

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№7
2010

**METAL GEAR SOLID:
PEACE WALKER**

Война ради мира

COLLAPSE: ЯРОСТЬ

Теперь
с расчлененкой!

**SPLIT/SECOND:
VELOCITY**

Итить/Колотить

НА ДИСКЕ:

- Mass Effect 2
- Gungirl 2
- Много Е3

ПОСТЕРЫ:



В НОМЕРЕ:



ПК Technic-Pro



Huawei
U8230/ U8220



Saitek
Cyborg V.1 Stick

www.shpil.com

подписной индекс - 01727

9 771609 900015





ДИВИСЬ на QTV

www.Qtv.ua

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Подумать только – всего пару лет назад лос-анджелесская Electronic Entertainment Expo считалась вымирающей выставкой. Сделав ставку на общение между участниками игровой индустрии и исключив экспозицию для обычных любопытствующих, тогдашнее руководство почти закопало Е3 в могилу. Но разум все же победил, и они снова вернулись к старой схеме. Благодаря этому, вот уже второй год подряд выставка чувствует себя очень хорошо, наращивая количество посетителей, даже несмотря на всякие кризисы-шмизисы.

Оно и не удивительно – издатели и разработчики стараются сделать как можно более интересные и впечатляющие демонстрации, специально готовят анонсы ожидаемых и новых продуктов, чтобы привлечь, поразить и захватить игроков. А геймеры только и ждут, что на Е3 анонсируют продолжение любимой игры или покажут и дадут поиграть в новый, необычный проект. В итоге, все довольны и рады.

Мы не могли оставить вас без частички этой радости, и последние дни сдачи номера неотрывно следили за новостями, собирая и сортируя информацию. Итогом этих трудов стал обширный материал, в который мы постарались впихнуть невпихуемое, чтобы рассказать о самых интересных анонсах Е3. Аналогичный финт ушами мы сделали и на нашем DVD, загрузив на него целую кучу роликов, представленных на выставке.

Также на диске оказалась часть поздравлений, присланных к девятой годовщине журнала и выходу сотого выпуска – есть, над чем посмеяться, есть, за что сказать спасибо. А остальные поздравления и список тех, кому достались подарки от нас, смотрите на страницах 62-63.

За сим откланиваюсь.

BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

Split/Second: Velocity. Порвать за секунды 10

To play or not to play

Alpha Protocol. Хороший парень, и больше ничего 14

Collapse: Ярость. Порвать все на куски. И склеить обратно 18

Blur. Motion Blur 20

Prince of Persia: The Forgotten Sands. Буря в пустыне 22

Darkness Within 2: The Dark Lineage. Кошмар с продолжением 24

AI War. Звездный флот – Схватка. Магия звезд 26

SBK X: Superbike World Championship.

Летающий вдаль железный ангел 28

Puzzle Chronicles. Тары-бары, вары-вары 30

The Sims 3: Карьера. Работу работать будем? 35

Казуалки. 36

Карман-и-я

Metal Gear Solid: Peace Walker. Мы пришли с миром 37

Cell-O-fan

Bookoo Motocross. Гони, Валентина, гони! 38

Halloween Nightmare. Это забавное кролеководство 38

Ждем-с

Disciples 3: Resurrection. И мертвые будут ходить среди живых 40

InDus3

Позвольте приставиться. 42

Железный бум

Huawei U8230/ U8220. Гости из будущего 46

Saitek Cyborg V1 Stick. Первенец с летательным исходом 47

PK Technic-Pro. Крейсер для игромана 48

Обзор камерофонов. 5 ≤ 2000 50

Клубничка

Киберспорт и Гуфи, или кто поедет в «Диснейленд»? 54

Columbia Brothers

Элис. Кто такая Элис? 56

Он такой один. 58

Анимация

SOS: Исследователи Токийской подземки. 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!»

Выдается российской мовой; щомісячно; від травня 2001 р. № 7 (101), липень 2010 р.

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

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу збуту
І. Краснопольський

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

Ціна за домовленістю

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

Підписано до друку 18.06.2010.
Наклад 30 000 прим.

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

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

Друк офсетний
Формат 60x90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

VDS64

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

Свідцтво № 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

ALPHA PROTOCOL

МИСС
ШПИЛЬ!
ИЮЛЬ



ПО ФЕСТИВАЛИЛИ



Все мы очень любим лето. Кто-то за каникулы, кто-то за яркое солнышко, пляжи и короткие девчачьи юбки, кто-то — за возможность в свое удовольствие покататься на велосипеде, роликах или скейте. Но все мы сходимся в одном — мы любим лето за возможность посмотреть на игровые новинки, которые демонстрируют разработчики и издатели всех мастей на самой крупной игровой выставке Electronic Entertainment Expo, проще говоря — E3. Каждый год она приносит нам столько радости, сколько не приносит ни день рождения, ни Новый год, ни какой-либо другой праздник. А все потому, что буквально за пару дней, с 15 по 17 июня в этом году, нам успевают наобещать столько подарков, сколько ни за один праздник не получишь. Это место и время, где зарождается вера в светлое игровое будущее, надежда на яркие впечатления и любовь ко многим ожидаемым новинкам.

В этот раз разработчики не поскупились и выдали такой список, что мы аж растерялись на несколько минут: чего ждать больше, что тут самое вкусное и интересное, на что обратить внимание? Но растерянность дли-

лась не долго. Мы взяли себя в руки, уgomонили разбушевавшегося было Витальку и выделили в списке ожидаемых игр самое-самое — чтобы вам не пришлось впадать в панику и тратить лишнее время, выискивая, что есть что, и когда это «что» выйдет.

Правда, прежде чем говорить об играх, мы расскажем о железе, представленном на выставке. Его немного, но оно достаточно интересно. Во-первых, это новый контроллер PlayStation Move от компании Sony, предназначенный, естественно, для PS3. Microsoft продемонстрировала в работе еще более интересное устройство Kinect, которое позволит играть без контроллера вообще. Оно выйдет в продажу в Америке 4 ноября этого года, а со временем должно добраться и до нас. Еще одной новинкой станет обновленная версия «ящика» Xbox 360 — тонкая, с жестким диском на 250 гигабайт, встроенным модулем Wi-Fi. Что правда, с графикой улучшений не намечается. Nintendo тоже продемонстрировала свою новинку — портативную консоль 3DS.

А вот что касается игр, то о каждой новинке сказать хотя бы пару слов не получится: для это-

го нам пришлось бы выпустить журнал самым мелким в мире шрифтом или забить на все игры и писать только о E3. На такие жертвы мы пойти не готовы, так что в качестве компромисса предлагаем полный список ожидаемых новинок — с указанием платформы и даты выхода. Ну, а расскажем мы только о том, что точно не стоит пропускать в этом и следующем году, освободив наименее любопытных читателей от необходимости изучать список вообще.

До конца года

Если вы считаете, что у природы нет не только плохой, но и хорошей погоды, если жаркое летнее солнышко вам не мило, и не хочется оставлять летние игры на осень, то в самое ближайшее время вам точно будет во что поиграть. Читайте внимательно, и не говорите, что вас не предупреждали.

В самом скором времени любителей качественных головоломок ожидает вторая часть Puzzle Quest, фанаты экшенов получают в свое распоряжение All Points Bulletin, перед самым началом нового учебного года у студентов и школьников выйдет долгожданная Mafia II. Игрушек



PIRATE BASE CENTRAL HQ



всего три, так что много времени их прохождение не займет, и геймеры могут – нет, должны, просто обязаны – подкопить силы для осеннего рывка. Буквально с первых дней осени нас завалят не менее интересными проектами и будут снабжать ими вплоть до самых новогодних каникул. Так, в сентябре выйдут Sid Meier's Civilization V, True Crime, реинкарнация всенародно-любимой «Готики» – Arcania, Fable III и Call of Duty: Black Ops; следом за ними осенний марафон продолжит октябрьский релиз Medal of Honor, а обладателей PSP ждет еще и сюрприз в виде третьей части «Патапонов». На ноябрь запланировано еще больше: продолжение поскакушек по крышам и головам врагов в лице Assassin's Creed: Brotherhood, триумфальное возвращение признанной красавицы, спортсменки и некомсомолки Лары Крофт, приставочные машинки Gran Turismo 5 и мультиплатформенный Need For Speed: Hot Pursuit, а также Fallout: New Vegas.

Зимние новинки представлены приставочной, но очень красочной и безусловно интересной Castlevania: Lords of Shadow. А кроме того, до конца года обязательно надо успеть пройти Rage и Halo: Reach (если у вас есть «волшебный ящик»), пережить вторую волну «Кризиса», побывать на космических просторах новой стратегии от Codemasters под

названием Jumpgate Evolution, испугаться нового Fear'a и побывать в онлайн-мире прекрасной, несмотря на свой возраст, а может, и благодаря ему, Final Fantasy XIV.

И все это – не отрываясь от игровых миров более мелких и менее именитых, но, вполне возможно, не менее интересных и увлекательных.

И дальше...

Не меньше всего интересного запланировано и на первую половину следующего года: до Е3 2011 нам точно и определенно будет чем заняться.

Например, можно будет поностальгировать по первой части Deus Ex, поругать вторую и параллельно пройти новенькую третью – Deus Ex: Human Revolution. Фанаты первой части космического кошмара с прыгающими младенцами смогут в полной мере насладиться Dead Space 2. Кроме того, все невладельцы X360 будут захлебываться слюнями и исходить желчью на тему новенького шутера Gears of War 3, попутно играя в не менее интересный шутер Red Faction: Armageddon. Те, кого оружие в руках заставляет сжиматься от страха или нервов, смогут «успокоить» свою психику в мире логической головоломки Portal 2, а любители Тома Клэнси и игр, выпускаемых с его именем на коробочке,

смогут поиграть в Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier. Им же, кстати, в конце этого еще года светит новая, вторая часть неслабого по своим возможностям и воплощению летного симулятора H.A.W.X. 2.

Не забыты разработчиками и те, кто до сих пор тайно дома или в лесах переоблачается в статного эльфа, мохнолапого полурослика или скользкого по своей натуре Горлума – им предназначается The Lord of the Rings: War in the North.

Кроме всего этого многообразия, есть еще множество игр. Во-первых, некоторые из них могут появиться и без предварительного релиза на Е3. Многие интересные игры остались пока что без точных дат выхода и сроков, но отнюдь не без жаждущих их фанатов: это и Metal Gear Solid: Rising, и Trine 2, и Forsaken World, и Divinity II: Flames of Vengeance, и даже Warhammer 40,000: Dark Millennium Online, который пока что намечен «где-то на 2011 год». И тем не менее, он точно будет ожидаем, как минимум – редакцией нашего журнала и, надеюсь, нашими читателями.

Если всего описанного выше многообразия и безобразия не достаточно – внимательней читай табличку и жди новостей из свежих номеров «Шпиля!»: впереди нас ждет еще множество релизов – интересных и от «Сити интерактив»©.



Найкращий ігровий блок живлення

X-СЕРІЯ
750W



*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 ($\pm 3\%$)



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

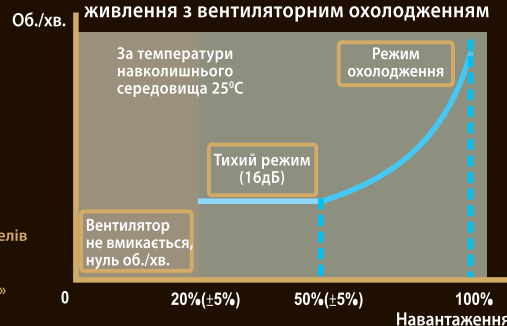


Патентована система легкого під'єднання кабелів



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@syntax.com.ua



2K Games

Mafia II (PC, PS3, X360)
Sid Meier's Civilization V (PC)
Spec Ops: The Line (PC, PS3, X360)
XCOM (PC, X360)

август 2010 г.
сентябрь 2010 г.
неизвестно
неизвестно

2K Sports

NBA 2K11 (PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360)
NHL 2K11 (Wii)

октябрь 2010 г.
октябрь 2010 г.

Activision

True Crime

сентябрь 2010 г.

Atlus

Knights in the Nightmare (PSP)
Trine 2 (PC)

ноябрь 2010 г.
неизвестно

Bethesda Softworks

Brink (PC, PS3, X360)
Fallout: New Vegas (PC, PS3, X360)
Hunted: The Demon's Forge (PC, PS3, X360)
Rage (PC, PS3, X360)

июль 2010 г.
ноябрь 2010 г.
начало 2011 г.
конец 2010 г.

Capcom

Bionic Commando Rearmed 2 (PS3, X360)
Dead Rising 2 (PC, PS3, X360)
Marvel Vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (PS3, X360)
Sengoku Basara Samurai Heroes (PS3, Wii)

неизвестно
август 2010 г.
2 квартал 2011 г.
неизвестно

Codemasters

Bodycount (PS3, X360)
F1 2010 (PC, PS3, X360)
Jumpgate Evolution (PC)

1 квартал 2011 г.
3 квартал 2010 г.
2010 г.

D3 Publisher

Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction (DS, PSP, X360)
Despicable Me (DS, PS2, PS3, PSP, Wii, X360)
Puzzle Quest 2 (DS, PC, X360)

октябрь 2010 г.
июль 2010 г.
июнь-июль 2010 г.

DTP (Digital Entertainment Pool)

Drakensang: Phileasson's Secret (PC)

2010 г.

Disney Interactive Studios

Guilty Party (Wii)
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned (PC, PS3, X360)
Tron Evolution (PC, PS3)

неизвестно
неизвестно
ноябрь 2010 г.

DreamCatcher Interactive

Arcania: Gothic IV (PC, PS3, X360)

сентябрь 2010 г.

Electronic Arts

APB (PC)
Bulletstorm (PC, PS3, X360)
Crysis 2 (PC, PS3, X360)
Dead Space 2 (PC, PS3, X360)
EA Sports MMA (PS3, X360)
FIFA Soccer 11 (DS, PC, PS3, PSP, Wii, X360)
Madden NFL 11 (PS3, PSP, Wii, X360)
Medal of Honor (PC, PS3, X360)
NBA Elite 11 (PS3, X360)
NBA Jam (Wii)
NBA Live 11 (PS3, PSP, X360)
NCAA Football 11 (PS2, PS3, PSP, X360)
NHL 11 (PS3, X360)
Need For Speed: Hot Pursuit (PC, PS3, Wii, X360, iPhone)
Spare Parts (PS3, X360)

29 июня 2010 г.
22 февраля 2011 г.
4 квартал 2010 г.
31 марта 2011 г.
4 квартал 2010 г.
октябрь 2010 г.
август 2010 г.
октябрь 2010 г.
октябрь 2010 г.
4 квартал 2010 г.
октябрь 2010 г.
4 квартал 2010 г.
сентябрь 2010 г.
ноябрь 2010 г.
4 квартал 2010 г.

En Masse Entertainment

Tera (PC)

1 квартал 2011 г.

Gazillion

Marvel Super Hero Squad Online (PC)

2 квартал 2011 г.

Hudson Soft

Bomberman Live: Battlefest (PS3, Wii, X360)

конец 2010 г.

Bonk: Brink of Extinction (PS3, Wii, X360)

4 квартал 2010 г.

Konami

Castlevania: Lords of Shadow (PS3, X360)

декабрь 2010 г.

Def Jam Rapstar (PS3, Wii, X360)

конец 2010 г.

Def Jam Rapstar (Bundle) (Wii)

4 квартал 2010 г.

Metal Gear Solid: Rising (PS3, PC)

неизвестно

Rush'n Attack Ex-Patriot (PS3, X360)

4 квартал 2010 г.

Saw II: The Videogame (PS3, X360)

октябрь 2010 г.

The Cages: Pro Style Batting Practice (Wii)

3 квартал 2010 г.

LucasArts

LEGO Star Wars III: The Clone Wars (DS, PC, PS3, PSP, Wii, X360)

4 квартал 2010 г.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge - Special Edition (PC, PS3, X360, iPhone)

3 квартал 2010 г.

Star Wars: The Force Unleashed II (DS, PC, PS3, PSP, Wii, X360)

декабрь 2010 г.

Star Wars: The Old Republic (PC)

4 квартал 2010 г.

MTV Games

Rock Band 3 (PS3, Wii, X360)

4 квартал 2010 г.

Microsoft

Fable III (PC, X360)

26 октября 2010 г.

Gears of War 3 (X360)

апрель 2011 г.

Halo: Reach (X360)

4 квартал 2010

Milo (X360)

неизвестно

Namco Bandai

Dragon Ball: Origins 2 (DS)

июнь-июль 2010 г.

Enslaved (PS3, X360)

октябрь 2010 г.

Naruto: Ultimate Ninja Storm 2 (PS3, X360)

4 квартал 2010 г.

Splatterhouse (PS3, X360)

4 квартал 2010 г.

Natsume

Lufia: Curse of the Sinistrals (DS)

3 квартал 2010 г.

Nexon

Dragon Nest (PC)

неизвестно

Paradox Interactive

Commander: Conquest of the Americas (PC)

3 квартал 2010 г.

Lionheart: Kings' Crusade (PC)

сентябрь 2010 г.

Ship Simulator 2010: Extremes (PC)

3 квартал 2010 г.

Victoria 2 (PC)

3 квартал 2010 г.

Perfect World Entertainment

Battle of the Immortals (PC)

2010 г.

Forsaken World (PC)

неизвестно

Heroes of Three Kingdoms (PC)

неизвестно

SEGA

Conduit 2 (Wii)

4 квартал 2010 г.

Phantasy Star Portable 2 (PSP)

3 квартал 2010 г.

Sonic the Hedgehog 4: Episode I (PS3, Wii, X360, iPad, iPhone)

3 квартал 2010 г.

Tournament of Legends (Wii)

июль 2010 г.

Valkyria Chronicles II (PSP)

август 2010 г.

Yakuza 4 (PS3)

2 квартал 2011 г.

Slang

Lucha Libre AAA: Heroes del Ring (DS, PS3, PSP, Wii, X360)

август 2010 г.



Sony Computer Entertainment

EyePet: Your Virtual Pet (PS3)
 God of War: Ghost of Sparta (PSP)
 Gran Turismo 5 (PS3)
 Heroes on the Move (PS3)
 Hot Shots Tennis: Get a Grip (PSP)
 inFamous 2 (PS3)
 Invizimals (PSP)
 Killzone 3 (PS3)
 LittleBigPlanet 2 (PS3)
 Move Party (PS3)
 Patapon 3 (PSP)
 SOCOM 4: U.S. Navy SEALs (PS3)
 Slider (PS3)
 Sorcery (PS3)
 TV SuperStars (PS3)
 The Fight: Lights Out (PS3)
 The Shoot (PS3)
 Twisted Metal (PS3)

сентябрь 2010 г.
 2010 г.
 2 ноября 2010 г.
 2011 г.
 июнь-июль 2010 г.
 неизвестно
 неизвестно
 неизвестно
 ноябрь 2010 г.
 3 квартал 2010 г.
 3 квартал 2010 г.
 4 квартал 2010 г.
 неизвестно
 2 квартал 2011 г.
 октябрь 2010 г.
 октябрь 2010 г.
 октябрь 2010 г.
 2011 г.

Square Enix

Deus Ex: Human Revolution (PC, PS3, X360)
 Dungeon Siege III (PC, PS3, X360)
 Final Fantasy XIV Online (PC, PS3)
 Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS)
 Front Mission Evolved (PC, PS3, X360)
 Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, PS3, X360)
 Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)
 Necromachina (PS3, X360)
 The 3rd Birthday (PSP)

весна 2011 г.
 неизвестно
 конец 2010 г.
 октябрь 2010 г.
 сентябрь 2010 г.
 август 2010 г.
 сентябрь 2010 г.
 неизвестно
 неизвестно

Square Enix Europe

Lara Croft and the Guardian of Light (PC, PS3, X360)

3 квартал 2010 г.

THQ

Devil's Third (PS3, X360)
 Homefront (PC, PS3, X360)
 Red Faction: Armageddon (PC, PS3, X360)
 WWE SmackDown vs. Raw 2011 (PS3, X360)
 WWE SmackDown vs. Raw Online (PC)
 Warhammer 40,000: Dark Millenium Online (PC)
 Warhammer 40,000: Space Marine (PS3, X360)

неизвестно
 февраль 2011 г.
 март 2011 г.
 октябрь 2010 г.
 конец 2010 г.
 2011 г.
 2010 г.

Tecmo KOEI

Fist of the North Star: Ken's Rage (PS3, X360)
 Quantum Theory (PS3, X360)
 Trinity: Souls of Zill O'll (PS3)
 Warriors: Legends of Troy (PS3, X360)

4 квартал 2010 г.
 4 квартал 2010 г.
 2010 г.
 4 квартал 2010 г.

Treyarch

Call of Duty: Black Ops

11 сентября 2010

Trion Worlds

End of Nations (PC)
 Rift: Planes of Telara (PC)

неизвестно
 2010 г.

Ubisoft

Assassin's Creed: Brotherhood (PC, PS3, X360)
 Driver: San Francisco (PC, PS3, Wii, X360)
 Rayman Origins (PC, PS3, Wii, X360)
 Shaun White Skateboarding (PC, PS3, X360)
 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (PC, PS3, X360)
 Tom Clancy's HAWX 2 (PC, PS3, X360)

ноябрь 2010 г.
 конец 2010 г.
 неизвестно
 4 квартал 2010 г.
 март 2011 г.
 3 квартал 2010 г.

Valve

Portal 2 (PC, X360)

2011 г.

Warner Bros. Interactive

Batman: The Brave and the Bold (DS, Wii)
 F.E.A.R. 3 (PC, PS3, X360)
 LEGO Harry Potter: Years 1-4 (DS, PC, PS3, PSP, Wii, X360)
 The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (DS, PS3, PSP, Wii)
 The Lord of the Rings: War in the North (PC, PS3, X360)

сентябрь 2010 г.
 3 квартал 2010 г.
 июнь-июль 2010 г.
 сентябрь 2010 г.
 2011 г.

cdv Software Entertainment

Divinity II: Flames of Vengeance (PC, X360)

неизвестно

Frazer Nash Communications

The Heavy (PC, X360)

неизвестно



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



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

KPI-OPEN

05.07.2010 - 10.07.2010

Подоробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

<http://kpi-open.org>



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



інтернет підтримка

ПРИЗОВИЙ ФОНД



авторизовані курси та права складати
сертифікаційні іспити



12 електронних
книг
PocketBook 360



24 пакети
KASPERSKY
CRYSTAL



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



Windows MultiPoint Mouse SDK

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



com
vanopl
development group

Раньше толпы людей собирались поглазеть на казнь, сейчас – посмотреть на футбольный матч. Кто знает, какое зрелище будет собирать больше зрителей в будущем.

SPLIT/SECOND

ПОРВАТЬ ЗА СЕКУНДЫ

Жанр:

racing, action

[www.disney.go.com/
disneyinteractivestudios/
splitsecond](http://www.disney.go.com/disneyinteractivestudios/splitsecond)

Разработчик:

Black Rock Studio
[www.disney.co.uk/
disneyinteractivestudios/
blackrockstudio](http://www.disney.co.uk/disneyinteractivestudios/blackrockstudio)

Издатель:

Disney Interactive Studios
www.disney.com/videogames

Издатель у нас:

«Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб
6,5 Гб на жестком диске

PC | PS3 | X360

Рекламная пауза
Добрый день! Приветствуем вас на новом телеканале компании Disney – BR TV! BR TV – это не мультики, BR TV – это не кино. BR TV – это развлечение нового поколения. Только на этом канале вас ждут незабываемые впечатления. Только на этом канале вы узнаете, что такое настоящая скорость, настоящий риск и настоящая победа. Только мы обеспечим вам максимальный прилив адреналина за минимальное время. Смотрите BR TV, и любому «богату» соседу на его хвостовство о том, что он вчера сходил в дорожный ресторан/клуб/театр/концерт, всегда сможете ответить: «Что, жена затащила? А вчера на BR TV было ТАКОЕ!!! Хочешь, перескажу?». Подключайте BR TV. Первая

неделя просмотра – бесплатно. При покупке карты доступа на год предоставляется скидка 25%.

Конец рекламной паузы

Добрый день! С вами специально вытащенный из глубоких закромов родины, трижды оштрафованный за высокоскоростное вождение задом наперед по встречной полосе, дважды лишенный прав за подрыв машины ДПС, любимчик полиции от Техаса до Аляски, неоднократный и злостный посетитель стрип-клубов, казино и вырезывателей – ведущий Те Ло. И... и... Итак, встречайте – восемь настоящих смельчаков. Восемь машин. Трасса, полная ловушек и обходных путей. Три круга. И только сильнейший придет первым. Наше реалити-шоу Split/Second берет новый уровень среди развлекательных программ. Это круче «Формулы-1», потому что для победы не достаточно просто вырваться вперед. Это круче монстр-треков, потому что выигрывает не тот, у кого больше

машина. Это как стритрейсинг по минному полю – смесь умения, везения и правильного подбора железного коня. Это BR TV и первый сезон реалити-шоу Split/Second!

И вот, первая трасса, специально подготовленная для наших участников. Вы только посмотрите! Да-да! Вся эта территория станет ареной жаркой схватки за первое место между нашими смельчаками. Специально для нашего шоу BR TV выкупил ранее крупнейший в городе, а теперь – заброшенный аэропорт. Но, несмотря на заброшенность, здесь все работает – крутится, вертится, функционирует и представляет самую реальную опасность для наших участников. А вот и они, в стартовой зоне. Не удивляйтесь тому, что среди восьми водителей всего три модели машин, причем не самых крутых. Мы решили сделать наше шоу более увлекательным, вознаграждая победителей не только деньгами, но и баллами. Когда участник набирает 200 баллов, он получает доступ к более крутой машине. А, значит, самый умелый сможет лучше показать свои навыки, а мы еще больше обострим борьбу за призовые места.





Но довольно подробностей. Старт уже дан, и участники достигли первого поворота. О, наверное, вы уже подумали, что наше реалити-шоу – это какая-то банальная гонка. Но поверьте старине Те Ло – шоу только начинается. Внимательно смотрите за номером четыре – суровым жителем Бронкса, громилой по кличке Хаммер. Имя это он заработал не только за квадратные габариты, но и за любовь к силовым методам решения проблем. Вот он в затяжном дрифте проходит очередной поворот и получает в бампер от набирающего скорость Ригга, профессионального угонщика из Детройта. И здесь Ригг сильно просчитался: вырвавшись на десять метров вперед, он дал возможность Хаммеру проявить свой суровый нрав. Вот Ригг выходит на небольшой прямой участок, дорога чиста, он жмет газ и получает отдачу – минивен, стоявший на обочине, подлетает от взрывной волны, и объятый пламенем остов ложится «в десяточку» – ровно накрывая машину Рига и не давая ему ни единого шанса увернуться. Хаммер, довольный точным попаданием, плавно входит в дрифт на следующем повороте – нужно набрать еще очков для активации ловушек, чтоб обойти идущих впереди соперников.

Рекламная пауза

Ригг – профессиональный угонщик машин, родился в Детройте в семье потомственных гонщиков-испытателей автомо-

билей. После закрытия родного завода остался без работы и нашел единственное достойное место приложения своих талантов – в кражах и угонах автомобилей. На Split/Second он попал из тюрьмы сверхстрогого режима, где отбывал пожизненное заключение за угон президентского лимузина прямо из-под трапа борта №1, когда тот возвращался с саммита большой восьмерки. Так что президент добирался в Белый дом на такси и дико злой. Не будь смертная казнь под запретом, мы лишились бы такого знатного гонщика.

И вот, он выбыл в первом же заезде. Выбыл на... выбыл всего на три секунды. Да! Он не погиб, не обгорел. Все благодаря новой системе защиты водителя, без которой идея шоу Split/Second так бы и осталась на бумаге. Союз всем известных гоночных брендов Hanzo, Cobbetty и Ryback явил миру абсолютно новую систему защиты водителя, благодаря которой даже самая разрушительная авария не страшнее чиха – всего несколько секунд, и водитель может продолжать гонку. Заказывайте новую систему защиты водителя Split/Second и катайтесь с повышенной безопасностью! Владелец автомобилей марок Hanzo, Cobbetty и Ryback – скидка 50%.

Конец рекламной паузы

И снова рад приветствовать на нашей трассе. Теперь вы убедились, что Split/Second – это далеко не простые гонки. Да, мы

подготовили много сюрпризов для наших гонщиков и для вас, наших зрителей. Мы сделали все, чтоб у вас даже мысли не возникло о скуке.

Каждый гонщик, выполняя определенные условия, заполняет полосу зарядки для использования ловушек. Всего можно набрать три полосы. Причем тому, кто набрал их все, доступна активация мощных взрывных зарядов, не просто сбивающих противников, а кардинально изменяющих рельеф трассы и открывающих быстрые пути достижения финиша. Вот, кстати, Лайв Вайр – бывший чемпион «Формулы-1», исключенный за распитие крепких спиртных напитков за рулем болида и бросание в соперников пустыми бутылками, набрал критический заряд, и высоченное здание контроля полетов дрогнуло и начало крениться, подрубленное цепочкой взрывов у основания. Огромная тень накрыла трассу, и с диким скрежетом конструкция ухнула на лидирующую тройку, перегородив при этом дорогу и разрушив попутно ограждения, перекрывавшие выезд на посадочную полосу. Лайв Вайр мгновенно среагировал и, идеально вписавшись в поворот, вырулил на новый путь. Правда, Хаммер снова решил продемонстрировать, что лыком шитые парни в Бронксе не выживают – у него тоже уже набран макси-





мальный заряд, и он его использует! Что же за сюрприз ждет Лайв Вайра? Ничто не взорвалось, да и никаких бочек или машин на посадочной полосе не наблюдается... неужели старания Хаммера пропали даром? Хотя, нет – стойте! Что это за странный звук? О Боже! Смотрите! Боинг 747 идет на аварийную посадку! Да-а-а, BR TV не покупился на подготовку нашего шоу и даже запаслись несколькими самолетами. Что же делать Лайв Вайру? Пути назад отрезаны, старая дорога перекрыта его собственными стараниями, впереди, скрежеща и высекая снопы искр из асфальта, надвигается многотонная громадина. И он выбирает единственно правильный путь – вдавить педаль газа в пол и покрепче ухватиться за руль. Пролетев десяток метров в заносе, он пожертвовал свежесозарботанным зарядом, поднял тем самым створку пресса и еще немного срезал дорогу. Попутно отомстил Хаммеру, попытавшемуся проскочить следом и получившему этим самым прессом по капоту. Еще сто метров, и Лайв Вайр выходит победителем из первой гонки этого сезона! Поздравляем его с победой, и ждем не менее инте-

ресных действий в следующем заезде, который состоится завтра в это же время. Не пропустите новый заезд – сезон только начинается, а то, что мы вам показали – только цветочки.

Рекламная пауза

BR TV – телевидение нового поколения, над созданием которого трудятся профессионалы своего дела. Никаких старых технологий, никаких избитых приемов, только новейшие решения и последние тренды. Вещание в формате высочайшего качества, с использованием адаптивных технологий, благодаря которым даже на оборудовании не первой свежести можно увидеть шоу в мельчайших подробностях.

Мы создали невероятно аддитивное шоу, в котором зритель может почувствовать весь раж гонок. Специальное размещение видеокамер на автомобилях дает возможность ощутить настоящую скорость: увидеть, как уносится под колеса асфальт, как пролетают мимо дорожные ограждения, как катятся на машину горящие ошметки бензовоза, как за мгновение до столкновения водитель выправляет своего железного коня и уносится прочь, оставляя

место возможной аварии позади. Специальные микрофонные системы, размещенные вместе с камерами, передают не только звук мотора, но и позволяют полнее ощутить особенности трассы. Можно даже с закрытыми глазами определить, на каком участке трассы находится машина: под мостом, в туннеле, посреди стройки или на обычной улице. И это действительно важно.

Особое внимание при создании реалистичного шоу Split/Second мы уделили моментам использования ловушек и обходных путей. Так как мы знаем их расположение, а ими усыпана буквально вся трасса, мы установили огромное количество камер, ведущих запись всех подробностей. Именно это дало нам возможность при живой трансляции шоу достичь кинематографического эффекта – сработала очередная ловушка, и уже через доли секунды мы транслируем взрыв и его последствия для участников гонки: кто сорвется и сбит взрывной волной, а кто проскочит через самое пекло без какого-либо намека на беспокойство.

Но главное – это то, что Split/Second стал первым шоу, в котором реализовано вещание от каждого из участников. И даже можно смотреть заезд от



лица одновременно двух гонщиков на одном телевизоре!

Конец рекламной паузы

Здравствуй, это снова я – Те Ло. Вы думали, что сегодняшний заезд закончен? И вы не ошибаетесь! Но помните, в конце я сказал, что это только цветочки? Именно так: то, что вы увидели – лишь малая часть. И ради такого события, как старт трансляции Split/Second, мне удалось вытащить на интервью великого и ужасного создателя и идеолога этого реалити-шоу – Юзернейм. Нет, он не призрак блогосферы, хотя на каком-нибудь фейсбуке явно зарегистрирован. Это своего рода конспирация и защита от тех, кому такое неоднозначное шоу может прийти не по душе.

– Здравствуй Юзернейм. Поздравляю вас с первым эфиром Split/Second. Я, конечно, знаю все грядущие новшества нашего реалити-шоу, но не могли бы вы приоткрыть «ящик Пандоры» и рассказать зрителям, что их ждет в ближайшее время?

– Привет всем! Спасибо. Наверное, все же более логично поздравлять тебя – ведь только благодаря Split/Second тебя отмазали от...

– Э... Юзернейм, у нас прямой эфир.

– Сорри, эти подробности не для камеры ☹. Да, нас ожидает двенадцать сезонов напряженной борьбы. Так как Split/Second у нас первенец по технологиям, мы посмотрим, насколько тепло вы примете шоу такого уровня. Если вложения окупаются за счет подключенных к BR TV, возможно, мы сделаем еще одну серию соревнований Split/Second.

– Далеко идущие перспективы – это хорошо. Но, Юзернейм, не могли бы вы рассказать о том, что нам ждать в ближайшее время?

– Ты думаешь, стоит сразу раскрывать все карты? Ладно, поделюсь парой секретов, только соседям – ни-ни. Во-первых, аэродром – это ерунда. На самом деле, мы выкупили целый город и сделали из него огромную площадку для гонок, разбив его на отдельные участки с разным рельефом. Тут у нас и порт с доками, и кладбище самолетов, и железная дорога, пересекающая город. Так что сажающийся Боинг – это не предел. Потом, в Split/Second будут не только простые гонки – мы придумали делать заезды с выбыванием последнего. Еще (эксклюзив!) задание как можно быстрее проехать трассу, при этом все

ловушки сами собой взрываются при твоем приближении – прорвись сквозь пекло. А еще вы, наверное, заметили, что часть съемок ведется со старых вертолетов «Апач». Мы их скупили у армии как списанные, вместе с оружием. И вот представьте себе – прорваться сквозь град ракет, ложащихся волна за волной вокруг машины. Главное при этом – продержаться дольше других. Ну, или схожее задание, но только с караваном грузовиков, разбрасывающихся шоковыми и взрывающимися бочками. Самый кайф, когда выходит время, и все они становятся взрывными.

– Э... Юзернейм, может, оставите немного интриги?

– Сорри, заговорился ☹. Спасибо всем за внимание, смотрите Split/Second, покупайте карточки доступа BR TV, и будет вам счастье!

Спасибо Юзернейму за интересную информацию. И до встречи на завтрашнем заезде. Пусть по рейсам на ближайшие пару сезонов для вас секретов не осталось, но все же интересно, кто победит в этот раз. И помните: соседям об интервью – ни-ни.

Те Ло aka Telo



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

ОЦЕНКА 11



ALPHA PROTOCOL

ХОРОШИЙ ПАРЕНЬ, И БОЛЬШЕ НИЧЕГО

Жанр:
action, RPG
www.sega.com/alphaprotocol

Разработчик:
Obsidian Entertainment
www.obsidianent.com

Издатель:
SEGA
www.sega.com

Издатель у нас:
«1C-СофтКлуб»
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб



PC | X360 | PS3

Пожалуй, сложно найти более простую затравку для будущего экшена, чем жизнь секретных агентов спецслужб, которые денно и нощно справляются с неведомыми простым гражданам опасностями. При всем при этом разработчикам вот уже многие годы удается доить эту тему, выжимая из нее не только обычные проекты, но и самые настоящие шедевры. Ведь агенты и борьба с террором – это всего лишь оболочка, в которую можно поместить все, что угодно. Главное, чтобы фантазия не подвела и хватило сил и времени, чтобы реализовать качественно все, что было задумано. Хочешь – вставь в игру ролеву систему с прокачкой главного героя, изменением его внешности, с улучшением оружия и прочими фишками-плюшками. Хочешь – сделай ураганный экшен, в котором игрок только и будет успевать, что отстреливать врагов, перебегая из одного укрытия в другое. Хочешь – сделай стелс и получи любовь и признание игроков всего мира – просто потому, что стелсов нынче совсем мало ста-

ло. А самые ушлые придумывают и вовсе оригинальный ход – собрать все это воедино, дабы ни один игрок мимо пройти не смел. Даже на цыпочках.

А как мило все начиналось...

Начиналось, конечно же, все с описания игрушки и хвалебных песен о ней в исполнении разработчика и издателя, но мы сейчас не об этом. Мы о том, что просыпаемся мы, значит, после не очень приятного сна, вызванного некоей девушки, вещающей нам с экрана КПК, пытаемся спастись бегством непонятно откуда. Судя по количеству солдат, владельцы этого здания не очень рады нашему пробуждению и не ждут нас в гости. Но выхода у нас нет. Точнее, он есть – можно просто выйти из игры. Но это не наш метод. Хотя бы потому, что тогда вы не узнаете ни плюсов, ни минусов игры. А это не есть гуд. Поэтому проходим дальше, по пути отмечая присутствие каких-никаких стелс-элементов, возможность рукопашного боя и отсутствие какой-либо серьез-

ной напряженки с патронами, а также необходимость решать головоломки разного типа. Стелс-элементы проявляются в том, что ты должен и можешь прокрасться мимо врагов незамеченным. Впрочем, можно и просто пробежать под недоуменные выстрелы врага. Головоломки изумляться не умеют, так что с ними придется повозиться дольше. Самая сложная – взлом компьютера, за ней следует отключение системы безопасности, легче всего справиться с замками. Разработчикам следовало бы вложить в комплект с игрой словарь слов, которые можно использовать для прохождения этих мини-игр, ибо мой нехилый словарный запас великого и могучего русского исчерпался раньше, чем я смог разобраться с компьютером. В общем, перегнули палку они с этим моментом, конкретно так перегнули. Аж играть на время перехотелось – это вам экшен-рпг или казуалка с логическим исходом?!

От выхода из игры спасла только надежда, что дальше компов я тут не встречу. Наивный я, не понимал, чем дело кон-



чится... Но, как бы там ни было, в конце этого удивительного путешествия нас ждет приятная беседа с приятным человеком, который расскажет нам, что и как. И вот тут нас ждет еще одна фишка Alpha Protocol – возможность влиять на диалоги, меняя модель поведения персонажа: агрессивность, профессионализм и вежливость. В некоторых случаях к ним добавляется возможность проявить чувство юмора или любопытство. В общем, не оригинально, но интересно, особенно – первое время. Тем более, что благодаря этому диалоги не пропускаешь абия как, а действительно внимательно слушаешь – чтобы вовремя нажать клавишу.

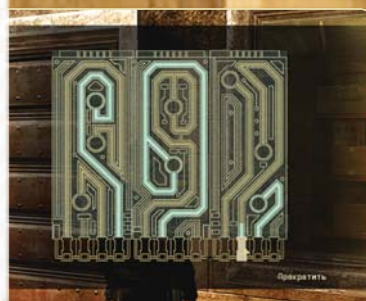
Вот тут читатель, я бы на твоём месте подумал – что за странность, обучению уделено столько места, разве ж так можно? Можно. И даже нужно. Потому что, честно говоря, все те полчаса, что ушли у меня на прохождение обучалки, были наиболее удивительными. А все потому, что впоследствии игра просто банально повторяет все круг за кругом: убить – взломать – собрать – убить – взломать – собрать... И в каждом задании предстоит взломать едва ли не десяток компьютеров, так что, если вы не смогли легко пройти эту задачу в первый раз, запасайтесь вальерьянкой – иначе игру не пройдёте. И вам будет обидно и грустно. Как следствие, рискуете начать

плакать дни и ночи напролет, отрастить челку и начать собирать значки. Ибо сюжет в игре действительно интересный, и это есть хорошо. Не затягивающее-интригующий, как в детективном романе, а именно такой, чтобы быть под стать хорошему боевику, разбавленный не менее интересными миссиями. Далеко не все задания сводятся к классическому «найти и уничтожить»: периодически придется устанавливать жучки, добывать информацию и заниматься прочими шпионскими делами. Местами для этого придется применять не только оружие, но и ораторские способности и дар убеждения, хотя, в результате, все это все равно выливается в веселые пострелушки. Если патроны закончились, а на дружескую беседу ни вы, ни враги не настроены, можно применить кулаки. Главное – не забудьте обучить своего персонажа по боевым искусствам. Хорошо прокачанный в этом плане персонаж – залог сбереженных патронов, которые еще пригодятся, чтобы снять во-о-он того чувака на вышке. Впрочем, зачем мне вообще пистолет? Я и так могу. Реально могу, если не забуду об укрытиях, когда они есть, или буду действовать быстро – толпу из пяти вооруженных арабов уложил, например, одним махом. Это не значит, что игра слишком простая, рассчитанная на детей и стариков (хотя местами это именно так и есть), это значит только то, что в Alpha

Protocol есть некая вариативность прохождения. Вполне возможно и, не экономя патронов, переть напролом, и подбираться к врагу вплотную, чтобы уложить его одним патроном. И это все есть гуд.

Не гуд состоит в другом. В том, что игры в последнее время стали слишком простыми. Все кульбиты и действия – перекаты, прыжки, спускание на канате и т.д. и т.п. – одна кнопка, все фериерические удары, блоки – тоже одна кнопка. Понятное дело, что игры делаются для массового пользователя, который не хочет делать лишних телодвижений, но тем не менее обидно, ведь если бы управление было бы более интересным, то Alpha Protocol мог бы восприниматься на порядок лучше. Что правда, я и минутом это сильным считать не могу, потому он присущ едва ли большей части современных игр.

Да и есть более осязаемый недостаток, который я даже просто не знаю, на что списать. Речь о камере. Местами, особенно когда присядешь и крадешься, она выдает такие невероятные кульбиты, что только диву даешься – чего это она так взбрыкнула. Вполне естественно, что враги за это время успевают тебя уложить. Они ведь не идиоты. Ну, по крайней мере, не клинические. Потому что порой все-таки начинаешь подозревать их в идиотизме. Например, когда тебя теряют из вида, стоит только сделать шаг назад, причем просто так,





а не в укрытие. Или когда нагло проходишь прямо у чувака за спиной, а он ничего не замечает. Впрочем, такое происходит редко, так что я лично списываю это на глюки, ибо в большинстве случаев все-таки они ведут себя вполне соответственно гордому званию хомо сапиенсов. По крайней мере, получению кайфа и безудержному веселью они не мешают. Мешает ему, как уже говорилось, камера и исчезающие в непонятном направлении тела убитых врагов. Пришельцы их тырят что ли...

Дружно скажем «RRRRRRRRRRPг»

За всей этой катавасией я даже не заметил, что не рассказывал что-то важное. Например, почему все-таки игра является нормальной РПГ, а не просто носительницей ролевой бациллы. С буквами «Г» и «П» все понятно – приключений хоть отбавляй, «Г» в плохом смысле описывает камеру, в хорошем – собственно принадлежность Alpha Protocol к играм, а вот с «Р» все сложнее и интереснее.

В первый раз с «Р» мы встречаемся еще до начала игры – когда выбираем, класс персонажа, которым мы будем играть, и уровень сложности. Дальше нам дают возможность выбрать базовые характеристики. Каждое улучшение подробно описано – что оно дает, сколько баллов требует и т.д., да и самих способностей не так уж мало. Дальше по

списку следует изменение внешности, которое заключается в: цвете глаз, прическе, загорелости персонажа, ношении кепки и очков. Это все. Немного, скажу я вам. Впрочем, на игровом процессе это никак не сказывается, и ладно. Тем более, что дальше будет чем заняться и без этого: предстоит перед каждым заданием решать, какие гаджеты, какие «доспехи» и пушки взять с собой, что из них модифицировать. А также – с кем лучше устанавливать отношения и какие.

Ну, и напоследок стоит сказать пару слов о техническом процессе. С озвучкой все просто великолепно, что заметно не только во время разговоров, но и в боях. Речь идет, конечно же, о взрывах, выстрелах, шагах приближающихся врагов и прочих посторонних и не очень шумах, которые делают игру более реалистичной. С графикой все не столь радужно – в том плане, что бывает и красивее и проработаннее. Интерфейс, к примеру, выглядит слишком просто, но минимализм в этом деле простителен. Куда больше огорчает motion capture: при беге, при резких движениях персонажи выглядят неестественно, как будто им кто-то до начала игры переломал руки и ноги, и только потом уже дал команду жить. Если просто развлекаться убиением супротивника, то не так сильно это замечается, но эстет в моей душе негодует и грозит устроить разгромчикам «злбне ололо».

Шпионские игры

Ну вот, статья уже подошла к концу, а я до сих пор так и не определился со своим окончательным мнением об игре. Alpha Protocol, с одной стороны, буквально напичкана мелкими недоработками. Тут тебе и спорная графика, и недоделанный геймдизайн с непонятно зачем всунутыми в игровой процесс казуальными играми (кои уже не раз убивали в свое время хорошие приключения, а теперь и до экшенов добрались), и не очень сильный местами сюжет. С другой стороны, играть в нее действительно весело и интересно – настолько, что о большинстве недоработок ее задумываешься уже постфактум, то есть после того, как отошел от компа. Но даже если относиться к Alpha Protocol со всей душой, если быть настроенным на позитив, можно сказать только то, что игра получилась добротная, ничем не выдающаяся, но хорошо сбитая из известных ранее по другим играм элементов. До звания Мегагейма ей не хватает чего-нибудь эдакого, что выделило бы ее на фоне остальных существующих игр, за чем можно было бы не заметить всех мелких и не очень недостатков. Так что играть, конечно, можно – я бы даже сказал стоит – но не стоит рассчитывать на нечто особенное, это просто еще одна хорошая игра. Как в старой песне: «хороший парень, и больше ничего».

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

ОЦЕНКА

9

Alisa

КОНКУРС

В КИНО С 8 ИЮЛЯ

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

ОСТАННИЙ ВОЛОДАР СТИХИИ УЗД

- 1 Как называется часть мультсериала, событиям которой соответствует фильм?**
А. Книга воды
В. Книга бытия
С. Книга огня
D. Книга Илая
- 2 Что прислал создателям фильм Ноа Рингер, чтобы его утвердили на роль в фильме?**
А. видео с тэквондо
В. Деньги
С. Фотографию сестры в купальнике
D. Досье на авторов «Шпиля!»
- 3 Как зовут главную героиню?**
А. Катана
В. Сокка
С. Катара
D. Эми
- 4 Какая стихия проявляет агрессию в отношении других?**
А. Воздух
В. Огонь
С. Вода
D. Земля
- 5 Сколько частей фильма запланировали его создатели?**
А. 1
В. 3
С. 2
D. 5

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



Фамилии победителей будут опубликованы в журнале «Шпиль» №8 2010 года

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



ПОРВАТЬ ВСЕ НА КУСКИ. И СКЛЕИТЬ ОБРАТНО

Жанр:

action, slasher

www.collapse-game.com/cgi-bin/show_addon.pl

Разработчик:

Creoteam

www.creoteam.com

Издатель:

Buka Entertainment

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор: ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 512 Мб



Пару лет назад Creoteam показала, что не «Сталкером» единым жив украинский игрок: нам есть, что показать, нам есть, к чему стремиться. Выпущенный Collapse сразу же вызвал бурю: у части игроков – негодования, у большинства – нежного трепета и обожания. Это вам не РПГ, не шутер, это самый настоящий ураганный слэшер. Причем не какой-нибудь тупой, а с самым настоящим сюжетом, достаточно качественной графикой и прочими особенностями, свойственными хорошим играм и просто мегагеймам. Естественно, что игроки жаждали продолжения, но его не было. Не было целых два года, в течение которых разработчики трудились над аддоном. Звучит странно и смешно, но только до тех пор, пока не узнаешь, что именно они сделали в этом дополнении, ибо по количеству нововведений и доработок «Collapse: Ярость» мог бы стать не аддоном, а настоящим сиквелом. Если бы не одно обстоятельство: прохождение его сюжетной части занимает около трех часов. Трех жалких часов! И в то же время – трех часов, которые станут самыми яркими за весь день. Почему?

Да потому что ураганный геймплей стал еще ураганнее, одним словом – ярость во плоти.

Начало с конца, или конец сначала

Казалось бы, что еще можно продолжить в оригинальной истории, если Родан собрал ключи и вроде как закрыл Аномалию? Конец истории, с одной стороны, радостный (в Киеве так все будет хорошо), с другой – печальный (ведь Родан, по логике, это хорошо уже не увидит), оказался ее же началом. Разработчики нашли простую и интересную лазейку: Аномалия не совсем закрылась, она просто разорвалась на множество мелких клатиков, из которых продолжили лезть, пусть и в меньших количествах, разнокалиберные твари. Вот тут игроку стоит сделать большие глаза и спросить: «как это в меньших количествах? А где же обещанное «еще ураганней?!». Будет, никуда оно не денется: места в киевской области, освобожденные монстрами, заняли бандитские группировки. С ними нам тоже предстоит посоревноваться в жизнестойкости и боевых умениях. В общем, как вы уже поняли, «хорошо», которого пытался

добиться Родан, откладывается на потом.

Ситуация малость усугубляется тем, что наш герой сам не знает, как он оказался тут, почему он жив, что он теперь такое. Зато знает, что в живых у него остался друг (теперь уже единственный), который поможет во всем разобраться. Так что первой миссией нам дается именно добраться до него. Просто? Быстро? Ну, нет. Сначала нам придется убить всех, кто попробует встать на пути, а сделать это возжелают многие – привет, мясорубка по имени Родан, мы по тебе соскучились.

Уже на первых порах хочется сказать «спасибо» разработчикам за то, что наш герой утратил большую часть своих умений и возможностей, но сохранил комбо. А то проходила бы игра намного-намного проще и быстрее, а ее и без того на нормальном уровне сложности особо сложной не назовешь. Кстати, это первое, что свойственно не аддонам, а продолжениям, и что есть в «Ярости». Второе – это система обучения. Причем за нее хочется также сказать «спасибо», потому что есть в обучалке аж три уровня и возможность ее не проходить. Три



уровня подразумевают новичка в экшен-играх вообще, опытного игрока экшенов и слэшеров и мастера меча и прочего оружия непосредственно в Collapse.

Третий плюс «Ярости» – возможность играть в нее, ничего особо не теряя, даже тем, кто пропустил оригинальную часть игры. Потому что сначала нам все расскажут и покажут – вкратце, чтобы потом могло возникнуть желание пройти оригинальный Collapse, но так, чтобы не было лишних вопросов, что, куда и почему. И только после этого запустят в игровой мир, где нас ждут сражения, сражения и еще раз сражения. Ну, и немного разговоров, которые можно пропустить, просто прочитав мельком текстовый вариант беседы.

Впадаем в «Ярость»

Четвертое, что дает возможность рассматривать «Ярость» как продолжение, а не аддон – это переработанная механика игры и прокачка персонажа. У Родана есть три вида вооружения: огнестрельное, которое дает возможность убить противника на расстоянии, энергетическое, помогающее в особо тяжелых ситуациях раскидать обступивших вас монстров, и основное – то есть меч. Он выступает основным не потому, что для него не нужны никакие плюшки с патронами, а благодаря своей возможности восстанавливать жизнь Родана и повышать его характеристики и игровые ресурсы. Для этого как раз и используются различные комбо, подсмотреть которые, равно как и прочую информацию, можно в КПК главного

героя, который также пережил испытание Аномалией. Среди игровых ресурсов и навыков Родана наибольший интерес вызывает, конечно же, ярость, ибо в этом режиме наш герой наносит такие удары, что у его оппонентов просто не остается никаких шансов на выживание. Правда, постоянно повышать только этот параметр вряд ли стоит, так как при использовании только лишь комбо «Ярости» наш герой получает меньше опыта, наносит не слишком много повреждений, да и раны в бою не заживает. Так что игроку придется постоянно и неотрывно следить за характеристиками подопечного и применять навыки тактики. Они же, вкупе со внимательностью, пригодятся на тот случай, если в радиусе видимости есть бочка с горючим: можно заманить к ней врагов и, быстро сбежав с места событий, взорвать ее.

Пятым бонусом для игроков станет доработанная графика: игра стала на порядок краше. И пусть до передовиков графического фронта «Ярости» еще далеко, смотрится она вполне ничего так. Особенно, когда на вас прет толпа монстров разного типа и вида. Страшно, красиво и страшно красиво. Чуть улучшился и интеллект порождений Аномалии. Но только «чуть», ибо временами они выдают просто «чудеса нечеловеческого разума». Например, если вы забежите за машину, они будут тупить перед ней пару минут, после чего по одному ползут напрямик на Родана через машину, а не обойдут ее все скопом. Впрочем, ураганности игры это нисколько не мешает.

И шо? И все?!

Ураганности мешает другое – слишком короткая сюжетная часть игры. Три часа – и все. Два года делать дополнение/продолжение длиной в три часа – это сильно. Это по-нашему. Это обидно, черт побери. Душа жаждет продолжения, но только так, чтобы его не пришлось ждать еще два года.

Угмонить сей порыв души можно, перепроходя игру ради сбора достижений, а также в дополнительных режимах – на «Арене», где надо выстоять против максимального количества волн противника, в «Испытании», которое заставит, не отвлекаясь от истребления толп монстров, отстрелять определенное количество определенных вражин, а также в жестоком и беспощадном «Хардкоре». В общем-то, ничего нового, но продлевает общение с «Яростью» еще на несколько часов или дней – в зависимости от любви к слэшерам и крови.

Если бы Creoteam выпустила «Ярость», назвав ее продолжением, мы бы сильно придирались к времени игры, но так как это аддон, то все вроде как нормально. Ну, не считая времени создания. С этим пока что не все нормально. Но, видимо, это национальная особенность – «Сталкера» вон сколько ждали, и ничего. Тем более что в обоих случаях ожидания были не напрасными, а их результаты – более чем приятным. В общем, мы не советуем упускать из своей жизни эти три кратких, но увлекательных часа.

Pantera sis

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

ОЦЕНКА 10



Жанр:
racing, action, arcade
www.blurthegame.com

Разработчик:
Bizarre Creations
www.theoddgentlemen.com

Издатель:
Activision
www.activision.com

Издатель у нас:
«1С-СофтКлуб»
games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб
14 Гб на жестком диске



PG | X360 | PS3

Последние годы в мире идет загадочная, бессмысленная и ужасающе жестокая война между двумя составляющими игр – графикой и геймплеем. В конфликт замешаны как крупнейшие студии, так и маленькие инди-разработчики. Первые дают супер-пупер-реалистичной графикой с крайне подробным Motion Capture и детализированными моделями. А вторые наступают там, где они сильнее и менее стеснены в своем творческом порыве, выдавая «на гора» такие геймплейные находки, что недостатки графики начинают восприниматься просто как стилизация под старые игры. Есть в этой войне и победители, установившие новую планку качества, и проигравшие, слабые как в графике, так и в геймплее. А еще есть инвалиды этой войны, случайно попавшие меж графическим молотом и геймплейной наковальней, и поэтому неидеальные и в одной, и в другой ипостаси.

Свеженький аркадный экшен-рейсинг Blur, совсем недавно попавший в мои руки, мог бы стать одним из таких инвалидов (по крайней мере, у него были на это все шансы). Но

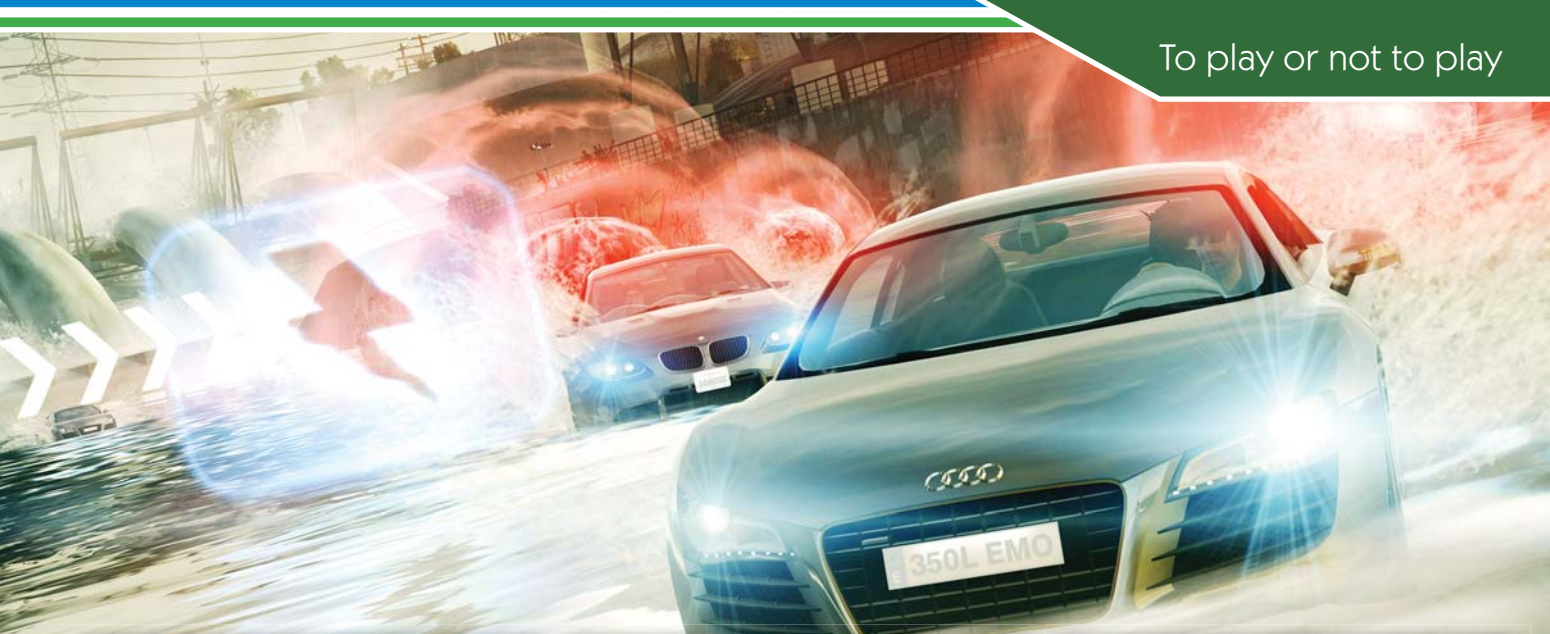
Bizarre Creations не лыком шиты: за плечами у них достаточно много успешных гоночных проектов, в числе которых очень удачная серия Project Gotham Racing. Так что только благодаря своему опыту они смогли совладать с этой игрой и выпустить не зарубежный аналог Lada Racing Club, а вполне нормальную, местами даже увлекательную гонку. С чего бы Blur мог повторить участь творений российского авто-игропрома? Все просто!

Начну с самого интересно – геймплея. Еще в первых видеодневниках разработчики делали основной упор на механике игры. Ведь Blur – это не симулятор, а аркадная гонка, и ездой на лицензированных, но нереалистично ведущих себя на дороге машинах сейчас никого не удивишь. Поэтому в Blur домешали немного экшкена, вернее, не домешали, а досыпали. Потому как он разбросан по трассам в виде различных паверапов. Конечно, идея эта далеко не нова – еще в бородатых девяностых было достаточно много аркад, в которых по пути можно было прихватить пару баллонов с закисью азота или, на худой конец, ракету класса «машина-машина». Наверное,

самой прокачанной и аддиктивной среди них была приставочная Rock-n-Roll Racing. Такие игры не перевелись и до сих пор – стоит вспомнить хотя бы очень толстый намек на Mario Kart в рекламном ролике Blur. Фактически, они очень зря вспомнили о своем более мультяшном сопернике, потому что по геймплею эти игры чуть ли не братья-близнецы. И если бы Mario Kart не был эксклюзивным проектом для Wii, это сходство заметили бы и без рекламы. И было бы это плохо, если б не было так хорошо скопировано и доработано.

Атакующие, защитные и улучшающие паверапы добавляют в обычную гонку элемент стратегии: важно определиться, что лучше подобрать, когда и как использовать один из трех доступных паверапов. Ведь атакующие абилки можно использовать и для защиты, отстреливаясь от атак соперников.

По модной теперь тенденции, почти все успешные использования умений вознаграждаются. И чтоб игроки эти награды действительно ценили, эфемерные баллы трансформировали в фанатов, да еще и для каждой трассы добавили дополнитель-



ную задачу – нафармить определенное количество фанатов. В принципе, эта идея работает очень неплохо, так как для набора необходимой цифры нужно не просто приехать первым, а разорвать противников в клочья, при каждом удобном случае подсовывая им то мину, то ракету, то стену электрических разрядов. И, конечно, Blur не мог обойтись исключительно одними гонками с выяснением, кто быстрее, поэтому постепенно нам открываются новые режимы игры: «как можно быстрее отстреляй как можно больше машин», «проедь по чекпоинтам так, чтоб после финиша на таймере осталось много времени» и прочие подобные развлечения. Схожие режимы были и в других гонках, но в Blur их собрали в одну кучу и хорошенько доработали, чтоб играть было еще интересней. Но, правда, не хватает игре одной фишки, часто используемой в других аркадных гонках: здесь нельзя улучшать свою машину. Можно ее перекрасить в любой интересующий цвет, но вот залезть под капот – ни-ни. Единственный способ раздобыть прокачанную тачку – выиграть ее в споре, выполнив перед этим ряд условий, без которых соревнование не состоится.

Проходить карьерный режим интересно, но намного ве-

селей и азартней, если один, а лучше, все противники – это такие же люди, как и ты. Такое веселье можно устроить в сетевом режиме, который здесь очень хорошо прокачан. Кстати, радует, что стала возвращаться традиция давать геймерам возможность поиграть на одном компьютере. И если в Split/Second: Velocity сплитскрин рассчитан только на двух человек, то в Blur можно играть вчетвером. Правда, для того чтоб всем одновременно управлять, понадобится купить как минимум два джойстика – за клавиатурой могут усесться только двое, да и то тесновато будет. Так что лучше раскошелиться и взять три-четыре джойстика. Фан, полученный от рубилова за одним компьютером, того стоит.

Вернусь к графике, вспомнив опять рекламный ролик Blur, заканчивавшийся словами «взрослые тачки для настоящих гонок». Да, конечно, машинки здесь не чета мариновским картингам, но в своем стремлении сделать игру визуально взрослее Bizarre Creations определенно перестарались. Они сделали ставку на преобладание темной гаммы, при этом она вышла такая темная, что совсем темная. Вообще, в Blur мы ездим не ночью, но постоянно возникает ощущение, что это какой-то

апдейтнутый NFS: Underground, где все трассы были сугубо ночными.

В довесок к темной гамме, к Blur'u прилагается много отборного блюра. Насыпали его сюда с благой целью – сделать более ощутимой скорость машины и опять-таки добавить «взрослости» картинке. Но, как и с гаммой, эффект получился немного слишком выраженным. Темная гамма накладывается на блюр, съедая ощущение детализации машин и окружающего мира. Если присмотреться, то заметно, что модели автомобилей достаточно хороши, да и антураж сделан качественно, но во время игры этого попросту не видно. Конечно, мрачная прилизанность и лоск придают игре вождественную «взрослость». Но, в то же время, из-за блюра, нарочито темных цветов и аркадного поведения машин иногда складывается впечатление, что ты рулишь не серьезной машиной, а ее пластмассовой моделькой. В общем, немного перегнули палку.

Но, несмотря на все проблемы, на новое творение Bizarre Creations точно стоит обратить внимание. Конечно заблуренная графика – момент спорный, но баталии в режиме сплитскрин перевешивают этот недостаток.



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

ОЦЕНКА 10

Exebichi



PRINCE OF PERSIA ЗАБЫТЫЕ ПЕЩЕРЫ

Буря в пустыне

Жанр:

third-person action

www.prince-of-persia.us.ubi.com

Разработчик:

Ubisoft Montreal

www.ubi.ca

Издатель:

Ubisoft

www.ubi.com

Системные требования:

Процессор 2.6 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 512 Мб,

шейдеры 3.0

8 Гб на жестком диске

постоянное интернет-подключение

PC | PS3 | X360

Наш специальный корреспондент отправился в Персию, но вместо интересного рассказа о том, как там скучно, зачем-то принес нам это письмо. Так как у нас нет денег на конверт и марки, мы публикуем его на страницах «Шпиля!». К тому же, мы уверены: в Ubisoft читают наш журнал. А если и нет, то парни из EA им обязательно передадут.

ПринцеПеАльно

Дорогие Ubisoft! Пишет вам ваш большой поклонник по имени KhaJ-Tosin. Я хочу вас всех нафиг убить. Но сперва я расскажу вам грустную историю.

Одна из наиболее наивных и экстремальных вещей, которые я совершал в своей жизни – это решение погонять в недавно уставленный, но еще не опробованный Prince of Persia: The Sands of Time. Так, пять минут погонять, чисто размяться и отдохнуть от подготовки к одному из самых стремных и демонических экзаменов в универе. Незаметно отдых затянулся до утра, а подготовка скукожилась до лихорадочного пролистывания конспекта в метро, но приобретенный в игре волшебный навык отматывать время назад позволил не пополнить мной ряды нашей мужественной армии. После сессии, вместо того, чтобы как все нормальные люди уйти на пляж или в запой, я исчез

из реальности на половину лета, поскольку вторая часть этой вашей адской игры, Warrior Within, поработила мой разум и душу (если ту вонючую фигию внутри меня можно назвать таким нежным словом). Сочнейшее рубилово, трюки, которым обзавидуются любые циркачи-акробаты (и при этом более простое управление трудно было вообразить!), тонны мяса и кровищи под драйвовую музыку – такого счастья мир еще не видывал. WW делал всех без исключения своими рабами. Сажал на игру. Отменял тысячелетия цивилизованного развития, привычку мыть руки перед едой и ноги перед сном, признавал недействительной Женевскую конвенцию.

Мы любили – вы пролюбили

Но вскоре появилась третья часть игры, от которой в угоду возрастному рейтингу вы открутили пару сочнейших плюшек, но, в целом, получилось довольно неплохо. Далее, по всей видимости, вы покурили ковролин, схлопотали передозировку барбарисками и выдали четвертую часть – Prodigy, которая по драйву и вменяемости едва достигала уровня Froger 2. Честно говоря, интереснее было играть в Quake при помощи логарифмической линейки. Вы, боги во плоти, Ubisoft, казалось,

живьем похоронили роскошный тайтл, слив его в шлюзы, и всецело переключились на Assassin's Creed... Но великий Джерри Бкурхаймер, продюсировавший «Пиратов Карибского Моря» решил снять по мотивам первой игры серии кино. У нас в редакции есть предположение, что во время съемок Джерри был вынужден иметь постоянное подключение к интернету и снимать все сцены максимум с трех дублей – именно так работает DRM-защита, которую нынче вы, Ubisoft, так любите. Но я не об этом. Одновременно с фильмом вы пригрозили выпустить новую часть серии Prince of Persia. Игра по мотивам фильма по мотивам игры – это, конечно, поражает кору и древесину головного мозга, но ваше клятвенное обещание вернуться к истокам первых частей заставляло сердца игроков трепыхаться с повышенной скоростью.

Принцессы не какают

Как оказалось, к великому восторгу фанатов саги, ваша свежая поделка никаким боком не цепляет сюжет кинокартины (пользуясь случаем, хочу отметить, что картина оказалась очень даже). События Forgotten Sands проходят в период между действием в Sands of Time и Warrior Within, чего игроки очень давно желали. Повествование





в целом выглядит весьма интересно – поздравляю – и достойно объясняет что, кто, как, кого, куда и сколько раз. Не такой сопливый, как в первой части, но все еще не мрачный терминатор из второй, Принц залихватски прорубается сквозь полчища неприятелей и ловко скачет по стенам, чтобы в очередной раз спасти мир, родных и свою задницу. По традиции, процесс членовредительства и лихой акробатики постоянно чередуется – не так динамично, как в Warrior Within, но все равно, до того, как ты устанешь перепрыгивать ловушки, тебе обязательно всунут порцию мальчишеского для бития. А за две минуты до того, как начнет приедаться смертоубийство, заставят карабкаться по развалинам. Это вы ловко срежиссировали, молдцы.

Исполнитель желаний

Вы понимаете, что новая боевка очень радует тех, кто давно играл в Warrior Within, и забыли, какая там была роскошная кровавая гебня? Зачем, зачем великолепная, простая и эффектная боевая система Free Form Fighting, благодаря которой в WW можно было на трех кнопках совершать тридцать миллионов дичайших комбосов, все-таки была выброшена на свалку? Да, теперь у каждой атаки Принца есть по несколько различных анимаций, но простой удар, мощный удар, удар в полете и удар после перепрыгивания противника – на фоне FFF это смотрится не выше уровня школьной самодеятельности. Хотя, склонен признать: вам удалось сделать драки зрелищными и они вызывают, в прин-

ципе, только приятные эмоции. Особенно радует безумное мочилово в последние два часа игры и финальная схватка – это бесподобно. Для тех, кто не видел God of War.

Зачем, зачем вы пошли по стопам старины Кратоса? Не спорю, это небольшое заимствование вполне вкусно, но ведь и Принц из второй части был ничуть не менее брутальным. Кстати, насчет брутальности. Вы – сволочи. Просто растворяющиеся трупы поверженных противников – это, бесспорно, понизит возрастной рейтинг игры, но жаждущие мяса и крови люди могут выйти на улицы и начать массовые убийства из-за недостатка жестокости в Forgotten Sands. Вы готовы взять на себя такую ответственность? И почему Принц так много треплется? Спасибо, что он хоть иногда затыкается, в отличие от своего коллеги из Prodigy, и не говорит о коврах... Но, ребята, тут надо монстров убивать, а не языком чесать. И эта система апгрейдов – зачем там столько мусора, а? Спасибо, хоть музыку сделали приятную и позволяющую максимально влиться в игровой процесс. Не драйвовейший саунд WW, но тоже вполне съедобно.

Персидский залив заскок

Дайте, я почешу вас за ухом, парни из Ubisoft. Я не думал, что вы способны придумать что-то новое в акробатике. Все были уверены, что лучше уже быть не может, а тут – на тебе. Некоторые уровни, вроде обсерватории или песчаной бури – это вообще вынос мозга. Да и простые карты требуют не абы какой реакции, выдержки и запаса матерных слов. Использование

не только прыжков туда-сюда по интерьеру, но и карабканья по «затвердевающей воде», диких скачек по летающим противникам, прыжков на магическим образом появляющиеся конструкции – это суперсочно. У вас получился отличный экшен-пазл, поздравляю, тут вы отработали свои паспорта. Особенно, учитывая, что графика и эффекты – закачаешься: визуализация очень приятна, а дизайн заслуживает оваций. За это вам спасибо.

Наша песня хороша

К вам приходит много писем (не только угрозы), и, уверен, вы сейчас читаете и это. На самом деле, вы сделали отличную игру, которая может достойно носить имя «Принц Персии». И вы, скорее всего, удивитесь, почему в таком случае я хочу вас убить. Я готов ответить: я никак не пойму, почему вы не выпустили сперва Sands of Time, затем The Forgotten Sands, потом The Two Thrones и лишь в конце – Warrior Within? Ведь именно в такой последовательности стоит проходить игры серии Prince of Persia для максимального удовольствия.

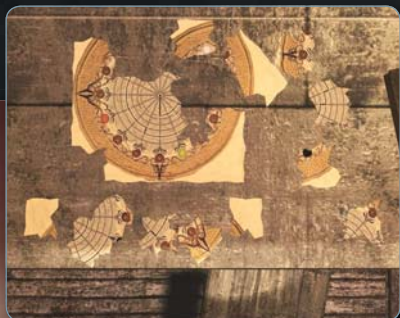
А дальше вы должны были все дружно застрелиться, не успев закончить ужас под названием Prodigy – ведь известные случаи: лабораторные мыши сходили с ума, если рядом с ними играли в четвертую часть PoP. Вы делаете хорошие игры, но если вы и дальше собираетесь кастрировать их продолжения брутальность ради увеличения продаж – к вам в Монреаль придет Дахака и так вас отдахает, что... Ну, вы в курсе.

KhaJ-Tosin и его безумие



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

ОЦЕНКА 10



DARKNESS WITHIN 2 THE DARK LINEAGE

Кошмар с продолжением

Жанр:
adventure, horror
www.darknesswithin2.com

Разработчик:
Zoetrope Interactive
www.zoetrope-interactive.com/zo/index.htm

Издатель:
Iceberg Interactive
www.iceberg-interactive.com

Издатель у нас:
«Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 256 Мб
3 Гб на жестком диске



Когда доживаешь до определенного возраста и игрово-киноманского стажа, начинаешь понимать, что раньше и деревья были выше, и кукуруза с помидорами страшнее. И дело тут вовсе не в том, что мои мозги начинают дряхлеть, и я впадаю в старческий маразм, и даже не в том, что раньше мы были детьми и шарахались даже от собственной тени, а в том, что раньше нас пугали более качественно. Вспомните «Нечто», первые части «Сайлент Хилла», первую «Обитель зла» – да мало ли было хороших ужасов в прежние времена? А вот теперь их совсем мало, причем вне зависимости от жанра – ни книги, ни фильмы, ни игры не заставляют игрока дрожать от смертельного ужаса, сжиматься в комочек и прятаться под стол. Нет, редкие шедевры все-таки встречаются, но в основном это экшены типа Dead Space, где бороться с собственными страхами можно путем их уничтожения. Разве ж это ужас, если ты можешь справиться с пугающими тебя чудовищами так запросто? О нет, дайте нам ужас, с которым мы не сможем справиться!

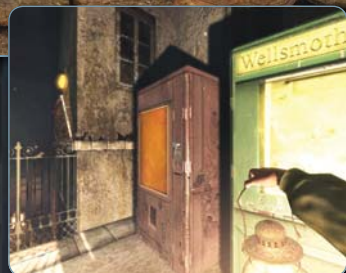
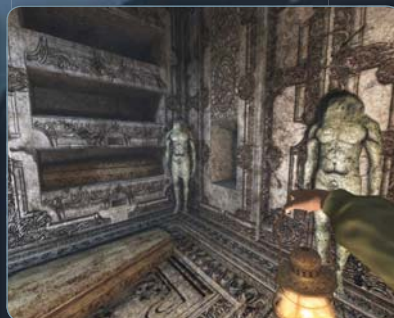
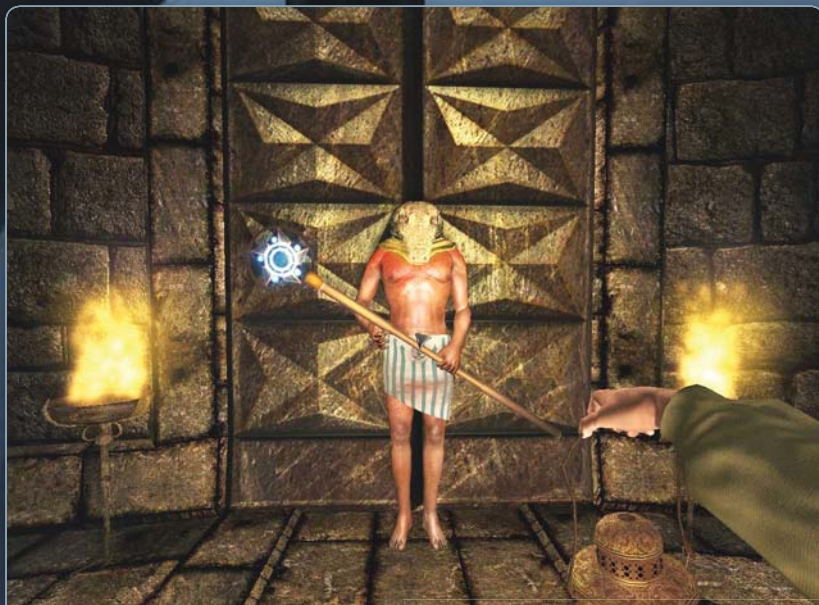
В ответ на мольбы страждущих иногда появляются шеде-

ры: например, Cursed Mountain или Darkness Within – вышедшая около трех лет назад игра в лучших традициях Лавкрафта, которую просто не мог обойти своим вниманием ни один истинный ценитель хоррор-адвенчур. Точнее говоря, сначала это было совсем не очевидно: местами кривоватая, не самая удобная в отношении управления, с вполне приземленной графикой игра не обещала ничего необычного. Но стоило только попробовать погрузиться в этот мир, как он до самого последнего момента не отпускал – настолько сильной была атмосфера, настолько хотелось узнать, чем же закончится кошмар детектива по имени Ховард. Кстати говоря, закончился он под стать самой игре – то ли наш герой сошел окончательно с ума, то ли все эти ужасы существуют на самом деле. И еще неизвестно, что хуже. Так или иначе, игроки остались счастливыми и довольными и замирали от нетерпения и восхищения, когда разработчики объявили о том, что собираются делать вторую часть. Ожидание было трепетным: не изменят ли разработчики традиции пугать, не потеряет ли игра атмосферу, не станет ли Darkness Within 2

очередным проходным квестом, о котором захочется поскорее забыть в свете первой части?

Забегая наперед, скажу, что ничего такого не произошло. Разработчикам удалось превзойти себя – сохранить атмосферу и сюжетную целостность, сделав игру более совершенной технически.

Начинаем мы играть в лечебнице, где происходит непонятно что. То есть тем, кто играл в первую часть, еще хотя бы что-то понятно, другим же остается смотреть широко открытыми глазами на происходящее на экране нечто, которому нет никакого объяснения. Но не спешите винить разработчиков в излишней загадочности – всему этому будет дано логическое пояснение, как только у нашего героя появится возможность сесть и самому себе все попробовать объяснить. Нам же тем временем предстоит освоиться с новым управлением – оно изменилось, причем достаточно сильно. Это, кстати, одна из наиболее приятных новостей. Ибо теперь мы не просто будем двигаться по миру и осматривать предметы, мы будем прыгать, приседать, поднимать и передвигать предметы разной тяжести – и



все это для того, чтобы найти ключ к разгадке. Таким образом разработчики существенно разнообразили игровой мир, заставили игрока вести себя более активно. Например, чтобы найти кошелек и билет, нам надо не просто осмотреть комнату, а присесть и открыть ящики стола. Стоя ящик просто не обнаружишь. Конечно, игра стала из-за этого немного сложнее, но при этом реалистичнее.

Некоторые предметы нельзя найти без фонарика или лампы, чтобы не лазить каждый раз в инвентарь, сделали клавиши быстрого доступа – F1, F2 и так далее. Быстро выхваченный из инвентаря фонарь способен спасти игрока от сердечного приступа и помочь найти нужный предмет, не тратя на это лишнего времени и не заморачиваясь с лишними кнопками. Кстати, с предметами в инвентаре разработчики тоже заставят нас поработать. Мало найти письмо и прочитать его, надо еще подчеркнуть слова и фразы, которые заставят главного героя что-то припомнить или всерьез задуматься. Можно обойтись и без тщательного изучения каждого предмета, каждого письма или записки в инвентаре, но это

может серьезно сказаться на концовке игры. Причем искать надо не только основные подсказки, но и скрытые – они куда более ценные. Например, в самом первом письме есть четыре основных и еще как минимум одна тайная подсказки, которые могут навести Ховарда на серьезные размышления.

Идея такой активной работы с инвентарем пришла в голову не только Zoetrope Interactive, но она все еще достаточно оригинальна, чтобы привлечь изголовавшихся по оригинальным ходам и сюжетам квестеров. И вот тут мы плавно переходим к сюжету, чтобы рассказать немного о том, какой он, но не раскрывать при этом ни одной тайны. Он есть, он хорош, как и в первой части, он продуман до мелочей, он целостен и все так же загадочен. Мы будем постепенно приподнимать завесу, пугаясь от этого с каждым шагом все больше. В общем, получить удовольствие от него сможет каждый ценитель ужасов и хороших фантастических историй, а также все, кому знакомо имя Лавкрафта.

Последнее, о чем стоит сказать, над чем серьезно поработали Zoetrope Interactive,

это графика. Кривоватая в первой части, в The Dark Lineage она стала пусть и не близкой к идеалу, но все-таки хорошо проработанной. Падающий снег, тени, туман, игра света – все это способно добавить игре ничуть не меньше атмосферности, чем фирменные зернистость, обесцвечивание, разводы и пульсация картинки в «ответственные моменты».

Darkness Within 2: The Dark Lineage – тот редкий случай, когда вторая часть получилась не только не хуже первой, а лучше нее. Ученные ошибки, доработанные детали, улучшенная графика и возможность более тесного взаимодействия с миром и предметами заставляют игрока сильнее влиться в мир ужаса, царящий в игре. И это действительно хорошо, это действительно затягивает еще сильнее. Ну, а влияние внимательности на концовку игры способно заставить игрока пройти DW2 еще один, а то и два раза – просто чтобы увидеть, что изменится и постараться отточить свои детективные навыки и умения.

Noir

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

ОЦЕНКА 10



Магия звезд

Жанр:
space RTS
www.arcengames.com/aiwar/features.php

Разработчик:
Arcen Games
www.arcengames.com

Издатель:
Arcen Games
www.arcengames.com

Издатель у нас:
«Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор: 1,6 ГГц
ОЗУ: 256 Мб
Видео: 64 Мб
200 Мб на жестком диске

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

ОЦЕНКА 10

Можно долго жаловаться на то, что в мире не хватает космических стратегий и ждать появления нового и безусловного лидера жанра, а можно — хвататься за все подряд, даже за самые мелкие и, казалось бы, невзрачные игрушки, пытаясь найти среди них настоящую жемчужину. Во втором случае вы рискуете подпортить себе нервную систему, в первом — пропустить нечто действительно стоящее. Уж не знаю, кому как, а мне предпочтительнее второй вариант, ибо мгновения настоящего геймерского счастья с лихвой перевешивают все те часы, которые были потрачены на его поиски. Ну, а вам, дорогие наши читатели, не придется приносить в жертву ни время, ни нервы, ни что-либо еще, ибо здесь и сейчас мы предлагаем вашему вниманию самый настоящий кусочек счастья весом всего в 200 мегабайт на жестком диске.

Несмотря на такую скромность, игре не занимать масштабности. Она — как будка всем известного английского Доктора, только снаружи выглядит маленькой, на самом деле в ней умещается целый мир. Да что там мир: в «AI War. Звездный флот — Схватка» есть целая галактика, и даже более того. Здесь действительно есть, где развернуться, настолько, что

даже не верится, что перед нами просто инди-игра. Разработчики действительно вложили в нее душу и время, это хорошо видно по масштабам и реализации.

Заметно это уже в меню. Игроку предлагается не три базовых уровня сложности, а почти два десятка — причем действительно отличающихся друг от друга по уровню интеллекта противника. Есть возможность играть с живыми оппонентами — до восьми человек, и такая большая вариативность звездных карт, что просто диву даешься — до ста планет с различной системой их распределения по галактике, начиная от простейшей и заканчивая реалистичной. В общем, развернуться тут действительно есть где — и опытному игроку, и начинающему. Для последних в игре есть удобная система обучения, которая не только покажет, но и расскажет, что, как и почему, причем так, что даже самый далекий от стратегий человек все поймет и заинтересуется.

В самой игре — естественно, на нормальном уровне сложности, то есть в районе пятого-седьмого, интеллект противника достаточно продвинут, чтобы серьезно напрячь мозг. Более высокие уровни предназначены, чтобы всерьез загрузить даже самого подкованного

из стратегов, так что не только мультиплеером жив AI War. При этом разработчики явно много поработали над балансом сил. Уровни с первого по пятый стоит воспринимать как тренировку — тут сложно говорить о тщательно соблюденном балансе, выиграть у компьютера легче легкого. В общем, AI War вполне подойдет в качестве постепенного обучения для будущего стратега, желающего покорять все вселенные, которые только под руку попадут, но не знаящего, с чего и как поступить к этому делу.

Единственное, что выдает в AI War инди-игру, у которой не было серьезного бюджета и большой команды разработчиков — это ее графика и звуковое сопровождение. Нет, они не отстойные, просто им не хватает «понтности». Сделаны эти составляющие игры просто и со вкусом. Красивые статичные фоны, корабли, которые нельзя рассмотреть слишком близко, удобные и логичные карты и меню, бои и места переходов от одной планеты к другой без лишних спецэффектов, простая, но в то же время приятная музыка — все это AI War. Все это хорошо, все это располагает к тому, чтобы все больше и больше хотелось в нее играть.

Pantera sls

СКОРО!

ВСЕУКРАИНСКИЙ ЧЕМПИОНАТ COUNTER-STRIKE



ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ НА САЙТАХ
WWW.CS.BEELINE.UA И WWW.SHRIL.COM

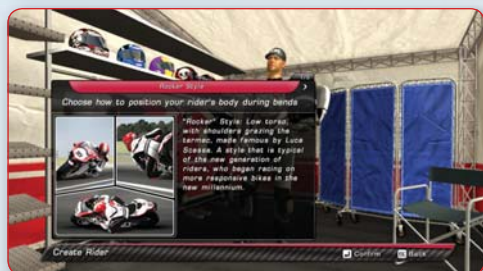


Beeline®

живи на яскравій стороні

Организаторы:

мы с вами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения



SBK SUPERBIKE
FIM WORLD CHAMPIONSHIP

Летающий вдаль железный ангел

Жанр:
racing, motorcycles
www.sbkthegame.com/x

Разработчик:
Milestone
www.milestone.it

Издатель:
Black Bean Games
www.blackbeangames.com

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

PG | X360 | PS3



Разработчиков симуляторов очень часто ругают за то, что они из года в год дают нам привычную конфету в слегка измененной обертке, преподнося ее как нечто новое, ну или, по крайней мере, обновленное. И мы верим. И расстраиваемся, когда под более яркой упаковкой оказывается все то же, привычное уже с детства «птичье молоко». Ворчим, что разрабы давно уже создали идеальные игры и только с каждым годом уменьшают кусок отрезанных вкусов. Обижаемся, отворачиваемся от игры в сторону более ярких фантиков, создатели которых обещают нечто феерическое. И часто это нечто оказывается действительно феерическим – настолько, что добавлять это в свой игровой рацион просто не хочется. Расстраиваемся, берем в руки новую конфету, потом новую, и еще одну... периодически попадаются действительно классные игры, но редко, поэтому, устав от череды неудачных «конфет», начинаешь понимать: а ведь правы разработчики симуляторов, что не особо сильно меняют свои проекты, а просто добавляют в них новые возможности.

Уж не знаю, что там творится в мире спортивных симуляторов, но именно такие чувства

возникают, когда берешь в руки очередную часть авиа, яхт или мотосимулятора. Об автопроектах я говорить тоже не буду – их разработчики, как говорится, склонны к изменам и переменам: то выпускают новую часть на потеху казуально-аркадной публике, то ударяются в попытки создать идеальную симуляцию и физику. А вот те, кто делает три упомянутых вида игр, как будто знают – их играми будут интересоваться люди, «повернутые» на тематике, которым главное не неожиданные повороты, а новые ароматизаторы и красители – естественно, идентичные и без всякого там гмо.

По коням!

В серии мотосимуляторов SBK вот уже который год в роли этих самых новых добавок выступают все новые и новые трассы, модели железных коней, доступные расцветки для них и прочие радости, способные занять любителя байков в то время, когда он не мчит на бешеной скорости по трассе, не участвует в очередном сетевом или оффлайновом чемпионате. В общем-то, со всем этим многообразием SBK X: Superbike World Championship тянул бы скорее на аддон или пак, что было бы совсем уж печально, поэтому сразу

обратим внимание на не менее заметные улучшения в графике и физике. Пусть пока что она и не идеальна, но достаточно близка к тому. Учтено все – начиная от траектории полета в зависимости от скорости и грунта, по которому вы мчите, до всего того же самого при различных погодных условиях – дождь, например, достаточно сильно затруднит участие в чемпионате.

Но на все эти прелести обратить внимание и порадоваться можно только через несколько часов игры. Первое время игроку, уже отвыкшему или вообще – ни разу в жизни не привыкшему к виртуальному байку и его поведению на трассе, придется и без дождя совсем не сладко: в резкие повороты не вписываешься, сбавить или добавить скорость не успеваешь. Все это, к счастью, быстро проходит, и остается только чувство свободы, подкрепленное ветром в ушах, причем вовсе не придуманным: разработчики хорошо поработали над музыкальным и звуковым оформлением. Первое как нельзя лучше подходит для гонок на байках – драйвовая музыка с уклоном в рок, которая заставляет почувствовать единение с виртуальным железным конем под тобой. Второе представляет собой тот самый ветер в ушах,



который пробивается под шлем (именно такой фоновый звук слышишь, когда гоняешь на реальном байке), который при пиковых скоростях частично перекрывает музыку, который заставляет сердце стучать от напряжения, который сжимает мир до размеров одной дороги.

Что касается графического оформления, то тут все обстоит тоже достаточно хорошо: при увеличении скорости картинка слегка размывается, при меньших скоростях и в роликах все смотрится детально и красиво. Фоновые изображения, правда, могли бы быть получше, а то зрители больше напоминают деревянные декорации, но должны же разработчики оставить что-нибудь на будущий год?

ГМО

Впрочем, без гмо не обошлось: в роли этой самой вонючей кучки тут выступает далеко не самое удобное управление при виде от первого лица, то есть из-за руля мотоцикла. Обзор достаточно невелик, так что иногда просто не успеваешь заметить соперника, и тут два варианта – либо он влетит в тебя, либо ты в

него. И между ними в самом деле «две большие разницы»: если ты влетишь в оппонента, можно вернуть, да так, что его отнесет очень далеко, а при самом удачном повороте событий – он нагонит тебя еще не скоро (если вообще нагонит), если он в тебя – в аналогичную ситуацию рискуешь попасть уже ты. В любом из вышеизложенных вариантов есть один бонус для игрока – трассу все равно можно перепройти, но как же, черт побери, красиво летят мотоциклы и их всадники! И какие красивые, хоть и ножом по сердцу режущие, царапины и вмятины остаются на железных конях после всего этого. Это реально красиво, я ради этого около часа, злобно похихикивая, влетал то в одного, то в другого мотоциклиста, просто чтобы понаблюдать, как они красочно кувыркаются. Что ни говори, а над графикой и физикой поработали на славу. В большей степени это, само собой, заметно в режиме симулятора, но и аркадный неплох – правда, полеты там не сопровождаются повреждениями, так что трассу вы пройдете в любом случае, пусть и не выиграете ее.

Вторым вонючим куском гмо могла бы стать опять-таки реализация управления, но фактически не стала, хотя странный запах все-таки у этого ароматизатора имеется. Во-первых, кнопки переключения камеры периодически (при

попытке сбавить скорость или дать по газам) попадают под пальцы, что несколько тормозит движение и вызывает бурный поток не самых цензурных слов и выражений. Выходом было бы подключение джойстика, но... у меня лично он подхватился только в меню – на трассе оказалось, что он не фурычит ☹. Почему, как и за что – большой вопрос, из-за которого таки пришлось привыкать к клавиатуре. Процесс прошел быстро и (благодаря отсутствию другого выхода) достаточно просто.

Финишная прямая

Два небольших минуса (причем таких, от которых можно избавиться путем не включения режима от первого лица лишней раз и уже после получаса-часа игры) против большого количества заметных преимуществ – да что они есть такое вообще? О них очень быстро забываешь, на них просто перестаешь обращать внимание, а вот кайф – он вечен. Ну, по крайней мере, до выхода новой части. Ведь SBK X: Superbike World Championship подтвердила, что серия SBK не просто жива, она остается одной из лучших в своем жанре. Вопрос «играть или нет» тут вообще не должен стоять, если вам по душе скорость, ревущие железные звери и виртуально-реальные дозы адреналина.

Alisa

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

ОЦЕНКА 10





PUZZLE CHRONICLES

Тары-бары, вары-вары

Жанр:

logic, RPG

www.konami.com/games/puzzle-chronicles

Разработчик:

Infinite Interactive

www.infinite-interactive.com

Издатель:

Konami

www.konami.com

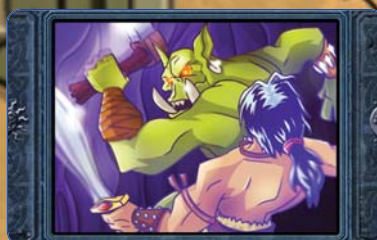
Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 1 Гб

Видео: 128 Мб

PG | PS3 | X360 | PSP | DS



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

ОЦЕНКА **10**

Компания Infinite Interactive – пожалуй, самый известный любитель логических игр в мире, по крайней мере, именно эта студия постоянно радует нас все новыми и новыми паззлами. Причем каждый из них разработчики умудряются сделать в новом мире (не считая продолжений): то в космос игрока отправят, то в фэнтезийные миры с чудовищами, а в этот раз и вовсе в мир варваров, фей и монстров. И при всем при том игры получаются интересными, насыщенными событиями – такими, что оторваться просто нереально до самого конца, а некоторые хочется пройти несколько раз; такими, что новую поделку этой студии фанаты логических игр ждут ничуть не меньше, чем, например, продолжение «Сталкера» или «Дискайплов». А разработчики рады стараться: из года в год они выпускают все новые и новые игры. И вот именно тут я сделаю передышку в дифирамбах и уделю внимание самой игре, ибо она того более чем заслуживает.

Игра с оригинальным названием Puzzle Chronicles легко выдает словом «паззл» свою направленность и разработчика (не шибко-то они оригинальны в придумывании имен для своих проектов в последнее время), а вот второе слово ну никак не намекает на происходящие в игре события. А происходит в Puzzle Chronicles достаточно много чего: сначала на деревню нападают некие враги, похищают ее жителей, остается только один герой-варвар, которым и будем играть мы. Собственно, нам повезло чуть больше – нас продают на рынке, покупают за баснословные деньги и какого-то черта берутся

помочь выследить врага. Причем не кто-нибудь, а самая настоящая фея-волшебница. Наш герой, даром что варвар необразованный, доверять ей не собирается, правда, выхода у него нет – сам по себе он найти след не может. И вот, таким образом мы отправляемся в свое долгое, но очень увлекательное путешествие. Приключения состоят не только из битв и ходьбы по локациям, но и из разговоров и встреч с разными персонажами. Оформлено все это в виде озвученного комикса, что, в общем-то, оригинально и забавно. Что касается графики, то ее нельзя назвать особо продвинутой даже для такого жанра, впрочем, вот эта самая манера подачи сюжета захватывает настолько, что на огрехи обращаешь внимание, только уже пройдя игру целиком.

В пути нам встретятся не только собеседники, но и друзья-соратники – в том числе, звери, которые будут нашими помощниками в боях и путешествии: Puzzle Chronicles позволяет создать партию героев, каждого из которых можно прокачать – дать им умения, навыки, повысить характеристики. Будут тут и враги, таящиеся в пещерах, зданиях, да и просто попадающиеся на дорогах. Попутно мы будем собирать вещи, которые умещаются в одной единственной безразмерной сумке, одевать их на героя, чтобы дать защиту или дополнительные возможности в бою. В общем, все как в обычной РПГ, за исключением того, как именно происходит прокачка персонажа и бои с противниками.

Как – несложно догадаться. С помощью логических игр. На сей раз процесс умерщвления

противников происходит подобно известной многим Lumines: поле поделено на две части, отвоевание жизненного пространства происходит каждый раз за счет поля противника, а выиграть – значит, уменьшить его поле до минимума, чтобы он больше не мог управлять тройками фишек.

Фишки тут встречаются четырех цветов и четырех же типов. Зеленые, желтые, красные и синие, они поделены на черепа, простые квадраты, звездочки и универсальные клетки. Последние принимают нужный цвет автоматически, они универсальные. Чтобы собрать силы для удара и ману для специальных атак, надо не просто собрать несколько фишек, а применить к ним звездочку нужного цвета; остальные фишки, составленные в квадрат, составляют заклинания, которые весьма помогут в сражениях с монстрами. С прокачкой дела обстоят чуть проще – тут достаточно просто собрать четыре фишки одинакового цвета, правда, есть и свои сложности: фишки «поставляются» на поле целым горизонтальным рядом, а не небольшой «кучкой».

Сначала игра кажется простой, но с каждым новым монстром воевать становится все сложнее, победа достается в затяжном и вдумчивом сражении. Нет, долго думать и медлить тут нельзя – иначе противник вас задавит просто за минуты, просто самих шагов придется сделать очень и очень много, а размеры поля будут то увеличиваться, то уменьшаться. Часовой бой, из которого тебе так удастся выйти победителем – это действительно круто.

Pantera sls







DISCIPLES RESURRECTION

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ





Работу работать будем?

The Sims 3
КАРЬЕРА
ДОПОЛНЕНИЕ

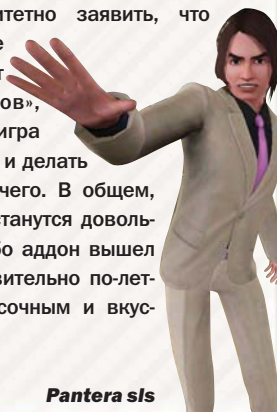
Есть игры, к которым можно относиться равнодушно, а есть – которые можно или любить, или ненавидеть. Именно к ним относится серия The Sims, которая уже более десяти лет доставляет одну половину игроков и радует вторую. Не смотрите на то, что в игре всего лишь три части – количество аддонов к первым двум зашкаливает, число дополнений к третьей растет стремительными темпами. Правда, периодически разработчикам таки удается прочесть мысли игроков, так что и аддоны к «Симсам» бывают удачными.

Вот, например, свеженький «The Sims 3: Карьера». От оригинальной третьей части и всех уже выпущенных к ней аддонов его отличает то, что теперь своим подопечным игрок может руководить и в рабочее (не для игрока – тут уж как повезет, а для сима) время. И не просто следить, чтобы тот был жив-здоров, но и выполнять его обязанности. Звучит скучно, но на самом деле жители этого виртуального мира не работают бухгалтерами-счетоводами, а значит, за рабочим столом с бумагами целыми днями просиживать не придется, все намного интереснее. Например, можно быть стилистом.

Или дизайнером интерьеров. Или охотником за привидениями. Или супер-пупер-компьютерщиком. Первые две названные работы (а также еще несколько вариантов типа татуировщика, например, или архитектора) реализовывают мечту игроков о том, чтобы игровой процесс состоял сплошь и рядом из создания персонажа и его дома – теперь вы будете заниматься этим почти половину игрового времени, да еще и не тратить деньги, а получать их в качестве оплаты труда. Остальные профессии тоже интересные, как небольшие приключения, встроенные в обычную череду событий The Sims. Пусть это и не «Коллапс», не «Сталкер» и даже не Blur, тем не менее, добавление новых событий и возможностей в привычном обрамлении пошло игре на пользу – теперь играешь дольше, удовольствия получаешь больше, не сносишь игру с компьютера тоже дольше. Ну, а фанатам при всем при этом не придется кричать о том, что разработчики поломали всю привычную схему игры – она осталась такой же, просто теперь есть дополнительные развлечения.

Что еще изменилось? Немного. Графика, звук, требования и

прочие особенности остались на прежнем уровне. Появился новый город, в котором больше доступных домов и социальных площадок – парков, магазинов, аттракционов, пляжей и тому подобного. Кроме этого, добавилось немного новых вещей-объектов, немного новой одежды и причесок – как обычно в новых аддонах к этой серии. Капитальных перемен, помимо работы, толком нет, но они и не нужны: любители серии получили новую жвачку, которой, в отличие от прошлых, хватит на дольше, и она при этом останется все такой же вкусной; ненавистники – новый повод поставить игру, чтобы еще раз увлеченно, с горящими от азарта глазами, провести за компом несколько дней, а потом авторитетно заявить, что они не любят «Симсов», что игра ацтой, и делать тут нечего. В общем, все останутся довольны, ибо аддон вышел действительно по-летнему сочным и вкусным.



Pantera sls

Жанр:

addon, симулятор жизни
www.thesims3.com/game/ep2

Разработчики:

Electronic Arts
www.ea.com

Издатель:

Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб

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

ОЦЕНКА 10

Жанр:
казуальная, logic

Разработчик:
Artogon
www.artogon.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 10



В СКАЗКУ ПОПАЛ

Чем отличается хорошая казуальная игра с поиском предметов от плохой? Тем, что в ней искать предметы не только сложно, но и интересно – благодаря круто закрученному сюжету, прикольной графике, сказочной атмосфере, периодически проскальзывающим загадкам разной сложности, начиная от паззлов и заканчивая сложными логическими цепочками. А еще – яркими персонажами и интересными диалогами. Все это есть в «Колыбель света 2. Граница миров». Кстати, сюжетно и по текстовкам персонажей игра сильно похожа на современное юмористическое фэнтези – тут тоже герои не

гнушаются полушутки и эквивалентов, ведут себя естественно, а не напыщенно, что делает игру еще более забавной и интересной.

Но дело не только в сюжете – он сам по себе не смог бы сделать «Колыбель света 2. Граница миров» одной из самых интересных игр в своем жанре. Дело в том, как тут подается поиск предметов. Ну, вот, например. В начале игры нам надо найти для бабушки очки. Мы их видим сразу, но взять и отдать не получается – надо найти еще несколько предметов, вставить их в ячейки по кругу. В процессе поисков находим один из нужных предметов, на

котором тоже завязан такой же круг, так что взять, допустим, статуэтку, мы сможем, только заполнив его. Звучит сложно, но выглядит оригинально, да и сам процесс получается не таким нудным, как стандартное «найдите 10 отверток, 20 птиц и 40 ящериц». К тому же, ключевые предметы логически связаны с историей – например, очки, ключ, шестеренка для починки моста, чашки и чайник, чтобы сделать кофе. Не менее приятно, чем сам игровой процесс, сделаны звук и графика, так что фанатам казуальных квестов эта игра обязательно понравится, да и не только им, кстати.



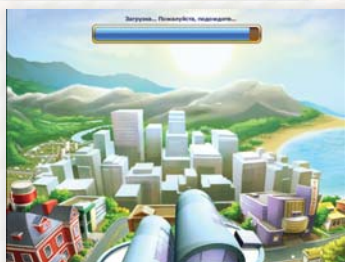
Жанр:
казуальная, simulation, strategy

Разработчик:
G5 Entertainment
www.g5e.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 10



ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ ЕСТЬ ГОРОД ЗОЛОТОЙ

Когда бы вы не начинали свой игровой путь – 5, 10, 15 лет назад – вы, скорее всего, слышали о такой игре, как SimCity. Эта старенькая, но совсем не простая стратегия, в которой нужно управлять городом, пленила сердца не одной тысячи геймеров. Новые проекты вызывают интерес, но желание устанавливать их возникает далеко не у всех: многочисленные шутеры, экшены, масштабные стратегии и РПГ просто затмевают их собой, на городские развлечения просто не хватает ни места на компе, ни времени.

Поэтому мы советуем всем, у кого все еще периодически

ушаченно бьется сердце при воспоминаниях о SimCity, установить на компьютер хотя бы вот эту казуалку – «Виртуальный город». Естественно, она в разы проще, в ней меньше сложных изворотов для мозга, здесь не придется долго и нудно придумывать стратегию своего поведения, но, тем не менее, некоторые общие моменты есть: игроку надо поддерживать инфраструктуру города, а не просто собирать «урожаи» с заводов и получать прибыль, придется прокладывать маршруты транспорта, продумывать систему дорог и заниматься прочими делами, о которых другие

разработчики казуалок даже и не вспоминают. Проблем у города действительно много, и стоит забыть об одной из них, как задание не будет пройдено. Чтобы игроку было проще освоиться, первые несколько уровней сопровождаются подсказками, потом можно перейти в «песочницу» и жить, как душа пожелает.

В итоге, «Виртуальный город» затягивает достаточно сильно и всерьез. Тем более, что и графика, и звук к этому располагают. Так что бросайте все свои дела на «Ферме», оторвитесь от свежежженого шутера и бегом в «Виртуальный город».





Мы пришли с миром



Мetal Gear Solid: Peace Walker привлек мое внимание как ни один другой экшен. И дело было не в том, что игра обещала стать самым лучшим стелс-экшеном на PSP и вообще в современном игровом мире, не в том, что она отличается просто опупенной графикой, и даже не потому, что это продолжение знаменитой на весь мир серии, очередной части которой ждет и жаждет игровая общественность. Ждал я ее совсем по другой причине: потому что Хидео Кодзима – гений, который умеет добавлять в игру что-то из ряда вон выходящее, смысл чего понять дано не каждому. Честно говоря, до недавнего времени я вообще не думал, что его дано понять кому-то в этом мире, кроме самого Хидео Кодзима.

На сей раз коктейльной вишенкой стала возможность в Metal Gear Solid: Peace Walker видеть нижнее белье и телеса персонажей. Приятное такое извращение, особенно, учитывая красоту юной леди, которая активно присутствует в игровом процессе, но на первый взгляд абсолютно бессмысленное: во-первых,

потому что в Peace Walker стоит играть и без этого, во-вторых, только ради этого играть все равно никто не будет. На второй взгляд все, правда, оказалось куда прозаичнее: заглядывать можно не только под одежду, но и в прямом смысле под кожу – чтобы видеть травмы и переломы своих напарников. Но даже несмотря на такое объяснение, идея не самая понятная.

К счастью, это единственное, что может заставить игрока удивленно задрать брови на лоб. Ибо выполнена игра просто классно, а сюжет является логическим продолжением истории, рассказанной в прошлых частях. Победив злобного дядьку в Portable Ops, Снейк, который до сих пор является бессменным героем MGS, стал Биг-Босом, уехал в Коста-Рику и организовал там собственное дело. Само собой, бананами brave наемник торговать не будет, хотя,

судя по пейзажам вокруг, предпосылки к удачному бизнесу такого рода более чем присутствуют. И



может, Снейк бы и обратил на это внимание, но извечный конфликт КГБ и ЦРУ заставляет латиноамериканцев, у которых нет армии вообще, обратиться за помощью к наемникам. После небольшого сюжетного ролика, подающего, как и раньше, в виде классного и качественно оформленного комикса, мы приступаем к собственно военным действиям.

И вот тут самое время обратить внимание еще раз на классную графику, которой так редко радуют игры на PSP, и на еще более классно выполненную систему стелса, которой игры в последнее время вообще не радуют ни на какой платформе. Система укрытий, камуфляж, перебежки, возможность красться сидя, лежать на мягкой травке, выманивать противников – все это тут есть, все это просто великолепно. Особенно, в сочетании с возможностью пострелять в свое удовольствие из пушек разного калибра, необходимостью искать чертежи и создавать новое шпионское вооружение, возможностью играть в режиме Ad-Нос и прочими радостями, которых нам так не доставало со времен выхода прошлой части MGS.

В общем, что тут еще скажешь: Хидео Кодзима по-прежнему гениален, Metal Gear Solid по-прежнему увлекателен и хорош, так что Peace Walker просто обязателен к прохождению.

Жанр:

action, stealth
www.konami.com/games/metalgear/metalgearsolid-peace-walker.php

Разработчик:

Kojima Production
www.konami.jp/kojima_pro

Издатель:

Konami
www.konami.com



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

ОЦЕНКА 11

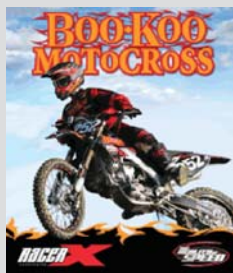
Telo

ГОНИ, ВАЛЕНТИНА, ГОНИ!

Bookoo Motocross

Жанр: arcade, racing
Разработчик: Tracebit
www.tracebit.com
Издатель: Tracebit
www.tracebit.com

Для зачки отправить код на номер 7900:
 007470582 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

7

Пожалуй, гонки на мобильной платформе – это самый скучный жанр. Потому что игры отличаются между собой слабо: реалистичную графику сюда не добавишь, да и физику тоже; прокачка и тюнинг машин в полном объеме пока что тоже слишком тяжелая задача для таких игр (хотя, в малых количествах все это уже есть) и т.д. и т.п. Поэтому выбирать приходится, в основном, среди разных вкусовых добавок типа дополнительных препятствий на трассе, необходимости сбивать врагов и тому подобного. Bookoo Motocross – это гонки на мотоциклах, непривлекательные с точки зрения графики (выполнена достаточно посредственно), но интересные и тяжелые с точки зрения прохождения и управления – в приятном смысле.

Интересна она тем, что игроку надо не просто перемещаться по двумерному пространству, прыгая по кочкам и добавляя турбо-скорости, как кажется вначале, но и объезжать раскиданные шины, соперников и прочие помехи на дорогах. Пока следишь за всем этим, пока пальцы исполняют танго на небольшой клавиатуре телефона – действительно получаешь удовольствие. Позднее сам удивляешься – почему? Ведь ничего такого в игре нет, и даже

звук сделан так же серо, как и графика, но факт остается фактом – несмотря на заметные огрехи в исполнении, Bookoo Motocross можно считать игрой примечательной и интересной для прохождения.



ЭТО ЗАБАВНОЕ КРОЛЕКОВОДСТВО

Halloween Nightmare

Жанр: arcade, лемминги
Разработчик: Inlogic Software
www.inlogic.sk
Издатель: Inlogic Software
www.inlogic.sk

Для зачки отправить код на номер 7900:
 007470611 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

9

Знали ли вы, дорогие читатели, что демоны ненавидят кроликов и боятся их? Это вовсе не значит, что для защиты от всякой нечисти достаточно носить с собой маленького пушистика – нет, ничто не помешает демону убить и вас, и его. Это только значит, что в ночь разгула нечисти, тобишь в Хэллоуин, демоны вселяются в головы несчастных белых созданий и ведут их к смерти.

В итоге, толпы кроликов, по своему собственному желанию или без оного, бредут через все препятствия к капканам, ловушкам, кроликорезкам, кострам и прочим опасностям. И роль игрока в этом всем безумии – вовсе не защита бедняжек, наоборот – нам поручено делать все, чтобы они как можно скорее добрались до своей смерти. Причем все. Причем за строго отведенное время. Ну, на то он и «Кошмар Хэллоуина», чтобы быть кровавым и жестоким. Кстати, из-за этого не советуем давать игрушку детям – для них она будет достаточно жестокой. Halloween

Nightmare – это выбор для взрослого человека со сложившимся чувством черного юмора.

Чтобы довести леммингов в виде кроликов до их смерти, придется решать логические задачи по преодолению препятствий. На все про все дается от пары десятков секунд до нескольких минут, а также ограниченное число «орудий» – вертикальных и горизонтальных буров, ракет, лесенок и мостиков. Одна выпущенная «не в тему» ракета – и все, один, а то и несколько смертников не доберутся до своего конца, а вы – проиграете. Так что игра не только забавная, она еще заставляет задуматься. Чем и затягивает.

Что касается графики и звука – все выполнено на приятном, но далеко не гениальном уровне. А вот с управлением проблему разработчики решили очень просто, поместив вниз экрана вспомогательную строку – на ней отображается, какая кнопка за что отвечает. Просто и удобно, чтобы ничто не мешало получать удовольствие от этой интересной кролекорубки.



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



ОТ ПРОДЮСЕРА ТРИЛОГИИ
«ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ»

КОНКУРС
ОТ СУПЕРКИНОТЕАТРА
IMAX

Как и было обещано, мы выбрали пять
счастливчиков из числа правильно
ответивших на вопросы конкурса IMAX,
опубликованные в журнале «ШПИЛЬ!» №6'2010

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

Максим Щербачев , г.Запорожье

Елена Слюсаренко, с. Степовое, Николаевская область

Владислав Мастеров, г. Одесса

Артем Ильченко г. Киев

Григорий Дзуличанский, г. Житомир

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



DISCIPLES RESURRECTION

Жанр:
strategy, addon
www.disciples3.ru

Разработчик:
.dat
www.datgames.com

Издатель:
«Акелла»
www.ru.akella.com

Дата выхода:
осень 2010 г.

И мертвые будут ходить среди живых

Любимая многими ценителями стратегий и продуманных, интересных фэнтезийных миров Disciples в прошлом году нашла свое продолжение в третьей части. Увлекательный сюжет, прекрасный ангел и три расы – все это не могло не найти любви в геймерских сердцах, так что, когда игра была пройдена несколько раз, по щекам катились скупые геймерские слезы: частично от испытанного счастья, частично – из-за того, что предстоит расстаться с игрой. К счастью, разработчики не заставили нас долго ждать: в этом году, уже совсем скоро, выйдет большой и вкусный аддон, в котором игроков ожидает новая раса с собственной немного трагичной историей, новый кампайн и мультиплеер. Это ли не повод поиграть? А так как мы нетерпеливы и любопытны, то решили ожидание игры скрасить, узнав у разработчиков все, что только они захотели нам рассказать. В принципе, можно было бы узнать и больше – для этого у нас есть когтистый Виталька и всегда горячий уют, но мы подумали, что после пыток игру делать будет некому, и отказались от этой затеи. Тем более что и без того разработчики рассказали достаточно много интересного.

«Ш!»: В Disciples 3 игрокам было предложено три расы – эльфийский альянс, легионы проклятых и империя. Аддон добавит еще одну – Некросов. Расскажите нам их историю – ведь для каждой из уже существующих рас есть подробное описание.

.dat: Сильны и смелы обитатели Невендаара. Трудно жить здесь тем, в чьем сердце не пылает огонь отваги – слишком уж

опасна жизнь в этом мире и в любой момент грозит она оборваться. Но даже у храбрейших из храбрых вызывает трепет одно имя самой грозной из богинь – Мортис, равно как и упоминание о детях ее, столь же страшных, как она сама: нежити. Потому что и в смерти не обретет покоя павший от их рук, но пополнит собой армию собственных убийц, утратив волю, облик и память и став смертельным врагом тех, кто был дорог ему при жизни. Раса нежити берет свое начало от таинственного народа, жившего когда-то далеко на юге – чародеев Алкмаара. Убитые насланной Мортис чумой, они стали основой ее армии. Не-жизнь не может давать жизнь, и давно бы ушел в небытие этот странный и страшный народ, ибо не в силах он производить на свет себе подобных. Но способна нежить делиться с другими тем единственным, что всегда у нее в избытке – смертью. И потому встают под знамена бесплотной богини все новые и новые воины: ведь никто не в силах избежать собственной гибели, и каждому когда-нибудь настанет время уходить. И пусть возносит он молитвы своим богам, дабы помогли они ему в этот миг действительно уйти.

«Ш!»: Ого, страшная женщина эта ваша Мортис. А откуда она взялась вообще на наши головы?

.dat: Обрушившаяся на Бетрезена кара и последующее сотворение демонов положили начало ужасающим событиям, развернувшимся в Невендааре. Ни один народ, ни одно участвовавшее в творении божество не осталось в стороне. Из этой чаши было суждено испытать всем.

Ведомые жадной мести и яростью своего создателя, в мир вырвались демоны. Любая жизнь была им ненавистна, все вокруг приводило их в неистовство, все готовы они были крушить и уничтожать, и страшной была участь тех, кто не успевал уйти с их дороги. Первыми удар кошмарной орды приняли на себя эльфы. Леса гибли в огне, и дети Галлеана вынуждены были бежать, спасая свои жизни. Они направились в горы, рассчитывая на помощь гномов. И просчитались. Дети Вотана приняли на себя эльфов за захватчиков, решив, что те предприняли набег на их владения. Избежавшие всепожирающего пламени эльфы пали под ударами боевых молотов и секир воинов Кланов.

Разгневанные Солонизель и Галлеан явились к Вотану, требуя, чтобы он восстановил справедливость и сурово наказал своих детей, так жестоко обошедшихся с ним в чем не повинными эльфами, искавшими лишь защиты и помощи. В пылу ссоры разгневанный и оскорбленный до глубины души Вотан убил Галлеана, вырвав ему сердце и забросив его на солнце. Ужас охватил прекрасную богиню, на глазах которой умертвили того, кто был ей дорожее всего на свете. Она бросилась вслед за еще трепещущим сердцем, чтобы вернуть его.

Пламя солнца слишком сильно, и даже богам не дозволено соприкасаться с ним. Участь Солонизель была страшна. Охваченная страхом за возлюбленного и жаждущая только одного – спасти его во что бы то ни стало, она достала сердце, но от ее красоты не осталось и следа, а боль от ожогов была непередаваемо мучительной. А самое страшное заключалось в том, что жертва





Солонизель оказалось напрасной. Возвращение сердца не помогло, Галлеан не очнулся. Богиню, страдающую от невыносимой боли и еще больше – от потери любимого, охватило безумие.

Там, в обжигающем пламени светила, погибла ее красота, бывшая отражением ее души. Сейчас, в пламени безмерного горя, сгорела и сама душа. Богиня, когда-то нежная, любящая весь мир, с трепетной радостью создававшая новую жизнь, переродилась в свою противоположность. В каком-то смысле Солонизель погибла вместе с Галлеаном. Отныне в Невендааре появилась новая богиня – Мортис. Вид ее был ужасен, и столь же ужасающей была ее сущность.

«Ш!»: А какая еще нежить, кроме Мортис и уже знакомых по прежним частям «Дискайплов» видов будет в аддоне?

.dat: В «Disciples 3: Resurrection» будет та же самая нежить, с которой игроки познакомились еще в предыдущих частях серии. Единственное что, слуги Мортис, представленные в третьей части, будут отличаться от своих предшественников новым, полностью переработанным, дизайном. Несмотря на незначительные переименования персонажей, ветви развития были полностью сохранены, для удобства поклонников серии.

«Ш!»: Кто будет основным героем? Какие спецспособности будут у него?

.dat: Основных героев в игре будет два. Но мы пока не готовы раскрывать все карты. Ближе к релизу мы раскроем часть информации о героях. Но пока мы предпочли бы об этом не говорить.

«Ш!»: Логично предположить, что с появлением новой расы

баланс игры был переработан, так ли это, и что в нем изменилось теперь?

.dat: Баланс будет существенно переработан. Этого требует не только появление новой расы, но и запуск мультиплеерного режима. Уже сейчас геймдизайнеры активно готовят и тестируют обновленную систему баланса. Какие конкретные изменения попадут в релизную версию, на данный момент сказать сложно, потому что каждый день происходят модификации, от некоторых изменений приходится отказываться. Балансировка игры – это очень тонкий и трудоемкий процесс

«Ш!»: Что еще планируется добавить кроме кампаний за Некросов, будет ли в дополнении какой-либо инструмент для создания собственных кампаний? Или, возможно, появится сетевая игра?

.dat: В аддоне обязательно будет мультиплеерный режим, равно как и обновленный редактор карт. Мультиплеерных режимов у нас будет два: классический и боевая арена, где пользователь выбирает себе героя, нанимает ему армию и сражается с другими игроками в быстрых поединках, зарабатывая золото и опыт, которые позволяют ему прокачивать свой отряд и героя, а также покупать артефакты, поушены и руны.

«Ш!»: Будут ли в кампаниях карты сверхбольших размеров, чтобы играть можно было несколько дней, а не часов?

.dat: Сверхбольших карт в аддоне не будет. Мы не хотим перегружать машины огромными картами, так как это вызовет повышение системных требований игры. Но я точно могу сказать, что игрок сможет потратить больше времени на прохождение за счет того, что мы увеличили количес-

тво квестов на карту. К тому же, сами они стали более разнообразными и интересными.

«Ш!»: Хотелось бы еще узнать немного о сюжете аддона. Три кампании оригинальной игры были закрычены вокруг ангела Иноэль. Кампании за Некросов будут дополнять этот сюжет или появится новая отдельная сюжетная ветка?

.dat: Иноэль погибла, воскрешать ее мы не станем ☹. Сюжет у нас получился интересным и разнообразным. Переключки и продолжения сюжетных линий из оригинальной игры будут обязательно. Например, игроки снова столкнутся с инквизитором Ферре.

«Ш!»: После того, как выйдет дополнение, чего ждать в мире Disciples? Будут ли новые аддоны с новыми расами – с гномами, а еще? И когда примерно стоит ждать появления дополнения с гномами?

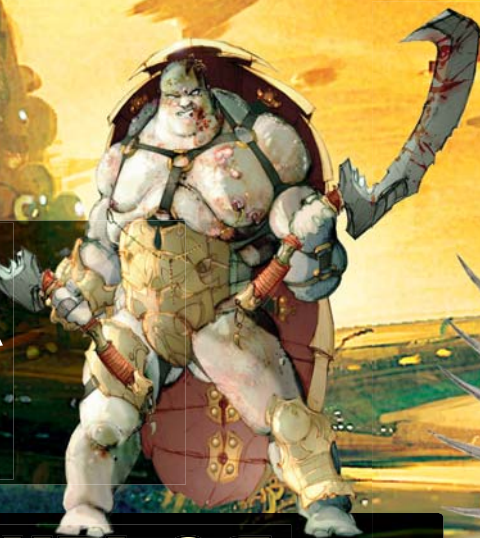
.dat: В планах у нас два аддона: первый с нежитью (о котором сейчас как раз и идет речь – прим. ред.), второй – с гномами. Но до выхода первого говорить о втором рановато ☺.

«Ш!»: А когда появятся (и появятся ли) летающие коты, как тот, что изображен на постере с эльфийкой? И по задумке, какие у него могли бы быть или будут способности, помимо кавальности?

.dat: Летающих котов в игре не будет. Летающий кот – это кавальное домашнее животное молодых эльфиек. Возможно, они появятся в книгах из серии Disciples III. Обязательно предложу кому-нибудь из новых авторов написать их историю или включить летающих котов в повествование ;).



На страницах прошлого номера в рамках этой самой нашей новой аналитической рубрики мы упомянули о том, как компании Sony и Microsoft измазывают светлый лик ПК протухшим вареньем. Лишь с одной алчной целью: сделать все возможное, чтобы компьютер перестал считаться игровой машиной, а объемы продаж приставок росли, как Гейб Ньюэлл после посещения бигмачечной. Мы решили проверить, на самом ли деле консоли пытаются убить компьютерный гейминг. Результат нашего исследования тебя приятно огорчит.



ПОЗВОЛЬТЕ ПРИСТАВИТЬСЯ

Мы пришли с миром?

Пока наша мечта, что «Кривое зеркало» немного модифицируют до боев без правил бензопилами насмерть, еще не сбылась, мы решили развлечь тебя плеванием в сторону богпротивных приставок нового поколения. И причина нашей ненависти заключается не только в том, что у таких нищесбродов, как мы, нет денег на покупку вышеупомянутых консолей. Просто некоторые вещи в них являются злостным нарушением положений Женевской конвенции. Например, портирование с приставок на ПК, которое зачастую настолько ужасно, что другого объяснения, кроме как заведомое желание Sony и Microsoft довести PC-геймеров до самоубийства – у нас нет.

Монеуакальность

Успешные PC-игровые тайтлы и талантливые разработчики, которые мирно клепали шедевры для писишника, просто переманиваются на темную сторону Силы дополнительными плюшками и повышенным отчислением бабла. А то и просто выкупаются, причем нередко еще в зародыше.

К примеру, один из столпов Xbox, Halo, ради которого очень

много людей и приобрело шайтан-коробку, изначально разрабатывался именно на Ego Величество Компьютер. Microsoft, унюхав, что дело пахнет вполне вероятным успехом, выкупили разработчиков и сказали «Джамшут, игра делая на хубокса!». Для отвода глаз, мол, «мы вообще не заплатили Папе Римскому, чтобы он предал анафеме всех PC-геймеров», первая и вторая часть Halo все-таки были портированы на компьютер. Но как же коряво это было сделано! ПК-версия первого Halo порадовала игроков эксклюзивным набором багов и еще более эксклюзивным отсутствием кооперативного режима прохождения, который присутствовал в оригинале. А Halo 2 работал только на Windows Vista и только с DirectX 10. Это была очень наглая и мерзкая маркетинговая кампания по впариванию юзерам никому не нужной операционной системы. Дело в том, игра не только не использовала ни одной фишки DX10, но и почти не напрягала девятый. Кстати, прямоукие пираты очень быстро перелатали игру под XP. В общем, дважды подрашив кривыми и очень поздними портами Halo на ПК, в «Мелкософте» решили оставить серию только для адептов

«икс-коробки». Второй по популярности эксклюзив Xbox, Gears of War, был жалобно выпрошен у гигантов игровой индустрии Epic Games, которые обычно обеими руками и безымянным пальцем левой ноги выступают в поддержку ПК. Первые «Гирзы», кстати, были портированы на него, и оказались едва ли не вдвое лучше консольной версии. Но это не помешало игре с крахом провалиться, благодаря замечательной системе Games for Windows Live. Опасаясь, что продажи на ПК переплюнут коробочные, «Мелкософт» решил под предлогом жуткого страха перед пиратством больше портов не делать. И это лишь малая толика того, что составляет большую толику.

В принципе, разработчиков можно понять: одним талантом сыт не будешь, а креативность на кусок хлеба не намажешь. Но за державу обидно, причем до слез.

А оно-то – мелкое и мягкое

Как ты, наверное, не знаешь, любимый читатель, первый X-бокс понес ужасные поражения по всем портам: Sony его раздавила. Единственная причина, почему ответственные





Uncharted, LittleBigPlanet). В результате, каждый новый эксклюзив для Sony действительно чувствуется эксклюзивом. А в случае с X-боксом, создается четкое впечатление, что для достижения успеха на консольном рынке Microsoft отрубил кусок от ПК-шного. В принципе, так и есть – см. пункт 1. И пусть тебя не смущают высказывания Билла Гейтса о том, что он за поддержку компьютерного гейминга готов свою задницу порвать на британский флаг. Это – вранье. PC как игровая платформа вызывает у Билла лишь положительные эмоции. Потому что ему на это дело, в лучшем случае, просто положить. Как доказательство тому, сотрудничество Гейба Ньюэлла («Я работаю в Valve») с Sony. Как тебе известно, Гейб очень сильно плевался по поводу консолей третьего поколения и, в особенности, люто, бешено ненавидел PlayStation 3. За то, что портировать на эту приставку игры так легко и просто, что для полного кайфа нужно бить себя по голове тяжелой кувалдой, опустив ноги в кипяток и вставив в ухо разъяренную дрель. Но «Микрософт», видимо, достал его еще больше... Все игры Valve на «коробку» продаются не через удобный Steam, а

за эту приставку люди не прострелили себе голову катаной (раз уж решили плагиатить у японцев – надо идти до конца) – у «Мелкомягких» столько бабла, что финансовый крах Xbox имел такой же эффект, как и небольшой ядерный взрыв в Китае. То есть, грубо говоря, жертв нет.

В принципе, Xbox 360 является очень успешной приставкой, и, в отличие от предшественника, представляет здоровую конкуренцию детищу Sony. Но PlayStation строит свой успех на продолжениях старых «домашних» франчайзов (God of War, Killzone, Metal Gear Solid) и экспериментирует с новыми (Resistance,





через менее родной Xbox Live; плюс, подручные Билла нагло сгребают дополнительные деньги за бесплатные для Steam

аддоны. И вот, PlayStation 3, получившая от Valve лишь Orange Box (и то, с опозданием и без каких-либо апдейтов) ошастливится Portal 2, причем, он будет распространяться через Steam. А значит, теперь для PS3 будет легче обеспечивать поддержку и создавать общий контент для консольщиков и ПК-шников. Ну, и Valve при этом немного покупает денюжки.

Кризис жанра

Из-за консолей у девелоперов начался понос шутеров, и 90% игр, которые сегодня выходят, являются представителями либо FPS, либо TPS (обычно до боли в зубах и коленках похожими на Gears of War). Просто старые консоли были плохо адаптированы под управление от первого лица и онлайн-плей, и единственным популярным и вменяемым сетевым шутером был Halo. Сейчас же кудесники довели до ума управление, и сеть имеется отличная. Однако text-gen консоли вышли в 2005 (Xbox) и 2006 годах (PS3), но только еще спустя год начался

бум онлайн-шутеров на приставках: «Здрате 3» и «Гирзы» — у Бокса, Killzone 2 и Resistance у «Игровой Станции», Unreal 3 и CoD4 — на обе платформы. Обратите внимание, читатель, что все это счастье выпало лишь в одном только 2007 (кроме Resistance, который вышел в ноябре 2006). То есть консольщики наконец добрались до онлайн-шутеров и просто потекли чердачком, офигевая от того, какое это счастье. Разработчики поймали волну и начали строчить стрелялки в пугающих масштабах. Только вот ПК-шникам до радости адептов приставок нет дела: у них сетевое шутерное благолепие началось на целых десять лет раньше — со второго Quake в 1997 году.

Мал, да неудал

Большое количество мелких компаний и контор по разработке игр задохнулись, потому что несказанно выросли стандарты и требования к создаваемым ими проектам. То есть, на разработку игр теперь нужно потратить много времени, задействовать



На себя посмотрите!

Мы очень много плохого сказали о X-box, но чтобы не прослыть брюзжащими старперами, мы бы хотели вывалить в грязи и PS3. Она опоздала на год по сравнению с другими приставками третьего поколения, а из-за нехватки Blu-ray первая партия поделки Sony составила всего миллион приставок, что есть чрезвычайно мало, и вообще полный швах.

И вообще, Sony очень длительный период не хотела понижать цену на продукт, как обычно поступают все подобные компании, когда ажиотаж вокруг новинки спадает. Лишь с появлением более худенькой PlayStation 3 Slim год назад производитель соблаговолил сбросить несколько сотен с ценника. Но, тем не менее, PS3 до сих пор дороже Xbox360 на 200 долларов. Как ни смешно, но и игры для японки зачастую также стоят больше, на 5-10 долларов. Несмотря на то, что между этими играми-портами нет ну вообще никаких отличий. Но если разнотой в стоимости контента еще как-то оправдан (например, совершенно идиотским Developer Kit для создания игр на PS3 – он идет в комплекте с пожизненным абонементом в психушку), то до идиотизма уникальная ценовая политика по продаже самой консоли в мире удивит любого эксперта. Дело в том, что бонусы из Sony решили сделать цену на свое детище одинаковой в Европе и США: одинаковой в плане цифр, а вот валюта отличается. Но ведь 400 долларов – это чуть более, чем немного меньше четырех сотен евро, или мы чего-то не поняли?

Идем дальше. Единственный способ для консоли выжить – постоянно выпускать эксклюзивные игры только для нее. Главный козырь PS3, Killzone 2, опоздал на добрых полтора года и не был даже близко похож на тот сногшибательный трейлер, которым нас удивили в 2006. Многообещающий Heavenly Sword оказался клоном одного из наиболее кормящих Sony брендов, God of War, и проходил всего за пять часов. Третий уберэкслюзив, Lair, должен был стать для приставки знаковым – это был не просто столповый проект, но и гигантская пиар-акция по продвижению новшества в PS3 – более простого, чем у Wii, сенсора движений в джойстике. Однако, судьба повернулась так, что именно управление оказалось Ахиллесовой пятой Lair, и рекламная затея не то, что с треском провалилась, она еще и дискредитировала сенсор движения и непосредственно Sony.

Правда, у шайтан-коробки дела обстоят не лучше: кроме коронной обоймы, другие эксклюзивы либо не выделяются ничем особенным, либо являются попыткой скопировать похожую игру другой платформы, либо не достигают уровня хита.

огромный штат разработчиков и выкинуть совсем неприличные суммы денег. Сделать маленький шедевр в гараже, прогуливая универ с тремя одногруппниками, теперь практически невозможно: геймдев и издатели приучили игрока любить, в первую очередь, плавающую железу картинку невероятной красоты и простую геймплейную схему. Из-за этого некоторые франчайзы потеряли своих создателей и были поглощены более крупными рыбами. А новые хозяева стали переделывать их на свой лад, выдавая игрокам невесть что вместо продолжения их любимой игры. Правда, Steam сейчас немного помогает мелким разработчикам, но на момент выхода next-gen консолей с этим был полный пестицид.

Красота на паузе

Несмотря на значительно возросший уровень визуализации в играх, один из самых главных минусов приставок заключается в том, что... они затормозили развитие графики. Почему так? Хотя ты нас не спрашивал, но мы все равно ответим: первый

графический переворот (в 2004 году) совершили чисто ПК-игры: Far Cry, Doom 3, Half-Life 2. Вторая революция случилась спустя три года и припала как раз на приход консолей третьего поколения. И что мы видим? Главными Че Геварами стали Crysis (ПК), Unreal 3 (ПК, позже портирован на консоли) и CoD4 (мультиплатформа). Добавляем еще три года, получаем в сумме 2010 (это именно тот год, в котором мы сейчас живем в нашей триста-зеленой вселенной... или какой у нас сейчас по счету мир). И что? И ежика лысого. Львиная доля игр, выходящих сегодня, построена на все том же Unreal Engine 3, и пока что среди них не было ни одной, превзошедшей третий Unreal по красоте. Кстати, забавно: ПСЗ круче Бокса, но еще ни одна игра на PlayStation не была кардинально сильнее в графическом плане, чем аналоги на Коробке. Пожалуй, только God of War 3 на сегодняшний момент действительно оправдывает способности приставки и слегка опережает конкурента.

Тося, Буча и мозговые слизи

Гости из будущего

Huawei U8230/ U8220



Вскором времени украинским любителям техники предстоит познакомиться с новыми мобильными телефонами. Их представит компания Huawei, которая не очень хорошо известна среди рядовых пользователей, но популярна у профессионалов: на рынке оборудования для операторов компания работает почти по всему миру, причем уже давно и очень успешно. Впрочем, и с мобильными телефонами производитель знаком не первый день.

Но интерес пользователей вызывают не именитость производителя и его опыт как таковые, а сами возможности аппаратов. Например, платформа Android – одна из лучших на сегодняшний день. Любовь пользователей она завоевала большим количеством доступного программного обеспечения, выбрать из которого можно именно то, которое кажется наиболее удобным в использовании. Сделать это можно с помощью «Android-маркета». Кроме того, «Андроид» отличается программной оболочкой, которая делает общение с телефоном максимально простым для пользователя. Три рабочих стола – вполне достаточно, чтобы вывесить все нужные ярлыки быстрого доступа.

Управление осуществляется с помощью сенсорного экрана, занимающего почти всю лицевую поверхность, нескольких основных кнопок, а также трекбола – редкого гостя в современных смартфонах, значительно упрощающего работу с многочисленными приложениями и функциями. Кстати, тут как раз и кроется разница между идентичными по своим возможностям устройствами (U8220 и U8230): панель кнопок под экраном немного отличается (это хорошо видно на фотографиях). А вот цвет окантовки (бе-

лая и черная) может быть разным и в рамках одного модельного ряда.

На боковых панелях расположены вспомогательные элементы: правая занята регулятором громкости и клавишей быстрого вызова фотокамеры, левую производитель нагрузил кнопкой включения и гнездом для карты памяти, закрываемым крышечкой. Кстати, это огромный плюс – речь и о «горячей» замене внешнего носителя без отключения аппарата (причем карточка подхватывается сразу же и очень оперативно), и об аккуратной крышечке для разъема, которая делает дизайн аппарата целостным и близким к совершенству. На верхней панели тоже есть крышечка, за ней скрывается сразу два разъема: микро-USB и 2,5 мм аудио. Это – самое слабое место устройства, так как носить с собой придется родную же гарнитуру (или покупать переходник для нее). С этим недостатком вполне можно смириться, если поработать с аппаратом хотя бы пару минут и попробовать его загрузить по полной.

Правда, для этого придется изрядно потрудиться: несмотря на невысокую по современным меркам тактовую частоту, Qualcomm MSM7200A представляет собой сбалансированную рабочую лошадку, держащую от пяти до десяти параллельно работающих не самых «легких» программ и приложений. Так что в обычных жизненных обстоятельствах тормозить Huawei U8230 и U8220 не будут уж точно. Объем ОЗУ составляет 192 мегабайта, которых тоже вполне достаточно для работы. Объем встроенной постоянной памяти стандартен, но ее можно увеличить до 16 Гб.

Дополнительным преимуществом для владельца аппарата станет GPS, который загружается быстро и определяет местоположение при этом достаточно



точно. Карты в данном случае используются Google Maps, что вполне предсказуемо и удобно – в любой момент можно загрузить нужную с помощью мобильного интернета или Wi-Fi.

Среди сильных сторон новых смартфонов оказалось еще два фактора. Первый – камера: 3,2 МП, но зато с автофокусом. Приятная и редкая неожиданность, жаль только, что вспышки у аппарата нет. Второй плюс – это стоимость смартфонов. Huawei U8230 и U8220 стоят всего по 300 долларов. Сенсорный смартфон за такую цену вызывает только одно чувство – желание поскорее стать его счастливым обладателем. Пожалуй, остановить от покупки может только одно: Huawei собирается в ближайшее время представить множество не менее интересных моделей.

Нemul

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM/GPRS 900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA 2100 МГц
Операционная система: Android
Процессор: Qualcomm MSM 7200A
Дисплей: 3.5" TFT, сенсорный, 480x320 точек
ОЗУ: 192 Мб
Память: 256 Мб, карты microSD
Камера: 3,2 МП с автофокусом, 2048x1536 точек
Аккумулятор: литиево-ионный, 1500 мА/ч
Коммуникации: USB, Bluetooth v2.0, Wi-Fi 802.11 b/g, 2,5 мм аудио, GPS
Размеры: 17x63x14 мм
Вес: 135 г

Цена: \$300

Плюсы

- Платформа Android
- Сбалансированный процессор
- Камера с автофокусом

Минусы

- Разъем 2,5 мм аудио



Первенец с летательным исходом

Saitek Cyborg V.1 Stick



Технические характеристики:

Органы управления: 5 программируемых кнопок, троттл, хатка, переключатель режимов
Интерфейс: USB
Поддержка ОС: Windows 7, XP, XP64, Vista
Размеры: 230x220x240 мм
Вес: 650 г

Цена: \$35

Плюсы

- Доступная цена
- Подходит и для левши, и для правши
- Качественная и устойчивая конструкция
- Четкость движения ручки
- Программируемые кнопки

Минусы

- Пластиковость



В прошлом номере журнала мы писали о системе, которая подходит для опытных пилотов, а в этом хотим уделить место и время простому, но очень хорошему джойстику начального уровня. Он не такой загадочный и интересный, как наш старый знакомец, но зато на него не надо тратить столько денег при достаточно высоком качестве конструкции, а значит – человек не очень близко знакомый с летными симуляторами имеет все шансы полюбить их всерьез и надолго.

Правда, таких моделей в ценовом диапазоне от 30 до 50 долларов сегодня достаточно много – стоит взглянуть хотя бы на ассортимент компании Saitek. Каждая модель – интересна по-своему, но выбор мы остановили на универсале Saitek Cyborg V1 Stick. Почему? Потому что, во-первых, эта модель не требует никаких навыков в обращении с игровыми манипуляторами: подключил по USB, поставил драйвера и ПО, по необходимости – создал профили, и играй в свое удовольствие. Никаких тебе заморочек и премудростей. При этом даже проследить, что устройство подключено проще простого: об этом свидетельствует в меру яркий синий индикатор на верхней «панели» устройства.

Во-вторых, что куда более важно, это одна из немногих моделей, представленных на реальных и виртуальных полках магазинов, которая подойдет не только для правши, но и для левши. Долой неравенство, прощайте неудобные джойстики, с которыми приходится выворачивать ладони, и да здравствует комфорт! Обеспечивает его не только удобная подставка для ладоней, одинаковая с обеих сторон, но и качественный пластик. У других производителей, честно говоря, найти аналогичное качество материала за такие же деньги бывает достаточно проблематично.

Дополнительным плюсом устройству и его производителю является продуманный дизайн и эргономичность всей конструкции. Первый, думаю, вы прекрасно видите на фотографиях и сами, а вот об эргономичности расскажу подробнее. Один из моментов, на который хотелось бы обратить внимание, это подставка-ноги, которая добавляет устройству устойчивости. Благодаря двум поворотным фиксаторам снизу, ее легко можно снять для переноски или установить для большей устойчивости, но сама подставка не слетает ни при какой интенсивности игры. Следующее, что замечаешь при общении с устройством,

это четкость движения «ручки». Да, при сравнении с профессиональными игровыми системами это звучало бы смешно, но если рассматривать Saitek Cyborg V.1 Stick как представителя бюджетного класса, рассчитанного на начинающего игрока, то конкурентов в этом отношении у него не так уж и много. Кнопкам, увы, несколько не достаёт плавности, у них есть тот самый неприятный щелчок, который характерен для всех пластиковых игровых устройств. Впрочем, если вам не довелось чувствовать под руками настоящего летного монстра, скорее всего, этого дефекта вы даже не заметите. Тем более что ручки управления газом (редкой опять-таки для устройств этого класса) и спускового механизма это не касается. К тому же, само по себе наличие пяти программируемых кнопок, хатки переключателя pinkie, пусть даже с не самым приятным ходом, уже радует в устройстве, которое стоит немногим больше двухсот гривен.

Так что, если вы только собираетесь начать играть в авиасимуляторы или до сих пор пользуетесь для этих целей мышкой и клавиатурой, но подумываете о том, чтобы оставить эти извращения в прошлом, обратите свое внимание на это устройство. При скромной стоимости, оно обладает более чем приятными характеристиками и возможностями, которые позволят наслаждаться полетами и небом, не думая ни о чем земном.

Hemul

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

Крейсер для игромана

ПК Technic-Pro



КРУТАЯ ЖЕЛЕЗЯКА
ШПИЛЬ!



Результаты тестирования

3DMark'06 (1280x1024 default), баллы	18148
3DMark Vantage (Performance), баллы	14205
CRYSIS, All Very High, fps	
1680x1050, AA0	36,95
1680x1050, AA4	32,26
S.T.A.L.K.E.R. Clear sky, Ultra High, 1680x1050, AA0, fps	
Day	48
Night	63
Rain	73
Sun Shafts	33
Call of Juarez, all max, fps	
1280x1024, AA4	77,3
1680x1050, AA4	62,7
Resident Evil 5, all max, fps	
1280x1024, AA8	87,7
1680x1050, AA8	85,1
PCMark Vantage, общий балл	
Memories, баллы	6256
TV and Movies, баллы	5018
Gaming, баллы	5810
Music, баллы	7153
Communications, баллы	6650
Productivity, баллы	6109
HDD, баллы	4375

Технические характеристики:

ЦПУ: AMD Phenom II X6 1055T (AM3+) 2,8 ГГц
Системная плата: GIGABYTE GA-890FXA-UD5
ОЗУ: Patriot LLK Viper series 4 Гб DDR3 2000MHz
Кулер: AMD Box
Видеокарта: Asus ATI Radeon HD5850 1 Гб DDR5 (EAH5850DIRECTCU/2DIS/1GD5)
Блок питания: Enhance ENP-6685G 850W
Жесткий диск: Seagate Barracuda 7200.11, 32Mб Buffer, 1500 Гб, SATA II (ST31500341AS)
Оптический привод: Samsung DVD+/-RW SH-S2223C
Корпус: AeroCool ExtremEngine 3T Aluminium, Black

Цена системного блока (около): \$1400 без ОС

Плюсы

- Качество сборки
- Сбалансированная система
- Стильный корпус с хорошим охлаждением

Минусы

- Шумная СО видеокарты



С появлением новых процессоров AMD Phenom II X6 (технология 40 нанометров и шесть ядер) компании-интеграторы представили пользователям готовые решения на их основе. Одним из таких устройств как раз и является побывавший у нас на тестировании мощный геймерский «крейсер» производства компании «Техника для бизнеса». Кстати, если он вам приглянется, купить его можно уже в этом месяце.

Один из интересных моментов состоит в том, что производитель не просто собрал все самое дорогое и производительное железо в добротный корпус, но и постарался сделать сбалансированную игровую машину на самых современных компонентах, и все это – за разумные деньги. Конечно, это далеко не бросовая сумма, но, как известно, хорошее стоит недешево.

Кроме нового ЦПУ в основу этого компьютера заложена высокофункциональная материнская плата GIGABYTE GA-890FXA-UD5. На ее задней панели расположены все современные порты ввода/вывода, включая USB 3.0, e-SATA, FireWire, оптический и коаксиальный S/PDIF, две сетевые карты и многое другое. Графическая система представлена одной из самых оптимальных на сегодняшний день по цене и производительности карт ASUS ATI Radeon HD5850 1G DDR5.

Тестировали мы все это великолепие под управлением операционной системы Microsoft Windows 7 Professional 64-bit, прелесть которой заключается в том, что, в отличие от 32-битной версии, она позволяет полноценно использовать все четыре гигабайта оперативной памяти.

С остальными компонентами, установленными в этом компьютере, вы можете познакомиться в таблице технических характеристик. Мы же расскажем о других, не менее важных моментах. Например, о продуманной системе охлаждения, которая

просто необходима такому мощному ПК. Вся начинка собрана в отличном корпусе AeroCool ExtremEngine 3T Aluminium, в котором установлено два вентилятора: один (140 мм), предназначенный для интенсивного охлаждения отсека с жесткими дисками, – на передней стенке, второй, больший по своим размерам (250 мм) и предназначенный для материнской платы и компонент, на ней установленных – на боковине.

На процессоре установлен еще один, так называемый, боксовый кулер, который изначально идет в комплекте с процессором. Его вполне достаточно для охлаждения ЦПУ: под нагрузкой температура ядер AMD Phenom II X6 1055T не превышала 55°C.

Еще одной отличительной особенностью компьютера является его достаточно тихая работа; при нагрузке слышна только система охлаждения видеокарты. Кроме того, уровень шума вентиляторов можно регулировать с помощью специального контрольного модуля, размещенного на передней панели корпуса.

Что касается качества сборки, отметим, что все компоненты надежно зафиксированы, кабели собраны в плотные жгуты и закреплены специальными стяжками, благодаря чему циркуляции воздуха внутри корпуса ничего не мешает, а выглядит ПК очень аккуратно и продуманно.

Мощности компьютера вполне хватит, чтобы комфортно бороздить просторы всех современных игр. Это доказывают наши тесты, подробные результаты которых приведены в отдельной табличке справа.

Подводя итог, хочется сказать, что Technic-Pro – это еще один пример того, что хороший игровой компьютер – это не просто корпус, напичканный самыми дорогими комплектующими, а хорошо сбалансированный, продуманный продукт.

Александр Денисюк

Системный блок предоставлен
 ООО «Техника для бизнеса» (www.tdb.com.ua)

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2010



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

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

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: **«Всего к оплате»** – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «50 грн 00 коп», а ниже – «пятьдесят грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку **«Платательщик»** свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на восемь месяцев: «Шпиль!» – 50,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 80,00 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» июля 2010 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Август 2010	Декабрь 2010	1	50,00
Шпиль! С диском			1	80,00
			Всего к оплате	

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

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	X	X	X	X	X	X	X

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

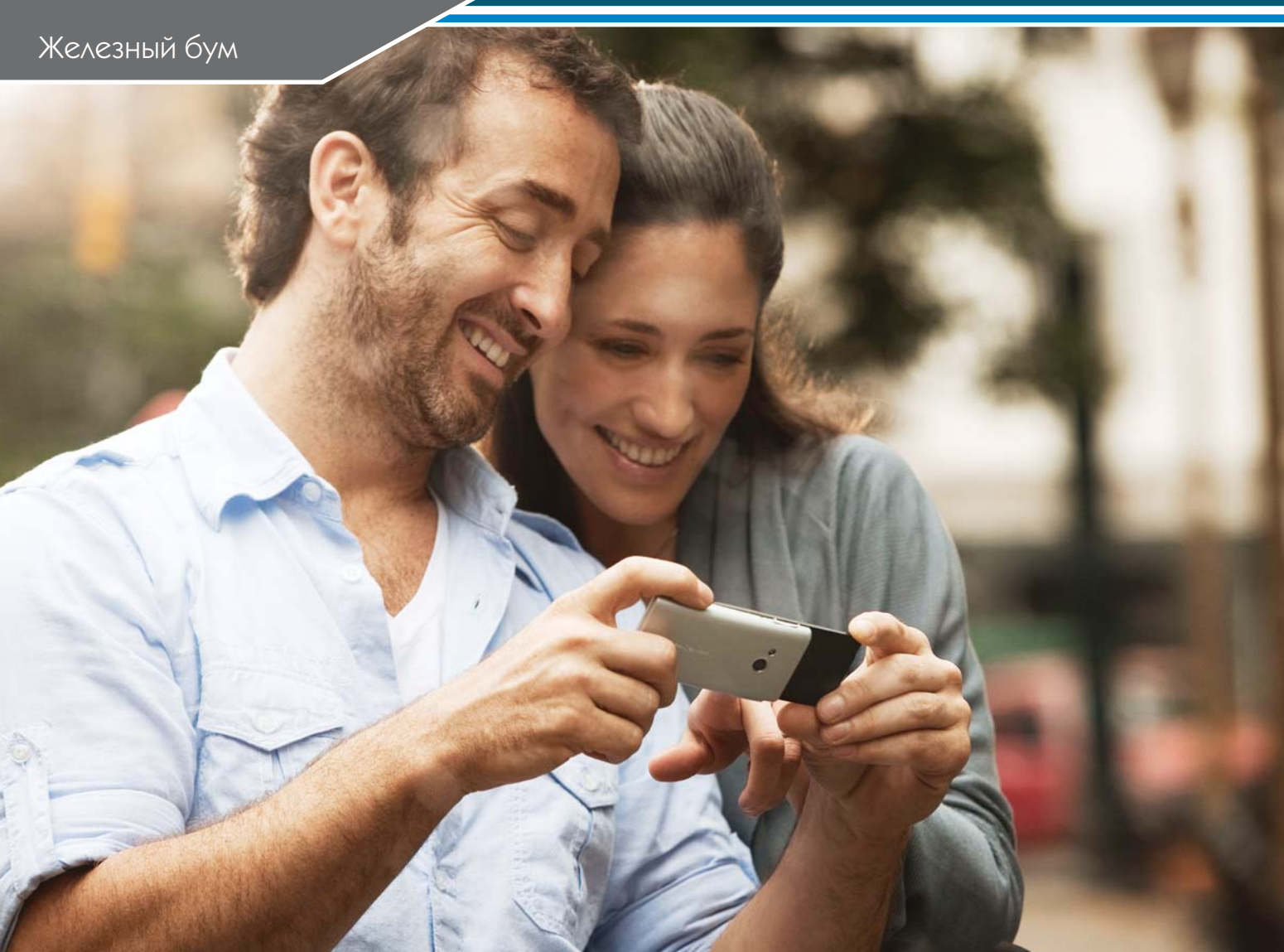
Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

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

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____



5 ≤ 2000



Много-много лет назад в одной далекой галактике на маленькой планете под названием Земля фотография считалась искусством и была доступна далеко не каждому. Годы шли, технологии развивались, камеры появлялись повсеместно – теперь уже каждый мог купить пленку и компактное устройство, способное превращать яркие моменты жизни в не менее яркие изображения. А еще позднее появились цифровые фотоаппараты, а потом и зеркальные цифровые аппараты, а еще через некоторое время – телефоны, оборудованные камерами. И не просто какими-нибудь, а такими, чтобы можно было делать снимки, равноценные сделанным компактным фотоаппаратом. Сначала такие устройства стоили достаточно дорого, их могли себе позволить далеко не все, да и реальную жизненную стоимость такого устройства понимали не все: зачем нужен камерофон, если есть фотоаппараты; да разве сравнится он с самостоятельной камерой?! Но прошло время вопросов. Теперь камерофоны стоят далеко не так дорого, да и доверяют им куда больше людей. Если вы все еще не верите в то,

что эта фантастическая история на самом деле реальна, внимательно читайте эту статью. Мы собрали тут самые свежие пятимегапиксельные телефоны. Обратите внимание – стоимость любого из них не превышает двух тысяч гривен.

Разнообразие форм и размеров, а также возможностей и функциональных особенностей обусловлено тем, что такие модели есть сейчас у всех основных производителей, причем часто – не в единственном экземпляре. У компании Nokia таких моделей две Nokia 6600i slide и Nokia 6700 slide, Samsung предлагает для любителей недорогой фотосъемки тоже два устройства – Samsung S5550 и Samsung S5560, ровно столько же актуальных моделей и у Sony Ericsson – J10i2 Elm и J20i Hazel. U100 Yari, о котором мы писали в одном из прошлых номеров, скоро не будет продаваться, так что, если он нравится вам больше представленных тут телефонов, стоит поспешить. Отличилась разве что компания LG: у нее только один аппарат такого класса – BL20 Chocolate, все остальные стоят дороже или оборудованы камерой меньшего калибра.

Ценовой вопрос

Nokia 6600i slide	1800 грн
Nokia 6700 slide	1750 грн
Sony Ericsson J10i2 Elm	1800 грн
Sony Ericsson J20i Hazel	2000 грн
Samsung S5550	1400 грн
Samsung S5560	1600 грн
LG BL20 Chocolate	1950 грн



Samsung S5550



Samsung S5560



LG BL20 Chocolate

Мне же с ним жить еще!

Достаточно распространенная шутка «какой телефон тебе нравится? – красненький» не так смешна, если задуматься о том, что устройство продолжает и дополняет стиль своего владельца. Согласился бы брутальный рокер на розовый телефон со стразами, если бы это был аппарат его мечты в техническом плане? Вряд ли. К счастью, среди наших пятимегапиксельных гостей нет ни одного столь радикально-выглядящего устройства, но вопрос дизайна и конструкции все-таки актуален и для них.

Например, LG BL20 Chocolate – телефон предельно гламурный, обтекаемый, с глянцевыми черными поверхностями, типичная «шоколадка». Любителям спортивных и молодежных форм, а также классики, стоит взглянуть внимательнее на Samsung S5550, а также все без исключения устройства компании Sony Ericsson и Nokia, а вот тем, кто хочет заполучить в свои руки сенсорный телефон, подойдет Samsung S5560. При этом оба аппарата Nokia отличаются наиболее компактными размерами, многообразием расцветок и схожими формами, а устройства Sony Ericsson в основном придутся по душе любителям старых моделей с крупными и удобными кнопками («а не этой мелочью, по которой еще попади попробуй»). Не стоит забывать и о последнем участнике обзора – Samsung S5560. Он выделяется ярче прочих: еще бы – это единственный сенсорный телефон среди выбранных нами! В общем, как видно, аппараты сильно различаются внешне, так что если вы

привыкли ориентироваться на внешний облик телефона, то с выбором вы, по сути, уже определились в общих чертах, но не забудьте дочитать статью, чтобы узнать, на что эти аппараты способны. Ведь техническая сторона вопроса куда важнее того, как выглядит устройство: если с внешним видом еще можно смириться, то с недостаточной функциональностью – никак. Если ты привык, что в телефоне есть фонарик, то без него придется очень и очень тяжело.

В стиле техно

Что нужно современному человеку, помимо фотокамеры? Ну, наверное, музыка: сегодня редко можно встретить человека без плеера; музыкой мы отгораживаемся от мира, создаем настроение, она окружает нас везде. Конечно, можно носить с собой плеер, но можно воспользоваться и телефоном – в том случае, если плеер благополучно забыт дома, разрядился или просто отсутствует как отдельное устройство. Что самое важное для удобства? Во-первых, разъем для наушников – лучше стандартный, чтобы легко можно было выбрать подходящие. В этом отношении придется констатировать грустный факт: из всех семи аппаратов 3,5-мм гнездо есть только у одного телефона – Samsung S5560. Все остальные устройства придется подключать с помощью переходника от гарнитуры.

Немаловажно для телефона, который будет использоваться в качестве фотоаппарата, чтобы у него был по возможности большой экран. Качество современных

Экран		
Samsung S5550	3"	240x400
Sony Ericsson Hazel	2.6"	240x320
LG BL20 Chocolate	2.4"	240x320
Samsung S5550	2.22"	240x320
Sony Ericsson Elm	2.2"	240x320
Nokia 6600 slide	2.2"	240x320
Nokia 6700 slide	2.2"	240x320

Nokia 6700 slide



Nokia 6600i slide

Автоповорот картинки на экране

Nokia 6600i slide	есть
Nokia 6700 slide	есть
Sony Ericsson J10i2 Elm	есть
Sony Ericsson J20i Hazel	есть
Samsung S5550	нет
Samsung S5560	есть
LG BL20 Chocolate	нет



дисплеев примерно одинаковое – высокое, под солнечными лучами все они блекнут лишь немного, тем более что эту характеристику можно отрегулировать с помощью яркости. А вот размер никак не отрегулируешь. Безусловным лидером в этом вопросе, естественно, является сенсорный S5560, ведь почти вся лицевая панель этого аппарата занята именно экраном. Его диагональ составляет целых три дюйма. За ним следует слайдер Hazel – 2,6 дюйма, чуть отстает от него «шоколадка» LG (2,4”), остальные аппараты предлагают одинаковые по своим размерам экраны с диагональю 2,2 дюйма. Разрешение у всех, помимо сенсорника, равное – 240x320 точек. Разницы в зернистости невооруженным взглядом не заметно, так как различие в диагоналях все-таки не столь велико.

Относительно самих фотографических талантов, то первое, что стоит отметить, это наличие вспышки и автоматического фокуса во всех телефонах. Это базовые возможности, но их отсутствие в некоторых 3,2 МП телефонах, когда те считались самыми развитыми пользовательскими камерофонами, многих пользователей отпугивало от покупки. В данном случае повода отказываться от приобретения нет.

Фоторежим отличается, скорее, не от телефона к телефону, а от производителя к производителю. Поэтому речь будет идти сразу обо всех телефонах каждого из вендоров. У Nokia настройки выставляются в отдельном меню. Это так называемые ре-

жимы съемки – ночной, панорама, макро, портрет и т.д. Быстрых функций в данном случае нет, так что, если надо быстро изменить настройки фокусировки, придется рассчитывать только на собственную скорость пальцев. У остальных аппаратов все настройки вынесены в быстрое меню – вызвать можно их буквально в пару щелчков по кнопкам, а то и вовсе – по дисплею. Скорость реагирования высокая, скорость включения камеры различается. Быстрее всех реагирует Sony Ericsson, за ним следуют Samsung S5500 и Nokia, чуть медленнее работает сенсорный S5560. Преимуществом Hazel и Elm перед другими камерофонами является возможность фокусироваться на улыбке, а не только на лицах. Впрочем, технология эта еще не доведена до идеала, так что плюсом она является достаточно спорным – это скорее развлечение, чем серьезная возможность.

Куда более придирчиво стоит отнести к возможности автоматического поворота картинки в зависимости от положения телефона: в фотографическом режиме она не несет никакой практической нагрузки, зато делает более удобным просмотр фотографий (они будут показываться крупнее) и видеороликов. Такая функция, хоть и кажется на сегодняшний день базовой, таковой все еще не является – она есть практически во всех топовых аппаратах и примерно в половине устройств среднего класса. Подтверждение тому – наш обзор. Итак, повернуть картинку могут: оба телефона Sony Ericsson,



Sony Ericsson J20i Hazel

Sony Ericsson J10i2 Elm

Samsung S5560, оба телефона Nokia. Два аппарата из теста с этой задачей не справились. Впрочем, если вам понравились именно они, не стоит огорчаться – просто взвесьте все «за» и «против»: возможно, этот недостаток не окажется в итоге таким уж решающим.

Еще одно, на что мы обратили внимание – это беспроводные коммуникации. Bluetooth есть у всех семи аппаратов, а вот модулем Wi-Fi могут похвастаться далеко не все. Он есть у Sony Ericsson J20i Hazel, Sony Ericsson J10i Elm и Samsung S5560. Как видите, беспроводность от цены никак не зависит, так что выбирать, ориентируясь на нее, не стоит.

Хотя обратить внимание все-таки придется, так как разница в стоимости достаточно велика. Самый дешевый из телефонов, Samsung S5550, обойдется в 1300-1400 гривен, немного дороже стоит и его собрат S5560. Близкая цена и схожие индексы в названии не делают аппараты братьями-близнецами: S5550 – слайдер с более или менее оригинальным дизайном, S5560 – сенсорный моноблок чуть более классического вида. Средними по стоимости можно назвать аппараты Nokia – несколько схожие внешне, они выделяются более широкой цветовой гаммой корпусов и самыми компактными размерами, как уже было написано выше. Функционально это стандартные для производителя модели, особо привлекательными их делает именно внешность. Самые дорогие аппараты – LG и Sony Ericsson. В первом случае

при скромной функциональности пользователю предстоит немного доплатить за фирменную «шоколадную» внешность устройства и удобные сенсорные клавиши. Во втором – за смесь функциональности, интересного дизайна с выгнутой задней панелью и «экологичность телефона». Помимо всего прочего, заключается она во встроенном шагомере, который даже самого ленивого человека способен заставить двигаться. Этот магический эффект не поддается объяснению, но преодолеть планку в 20 000 шагов – это многого стоит. Почти как победа в очередном заезде в Split/Second. Учитывая постоянную гиподинамию, которая год за годом покоряет мир, эту функцию мы считаем плюсом устройств.

Выбор без выбора

Сделать выбор, опираясь на внешность, функциональность и прочие особенности телефонов – с одной стороны, очень просто, с другой – сложно и практически невозможно. Потому что глаза разбегаются. Выбирать стоит то, что нужнее. То, что ближе именно вам. Такой телефон обязательно есть, надо только прислушаться к себе и еще раз просмотреть, какой аппарат на что способен, и во сколько производитель оценил его способности. Для этого мы сделали небольшие таблички-подсказки, которые помогут вам сориентироваться.

Hemul

Беспроводность		
	Bluetooth	Wi-Fi
Nokia 6600i slide	есть	нет
Nokia 6700 slide	есть	нет
Sony Ericsson J10i2 Elm	есть	есть
Sony Ericsson J20i Hazel	есть	есть
Samsung S5550	есть	нет
Samsung S5560	есть	есть
LG BL20 Chocolate	есть	нет



КИБЕРСПОРТ И ГУФИ, или кто поедет в «Диснейленд»?



Казалось бы, еще совсем недавно проходили квалификации на Electronic Sports World Cup 2009. Глазом не успели моргнуть, и вот уже новый пресс-релиз лежит на столе. О течении времени мы с вами пофилософствуем как-нибудь в другой раз, а сейчас вернемся к релизу.

Сразу бросается в глаза – поменяли местами много букв и цифр, а вот смысл при этом остался прежним. Лучшие геймеры мира вновь сойдутся в аЦком сражении за звание гипер-мега-пупермастера по владению геймпадо-клаво-мышкой, ну, или просто за звание человека, который, в отличие остальных миллионов геймеров, не зря убил лучшие годы своей жизни. Финал седьмого чемпионата мира по видео- и компьютерным играм ESWC проходит с 30 июня по 4 июля в парижском «Диснейленде». Программа соревнований в этот раз поровну поделила дисциплины между платформами. Что же касается самих игр, в этом году геймерам придется сразиться в Counter Strike, Warcraft 3: Frozen Throne, Trackmania ESWC, Quake, Defense of the Ancient, Need for speed Shift, Street Fighter 4, Fifa 2010 и Guitar Hero. Ну, а помимо всемирного респекта и уважухи,

для самых проворных выделили 213 500 долларов.

Традиционно, не обошло сие грандиозное событие и нашу родную Украину. 29-30 мая в «Киев Киберспорт Арене» прошла квалификация ESWC UA 2010. Квоты были выделены по одной в каждой из трех дисциплин – Counter Strike, Warcraft 3, Trackmania. Для многих путь за путевку на финал ESWC начался еще с региональных отборочных игр, которые проходили в четырех городах страны – Киеве, Донецке, Днепропетровске и Львове. Предсказуемо, больше всего внимание привлекли баталии в дисциплине Counter Strike.

Путем региональных квалификаций были отобраны восемь команд, еще две – Na`Vi и PiNG – получили инвайт от организаторов (так как сражались в это время в Arbalet Cup Europe II и не могли принять участие в квалификациях).

Судьбу еще двух квот решили онлайн-квалификации. Жеребьевкой, двенадцать команд разделили на две группы, и в первый день национальных отборов должна была отсечься половина из них. Уже на групповом этапе Na`Vi и PiNG дали понять противникам, кто есть кто, и кому

Составы команд:

Na`Vi: ceh9, Edward, markeloff, starix, Zeus

PiNG: angel, craft1k, lmbt, strike, хаос

Non-Stop: bino, dedtw, dima, kuzya, salik

K1LL ALL: Alert, Bartolomeo, Dyx, Fresh1k, Vityok

NumbazZ: Alkapone, asix, KLER, Mishka, numb

KerchNET: Barracuda, cArsky, Cucumber, Johnta, Krutoi

STATE21: sozik, fr0st, itzo, vad1k, ZURAB

eXplosive: aMi, weiss, isna, Kucher, Valentinich

R1A: night1k, Prof1, serj, sharoman, zER

JUST: axionj, gudok, hAPPYTHEINSIDER, hommii, saniola

-aimteam-: Artur Kondrashov, fatta, jyzkzerrr, Pr1zraK, BOND1K

Continental: arD, Frady, Grenader, snake, Yahe1



предстоить бороться за квоту. Обе команды с максимальным количеством очков вышли из групп с первых мест.

Также групповой этап преодолели KerchNET, State21, eXplosive и aimteam. На следующий день события развивались все так же предсказуемо. В стыковочных матчах за выход в плей-офф победу одержали eXplosive и KerchNET. Увы, в самом полуфинале ребята играли не так уверенно. Na'Vi оставили за бортом eXplosive, а KerchNET ничего не смогли противопоставить PinG. В финале победу одержали Na'Vi, с чем мы их, собственно, и поздравляем.

Как стало известно позже, PinG тоже будут участвовать в финале ESWC. Благодаря спонсорским средствам одного из фанатов команды, у ребят появилась финансовая возможность посетить турнир. Французская сторона, узнав об этом, без колебаний отдала еще одну квоту Украине. Что тут скажешь, учитывая последние выступления ребят, без медалей в этом году мы остаться не должны, а уж как оно будет на самом деле – читайте в следующих номерах.

Распределение мест ESWC 2010 UA по Counter-Strike 1.6:

- 1 место:** Na'Vi – квота и оплаченный проезд на Гранд Финал
- 2 место:** PinG
- 3-4 места:** KerchNET, eXp

Распределение мест ESWC 2010 UA по Trackmania Nations:

- 1 место:** GRAND – квота и оплаченный проезд на Гранд Финал
- 2 место:** DES
- 3 место:** DORN
- 4 место:** 4erry

Распределение мест ESWC 2010 UA по Warcraft III:

- 1 место:** majestic – квота и оплаченный проезд на Гранд Финал
- 2 место:** Kas
- 3 место:** Bly
- 4 место:** sonic

Виталий Полищук

ESET Smart Security 4

Комплексний захист комп'ютера

Подібно до біологічних вірусів, комп'ютерні загрози, такі як: вірусні програми, троянські програми, черв'яки, шпигунські програми та рекламне ПЗ, постійно розвиваються та мутують.

Чи уявляли ви, до яких наслідків може призвести знищення, псування або викрадення даних, які зберігаються на вашому комп'ютері?

Четверте покоління ESET Smart Security створено з використанням високопродуктивної технології ThreatSense®, яка успішно виявляє та зупиняє вже відомі загрози, а головне – їх подальші мутації.

Антивірусний захист
Антишпигун
Персональний брандмауер
Антіспам модуль

www.eset.ua



Компанія «ІСЕТ-Україна» запрошує Вас прийняти участь у конкурсі історій «ESET — мій рятівник»!

Напишіть цікаву розповідь про те, як Вам допоміг один з антивірусних продуктів ESET, і відправте його за адресою action@ eset.ua з темою «Конкурс».

У листі обов'язково вкажіть своє ім'я, адресу та контактний телефон.

Три автори найкращих та прикольних історій отримають ліцензійний антивірусний продукт ESET Smart Security 4. Ще п'ять авторів цікавих історій отримують брендовані футболки та кепки від компанії «ІСЕТ-Україна».

Під подарунком мається на увазі право переможця отримати товар з наданого переліку за ціною 1,20 грн. з ПДВ



ми захищаємо цифрові світи

Элис. Кто такая Элис?



Не знаю, кто как, а я в этом году буду ждать сентября куда больше, чем когда собирался в первый класс. И дело тут вовсе не во встрече с одноклассниками или поступлении снова в университет – к счастью, ни то, ни другое мне не грозит, а в том, что в первую декаду сентября на экраны выходит продолжение одной из самых известных трилогий – «Обители зла». Вряд ли в мире вообще есть человек, который не смотрел этот фильм, вряд ли есть в мире человек, которого Resident Evil оставил равнодушным. Впрочем, если вы вдруг, каким-то странным образом до сих пор не посмотрели на милашку Элис и ее веселых и не очень зомби-«товарищей», вы еще успеете это сделать, и никто из друзей не обнаружит такой серьезный пробел в вашем «образовании» и не начнет относиться к вам подозрительно и настороженно. Но даже тем, кто смотрел все три части, стоит пересмотреть их перед выходом продолжения,

чтобы освежить воспоминания или, как минимум, прочитать сей опус, чтобы вспомнить, что и как было.

Раз

В начале первой части «Резидента» из секретной лаборатории похищают образцы вируса, попутно разбив одну колбу. Сработавшая система защиты перекрывает все входы и выходы, чтобы вирус не вышел за пределы здания, а люди, находившиеся в лаборатории, оказываются обречены на смерть. Причем не от рук и зубов зомби – центральный компьютер запускает газ.

В разгар всего этого в особняке в сознание приходит красивая девушка Элис, которая не помнит ни кто она, ни где она, ни почему она тут находится. Едва только она находит живого человека, Мэтта Эдисона, как в особняк проникает отряд командос, которые тоже пытаются понять, что тут происходит. Не сумев ничего выяснить, они берут Мэтта, Элис и найденного по пути Спенсера с собой и проникают в лабораторию. Тут-то, собственно, и начинается самый смак – «Красная королева», зомби, мясо, мясо и еще раз мясо. Постепенно оперативников становится все меньше, ситуация начинает проясняться. Некоторое время назад центральный компьютер базы «Красная Королева» взбунтовалась и убила весь персонал. Компания выслала спецотряд, чтобы включить компьютер. Система безопасности выпустила в особняк нервно-паралитический газ, который и стал причиной амнезии. Фильм ни на минуту не отпускает зрителя, держа его в настоящем напряжении. Причем настолько, что случайно зашедшая в комнату собака или кошка рискует получить тапком по голове, а ее владелец, смотрящий фильм, – нервный приступ.

Заканчивается вся эта прелестная история тем, что в особняк врываются ученые корпорации Umbrella и хватают Элис. Позже девушка просыпается в больнице, в городе Ракун, где она стала объектом каких-то исследований. Но сейчас больница

будто заброшена, да и на улице царит полнейшее разрушение и запустение. Элис берет в руки дробовик и готовится к новому кошмару...

Два

...Который как раз и наступает во второй части фильма. Опасный вирус вышел на свободу, Ракун-сити наводнен жертвами Т-вируса – зомби. Элис, схваченная в первой части для проведения дальнейших экспериментов в рамках программы «Немезида», освобождают, чтобы проверить ее боеспособность на зараженных в качестве универсального солдата. Бороться с зомби она будет вместе с и Мэттом, защитником окружающей среды.

Во второй части «Обители зла» нам снова предстоит встретиться с лизунами – далеко не самыми приятными творениями Т-вируса. Выжившие чудом обитатели города оказываются беззащитными и постепенно погибают и превращаются в монстров. В этой непростой ситуации и без того непросто выжить, а тут еще и военные собираются стереть город с лица Земли при помощи ядерного взрыва.

Казалось бы, помощи ждать неоткуда, но создатель вируса с помощью систем слежения выходит на группу выживших, к которой примкнула Элис, и предлагает им спасение взамен поисков его дочери Анджелы, пропавшей в городе при эвакуации. Это один из ключевых моментов, поскольку девушка расскажет много новой интересной информации – например, что изначально вирус создавался для того, чтобы реанимировать мертвые клетки в организме и помогать лечить людей. Естественно, мимо такой возможности не могли пройти военные, которые и превратили его в жуткое оружие. И, само собой, инцидент они склонны замять, а Элис – исследовать и дальше. В итоге, правительство запускает в прессу сообщение, что в Ракун-сити произошла авария на АЭС, «худшая со времен взрыва в Чернобыле», а все видео являются розыгрышем. Выживших,



кроме Элис, запертой в лаборатории, объявляют в розыск.

Однако, военные вновь не смогли контролировать ситуацию: к героине внезапно возвращается память, и со словами «Меня зовут Элис, и я помню все» (My name is Alice, and I remember everything) она вырубает охрану и сотрудников лаборатории, пробиваясь к выходу. К слову, ее сила возросла, катастрофически причем – теперь Элис способна убивать взглядом, даже через объектив камеры. На выходе из лаборатории девушку ждут превосходящие силы противника и машина с друзьями, которые прибыли освободить ее, под видом сотрудников корпорации. Приходит приказ пропустить Элис, и она уезжает. Руководитель лаборатории с удовлетворением произносит: «Программа Аليس активирована», при этом в зрачках Элис происходит переключение, и опять все идет по плану – Элис теперь находится под контролем военных.

Три

Третья часть завязана на распространении вируса – ядерный взрыв не смог остановить угрозу, и теперь зомби шатаются по всему миру. Причем в их числе не только люди, но и животные.

Впрочем, вымирание почти всего мира никак не отразилось на жизнеспособности корпорации Umbrella, сотрудники которой укрываются в подземных комплексах, где продолжают работать над вирусом и антивирусом и проводят другие исследования. Одно из таких исследований – продолжение проекта «Элис» – попытка создать

клон главной героини первых двух частей трилогии, обладающий такими же способностями, как «оригинал». Все неудачные клоны, коих бесчисленное множество, выкидываются на поверхность.

Оригинал же в это время путешествует по миру, не останавливаясь надолго в одном месте, и ее способности растут. В то же время растет количество разновидностей зомби – теперь среди них есть и птицы, уничтожить которых можно только с помощью специальных способностей главной героини. В процессе путешествий Элис, мы встречаем сестру главного героя одноименной игры, Клэр Рэдфилд, а также других выживших. Элис показывает им некие записи, судя по которым вирус не добрался до Аляски. Все решают, что лучше рискнуть и попробовать пробраться на север, причем сделать это герои вынуждены через Лас-Вегас, где их уже ждет засада. В итоге долгого путешествия и многочисленных битв за жизнь, Клэр Рэдфилд и остальные садятся в вертолет и улетают в надежде добраться до Аляски, а Элис спускается вниз, чтобы убить мутировавшего доктора Айзакса. Она расправляется с ним в копии коридора с лазерами из первого фильма, а саму Элис от этих лазеров спасает ее клон.

Компьютерная система «Белая королева» («сестра» «Красной королевы» из первого фильма) сообщает Элис новость: ее кровь – лекарство от Т-вируса. Элис во главе армии своих клонов собирается атаковать штабквартиру правительства под Токио.

Четыре

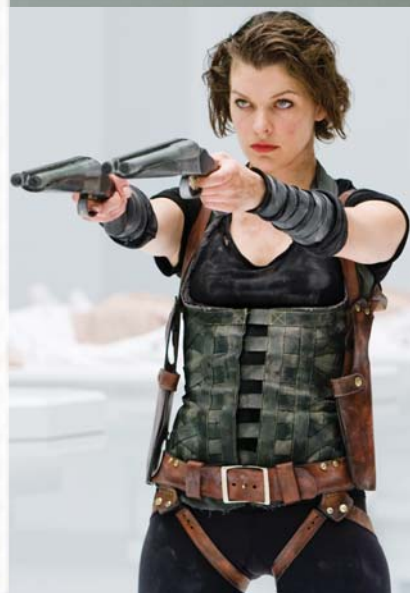
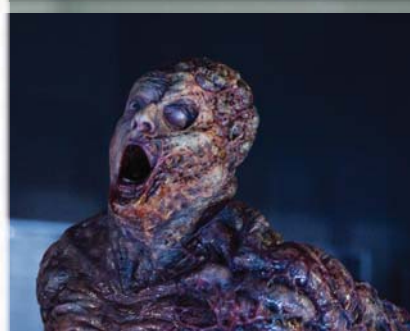
И вот, наконец, мы подобрались к самому интересному – четвертой части, создатели которой утверждают, что они не рассматривают Resident Evil: Afterlife как Resident Evil 4. Напротив, они считают ее перерождением истории. Это несколько усложняет ситуацию – непонятно, чего именно стоит ожидать от новой истории об Элис. Тем не менее, некоторые сюжетные факты уже известны, а в сети появился первый тизер.

Элис продолжает свой путь в мире, пораженном вирусной инфекцией, превращающей людей в нежить. Она ищет оставшихся в живых, чтобы вывести их в безопасное место. Смертельная битва с бессмертной корпорацией выходит на новый уровень, когда она вдруг получает неожиданную помощь от старого друга. Он обещает привести Элис в безопасную зону в Лос-Анджелесе, но как только они попадают в город, то видят тысячи и тысячи зараженных и оказываются в смертельной ловушке.

Завязка вполне себе в духе первых трех частей, что само по себе подстегивает интерес к просмотру. Да и то, что над сюжетом трудится тот же человек, что работал с первым тремя частями, Пол Андерсон (Paul W.S. Anderson), говорит само за себя. К тому же, есть еще один момент, из-за чего стоит посмотреть Resident Evil: Afterlife.

Пять?

Этот факт заключается в том, что Resident Evil: Afterlife должна стать стартом для новой трилогии ужасов. Так что вот так – смотреть, смотреть и смотреть.





Он такой один



Пять лет назад название «Аватар» ассоциировалось скорее не с фильмом Кэмерона и его проектом, а с мультсериалом «Аватар: Легенда об Аанге» (Avatar: The Last Airbender). История была поделена на три части – каждая называлась «книгой» и представляла собой целый сезон, рассказывающий об определенных событиях в выдуманном мире четырех народов. Построено повествование было на восточных легендах о воинах стихий и магах, причем история оказалась настолько интересной, что не только приковала к экранам многих, но и заставила киношников сделать по ней фильм. Точнее – трилогию, ибо лента, которая выходит на экран этим летом является всего лишь первой частью, запланировано еще два фильма. Каждый из них будет содержать в себе события одного сезона, одной «книги».

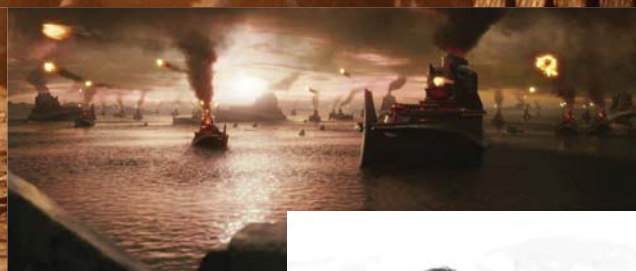
Название первого из них, «Последний повелитель стихий» передает название сезона, в принципе, не очень точно. Во-первых, он пове-

литель не стихий, а воздуха, то есть – The Last Airbender, как сказано в английском названии. Ну, а от слова «аватар» пришлось создателям отказать потому, что Кэмерон выкупил на него все права. Обидно, потому что далеко не все, глядя на афишу, могут понять, что фильм вообще имеет какое-то отношение к мультсериалу (выдает родство скорее «мальчик со стрелочкой» Аанг на афише). Впрочем, после этой статьи вы, наши читатели, уж точно будете знать, что а) фильм сделан действительно по мультику, б) его точно стоит посмотреть.

Почему номер раз

Как минимум потому, что в этом же номере журнала вы найдете конкурс, чтобы ответить на его вопросы желательно посмотреть фильм или хотя бы мультик. Без этого придется очень и очень сложно, хотя шансы есть всегда – а вдруг вы самый везучий человек на планете?





Почему номер два

Впрочем, куда важнее посмотреть фильм не из-за конкурса, а просто потому, что он обещает быть интересным. Сюжетная основа – то есть, мультсериал, была действительно затягивающей, таким же обещает быть и фильм. Сейчас мы немного отвлечемся от рассуждений о том, что и как именно реализуют создатели «Последнего повелителя стихий» в нюансах, зато расскажем о том, как будет выглядеть его история в целом.

В мире, о котором рассказывает и мультфильм, и фильм, есть четыре стихии, четыре народа: огонь, воздух, земля и вода. Огонь ведет нещадную войну с тремя другими народами, у которых, фактически, есть только один шанс на выживание – легендарный Аватар, который способен управлять сразу всеми стихиями. Правда, найти этого воина из легенд никто не может – он пропал бесследно. И вот, однажды находят мальчика по имени Аанг, который, согласно пророчеству, является тем самым Аватаром. Теперь ему не остается ничего иного, кроме как покориться судьбе и в компании юного мага воды Катары и ее брата Соки отправиться в опаснейшее путешествие на Северный полюс, чтобы найти там мастера, который бы обучил бы Аанга и Катару магии воды.

Сейчас пока что сложно судить, насколько качественно будут реализованы детали, известно только, что некоторые персонажи будут старше, чтобы сделать фильм интересным не только для детей. Неизвестно и то, как отнесутся создатели фильма к мелочам, к балансу мира, но все предпосылки к благополучному исходу есть. Да и трейлеры с тизерами

показывают достаточно интересную картинку, что дает шансы надеяться – не все, что есть в фильме хорошего, попало в основной трейлер. К тому же, сюжет предполагает большое количество спецэффектов, которые реализовать в мультфильме было просто нельзя. То есть они там, конечно же, были, но смотрелись отнюдь не так зрелищно, как могут и будут выглядеть на большом экране в кинотеатре. И это именно тот случай, когда стоит идти в кинотеатр, а не смотреть дома – иначе рискуете потерять половину впечатлений от просмотра.

Интересные факты

- ◆ Первоначально, фильм носил название «Аватар: Последний маг воздуха» (Avatar: the Last Airbender). Однако задолго до начала работы над этим проектом Джеймс Кэмерон уже выкупил права на использование слова «Аватар».
- ◆ Ноа Рингер, исполнитель роли Аанга, получил главную роль к фильму, пройдя интернет-кастинг. Он отправил видео со своим исполнением тэквондо на DVD и был утвержден.
- ◆ Ввиду того, что Ноа Рингеу всего лишь 12 лет, ему запрещено проводить на съемочной площадке круглые сутки, поэтому создатели фильма прибегли к трюку, взяв еще одного мальчика с похожим телосложением: в некоторых кадрах стоящего спиной к зрителю Аанга будет исполнять некий Эрик Джуэл.
- ◆ Режиссер целенаправленно сделал некоторых героев эпопеи старше с целью увеличения целевой аудитории фильма.
- ◆ По сценарию комета Созина будет лететь три года, как и приблизительный срок событий кинотрилогии, а не один год как в мультсериале.
- ◆ Фильм был снят по мотивам мультсериала «Аватар: легенда об Аанге», носящего в некоторых странах название «Аватар последний маг воздуха».



SOS: ИССЛЕДОВАТЕЛИ ТОКИЙСКОЙ ПОДЗЕМКИ



Все мы помним детские игры с поиском сокровищ, это было самым интересным и захватывающим занятием. Не менее интересным было и обратное: спрятать свои драгоценности – цветные обкатанные стеклышки, засушенные цветы, редкие иностранные монетки, фантики от жвачек и конфет, спичечные коробки с замурованными насекомыми. У каждого было что-то свое, дорогое и неповторимое. Главное было не забыть нарисовать пиратскую карту с крестиком и количеством шагов от ключевых точек. Вот так и герои нашего сегодняшнего аниме занимаются поиском сокровищ Японии по случайно найденной карте.

Команда юных школьников-слепопытов горит желанием погреть руки о золото Японской империи, и ради этого они готовы выдержать многое, но не все оказывается так просто, как кажется. Мало того, что им придется спуститься в подземные коммуникации, но там ведь и опасностей завались. Например, совсем недавно обнаружили следы существа, похожего на допотопного ящера, которого журналисты уже успели окрестить Годзиллой! Но вы не подумайте ничего такого, это аниме не про Годзиллу. Оно о совершенно реалистичном нашем с вами мире. Никаких элементов фэнтези, магии или кибернетических штук. Просто компания любопытных школьников – Шун, Йоджио, Рюхей и его случайно увязавшийся младший братишка – ищут что-то интересное.

А путеводная карта не врет! Только вот новостройки запу-

тывают все дело, и приходится искать новые пути. Токио – это такой муравейник, в котором черт ногу сломит, зато катакомбы и подземные ходы под ним, как говорят, существовали еще лет пятьсот назад. Как и под всеми крупными городами, которые на сегодняшний день являются столицами государств, и Киевом в том числе. Это были, по сути, стратегические постройки, позволяющие убить сразу нескольких зайцев. Во-первых, они давали путь для отступления или побега глав государств в случае кольцевого оцепления столицы. Во-вторых, исполняли роль пути доставки провианта на случай длительной блокады, ну и, конечно же, были дорогой для дополнительной военной силы в случае непредвиденных конфликтов, например, гражданской войны.

Аниме «SOS: Исследователи Токийской подземки» смотрится быстро, не утомительно, в целом, очень хорошо. Стиль анимации представлен 3D-графикой, оформленной под рисованную – все сделано органично и на удивление приятно глазу. Смело можно сказать, что тут поработала команда профессионалов, даже цветовая палитра ни разу не раздражает взгляд. Очень хорошо и детально прорисованы фоны – ржавчина металлических перекрытий, пыльная земля переходов, подземные строения и бункеры, метрополитен – все очень реалистично и создает ту самую подземно-диггерскую атмосферу. А смотрится быстро, потому что относится это аниме к короткометражкам и длится всего

около сорока минут. Внимательно приглядевшись к лицам главных героев, вы смутно уловите нечто знакомое, что-то, что вы точно видели раньше. Вы не ошибетесь, ведь одним из создателей этого аниме является ни кто иной, как старинный монстр современной аниме-индустрии Кацухиро Отомо. Его манга с одноименным названием вышла аж в 1996 году, а вот до экранизации добралась почти десять лет спустя – в 2007. Лица его героев всегда имеют некую схожую стилистику, вот и здесь они заставляют вспомнить «Акиру», «Стимбоа» и еще ряд шедевров мастера.

История сделана очень мило и органично, в ней полно всяких приколов и забавных персонажей – обитателей подземных закоулков. Дед, поселившийся тут из-за спецзадания, выданного ему в 1945 году, и считающий, что наверху до сих пор японцы воюют с америкосами, безработные бомжи с грустными историями, обанкротившиеся богачи и протестанты. У каждого из них – свой характер, история, манеры поведения, в общем, даже такие мелкие персонажи воспринимаются как живые люди, а не просто «говорящие головы», как это часто бывает в полнометражках. Нашим героям не раз придется испугаться, обрадоваться и принять совсем не детские решения, например, вступить в бой или нет, на чьей стороне выступить в конфликте. В целом, подземка выступает тут эдаким путем становления и взросления: испытания, принятие сложных решений, ответ-



ственность за других. Кроме того, некто Мистер Кислотный Дождь взломал предварительный чат наших путешественников и в курсе, где они и что делают, но им еще только предстоит выяснить, кто же это, и почему он идет по их следам.

Помимо всего этого, аниме учит нас, что быть сильно-сильно анимешником – это плохо! Отец Рюхей, по словам сына, «долбанутый отаку – целыми днями сидит и собирает анимешные фигурки, вот мама и ушла». Так что задумайтесь о будущей семейной жизни, особенно, те, кто смотрит аниме-сериалы по двадцать часов в сутки и не интересуется

ничем другим. Рискуете превратиться в мягкотелое аморфное чудо, которое зациклено на аниме и более ничего в жизни не видит. Кстати, эта проблема давно стала насущной в Японии, отаку как очередная прослойка общества существует, и на этот кусок ориентируются производители анимешных товаров. Чего стоят только подушки с любимыми персонажами... Но психологи все равно утверждают, что полная зацикленность на аниме и персонажах – все же патология, то есть это не нормально, и подлежит если не лечению, то хотя бы какой-то коррекции. Потому что в реальности такой человек

просто выпадает из жизни и социума.

Поиск клада – это всегда отчасти и метафора «поиска себя», ведь самого клада можно и не найти, зато можно найти самого себя на этом пути. Понять, кто ты, зачем ты и чего хочешь от собственного существования. Главное, не гнаться за деньгами, славой, золотом и никогда не забывать друзей и близких, которые идут рядом с вами по жизни. Герои сегодняшнего аниме найдут даже не один, а целых два клада, и все – благодаря своей храбрости и дружбе. Чего и вам желаю.

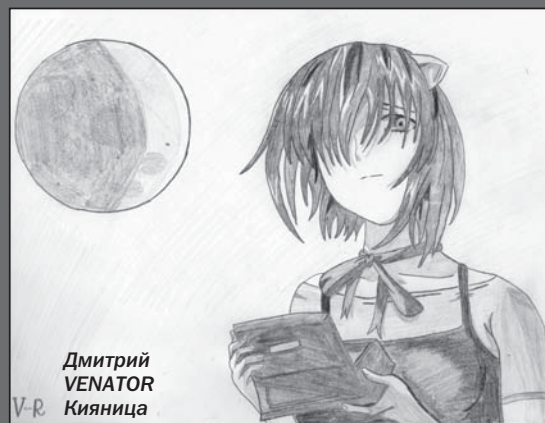
Happynews



Эль Хомета



VR



Дмитрий
VENATOR
Кияница



Франков Сергей

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Ну вот и пошел десятый год существования нашего журнала, начало которого ознаменовалось для нас получением большого количества приятных писем от наших читателей, то есть, вас. И, конечно же, мы не могли не опубликовать хотя бы часть из них. Пусть на разворот влезет не так уж много, но это — наиболее понравившиеся письма, хотя даже если вы не найдете своих строк среди опубликованного, не расстраивайтесь — мы все письма бережно храним в коробочке, которую Виталька охраняет пуце копилки с деньгами на новую видеокарту.

Привет редакция журнала "Шпиль!". Пишу вам впервые, потому как живу на планете TT258-альфа (мы ее называем просто, Гланда-Тыль), а интернет у нас открывает только один сайт и это www.vgalaktike.tt) Сейчас я на вашей планете хожу и нахожусь в ТРСДОПМР (Тюрьма Строгого Режима Для Сверх Опасных Приступников Межгалактической Республики). Почему я тут? Все просто... Во первых, по пути к моему другу медведю Виталику, которого вы уже знаете, что живет на вашей планете, когда я входил в атмосферу Земли меня засек спутник NASA за превышение скорости, при том что я летел на своем старом межгалактическом крейсере который скорость выше гипер-пространства превысить не может. Но это не важно... Обычно за такое просто отправляют на Марс искать воду с лазерной ложкой. Во вторых, по пути к Веталоу, я решил залететь в супермаркет за пряником и медом, которые он так любит, и припарковался на стоянке для инвалидов. Но дело не в стоянке, а в том что там уже был припаркован ваш президент планеты. И я не заметив его Мини Копер, раздавил президента как первый том Межгалактического Кодекса муху. Вот такая вот ирония... Реакция его жены что стояла рядом с корзиной покупок была такова: первая фраза "#@%\$!!!", суд, ну и ТРСДОПМР...

Вообщето я пишу вам не для того что бы пожаловаться или похвастаться, я даже просить ничего не буду (хотя было бы не плохо, если бы вы прислали мне торт с лазерным мечом). Короче! Хочу поздравить свой любимый журнал, хоть и не с любимой планеты с днем варения и сотым выпуском. Вы даже не представляете, чего мне стоит писать вам это письмо. Я отключил охранника моей камеры ботинком и пробрался в кабинет начальника тюрьмы чтоб наконец добраться до инета. К сожалению я пишу вам в последний раз. Потому что мне дали смертный приговор на цефоинонном стульчике.

Вынужден с вами прощаться, потому как вскоре в кабинет зайдут охранники, побьют меня плазмашокерами и кинут в карцер.
Прощайте, ваш любимый читатель EL_Spar4!



СЕРГЕЙ РЕПИК

Так как я такой ленивый я не захотел делать открытку, стих, балладу, аудио или видеоролик. Я решил написать ПроСТО (бредятину) текст:

---НАЧАЛО ПОЗДРАВЛЕНИЯ---

Поздравляю с днем варения, желаю счастья в личной (и не очень) жизни, чтобы все журналы были отличными и вы на них срубили кучу денег*). *Ха-ха-ха... *Ой не то...

---ТИПУ КОНЕЦ---

thebest

Alexey Savenkov

Высокий шпиль
Шел двадцать первый век,
В волшебные миры
С экрана монитора
Мы попадали для игры.
Ты можешь быть другим
Ты можешь стать любым!
Солдатом или эльфом
Пришельцем из глубин.
Далекие планеты,
Былые времена,
Спортивные болиды,
Глобальная война-
Любые приключения
В пространстве цифровом
И рамки монитора-
Уже привычный дом.
Но как же разобраться
В обилии таком?
Куда пойти податься?
Где лучше в мире том?
Что нового предложат?
Во что б теперь сыграть?
Кто в этом нам поможет-
Рискнет ответы дать?
Но к счастью существует
Надежный проводник
Он временем проверен
Халтурить не привык
Он с нами одной крови
И нас не подведет
И каждый месяц новый
Уже девятый год.
Его называли «Шпи́лем»
Он имя оправдал -
Поднялся до вершины
И с высоты блистал.
И вот отличный повод
Поздравить нам журнал-
В печати сотый номер
Во всей красе предстал!
А как поздравить друга?
Что лучше пожелать?
Здоровья, денег, счастья?
И вкусный торт прислать?
Конечно же и это,
Но лучше пожелать,
Чтобы всегда был повод
О чем еще писать,
Чтоб каждый новый номер
Был полон новых игр
И каждый чтоб читатель
Привлек еще троих.
И чтобы свет увидел
Международный «Шпиль»
Чтоб чучка и голландец
За много много миль
Читали и хвалили
«Какой высокий стиль!»
И чтобы разработчик
Крутейших в мире игр
Не спал ночей волнуясь
«А как оценит «Шпиль»?»
Пускай не прекращаясь
Растет авторитет
Журнал пусть существует
Не меньше сотни лет!

Здравствуйте дорогая редакция!
Хочу поздравить вас с Днем
Рождения и сказать вам огромное
спасибо за те девять лет, которые
вы выпускаете свой журнал.
Надеюсь со временем он станет
чуть потолще и появиться поболь-
ше невидимых страниц.
Кстати вот вам и небольшой
подарок..

Главней всего-не вешать нос
И хвост всегда держать трубой
А если жизнь дает откос
Удача всё равно с тобой
Ни за что не падай духом
Надейся лишь на лучшее
Оставаясь жизни другом
И всё ещё получится

За каждой чёрной полосой
Проходит белая тропа
Лишь подсказки судьбы усвой
И счастливи будешь ты всегда
Грустно?-Просто улыбнись!
Делай вид, что все отлично
Никогда не обижайся
Не веди себя двулично

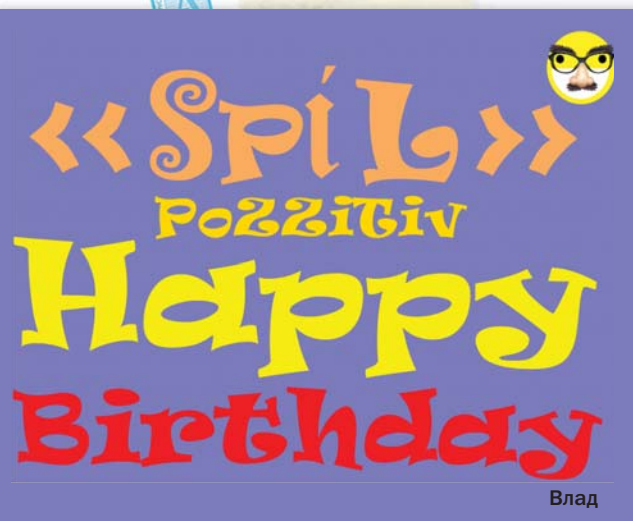
И на зебре жизни нашей
Стань на полосу белую
Не знаешь, что делать дальше?
Так иди вдоль неё смело!
Жизнь интересная штука
Попробуй её разгадать
То счастье дарит, то муки
То хвалит, то пинка может дать

Такой судьбы нашей закон
Она нас учит быть сильней
Только не всем доходит звон
Не все успевают за ней

Она ставит подножки
А сама лишь наблюдает
Это жестоко немножко
Но так лучших выбирает
Она дает один лишь шанс
Доказать, что ты достоин
Вводит тебя в дивный транс
Если выжил значит воин
Научиться жить не поздно
Исправлять ошибки тоже
Жить и быть счастливым можно
Будь человеком! И ты сможешь

С уважением Дмитрий "ПуХ!"

Пахальчак Игорь,
г. Мариуполь



Три года назад "ШПИЛЬ" я купил!
Внимательно его изучил,
И понял, что игры не просто система,
Они целый мир, а не глупая тема,
Шепард и Бишер, Радан, С.Т.Р.Е.П.О.К.
Стремимся понять мы в судьбах их толк
А "ШПИЛЬ" наш помощник - "Звезда" во тьме!
"Автот" отгадывает в красоте!
Bond, ALISA и TELO
Khai-Tosin, PANTERA
Wolf, красный трактор :) Виталька наш герой!
Стремится разрушить автоа обитель!
Всем геймерам быстро глаза открывают,
Во что игра, мудрые в мире игроки открывают!

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ ЛЮБИМЫЙ
НАРОДНЫЙ ЖУРНАЛ "ШПИЛЬ!"

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демонстрации

Mass Effect 2
SBK X: Superbike World Championship
Revenge of the Titans
Battles of Narghan

Полные версии

rComplex
Au Sable 1.2
Fetus
Gun Fu Deadlands
Gungirl 2
HydoraH
Tasty Static

Shareware

Кольбель света 2. Граница миров
Мистический круиз
Она написала убийство
Саманта Свифт. Тайна Атлантиды
Виртуальный город

ПАТЧИ

BioShock 2 v1.003

Disciples 3: Ренессанс v1.06 (рус.)

Galactic Civilizations 2: Twilight of the

Arnor v2.03 (рус.)

Grand Theft Auto 4 v1.0.7.0

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty

City v1.1.2.0

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

v1.4.354.0 (рус.)

Mass Effect 2 v1.02

The Sims 3 v1.11.7 в v1.12.70

The Sims 3: World Adventures v2.6.11

в v2.7.7

Splinter Cell Conviction v1.03

ВИДЕО

E3
и еще E3

ПРОГРАММЫ

Драйверы NVIDIA
Драйверы ATI
Unity Web Player

БОНУС

Обои для рабочего стола
Поздравления читателей

hiton JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН

З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

Діаманти 007470728 Хіт-головоломка «три в ряд» відіграв в оточенні круїзи. Розширює діалог та коштує діаманти.	Вовкодав 007470711 Гра повністю повторює сюжет фільму. У ролі Вовкодава вам доведеться відвоювати статус, перемогти ворогів.	Ідол Лайнс 007470710 Киньте виклики друзям і пройдіть шлях до вершини вулканічного острова в Тихому океані в популярній головоломці Лайнс!	Черепашки-ніндзя: Повернення Шредера 007470599 Продовження гри-аду у Нью-Йорку, що кишить неспокійними делікатесами. Гроші вивести нові прийоми, які вони освоєть у новій частині.	УФО: Відлуння 007470614 Завоюйте нові території і прибувайте, досліджуючи нові планети та переглядаючи Марс, на зелену живу планету.
Postal 007470565 Це тотальна беззаконна, криваве безумство, мрія всіх маньяків! Це Postal! Організовувати війну значенням, поліції та влади.	Age Of Heroes V Шлях Героя 007470048 Це було тоді, коли виникли наслідки визнання, жити світу чи злитися з ним, що насправді це історія одного з них.	Танчик-Х 007470682 Нова версія безмежного хіта! Мета - здобити штурм, винагороду - модифікації танка! Можливо, грати односторонньо у війну з ворогом.	Десант в тилу 007470677 Твоєю місією доведеться пройти крізь жарі бої в Африці і зруйнувати міста Європи, а в кінці виграти фінальний битву Другої світової.	R.U.S.H. EX 007470668 Богемська гонка повертається - з новими автомобілями і катастрофами, що змушують зійти з вулиць навіть маньяки для краш-тестів!
Contr Terrorist 3D 007470146 Комп'ютерні перемовини не дали бажаного результату втручанням ти. Коротка черга та напруга на курок - твої аргументи.	Атака зомбі 007470727 Комп'ютерні зомбі заповнюють вулиці, і кожен з них - це твоя смерть. Найкращий спосіб перемогти зомбі - це зібрати всі зброю, яку тільки можеш.	Детектор брехні 007470729 Здіймай друзів, викликаючи, говорять вони правду чи ні. Програма має спеціальні функції: бачення близької дистиції відповідей.	SEX-Дурень: Гарячі студентки! 007470673 Спокусливі студентки хочуть зіграти з тобою в карти на розважання! «Секс-дурень» - це два види гри.	Ліквідатор ЧАЕС 2 00747643 Під час як яку пропала автомобільна черга і криж, що ледь не вилетів з дороги! О Боже! Вони асфальт! Це знову почалося!
Spiderman 3 0074776 Людина-павук проти злодіїв. Його здібності подивили, але зловити більше. Хто переможе?	Кастельманія: Світанок смутку 007470721 Нова гра з серії «Кастельманія» - новий героїчний шедевр. Чудовий сюжет, неперевершена графіка, величезна кількість зброї та магії.	Робін Гуд: 2 007470580 Відправляється у чудову подорож по сходу на зустріч Аллі Боббі. Ви зустрінете безліч героїв. Чудова сюжетна лінія та графіка!	Counter Strike 00747447 Легендарний шутер тепер у твоєму мобільному! Арсенал зброї, гранати, карти, боти - це справжній Counter.	Відьман. Крижаний слід 007470133 Ти Відьман. Геральт - один з відомих воїнів касти винищення чортів. Тепер твоє вчеплення закінчене. Настав час показати чого ти насправді.

★ SUPER PREMIUM ★

Доля секунди: Швидкість

Це гра для тих, кому недостатньо однієї швидкості. Краш-гонки, що відбуваються у жорсткому реаліті-шоу!

відправ 007470732 на 1033

Рамповий удар

Як і в комі-контри версії, ти командуєш високими диверсантами по часу Другої Світової. Особливо з танками.

відправ 007470703 на 1033

S.T.A.L.K.E.R. Mobile

Дружба та зрада, відрада та страх, свої та чужі. Зона - це невідомість, у якій насправді все!

відправ 00747382 на 1033

Черепашки Ніндзя

Банзай! Пригоди, бої, переслідування - усі найкращі якості ігор про зовнішні мисливці.

відправ 0074721 на 1033

Фабрика зірок MTV

Ти - музичний продюсер каналу MTV. Що, не віриш? Але це правда. У цій грі ти можеш відіграти власну Фабрику Зірок!

відправ 007470725 на 1033

Квадратні живчики

Найкращі розважальні кубики споконвіку. Переслідує їх і складає у потрібні комбінації з сексуальними кубиками.

відправ 007470726 на 1033

Дудлер: Стрибаючі чоловічки

Дудлер - веселий зелений чоловічок, мандрівник по світах, намагаючись вільно ухититися. Стрибай і стрибай в НТ!

відправ 007470724 на 1033

«Піппі»

Дудлер - веселий зелений чоловічок, мандрівник по світах, намагаючись вільно ухититися. Стрибай і стрибай в НТ!

відправ 007470716 на 4567

«Танчики Pro»

Продовження легендарної Абсолютної нової 30 років, нова тематика, прокатка танків і можливість грати по інтернету та ще зовсім багато!

відправ 007470683 на 4567

Повний каталог еро-ігр

Завантажуй безкоштовно

відправ GM747 на номер 4567

hiton.ua

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

java-ігри від 0,00 грн. до 1,90 грн.

гороскоп ЕРО відео

приколи реаліти TV програма

MP3 кліпи фото

лістівки анімації теми

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

на номер **7900** та поповниться 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 повинні бути активовані та настроєні WAP (Internet) GPRS. Послуги надаються повноцінно абонентам всіх національних GSM-операторів. Вартість SMS на номер 7401 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 відправлення SMS на номер 4567 складає для Київстар, Діалог - 0,33 грн., Life - 0,39 грн., Beeline - 0,35 грн., МТС - стандартна вартість в мережі. Від ціни вказаної в ЦББ при 100% утриманні зброї до Насильного фонсу у розмірі 7,2% з вартості послуги без урахування ПДВ. Після цього місяця з дати виходу цієї реклами можливі незначні зміни в умовах надання послуг, та зміна деяких континентів на доступний для розповсюдження. Авторизація інформації про вартість та умови надання послуг на hiton.ua. Винятки питання? Телефонуйте негайно: (044) 686-54-9 з 10:00 до 18:00 у будні дні. ЦББ «Служба Інтернет-Услуги», м. Київ, Б.П.України, 34, оп. 426. У разі помилкового запуску Ви не втрачаєте своїх грошей. Висновок: будничний контент на цю суму.

УВАГА Перевірте, чи підтримує твій телефон гри, - заходь з мобільного на INFO.HITON.MOBI.

XIT

ПРОЗПРОДАЖ

відправ SMS 5900 грн

для отримання гри з кодом на номер

Дістаті сусіда 00747900205 Гра створена по мотивах відомої ком'ютерної гри «Сусід з печалю». Наробити якомога більше капіталів над сусідом.	Кіберпанк 00747900302 2022 рік. Сам Гібсон заборонив промисловим шпигунам. І він дався своїм таємницям, яку ретельно оберігають могутні корпорації.	Майор Пейн 00747950536 Терористи розташовані на тропічному острові в Тихому океані. Твоє завдання - знати та вивести групу «Тардіанс».
Call of Duty 2 00747900216 Найбільш реалістична гра, ти гратиш за солдата, снайпера, розвідника і метишся беззбройно.	Назанова: Секс Детектив 00747900286 У пошуку ідеальної жінки тобі допоможуть сексуальні детективи. Тільки сексуальні, фізичні лайки для справжніх секс-детективів!	Будини Джен: Секс Лікарня 00747900313 Обери дівчину, підійди до побачення і розважайся по повній. Дівчина допоможе тобі відмінно провести час.
Будини Джен: Дівчатка до викинь 00747900313 Обери дівчину, підійди до побачення і розважайся по повній. Дівчина допоможе тобі відмінно провести час.	Будини Джен: Секс Табір 00747900253 Уяви, що ти - вояк в студентському таборі. Обери одну з двох і покажи, як Джен може стати Будини Дженом!	Будини Джен: Секс Лікарня 00747900254 В ролі Будини Джен, ти потрапила в клітку дівки... раб сексу? Проведи час з манящими сексуальними збуреннями.

★ SUPER PREMIUM ★

Дудлер: Стрибаючі чоловічки

Дудлер - веселий зелений чоловічок, мандрівник по світах, намагаючись вільно ухититися. Стрибай і стрибай в НТ!

відправ 007470724 на 1033

«Піппі»

Дудлер - веселий зелений чоловічок, мандрівник по світах, намагаючись вільно ухититися. Стрибай і стрибай в НТ!

відправ 007470716 на 4567

«Танчики Pro»

Продовження легендарної Абсолютної нової 30 років, нова тематика, прокатка танків і можливість грати по інтернету та ще зовсім багато!

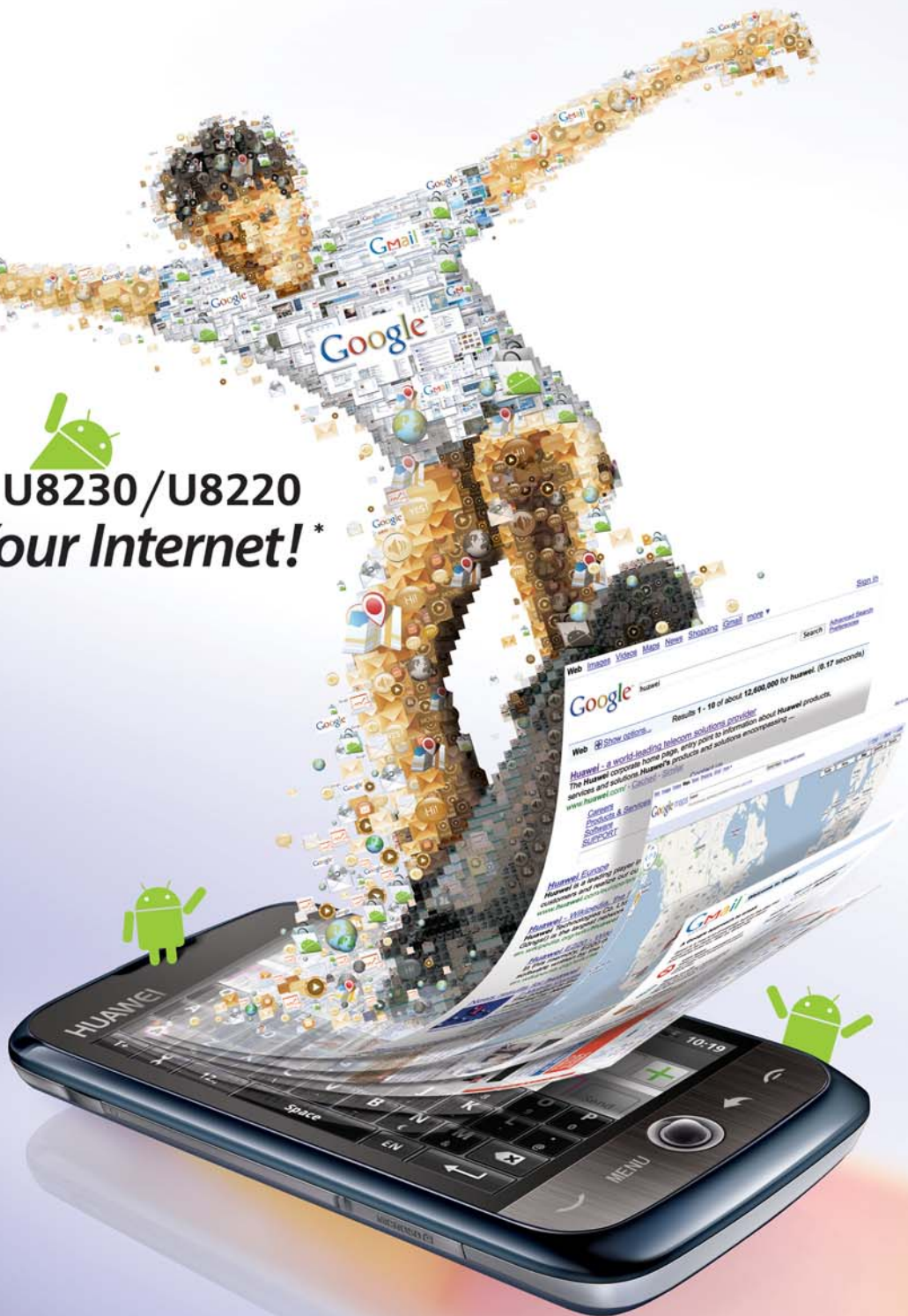
відправ 007470683 на 4567

Повний каталог еро-ігр

Завантажуй безкоштовно

відправ GM747 на номер 4567

HUAWEI U8230/U8220 Enrich Your Internet!*



HUAWEI U8230/U8220

Huawei U8230/U8220 забезпечує швидкий доступ до інтернету за допомогою ексклюзивного інтернет-браузера, який дозволяє одночасно відкрити до 8 веб-сторінок, що задовольнить вимоги будь-якого інтернет-користувача. Ці моделі розроблено на платформі Google Android™, яка забезпечує доступ до безлічі програм Google, таких як Google Search™, Google Maps™, Google Talk™ тощо.

Отримуй насолоду від своєї подорожі, збагацуй свій інтернет!

- Операційна система Google Android™ 2.1
- 3,5-дюймовий сенсорний дисплей, 262 тис. кольорів, HVGA
- Wi-Fi
- G-сенсор
- A-GPS
- Android Native Brower
- Дві камери: 3,2 і 0,3 мегапікселей
- Передача даних HSDPA 7.2 Мбіт/с
- Підтримка Micro SD Card

www.huaweidevice.com

*Збагацуй свій інтернет!

Android is derived from Linux. That is derived from Google, and used according to terms described in the Creative Commons 2.5 Attribution License. Huawei reserves the right to make changes and improvement to the appearance and design of its products without notice.

