

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 8
2010

ALL POINTS BULLETIN

Все пули мои

FABLE 3

В сказке жить
не запретишь

PERSONA 3 PORTABLE

Прощай, моск

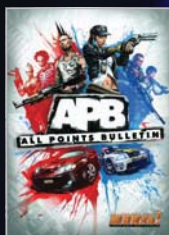
НА ДИСКЕ:

- Sniper: Ghost Warrior
- UFO: Alien Invasion
- Red Faction: Armageddon

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Робобойня

ПОСТЕРЫ:



В НОМЕРЕ:



Zotac GeForce GTX460



NaturalPoint Trackir 5



Roccat Apuri





NARUTO

по буднях
18:00

QTV

**СТАЛЕВИЙ
АЛХІМІК**

по буднях
19:00

ПІСІ-ЗАПЕЖІСТЬ

по буднях
15:00

WWE
по буднях
20:00

World Wrestling Entertainment

ДИВИСЬ на QTV

www.Qtv.ua

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Последний месяц лета – отличное время, чтобы подготовиться к учебе. Разработчики и издатели прекрасно об этом осведомлены и, видимо, специально подправили выход нескольких очень вкусных проектов, чтоб они приходились на конец июля и август. Как минимум, это StarCraft 2 и Kane & Lynch 2: Dog Days, о которых мы напишем в следующем номере. И еще Mafia 2, которая выйдет в Европе в конце августа, а в локализации должна объявиться до конца года. В общем, к учебе все будут готовы-готовы.

И будто в дополнение к таким играм, солнце распалилось не на шутку, и жить можно или на пляже, или в усиленно кондиционируемом помещении, или под капельницей из минералки. Мы вот отпуск отгуляли раньше, и теперь медленно оплавляемся в кирпичной духовке под названием редакция. Надеемся, вы оказались более предусмотрительными, сидите сейчас где-нибудь в пруду/озере/речке/море/окияне, выставив из воды только макушку, и охлаждаетесь.

Я бы написал еще чего-нибудь в свою «Коробку редуктора», но жара в куп3 с пот0м уж3 до3дают мо30 клавиат7р. При9тн0г0 Отдыха.

by B0ndD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

All Points Bulletin. Улицы подбитых фонарей 6
Singularity. Туда-сюда-обратно... По времени. Понятно? 10

To play or not to play

Sniper: Ghost Warrior. Снимите это немедленно! 14
Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers. Азбука для мага 16
Transformers: War for Cybertron. Вперед в прошлое, или как это было 18
ArmA II: Operation Arrowhead. Рэпортаж пра Такыстан 20
15 days. Бывали дни веселые 22
Alien Breed: Impact. Титаник в космосе 24
LEGO Harry Potter: Years 1-4. Четыре в одном 26
Shrek Forever After: The Game. Отныне и вовеки веков 27
История игрушек: Большой побег.
Большой побег для маленькой компании 28
Казуалки 30

Cell-O-fan

Волшебный сад. Во саду ли, в огороде 36
Алмазные острова 2. Небо в алмазах 36

Карман-и-я

Persona 3 Portable. Хэдшот спасет мир 38

Ждем-с

Medal of Honor. Отважных не счесть 40
Fable 3. Тридевятое царство 42

InDus3

Чудовища-правообладатели хотят украсть твой мозг? 44

Железный бум

LG GD880 mini. Он вам всем покажет 48
Edifier M1360. Размер – не главное 49
Roccat Apuri. Команда поддержки 49
NaturalPoint Trackir 5. Поработай головой 50
Huawei U8110 и U8100. Летний урожай 51
Roccat Kave. На все четыре стороны 52
Zotac GeForce GTX460. Доступная мощь 53

Клубничка

Как Na`Vi Францию брали 54
... и снова чемпионы 54
Зеленый свет на улице World Cyber Games 2010 UA 55
Counter-Strike в Кабмине 55

Columbia Brothers

«Никчемный я»: Кто этот герой, и что он замышляет в этот раз? 56
The Karate Kid: Переехал в Китай и стал моложе 57
Фильмы по играм: исключения и правила 58

Анимания

Мастер Муши не готовит суши. 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 російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 8 (102), серпень 2010 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2010 р.
РЕДАКЦІЯ
Директор
І. Жданенко

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу збуту
І. Краснопольський

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

Ціна за домовленістю

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

Підписано до друку 22.07.2010.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Сети-Україна» у друкарні

ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1.

тел./факс (8044) 425-12-54,

592-35-06

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня

ТОВ «Новий друк»



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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

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

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

Передплатний індекс – 23852

з DVD-дискон – 01727



APB
ALL POINTS BULLETIN

МИСС
«ШПИЛЬ!»
АВГУСТ

Мотор! Камера! Снято!

В последнее время становится популярным делать по играм не только фильмы, но и аниме. Вот и BioWare решила вместе с аниме-дистрибьютором FUNimation сделать аниме-сериал, посвященный одной из

самых сильных РПГ последнего времени – Dragon Age. Дата выхода ориентировочно намечена на 2011 год, а рассказывать сериал будет о событиях первой части игры. «Аниме для нас – это замечательное средство для продолжения развития истории Dragon Age», – сказал Марк Дарра во время анонса. Ген Фукунага добавил к этому: «Мы собираемся использовать классические визуальные и повествовательные приемы, принятые в аниме, чтобы создать фильм, который бы расширил границы мира, созданного BioWare».

DRAGON AGE II

Пора в армию?



В очередной раз мы радуемся тому, что закончили школы и университеты, ибо злые дяди из Electronic Arts решили основательно подпортить начало учебного года выходом расширенной версии игры Medal of Honor. Новая ее часть, которая выйдет 13 октября, впервые в истории серии не основывается на событиях Второй мировой войны, она переносит игроков в охваченный боевыми действиями Афганистан, предоставляя игрокам роль бойцов Tier 1 – малоизвестного, находящегося в подчинении высшего командования США и занимающегося выполнением только самых сложных заданий подразделения. На вооружении у них стоит уникальное оружие MP7, а также дробовики TOZ-194 и 870MC2, которые в обычной версии доступны далеко не всем и каждому, а только за особые заслуги.

«Возможность использовать MP7 позволит игрокам оценить оружие, созданное для специальных армейских подразделений, – говорит Грег Гудрич (Greg Goodrich), исполнительный продюсер Medal of Honor, – Небольшой вес, высокая скорострельность и способность пробивать нателную броню – все это наделяет MP7 возможностями винтовки при общих габаритах пистолета». Удачи, солдат!

Кто сказал, что время лечит?

В следующем году исполнится ровно десять лет с событий, описанных Американом МакГи в последней части American McGee's Alice. В игровом мире, разумеется, а не в нашем. Многие изменилось в жизни Алисы, но от пережитого и смерти родных девушка оправиться не смогла, ее все еще мучают кошмары и галлюцинации, поэтому Алиса снова отправляется на поиски ответов на свои вопросы. Теперь уже в игре Alice: Madness Returns, которая выйдет в следующем году на PC, PlayStation 3 и X360.

Бумага все стерпит.
Ради этого.

Словно в противовес экранизации BioWare, Ubisoft анонсировала выход тоже мини-сериала, но уже комиксов по собственной вселенной Assassin's Creed. Релиза комиксов долго ждать не придется – он назначен на осень. Пока же создатели игры не очень распространяются о подробностях, известно только, что герой попадет во времена падения Тунгусского метеорита в Россию, а трудятся над комиксом Кэмерон Стюарт («Бэтмен и Робин») и Карл Кершль («Супермен» и «Флэш»), которые сами по себе уже могут служить гарантом того, что стоит ждать чего-то очень интересного.



Первая волна

Вторжение некроморфов началось за несколько часов до начала приключений инженера Айзека Кларка на космической станции. Как это случилось? Почему? И что вообще произошло? Игрокам предстоит увидеть все это собственными глазами еще до того, как в продаже появится вторая часть *Dead Space: EA анонсировала Dead Space Ignition*, первое из множества дополнений к *DS 2*, приквел, в котором игрокам предстоит пережить первую волну вторжения. Сама по себе игра будет выглядеть как интерактивный комикс с тремя увлекательными мини-играми – *Hardware Crack*, *Trace Route* и *System Override*, каждая из которых представляет собой уникальную аркадную головоломку. В *Dead Space Ignition* используется принцип «выбери свое приключение сам»: игрокам предстоит самостоятельно искать путь к спасению во время жуткого вторжения некроморфов. В зависимости от ваших действий, развитие событий может привести к одному из четырех финалов, а также получить некоторые призовые объекты.



Переходи на темную сторону



Отныне на темной стороне есть не только печенки, но и «Споры». По крайней мере, одна, но зато какая! Компания Maxis работает над своеобразным продолжением *Spore* – action/RPG *Darkspore*, в которой удачно выбранное строение тела собственных солдат поможет победить космических завоевателей-мутантов. Изначально игрокам будет доступно три уникальных класса и пять типов героев, а для выяснения, чей монстр круче, будут созданы специальные PvP-арены.

На первую платформу прибывает...



Камни плачут кровью

Создатели Blur, студия Bizarre Creations, решили не терять времени и начали работать над новой частью походов Джеймса Бонда. Об этом официально заявила компания Activision после того, как в сеть просочилась информация о *James Bond 007: Blood Stone*. Учитывая опыт разработчика, не удивительно, что новые похождения самого известного в мире агента будут посвящены погоням. К счастью, нам обещают еще и то, что игре также будут рукопашные схватки, перестрелки с укрытиями и красивые девушки, так что есть вероятность, что мы таки увидим Бонда не только за рулем тачки, но и с пистолетом в руках.



Преждевременные роды случились с *Кайном и Линчем*: игра выйдет аж на неделю раньше положенного срока, 19 августа. Так что если вы думали, что придется пропустить игру из-за начала учебы, можете ликовать – у вас будет целых полмесяца, из которых два или три дня спокойно можно будет потратить на *Kane & Lynch 2: Dog Days*, именно столько займут новые похождения матерой парочки – психопата и убийцы.

Мобильность плюс развлечения

Компания HP подготовила для любителей стильных и производительных устройств, а также для всех геймеров, предпочитающих мобильность, новые устройства в серии *Pavilion*. Привлекают внимание эти новинки уникальным дизайном и приятной на ощупь текстурированной поверхностью, а удерживают его своими техническими возможностями и функциями, мощной «начинкой», которая делает ноутбуки серии HP Pavilion хорошим выбором для прохождения современных игр, а также работы с графикой. Среди новинок ярко выделяется серия dv6, которая обеспечивает максимальную



производительность; ноутбуки, объединенные в ней, оснащаются мощными графическими картами, гибридными технологиями *PowerExpress* и *Crossfire*, клавиатурой с подсветкой,

дополнительными коммуникационными возможностями, веб-камерой, диктофоном и другими полезными современному геймеру дополнительными функциями.



Найкращий ігровий блок живлення

X-СЕРІЯ
750W



*Seasonic Leads the Efficiency Race!!***

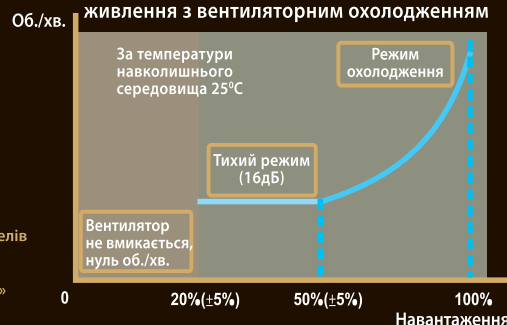
X-750 – представник революційного покоління джерел живлення Seasonic, світового лідера інновацій у розробці та виробництві блоків живлення

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

* Сісонік

** Сісонік – лідер перегонів з ефективності

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



Блоки живлення Seasonic сертифіковані в Україні

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



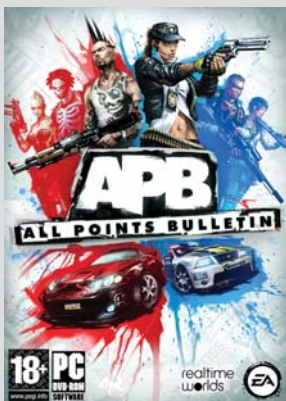
УЛИЦЫ ПОДБИТЫХ ФОНАРЕЙ

Жанр:
action-RPG, online
www.apb.com

Разработчик:
Realtime Worlds
www.realtimeworlds.com

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 Мб



Выхода All Points Bulletin ждали очень многие. Еще бы, ведь она представлялась большинству как GTA online, и никак иначе. А как еще могло быть, если в обеих играх есть бандитский мир с противостоянием многочисленных банд и правоохранительных органов, а также постоянными разборками в стане первых. Угоны машин, перестрелки, убийства, ограбления – все то же самое, но только с живыми людьми в роли противников и помощников. К тому же, разработкой APB руководил некто Дэвид Джонс, в виртуально-геймерско-бандитских кругах известный как отец-основатель GTA. Это ли не предпосылка к тому, чтобы игры были похожими, это ли не предпосылка к тому, чтобы All Points Bulletin была удачной? С таким родителем сложно быть плохой игрой. Наверное...

Ибо All Points Bulletin, судя по отзывам некоторых игравших в нее, это удалось. Я – не фанат онлайн-миров, но такой резкий негатив к вроде как интересному и увлекательному миру меня настолько огоршил, что я решил опробовать ее самостоятельно. Как говорится, черныш пиар – тоже пиар.

Палка, палка, огуречик...

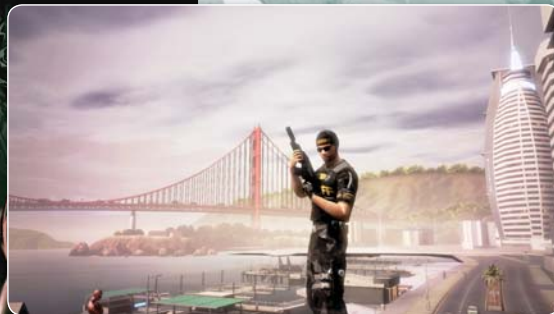
Не верьте тем, кто говорит что создание персонажа в All

Points Bulletin – аналог The Sims. Это вовсе не так. Как минимум, в «Симсах» нельзя регулировать размер груди у теток, как максимум – нет такого простора фантазии в пирсинге и татуировании, а также в других деталях облика. В общем, подвесить на этапе создания собственного персонажа можно и на полчаса, и на час. И сделать можно что угодно – хоть красавца писанного, хоть уродца расписного. Второй вариант даже интереснее, ибо креативнее и сложнее в некотором роде. Нельзя только шмот выбрать и настроить характер и прочие особенности личности своего персонажа. Вместо этого мы сразу выбираем группировку, за которую играем – либо мы будем лачочкой-героем, защищающим город от падали и нечисти, либо этой самой падалью и нечистью, зачищающей город от героев, лишняя денег и машин, а также такой же падали, как вы сами, только из других группировок. Короче, все как в реальном мире – с реальными пацанами, реальными тачками. Не хватает только реальных семок.

Правда, сразу стать мега-крутым парнем или дамой нам никто не даст. Сначала надо научиться ориентироваться в этом мире. Поэтому заходим на учебную локацию и наблюдаем

таких же тупых нубов, как мы сами, скачущих как идиоты и бегающих по локации в попытках освоиться, изучить управление и пройти первые пару тренировочных квестов. Детский сад «Ромашка» можно и пропустить, но если что-то будете не знать – сами себе злая макака, потому что это может стоить в будущем жизни и тебе самому, и напарникам, если таковые будут.

И вот тут я просто обязан написать о том, что играть самому в одиночку не интересно. Потому что при выполнении задания вы будете действовать вместе с незнакомыми людьми – такими же соло-исполнителями, как вы. Правда, действовать вместе – это сильно сказано, потому что в итоге получается «кто в лес, кто по дрова», каждый тянет одеяло на себя, старается стать лидером и затмить остальных. Естественно, успешно пройденных миссий намного меньше, чем если вы с друзьями действуете слаженно, заранее обговорив ваши роли в команде: кто будет кемперить, кто отвлекать внимание, кто еще чем заниматься. Но дело не только в возможностях, которые открывает настоящая командная игра, но и в количестве фана и лулзов, которые она дает. Это как настоящие жизненные ситуации. Ну, например, ты можешь взять плер и пойти



гулять бездумно по городу, рассматривая его и думая о чем-то своем. А можешь пойти с друзьями, попутно балагурничая. Ну, или как отправиться на пикник или на озеро самому – вроде и шашлыки, вроде и вода, и солнце, но все не то. Короче, гурьбой веселее.

Но прежде чем приглашать знакомых отправиться в безумный мир Сан-Паро, сразу скажи им, сколько это стоит – 10 долларов в месяц или 7 зеленых за 20 игровых часов. Некоторых сумма шокирует, но тут стоит оговорить два момента. Первый – если много играешь, реально выгодно брать месяц. Второй – даже при почасовой оплате получается примерно в полтора-два раза больше реального игрового времени. Потому что оплачивается только боевой район, в социальном мы вольны гулять бесплатно. «Хм, – спросишь ты, – а почему бы мне просто не жить и развлекаться в этой самой бесплатной части города?» Можно, но скучно. Тут можно модернизировать своего персонажа, рисовать граффити и тату, создавать одежду – люди разные, некоторым это по душе, а также общаться с другими людьми в общем или личном чате. Боевые ситуации – прерогатива платного боевого района. Именно сюда по наводке стекаются отбросы мира и полицейские, именно тут происходят грабежи, поджоги, убийства, перестрелки и угоны автомобилей. Именно тут ловишь основной фан.

Сам себе себя

И вот тут как раз, часе эдак на пятом-шестом игры я начал понимать, чем не нравится многим людям Сан-Паро. Дело не в том, сколько приходится платить за обитание в этом чертом данном городишке. Дело в том, что игроку приходится развлекать себя самому. Ну, или компании игроков приходится развлекать себя и друг друга. В большинстве игр, да и в том же GTA, все было прописано заранее, свобода действия была, но достаточно скудная. Мы привыкли, чтобы нас развлекали – нам говорили исподволь, что делать, куда бежать, с кем говорить, кого можно убить, а кого – нет. Даже в онлайн-играх большинство квестов четко фиксировано. А в All Points Bulletin свобода более полная и реалистичная. И остановиться и задуматься, что делать, тут равносильно тому, как в самом начале тусовки задать вопрос «ну что, что будем делать?». Сначала повиснет неловкая пауза, потом все глубоко задумаются, всем станет скучно и никакой вечеринки не будет.

Проще говоря, чтобы All Points Bulletin заиграла тебя, надо зажигать самому. И пока ты это делаешь, игра будет нравиться тебе настолько сильно, насколько это вообще возможно. И, как уже было сказано, зажигать с друзьями легче, чем самому. Потому что, как уже я говорил, перед дружной группой игроков All Points Bulletin раскрывает себя в полной мере,

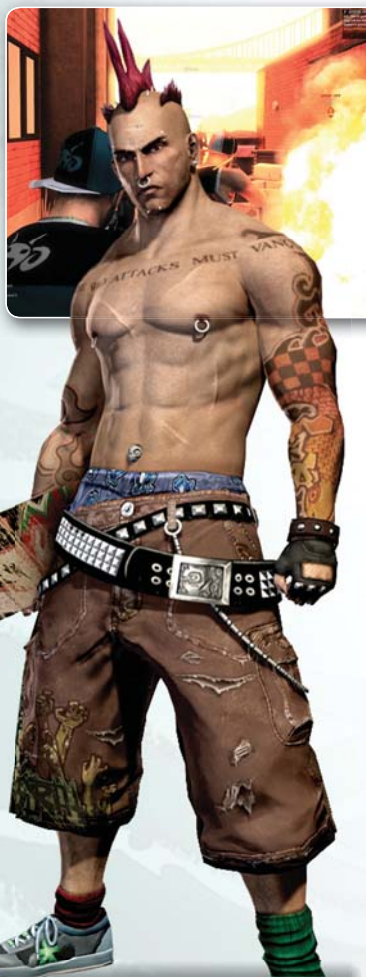
иначе – она сухая и скучная. Ну, как наша жизнь, в общем-то...

Тем не менее, свобода вовсе не означает, что все квесты придется искать самому, случайно наткываясь на них. В Сан-Паро есть связанные, которые выдают задания. Делают они это не столь охотно, как в остальных онлайн-играх, поэтому надо поддерживать верность своему связанному (хоть в какой-то мере), либо браться за любое задание, абы только заняться чем-то. Есть еще вариант – просто подкупить связанного, но для этого надо иметь с собой достаточно приличную сумму денег.

Сами квесты иногда представляют собой простые задачи типа «пойди туда, завали этого типа/укради эту шнягу», но могут и быть многоступенными, сложными. В некоторых из них вся задача сводится к банальному выживанию. Глупо, банально, но когда начинаешь выполнять задание – все оказывается не так просто. А все потому, что бои тут напоминают реальные перестрелки. Правда, тут нет системы укрытий, как в продвинутых шутерах и экшенах, зато вполне можно стрелять из-за угла здания. Убить человека тут не так просто, чаще всего нужно от пяти до десяти (а то и пару десятков) пуль, чтобы завалить кого-нибудь, но это только раззадоривает.

Что еще приводили в укор игре, так это покупку шмота и оружия за реальные, а не игровые деньги. Да, такое есть. Да,





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

ОЦЕНКА

10

можно купить. Вопрос только в том, сможете ли вы это использовать и будете ли горды шмотом, полученным таким образом. Куда круче достать его самому, тем более что на скудность игры в этом плане жаловаться не приходится – опытному игроку всегда найдется, чем поживиться. Ну, а если оружия «на дороге» не найдется, его всегда можно купить – уж деньги-то в этом бандитском городке всегда водятся.

Еще один минус игры, о котором часто говорят, но который, как мне кажется, на самом деле является плюсом, это то, что любой удачливый и умелый нюб может завалить супер-пупер опытного игрока, проводящего в Сан-Паро не часы и дни, а месяцы. Естественно, забрав все его имущество вот так вот запросто. Да, удача и собственные умения тут значат много. Да и от стиля игры многое зависит, от терпения. Например, спрятавшись за удачно расположенный ящик или угол здания и покемперив пару часов, можно грохнуть того самого крутого пацана. А можно потратить те самые два часа на взлом магазина драгоценностей или кондитерскую, причем удачный, а потом за минуту случайно попасть под колеса машины. Полицейской. Глупая такая смерть, но что поделаешь – реализм.

Кстати, о машинах. Они – неотъемлемая часть мира GTA, они – неотъемлемая часть All Points Bulletin. Крутые тачки, любую из которых можно угнать, которые спасают в экстренных ситуациях, которые можно красить, тюнинговать и разбивать, тут буквально на каждом шагу. Минус состоит только в том, на-

сколько сложно научиться водить свою самую первую в мире Сан-Паро тачку – их сильно заносит на дорогах. К такому удовольствию надо привыкнуть, но оно того на самом деле стоит.

Еще одним заметным минусом онлайнчики называют отсутствие толковой РПГ-системы. Да, в APB на самом деле нет ни уровней как таковых, ни ветвистой системы навыков и умений. Все, что мы получаем помимо денег и оружия – репутация. Плохая или хорошая – зависит от того, как вы действуете. Ну, а приоритетность зарабатывания той или иной репутации зависит от того, за какую сторону вы играете. Можно быть плохим копом, который хорошо делает свою работу. Можно быть лапочкой-заушкой, которая в один мах укладывает в вечный сон любого. И все это – самое яркое в APB проявление ролевой составляющей. Ты просто играешь роль – такую, какую хочешь. И тебе не надо думать ни о чем лишнем – ни о баллах, ни об уровнях, ни о достижениях.

Это конец

Да, товарищи. Это действительно конец. Но не игрового мира. Потому что районов со временем будет становиться все больше и больше, Сан-Паро будет расти, а значит – нам долго бу-

дет, чем заняться. Это всего лишь конец статьи, и теперь мне придется подвести итог. А он простой и логичный. Занудам, которые привыкли, чтобы их развлекали все время, в All Points Bulletin делать просто нечего. Их туда не рекомендуется пускать, чтобы не говорили потом, что мир пустой, скучный и не интересный. А вот человеку подрывному, с фантазией и талантами к убийству или выслеживанию убийц и грабителей тут всегда рады. Им мы торжественно вручаем ключ от города и ждем в гости. Очень ждем. Мы всегда рады талантливым новичкам, которые прикроют наши спины, и просто идиотам, которые эти самые спины удачно подставляют под наши пули.

Alisa

P.S. Ах да, чуть не забыл. Графика, может, и не шедеврально, но весьма хороша. Равно как и звук (причем тут есть возможность слушать Last.FM прямо в игре). Хотя самое лучшее в APB – все-таки перестрелки, моддинг и тачки!





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

Результати, подробиці, фото та відеоматеріали:

<http://kpi-open.org>



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



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

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

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



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



	КРАЇНИ	МІСТА	ВНЗ	КОМАНДИ
2006	4	12	19	36
2007	5	20	32	57
2008	7	27	44	68
2009	6	30	53	68
2010 *	7	33	65	87

* зареєстровано на сайті для участі в олімпіаді





SINGULARITY

ТУДА-СЮДА-ОБРАТНО... ПО ВРЕМЕНИ. ПОНЯТНО?

Жанр:

action

www.singularity-game.com

Разработчик:

Raven Software

www.ravensoft.com

Издатель:

Activision

www.activision.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

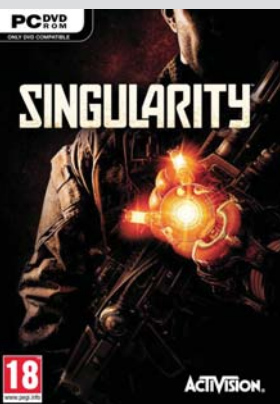
www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб



PC | PS3 | X360

Мнение автора может не совпадать с мнением автора

Когда мне в руки попала Singularity, я не думала о ней иначе, как об аналоге «Вольфенштайн», родившемся от безысходности. А что? Немного переиначить сюжет, фишки частично те же – операции над временем и пространством, и отстрел многочисленных врагов и мутантов. Поменяли немного названия, мундиры и выдали за новый проект. Но так как последний «Вольфен» мне понравился неизменно – в меру хардкорный, в меру ностальгичный – то решено было таки опробовать фрицев, завернутых в советские обертки. С этого самого момента мое мнение о Singularity менялось столько раз, что пальцев на руках не хватит даже у мутантов, чтобы подсчитать. Причем менялось кардинально. Причем дело не в женской логике, а в нюансах игры. Ну и, конечно же, в восприятии игровой реальности.

Как вы лодку назовете, так она и...

Жили-были советские ученые в мире и согласии с внутренним миром, пока их не отправили на каторгу. Только не на ту, где срок отбывают (хотя, если верить истории, то туда их временами тоже отправляли), а на остров, научную базу «Каторга-12». Там,

и только там обнаружили место рождения нового элемента, который может дать энергию для человечества, который заставляет растения приносить плоды буквально за считанные дни, делает людей сильнее и выносливее, а технику – совершеннее. Назвали его E99, или гальмий. Первое название на суть событий влияния не оказало, а вот второе – вполне. Гальмово стало жить на этом самом острове со временем (не зря, ох, не зря его каторгой называли!): сначала детишкам давали оранжевое молоко, в котором печенье превращалось в пыль, потом ученые стали проявлять невиданную ранее агрессию, а дальше становилось все хуже и хуже... в общем, живым с «Каторги» уже никто не вышел. Кроме одного человека – Демичева, который стал генсеком СССР и подчинил себе весь мир. Причем не без нашей помощи: вначале игры все обстоит не так печально, ибо после смерти Демичева разработки были прикрыты; и может, все бы еще и обошлось, если б нас не перебросило в прошлое, и мы не спасли бы этого злого гения человечества. Натворив таким образом делов, мы действительно кардинально изменили ход истории и оказались завязаны в развернувшиеся события по самые белые тапочки, так что хочешь – не хочешь, а

придется расхлебывать все это дырявой калошей, автоматом и дробовиком. Ну, или что вы там предпочитаете в качестве вооружения. Только помните – с собой вы можете носить только два вида оружия. У меня это были «Валькирия» и «Волк», полученные практически в самом начале игры. Дальше их можно сменить, но, если честно, по общим характеристикам – скорострельности, весу (сильно влияет на скорость перемещения, а промедление может стоить жизни не только вам, но и другим персонажам), количеству патронов и убойной силе – мне они понравились больше всего. «Валькирия» очень хороша против солдат (кроме тех, что в тяжелых «доспехах»), «Волк» – для устранения со своего пути разнородных мутантов. Главное, стараться стрелять в голову, ибо некоторые из них могут одной только верхней частью туловища подползти к вам и попытаться убить. Иногда даже успешно, ибо сообразить, что враг не сверху, сзади или сбоку, а снизу, в первый раз было достаточно непросто. Дальше уже привыкаешь и ориентируешься быстрее, но все равно стараешься не подпускать гадов на малые дистанции – там они вреда наносят куда больше. Впрочем, со временем с неподпусканием ближе возникают проблемы.



К счастью, вместе с ними появляются и пути решения.

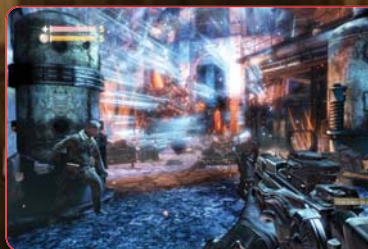
Но до этого еще надо добраться, ибо финал «первой главы» наших злоключений в роли бравого американского капитана Рэнко приходится на тот самый момент, когда напарника убивают, а мы стоим на коленях перед чуть менее бравыми, но более многочисленными советскими солдатами. И тут на помощь нам приходит некто Кэтрин, подсказывая куда бежать. С этого момента начинается новый виток событий, который, собственно, и делает из нас героя, спасающего человечество. Правда, немного непонятно, почему организация «Мир-12», которая так упорно борется с Демичевым, решила, что спаситель прибудет в нашем лице, но деваться некуда – без помощи Кэтрин все равно не выберемся, да и игра по сути своей линейна до невозможности. Так что приходится примерять на себя роль героя и отправляться на поиски

лаборатории Барисова – ученого, который, собственно, занимался разработками E99 под руководством нынешнего генсека СССР. Вроде бы все просто: стандартный практически сюжет, пусть и с некоторыми заковычками, ведет нас от одной толпы монстров к другой, а далее – к солдатам, по пути мы собираем самое ценное, что есть в мире Singularity – аптечки, патроны, элементы E99. Но есть еще записки и магнитофонные записи, которые дополняют общую картину. Мелкие штрихи из жизни обычных людей: ученых, учителей, рабочих, школьников... И это создает собственную атмосферу игры, которая делает ее отличной и от «Вольфенштейна», и от сотен других экшенов/шутеров. Кстати, относительно E99... Забавная получается картина: берешь в руки автоматический пулемет (вещица прикольная, но тяжелая слишком уж) – ходишь и бегаешь, как раненная черепаха, более двух видов вооружения взять нельзя (расположить нигде, тащить тяжело), а вот пару сотен железячек – ой, да что там того веса? Так и рисуется картина: бежит себе бравый Рэнко и тащит за собой большущий и тяжеленный мешок, а за ним бежит пара десятков монстров... веселая такая картина вырисовывается, в общем. Но если над такими деталями не задумываться, не все так плохо. Тем более что E99 – вещь ничуть не менее полезная, как оказывается, чем патроны. С его помощью можно пополнять боезапас, а также модернизировать

оружие и усовершенствовать собственное тело. Такой себе небольшой РПГ-элемент в большом мире экшен/шутера.

Совершенствовать на своем игровом пути мы будем и МВП – то самое небольшое устройство, которое роднит Singularity с «Вольфенштейном» (с его многофункциональным медальоном) и которое позволяет нам путешествовать во времени. Кроме того, у нее есть и другие функции: состаривание или «омоложение» окружающих предметов, антиграв (позволяет поднимать и швырять тяжести, а также взрывающиеся бочки – хорошее оружие против многочисленных противников и первого босса), хроносканирование, а также остановка времени в определенной зоне и некоторые другие не менее полезные умения. Отдельного внимания заслуживает и возможность превратить парочку солдат в местах их массового скопления в мутантов и посмотреть недолгое, но очень кровавое реалити-шоу с их участием. После этого остается только убить одного мутанта – и все, можно смело шагать дальше.





К сожалению и к счастью, но применять все эти возможности в любом месте и в любое время не получится: вместо того, чтобы пройти напрямик, состарив и разрушив ворота или решетку, нам, как любому нормальному герою, придется идти в обход, в процессе решая несложные квесты с перетаскиванием, установкой и «омоложением» предметов. Придется МВП и для уничтожения соперников – их можно «заморозить» во времени и просто расстрелять – это и есть решение проблемы со сверхбыстрыми монстрами, особенно, если патронов осталось мало. А если их вовсе нет, то противника можно просто состарить. Солдаты при этом рассыпаются в прах ничуть не хуже вампиров, оказавшихся на пляже под полуденным солнцем, а мутанты лопаются и взрываются, как те мыши из анекдота. В общем, сам по себе процесс убийства – уже занятие нетривиальное, забавное и приятное, а местами – еще и пугающее. Правда, пугают Raven Software не столько выпрыгивающими из-за угла (а также книжных полок, с потолка или со стен) монстрами, сколько звуком. Он настолько хорош, что передать словами невозможно. Тут вам и утробное рычание, и шорохи, и музыка, и перекикивания солдат, и шум в

рации. Увы, но графика аналогично порадовать не сможет. К счастью, огорчить она тоже не способна – такой себе средний уровень, который никак не может повлиять на общее впечатление от игры. Его составляют другие моменты: звук, благодаря которому у меня рядом со столом на время поселились пневматический пистолет, топор и ножик, неплохой как для экшена сюжет с интересными поворотами и отдельными действенными оригинальными и стоящими моментами, мелочи типа записок и вещей, проливающих кровавый отсвет на события прошлого, а также разнообразие локаций. Нам не придется все время бегать по однообразным коридорам научной станции: периодически мы будем пробираться по наполненным мутировавшей органической массой тоннелям и комнатам, выбираться наружу в разные дворики, перебегать по вагонам, вентиляции и трубам. В общем, вполне достаточно, чтобы игрок не заскучал и не успел ни разу задуматься, был ли он тут раньше.

Есть тут и некоторые другие моменты, на которые тоже обращаешь внимание, которые смогут оценить геймеры, проходившие «Фоллаут», и те, кто относится с юмором к жизни как таковой и смотрели советские фильмы 50-

60 годов. Это и видео, записанные на агитках в проекторах, и записки из школы или детские записи о школе и родителях, и многие другие моменты. Их не очень много, но они есть, и они делают игру более душевной, более живой и более притягательной. И все это безусловно хорошо. И все это позволяет дать ответ на вопрос, играть в Singularity или нет. Это всего лишь вопрос вашего отношения. Если вы привыкли воспринимать конфликт «СССР против всех» как нечто заведомо отрицательное, пафосное и бессмысленное – проходите мимо. Если вас больше интересует сюжет в деталях, куда больше шансов, что игра вам понравится. Да и вообще – какая разница, в условиях какого конфликта каких стран и в каком мире происходит действие? Нам тоже ведь приходится жить в глупой и порой бессмысленной реальности, но удовольствие получать это нисколько не мешает – глобальные факты не меняют привлекательности деталей. А детали в Singularity больно уж хороши, посему к прохождению она практически обязательна. Вопрос только в том, тянет ли все это на мегегейм. И он пока что остается открытым и для меня в том числе...

Pantera sis

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

ОЦЕНКА

11

КОНКУРС

Журнал «Шпиль!» совместно с компанией Huawei проводит новый конкурс для своих читателей. Принять в нем участие очень просто. Достаточно ответить правильно на пять вопросов викторины, и прислать свои ответы на адрес редакции.

Среди всех читателей, приславших правильные ответы будут разыграны три 3G-модема компании Huawei.



1. Когда и в каком городе была основана компания Huawei?
А) 1988 г., Шэньчжэнь
Б) 1990 г., Пекин
В) 1975 г., Шанхай
2. Какая диагональ дисплея у мобильных телефонов U8220, U8230?
А) 3,5 дюйма
Б) 3,2 дюйма
В) 2,8 дюйма
3. Какая емкость батареи у мобильных телефонов Huawei U8220, U8230?
А) 1500 мА/ч
Б) 1000 мА/ч
В) 1250 мА/ч
4. Кто из операторов первым запустил в продажу мобильный телефон Huawei U8220 в 2009 году?
А) T-Mobile
Б) Vodafone
В) Orange
5. Какой тип сенсорной технологии используется в дисплеях мобильных телефонов U8220, U8230?
А) Емкостная
Б) Резистивная



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

Имена победителей будет опубликованы в «Шпиль!» №9.

Желаем всем удачи!



SNIPER GHOST WARRIOR

СНИМИТЕ ЭТО НЕМЕДЛЕННО!

Жанр:

sim, shooter

www.sniperghostwarrior.com

Разработчик:

City Interactive

www.city-interactive.com

Издатель:

City Interactive

www.city-interactive.com

Издатель у нас:

«Новый Диск»

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб

6 Гб на жестком диске



PC X360

Редко, но метко

Только я закончил пересматривать замечательный фильм «Стрелок» с Марком Волбергом в главной роли, как в мое гостеприимно разбитое окно влетел почтовый голубь Бондда и выкакал на столе секретное послание. «Снайперов любишь? Ну так пиши статью про Sniper: Ghost Warrior» — именно этими словами пахла моя столешница. «Хм, опять командир мои мысли читает и наблюдает, чем я тут занимаюсь...», — подумал я. «Ничего подобного! — раздалось в голове, — И перестань ковыряться в носу!».

Целевая аудитория

Только дебилы могли назвать игру так незамысловато и тупо, нагромодив кучу всяких разных слов... Sniper: Ghost Warrior... Снайпер, говорите, воин-призрак? Спасибо, кэл! Я-то всегда думал, что снайпер бежит впереди танков в яркой футболке со светодиодами и шмаляет из ракетлаунчера... Нельзя было придумать одно яркое и стильное слово — например, Bullet Ghost или просто Ghost? И не думай, любимый читатель, я не просто придираюсь к мелочам — с названия игры и до финальных титров в голове крепнет впечатление, что ее делали очень со-

лидные сорокалетние дядьки с усами, но без юмора и креатива. Получился серьезный надушенный продукт с очень завышенным чувством собственной важности, а с таким подходом игры делать нельзя. Особенно, если у тебя не очень большой бюджет. Впрочем, несмотря на скромные финансы и то, что City Interactive до сегодняшнего дня клепали в основном гунявые безвкусные мелкокалиберные подделки-клоны, Sniper: Ghost Warrior у них в целом удался. Наверное.

Хэдшот

Самый опасный снайпер из всех, кого я знаю (помимо героя Марка Волберга, конечно) — это Blind Sniper по прозвищу Полишук В. Он беспощаден и суров (особенно, если нащупает курок) как бешенная макака в период полового созревания. А все потому, что работа снайпера чертовски сложна: мало лежать несколько часов не высываясь, чтобы сделать лишь один выстрел, надо потом еще несколько часов не шевелиться, чтоб не попалили. Просто глянуть в прицел, нажать на гашетку и проделать в голове врага дополнительное отверстие для вентиляции нельзя — нужно учитывать расстояние, движение объекта, скорость и направление

ветра, влажность. К тому же, скажем, с расстояния полутора километров пуля летит 6-9 секунд — то есть стрелку нужно попасть туда, где мишень окажется через это время! И вообще, снайпер обычно работает с напарником — так называемый снайперский расчет. В Sniper: Ghost Warrior тебе тоже приходится учитывать силу и скорость ветра, плюс прочие мелочи, но все эти процедуры упрощены и довольно аркадны. Ведь хардкорный снайперский сим вряд ли был бы интересен подавляющему большинству геймеров. Реалистичность была пожертвована в угоду динамичности — почти все цели ты будешь снимать если не на бегу, то, как минимум, в полуприсяди и почти не целясь. Потому как разработчики добавили своеобразное замедление времени, которое позволяет вытворять и не такие штуки, главное, чтоб снайперка была в руках.

Ну, ты попал...

Если бы игра вышла в семидесятых, когда телевиденье еще не было забито фильмами категории «Б», ее сценарий еще смотрелся бы свежо. Но в 2010 году история про тирана на вымышленном южноамериканском острове, приправленная обильным



патриотизмом, высокопарными речами и «мы спасем весь мир, ведь мы – солдаты США!» уместна так же, как человек в костюме большой какашки на светском рауте при дворце монарха. Впрочем, сюжет в целом хоть и банален, но не вызывает отвращения и даже имеет парочку неожиданных поворотов. Персонажи по обе стороны, с которыми нашему протезе предстоит общаться, смотрятся не очень естественно и преимущественно скучны – полные пустышки.

Это, а также отсутствие вменяемой мотивации у главного героя, не мешает получать небольшие порции удовольствия от игрового процесса. Постоянный снайпинг в сингле девелоперы разбавили стелс-миссиями в духе Сэма Фишера и кучей откровенно терминаторских заданий («спасти заложников, а всех остальных убить», «всех убить и разминировать сарай»), напоминающих чем-то последние CoD и Battlefield.

Несколько режимов мультиплеера в S:GW тоже имеется, но с вышеупомянутыми тайтлами им не потягаться. В целом, игровой процесс имеет следующую схему: поснайперили, подбежали поближе, перемочили всех из пистолета, побежали дальше снайперить. Стрельба и вообще экшен сделаны довольно толково, и, что называется, доставляют. Хотя играть чертовски сложно – AI безнадежно туп, но с лихвой компенсирует недостаток ума (читай, большого

набора скриптов) зверской читерской точностью и не менее читерскими компьютерными органами осязания. Иногда противник может спиной засечь пробирающегося по густому кустарнику игрока, развернуться и метко всадить пулю промеж глаз. Познакомься – это страшный зверь гамовер и злобный демон лодгейм. Они будут преследовать тебя всю игру. А иногда противники будут организовывать ни с того ни с сего затяжные перестрелки друг по другу, находясь на расстоянии 5-10 метров от своих – наверное, думают, что очень деморализует игрока.

Не вижу зла

Напоследок стоило бы сказать что-нибудь хорошее о графике. Она, как и во многих не очень высокобюджетных проектах, странная, набегами. Теньки и текстурки смотрятся очень даже, левелдизайн радует все имеющиеся у игрока в наличии глаза. Но порой проскакивают три куцых полигона, названные травой, кислый огонь или вялые взрывы, и как-то на душе сразу тоскливо становится. А иногда при замедлении, когда показывают полет пули в цель, ты ненароком замечаешь деревянную анимацию людишек, и в тебе просыпается желание убить их всех чисто из жалости. Плюс, иногда застреваешь в текстурах, предметы зависают в воздухе, а вместо дождя по монитору стекает вазелин.

Стой! Стрелять будешь?

Не очень разнообразные миссии, общая формула которых сводится к олимпийскому «Готовься! Целься! Пли!». Тебе абсолютно плевать на происходящее по сюжету, новых встреченных персонажей забываешь раньше, чем они закончат диалог. Иногда у тебя немного не получается стелс из-за читеров-противников, способных благодаря какому-то нечеловеческому умению засечь и убить тебя с расстояния сотни метров за полсекунды. Да, прикольно, что при стрельбе из снайперки нужно учитывать всякие природные явления, хотя все остальное оружие проработано во много раз хуже – например, вместо ножей главный герой, похоже, кидает во врагов рыбу. И все это богатство ждет тебя, недешевый читатель, в Sniper: Ghost Warrior.

Тем не менее, игра про снайперов выходит не так много. И если забить на то, что здесь снайпингу уделяется не 100% времени, закрыть глаза на вялый сюжет и никак не цепляющее происходящее на экране действие, можно получить свою немалую дозу удовольствия, просто убивая их всех. Хотя не факт, что тебе не наскучит, особенно потому, что большую часть игрового процесса придется идти или бежать по джунглям, пускай даже очень красиво сделанным.

Tosin ибн Khaj

Графика:	7
Геймплей:	6
Звук:	8
Управление:	7
Сюжет:	3

ОЦЕНКА

7-



Magic
The Gathering
DUELS
OF THE
PLANESWALKERS

Жанр:
logic, strategy
<http://www.wizards.com/magic/digital/duelsoftheplaneswalkers.aspx>

Разработчик:
Stainless Games
www.stainlessgames.com

Издатель:
Wizards of the Coast
www.wizards.com

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



Немного истории

Magic: The Gathering (сокращенно MTG, или просто «Меджик») – это коллекционная карточная игра, созданная профессором математики Ричардом Гарфилдом. В 1993 году она была официально представлена компанией Wizards of the Coast и, что называется, «пошла в массы». MTG является прародителем жанра коллекционных карточных игр, в том виде, в каком они известны сегодня. И, несмотря на дальнейшее развитие жанра и свой почтенный возраст, эта игра остается одной из самых популярных, объединяя около шести миллионов игроков в семнадцати странах мира. Помимо развития самой ККИ, компания Wizards of the Coast сделала очень много для популяризации вселенной, в которой происходят сражения игроков MTG. Практически к каждому базовому выпуску или расширению публикуется книга, повествующая о новых событиях в мультивселенной Magic: The Gathering. Новеллы позволяют полнее погрузиться в этот мир, лучше понять механику MTG в общем и определенного выпуска в отдельности.

АЗБУКА ДЛЯ МАГА

Каждый из нас если не явно, то хотя бы в глубине души мечтает быть особенным. Хотя нет. Нет так. ОСОБЕННЫМ. Вот так лучше. Кому-то по душе представлять себя в роли рыцаря без страха и упрека, кто-то вожделеет исследовать просторы космоса, а кто-то уже почти покорил себе киберпространство. Я же, в свою очередь, до того, как разработал план по захвату всемирного господства, мечтал стать магом. Именно поэтому, услышав о «Меджике», я не смог удержаться и основательно подсел на эту игру. Дуэли и групповые бои, турниры и чемпионаты – действительно есть, где показать силу своей магии. А коллекционная природа самих карточек MTG разбудила инстинкты бывшего коллекционера марок и открыток. Но так как расходы на компьютерные игры были ощутимо ниже затрат на поддержание колоды в актуальном состоянии, то со временем «Меджик» был заброшен. А вот привязанность к нему осталась. Именно поэтому, увидев на Steam

знакомое название, я, не задумываясь, приобрел эту игру.

Конечно, это был опрометчивый поступок. Ведь, не считая выпущенной MicroProse в 1998 году одноименной игры и рассчитанной на «хардкорщиков» MTG: Online, все компьютерные воплощения «Меджика» были провальными. Но не зря Duels of the Planeswalkers носит имя своего самого удачного предка – игра вышла на удивление хорошей. Итак, по порядку.

Duels of the Planeswalkers представляет собой компьютерное воплощение классического MTG. Но правила в игре частично упростили, автоматизировав некоторые действия (к примеру, здесь невозможно получить ма-набурн). По некоторым другим деталям видно, что игру создавали в расчете на привлечение новых геймеров. Так, здесь нет возможности с нуля собрать свою колоду. Вместо этого нам дают несколько предварительно созданных колод (так называемые preconstructed), которые можно дополнять заработанными в боях картами. Кроме этого, призом за победу может оказаться и новая колода. Зарабатываются эти призы практически за любой матч – не важно, онлайн или в игре против компьютера. Так что каждая победа делает нас сильнее. Также ориентированность на начинающих выдает очень подробная система подсказок, ведущая нас за ручку от действия к действию до тех пор, пока ее не отключишь. Вдобавок, помимо компьютерных подсказок можно воспользоваться режимом «Советчика» (Mentoring), в котором

более опытный игрок может объяснить нюансы «Меджика».

В Duels of the Planeswalkers есть режим кампайна. Но, в отличие от одноименного прародителя, это не полноценный режим, совмещающий адвенчуру, РПГ и сражения в MTG, на прохождение которого можно было без зазрения совести потратить недельку-другую, а потом еще много раз его перепроходить. Теперь это просто последовательная цепочка дуэлей с компьютерными противниками с постепенно нарастающей сложностью. Соответственно, и сюжета в кампайне быть не может – уж слишком он прямолинеен, почти как в Mortal Kombat 3.

Помимо кампайна, в Duels of the Planeswalkers есть несколько режимов игры против компьютера. Дуэль, где можно выбрать противника себе по вкусу и по силам. Два кооперативных режима: кампайн и дуэль. Для их прохождения потребуется джойстик, так как играть вдвоем с одной клавиатуры здесь нельзя. И самый интересный из оффлайновых режимов – «Вызов» (Challenge). В нем себя проявляет истинная сущность MTG – карточной игры с логичностью шахмат. Здесь нам дают различные ситуации с единственной задачей – победить противника за один ход. Решать эти задачи одно удовольствие, но, к сожалению, их количество очень ограничено. Зато, решив хотя бы пару из них, начинаешь по-другому воспринимать сам процесс игры, подходишь к нему более взвешенно и расчетливо.

Выпускать игру по MTG только с оффлайновыми поединками

Топ. Топ. Очень нелегки
В неизвестность первые шаги.

А. Ольгина



было бы глупо, ведь в ней, как и во многих компьютерных играх, намного интереснее сражаться с живыми противниками, чем с пустым и сильным, но недалеким ИИ. Так что разработчики сделали целых два режима игры через интернет. Просто дуэли и рейтинговые дуэли. В обоих режимах поддерживается сражение от двух до четырех магов. К сожалению, режим «Двурукый Гигант» (когда играют 2х2, с общей жизнью для союзников), доступный в кооперативных дуэлях, здесь отсутствует. Но и без этого игра по сети довольно увлекательна.

Графически Duels of the Planeswalkers не особо сильна. Здесь нет впечатляющей визуализации действия карт или сверхреалистичных спецэффектов, но, в то же время, нельзя не оценить потрясающие картины, нарисованные специально для оформления карт MTG. Ведь именно они сделали «Мэджик» таким популярным не только как игру, но и как предмет коллекционирования.

Звуковые эффекты здесь простенькие – пара ударов, несколько звуков применения заклинания, вот и вся недолга. А вот музыка достаточно атмосферная, она создает как раз нужное на-

строение. Правда, выбор треков богатым не назовешь.

Ну что сказать в итоге? Как вы игру назовете, так она и пойдет – именно такое впечатление остается от Duels of the Planeswalkers. Конечно, это совсем не та игра, что была 12 лет назад, но она намного лучше, чем множество проектов, вышедших до нее. Рекомендуется к употреблению тем, кто не знаком с MTG и не боится работать головой, а также опытным игрокам в «Мэджик» – должен же кто-то показать новичкам, где раки зимуют ☺.

Exebichy

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

ОЦЕНКА

9

frisby®

найкращий друг комп'ютера!



БЖ Frisby FR-PS40F12

Потужність: 400 W
Конектори: 20+4 Pin, 4xSATA PPFC
Power Source, 1xPCI Express
Кулер: 12 см



Корпус Frisby 6905WBS

Midi Tower
БЖ: 400W
Сумісність: повний ATX
Колір: чорний



**доступність
гарантія
зручність**

Навушники з мікрофоном Frisby MSK820VRU 5.1

Зворотній сигнал: 20 Гц ~ 2000 Гц
Довжина кабелю: 2,10 м
Інтерфейс: USB 2.0



Бездротова оптична миша Frisby M7855WC

Підключення: USB
Роздільна здатність: 800DPI
Колір: сріблясто-чорний



Мультимедійна клавіатура Frisby K5390EL

Неонове підсвічування USB
Тихий хід клавіш
Ультратонкий дизайн

**Відмінна якість
за найкращу ціну!**

www.frisby.com.ua



ТРАНСФОРМЕРЫ КИБЕРТРОН

Вперед в прошлое, или как это было

Жанр:

arcade, action

www.transformersgame.com

Разработчик:

High Moon Studios

www.highmoonstudios.com

Издатель:

Activision

www.activision.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 512 Мб

PC | X360 | PS3 | DS | Wii

«Через тернии к звездам» — это не только название сериала, но и жизненный путь многих фанатов. Фанатов чего? Да какая разница — сериала, игры, фильма, книжки... все время приходится ждать, все время верить и преодолевать препятствия. Вот, например, мне — как фанату «Трансформеров» делать это пришлось еще с момента нашего с ними знакомства: тогда мультсериал показывали по то ли польскому, то ли чешскому каналу, так что приходилось преодолевать языковой барьер и пытаться хотя бы что-то понять. Со временем мне это стало удаваться, но появилась другая проблема: исчез канал, его перестали показывать. Не буду говорить, как я страдал — думаю, вы сами в силах представить себе это. Ломка наркомана по сравнению с моим состоянием в тот момент — ничто. Но что нас не убивает, то делает сильнее. Как вы можете догадаться, пишу я это не из склепа — хотя бы потому, что в склепы еще не проводят ни электричество, ни интернет. Так что пришлось мне стать сильнее,

подождав пару лет и получив в свои руки полное собрание серий, а также полнометражек. А потом — и фильм, и игры. И вот тут то мне пригодилась вся та выдержка, все то терпение, которые я выработал в прошлые годы. Ибо играть в первые две части поделок под названием «Трансформеры» мог только самый сильный, самый смелый и с самыми крепкими нервами. Это как идти по деревяшкам, лежащим гвоздями кверху на встречу с диском с заветным седьмым сезоном «Хауса». Ну, или «Дюк Ньюком Форев», что еще более желаемо. В общем, больно до невозможности, но отказаться тоже никак нельзя. В итоге, я стал той самой жертвой, на которую рассчитывали издатели, тем самым фанатом, который будет играть во что угодно ради встречи с любимыми героями. Если вы еще не представляете себе, что это такое — вот вам еще одно сравнение: это как встреча Тосина с Красным трактором на общественной свалке — вроде как и отвратительно, но...

Шли годы, мыши страдали, но продолжали есть кактус, запивать его «туалетным утенком» для пущего удовольствия и после сего, собравшись с силами,

играть в «Трансформеров». И вот в этот самый момент, аккурат после очередного бокала «утенка», но еще до начала игры, я заметил в руках у BondD'a диск с очередной частью великой и бессмертной саги «Трансформеры: Битва за Кибертрон». Отказаться я уже просто не мог, да и состояние после очередного бокала напитка багов было не то, чтобы убежать от великого и ужасного редактора, так что пришлось взяться за статью и подойти к этому делу не с благоговейным трепетом, а со всей серьезностью и ответственностью, на какую я только способен.

Я серьезен. Я очень серьезен. Так что, дорогие, бюджетные, а также среднего класса читатели, придется вам потерпеть тот бред, который я понимаю под серьезностью. Итак, «Трансформеры: Битва за Кибертрон» — это не стандартная поделка по фильму. Это не дополнение к выходящей новой части фильма. Это, так сказать, приквел — самое начало истории. Начинается игра на самом Кибертроне, в разгар революции, в начале конфликта между Десептиконами и Автоботами. Мегатрон и Оптимус Прайм пыта-



ются каждый по-своему прийти к миру во всем мире и разобраться с тем, что происходит. Игроку дается возможность поиграть и за тех, и за других, а не только «за хороших». Тут и хороших толком нет – просто две стороны в одном большом конфликте.

Впрочем, сказать, чтобы из-за этого в игре были сильные различия – ну, как-то не получается. В любом случае нам предстоит бегать, ездить, прыгать и стрелять. Много, много стрелять. По врагам разного калибра и в больших количествах. Причем – самое офигительное – сделать это можно за одного из нескольких персонажей с разными орудиями, а не только за одного выбранного разраба или за предводителя сил, а еще офигительнее то, что делать все это можно в команде с лучшим или не очень другом – кампания предусматривает парное прохождение, что есть весьма гуд. Еще гудее то, что помимо этого в игре есть более или менее функциональный мультиплеер. Ничего нового, ничего сногшибательного, но качественная реализация стандартных фиш, после всех тех кактусов, в которые без допинга играть невозможно – это просто супер. Видимо, нас специально столько раз кормили прогорклыми, пропав-

шими проектами, чтобы потом выдать нечто посредственное, и мы этому радовались, будто перед нами суперпупермегагейм.

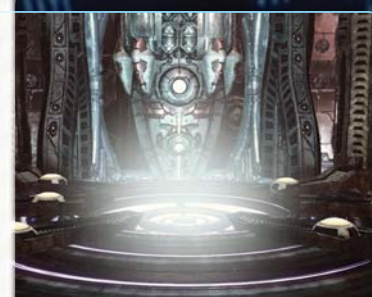
А тем, кто не верит после описания некоторых возможностей, что игре до мегагейма как с Крыма до Киева пешком, а то и дальше, стоит посмотреть на графику. Она тут бедна как мышь в студенческой общаге. До современного уровня так конкретно не дотягивает, хотя – если уж честно – рвотных порывов все-таки не вызывает, хотя, может, это я уже привык, иммунитет, так сказать, заработал... Но разработчики могут в этом случае съехать на то, что это такая стилизация. Есть и еще одна проблема – провалы в станции на первом уровне, например, вы вполне можете оказаться в открытом космосе без возможности возвращения на корабль. Ну, и про стандартную для мультиплатформерных игр проблему с автоматическим сохранением в не совсем понятных точках не стоит забывать. Благодаря сумме этих двух прекрасных составляющих игры, придется часто повторять то же самое по несколько раз, хотя по сложности игры этого делать и не пришлось бы: рассчитана «Трансформеры: Битва за Кибертрон» на детей.

Пусть и среднего и старшего возраста. И это – несмотря на наличие нескольких уровней сложности.

Ну, да не все так плохо, чтобы снова возвращаться к распиту неразбавленного «утенка»: по сравнению с прошлыми подделками с лейблой «Трансформеры», эта игра действительно тянет на шедевр. Сюжет сделан очень хорошо, если вы не знаете, что, как и почему, если смотрели только фильм – есть прекрасная возможность узнать предысторию конфликта и познакомиться с героями поближе; неплохо сделано и управление с озвучкой, да и общая стилизация интерфейса игры заслуживает уважения. В итоге, получился у разработчиков такой себе экшен для фанатов с закаленными прошлыми проектами нервами – веселый, интересный и, в некотором роде, непосредственный.

Pantera sls

P.S. Осторожно! Распитие «туалетного утенка» вкупе с жеванием кактуса (а также без него) приводит к смене пола, личности и прочим нежелательным дефектам.



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

ОЦЕНКА

8



РЭПОРТАЖ ПРА ТАКЫСТАН

Жанр:
tactical shooter
www.arma2.com/arrowhead

Разработчик:
Bohemia Interactive
www.bistudio.com

Издатель:
Bohemia Interactive
www.bistudio.com

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

Системные требования:
Процессор: 2,8 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб
10 Гб на жестком диске



Симуляторы всегда стояли особняком от рядовых шутеров. Независимо, насколько хорош был симулятор, я не помню, чтобы когда-либо хоть один из них заслужил высшую оценку. А все потому, что такие игры всегда рассматривались с разных точек зрения. Я даже думаю, что вывести четкую оценку такой игре нельзя – одни будут в восторге, а другие начнут гадить на форумах по чем свет стоит. Не думаю, что смогу причислить себя к одной из вышеперечисленных категорий: с одной стороны, я не отношусь к заядлым хардкорщикам (хотя проходить игры на максимальном уровне сложности доставляет какое-то особое удовольствие), с другой – я вырос на Operation Flashpoint со всеми вытекающими из этого факта последствиями.

Сегодня речь пойдет о ARMA II: Operation Arrowhead – стэндэлон-дополнении к прошлогодней ARMA II от Bohemia Interactive. Игре, в которой нет внешнего лоска и ярких красок, феерических спецэффектов, постановочных сцен и прочих элементов, которых, собственно говоря, нет и в реальной жизни. Тут есть только чистая, реалистичная (насколько это вообще возможно) война, где нет непобедимо-

го Рэмбо, но есть полезнейшая возможность ползать на пузе, нет кнопки kill them all, но есть разведка, тактика и планирование. Если вы хотите взять автомат и побежать вешать хэдшоты такистанцам, паля очередями навскидку – лучше трижды подумайте, стоит ли тратить время на установку Armed Assault.

Вообще, ARMA относится к тому типу игр, в которые удобнее играть на пианино (образно выражаясь, конечно). Количество горячих клавиш, команд и различных функций такое, что поначалу кружится голова. Новичку довольно сложно будет привыкнуть к управлению и почти невозможно освоиться в игре, не пройдя обучающие миссии. Они научат вас всему, что должен знать солдат – как вести огонь, как перемещаться и выбирать позиции, как управлять техникой и как не стоит управлять вертолетом. И не думайте, что вам выдадут учебник, покажут, как прыгать, и уже через 5 минут вы отправитесь на поле боя. На туториал придется убить около часа, но за этот отрезок времени вы получите опыт, который поможет избежать глупых смертей и длительных загрузок.

Действие Operation Arrowhead происходит на территории

вымышленной страны Такистан, жители которой отчаянно сопротивляются американской армии на протяжении девяти больших миссий. Лесные пейзажи сменялись пустыней – куда ни глянь, холмы да редкая растительность. В каждой миссии нас ждет целый ряд заданий, их прохождение займет довольно много времени, особенно, учитывая то, что пройти марш-броском по локации, попутно отстреливая все живое, тут не удастся. ARMA требует от игрока максимальной собранности и терпения. Там надо выбить такистанцев из городка, тут устроить засаду и уничтожить патруль или обезвредить орудия, чтобы дать дорогу технике. Конечно, почти ничего нельзя добиться в одиночку – сколько не играй, почти всегда лучше залечь на удобной позиции и отстреливать врагов, пока отряд отвлекает огонь на себя. Где-то пехоту надо поддержать танками, авиацией или огнем артиллерии, в зависимости от того, чего требует ситуация, и что есть в вашем распоряжении. Благо, обилие техники и возможностей дает большой простор для стратега. Налицо факт, что такистанцы на порядок слабее в плане вооружения. Но не знаю, стоит ли это отнести к недостаткам или к преимуществам – с одной



стороны, это нарушает баланс, с другой – дает плюс к реалистичности. Вот если бы слабое вооружении как-то компенсировалось высоким ИИ, все стало бы на свои места, но хоть противники и не совсем тупы, называть их искусственный мозг интеллектом, пожалуй, не следует. Тем не менее, даже в таком виде игра остается очень сложной, будь противники поумнее, геймплей превратился бы в полигон для мазохистов.

Ветеранов Armed Assault должны порадовать новые возможности. Теперь здания в игре можно разрушать – выстрел из танкового орудия, к примеру, превращает стену дома в грудку камней. Помимо этого, в каждое здание, даже разрушенное, можно войти. В снаряжении героя появился термовизор – довольно полезный прибор, подсвечивающий белым все источники тепла, будь то человек или работающий двигатель. Кстати, о снаряжении. Как ни парадоксально это звучит, весьма кстати в экипировке солдат появился рюкзак, в который мы можем напихать побольше патронов или снарядов для FGM-148 Javelin, которых так сильно не хватает в бою против большого количества техники. Тактической же составляющей игры может позавидовать иная стратегия. Игрок может управлять отрядами как от первого лица, так и в режиме карты. Первое не всегда удобно – нужно визуально найти нужный отряд и ткнуть прицелом в землю или цель, чтобы отдать приказ о передвижении или атаке. Если у

вас нет возможности выйти на удачную позицию, координировать войска удобнее в режиме карты: чтобы найти нужный танк или отметить точку пути, тут не нужно мотать головой из стороны в сторону и подпрыгивать, делая себя отличной мишенью для снайпера. Обилие опций не может не радовать. Если вы хотите, чтобы два отряда напали с разных сторон на городишко – укажите им точки маршрута, где они будут ждать условленного времени, а ровно в 9-30, например, начнется штурм. Более того, команды можно отдавать даже вертолету, на котором вы летите – отмечаете чекпоинты на карте и наслаждаетесь пейзажами с любой доступной камеры.

К сожалению, остался и ряд недоработок. словно в противовес к разрушаемым зданиям, на джипе, врезавшимся в стену или БМП, не остается ни царапины. Не могут не огорчать и проблемы с головой у такистанцев – бедолаги порой, совсем перегревшись на солнышке, отказываются воевать. Впрочем, глядя на градусник, я могу их понять: какая еще война когда на улице +35? Надеюсь, это недоразумение будет исправлено в ближайших патчах. А тем временем мы насчитали довольно много подобных недоработок: то конвой застрянет на дороге, не зная как объехать какое-то препятствие (или даже банально разминуться с дружелюбным юнитом), то появляются какие-то аномалии с освещением. В общем, все в духе

Bohemia – они разводят жучков еще со времен Flashpoint.

Operation Arrowhead вносит в серию ARMA ряд полезных и приятных вещей – улучшенный движок, разрушаемые здания, армия Такистана, множество новых видов техники и оружия. Любители помастерить миссии самостоятельно могут возрадоваться: появился и несложный редактор миссий на манер того, что мы видели в Operation Flashpoint (2001). Графика, откровенно говоря, не хит сезона: восторга не вызывает даже на максимальных настройках, а на низких и вовсе смотрится убого. Да и системные требования огорчают. Не совсем понятно, откуда они такие берутся при довольно простой картинке. Нужно иметь довольно сильный компьютер, чтобы фреймрейт не портил впечатления от игры. Сюжетная часть слабовата, хотя это, на мой взгляд, не критично: кто воюет, с кем и где – дело десятое, главное – процесс. А он, кстати говоря, не вызывает сомнений – игра стоит свеч (еще бы, это же Bohemia), но такие игры действительно нужно любить. В начале статьи я упоминал, что поставить однозначную оценку довольно трудно, так что фанаты Flashpoint и Arma могут смело прибавить несколько баллов к написанному, а вот остальным, возможно, лучше и не соваться – далеко не каждому понравится высокая сложность и реалистичность.

Wolf

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

ОЦЕНКА

8



15 DAYS

Бывали дни веселые...

Жанр:

adventure
www.15days-game.com

Разработчик:

House of Tales
www.house-of-tales.com

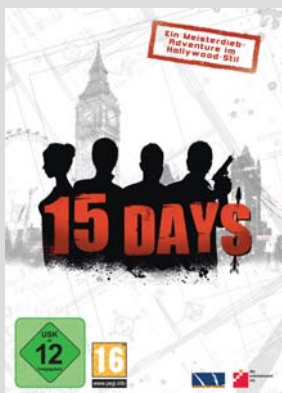
Издатель:

Digital Tainment Pool
www.dtp-entertainment.com

Системные требования:

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

PC PS3 X360



Идеи бывают разные: гениальные и бездарные, внезапные и вымученные, хорошие и дурные. Самое лучшее, что может случиться с идеей – ее могут попытаться воплотить в жизнь. Конечно, очень многое зависит от качества самой идеи. Но, к сожалению, далеко не все. Бывает так, что она сама по себе хороша, а выполнение, скажем, подкачало. Вы догадываетесь, к чему я веду?

«Святая» троица

С этими товарищами нам предлагают прожить 15 дней их жизни. Жизни, прямо скажем, не банальной. Ребята занимаются тем, что крадут дорогостоящие картины, заменяя их на подделки – мастерски выполненные копии. Деньги, заработанные таким образом, пускаются на благотворительность.

Глава и главный идеолог этой шайки – женщина по имени Кэтрин. Правда, мысль, что она может быть главной в команде, приходит в последнюю очередь. Уж больно много ей достается самой что ни есть грязной и тупой работы, вплоть до «принеси-подай», а все мыслительные процессы достаются Бернарду.

Этот герой значительно старше своих сообщников, так что под категорию «подростковый максимализм» уже не попадает, а

вот «кризис среднего возраста» – очень даже. В конце концов, у всех свои тараканы в холодильнике.

Больше всего их, пожалуй, у Майка, третьего члена команды, причем как в голове, так и в комнате. Это – настоящий сборник предрассудков о технологиях. Инфантильный, неопрятный любитель видеоигр, обладатель самого раздутого в компании самомнения, которое польстило бы и эльфу 80 лева. В то же время, Майк – гениальный изобретатель и хакер.

С ребятами мы знакомимся в интересный момент. Они, в честь дня рождения Кэтрин, лишили гордость Лондона, Биг Бэн, его цифр, и как раз в это время поступает новый заказ, достаточно странный, но это мало заботит наших подопечных.

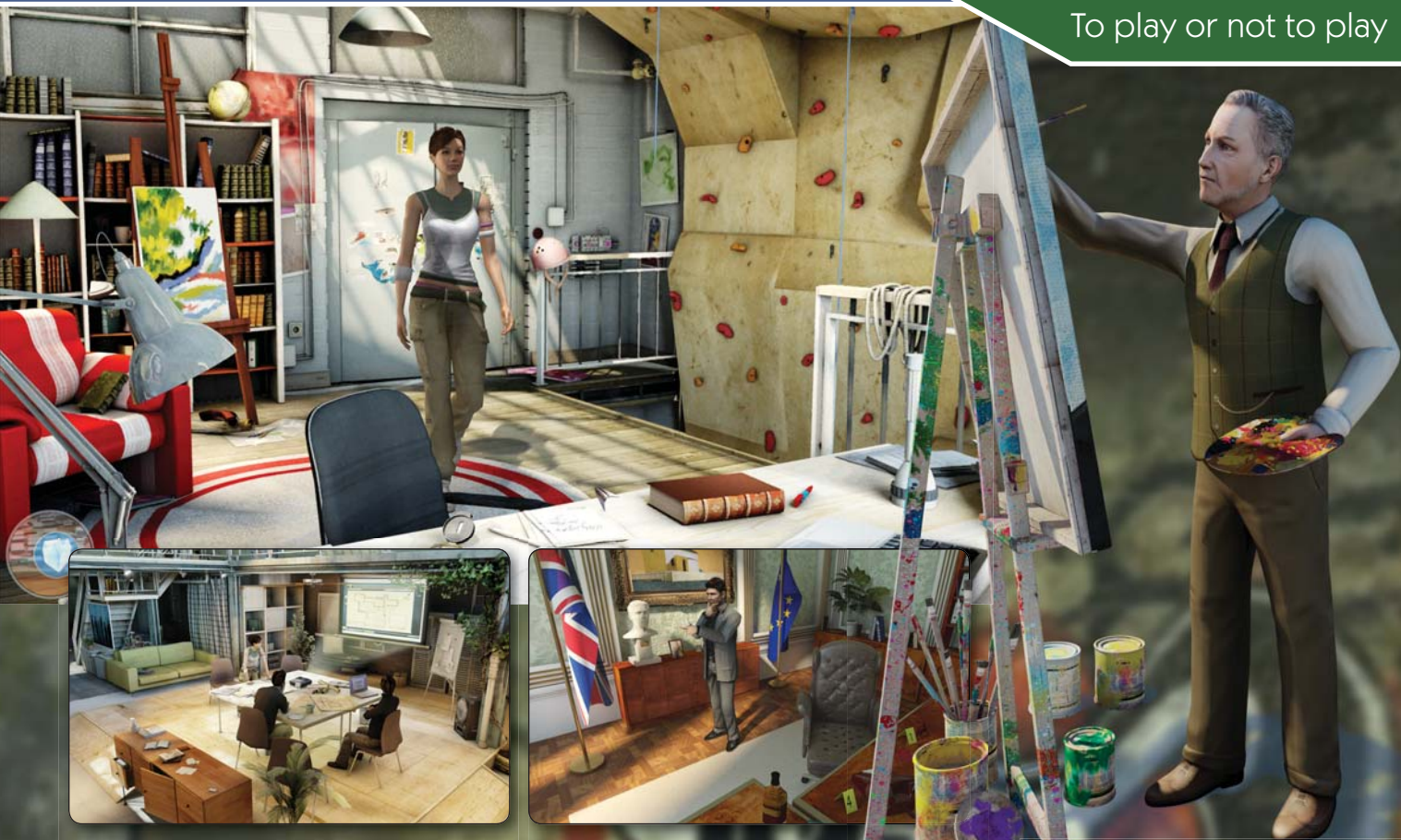
И тут на сцену выходит Джек Штерн, сотрудник международной полиции. Своеобразный тип с минимальным чувством такта и обходительности, но достаточно талантливый и опытный как для детектива. И это, пожалуй, единственное, за что его держат в управлении. Но нет, этот американец не имеет никакого отношения к нашей британской троице, по крайней мере, в самом начале 15-дневного приключения. Да и расследует совсем иное дело. Но кто знает, как карты лягут?

И карты легли

«15-дневный» сюжет сложно назвать банальным и заезженным. Немаловажно и то, что каждый из представленных персонажей – личность, и не только в теории, но и в реализации. У каждого – свои проблемы, свои мотивы, свое видение ситуации, своя функция.

И это ничего, что характеры весьма штампованные: типичная Лара Крофт, неприметный «мозг команды», компьютерный гений и не менее типичный полицейский. Это можно простить.

А вот с отдельными сюжетными деталями согласиться очень трудно. Например, зачем самоназванные робин гуды занимаются вдруг бессмысленным вандализмом вроде кражи цифр со всемирно известных часов? Видимо, должного применения им так и не нашлось, потому что несчастные значки бросили прямо в холле, на самом видном месте: заходи, кто хочешь, сади, кого хочешь. Допустим, у них были на то мотивы. Но по сценарию они уже не первый раз занимаются преступными делами. И тем не менее, когда к ним подходит первый попавшийся прохожий, не находится разумного, заранее подготовленного объяснения, почему они вдруг занимаются дайвингом в Темзе. Не вызовет подозрений, без сомне-



ния, и человек, который не только подходит к каждой камере в музее вплотную и что-то говорит, но еще и тут же отмечает ее расположение на карте музея. Не удалось мне разгадать и другую загадку: почему дневник убитого чиновника остался на месте преступления, а не был подшит к делу в качестве вещдока, из-за чего легко попал в лапы к детективу Штерну, который решил, что проще будет, если дневник побудет у него. В конце концов, почему охранник в музее буквально следует по пятам Кэтрин, а куда более подозрительного Бэрнарда оставляет одного в помещении без присмотра?

Беда «15 дней» – в абсолютной линейности сюжета. Друзья вас торопят на важную встречу? Ерунда, вы не сможете поехать, пока не поговорите по телефону со своим бывшим парнем. Такое вот неотложное дело. Стоит ли говорить в таком случае, что, по сути, во время диалогов вы можете только выбирать тему разговора, но не фразы, которые будет произносить ваш подопечный.

В какой-то мере игра – это своеобразный интерактивный фильм, в котором вам предстоит только восстановить правильный порядок действий, да поиграть в парочку заунывных мини-игр. Но в таком случае возникает вопрос: что это за кино?

Очень страшное кино

Да, такой фильм нужно смотреть аккуратно – оно может и напугать, и с ума свести. Локации нарисованы хорошо, местами, можно сказать, даже очень антуражно. Но, в то же время, абсолютно все персонажи выглядят как жертвы неудачных пластических операций. Двигаются они тоже весьма странно. Майка, похоже, достала весьма распространенная болезнь геймеров и программистов – геморрой, Джек почему-то ходит так, будто ожидает нападения лиц нетрадиционной ориентации, пятая точка Кэтрин живет своей особой жизнью в ритме самбы. Кроме того, анимация и звуки практически всегда несогласованы. Поэтому неудивительно, что Майк в кроссовках топает по дороге, как гусар подбитыми железом сапогами по каменной мостовой.

Если бы не это, звук можно было бы назвать отличным. Хорошие звуковые дорожки и действительно качественная озвучка персонажей немного ослабили петлю вокруг шеи игры.

Управление тоже нельзя назвать неудобным. Типичный поиск активных предметов и людей, при выборе которых высвечиваются возможные действия. Для ленивых действует старая уловка с подсветкой при помощи пробе-

ла. Кружок карты в левом нижнем углу. Если навести на его правый угол, появится лента инвентаря, если на верхний – меню.

Подведем итоги?

Ребята взяли очень даже интересную идею, которая, при должной реализации, имела бы все шансы на успех. Особенно – учитывая то, что персонажей никак нельзя назвать безликими. Они, безусловно, личности, но смотреть на них, прямо скажем, страшно. Понять их тоже не всегда удастся. Более того, все это «интерактивное кино» порвал на мелкие грелки Тузик: куча очень коротких эпизодов, во многих из которых не нужно делать ничего труднее, чем сходить и достать какую-нибудь мелкую вещьцу. Некоторые и вовсе могут достать, вроде «отметим по очереди каждую камеру на карте». Игра линейна, и порой приходится искать какую-то пропущенную мелочь, за счет чего теряется динамика, и кино, при всем остром сюжете, получается весьма скучным. Если на безрыбье вам рыба – креветка, то можно попробовать, только учтите, что скоротать несколько вечеров не удастся – приключение достаточно простое, и не потребует долгих часов на прохождение.

Влад Эникеев



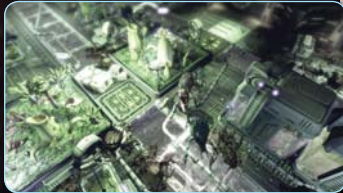
Графика:	6
Геймплей:	7
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	10

ОЦЕНКА

8

Даже если ты не ищешь приключений,
они обязательно найдут тебя сами.

Народная мудрость



ALIEN BREED
IMPACT

ТИТАНИК В КОСМОСЕ

Жанр:

action

www.team17.com/?page_id=9

Разработчик:

Team17

www.team17.com

Издатель:

Team17

www.team17.com

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб

1,5 Гб на жестком диске

PS3

Кто бы мог подумать, что Теодор Конрад, заслуженный ветеран, отпахавший в армии семь контрактных сроков, участник двух крупных военных кампаний, в итоге будет зарабатывать на жизнь, вкалывая инструктором команды инженеров на транспортнике «Леопольд»... Но жизнь жестокая штука, особенно, жизнь военного. Ведь я сам отказался от продолжения военной карьеры и ушел на «гражданку». Не мог я больше это выносить, в особенности, после того, как дважды стал вдовцом. А как бы вы себя чувствовали? Если, несмотря на все старания, пот, кровь и время, потраченные на борьбу с врагами, напирющими на наше государство из глубин космоса и с взбунтовавшихся планет, несмотря на то, что ты становишься самым молодым Коммандером во всей истории космических Вооруженных Сил, ты не можешь уберечь единственных по-настоящему дорогих тебе людей. Так что не надо предлагать мне вернуться на службу. Никакие награды и премии не изменят моего решения. Лучше предложите их нашему андроиду – МИЕ. Без ее помощи я не то, что корабль отбить не смог бы, без нее я погиб бы еще во время столкновения. В общем, я вам сейчас все по порядку расскажу, а то вы на меня смотрите, как на сумасшедшего: «Как это синтез мог помочь спасти корабль?».

Начну с истоков. Еще в далеком 1991 году команда разработчиков Team-17 почувала, что в фильмах «Чужой» и «Чужие» есть очень хорошая основа для создания игры. Но так как денег на покупку лицензии у них не было,

то они сделали Alien Breed, как бы намекающую, что она как-то относится к вселенной «Чужих». И в этой игре они предсказали появление наших теперешних врагов. Ведь еще с тех времен, когда люди пересекали на кораблях не по бескрайнему космосу, а по водным просторам матушки Земли, самой большой проблемой была халатность, из-за которой какой-нибудь таракан или крыса могли попасть с одного континента на другой. И если земные тараканы могли нанести вред новой экосистеме, но не людям напрямую, то космические – вполне могут не только сожрать команду корабля, но и опустошить пару-тройку миров.

Видимо, команда неизвестного судна прозевала таких пассажиров и стала для них закусой. Вряд ли этот корабль – творение самих алиенов, уж слишком они дикие для этого. Радует, что настоящие владельцы успели перевести его в режим свободного полета и обезопасили населенные миры от нежданных гостей. Так он и стал космическим кораблем-призраком.

Но хоть болтающийся в космосе кусок зараженного алиенами металла не мог навредить населенным мирам, для космических путешественников он оказался не столь безобидным. К примеру, наш «Леопольд» в него банально врезался, получив на борт неслабую дозу враждебной органической жизни. Хорошо, что рядом со мной оказалась МИЯ – она своим телом остановила кусок металла, который мог бы стать последней технической проблемой в моей жизни. А несколько секунд спустя по набе-

жавшей толпе мелких паразитов мы узнали, что столкновение было не просто с каким-то метеоритом, а с чем-то гораздо большим. Годы армейской муштры спасли мне жизнь – при виде хищно рыскающих «безбилетных пассажиров» я выхватил табельное оружие и уложил их парой очередей.

Так как аварийные сирены выли не переставая, МИЯ отправилась в рубку, дабы выяснить, какие системы барахлят, и где у них поломки, а я (как опытный техник) пошел их исправлять. По ходу мотаний по кораблю в попытках привести его в более или менее рабочее состояние, выяснилось, что почти весь экипаж уничтожен пришельцами, и что они – не соперники для закаленного в боях ветерана. Конечно, более крупные особи было бы проблемно уничтожить из обычного автомата, но, к счастью, сеть электронных магазинов в аварии не пострадала, и я смог разжиться патронами для более крупных калибров, а потом еще и апдейтнул найденное оружие. К сожалению, электронные магазины работают на автоматике, поэтому пришлось шариться по карманам погибших товарищей, чтоб раздобыть денюжку на прокорм бездушной электроники.

Вот так под руководством МИИ я и изничтожил всех алиенов. Пускай она не моталась по задымленным коридорам и не пробиравась по пылающим отсекам, но без нее корабль так и остался бы без ремонта и через пару часов взорвался. А я так... инструмент в ее руках.

Telo

Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	10
Управление:	7
Сюжет:	8

ОЦЕНКА

8

КОНКУРС

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

1 Кто исполнил роль Дрэ?

- A. Джеки Чан
- B. Джейден Смит
- C. Джей Баручел
- D. Роберт Паттисон

2 Как зовут сенсея школы, которую вызвали на «дуэль» Дрэ и Хан?

- A. Мастер Ли
- B. Мастер Ни
- C. Мастер Пи
- D. Мастер Ня

3 Где жил Дрэ с мамой до переезда в Китай?

- A. Нью-Йорк
- B. Детройт
- C. Лос-Анджелес
- D. Техас

4 Что заставлял делать мальчика Хан, чтобы научить его боевым искусствам?

- A. Есть суп палочками
- B. Ловить мух палочками
- C. Вешать куртку
- D. Тренироваться на кошках

5 С кем тренировалась в горах женщина, привлёкшая внимание Дрэ?

- A. Со змеей
- B. С пандой
- C. С обезьяной

В КИНО С 19 АВГУСТА

Карате Kid

**ПОБЕДИТЕЛЬ ПОЛУЧИТ СЕРТИФИКАТ
НА МАСТЕР-КЛАСС ПО УШУ**

Фамилии победителей будут опубликованы в журнале «Шпиль» №9 2010 года

Конкурс проводится при поддержке Украинской федерации ушу (www.wushuua.com)

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



Четыре в одном

Жанр:
arcade с легкими элементами adventure
www.games.kidswb.com/official-site/lego-harry-potter

Разработчик:
TT Games
www.ttgames.com

Издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment
www.wbie.com

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

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб

PC | PS3 | X360 | PSP | Wii

Н егоже начинать статью с прихода с повинной, но мне это сделать придется. Скорей всего, после этого меня расчленият, расстреляют и заставят пройти несколько раз самый актоинный из всех актов. Причем в произвольном порядке – после любого из этапов мне уже будет без разницы... Но не признаться я не могу, так как это будет нечестно, да и мою позицию относительно игры понять будет сложнее. В общем, я никогда не играл в «лего». И не читал и не смотрел «Гарри Поттера», презрительно относясь ко всем, кто делал это, будучи в возрасте от 15-20 лет. Но так уж вышло, что мне в руки попала игра LEGO Harry Potter: Years 1-4, и BondD сурово произнес «за нами Родина, впереди отпуск – хочешь, чтобы тебя выпустили из редакции под яркое летнее солнышко – пиши!». В общем, меня заставили.

Первое время я содрогался от ужаса и колик смеха: 1-4 – это возраст игроков, не так ли? Но оказалось, что все не так просто. На самом деле, это 1-4 годы жизни книжного персонажа – с момента его попадания в школу магии и волшебства. Что-то в этом роде, по крайней мере. История, насколько говорят фанаты книги, передана очень хорошо. Я этого сказать не

могу – не знаю. Зато могу сказать, что наблюдать за развитием событий действительно интересно. Сначала наблюдаешь за героями просто потому, что они смешные: леги-человечки выглядят более чем просто забавно, особенно в магических ситуациях. Ну, это примерно как наблюдать за пластилиновыми, рисованными или кукольными персонажами в старых мультфильмах – вольно или не вольно, но проникаешься к ним некоторыми приятными чувствами, объяснить которые сложно. Спецэффекты тоже выдержаны в стиле «лего», так что все выглядит целостно. Да и графика не подкачала – детализация на высоте. Впрочем, если посмотреть на прошлые проекты в мире «лего» – те же «Звездные войны» или «Бэтмена» – то сильно графика не изменилась.

Будь LEGO Harry Potter: Years 1-4 простой аркадой – она была бы интересной, но не более того. Но в ней есть еще и адвенчурные элементы и загадки, которые есть в легких квестах. Например, нужно решить, каким героем какое действие сделать: некоторые двери открыть может только гoblin, например, а тянуть тяжелые предметы должен сильный человек, а никак не юный маг. Ну, это примеры из начала игры, но дальше

логика остается примерно той же самой. Все эти действия и загадки хорошо вписаны в сюжет и общее развитие событий, так что никакого диссонанса не возникает. Постепенно герои следуют по своим путям, постепенно встречаются, начинают общаться – ничто не возникает из ниоткуда, ничто не вызывает недоумения и попыток понять, что и как. Даже если вы никогда не читали, не смотрели и не играли в «Гарри Поттера».

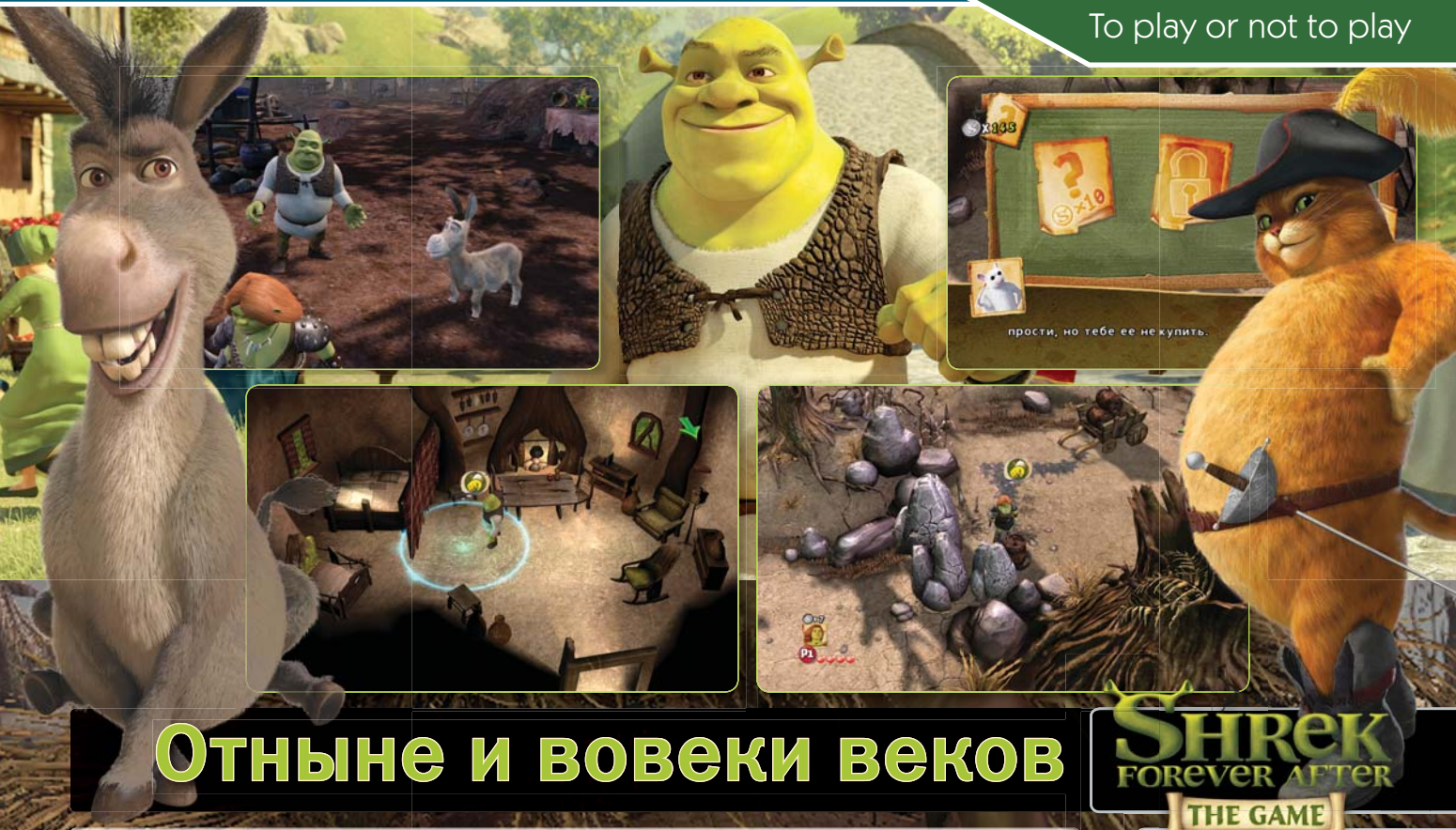
В общем, все очень и очень качественно. И даже более того – интересно. Это не просто играбельное нечто для фанатов серии книг и фильмов, это действительно стоящая аркада, каких в последнее время совсем немного. Честно говоря, в игре меня смутило только одно, да и то с заделом на будущее. Ведь у женских персонажей «лего» нет сисек, так что ко второй или третьей части серия «Лего Гарри» рискует загнаться. Но то дело такое, на первых годах общения это не заметно, так что в LEGO Harry Potter: Years 1-4 точно можно играть: интересные задания, бурный геймплей, тонкий юмор, стеб и интересный сюжет – разве это не то, что мы все желаем найти в аркадах?

Alisa

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

ОЦЕНКА

9



Отныне и вовеки веков

Человечество наконец-то решило перестать зарабатывать деньги на людоедах, по крайней мере, на скромном семействе одного из них – Шрека. Поэтому Shrek Forever After стал последней частью уже практически мультсериала. Правда, напоследок зеленого героя таки заставили сплясать под дудку не только мультипликаторов, но и разработчиков игр. Так что без игровой модификации все той же истории нас не оставили.

Как подсказывает Капитан Очевидность, игра называется Shrek Forever After: The Game и целиком и полностью повторяет сюжет мультфильма. Правда, без сюрпризов не обошлось. Чтобы у некоторых из читателей сейчас не приключился сердечный приступ, скажу сразу – сюрпризы будут не только привычными, но и приятными.

Самый первый из них – это то, что история не будет сильно урезанной, но и не станет нудно и дословно пересказывать все события. Ролики демонстрируют сокращенный вариант. Например, в начале игры мы не увидим момент заключения договора короля и королевы со злобным Румпелем, да и встречу его же со Шреком нам не покажут – просто кратко расскажут, чтобы напомнить уже посмотревшим мультфильму или сохранить целостность

истории для тех, кто не смотрел мультфильм.

Второй – это то, что под руководством игрока оказывается сразу четыре героя – Шрек, Кот, Осел и даже Фиона. Несколько нелогично с точки зрения оригинальной истории, особенно, в те моменты, когда мы еще не добрались до встречи с Фионой, но негатива не вызывает. Как минимум, потому что именно благодаря связке из четырех персонажей игроку не придется судорожно вспоминать, какая кнопка за что отвечает. На все про все нам дается четыре клавиши для перемещения, четыре – для переключения персонажей, еще две – для атаки и специального действия. При этом разнообразие выполняемых суммарно действий в самом деле впечатляет. У Осла атака копытами (можно сбивать предметы), Фиона владеет мечами, Шрек атакует вручную, Кот сражается шпагой. Что касается спецов, то шрековский фирменный огроры у Осла заменяется на пение (что куда как страшнее ☺), у Котика – на фирменный взгляд, а Фиона поджигает разные фитили, что дает возможность сравнять с землей глыбы камней и им подобные препятствия. Кроме того, применяя атаку на некоторые предметы (они отмечены символами) в облике различных персонажей, можно перемещать ящи-

ки, лазить по деревьям и т.д. и т.п. Это добавляет разнообразия в сам игровой процесс, делает игру в некотором роде оригинальной.

Что касается управления, то, как и написано выше, оно простое – такое, чтобы можно было разобраться за секунды, но при этом хорошим его не назовешь. Почему? Из-за свойственной мультиплатформенным играм «гениальной» камеры. Двигать ее самостоятельно не получится, поэтому на уровнях, когда на вас нападает много врагов (такие себе арены на выживание) остается только бить, не глядя – герои и их противники просто выскакивают за границы экрана. Радует лишь то, что происходит это не часто, а в остальном игра ведет себя вполне цивилизованно и воспитанно, даже в том, что касается звука и графики.

Что же получается в итоге? В итоге, это такой себе приятный середнячок, хорошо передающий события оригинальной истории, без сильных ошибок в исполнении, но и без собственного пуда изюма, который мог бы привлечь кого-нибудь, кроме истинных фанатов аркад или «Шрека». Играть можно, играть стоит и даже хочется, пусть даже только до тех пор, пока не появится что-то более оригинальное и яркое.

Pantera sis

Жанр:
arcade

www.shrekthegame.com

Разработчики:
XPEC Entertainment
www.xpec.com.tw
Griptonite Games [NDS]
www.griptonite.com

Издатель:
Activision
www.activision.com

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

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

Графика:	8
Геймплей:	8
Звук:	9
Управление:	7
Сюжет:	10

ОЦЕНКА

8



История ИГРУШЕК

Большой побег для маленькой компании

Жанр:

arcade

www.disney.go.com/toystory/#/products/video-games

Разработчик:

Avalanche Software

www.avalanchesoftware.com

Издатель:

Disney Interactive Studios

www.disney.go.com/disneyinteractivestudios

Издатель у нас:

«Новый Диск»

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 512 Мб

Графика:

8

Геймплей:

6

Звук:

8

Управление:

5

Сюжет:

9

ОЦЕНКА

6

В отличие от многих прочих мультфильмов, «Историю игрушек» детской назвать никак нельзя – это культовая история, которую любят многие взрослые. Чтобы в этом убедиться, достаточно просто посмотреть на людей, которые пришли в кинотеатр на третью часть. А вот разработчики игры по основам свежей части мультфильма, видимо, решили, что единственные, кто захочет посмотреть «Историю игрушек: Большой побег» и поиграть после этого в игру – это дети. Хотя, нет. Это даже не дети. Это большие люди. Потому что нормальному человеку помешает здравый смысл.

Почему? Потому что выполнено тут все в «лучших традициях»: игру сразу же сделали для всех платформ, исключая разве что мобильные телефоны, чтобы собрать побольше денег, естественно, а не чтобы все люди могли получить удовольствие. Как следствие, глючная камера, которая норовит

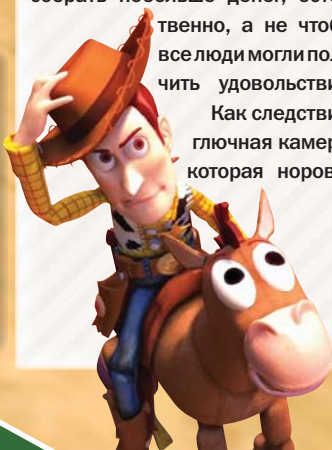
показать игру с самого неприятного ракурса, увильнуть туда, куда не надо, помешать игроку совершить прыжок или метнуть мячик во врага. Как следствие, отсутствие расписанного управления, из-за чего сообразить, что и как жать, просто нереально, если только не собирать подсказки (а сделать это иногда мешает уже упомянутая камера – тут бы хоть основную цель достигнуть!). Да и само управление оставляет желать лучшего: вместо того, чтобы удобно расположить руки на клавиатуре, игроку придется проявить искусство параллельного и одинаково хорошего владения обеими руками одновременно. И если бы мышка при этом отвечала за камеру, чтобы было удобнее – так нет же! Все, что можно сделать с ее помощью – это толкнуть врага или пулю в него мячиком. Две кнопки, которые вполне могли бы быть клавиатурными, что сделало бы управление более удобным, а задачу игрока – более приятной, расположены именно на мышке.

За всем этим не сразу замечаешь, что у игры вообще-то есть и какие-никакие плюсы. Например, что у нее хорошо перенесенный с экрана сюжет; что в ней хорошая как для аркады графика, а персо-



нажи буквально до невозможности похожи на свои прототипы из мультфильма; ну, или то, что звук выполнен качественно, пусть даже озвучка отличается от оригинальной из мультфильма. Да и сами по себе аркадные приключения сделаны интересно и качественно. Это не просто однообразное прыганье с кочки на кочку, ибо «кочки» выполнены разнообразно, поставлены под разными углами, а еще имеют тенденцию падать, ускользать или просто двигаться. К тому же, на пути встречаются враги. В итоге, если б не камера и неудобное управление, то жить можно было бы, и получать от игры удовольствие тоже. А так... а так рекомендовать игру можно разве что тем, у кого сильное желание остаться подольше в компании героев «Истории игрушек» сочетается с железными нервами и стальной выдержкой.

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

Жанр:
казуальная, adventure

Разработчик:
ERS Game Studios
www.ersgamestudios.com

Издатель: Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 12



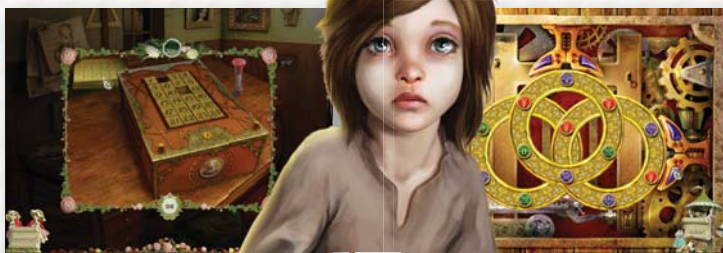
КУКОЛЬНЫХ ДЕЛ МАСТЕР

Когда говорят, что казуальные игры и обычные, любимые олдскульными геймерами, сближаются, ругают вторые за то, что они приближаются к первым. А вот похвалить казуальные проекты за то, что они идут, пусть и мелкими шагами, навстречу полноценным игровым мирам, почему-то все забывают. Но это действительно так. А если вы мне не верите, просто попробуйте поиграть в «Puppet Show. Тайна Джойвила». Первое, что бросается в глаза при знакомстве с игрой – это выдержанная атмосфера. Кому-то она напомнит ужастики в стиле

«Невесты Чаки», другим – старую сказку «Три толстяка». И дело тут не только в том, что главные герои ужаса в Джойвиле – куклы, но и в музыке, стилистике картинки, в мелких, незаметных на первый взгляд деталях. Второе достоинство этой игры – квесты. Да-да, тут действительно есть головоломки, а не просто тупой поиск предметов (хотя он тут тоже есть, но логичный и в разумных дозах). Некоторые задачи достаточно сложные, чтобы впечатлить даже опытного квестера, другие – легкие, для общего развития и развлечения. Но все они вместе взя-



тые – увлекательные, и – что еще более важно – помогают развивать потихонечку сюжет. А он тут не просто есть, он на самом деле качественный и интересный. За развитием событий в течение той пары часов, которую отнимает «Puppet Show. Тайна Джойвила» действительно приятно следить – как будто окунаешься в интересную сказку, слегка наивную, немного детскую, но все-таки пугающую и интересную.



Жанр:
казуальная, тайм-менеджер

Разработчик:
1morebee
www.1morebee.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 9



ЭТО ЕЩЕ ТОЛЬКО ЦВЕТОЧКИ

Что такое тайм-менеджер, наверное, никому рассказывать не надо. Это когда у тебя под руками горят кнопки мыши, когда малейшее промедление не дает выиграть, а тебя раздражает тормозящий персонаж или мышка. Это бизнес-симулятор, в котором надо развивать свое натуральное или не очень хозяйство и зарабатывать этим деньги. И нового тут ничего толком не придумаешь: меняются люди, меняются декорации, а действия остаются теми же. Но некоторым разработчикам приходят в голову оригинальные идеи, способные дополнить собой стандартный игровой процесс. Например, создателям

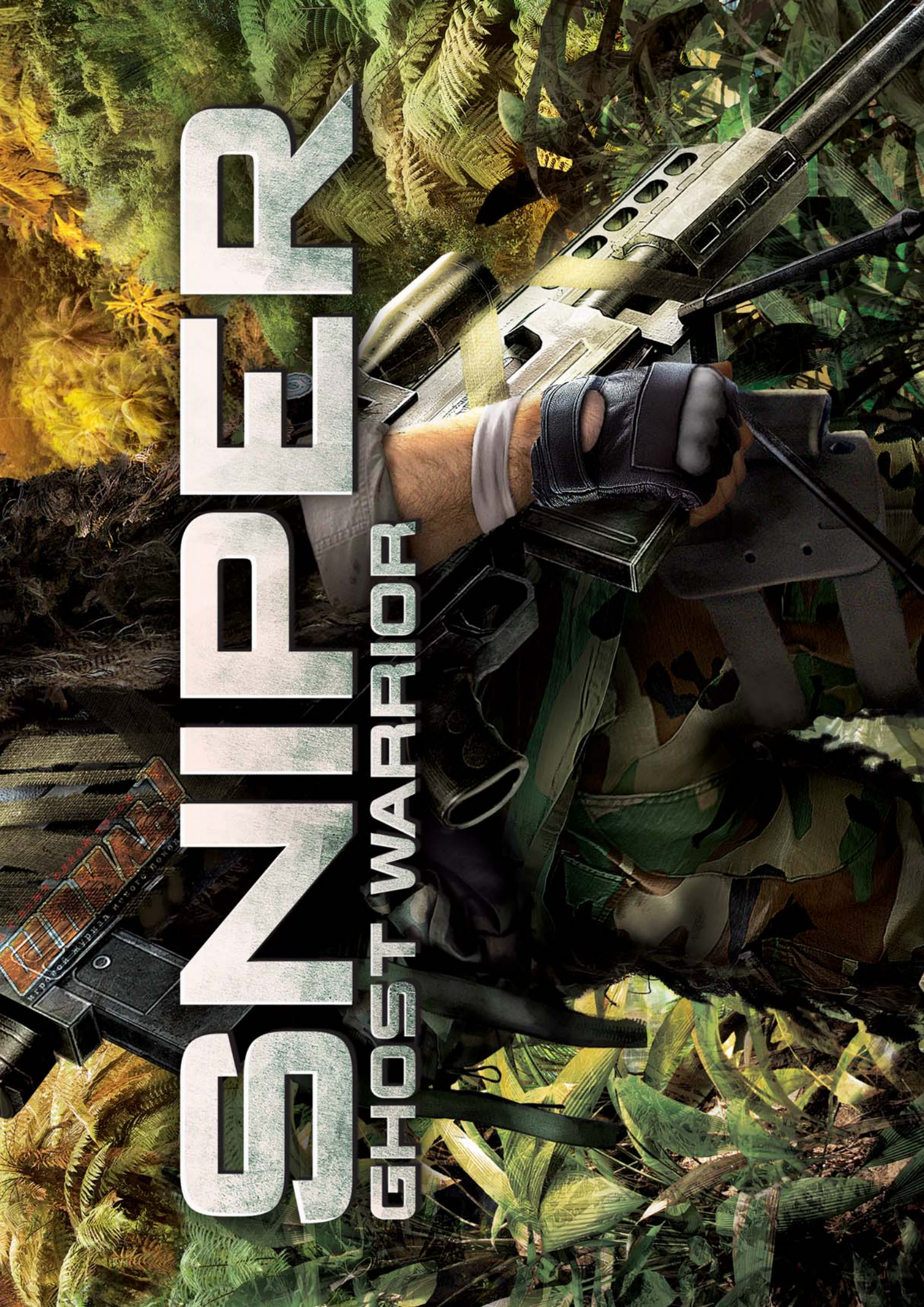
игры «Фиона Финч. Фантазии флориста». Помимо простого беганья с лейкой, секатором и корзиной, тут есть возможность и необходимость скрещивать цветы, чтобы получать новые, более дорогие виды растений. И это интересно и хорошо, пусть даже и не требует от игрока большого внимания или умственных усилий. Плохо другое: в погоне за игровым временем и попытками занять игрока как можно сильнее разработчики сделали слишком много заданий, следить за всем еле успеваешь, а персонаж – не успеваешь все делать. Посудите сами: надо вспахать землю, удобрить ее, посадить цветы, обрезать,

полить, удобрить сами растения, полить их, собрать, а также следить за виноградом (из него на отдельной установке делается изюм), черникой (варенье), медом (пряники, пироги разные, в зависимости от добавок). И все это – когда у тебя на поле 40, 50, а то и более цветов. К тому же, каждый уровень – это не 10-15 минут, а полноценные полчаса-час, так что устаешь от игры за это время конкретно. Что правда, не настолько, чтобы потом в нее не играть – есть в «Фиона Финч. Фантазии флориста» что-то, что к ней тянет. Это как раз ее сложность, а также приятные графика и звук и достаточно неплохой для жанра сюжет.



SWAT

GH0ST WARRIOR





ALL POINTS BULLETIN



МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЫ!

игровой журнал нового поколения



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, «40 грн 00 коп», а ниже – «сорок 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!» – 40,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 64,00 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» августа 2010 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Сентябрь 2010	Декабрь 2010	1	40,00
Шпиль! С диском			1	64,00
			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:	IX	X	XI	XII
	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. _____

ВО САДУ ЛИ, В ОГОРОДЕ

Волшебный сад

Жанр: logic

Разработчик: Claw Design

www.clawdesign.com

Издатель: Claw Design

www.clawdesign.com

Для закички отправьте код на номер 7900: 007470582 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА 10

Логические аркадные игры всегда были и будут популярны благодаря своей простоте и одновременной притягательности: казалось бы, тебя ничего не заставляют делать интересного, но при этом оторваться невозможно. А уж если в игре есть сюжет, если она выглядит красиво – в нее непременно стоит играть. Особенно, если это мобильная игрушка – ведь ими увлекаются в те моменты, когда надо убить время в ожидании чего-нибудь или в транспорте.

«Волшебный сад» – это как раз такая игра. Рассказывает она о ведьмочках, которые не делают людям гадостей и не летают на метлах, они сажают сады. Вне зависимости от времени года и погодных условий. И задача игрока – помочь им в этом. Задача не самая простая, потому что зимой на пути встречаются валуны снега, а в остальное время – камни и прочие препятствия. Не стоит забывать и о разных тайниках, к которым надо найти ключи, чтобы пройти по полю дальше. В общем, простой игру точно не назовешь, несмотря на, казалось бы, базовый набор возможностей – знай себе передвигайся по полю с помощью навигационного центра, да выполняй этим нужную задачу (вскопать, посеять и т.д.) – мозг напрягать придется немало и сильно. И все это – в оформлении приятной графики, с не

очень крупными, но хорошо прорисованными объектами. И все это – с простым и приятным интерфейсом и управлением. И все это – стоит того, чтобы в него играть.



НЕБО В АЛМАЗАХ

Алмазные острова 2

Жанр: logic

Разработчик: Digital Chocolate

www.digitalchocolate.com

Издатель: Digital Chocolate

www.digitalchocolate.com

Для закички отправьте код на номер 7900: 007470597 (ЦЕНА 9 ГРН)

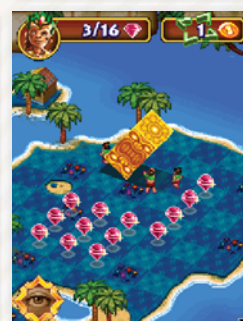
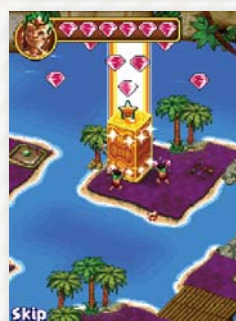
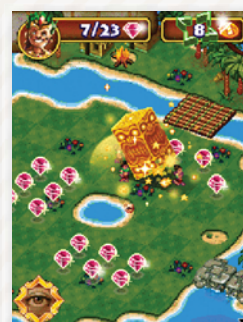


ОЦЕНКА 9

Первая часть «Алмазных островов» была увлекательной головоломкой с приятной графикой и неким сюжетным оформлением. И так, однажды ночью одну древнюю деревушку настиг гнев богов. Они подумали и обрушили звезды на землю. Естественно, всегда есть шанс, что найдется смельчак, который сможет успокоить богов, а чтобы он действовал не просто так, за решение этой непростой задачки обещана в жену смельчаку красавица. В результате, герои отправляются в мир богов, где обнаруживают Алмазные Острова. Через них надо пройти, решая каждую минуту интересные головоломки. Правда, все это время сюжет не очень-то проявлял себя, но после пары минут игры на это было уже плевать – настолько затягивал процесс решения головоломок.

Вторая часть целиком и полностью продолжает эти традиции, так что те, кто с удовольствием играл в оригинал, могут радоваться – они получают чуть более красивую внешне игру с новыми уровнями, без каких-либо еще перемен. Те же, кто не имел счастья играть в «Алмазные острова», смело могут устанавливать вторую часть по нескольким причинам. Первая – это приятная и вполне современная графика. Вторая – простое и удобное управление. В роли третьей причины выступает большое количество разнообразных, в том числе – и трехмерных,

загадок и не меньше – способов их решения. Ну, а если после всего этого вам нужна еще одна причина, чтобы играть – ее нет. Просто эта игра действительно хорошая и заслуживает установки на мобильник.



КОНКУРС

ОСТАННИЙ ВОЛОДАР СТИХИЙ УЗД

Как и было обещано, публикуем итоги совместного со студией Paramount конкурса по фильму «Последний повелитель стихий»

Призы с символикой «Последнего повелителя стихий», а также почетные звания заядлых киноманов достаются:

ВОЗДУШНЫЙ ЗМЕЙ:

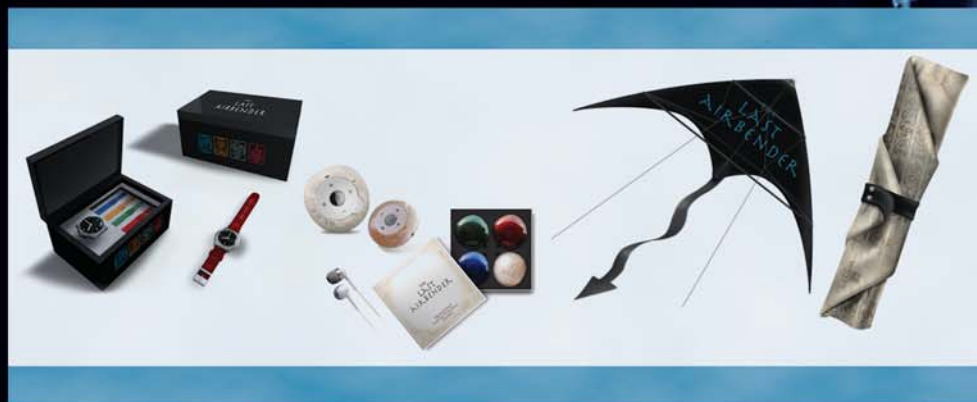
Комаров Сергей, г. Вольнянск, Запорожская обл.
Тепловодский Юлиан, г. Севастополь
Свитачов Егор, г. Киев

ЧАСЫ:

Калачёва Александра, г. Николаев

ПЛЕЕР:

Новак Владимир, г. Житомир



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



SHIN MEGAMI TENSHI
P3P
PERSONA 3 PORTABLE



ХЭДШОТ СПАСЕТ МИР

Жанр:
JRPG
www.atlus.com/p3p/

Разработчик:
Atlus
www.atlus.com

Издатель:
Atlus
www.atlus.com

PSP

«Добрый день, меня зовут Йоши Яманото, и я – обыкновенный японский школьник. Такой же, как тысячи других людей в этом мире. Каждый день я хожу в школу, общаюсь с друзьями и подрабатываю, а по ночам сражаюсь с силами зла».

Примерно так начинается множество аниме-фильмов и аниме-сериалов, за тем лишь исключением, что школьник сменяется школьницей. Ну, еще меняются враги, вид вооружения или возраст персонажа. И тем не менее, у большинства из этих историй есть свои фанаты, которые с пеной у рта будут уверять всех остальных в том, что именно это аниме – самое лучшее. Что ж, пусть они себе спорят, мы-то с вами прекрасно знаем, что самая лучшая история про ОЯШ, борящегося с силами зла, рассказана вовсе не в фильме или сериале, а в игре. До недавнего времени Persona 3 была доступна только обладателям PS2, и лишь совсем недавно появилась Portable-версия. Трижды «ура» разработчикам, потому что таким образом они не только увеличили число людей, которые смогут узнать мир Persona, но и дали старым верным фанатам новые приключения. По сути, Persona 3 Portable соединяет в себе несколько игр серии сразу («Персона 3» и FES), но с бонусом в виде женского персонажа – до этого момента в качестве главного героя выступал только мальчик. И это тот редкий случай, когда такое простое дополнение было сделано не потому, что разработчики не знали, чем оживить серию, а действительно по просьбам геймеров. Собственно, для фанатов серии этого уже достаточно, чтобы приобрести игру и начать ее проходить. Но ведь не у всех есть оба вида приставки,

а значит – многие до сих пор не знают о Persona вообще ничего, стоит рассказать о ее сюжете.

Наш герой – в самом деле обычный школьник, который только перешел в новую школу. Родителей – по классическому аниме-образцу – у него нет, так что живет он в общежитии. И все идет у него хорошо: быстро появляются друзья в школе, а соседками оказываются две прелестные девушки-школьницы. И радоваться бы нашему герою жизни (что он, собственно, днем и делает), да в жизни городка есть дополнительный, 25 час. В это время по городу разгуливают Тени – монстры, проникающие в наш мир из другого измерения, а обыкновенные жители спят в неких гробах, а утром все забывают, для них жизнь течет самым обыкновенным образом. А вот наш герой, равно как и его друзья, странности замечают благодаря Персонам – отражениям души, которые вызываются выстрелом специального пистолета в голову. Но тени в городе – это не самое страшное. Страшнее то, из-за чего они появились. Страшнее то, что ночью школа превращается в страшный лабиринт Тартарус, в котором скрыта отгадка к происходящему. Вполне естественно для обычного школьника отправиться в лабиринт, а не спрячется подальше, убежать от проблем. Такие уж они, эти японские школьники...

Однако, не стоит думать, что Persona 3 Portable, равно как и остальные части серии – это простая боевая JRPG. Ее разработчики пошли дальше, соединив дэйт-сим и школьную повседневность с боевой рутинной. Причем дневное время – это не просто перерывы в боях, дающие игроку возможность расслабиться: все,

что мы делаем, все наше общение и прочая социальная активность отражается на Персонах. Кстати, герой наш не так прост, как кажется: в отличие от других школьников, способных вызвать одну Персону, он легко управляет с 170 различными «аватарами» и может создавать новых. Хотелось бы раскрыть все эти особенности целиком и полностью, но для этого в рамках одной рубрики просто не хватило бы места. Да и вообще, о Persona 3 Portable можно говорить еще очень и очень долго, привлекая внимание анимешников фансервисом, а хардкорщиков – оживленными боями с использованием тактики и достаточно таки разумным AI; можно говорить о традиционных японских аллегориях, которые сквозят в каждом аспекте игры, в мелких деталях. Но все это было и в прошлых частях, вышедших на PS2, обо всем этом сказано уже столько, что говорить что-либо еще просто излишне. Куда лучше напоследок все-таки рассказать о том, что еще кроме игровой графики отлчает Persona 3 Portable от версии для стационарной приставки. Во-первых, это урезанные ролики. Красивые и насыщенные, они местами сменились статичными сценами. Нет тут и возможности свободно путешествовать по помещениям, улицам, коридорам – вместо этого персонаж перемещается из одной локации в другую посредством карты. Из-за этих нескольких особенностей Persona 3 Portable чуть менее атмосферна, но даже несмотря на это, она по-прежнему обладает интересным сюжетом, а также собственной харизмой и обаянием, которые и привлекают к серии игроков раз за разом.

Telo

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

ОЦЕНКА 10



Нові горизонти продуктивності.

Нові процесори 2010 року Intel® Core™
не лише швидші, вони ще й розумніші.

Від творця класичного процесору Intel® Pentium® - зустрічайте нові стандарти процесорної потужності та продуктивності: нове сімейство процесорів 2010 року Intel® Core™.



Перевірена якість
легендарна швидкість!
www.brain.com.ua

Комп'ютери BRAIN
- в Інтернет-магазині ITbox.ua

www.itbox.ua

Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі.

Комп'ютер BRAIN GAMEBOX B30

- Процесор - Intel® Core™ i3 530 (2.93GHz, 6.4 GT/s, L2 cache 4MB, 2 ядра), Intel H55
- Системна плата - ASUS P7H55 - M/LE SLI iH55, s1156, DDR3, PCI - E 16x, SATA2, IDE, 1GB, 8Ch, uATX
- Пам'ять - DDR3 4096MB, 1333MHz, PC3-10600
- Накопичувач HDD - 1000GB SATA-2, 5400-7200rpm, 64MB Buffer
- Відеоадаптер - Radeon HD5570 512Mb, RV830, 40 nm, GDDR 3
- Оптичний накопичувач - DVD±RW
- Мережева карта - 1Gb Lan
- Інтерфейси - USB2.0, LAN 10/100/1000 Mb/s, Audio
- Корпус - ATX 400W
- Без операційної системи

Ціна від 4750 грн.



Комп'ютер BRAIN PROFESSIONAL B60

- Процесор - Intel® Core™ i5 650 (BX8061615650) s1156, 3.2GHz, Intel H55
- Системна плата - Gigabyte GA-H55M-S2H iH55, DDR3, 2xPCI-Ex, SATA2, IDE, 1Gb Lan, SB 8Ch, uATX
- Пам'ять - DDR3 4096MB, 1333MHz, PC3-10600
- Накопичувач HDD - 1000GB SATA-2, 5400-7200rpm, 64MB Buffer
- Відеоадаптер - NVIDIA GeForce 250GTS 1024MB
- Оптичний накопичувач - DVD±RW
- Мережева карта - 1Gb Lan
- Інтерфейси - 1xPS/2, DVI, HDMI, D-sub, 8xUSB2.0, 1xRJ-45, Optical S/PDIF Out, Audio, Card Reader 3.5"
- Корпус - ATX 460W
- Без операційної системи

Ціна від 6100 грн.



© 2010, Корпорація Intel. Усі права захищено. Intel, логотип Intel, Intel Core та Core Inside є товарними знаками корпорації Intel у США та/або інших країнах.

* Інші назви існуючих компаній і продуктів, що згадуються в цьому документі, можуть бути товарними знаками відповідних власників.

* Дзвінки зі стаціонарних та мобільних телефонів згідно з тарифами операторів зв'язку. **Пентіум, Геймбокс B30, 2.93 Гц, ДжіТі/с, L2 кеш 4 Мб, Ейч55, Асус П7Ейч55-м/ЕлЕс ЕсЕл АйЕйч55, ес1156, ДДР3, ПисАй-Е, 16кб, САТА2, ІДС, 1Гб, 8Чс, юАТеЙкс, ДДР3, 4096Мб, 1333Мгц, ПисСіз-10600, АшДД - 1000Гб, САТА-2, 5400-7200 АрПіЕм, 64Мб буфер, Радеон АшД5570, 512 Мб, АрВі830, ДжіДеДеЕр-3, ДіВіДі±РВ, 1 Гб Лан, ЮСБ 2.0, ЛАН, Аудіо, АТеЙкс 400 Дабл Ю. Професіонал Б60, Ес1156, 3.2 Гц, Ейч55, Гігабайт ЖеА-Аш55Ем-Ес2Ейч, ДДР3, 2кбПисАй-ЕЙкс, САІА2, ІДС, 1Гб Лан, ЕсБ 8СіЕйч, еМАТеЙкс, ДДР3, 4096Мб, 1333Мгц, ПисСіз-10600, шДД - 1000Гб, САТА-2, 5400-7200 АрПіЕм, 64Мб буфер, НВІДІА ДжіФорс 250 ДжіТіЕс 1024Мб, ДіВіДі±РВ, 1Гб Лан, 1кбПіЕс/2, ДіВіАй, АшДіЕмАй, Ді-саб, 8хЮСБ, 1хАрДжей-45. Оптикал Ес/Пед/АйЕф Аут, Аудіо, Кард Рідер 3.5", АТеЙкс 400 Дабл Ю. Ціни наведено станом на 23.06.2010р.



Человек не прикончен, когда побежден.
Он прикончен, когда сам уходит из игры.

Ричард Никсон

**MEDAL OF
HONOR**

ОТВАЖНЫХ НЕ СЧЕСТЬ

Жанр:
action, shooter
www.medalofhonor.com

Разработчик:
EA Los Angeles, EA Digital
Illusions Creative
Entertainment
www.dice.com

Издатель:
Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Ожидаемая дата выхода:
14 октября 2010

PC | X360 | PS3



Периодически в грязные загребущие лапы редакции попадают всякие разные бэа/где-то/пресс и ознакомительные версии разных игр. Чаще всего они «очень ознакомительные», для очень узкого круга людей, реже попадают на период проведения массового бэа-теста. Именно последний вариант предпочитает студия DICE. И это не удивительно, ведь последние их проекты сплошь и рядом одни шутеры. Вот и в этот раз, готовя к выпуску новую часть Medal Of Honor, разработчики организовали масштабный мультиплеерный бэа-тест. А значит, мне удалось не просто «побегать» по игровым картам, а очень плотно поучаствовать в сетевых баталиях. Собственно, о своих впечатлениях я и расскажу в этой статье. И по ходу дела буду немного сравнивать МОН с прошлым проектом DICE – Battlefield : Bad Company 2.

Избежать сравнения этих двух игр практически невозможно, так как мультиплеерная версия Medal Of Honor, в отличие от синглплеерной, работает на том же движке Frostbyte, что и Bad Company 2. Сравнивать, в первую очередь, хочется их не по качеству графики, а по такому показателю, как разрушаемость. Дома, «складывающиеся» под огнем артиллерии, и бетонные заборы, крошащиеся под градом пуль, стали визитной карточкой Bad Company 2. В МОН тоже есть разрушаемость,

но не такая эффектная, местами более реалистичная, а местами – менее. Взять, к примеру, различные деревянные препятствия. Для того чтоб разрушить их, нужно несколько выстрелов из пулемета или почти полная обойма при стрельбе из пистолета. Также разрушительная сила оружия учитывается при стрельбе по более надежным укрытиям: автомат очень слабо «колукает» кирпичные стены, а вот пулемет или РПГ могут довольно сильно расширить дверной проем. Но, к сожалению, разрушаемость, не считая деревьев и конструкций, сделанных из дерева, работает только в отведенных для этого местах. Так, кирпичную стену с неплотной кладкой еще можно взорвать РПГ или развалить парой выстрелов из пушки танка, а вот убогие лачуги из песчаника или баррикады из шифера и пары железных труб они уже не возьмут. Даже танк не может прорваться сквозь такую примитивную преграду, буксуя, будто перед ним толстенная железобетонная стена.

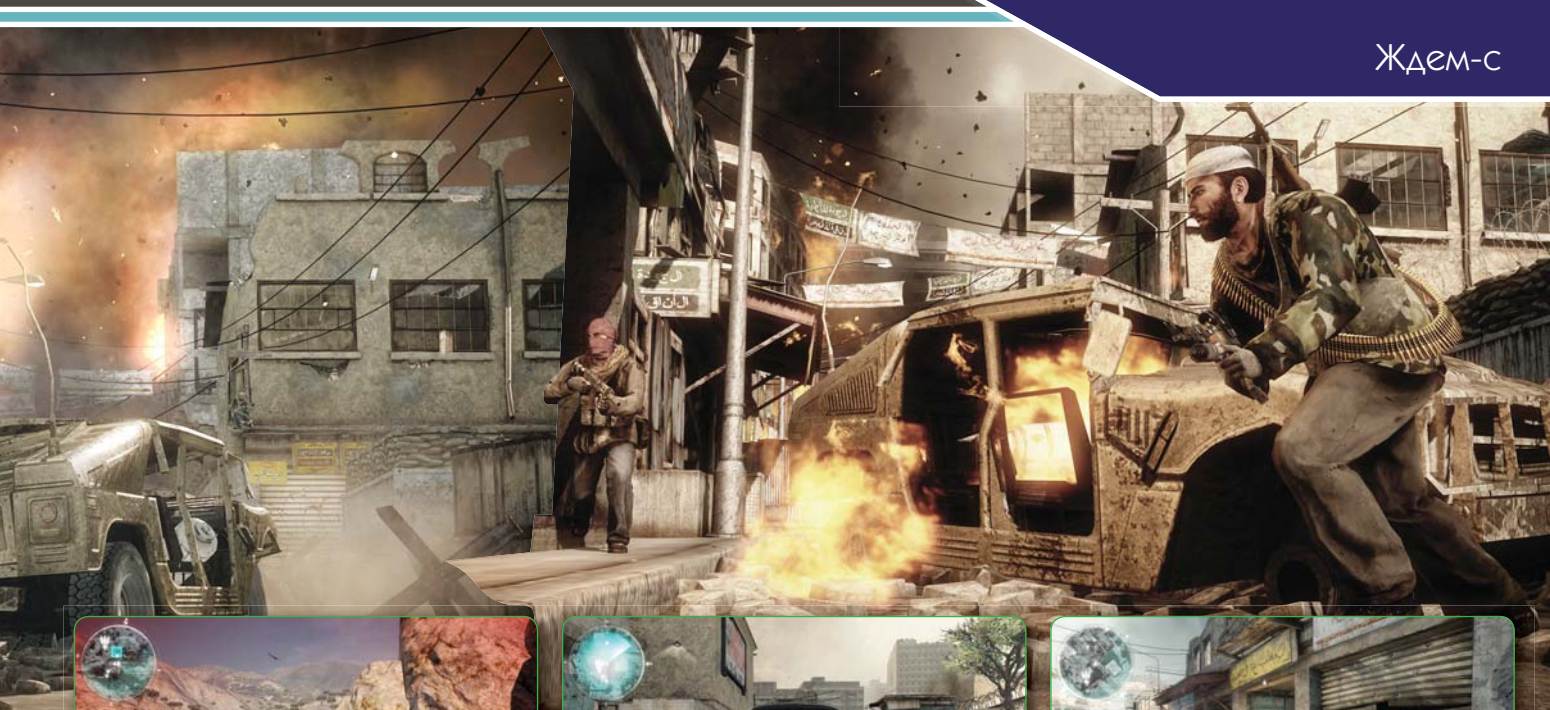
Графически МОН оценивать пока рано, но при сравнимом с Bad Company 2 качестве картинки она сильнее нагружает компьютер. Возможно, это связано с тем, что код еще не оптимизирован как следует, а возможно и то, что в этом виноваты более плотные и многочисленные спецэффекты от выстрелов и попаданий пуль и снарядов. В плане

звука к Medal of Honor даже не найдешь, к чему прицепиться: оружие озвучено «на отлично», а пули на поле боя свистят так натурально, что неосознанно начинаешь пригибаться, чтобы не поймасть хэдшот из монитора. Мои домашние колонки не позволяют оценить работу движка объемного звука, но в редакции удалось одолжить на денек тестовый Roccat Kave. Да... с таким девайсом ты не просто догадываешься, что стреляли откуда-то справа или слева, а с первого звука можешь точно и уверенно определить, что враг кемперит из-за вот тех ящиков в углу, ну, или с окна второго этажа во-о-он того здания.

Но хватит ходить вокруг да около, пора рассказать о самом мультиплеере. В этот раз DICE не поскупилась, выделив для тестирования игры целых две карты и два режима игры. В изобилующих коридорчиками, закоулками и отличными местами для любителей покемперить руинах Кабула можно поучаствовать в «командном штурме» (Team Assault), а в долине реки Хильменд, объединяющей открытые пространства с редкими укреплениями и небольшой городок, нужно выполнить «боевую миссию» (Combat Mission). Карты очень сильно различаются и отлично сбалансированы под свои режимы игры.

В командном штурме мы, словно в каком-то дезматче, мечаемся по довольно ограничен-





ному пространству, вытесняя команду противника из выгодных точек респауна, а она, соответственно, старается вытеснить оттуда же нас. Так как этих точек слишком много, команды фактически бегают друг за другом по кругу, ожесточенно перестреливаясь. В итоге, побеждает команда, первой набравшая 2000 очков. Единого мнения, за что начисляются эти очки, до сих пор не установилось.

В боевой миссии мы, как и в режиме Rush из Bad Company 2, захватываем или защищаем критические точки на карте. Здесь у нас больше простора, чем в руинах Кабула, и у нападающей стороны даже есть пара танков. Для победы нападающим нужно захватить все пункты, а защитникам – на какой-нибудь из точек свести количество доступных респаунов противника к нулю.

Так же, как и Bad Company 2, нам доступно несколько классов солдат, каждый из которых прокачивается отдельно. Это снайпер, солдат (оружие: штурмовая винтовка или пулемет) и специальные войска (оружие: противотанковый гранатомет и автомат). В процессе прокачки мы постепенно открываем новое оружие и улучшения для него: коллиматорный и оптический прицелы, увеличенный боезапас, глушитель, патроны с увеличенной убийной мощностью. Каждый из

классов рулит по-своему, требует своего стиля игры, поэтому быть мастером на все руки получится мало у кого. И это хорошо, потому что именно таким образом достигается своеобразный баланс игры. К тому же, благодаря этому МОН подходит для любителей разных стилей ведения войны, а не ограничивает геймеров в возможностях прохождения.

В МОН отказались от идеи сквадов, и теперь каждый из игроков – сам за себя. Но, правда, фишку с респауном прямо на поле боя за спиной одного из союзников все же оставили. И это очень хорошо – можно сразу оказаться в гуще боя и получить хэдшот шальной пулей.

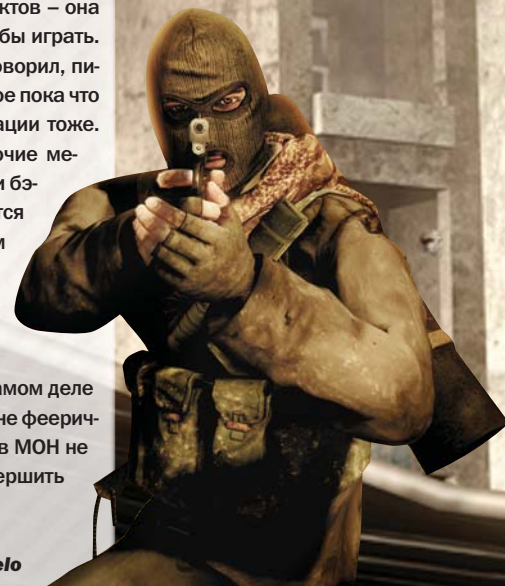
Также появилась еще одна интересная фишка. При убийстве подряд большого количества противников появляется возможность использовать оружие поддержки, помимо собственного имеющегося. Можно выбрать – жакнуть по противнику артобстрелом, сбросить на него ракету или совершить еще какую-либо подлянку в таком стиле. Это дает дополнительный стимул к тому, чтобы прожить как можно дольше на поле боя и стараться убивать поскорее самых метких врагов, чтобы они не добрались до этой возможности первыми. За каждую серию убитых врагов получаешь новую поддержку. С ее помощью можно накрыть

сразу целую кучку врагов, и получить таким образом еще один «читерский» удар.

Не остались страждущие и без наград – за убийство большого количества врагов из одного определенного оружия или вообще, а также множество других достижений, что, конечно же, порадует любителей померяться эго.

О полноценном итоге говорить можно будет только после окончательного релиза, но уже сейчас можно сказать, что DICE снова сделали хорошую игру, которая заслуживает и ожидания (уже недолгого, к счастью), и прохождения. Несмотря на то, что в игре есть некоторые оплошности – типа неразрушаемых даже тяжелой техникой объектов – она располагает к тому, чтобы играть. О графике, как я уже говорил, писать что-то определенное пока что рано, да и об оптимизации тоже. Все эти вопросы и прочие мелочи, которые на стадии бэта-тестирования остаются открытыми, мы будем обсуждать уже позже. Пока что можно сказать только то, что перезапуск серии обещает стать событием на самом деле приятным, хотя далеко не фееричным – оригинальности в МОН не так много, чтобы совершить революцию в жанре.

Telo





FABLE III

ТРИДЕВЯТОЕ ЦАРСТВО

Жанр:
RPG

www.lionhead.com/Fable/FableIII

Разработчик:

Lionhead Studios
www.lionhead.com

Издатель:

Microsoft
www.microsoft.com/games

Дата выхода:

26 октября 2010 г.

PC | X360

Я не знаю, по кому убиваются и при упоминании чьего имени сейчас пищат девочки-подростки, но я точно могу сказать, что стоит только произнести имя Питера Мулинье, как все находящиеся в паре метров от вас геймеры прислушаются, некоторые удивленно вскинут бровь, а самые слабовольные так запищат, запрыгают на задних (за неимением передних, а то и на них бы) лапках и будут ждать мельчайшей крохи информации о деятельности своего кумира. А все потому, что Мулинье – личность по-настоящему культовая. Это человек, который делает шедевры в полном смысле этого слова. Это человек, который делает из мухи слона одним жестом руки, причем не просто слона, а самого настоящего сказочного слона!

Самым известным из таких слонов является Fable. Сказка, рассказанная много лет назад, нашла отражение в большом количестве геймерских сердец, равно как и ее продолжение. И вряд ли в нашей реальности есть существо, у которого хватило бы пальцев подсчитать – сколько человек сейчас напряженно ждет третьей части.

И ведь не просто так. А потому что ждать действительно есть чего. И это понятно из одной только фразы родителя серии: «Переход от Fable II к Fable III – это самый большой шаг в развитии серии. Я хотел заострить внимание на власти, которой вы обладаете, и ответственности. Я не хочу, чтобы выбор и его последствия оказывали влияние только на меня; они должны затрагивать и остальных

людей тоже. Раздавать обещания просто; однако когда ты король, обязательно следует выполнять их, и в этом кроется самая большая сложность». Что же подразумевает Мулинье под этим всем? Все очень просто, но вместе с тем – все очень сложно. Так что начнем издалека.

По праву рождения

Как и раньше, действие игры будет разворачиваться в Альбионе. Но только за те 60 лет, что мы отсутствовали в мире Fable, тут очень многое изменилось. Сказочная страна вступила на путь индустриализации: развернулись заводы и фабрики, люди стали покидать свои земли и переселяться в города, а сами города стали еще более грязными и отвратительными. Правда, глядя на графику игры хочется добавить «и притягательно-красивыми», но это уже не из истории Альбиона, а о самой Fable. Что ж, художники действительно постарались. Да, команда Мулинье по-прежнему не собирается делать художественные шедевры, уделяя больше внимания другим, не менее (а может, и куда более) важным аспектам, но при всем при этом выглядит третья часть Fable очень стильно и привлекательно.

Так вот, по грязным улицам бродит множество бродяг и нищих. И где-то среди всего этого живет наш герой – ребенок именитого и известного героя из Fable 2. При таком-то папчике мы просто обязаны стать удачливым по жизни, а то и вовсе – известным и популярным в Альбионе человеком.

Кстати говоря, если вы будете играть на приставке и у вас до сих пор живы сейвы, вы можете использовать собственную предысторию. Как именно это отразится на событиях и главном персонаже, покажет время, но ведь так намного интереснее, разве нет? Ну, а если вы по какой-то нелепой случайности удалили этот проект или по еще более нелепой случайности не играли в Fable 2 вообще, у вас еще есть время – игра выйдет только в ноябре. Если это делать лень или у вас нет приставки, можно играть и без старых сейвов – все равно игра обещает быть интересной.

Условно Fable 2 можно разделить на две части. Первая обещает быть повествующей о детстве и юношестве нашего персонажа. Вот тут разработчики делают самую большую тайну, загадочно улыбаясь на все вопросы. Зато охотно говорят о том, что нам придется делать в более зрелом возрасте – в облике совсем нехарактерного для RPG и игр вообще персонажа: толстого, лысеющего, обрюзгшего дядечки. Впрочем, Мулинье любит удивлять, да и на проверку оказывается, что это не самое удивительное, что ждет нас в третьей части самой известной компьютерной сказки. В продолжение все той же условно-первой части игры, нам придется добиваться власти и свергать существующее ныне правительство. Почему? Ну, потому что за всю свою жизнь наш персонаж многое видел и понял, что дальше так быть не может. На троне – тиран, в стране – разруха, а нам – скучно. И с этим надо что-то делать. Вот





мы и будем делать это «что-то». Какой путь для достижения своей цели изберет персонаж – оружия или дипломатии – зависит только от игрока. Разработчики обещают, что даже на пути дипломатии будет несколько вариантов действия: можно угрожать, можно давать выполнимые или невыполнимые обещания. И только от вас будет зависеть, как все это обернется в будущем. Ведь, в отличие от реальности, обещания придется выполнять. Ну, или сделать вид, что вы забыли, а просителя, например, повесить или выгнать пинками из дворца. Но это – уже во второй части, просто пока вы будете проходить первую, об этом тоже стоит задумываться периодически, чтобы потом не попасть впросак.

Чувство локтя

Кроме этого, нашему протезе придется устанавливать отношения с другими людьми. Это было в первых частях, это будет и сейчас, только на более продвинутом уровне. Теперь мы вольны общаться не только словами, но и прикосновениями и жестами. То, как мы будем здороваться с людьми, что мы будем делать, взяв их за руку, тоже зависит только от нас и характера нашего персонажа. Тут вариантов развития событий очень много: можно скинуть человека с моста, прогуляться с ним по городу, сдать на фабрику чуть ли не в рабство... говорят, что даже интимные отношения устанавливать можно будет с некоторыми персонажами при более тесном знакомстве. Пусть это и не ново в игровом мире вообще, но звучит достаточно интригующе, чтобы захотелось опробовать социальную часть Fable 3.

Дипломатия, отношения – да

скучно все это, право слово. Куда лучше воевать! Нет, честно. Я не занудничаю. Бои тут будут действительно красивыми, это видно уже из трейлеров и тизеров в игре. Впечатляющее соединение магии и оружия, интенсивность боев и спецэффекты – все это смотрится действительно классно. Но это уже было, в прошлых частях. А вот то, чего раньше не было: Мулинье взял и разрушил остатки РПГ-составляющей, убрав прокачку как таковую. По мере участия в боях, оружие будет само по себе совершенствоваться, увеличиваться в размерах, кровоточить или светиться. И это опять-таки зависит от вашего поведения в игре: убил сотню маленьких девочек – не удивляйся, что меч плачет кровью. А вот если ты стал великим героем, помогающим нищим, сырым и обездоленным, твой меч (ну, или молот, или что там еще) станет лучезарным, и продать его можно будет подороже, если что...

Исчез кусочек привычного и в интерфейсе игры: теперь тут не будет никаких индикаторов здоровья, силы или выносливости. Обо всем этом мы будем судить по экрану. Правда, само изменение не соответствует малость тому пафосу, с каким его преподносят. Такое решение уже год или два как не является новаторским, хотя это не делает заслуги разработчиков более скромными, а мир Fable 3 – менее привлекательным.

Black & White

Самое же главное, что исчезло в мире Fable – это деление на черное и белое. В первой и второй частях ты мог быть или плохим, или сквозь и рядом лучезарным героем. В третьей Fable весь мир погружен в серые крас-

ки. И речь сейчас не о городах с их невзрачными и местами пугающими узкими улочками, а о том, как воспринимают вас окружающие. Каждый ваш поступок будет восприниматься разными людьми по-разному, ибо вместе с приходом индустриализации пришло более явственное деление на классы. И тут снова-таки Мулинье и его команда не изобрели ничего нового – вспомните уроки истории, о той же индустриальной Англии, к примеру. Вот именно на нее и похожа будет реальность Fable. Ну, по крайней мере, до тех пор, пока не окажет на нее влияние наш герой. Что будет после этого – будет видно ближе к зиме. Когда мы таки получим в руки Fable 3 и пройдем ее целиком и полностью. Может, даже не один раз. Ну, а тем, кто еще не решил, стоит ли ему в ноябре потратить свои кровные на покупку этой игры, мы рады сообщить еще одну приятную новость: первую главу Fable 3 обещают сделать бесплатной.

Pantera sls

Интересные факты

- ♦ В игре будет целых 47 часов озвученных диалогов. Свои голоса персонажам отдали 80 актеров. В их список попали такие знаменитости, как Бен Кингсли (Ben Kingsley), Джон Клиз (John Cleese), Джонатан Росс (Jonathan Ross) и Стивен Фрай (Stephen Fry).
- ♦ Fable 3 предоставит игрокам аж 32 вида NPC, для которых записано около двух тысяч различных фраз.
- ♦ В качестве оружия будут использоваться меч, магия и пистолет, переключаться между которыми игрок сможет очень и очень быстро, что обеспечит динамичность битв.
- ♦ Не только оружие, но и окружающий мир и внешность персонажа будут меняться в зависимости от его поступков в игре: например, если правитель королевства неумеренно увеличит налоги в городе, его обитатели начнут одеваться в лохмотья, а их дома обветшают.



Сперва мы хотели опубликовать здесь статью о том, что гороскопы – это бред и ложь, но потом главный редактор прочитал, что овнам нельзя на этой неделе говорить правду, и снял материал с печати. Пришлось на скорую руку писать глупое эссе про моральные аспекты пиратства в интернете, к чему это все ведет, и насколько близок полный пестицид.

ЧУДОВИЩА-ПРАВООБЛАДАТЕЛИ ХОТЯТ УКРАСТЬ ТВОЙ МОЗГ?

Ну как, мы похожи на желтую прессу?

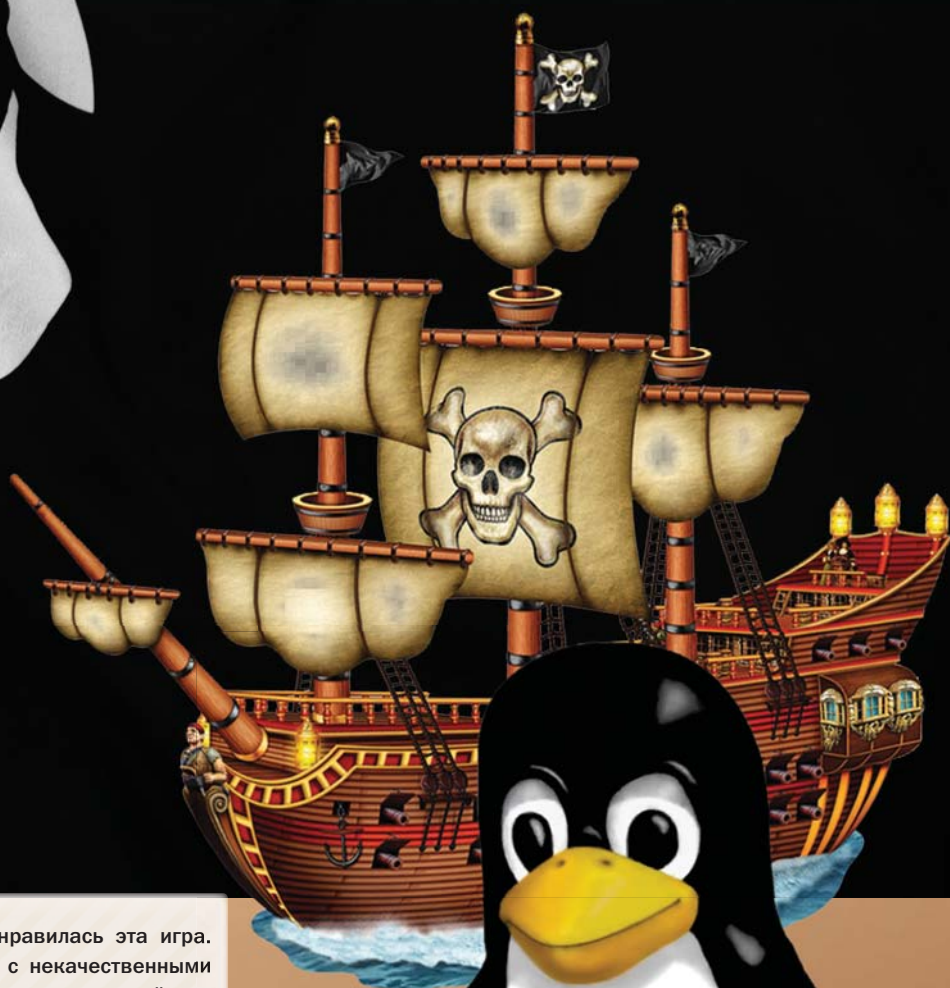
Пли!

Если внимательно посмотреть по сторонам, то становится ясно: самое страшное оружие, придуманное этим вашим человечеством – вовсе не Верка Сердючка, лазерные пушки и баллистические ракеты с тактическим зарядом. Уничтожить одну или несколько жизней, быстро выиграть войну, сотворить зло и остаться незамеченным или, наоборот, спасти тысячи людей... да что там – управлять целыми нациями, дергая за нужные ниточки, может главное достижение нашего вида – информация. Причем это оружие есть у каждого из нас! Сейчас можно было бы пуститься в словоблудие и привести множество научных фактов, раскрывающих всю силу информации, но мне лень воровать из Википедии. Так что в этот раз обойдемся обсуждением отдельного аспекта, когда компании-правообладатели страшно напрягаются, если их уютненькую информацию кто-то качает из интернета, не заплатив. Дедушка Маркс от этого, кстати, регулярно совершает тройные сальто в гробу.

Стражи в порядке

Борцы за права интеллектуальной собственности утверждают, что граждане, бесплатно скачивающие с торрентов новую игру, альбом, фильм или книгу – воры и негодяи, которых следует немедленно четвертовать методом расстрела через повешение в газовой камере. Положа руку на печень, не согласиться с этим довольно сложно, но все равно сразу возникает несколько контраргументов. Во-первых, воровство – это когда ты забираешь чью-то вещь: теперь она есть у тебя, но ее больше нет у ее законного владельца. Просто скачивание информации немножко не вписывается в это понятие: тут скорее подходит аналогия с идеальным утопическим коммунизмом, когда все общее. Во-вторых, в общем-то, так называемое «пиратство» по большому счету не лишает игроделов, художников, актеров и музыкантов куска хлеба, заставляя их просить милостыню и рыться в мусорниках. Казалось бы, если девелопер получает процент от продаж дисков с игрой, то чем больше людей поиграют на халяву, тем меньше получит человек,

вложивший душу, здоровье и интеллект в создание продукта. Но, в то же время, чем больше людей узнают о талантливых девелоперах (музыкантах, режиссерах – нужное подчеркнуть) при помощи «нелегального» знакомства с их творчеством через интернет, тем больше вырастет популярность представителей этого электронного искусства. Тем больше людей купит их следующую игру, придет на их шоу, концерты и выставки, а значит – будут расти и гонорары. Правда, это зависит и от того, не подсел ли пользователь на пиратство, как наркоман на героин. Ведь, привыкнув получать цифровые развлечения бесплатно, ой как тяжело начать за них платить, даже если разработчик любимой игры, любимая группа или кинокомпания вот-вот обанкротятся. И если все-таки рассудить здраво, сколько бы все 126 жителей, скажем, Новобердичевки, не качали на халяву и не хотели посетить шоу какого-нибудь музыканта, с концертами в такой населенный пункт даже самый трудолюбивый отечественный попсовик вряд ли заедет, не то, что зарубежный исполнитель.



Так что диски и онлайн-продажи для многих творцов – единственный способ получить награду за свои труды.

И хоть больше всего прибыли теряют компании, занимающиеся легальным распространением искусства на дисках или на бумаге, это косвенно бьет и по его создателям. Ведь, не имея денег, издатель не сможет профинансировать создание какого-нибудь нового «Сталкера» или GRID.

Робин Бэд

Совесть все-таки намекает, что за удовольствие нужно платить: если ты хочешь не ходить пешком, а кататься на автобусе – будь добр, купи билетик. Такая же бадяга с электронными проявлениями творчества. Другое дело, что, садясь в автобус, ты в большинстве случаев знаешь, куда он тебя отвезет. А вот покупая новую игру или фильм, ты не можешь быть уверенным, что потраченные деньги на этот продукт окупятся приятными эмоциями. Быть может, пиратство резко сократится, если продавцы будут возвращать деньги, когда ты придешь и скажешь:

мне не понравилась эта игра. Прямо как с некачественными куртками или неисправной техникой, которую ты имеешь право вернуть в магазин и забрать деньги. (Угу, попробуй принести обратно в магазин книжку со словами «мне не понравился сюжет», посмотрим, как тебе вернут деньги, – прим. ред.).

Или вот еще такой момент: раньше, покупая видеокассету, аудиокассету или новый книжный бестселлер, ты мог с чистой совестью дать его друзьям. И ты не был преступником. Почти ничего не изменилось с приходом интернета: ты купил фильм, выложил его на обменник, и твои товарищи его заценили. Другое дело, что число друзей в этом случае не ограничивается единицами, оно достигает порою миллионов человек. К тому же, если ты даешь кому-то велосипед, то сам при этом им не пользуешься, а тут получается тысяча человек на одном велосипеде... В таком случае – ты пират. Потому что пират – это не только человек с попугаем на плече или тот, кто в переходе толкает болванки со скачанным контентом, наживаясь на чужом труде.

По закону

На самом деле, юридическая база в нашей стране семимильными шагами стремится к мировым стандартам. Так, 4 июля 2010 года Пленумом Верховного суда Украины было принято постановление №5 «Про застосування судами норм законодавства у справах про захист авторського права та суміжних прав», в соответствии с которым правообладатели получили возможность требовать денежную компенсацию с нарушителей авторских прав. Причем в постановлении четко указано, что использование нелегального ПО является таким же нарушением, как его продажа или тиражирование.



Впрочем, если заработки иностранных дядек тебя не сильно заботят, то подумай о том, что пиратство на самом деле вредит еще и честным людям, покупающим цифровую продукцию. Правообладатели идут на страшные меры, защищая свои творения – ставят стопицот уровней защиты, DRM, требуют, чтобы, купив продукт, ты пользовался им, только с постоянным интернет-подключением и т.д. и т.п.

Пять копеек от BondD'a

Если хочется поиграть, посмотреть фильм, послушать музыку или даже достать ПО для того, чтоб заняться производством собственной игры/музыки/фильма, а купить все это не за что – всегда можно раздобыть желаемое, не платя ни копейки (не считая, конечно, тарифа за интернет). Так, музыкой можно вполне официально и бесплатно разжиться на таких сервисах, как jamendo.com. Бесплатных игр (иногда даже более увлекательных, чем распиаренные издателями) тоже хватает. С фильмами дело обстоит туго, но есть много ситкомов с трансляцией в онлайн, куча короткометражек на YouTube и других видеосервисах. И программы есть бесплатные или даже с открытым кодом (кстати, они для компаний, поборников закопирейченного ПО, более опасны, чем пираты, так как могут обеспечивать такой же или лучший функционал, чем у платного аналога). При большом желании сэкономить можно, даже отказавшись от Windows: перейти на какую-нибудь из бесплатных ОС. Благо, сейчас они так же далеки от своих первых версий, как Windows 7 от DOS. Соответственно, упрекнуть их в недружелюбности к пользователю нельзя. Существуют всякие готовые Ubuntu, с которыми даже мороки нет, а Open Office может дать фору микрософтовскому аналогу. В общем, существует неплохая альтернатива и покупке, и воровству.

Ждать подано

Впрочем, до недавнего времени можно было радоваться: в Украине (а также нескольких других славянских странах) никто никого за такие вещи не брал за причинное место, так как не было законов, описывающих наказания в случае нарушения авторских прав. Но теперь они появились, и скоро все может измениться. В других государствах ситуация уже не такая радужная: американцы и европейцы уже всюю штрафуют и сажают за решетку не только распространителей, но и тех, кто бесплатно скачал платный контент. А живи ты в соседней России, к тебе домой запросто могли бы вломиться милиционеры и конфисковать плеер и компьютер с «краденными» цифровыми развлечениями, заодно пригласив тебя в суд и предложив заплатить неслабый штраф или годик-другой пожить в уютной комнате с нарами и трехразовым бесплатным питанием.

Но юридические преследования – это лишь малая толика того, что составляет большую толику. Главная опасность заключается в том, что правозащитники хотя и пролоббировать международный законопроект, призывающий провайдеров

следить за тем, что на своих сайтах размещают их клиенты, какой информацией они обмениваются, закрывать доступ клиентов к «пиратским» ресурсам и выдавать органам тех, кто качает на халяву. Так как мы знаем, что за деньги можно все, а за большие деньги – вообще все, то имеется большой шанс реализации этого юридического террора. Это все грозит гестаповщиной, тотальным сетевым стукачеством, потерей интернетом свободы вообще и превращением его в какую-нибудь оруэлловскую антиутопию. Однако, провайдерам это не выгодно, так как на них навесят мороку по слежке за пользователями или вынудят отдавать логи подключений клиентов в государственные инстанции, что им не интересно с финансовой точки зрения. И эта морока и дополнительные траты, как сам понимаешь, нужны им как рак мозга.

Так что более вероятно – и именно так думает великий BondD – индустрия сконцентрируется на консолях, на которых пиратить сложнее. Вон, PS3 так до сих пор и не взломали: пиратских игр к ней вообще нет. Другой вариант – и ересь в виде требования некоторых современных продуктов пос-

Когда они сами виноваты

Впрочем, иногда создатели контента сами вынуждают пользователей употреблять пиратские версии. Например, игроков бесит требование постоянного наличия диска в приводе, а также сопутствующее жужжание и износ техники. Правда, если у вас есть лицензионный диск игры, то вы его можете вполне законно записать или использовать No-DVD, если защита игры не позволяет запустить ее с «резервного» образа. Сам Гейб Ньюэлл сказал, что из-за этого он и сам стал бы пиратом. Некачественные переводы, скажем, фильмов также вынуждают юзеров скачивать нелегальные копии с любительской, но более качественной озвучкой.



тоянного онлайн-подключения это подтверждает – со временем все игры будут доступны по сетевому подписному сервису. Их можно будет арендовать на день/неделю/месяц, при этом не нужен будет мощный компьютер, а дело будет упираться в ширину интернет-канала. Да-да, вполне вероятно, что довольно скоро гонка за новой, более дешевой оперативной памятью, процессорами и постоянным устареванием железа больше не будут тебя тревожить. Высокоскоростной интернет потребует от тебя не шибко быстрого компьютера, а только клевого монитора – играть в игры, смотреть кино и даже загружать Windows ты будешь через встроенный браузер. То есть, на твой экран будет подаваться информация, обработанная на сервере, который будет плавать на корабле где-нибудь в прибрежной зоне США (там, кстати, сейчас свои сервера размещает тот же Google).

Что делать?

Пока продавцы контента какают кирпичами от слова «пират», а сетевые флибустьеры с криком «На бордаж!!!» пытаются добиться если не отмены закона об авторском праве, то хотя бы его коррекции, мы,

в свою очередь, вынуждены признать частичную правоту и тех, и других, и даже Эммануила Канта. Но на самом деле, мы всеми конечностями против пиратства. Во-первых, при всех его прелестях это на самом деле незаконно, и тебя когда-нибудь могут крепко взять за хлебобулочные изделия. Во-вторых, потому что пираты не только лишают прибыли геймдев (демотивировав разработчиков делать качественные продолжения и новые проекты – зачем вкладывать душу, если твое творение все равно украдут), но и подставляют честных игроков, которые огребают от злобных копирастеров и в хвост, и в гриву суперсложной защитой, мешающей получать удовольствие от игрового процесса. В-третьих, всегда можно найти альтернативу: если изначально бесплатный контент тебя не возбуждает, то можно купить платный подешевле. Например, через страшно любимый нами Steam постоянно что-то продают со скидкой. А выгода легальной мультимедии на лицо – как минимум техподдержка от создателей, а как максимум – тебя не посадят в тюрьму и не оштрафуют.

Капитан Khaj Воробей

Пиратская станция



Наиболее сильные пираты в Швеции – видимо, дают о себе знать гены предков-викингов, которые любили прибегать в чужую деревню и забирать все себе. Правда, их шведские современники не рубят всех подряд большими топорами. Тем не менее, именно в Швеции политическая партия Пиратов появилась четыре года назад, раньше своих немногочисленных аналогов в других странах. И даже больше – на последних выборах в Европарламент Пиратская Партия получила 200 000 голосов (7,1%) избирателей, то есть заняла одно из восемнадцати полагающихся шведам мест. Шведская партия имеет три основных направления борьбы, ратующих за фундаментальную реформу закона об авторском праве, отмену патентных ограничений и невмешательство государства в права граждан.

По словам членов этой партии, некоммерческое тиражирование контента должно быть легализовано (то есть, если ты не продаешь игру, книгу или фильм, а просто пересылаешь ее друзьям – ты не нарушаешь закон). Также пираты борются с отменой патентов на лекарства, мотивируя это тем, что так препараты становятся дороже, и многие новые действенные пилюли годами лежат в сейфах, дожидаясь патентов, пока от болезней, которые эти пилюли лечат, умирают миллионы людей.

Занятно, что когда в прошлом году шведский суд приговорил четырех основателей сайта Pirate Bay к году тюрьмы и штрафу в размере 3,6 миллионов долларов, количество членов Пиратской Партии за считанные дни увеличилось с 12 до 40 тысяч человек. Забавно и то, что в рамках партии работает молодежная организация «Юный Пират», третья по численности юношеская политорганизация в стране. А так как государство по шведским законам должно финансово поддерживать молодежные организации, «Юный Пират» ежегодно получает 160 тысяч евро государственных дотаций.



Он вам всем покажет

LG GD880 mini



Компания LG в свое время создала один из самых знаменитых аппаратов – «шоколадку». Черные обводы, глянцевые панели, сенсорное управление и море наслаждения. Потом было множество других, не менее интересных устройств – сенсорных, камерофонов, прозрачных и даже с солнечными батареями. Они были техничными, они были инновационными, они были развитыми функционально, но мало кому из них удавалось то, что удалось аппарату, с которым мы хотим познакомить вас сейчас: сочетать в себе, с одной стороны ту самую притягательность «шоколадки», благодаря которой предельно простой аппарат не хотелось выпускать из рук, а с другой – ту самую функциональность, без которой не может обходиться современный человек. LG GD880 mini делает это легко и непринужденно, настолько, что возникает ощущение, что иначе просто и быть не могло. Это можно принять как данность, а можно попробовать понять, в чем причина.

Частично она заключается в конструкции аппарата и его внешности. И тут нельзя не вспомнить характерную для «шоколадок» глянцевость на передней панели, сочетающуюся с софточка-покрытием на задней и в нижней части лицевой. При первом знакомстве это кажется грубой ошибкой производителя: ведь «лицо» mini выглядит не гламурно. Но то, насколько улучшаются тактильные ощущения, насколько удобно обращение с телефоном именно благодаря нескользкой и не склонной к повреждениям и отпечаткам поверхности, заставляет понять – производитель поступил правильно.

Вторая составляющая конструкции LG GD880 mini – металлическая обводка, так сказать «фольга, прилипшая к потекшему

от жары шоколаду». Телефон из-за нее стал чуть тяжелее, благодаря чему приятней ощущается в руках, а еще – более монолитным и жизнестойким.

Что касается функциональности, первым делом в глаза бросается пятимегапиксельная камера (увы, без подсветки, что не вполне соотносимо со стоимостью устройства), вторым – гнездо для карты памяти, прикрытое аккуратной и удобной шторкой. Также обращает на себя внимание 3,5-мм гнездо для наушников. В случае с LG GD880 mini, на него стоит обратить пристальное внимание, но не по той причине, что обычно – плеер у аппарата более чем просто стандартный, да и звучанием он не блещет, в качестве плеера mini ничем не лучше и не хуже остальных современных аппаратов. Зато он способен, как и многие современные аппараты LG, воспроизводить неконвертированное видео. Просмотру видео способствует и высокое разрешение дисплея, и горячая замена карт памяти, которые могут быть емкостью до 32 Гб.

Минус только один – не самый большой и емкий аккумулятор. По крайней мере, хотелось бы больше. Так что наш совет – как минимум приобрести сразу сменный элемент питания, если планируете использовать LG GD880 mini в качестве видеоплеера.

Что касается всего прочего – перед нами удобный сенсорный аппарат, с тремя экранами меню в привычном для производителя «кубике», предназначенный для общения (множество сервисов вроде твиттера и фейсбука тому подтверждение) и просмотра видео. Учитывая стоимость карманного плеера, поддерживающего видео без пере-

кодировки, аппарат более чем окупает свою стоимость, тем более что выглядит он более чем привлекательно.

Ну, и не стоит забывать некий «задел на будущее»: небольшие контакты над камерой, под задней панелью, которые могут позволить оснастить LG GD880 mini солнечными батареями. Это, кстати, может не только улучшить продажи аппарата, но и решить проблему с малой емкостью аккумулятора.

Hemul

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM 900/1800/1900, UMTS 900/2100
Процессор: ARM 11, 434 МГц
Дисплей: TFT, 3,2", 854x480 сенсорный
Память: 330 Мб + microSD объемом до 32 Гб
Камера: 5 МП (2560x1920 точек), автофокус, видеозапись 640x480 (30 к/с)
Коммуникации: Wi-Fi, DLNA, GPS, Bluetooth 2.1 A2DP, HSDPA (до 7,2 Мбит/с)
Аккумулятор: литиево-ионный, 900 мА•ч
Размеры: 102x48x11 мм
Вес: 99 г

Цена: \$570

Плюсы

- Воспроизведение неконвертированного видео
- Разрешение экрана
- Металлическая рамка корпуса
- 3,5 мм аудио
- «Горячая» замена карт памяти

Минусы

- Малая емкость аккумулятора
- Отсутствие вспышки



Размер – не главное



Компактная мультимедийная акустика 2.1 Edifier M1360

достаточно громко. Но самый лучший звук получается на среднем уровне громкости, когда музыка воспринимается как фоновая. Хорошо передается и стереопанорама.

При всех ее преимуществах, у Edifier M1360 есть некоторые жанровые предпочтения: к примеру, она отлично подойдет для прослушивания акустических композиций, спокойной размеренной музыки или вокала; а вот с тяжелыми рок-композициями дело обстоит сложнее: инструменты немного сливаются, если регулятор громкости выкрутить выше среднего уровня.

Управление системой классическое – с помощью проводного пульта управления, на котором кроме регулятора уровня громкости также есть кнопка мгновенного отключения звука и выход для наушников.

Свою стоимость в 30 долларов M1360 отрабатывает более чем сполна, так что советуем обратить на нее внимание и обязательно познакомиться поближе. Сделать это можно будет в сентябре, когда она появится на полках магазинов.

Александр Денисюк

Если вы ограничены в рабоче-геймерском жизненном пространстве, но любите слушать музыку не через наушники, вам нужна компактная, но качественная система. Такая, как новая мультимедийная акустика Edifier M1360: она может помочь в озвучивании даже самого миниатюрного компьютерного уголка.

Система относится к формату 2.1, то есть в ней есть два компактных сателлита и относительно маленький сабвуфер. Несмотря на небольшую заявленную мощность системы (суммарно – 8,5 Вт, данная мощность является «честной»), Edifier M1360 звучит

Технические характеристики:

Выходная мощность сателлитов: 2x2 Вт, RMS
Выходная мощность сабвуфера: 4,5 Вт, RMS
Соотношения сигнал/шум (усилителя): 80 Дб
Материал корпуса сателлитов: пластик
Материал корпуса сабвуфера: дерево (МДФ)
Пульт ДУ: есть (проводной)
Размеры колонок (ШхВхГ): 65x147x100 мм
Размеры сабвуфера (ШхВхГ): 160x220x240 мм
Вес: около 2,8 кг

Цена (около): \$30

Плюсы

- Наличие ПДУ
- Небольшие габариты
- Выход на наушники

Минусы

- Жанровые ограничения



Устройство предоставлено для тестирования компанией «Элси А» (www.edifier.com.ua)

Команда поддержки



Roccat Auri

Но помимо своей стильной внешности, Auri есть что предложить, так что покупка будет не только приятной, но и полезной. Во-первых, верхняя часть устройства – это держатель для провода, чтобы он не путался под руками и не мешал проходить игры. Причем держатель гибкий и позволяющий легко подтянуть кабель одной рукой, увеличив его длину в считанные секунды. Во-вторых, это USB-хаб, к которому можно подключать не только накопители данных, но и активные устройства – мышку, клавиатуру, телефон или плеер, требующие зарядки. Разъемов у него четыре, что (в сумме с собственными коммуникациями ноутбука или ПК) вполне достаточно для обросшего техникой современного компьютерщика. Причем заряжать по USB устройства можно не только от компа, но и от электросети – в наборе, помимо кабеля, идет блок питания от сети.

Ну, а последним плюсом устройства является не функция, а особенность использованного в его создании материала – долговечность: софтвер-пластик не

страдает от царапин, не притягивает пыль и не боится падений с высоты стола. В общем, как ни крути, в Auri совмещается сплошь и рядом полезное с приятным, что делает его безусловно хорошей покупкой.

Нетуль

Технические характеристики:

Направляющая мышки: Zero Drag
Количество портов: 4
Тип портов: USB 2.0

Цена: \$35

Плюсы

- Стильный футуристичный вид
- 4 активных порта USB
- Удобное «мягкое» удержание провода

Минусы

- Стоимость



Устройство предоставлено компанией ELETEK (www.eletek.ua)

Есть устройства, которые сложно назвать необходимыми, но которые делают нашу жизнь немного проще и намного приятней. Одно из них – футуристичный на вид Roccat Auri. Наверное, даже если бы он был просто бесполезной игрушкой, нашлись бы желающие его купить – настолько хорошо смотрится Auri на столе геймера, выдавая его пристрастия. Правда, от покупки красивой безделушки, скорей всего, «отговорила бы» ее стоимость.

Поработай головой

NaturalPoint Trackir 5



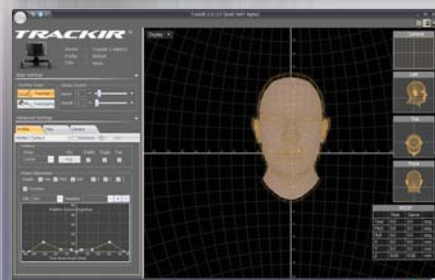
Самые злостные геймеры готовы продать душу, родину и последнюю рубашку ради реалистичности игр. За графику они готовы порвать, за звук – разорвать на кусочки, собрать и повесить... в общем, злые они люди, эти геймеры... чтобы усмирить такого дикаря в себе или ближнем своем, можно разве что повысить реалистичность игры еще больше. Легко сказать – сложно... нет, так легко сделать. С помощью устройств компании NaturalPoint. Небольшие гаджеты этого производителя предназначены для максимального погружения в игровой мир, для единения геймера и его игрового персонажа. Игрок может самостоятельно осматриваться, просто крутя головой – так, будто бы в кабине машины, самолета или на поле боя находится он сам. Вместе с хорошей гарнитурой, обеспечивающей объемное звучание, можно действительно подумать, что тебя перенесли из этого мира в тот.

Самая современная из моделей производителя носит название NaturalPoint Trackir 5, сейчас ее свободно можно купить и в Украине, не заказывая из-за рубежа. От предшественников устройство отличается более высоким разрешением сенсора, более эргономичным креплением и несколькими другими полезными мелочами. В общем, это самая продвинутая на сегодняшний день модель, способная удивить даже истинного циника.

Удивительным общение с Trackir 5 становится буквально с первых секунд: слишком уж маленькая у него упаковка, чтобы можно было поверить в реальность всех этих возможностей. Да и сама комплектация простая очень: пару проводов, небольшой датчик и подставка. И это все? А как же большие и громоздкие шлемы? А как

же куча датчиков и проводов? Ну, они больше не нужны. Правда, цена, которую придется платить за простоту и талантливость Trackir 5 достаточно большая – аж 192 доллара. Если она кажется непомерной, а устройство – очень уж привлекательным, обратите внимание на предшествующие модели, они могут стать неплохим компромиссом: чуть меньше возможностей, но и цена в полтора-два раза ниже.

Но вернемся к Trackir 5. После того, как вы его закрепили на мониторе, надо установить программное обеспечение. Часть игр будет воспринимать устройство как нечто само собой разумеющееся и работать с ним без проблем, другим же придется «эмулировать» мышь. То есть вместо мышки, которая обычно отвечает в симуляторах за осмотр вокруг себя, за положение камеры, теперь у вас будет собственная голова. Все настройки выполняются просто, никаких замысловатых меню тут нет, калибровка занимает сравнительно немного времени. Процесс этот необходим, чтобы устройство адекватно реагировало на ваши движения. Но даже после этого советуем не дергаться в игре слишком резко. Сделать это не сложно, так как плавность движений вырабатывается сама собой уже через пару минут. А ощущение кайфа и полного погружения в мир игры остаются надолго – это надо просто почувствовать, словами передать сложно, а сравнить по производимому на человека эффекту можно разве что с 3D, да и то – чисто условно. Честно говоря, после игры с Trackir 5 его цена уже не кажется такой уж высокой, функционал устройства оправдывает ее целиком и полностью.



Технические характеристики:

Разрешение сенсора: 640x480
Программное разрешение: 96000x72000
Разрешение на горизонтальный угол: 1850 субпикселей/градус
Поле обзора: 51,7°
Частота дискретизации: 120 к/с
Время отклика: 9 мс
Подключение: USB
Длина кабеля: 6 м
Размер (без подставки): 50,8x38,1x15 мм
Вес: 30 г

Цена: \$192

Плюсы

- Повышение реалистичности
- Упрощение управления игрой
- Компактность и простота установки

Минусы

- Высокая стоимость



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

Нemul

Летний урожай

Huawei U8110 и U8100



Дачники в этом году довольны как никогда: жаркое солнышко вперемешку с обильными дождями дает такие урожаи, что и наесться хватит, и на зиму запастись. Но изобилие этим летом царит не только на полях, огородах и садовых участках, но и на полках магазинов. Едва только успели «поспеть» первые две модели смартфонов Huawei, только мы успели с ними сдружиться, как производитель выпустил на рынок еще два устройства – Huawei U8110 и Huawei U8100. Как и первые два наших знакомца, о которых мы писали в прошлом, седьмом, номере «Шпиля!», это «парные» телефоны. То есть они во многом схожи по своим возможностям и техническим характеристикам, но отличаются дизайном. Какой лучше в руку ляжет – тот и ваш.

Отличие заключается на сей раз не только в элементах управления под экраном, но и в оформлении боковых панелей Huawei U8110 более обтекаем, чем его собрат, так что подойдет тем, кто хочет иметь тактильно более компактное устройство (на самом деле, аппараты одинаковы по своему размеру, и только воспринимаются немного по-разному); а вот Huawei U8100 смотрится чуть более приметно и эффектно – благодаря серебристой окантовке на боковинах. Так как на вкус и цвет все смартфоны разные, то говорить, какой красивее, мы не будем, тем более что и мнения в редакции разделились: одним больше приглянулся Huawei U8110, другие горой стояли за Huawei U8100.

Что касается функциональности, то в первую очередь необходимо отметить, что программной основой для аппаратов выступает Google Android редакции 2.1. То есть они еще более совершенны, еще более функциональны и еще более приятны в использовании. К тому же, в отличие от представленных ранее аппаратов этого же производителя и его собрата U8100, у Huawei U8110 камера разрешением 3,2 МП дополнена вспышкой. Автофокус же есть у обоих аппаратов. А еще у U8110 есть стилус, так что если вы все еще не привыкли работать с сенсорными устройствами «вручную», вам стоит присмотреться именно к нему. Зато у его собрата на заднюю панель вынесена решетка динамика. Сама по себе она, может, и не так много решает, но звук у Huawei U8100 действительно показался нам чище и приятней. А вот через наушники разницы нет никакой – у обоих аппаратов звучание приятное, но не более того. Выделить тут стоит разве что наличие 3,5-миллиметрового разъема для наушников, что дает возможность с помощью этого небольшого аксессуара превратить номинальные музыкальные возможности устройств в продвинутые.

Что касается ценового вопроса, то за каждый из аппаратов производитель просит около \$250. Если сравнивать стоимость устройств с обычными сенсорными смартфонами и уж тем более – телефонами, то она далеко не низкая. Но если смотреть именно на «андроид»-смартфоны, то конкурентов в ценовом отношении у U8110 и

U8100 совсем немного, да и те из числа устройств все того же производителя.

Нemul

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM900, GSM1800, GSM1900, UMTS2100
ОС: Google Android 2.1
Процессор: Qualcomm MSM7225 528 МГц
ПЗУ: 512 Мб
ОЗУ: 256 Мб
Карты памяти: micro-SD
Дисплей: 2,8", 240x320 точек, 65 тыс. цветов, сенсорный
Камера: 3,2 МП, автофокус; вспышка – Huawei U8110
Коммуникации: USB 2.0, Bluetooth 2.0 + EDR, 802.11b/g
Размеры: 57x106x14 мм
Вес: 110 г

Цена: \$250

Плюсы

- Камера с автофокусом
- Полный набор коммуникаций
- Приятный дизайн
- Доступная цена

Минусы

- Нет вспышки у U8100
- Слабый экран



Устройства предоставлены компанией Huawei (www.huawei.com)

На все четыре стороны

Roccat Kave



В каждом из нас крепким или не очень сном дремлет жертва бренда: планируя очередную покупку, мы сразу предполагаем, на какую фирму обратить внимание в первую очередь. Загадка? Нет, простое и логическое умозаключение: если ты знаешь, что производителю можно доверять, купить вещь проще и приятней.

Если речь идет об аксессуарах для геймеров, то одной первой на ум приходит компания Roccat. У нее не очень богатый ассортимент, но зато какие это устройства. Хотя компания и недавно на рынке игровых аксессуаров, но благодаря их качеству, продвинутым характеристикам и разумному соотношению цены и качества, она уже успела завоевать признание и некоторую популярность. Недавно Roccat выпустила целую серию новых устройств, так что в ближайших номерах мы постараемся их описать. Ну а пока, мы взяли «в оборот» игровую гарнитуру Kave, которая была выпущена в ноябре прошлого года, а до нашего рынка добралась только в начале лета.

Эта гарнитура отличается массивностью как в коробке (большие размеры), так и на голове – она достаточно тяжелая и жесткая, так что расслабиться и «забыть», что на тебе надеты наушники, не получится. Хотя эргономика у них отличная – ничего не жмет, нигде не давит, размер регулируется удобно и просто. Да и после прослушивания первых же мелодий в наушниках, их массивность сразу же отходит на второй план.

Все дело в том, что в каждом наушнике установлено по три динамика (40 мм каждый), которые расположены под углом; дополняет их два вибрационных канала и возможность отдельно регулировать звуковую панораму, как в обычных системах 5.1 – центр, фронт, тыл и сабвуфер. Таким образом, в отличие от множества наушников эмулирующих 5.1 или даже 7.1, в Kave определить, откуда по вам стреляют, где сейчас находится противник и откуда ждать нападения, намного проще. Собственно

говоря, это и есть одна из самых сильных сторон гарнитуры. В описании звучит сухо, на практике – очень сочно, насыщенно и естественно. Если, например, слушать с включенным режимом Game бардовские песни, создается ощущение, что ты действительно оказался на «квартирнике». Ну, а второй режим – Movie – пригодится для простого просмотра фильмов, прослушивания музыки, которая не поддерживает объемного звучания.

В связи с тем, что Kave не эмулирует, а воспроизводит реальный 5.1 звук, у нее есть свои требования к подключению, и встроенный блок управления. Основное требование – наличие звуковой карты, поддерживающей 5.1 и оснащенной достаточным количеством разъемов, а также свободный порт USB где-то поблизости (питание нужно для работы встроенного в наушники сабвуфера). После подключения этого «осьминога» оживет блок управления, на котором как раз и настраивается громкость по каналам и общая, что избавляет от необходимости изменять настройки звука в системе. Помимо уже описанных возможностей, есть переключение между звуковыми профилями, которые можно настроить с помощью комплектного ПО.

Уже эти возможности вполне оправдывают стоимость гарнитуры (800-900 гривен), но помимо этого у Roccat Kave есть и еще несколько интересных особенностей. Это подвижная конструкция, благодаря которой наушники складываются в компактное переносное устройство. К тому же, при этом можно отсоединить микрофон, чтоб он случайно не сломался. Жаль только, что чехла нет в комплекте – носить гарнитуру было бы намного удобнее. Второй конструктивный плюс кроется как раз в массивности наушников, которая сначала воспринимается как недостаток – благодаря большому размеру чашек-наушников, они полностью изолируют звук. Стоит надеть Roccat Kave, как внешний мир полностью пропадает. Третья

особенность – отдельные индикаторы для работы наушников как таковых (на блоке управления) и на микрофоне (левый наушник). Правда, лучше б и этот индикатор расположили на управляющем элементе, так как рассматривать свое левое ухо во время игры далеко не так удобно, как может показаться инопланетянам и мутантам.

Но за исключением этого промаха сильных недостатков у гарнитуры нет, и даже те, что вынесены в табличку – скорее предостережение для любителей невеликих и миниатюрных устройств. Для всех остальных Roccat Kave станет надежным и верным спутником в игровых мирах, особенно экшенах, где немало внимания уделяется звуковой обстановке вокруг.

Hemul

Технические характеристики:

Наушники

Тип наушников: закрытые

Частотный диапазон: от 20 до 20 000 Гц

Максимальная потребляемая мощность: 100 мВт

Чувствительность (1 кГц, 1В/Па): 114±3дБ

Микрофон

Частотный диапазон: от 20 до 18,000 Гц

Чувствительность: -36 дБ

Тип: узконаправленный

Соотношение сигнал/шум: 50 дБ

Цена: \$108

Плюсы

- Отличная регулировка звука
- Стильный дизайн
- Индикация микрофона и наушников
- Великолепное звучание

Минусы

- Большой вес
- Массивная конструкция



Устройство предоставлено компанией
ELETEK (www.eletek.ua)

Доступная мощь

Zotac GeForce GTX460 (ZT-40402-10P)



Технические характеристики:

Графический процессор: GF104
Память: 1024 Мб GDDR5
Разрядность шины памяти: 256 бит
Частота ядра: 675 МГц
Частота памяти: 3600 МГц
Частота шейдерного блока: 1350 МГц
Количество потоковых ядер: 224
Интерфейс: PCI Express 2.0
Видеовыходы: HDMI, 2xDVI, DisplayPort

Цена: \$260

Плюсы

- Отличная производительность
- Наличие интерфейсов: HDMI 1.3a, DisplayPort
- Поддержка новейших технологий NVIDIA

Минусы

- Шумное охлаждение



Свершилось! Мы дождались производимого среднего уровня видеокарт на базе процессоров от NVIDIA. К нам на тест попал новейший видеоадаптер Zotac GeForce GTX460.

Дизайн и охлаждение у этой видеокарты референсные, но в скором времени следует ожидать поставки устройств с более продвинутым охлаждением собственной разработки Zotac. Сама видеокарта занимает два слота в системном блоке, но длина устройства значительно меньше, нежели у серий 470 и 480. Из особенностей установки стоит отметить и то, что этому видеоадаптеру требуется дополнительное питание в виде двух шестипиновых разъемов (переходники идут в комплекте поставки).

Zotac GeForce GTX460 греется значительно меньше, чем старшие сородичи – максимальная температура процессора во время тестирования не поднималась выше 65 °C. Правда, при этом штатная система охлаждения при максимальных нагрузках все же ощутимо шумит.

О производительности нового устройства можно судить из подробной таблицы, приведенной справа. В некоторых тестах результаты совсем незначительно ниже, чем у топовых продуктов на базе чипсетов NVIDIA и Radeon, которые стоят намного дороже. Помимо высокой функциональности, хотелось бы отметить еще и то, что

устройство поддерживает не только уже привычные DirectX 11 и OpenGL 3.2, но также и новейшие технологии – NVIDIA CUDA, NVIDIA PureVideo HD, NVIDIA PhysX.

Модель, побывавшая в редакции, оснащена 1024 Мб памяти GDDR5, но также будет доступен и более дешевый вариант с 768 Мб памяти на борту.

В заключение хочется сказать, что видеокарта получилась действительно стоящей: она демонстрирует хорошую производительность за достаточно скромную по современным меркам сумму денег. Кроме

того, покупатель данной карты автоматически станет обладателем одного из самых крутых и ураганных экшенов Prince of Persia: The Forgotten Sands – в комплекте с картой идет полная версия игры.

Александр Денисюк

Видеоадаптер	Zotac GeForce GTX460 (ZT-40402-10P)	MSI R5830 Twin Frozr II	HIS Radeon HD 5870 (H587F1GD)	ASUS ENGTX470 (ENGTX470/2DI/1280MD5)
Цена, \$	260	278	430	450
3DMark'06, баллы				
1280x1024 default	19073	17255	19391	19790
S.T.A.L.K.E.R. Clear sky, Ultra High, 1680x1050, AA4				
Day, fps	28	24	42	38
Night, fps	40	29	48	47
Rain, fps	43	32	54	51
Sun Shafts, fps	21	19	31	26
Call of Juarez, all max, AA4				
1280x1024, fps	81,6	60,6	91	100,9
1680x1050, fps	65,1	49,1	74,6	81
Resident Evil 5, all max, AA8				
1280x1024, fps	109	92,4	123,3	113,6
1680x1050, fps	88,2	75	106,5	98,3
3DMark Vantage, баллы				
Performance	15141	13181	17382	16639
Температура ядра, °C				
В покое	41	35	40	48
Под нагрузкой	65	52	67	85

Устройство предоставлено компанией «Квазар-Микро» (www.kvazar-micro.com)

КАК NA`VI ФРАНЦИЮ БРАЛИ

Свои игры украинская сборная на чемпионате мира Electronic Sports World Cup 2010 начала, откровенно говоря, не очень удачно. Многие болельщики и вовсе потеряли надежду на медали. Первыми их разочаровали PiNG, попавшие на турнир благодаря двенадцатилетнему парню. Родители юного казсера опла-

тили поездку команды с оговоркой, что их чадо сыграет в составе команды. Как результат, несмотря на все усилия, PiNG даже не удается выйти из первой группы. Na`Vi, в свою очередь, обыгрывают противника с минимальным перевесом, демонстрируя совсем не ту игру, к которой мы уже успели привыкнуть.

Второй групповой этап и вовсе подталкивает к мысли «вот и все, наигрались». Ребята проигрывают двум французским командам, но по итогам раундов с тремя оч-

ками выходят на втором месте из группы. Далее национальные герои (по-другому их уже назвать нельзя) собрались и более уверенно поехали по рельсам чемпионата мира. Бронепоезд Na`Vi раздавил fnatic и mTw, а уже у конечной станции \$36 000 ребята разгромили и SK-Gaming. Украинцы в который раз показывают настоящий Counter-Strike, от которого получаешь удовольствие, а ошибки ребят во втором групповом этапе из-за нервов уже никто никогда и не вспомнит, ведь они – чемпионы!



- 1 место:** Украина Na`Vi – \$36 000
- 2 место:** Швеция SK Gaming – \$18 000
- 3 место:** Дания mTw – \$9 000
- 4 место:** Польша Frag eXecutors – \$4 100
- 5-8 места:** Бразилия FireGamers, Швеция Fnatic, Франция BURNING, США compLexity – \$1 600

... И СНОВА ЧЕМПИОНЫ

Аrbalet Cup Dallas стал главным киберспортивным событием для Америки, которая после CPL и вовсе стала забывать, что такое киберспорт. Для нас же этот турнир оказался интересным благодаря участию команды Na`Vi. Став чемпионами финала Electronic Sports World Cup 2010, ребята еще не знали, сделают ли им визы, не говоря уже о предположениях, что и этот турнир падет к их ногам.

Победа на этом ивенте была сложным заданием для команды. Основной трудностью стала разница во времени. Ведь ребятам приходилось играть в то время, когда они привыкли видеть хэдшоты во сне. Несмотря на это, держась за счет энергетиков и кофе, Na`Vi в очередной раз показывают кузькину мать за бугром. «Традиционно» во втором групповом этапе Na`Vi проиграли французам и вышли со второго места на mTw. Напряженная игра так приносит победу нашим ребятам, пусть и с минимальным отрывом. Следующей своей игрой Na`Vi в очередной раз пощекотали нервы

болельщикам. Первую карту (tuscan) против американцев Evil Geniuses ребята проигрывают со счетом 16-01, но на следующих двух уверенно обыгрывают противников. В

финале украинцев ждут Mousesports, но и немцы не в силах испортить наш праздник: Na`Vi берут еще один чемпионат, и \$25 000 отправляются в копилку.



- 1 место:** Украина Na`Vi – \$25 000
- 2 место:** Германия Mousesports – \$15 000
- 3 место:** США Evil Geniuses – \$10 000
- 4 место:** Швеция H2k-Gaming – \$7 000
- 5/6 места:** Дания mTw; Швеция SK-Gaming – \$3 500
- 7/8 места:** США Underestimated; Франция Burning! – \$2 000
- 9-16 места:** США iDemise; США compLexity; США Loaded; США Finesse; Норвегия Oslo Lions; США Yadda; США TAU; Канада Area51 – \$1 500

ЗЕЛЕНЫЙ СВЕТ НА УЛИЦЕ WORLD CYBER GAMES 2010 UA

Разбавить рассказ о похождениях лучшей киберспортивной команды мира мы, конечно же, решили первыми сводками с национальных отборочных игр World Cyber Games 2010. По сути, это последний громкий турнир, кото-

рый еще не выиграли Na`Vi. Но не будем забегать вперед, а представим вашему вниманию списки лучших игроков по итогам региональных отборочных игр в Одессе, Симферополе, Харькове и Донецке.



Одесса Counter-Strike:

1 место – maverick/-c4 – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – maverick/-c4 – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

WarCraft III:

1 место – Atom – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Ar1stocrat – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

StarCraft:

1 место – Mouz.White-Ra – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Muzgash – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

FIFA 2010:

1 место – Sportech / ROCKY – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Sportech / ROCKY – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

Симферополь Counter-Strike:

1 место – undead – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – JE – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

WarCraft III:

1 место – Majestic – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Maloy – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

StarCraft:

1 место – ROX.KIS.Fraer – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – STJVan – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

FIFA 2010:

1 место – Juve – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Jelezo – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

Харьков Counter-Strike:

1 место – pro100 – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – giant juicy peach – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

WarCraft III:

1 место – kercHNET.Myrik – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Diablo – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

StarCraft:

1 место – StjpaiNie – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – mouz.Strelok – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

FIFA 2010:

1 место – LLL'Blood – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Adrenaline – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

Донецк Counter-Strike:

1 место – passajir – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – moralezz – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

WarCraft III:

1 место – Sonic – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Harpo – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

StarCraft:

1 место – StjKycT – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Aggressor – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

FIFA 2010:

1 место – Maxi – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA
2 место – Winogradow – оплаченная квота на Национальный финал WCG UA

COUNTER-STRIKE В КАБМИНЕ



Я несколько раз пытался привлечь внимание властей к проблемам киберспорта и развития движения в стране. Дело, откровенно говоря, оказалось не то, чтобы не перспективным, а вообще – безнадёжным. Оказывается, подходил я не с той стороны, а нужно ведь было «всего ничего» – титул двукратного чемпиона мира.

Глава правительства Николай Янович Азаров пригласил в гости киберспортивную команду Na`Vi, которая своими выступлениями доказала, что достойна звания одной из лучших команд Counter-Strike в мире. Подобного никто не ожидал, даже сами игроки. По ту сторону ширмы, где решаются самые важные вопросы, ребята вместе с Азаровым общались на тему развития IT-технологий в Украине. Премьер-



министр окрестил наших казасеров «высокоинтеллектуальной молодежью» и своей речью возложил на ребят большие надежды, а также пообещал всячески поддерживать команду и в следующем году организовать



международный кубок с участием игроков из более чем 30 стран мира. Кульминацией эпохального события стал обмен подарками. Игрокам команды Na`Vi были вручены памятные часы с надписью «От премьер-министра Украины Н.Я. Азарова». Ребята же преподнесли политику национальную форму Украины, в которой выступали на чемпионате мира во Франции.

Что тут сказать? Свершилось! Нас заметили! Титанический труд казасеров наконец-то приносит плоды и выводит киберспортивное движение на новый уровень. Тоннель уже почти пройден, и заоблачные мечты постепенно становятся явью. Страшно даже представить, что нас ждет дальше ☺.

Виталий Полищук



«НІКЧЕМНИЙ Я»: Кто этот герой, и что он замышляет в этот раз?



В первый месяц жаркого лета в мире родилась новая яркая звезда – студия Illumination Entertainment. Сама по себе эта команда появилась, естественно, раньше, просто именно в июне вышел на экраны ее первый мультфильм «Гадкий я» (Despicable Me, в украинском переводе «Нікчемний я», но название немного не соответствует действительности мультка...), и именно в июне мы смогли убедиться, что делать мультфильмы новая студия умеет ничуть не хуже, а может, даже и чем-то лучше, чем уже имеющиеся.

Впрочем, не стоит думать, что успех родился на пустом месте: студия расположилась под уютным крылышком компании Universal, а возглавляет ее Крис Меледандри, ранее занимавший роль президента 20th Century Fox Animation. Так что опыт работы у создателей уж точно был, но ожидать такого фурора и приятственной реакции зрительного зала не просто было даже с такими предпосылками.

Главный герой мультфильма «Гадкий я» – Гру, именитый злодей, который на своем веку украл ни одно великое творение рук человеческих (в миниатюре, правда), испортил

настроение сотне, если не тысяче, детишек и автолюбителей. И все это разбилось в один миг, когда кто-то взял и перещеголял его. Причем кто! Какой-то мальчишка, который вообще на злодея-то не похож. Но у Гру уже есть план – украсть Луну. И спрятать ее у себя дома, а то и вовсе – в кармане. Но новоявленный злодей номер один не намерен уступать, так что приходится идти на рискованные меры – удочерять трех девочек из сиротского приюта. И все бы хорошо, да только с их приходом жизнь нашего злодея сильно изменилось. Сначала ему это сильно мешало и досаждало, а дальше... а дальше начались такие веселые и добрые приключения, что устоять перед просмотром просто невозможно. И не только детям: перед обаянием Гру и девочек тают даже циники. К тому же, не стоит скидывать с весов миньонов – маленьких подопечных нашего героя, которые чем-то похожи на именитых кроликов из Rayman Raving Rabbids. Они в мультфильме занимают немало времени, привнося в него множество лулзов. Ход этот, конечно, не оригинальный – вспомните пингинов из «Магадаскара» или белок из «Ледникового периода» (над которыми работал, кстати, все тот же Меледандри), но использован этот прием тут очень удачно и, что называется, «в тему».

Если все это не убедило вас в уникальности Despicable Me, то вот вам еще один факт: «Гадкий я» – один из лучших воплощений технологии 3D. Тут она использована действительно по-максимуму. Полеты в небе, американские горки, Луна, наставленное на противника, а то и просто «на зрителя» оружие – все это заставит не раз затаить дыхание, все это не раз удивит и поднимет уровень адреналина. За всем этим даже не успеваешь выпить колы, несмотря на нещадную летнюю жару.

После такого успешного и яркого начала, стоит ждать от студии не менее ярких работ. А они уже расписаны наперед: 1 апреля 2011 года выходит фильм «Прыг» о приключениях пасхального кролика, сочетание игрового кино и анимации, а весной 2012 планируется выпуск экранизации книги доктора Сюсса «Лоракс». Что же касается главного вопроса статьи и мультфильма «Кто этот герой, и что он замышляет в этот раз?», то ответ на него тоже уже есть: создатели «Гадкого я» уже работают над продолжениями. Одно из них расскажет о дальнейшей жизни Гру, еще два – короткометражных – будут посвящены желтым хихикающим человечкам-миньонам.



THE KARATE KID: Переехал в Китай и стал моложе

Выход в свет ремейка старого фильма – событие всегда неординарное и волнительное. Причем как для зрителя, так и для тех, кто этот фильм делает: первые нервночают на тему «не испортится ли оригинальная история», вторые – как отреагирует на новое творение те, кто смотрел оригинал. И если разница между датами выхода сравнительно небольшая – до десяти лет – то накал страстей просто зашкаливает, но если она большая – все намного проще и спокойней. Хотя бы потому, что сменились поколения: подростки дети часто не знакомы с оригинальной лентой. А еще потому, что сменилась эпоха. И это намного важнее. Потому что даже когда человек, смотревший и любивший старый фильм, пересматривает его сейчас, впечатления оказываются совсем-совсем иными. Именно на этом эффекте и сыграли создатели The Karate Kid – фильма о юном каратисте и его учителе, популярном в конце 80-тых годов. Его продолжение – уже о девочке, но все с те же учителем Мяги – вышедшее в 1994 году, известно куда меньшему числу людей, так что риск напороться на зрителя, знающего и хорошо помнящего события фильма, был невелик. Да и от оригинальной ленты нового The Karate Kid отделяет более 20 лет – достаточно, чтобы мир изменился практически до неузнаваемости. Что это дает?

Новый The Karate Kid теперь называется не «Малыш-каратист», а «Каратэ кид». Ибо в наш мир пришел сленг, а слово «малыш» для пацана 12 лет стало оскорбительным. Кстати, герой в новой ленте младше своего предшественника, да и за девочками еще не так ухлестывает, но это на события мало повлияло – основные моменты и глобальные события все те же. Изменились только нюансы: Дрэ не живет в Америке, он переехал с мамой в Китай. Ибо глобализация настолько сильна, что даже в маленьком тихом американском городке парень не стал бы совсем уж чужим, как это произошло с ним в другой стране – с иной культурой, иным языком и иными приоритетами. Второй нюанс заключается в том, что современные подростки больше не моют машины. Это делают автоматы. Так что учиться Дрэ будет немного иным путем: каким – увидите сами, фильм уже совсем скоро выходит на экраны.

Еще одно большое отличие от старой The Karate Kid состоит в том, сколько красивых видов откроет перед зрителем фильм. И дело не только и не столько в технологиях, как в самой красоте Китая – его архитектуре, природе, пейзажах. Тут действительно есть, на что посмотреть – даже помимо собственно драк. А вот с ними связан один нюанс. Учитель Мяги тренировал своего ученика исключительно каратэ – и это хорошо видно в движениях.

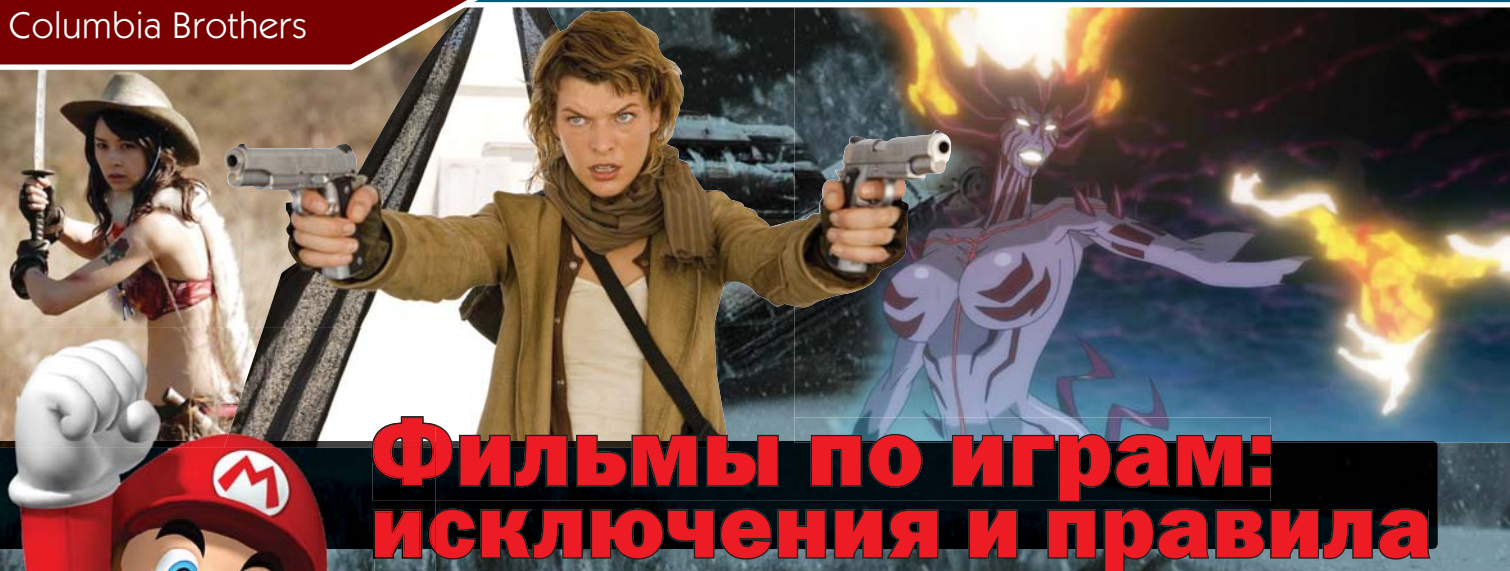
Кроме того, он был практически из Японии (Окинава), в которой зародилась каратэ-культура. А Хан учит Дрэ чисто китайскому искусству ушу. Разница, может, и не такая уж большая с точки зрения киношников, но она все-таки есть. Впрочем, с чисто зрелищной стороны такая перемена сделала фильм намного лучше и красивее – техническое «сухое» каратэ в сравнении с ушу проигрывает.

Если все это вас не убедило, есть еще одна причина посмотреть фильм: одну из главных ролей там играет кумир всех времен и народов Джеки Чан. Он тут не так отжигает, как в своих ранних проектах, но все еще дает жару в бою.

По какой причине вы не шли бы в кинотеатр в августе, мы уже сейчас можем сказать – фильм не оставит вас равнодушным, это одна из лучших лент, которые нам обещают показать в конце летнего сезона.

Многие ошибочно считают, что кунг-фу – это китайское единоборство, на самом же деле это степень умения. Ее можно одинаково использовать для обозначения степени мастерства изготовления фарфоровых ваз или рыбной ловли. В каждом занятии есть свое кунг-фу – высшее умение. А китайские боевые искусства на самом деле называются ушу, и именно их Джеки Чан в роли Хана преподаёт юному Дрэ.





Фильмы по играм: исключения и правила

Если вы, не задумываясь, можете сказать, что общего есть у «Лары Крофт» и «Покемонов», и в какой области вторые едва ли не смогли положить на лопатки первую – вы заядлый киноман. Потому что именно так выглядят первые строчки рейтинга фильмов по играм, опубликованные крупными сайтами в прошлом году. В этом такие итоги еще не подвелись, так что пока что будем ориентироваться на уже известный ТОП. Согласно ему, лидирует фильм Lara Croft: Tomb Rider (производство – 115 млн. \$, сборы – 274 млн. \$, прибыль – 159 млн. \$), за ним Pokémon: The First Movie (производство – 30 млн. \$, сборы – 163 млн. \$, прибыль – 133 млн. \$). Следом шел Resident Evil: Extinction (производство – 43 млн. \$, сборы – 147 млн. \$, прибыль – 104 млн. \$), снова преследуемый покемонами – Pokémon: The Movie 2000 (производство – 30 млн. \$, сборы – 133 млн. \$, прибыль – 103 млн. \$) и Mortal Kombat (производство – 25 млн. \$, сборы – 122 млн. \$, прибыль – 97 млн. \$). Дальше по списку значились еще две части «Обитатели зла», Street Fighter (производство – 35 млн. \$, сборы – 99 млн. \$, прибыль – 64 млн. \$), еще одна часть похождений Лары Крофт и «Макс Пейн».

Вот такое вот у нас нестандартное начало статьи, вместо привычного ворчания на тему того, как на нас зарабатывают и как портят игровые вселенные и персонажей, в них живущих своей фантазией или отсутствием оной киношники. Да, зарабатывают. Да, это негласное правило. И как в любом правиле, в нем есть исключения. Это недавно нам доказал «Принц Персии: Пески

времени». Попутно нам доказали еще и то, что игра по фильму по игре может быть очень удачной. А в прошлом году вышел Street Fighter: The Legend of Chun-Li, который тоже оказался не таким уж плохим, как могло показаться вначале. Его создателям удалось сохранить частичку духа игры, а это именно то, что мы любим – помимо качественного переноса вселенной игры, что тоже в ленте наличествовало. Что же касается приведенного в самом начале статьи, то это именно те фильмы, которые однозначно стоит посмотреть, чтобы убедиться – умеют, если хотят. В общем, мы их советуем к просмотру. Все, кроме, разве что, «Покемонов» – тут уж точно надо быть фанатом монстриков, иначе мозг катапультируется и в панике убегает в far far away.

Как все начиналось

Кстати, если уж говорить о фильмах по играм как о серьезной индустрии, стоит вспомнить о том, что начиналось все очень и очень хорошо. С двух обожаемых всеми игроками мира братьев-водопроводчиков, в 1993 году появившихся на больших экранах в удачной ленте «Супер братья Марио». Этот фильм можно пересматривать много раз, он хорош и в компании, и в кинотеатре одного зрителя – так, чтобы поностальгировать и поднять себе настроение. Годом позже вышел «Уличный боец» по «капкомовской» Street Fighter, «Юниверсал» и Жан-Клод Ван Дамму с Раулем Джулиа удалось сделать ленту яркой и незабываемой. А дальше понеслось как по накатанной. Во все том же 1994 году выходит посвященный боевым

искусствам фильм «Двойной дракон», спустя еще год, а потом два выходят два фильма по бессмертной вселенной файтинга «Мортал Комбат»: «Смертельная битва» и «Смертельная битва 2». Иначе, как фейерверком единоборств каждую из лент назвать никак нельзя. Если вы вдруг пропустили эти фильмы – быстро ищите, где их можно достать, и срочно пересматривайте, иначе какой из вас игроман и киноман?!

Как видите, начиналось все настолько хорошо, что никак нельзя было ожидать современного отношения к этому жанру. И вот тут-то мы поворчим, потому что повод для этого есть, и он веский. Проще всего было бы сказать, что жанр просто исчерпал себя, что кино вымирает, что мир захватили развлечения нового типа, и все такое прочее. Но примеры, приведенные в начале статьи – типа «Принца Персии» – говорят о том, что все не так плохо. Так что причина не в этом.

И как все чуть не закончилось

Причина того, что появилось негативное отношение к фильмам по играм как к жанру, проста, в большинстве случаев все сводится к одному человеку. Если вы читаете журнал давно или очень любите кино, вы знаете к какому.

«Один в темноте», снятый Уве Боллом в 2003 году, оказался не просто провальным, если бы он мог улететь под землю, он бы оказался именно там. Но живущие под землей чудовища и демоны ада все время выбрасывают его обратно на поверхность. Вторую часть, «Один в темноте 2», уже даже отсутствие Уве Бола не смог



ло спасти от провала. Смотреть не советуем, разве что – вы любите трэш во всех его проявлениях. Еще одним фильмом, первую часть которого удалось угробить сему человеку, стал «Дом мертвых». Вторую часть тоже спасти уже не мог никто... Также на счету этой личности «Постал», «Во имя короля. История осады подземелья», кровавая «Бладрей» и «Фар Край». «Дум», увы и ах, успели испортить до него.

Столь большое количество фильмов, выпущенное за малое время, причем по достаточно знаменитым играм, причем выпущенных с апломбом шедевральности, просто не могло не изменить восприятия жанра как такового. Может, именно этого Болл и добивался – кто ж его знает.

Но есть одно большое «но», которое подрывает все планы по выработке у геймеров и зрителей инстинкта ненависти к таким фильмам. Это немалое количество лент безусловно хороших и спорных, но достойных просмотра. Это и «Чужой против Хищника», и антуражные «Хроники мутантов», и выпущенный французами «Хитмэн», и «Живой или Мертвый», поддерживающий лучшие традиции фильмо-файтингов середины девяностых, и даже спорный «Макс Пейн», а также упомянутые в рейтинге трилогия «Обитель зла» и две части «Расхитительницы гробниц».

Но это лишь, как говорит один наш постоянный автор, малая толика большого толика. Так что продолжим пилить его на куски и доставать толики за толиками. Следующая на очереди категория – фильмы по играм, о которых многие из нас даже не подозревают, что они по играм.

Например, ураганный экшен-боевик «Сестричка-мечница». Фанатам красивых японочек, милой расчлененки и мечей – рекомендуется. Как оказалось, есть такая игра OneChanbara, причем в Японии она более чем популярна была в свое время. К этой же категории забытых и неизвестных относится Like a Dragon – фильм по игре о якудзах. И снова файтинг, любят на Востоке их просто невероятно. Не верите? Ну, вот вам еще один пример – серия фильмов Fatal Fury: The Motion Picture, сделанная по файтингу 1994 года. Но есть среди экранизированных и игры других жанров, например, авантюра Sakura Wars: The Movie и квест Professor Layton and the Eternal Diva – обе сделаны в стиле аниме. Ну, и не стоит забывать одну из самых известных японских игр и экранизаций – Final Fantasy.

Сами с усами

Обособно стоят фильмы, выпущенные не по мотивам и не по лицензии, а самими разработчиками игр. Звучит необычно, и все могло бы закончиться трагедией, если бы разработчикам действительно пришлось искать актеров или самим выполнять главные роли – кто знает, что получилось бы в результате этой самодеятельности. Но большинство из них, к счастью, отдают предпочтение рисованной анимации. Halo Legends, например, представляет собой набор коротких аниме, снятых/нарисованных сразу шестью разными японскими студиями по заказу Warner Brothers: Bones, Casio Entertainment, Production I.G., Studio 4°C, and Toei Animation. Режиссером выступал ни кто иной,

Согласно сайту imdb.com – одному из крупнейших ресурсов о фильмах, в ближайшее время выйдет множество фильмов, которые сделаны по играм или игровым вселенным. Так что нам уж точно будет, о чем поговорить, что покритиковать и, возможно, что добавить в свою домашнюю коллекцию.

Итак, минимальный план на ближайшие два-три года выглядит так:

Mortal Kombat (2011, 2013)
 Spy Hunter (2012)
 Tekken (2010)
 Driver (2012)
 Splinter Cell (2010)
 Halo (2010)
 Castlevania: Lords of Shadow (2010)
 Metal Gear Solid (2012)
 The Suffering (2011)
 Onimusha (2010)
 Kane & Lynch (2011)
 Broken Sword: The Shadow of the Templars (2012)
 King of Fighters (2010)
 The Legend of Spyro (2010)
 Resident Evil 4 (2010)
 Bioshock (2010)
 Earthworm Jim (2010)
 God of War 3 (2010)
 Gears of War (2012)
 Dragon Age: Origins (2011)
 Area 51 (2011)

как Shinji Aramaki – создатель одной из самых известных киберпанковых дилогий Appleseed.

ЕА также отдает предпочтение «рисунку»: в таком стиле были выпущены приквелы к двум страшным и ужасным, но оттого прекрасным играм: Dead Space: Downfall выпущен к релизу Dead Space, Dante's Inferno: An Animated Epic, соответственно, к Dante's Inferno. Rockstar и вовсе сделала фильм на основе движка игры, Red Dead Redemption.

Выпендрилась разве что Ubisoft со своей Assassin's Creed: Lineage, выпущенной к релизу второй части игры. Качественный приквел, достаточно неплохая игра актеров и практически полный набор кульбитов, да еще и сюжетная основа показана очень ярко – это ли не достойно просмотра.

Вот такая вот вам пища для размышлений и задание на лето: пересмотреть все хорошие фильмы по играм, чтобы хоть немного поменять свое к ним отношение. А еще – обратите внимание на врезку, чтобы узнать, чем нас порадуют, или за что мы захотим убить киношников в ближайшее время.





МАСТЕР МУШИ НЕ ГОТОВИТ СУШИ



Вы знаете, что такое японская поэзия или литература? Вкратце, это торжество метафор и аллегорий; как ни в каком другом языке, в японском авторы упиваются в буквальном и переносном смысле слова сравнениями и философскими размышлениями. Некоторым это может показаться чересчур вычурным, но натуры, тонко чувствующие, поэтичные и творческие, понимают это все с полуслова, и поэтому многие из них ныряют с головой в изучение японской культуры во всем ее многообразии. Многие находят в этом не только эстетическое наслаждение, но и ответы на важные философские вопросы, с которыми рано или поздно сталкивается любой человек. Сериал сегодняшнего обзора – это истинно «японское поэтическое произведение», и никак иначе. Поэтому если вы не настроены на созерцание игры лунного света в листьях сакуры и чтение соответствующих случаю танка, лучше не тратить на него свое время.

Если у японца постоянно разбиваются в доме вазы, он зовет специалиста по фен-шуй, чтобы гармонизировать энергию в доме; если кто-то заболел, зовут иглоукалывателя, чтобы гармонизировать энергию в теле, а если с человеком происходит что-то, не вписывающееся в обычные рамки реальности, зовут Мастера Муши. Вот про такого мастера и рассказывает нам аниме-сериал Mushishi.

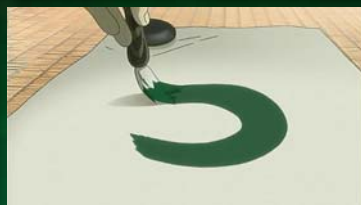
Гинко, так зовут нашего героя – странствующий мастер, управляющий существами, которых называют Муши. Эти создания обитают между реальным миром и миром мертвых и представляют собой полупрозрачные сгустки

энергии, которые внешне напоминают то ли насекомых, то ли обитателей подводных глубин типа рачков, планктона или актиний. Они все разные, имеют различные названия, у них совершенно разное поведение и разные повадки. Муши могут контактировать с людьми и вмешиваться в жизнь как нашего мира, так и мира мертвых. Контакт человека со многими из них может привести к болезни или необъяснимым и странным явлениям, от которых непросто избавиться. Вот именно для этого и нужен мастер Муши, который ориентируется в своем путешествии по слухам или по письмам с просьбами людей. Сперва ему надо разобраться, что к чему; как правило, приходится разбираться не столько с болезнью, сколько с психологической обстановкой больного, его судьбой. Потом необходимо найти способ лечения и дожидаться полного выздоровления пациента. Но, как известно, с Муши шутки плохи, и не все так гладко проходит, как хотелось бы. Хотя, вполне традиционно, Муши не показаны как враги или негативные существа, просто они живут своей безобидной жизнью, и плоскость их существования пересекается местами с нашей.

Самое необычное, пожалуй, состоит в том, что у сериала нет центрального сюжета: каждая серия – это отдельная история, рассказывающая отдельный случай. Объединяет их только две вещи – Гинко и Муши. И, конечно, неповторимое настроение; казалось бы, совершенно эфемерная вещь, но она здесь есть. Это что-то похожее на светлую печаль, познание мира, ответы на вопросы и радость от того,

что все заканчивается, и нужно идти дальше. Очень качественно и, как уже выше упоминалось, по-японски поэтично выполнена рисовка этого аниме. События происходят в отдаленных, диких регионах Японии, где тихо и мирно течет сельская жизнь на фоне красивых сельских пейзажей. Тем не менее, цветовая гамма весьма сдержанная, серо-зеленоватая или фиолетово-красноватая, в каждой серии она специфична, а местами – мрачновата. В общем, резвящихся по лугу розовых зайчиков и фиолетовых коров вы в этом аниме точно не увидите. И это, на мой взгляд, еще один плюс в копилку создателей. Легкий налет серости тут звучит камертоном к сценарию и общему настроению сериала. События, которые приходится расследовать главному герою на своем пути – мистические, местами – вполне по-японски страшные и пугающие. То у мальчишки четыре рога на голове выросло, то девочка в миг стареет, а на следующий день воскресает, то ожившее болото таскает с собой утопленницу, которая вроде бы и не мертвая совсем. Вы же помните, кто придумал «Звонка», «Дом с призраками» и еще ряд лент, по которым «Голливуд» обожает снимать римейки. Страшилки и мистические истории в стране восходящего солнца имеют не просто давнюю, а очень древнюю традицию, причем как в литературе, так и в визуальном искусстве. А сколько нечисти у них водится в национальных байках и былинах! В общем, есть где разгуляться.

Здесь, так же, как и в японских ужастиках, практически не происходит ничего ужасного – нет кровищи, кошмарных смертей,



или расчлененки, но эмоциональная атмосфера построена так, что постоянно возникает бессознательный страх – еще чуть-чуть, и начнут шевелиться волосы на голове. Юмор здесь тоже есть, и он тоже немного сероват и специфичен. Очень много неторопливых размышлений, вопросов и ответов на философские вопросы, например, о выборе, который всегда приходится делать героям очередной истории, одиночестве и потере близких. Здесь нет экшена или диких метаний и скаканий главного героя, все очень по-японски неторопливо, размеренно, плавно. Есть только некая острота, которую придает детек-

тивность в работе Гинко, попытки докопаться до сути, до истины и найти лекарство-решение.

Наверное, благодаря этой легкой нестандартности и душевно сделанным сериям, настроению и философским притчам-историям, этот сериал и завоевал множество наград и любовь зрителей. Даже читая форумы, я крайне редко наткнулась на сугубо негативные отзывы о «Мушиши». Скорее, было что-то из разряда «не понял», чем «не понравилось». Во многих это аниме что-то всколыхнуло и заставило если не задуматься, то хотя бы на несколько дней погрузиться в философско-размеренное настроение.

Переводчики на русский сетуют, что около 70% фраз-идиом просто не возможно дословно перевести, так как в японском каждая из них может иметь несколько смыслов и вариантов в зависимости от настроения и ситуации. А разжевывать зрителю смысл непереводаемых терминов в фильме или аниме просто невозможно. Кроме аниме есть еще и манга, которая для многих стала любимой. Так что если вы настроены на чаепитие под луну в компании кружащихся, словно светлячки, Муши, добро пожаловать в мир «Мушиши».

Happynews



Если вам понравилось аниме Mushishi, рекомендуем

посмотреть: «Путешествие Кино»,
«Союз серокрылых»
почитать: манга «Кафе «Таро»



Зубков Антон



Татсуя Шудо



Евгений
Костоглодов

Зинкевич О.С.



Taneta



→ Здравствуйте редакторы журнала «ШПИЛЬ»!
Я ваш читатель уже много лет (с 2007). Я хочу поблагодарить вас за коробочки на диски, это СУПЕР, но пишу я Вам по другому случаю.

Вы пишете обо все новых играх, на какие они идут консоли или ПК ну и конечно же вместе с ними на диске идут демо-версии. И вот тут я задаю свой вопрос: можно или нет выдавать демки не только на ПК а и на консоли(PSP). Если можно, то жду в следующих номерах. Ваш читатель DIMONOS!!!

← Коробочки? Какие коробочки? У нас есть коробочки?! Вроде были только пакетики... Впрочем, за спасибо все равно спасибо ☺.

Демки на PSP, как и для других консолей нового поколения, распространяются через их сетки, а их распространение вне сетей считается незаконным. Так что, к нашему и вашему сожалению, демки мы и дальше будем размещать только для ПК-игр.

→ Здравствуйте уважаемая редакция «Шпиль».
Хочу узнать у вас,будете ли вы в своих последующих номерах описывать такую игру как World Of Warcraft Cataclysm?

Очень хочется узнать побольше. Ведь добиться от Blizzard конкретного ответа,не получается.

Может быть вам повезет. Я верю в тебя – Butcher!!! Спешу откланяться.

Дмитрий «Пух»

← Мы тоже верим в Butcher'a, а значит – он существует. Вместо ложки или вместе с ней. Тут мы уже не можем сказать точнее. И еще не можем сказать, где сейчас находится Бутчер, а где – ложка. Так что мы обзоры и обзорим World Of Warcraft: Cataclysm как-нибудь без ложки. На счет «без Бутчера» пока что не знаем, тут уж как получится...

→ Привет дорогая редакция «Шпили»!
Я читаю ваш журнал совсем не долго. С прошлого года. Родители ругаются! Но я все равно покупаю ваш журнал!!! Прочитываю ваш журнал «от корки до корки». Надеюсь, вы опубликуете мое письмо! У меня к вам всего 2 вопроса:

1. Когда выйдет Dragon Age 2-ая часть?
2. Это правда, что уже в марте 2011 года будет Assassin's Creed 3?

Ваш читатель Максим.

У меня к вам прозьба. Поместите пожалуйста проигрыватель Beat Hazard.

Пока!

← Родители зря ругаются – читать полезно, даже если это всего лишь «Шпили!». Мы вот, если б не писали и не читали, забыли бы буквы вообще. Так что дело это полезное. Да еще и инфа новая всегда кстати. А вот и она, кстати: Dragon Age 2 обещается выйти примерно тогда же, когда и Assassin's Creed 3 – в марте следующего года.

Beat Hazard – это не проигрыватель, это выигрыватель. А выигрыватели нужно покупать.

→ Привет, уважаемые редакторы!
Читаю я ваш журнал недолго, от 97-го выпуска. Надеюсь на публикацию моего письма так как мои вопросы очень часто кусают меня и моих друзей:

1. Что значит «блог»
2. на 63 странице всегда есть рубрика «на нашем диске»... ее можно вырезать и наклеить на cd-slim коробку!
3. (это не вопрос) Спасибо, что вы у нас есть!!!

P.S. Поздравляю!!! Особенные поздравления Д. Бондаренку и Витальке

P.S.2 Если вы опубликуете это письмо, это будет моим от вас подарком на день рождения!

Максим ReAction

← Осторожней там, кусающиеся вопросы – бешенные вопросы. Как бы потом 40 уколов делать не пришлось и носить белую рубашку без галстука, но с длинными-предлинными рукавами...

В целях скорой немедицинской помощи даем оружие для борьбы с этими самыми вопросами:

Блог – это web log, то есть сайт, который регулярно обновляется не-длинными, но информативными записями в хронологическом порядке.

Да, последняя страница как раз и предназначена для обложки диска. Поэтому там и нет информации, которая может пригодится через год-два или даже месяца.

Спасибо что мы есть ☺.

→ Здравствуйте, дорогая редакция «Шпиля!»
Пишу я вам впервые, и у меня к вам накопилось много вопросов и предложений. Вот некоторые из них:

- 1) Не могли бы вы вместе с ShareWare-играми ставить на диск и коды их регистрации?
- 2) Когда выйдет статья (если, конечно, выйдет) о F.E.A.R. 3? И в каком месяце выйдет сама игра?
- 3) Сделайте, пожалуйста, в «табеле» оценок игры помимо графики, геймплея и т.д. еще и время прохождения.

Вот и все. Надеюсь, у вас не распухла голова, пока вы это читали ☺.

P.S. Надеюсь, что вы опубликуете мое письмо в журнале (но только не по частям ☺). Я что, зря, что ли, смайлики рисовал? ☺

Ваш постоянный читатель Кирилл.

← 1) Могли бы. Только дальнейшие номера журнала в таком случае будут выходить крайне редко и со скрипом, ибо нам придется писать статьи в местах не столь отдаленных, попутно делая подкопы ложкой, а это весьма и весьма непросто....

2) Как только будет игра – будет статья. А игра будет в конце этого года.

3) Честно говоря, указать время, нужное на прохождение игры очень сложно. В смысле, на реальное прохождение. Потому что каждый игрок проходит по своему: кто-то валит босса полчаса-час, а другой уничтожает его за пару минут; кто-то хватается за каждый квест и изучает каждый уголок и каждое растение, а кто-то проходит игру «бегом», абы пройти ключевые линии. А заявленное разработчиком время не всегда указано, да и от реальных цифр оно сильно отличается. Так что мы просто стараемся писать в статьях, по возможности...

...Пока мы читали первую страницу письма, Виталька, рассматривавший до этого вторую, порвал на мелкие клочки страничку с последними строками письма, зачем-то забрал конверт и, нагло хихикая, убежал в неизвестном направлении. Мы обязательно выясним, что там было написано (и чую, снова пойдем войной на этого вредителя), вот только соберем пазл.... За сим редакция прощается и ждет новых писем.



Игроскоп

Самый популярный среди наших читателей конкурс «Игроскоп» возвращается с летних каникул на страницы журнала с новыми призами. Условия участия и победы остаются прежними: вам нужно ответить на пять незамысловатых вопросов, прислать ответы на красном отрезном купоне на адрес редакции, указанный на первой странице, под оглавлением. Победителю мы вручим колонки **Frisby FS-35N**, призом за второе место станут наушники **Frisby FHP-DJ-8100**, а за третье – мышка **Frisby FM-650M**.



I место

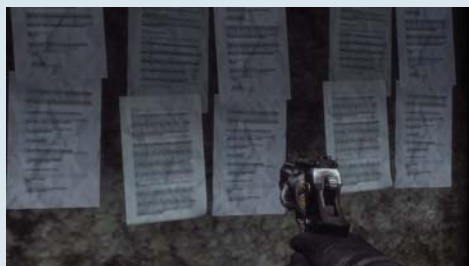


II место

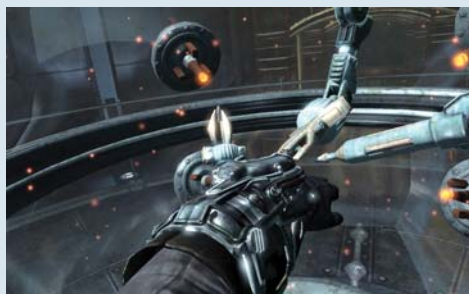


III место

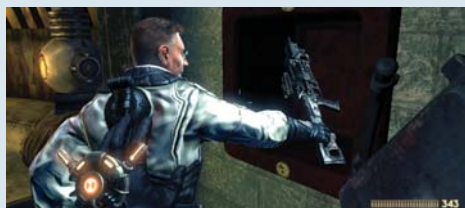
В этом номере «Игроскоп» посвящен **Singularity**, а вопросы будут по-летнему легкими и незамысловатыми – чтобы мозг не закипел от жары.



1. Как называется самое первое оружие, которое получает в руки наш протееж?



2. Что дает третья модернизация МВП?



3. Как называется оружие, которое дает нам Барисов?



4. Назовите фамилию генсека в мире Singularity?



5. Какую первую боевую атаку получает игрок при нахождении МВП?

Результаты конкурса EDIFIER «Шпиль! со звуком»

Последний бой – он сложный самый. Эти слова словно сказаны именно о подведении последних итогов нашего совместного с компанией Edifier конкурса. Пришлось повторно перебрать множество писем, пронумеровать их и подготовить специальную «выбирательную» коробку, начинив ее купончиками с номерами участников. Пара встряхиваний (да, тут не помешал бы какой-нибудь вспомогательный агрегат!), и вот она – бумажка с номером победителя.

Итак, номер 398, а под ним у нас записан **Попков Игорь Игоревич**, г. Львов. Ну что ж, поздравляем! Ему достается главный приз конкурса – акустическая система Edifier DA5000.

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

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

Конкурс Huawei

1.
2.
3.
4.
5.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.

№8
2010

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демонстрации

Deadly Sin 2
Storm over the Pacific
Sniper: Ghost Warrior

Полные версии

Probability 0
TimeStill
Flood the Chamber
TowerClimb
UFO: Alien Invasion 2.3
Action Fist
UltraStar Deluxe

Shareware

Веселая ферма 3. Мадагаскар
Puppet Show. Тайна Джойвила
Сумасшедшие каникулы. Похищение века
Фюна Финч. Фантазии флориста
Преступление и наказание. Кто подставил Раскольникова?

ПАТЧИ

Battlefield: Bad Company 2 AI1 v1.5
The Settlers 7: Paths to a Kingdom v1.01
в v1.07v2

Solium Infernum v1.06

Arma 2: Operation Arrowhead v1.52

Splinter Cell Conviction v1.04

GREED: Black Border v1.3

Dragon Age: Origins v1.04

Singularity v1.01

Darkness Within 2: The Dark Lineage
v1.02g

Majesty 2 v1.3 (рус)

ВИДЕО

Red Faction: Armageddon

Resident Evil: Revelations

Silent Hill

The SAW 2

inFAMOUS 2

и другие

ПРОГРАММЫ

Драйверы NVIDIA

FreeFileSync v3.8

Eraser 6.0.7.1893

NotePad++ 5.7

xbmc-9.11

DOSBox 0.74

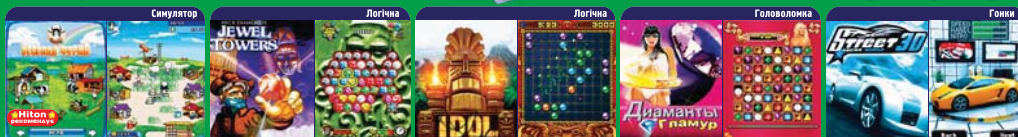
БОНУС

Обои для рабочего стола

h1TON JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН

З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР



Весела ферма 007470738
Восемісоті відома гра, лідер всесвітньої чартів і хіт-парадів! Ферма з коровами, овцями, пекарнями процвітає тоді на радість!

Венік скарбів 007470737
Головоломка створена в стилі аркади «3 в ряд». Чарівні скарби, наповнений моголи, пригодами і незліченною кількістю скарбів!

Ідол Лайнс 007470710
Киньте виклики дулам і пройдіть шлях до вершини вулканічного острова в Тихому океані в популярній головоломці лайнс!

Діаманти 007470728
Хіт-головоломка «три в ряд» відіграв в оточенні красунь. Розшири діаманта в коштовний діамант.

Стрітрейсинг 3D 007470451
Модель, від екстремальних райдерів автомобілів до супергероїв, отримай найкращу розвагу. Стань стрітрейсером мегаполісу!



Атака зомбі 007470727
Коли зомбіні зомбі заповнюють вулиці, і ломаться вже у двері твого будинку, самий час дістати свою вірну дробовик!

Риношет 007470735
Гра запалив мобільні! Ударі і спалами, бонуси і мільйони балів за лічені секунди, риношет за риношетом в грі з серії Веселі.

Танчик-Х 007470682
Нова версія безсмертного хіта! Мета - звести штабу, виграти гроші - модифікації такти! Можеш грати одночасно у двох грі з серії Веселі!

Робін Гуд: 2 007470580
Виправляйся у чудову подорож по сходу на зустріч Ан Боб! Ви зустріне безліч героїв. Чудова сюжетна лінія та графіка!

R.U.S.H. EX 007470668
Божественна гра повертається - з новими автомобілями і катастрофами, що змушують зійти з вулиць навіть мекенні для краш-тестів!



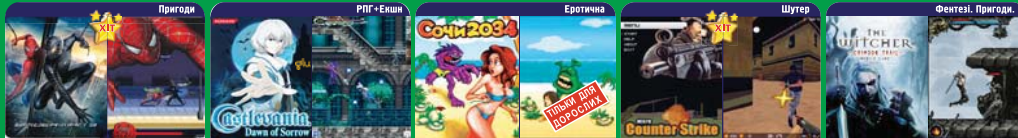
Contr Terrorist 3D 007470146
Копи тривалий переосвоєння не дали бажаного результату втручаючись ти. Коротка мить та натиснення на курок - твої аргументи.

Роздільні Червоні Шапочки 007470516
У шкільній новій проїжджій, граючи у 4 вікна ілюстрованого пазла. Шапочки за кожну перемогу отримувати частину тіла.

Секс на пляжі 007470566
Задлягати бажання діяти. І вони задовольняють твої. Для того, щоб задовольнити тебе в жарі, компліменти та дарунки!

SEX-Дурень: Гарячі студенти! 007470673
Спокусливі студенти хочуть зіграти з тобою в карти на роздільній «SEX-дурень» це два види гри.

ЛІКВІДАТОР ЧАЕС 2 00747643
Під час як кожен пропонує автомобіля черга і круж, що ледве не. Покази творять О Боже! Вони асирді! Це знову почалося!



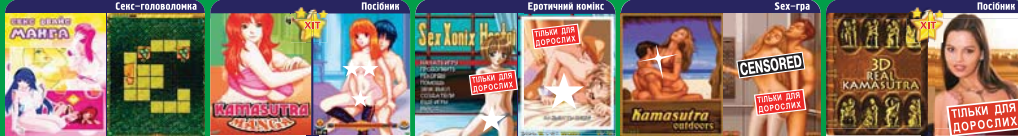
Spiderman 3 0074776
Людська-супер проти злодіїв. Його здібності поділи, але злодієв більше. Хто переможе?

Настільні: Світанок смутку 007470721
Нова гра з серії «Настільні» - новий ігровий шедевр. Чудовий сюжет, неперевершена графіка, величезна кількість зброї та магія.

Сочі - 2034 007470679
Імпульсивні чудовиська захоплюють краєвиди жовіс! Покинь в світ мистецтва, а потім наспівайся відносною віртуальною красунь.

Counter Strike 00747447
Легендарний шутер тепер у твоєму мобільному! Арсенал зброї, гранати, боти - це справжній Counter.

Відьмак. Крижаний слід 007470133
Ти Відьмак Геральт - один з відомих воїнів касти винищувачів монстрів. Тепер твоє вчеплення занепадає. Настав час показати чого ти насправді.



Секс Двайс Манга 007470723
Якщо, спокуслива, еротична, кольорова головоломка заганяє не лише порожніми очима звабливими красунями.

Камасутра Манга 007470292
Відмінний набір еротичних порад, у форматі манга. Залиши в ілюстровану підбірку сексуальних позицій.

Хентай-іконік 007470001
Тільки для дорослих. Солідні дівчатка і гострі сідниці, мега-відверті і мега-запальні нічні режисери.

Камасутра: за межею 00747571
Кевін вирішив познайти кохання за межами стіни драми. Відчути разом з Камасутрою на пляжі, в ліфті, або в парку.

3D Real Kamasutra 00747705
Перша у світі повністю тривимірний 3D-камасутра - світ сексуальної реальності!



Секс Двайс Хентай 007470609
Ви любите пограти своїм татунням бажанням? Відверті, професійні шедеври хентаю не залишать байдужим жодного.

SexSutra 00747665
З SexSutra Ваші партнери Вас не забудуть! Поклиніть мистецтво картини та опис усіх поз, їх силіни та слабкі сторони.

Тантра 0074789
Поклиніть таємничого сексу - як пробудити сексуальну енергію, подолати органи і ерекцію

Дурак Interactive-2 00747412
Тепер тобі завжди буде з тобою зіграти. Ваш суперінтелекту став це розуміння та це сексуальністю.

3D Real Камасутра: офіс 007470023
Сексуальні камасутра не просто вчать мистецтва кохання - вона вчить отримувати неземну насолоду в звичайному офісі!

h1TON.ua
найбільший гіпермаркет мобільних розваг

java-ігри від 0,00 грн. ЕРО відео

TV програма, кліпи, гороскоп, реалітроні, фото, томи, листівки, MP3, анімації

відправ SMS 7500 на номер 7900 та поповниш на 2,5 грн

відправ SMS 7900 на номер 7900 та поповниш на 10,0 грн

Інструкція: Відправте SMS з кодом на відповідний номер та дочекайтеся SMS у відповідь. Перегляньте та введіть відповідні дані. Увага: для користування послугами у Вас повинні бути встановлені та налаштовані WAP (Internet) GPRS. Поступово надаються повні абонементи всіх національних GSM-операторів. Вартість SMS на номер 7900 складає 1 грн, на номер 7900 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, ДУО - 0,33 грн, Life - 0,39 грн, Beeline - 0,35 грн, МТС - стандартна вартість в мережі. Від цієї вартості з ГДЗ при 100 грн, утримується або до Нейсого фонду у розмірі 2,5% з вартості послуги без урахування ГДЗ. Після отримання послуги з дати виходу цієї реклами можливі незначні зміни в умовах надання послуг, та зміна деяких умов на доступний для розкриття. Авторизація інформації про вартість та умови надання послуг на www.h1ton.ua. Виклики питань? Телефонуйте негайно: 044 686-54-9 з 10:00 до 18:00 у будні дні. 100-1000 Інтернет Україна, м. Київ, Б.Л.Українці, 34, од. 426. У разі помилкового запуску Ви не втрачаєте своїх грошей. Обсяг будничий контент на цю суму.

УВАГА Переверніть свій телефон вниз, заходь з мобільного на INFO.H1TON.MOBI

XIT ПРОЗПРОДАЖ 5!
відправ SMS 5900 на номер 7900

для отримання гри з кодом

Аркада 00747900322
Грайте в першій в світі чемпіонат по забиванню пенальті з першими голперерами сам'яного стрілець.

Замок жавів 00747900321
Чи готови ви до страшних пригод? Знищити всі примари і гасити в замку і тоді зможе знайти дорогу назад.

Футбол 00747900320
Всі правила футболу повністю оригінальні в цій грі - положення поза грою, кутові та пенальті. Зіграй 15 команд Кубок Чемпіонів!

Дістати сусіда 00747900205
Гра створена по мотивам відомої ком'ютерної гри «Сусід з поля». Наробити якомога більше капіталів над сусідом.

Брудний Джек: Дівчата по винилу 00747900313
Обери дівчину, плути з нею на побаченні і розважайся по повільно. Дівчина допоможе тобі відмінно провести час.

Брудний Джек: Секс Лікарня 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапили в кліну дівч., рабів сексу! Проведи час з мільйонами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Фігурні з привабливою співачкою, сексуальною гітаристкою або розважайся з відчайдушною удівницею. Обери сам, як проведеш вечір!

Брудний Джек: Секс Табір 00747900253
Уяви, що ти - вояк-літ в студентському таборі. Обери одну з двох і покажи, як Джек може стати Брудним Джеком!

Казанова: Секс Детектив 00747900286
Уполюючи цікаві історії кохання тобі допоможуть сексуальні детективи. Поклині ситуації, фірт лише для справжніх секс-детективів!

★ SUPER PREMIUM ★

Доля секунди: Швидкість 007470732
Ця гра для тих, кому недостатньо однієї швидкості. Краш-гонки, що відбуваються у жорсткому реаліті-шоу! відправ 007470732 на 1033

★ SUPER PREMIUM ★

Рептовий удар 007470703
Як і в ком'ютерній версії, ти командуватимеш військами і диверсантами під час Другої Світової. Осм білих з танками мот. відправ 007470703 на 1033

★ SUPER PREMIUM ★

S.T.A.L.K.E.R. Mobile 00747382
Дружба та зрада, відрада та страх, свої та чужі. Зона - це новизна, у ній панують жахи! відправ 00747382 на 1033

★ SUPER PREMIUM ★

Черепашки Ніндзя 0074721
Банзай! Пригоди, бої, переслідування - усі найкращі моменти ігор про забавних мутантів. відправ 0074721 на 1033

★ SUPER PREMIUM ★

Зума 00747538
Втілення ігрового кіда всіх часів! Яскрава, динамічна, захоплююча. Це - Зума! Мобільне втілення повністю цієї оригіналу! відправ 00747538 на 1033

★ SUPER PREMIUM ★

Аліса в Країні Чудес 007470697
Бермудський трикутник, білий кролик, Червоний кіт, Безсмертний, Завжди чекати у неможовитих пригодах. відправ 007470697 на 1033

★ SUPER PREMIUM ★

Намені Нуфу: Втеча з піраміди 007470709
Мули вирішили доторкати про своє майбутнє. Кожен рівень головоломки - це цікава історія з своїм оригінальним сюжетом. відправ 007470709 на 1033

БЕЗКОШТОВНА ГРА

Піпняки 007470716
«Піпняки» - це історія, сюжет на сюжет. Чим далі ти грати, закручується в Піпняки, тим більше дієш на мене! Розв'яжи його так, щоб він зміг прожити знову Бомбік! відправ 007470716 на 4567

БЕЗКОШТОВНА ГРА

«Танчики Pro» 007470683
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нової 3D версії, нова тематика, прохання танків і можливість грати по інтернету та що збільшила графіку! відправ 007470683 на 4567

Тільки для повнолітніх 18+

Повний каталог еро-ігр

ЗАВАНТАЖУЙ БЕЗКОШТОВНО

відправ GM747 на номер 4567

HUAWEI U8100/U8110

Be smart
in your way.*



HUAWEI U8100/U8110

Телефони Huawei U8110/U8100 не мають меж завдяки особливому дизайну, що імпонує твоєму вільному духу. Емоційний інтерфейс користувача, гнучке налаштування, численні робочі столи та Android-програми дозволяють телефонам Huawei U8110/U8100 активувати новий досвід роботи сенсорного дисплею з виключною свободою і веселощами. Відтепер розкрий свій дух, будь живим і вільним!

- Операційна система Google Android™ 2.1
- 2,8-дюймовий сенсорний дисплей, 262 тис. кольорів, QVGA



Bluetooth



WiFi



3D
Roller Menu



Dynamic
Desktop



GPS



G-sensor

*Заряди розум у дорозі!

www.huaweidevice.com

You Tube icon, Facebook icon and Twitter icon belong to their respective right holders, and are used to describe the features of U8100.

Android is derived from Linux, which is owned by Google, and used according to terms described in the Creative Commons 2.5 Attribution License.

Huawei reserves the right to make changes and improvements to the appearance and design of its products without prior notice.

