

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал поколения

№9
2010

**KANE & LYNCH 2:
DOG DAYS**

Шанхай капут

**БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ.
GO HOME**

БваааААААаАаааа!!!

**KINGDOM HEARTS:
BIRTH BY SLEEP**

Межрасовая сказка

XCOM

Мы не одни

НА ДИСКЕ:

- Mafia II
- Blackfoot
- Fable III

ПОСТЕРЫ:



В НОМЕРЕ:



HIS Radeon
HD 5770 IceQ5



Huawei U8150, U8500



SteelSeries Xai
R.U.S.E. edition



QTV

по буднях о
18:30 та 23:00
у вихідні з
12:00
до **14:00**

БУДКА

QTV

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Казалось бы, еще какой-то месяц назад все нили и страдали от адской жары, превратившей улицы городов в асфальтовое пекло, а замызганный пяточек на пляже среди орущей и галдящей толпы – в райский уголок. Страдали не только мы, но и братья наши железные, с натугой и воем кулеров несшие на своих системных шинах нагрузку от свежих игр. Для некоторых из них эта ноша оказалась непосильной, и они замерли посреди работы, перестав шуршать головками винчестеров и отключив экран. Проводим их в недалекий путь до свалки и вспомним добрым словом за часы интересных игр, увлекательные путешествия по сети интернет и поток теплого воздуха, обдувавший ноги холодными зимними вечерами.

Но хватит о грустном, перейдем к скучному! Например, к сентябрю. Ведь уже закончился сезон отпусков (не верите – посмотрите на дождь за окном) и каникулы. А значит, снова толпы людей, оседавших до недавнего времени на пляжах, вернутся в русло обычной жизни, создавая заторы, толкучки и массовые непроходимости на дорогах и в общественном транспорте. Но не стоит унывать, ведь, если все вернулись с отдыха, значит, можно снова собирать друзей в рейд на босса, поганять пару карт в CS или втором «Кейн и Линче» или сойтись на полях сражений в какой-нибудь стратегии (вон, хотя бы в свежешедшем StarCraft 2). Так что при правильном ходе мыслей никакие резкие перемены погоды не смогут испортить планы на вечерний отдых настоящему шпилеру. Ведь на каждый выбрык погоды он всегда найдет подходящую контрмеру ☺.

Так что будь во всеоружии, читай статьи, завоевывая вселенную, не мокни под дождем. Засим откланиваюсь.

by BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

StarCraft II: Wings of Liberty. Космическая опера 6

To play or not to play

Kane & Lynch 2: Dog Days. Сладкая парочка 10
Хозяева морей: Завоевание Америки. Открыли Америку 14
Hotel. Hotel, да не смог 16
The Guild 2: Renaissance. Добро пожаловать обратно 18
Alien Shooter 2: Conscript. Избежать армию 20
Alien Swarm. Alien 4 Dead 22
RHEM 4. All your brains are belong to us 23
Rabbids Go Home. Лунные кролеги 24
Puzzle Quest 2. Налево пойдешь – коня потеряешь 26
Казуалки. 28

Cell-O-fan

AquaWorld. Морское царство 30
Chicken Invaders. Бей курей – спасай планеты 30

Карман-и-я

Kingdom Hearts: Birth by Sleep. Сердца трех 35

Ждем-с

World of Warcraft: Cataclysm. Биг бадабум 36
Portal 2. Поцелуй себя в пупок 40
XCOM. Истина где-то между 42

InDus3

Проще быть надо? 44

Железный бум

Huawei U8150. На раздачу становись! 48
Huawei U8500. Двуручник 49
Razer Arctosa. Паучья хватка 50
BRAIN GAMEBOX C500. Что в коробке той? 51
His Radeon HD 5770 IceQ5. Новые технологии недорого 51
SteelSeries Xai Laser R.U.S.E. edition. R.U.S.E. фикатор 52
Frisby Midi Tower FC-A200B. Недорогой корпус с LCD-дисплеем 53
Transcend 8GB JetFlash 500. Синий, красный, голубой – выбирай себе любой 53

Клубничка

WCG UA: подводя итоги 54

Columbia Brothers

Машинами: кукольный театр 21 века 56

Анимания

Эстафета. Сознание. Время. 58

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!»

Выдається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 9 (103), вересень 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 20.08.2010.

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. Щербаківська, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

Свідоцтво № 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

Мисс
Шпиль!
сентябрь



Костюмированная вечеринка

Если вы не брезгаете веселой мультяшной графикой и любите Хэллоуин, вам стоит ждать Costume Quest – RPG, в которой главный герой для спасения своей сестрички должен убить всех воображаемых чудищ и многочисленных детей в костюмах, превратившихся поневоле в ту самую нечисть, которую они изображали, а также выполнить множество заданий разной сложности. Изменения, которые происходят с героем по мере продвижения по сюжету, тоже доставят игрокам немало удовольствия. Выйти Costume Quest должна как раз к праз-

днику, которому она посвящена, а мы, естественно, ее уже очень ждем.



Не все коту масленица

LOST PLANET 2

Выход в мае Lost Planet 2 был трагедией для многих компьютерных геймеров – потому что им не досталось даже самого маленького кусочка этого лакомого пирога. Но оставалась надежда и, как оказалось, не зря. Lost Planet 2 мало того, что выйдет на ПК совсем скоро (15 октября), так еще и – по словам разработчиков – будет симпатичней приставочного варианта. Чем не повод порадоваться и показать язык соседу-консолищику?

Шо, опять? Теперь и в прошлом

Бессменная, бессмертная и беспощадная к мозгу игроков «Симс» возвращается с новым аддоном. Теперь она нас перенесет не на пляжи или киностудии «Голливуда», а в Средние века. The Sims Medieval выйдет весной 2011 года и заставит нас не просто следить за состоянием подопечных, но и выполнять разнообразные миссии: найти легендарный меч или организовать королевскую свадьбу, защитить страну от злых магов или разыскать фонтан молодости. Будет интересно или нет – большой вопрос, но на скриншотах смотрится красиво и забавно.



Правила переноса

Едва только мы раскатали губу, как разработчики Test Drive Unlimited 2 взяли и перенесли дату релиза с этой осени аж на следующий год. Вместе с игрой также отсрочили проведение бета-тестирования, от чего еще грустнее. Но мы будем ждать и надеяться, что в мире не станет одним долгоостроем больше.



«Диабл» на двоих

Поклонники самого именитого (и самого удачного, кстати) клона «Диаблы» в следующем году смогут на пару с другом пройти свеженькую Torchlight 2. Помимо этого удачного дополнения, игра предложит путешествие по большому миру, расстелившемуся за пределами деревушки из первой части. Например, нам предстоит посетить Эстерианские степи и Вилдеран. Среди нововведений будет более гибкая система развития персонажа для каждого из четырех классов, динамическая погода, разнообразные локации, а также рыбалка, питомцы и поддержка модов.

TORCHLIGHT 2



Абонент находится
в Зоне

Три года назад закончилось тягостное ожидание самой именитой и самой ожидаемой за последние десять лет отечественной игры, «Сталкера». И вот, ее разработчики, компания GSC, сообщают о том, что еще через два года они выпустят полноценное продолжение под вполне логичным названием S.T.A.L.K.E.R. 2. Новость, безусловно, приятная. Надеемся, GSC не станет бить своей рекорд по времени, потраченному на разработку игры.



Кто куда, а мы в тропики

Весной следующего года вся редакция «Шпиля!», а также некоторые из ее читателей смогут отправиться в тропики. Спонсорами тура выступают компании Naemimont Games и Kalypso Media. В программе тура: посещение аквапарков, мавзолеев, торговых центров, а также извержения вулканов, засуха и торнадо. Правда, поездка будет виртуальной, в мире «Тропико 4».



Разработчики дадут нам десять новых карт и в два раза больше кампаний, чтобы мы смогли в полной мере насладиться ярким солнцем и песчаными пляжами.

Обещанного еще год
ждать

Разработчики RAGE заявили о том, что их детища нам придется ждать немногим больше года – релиз назначен на 16 сентября 2011 г. Правда, они забыли

упомнить – выпустят ли они игру на всех четырех платформах (Mac, ПК, Linux, PlayStation 3 и X360) одновременно, или обладателям ПК придется снова ждать.

Шок – это по-нашему

Из «Восторга» выжали уже все, что только можно, убили его жителей по второму кругу. Поэтому из подводных просторов придется переместиться в другое место. И чем дальше, тем интересней. Разработчики из Irrational Games задумались и решили, что интересней всего будет именно в воздухе. Вернее, на улицах и в помещениях летающей Коламбии. Найти парящий город и спасти девушку Элизабет, попавшую ловушку этого места еще в детстве – вот главные задания для Букера Де Вито (Booker DeWitt), бывшего агента «Пинкертон» и главного героя BioShock 2, с которыми ему (а также нам с вами) придется справиться в 2012 году.

Вечно молодой,
вечно в планах...

И еще одна новость о долгострое, только на сей раз – так и не вышедшем. Спорим, вы уже догадались, что речь идет об игре Duke Nukem Forever ©? На сей раз появились слухи, что за ее разработку активно взялась студия Gearbox Software, на совести которой «Бордерлендс». Компания собирается выпустить демо-версию игры еще в этом году. Обычно мы слухам не верим и о них не пишем, но тут не устояли: неужели Duke Nukem Forever все-таки будет?



Найкращий ігровий блок живлення

X-СЕРІЯ
750W



Seasonic Leads the
Efficiency Race!!**

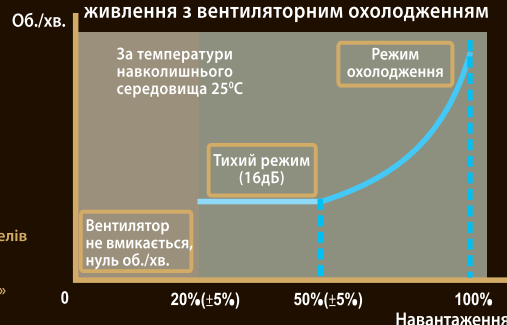
X-750 – представник революційного покоління джерел живлення Seasonic, світового лідера інновацій у розробці та виробництві блоків живлення

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | 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@syntax.com.ua



Я летю, летю, летю, летю, летю, летю. Высоко.
Я летю, летю, летю, летю, летю, летю. Далеко.

Боевой марш протосских авианосцев



КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА

Жанр:
RTS

<http://eu.battle.net/sc2/ru/>

Разработчик:
Blizzard Entertainment
www.blizzard.com

Издатель:
Blizzard Entertainment
www.blizzard.com

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб
12 Гб на жестком диске
интернет-подключение



PC | Mac

Свершилось. Нет. Не так. СБЕРШИЛОСЬ!!! Наконец-то наступил «It's done, when it's done», о котором неоднократно говорили Blizzard, и самая именитая RTS, спустя 12 лет после своего выхода, получила долгожданное продолжение. И все, кто в свое время «подсел» на игры благодаря StarCraft, потянулись к прилавкам магазинов за своей порцией ностальгии. И здесь их ждал довольно неприятный сюрприз. В странах СНГ, как и в некоторых других экономически отсталых регионах, Blizzard сделали несколько версий игры – более дешевых, но ограниченных по времени. Так, покупая джевел, вы получаете четыре месяца игры, а DVD-box – 12. Позже их можно продлить или купить «безлимитную подписку». Если же хочется сразу получить версию с неограниченным временем использования, за игру придется заплатить по западным ценам, 60 долларов. Реализовали разработчики все это при помощи BattleNet, сделав один из лучших сервисов для организации сетевых сражений своеобразным «якорем», привязывающим игру к интернету. Правда, даже если подписка на BattleNet просрочена, остается возможность игры в синглплеер. Достаточно отключиться от интернета, и вместо сообщения об окончании периода подписки появится возможность играть

оффлайново. Рейтинг и достижения при этом не доступны, но все остальные функции работают. На этом я заканчиваю с черпаком дегтя и перехожу к бочке меда.

Цепкие сети

Начну с части игры, которую разработчики оттачивали больше всего, из-за которой выход StarCraft 2 довольно долго откладывался. И такие сложности были не удивительны: ведь только благодаря ей первый StarCraft даже спустя 12 лет после своего релиза пользуется известностью и популярностью, в то время как все его современники уже «ушли на покой». Да, перед Blizzard стояла адски сложная задача: «освежить» мультиплеер, сохранив при этом неуловимый баланс рас и широкие просторы для разных тактик наступления и защиты.

И это им в полной мере удалось. Несмотря на то, что из армий всех сторон исчезла часть привычных и всеми любимых юнитов, а пришедшие им на смену новички обладают совсем другими способностями, в игре не появилось каких-нибудь суперэффективных тактик, дающих гарантию выигрыша. На любую атаку есть своя контратака. На любую абилку найдется хитрый юнит или технология. Баланс отполирован до блеска, и каждый поединок – как блиц-партия в шахматы. Каждая

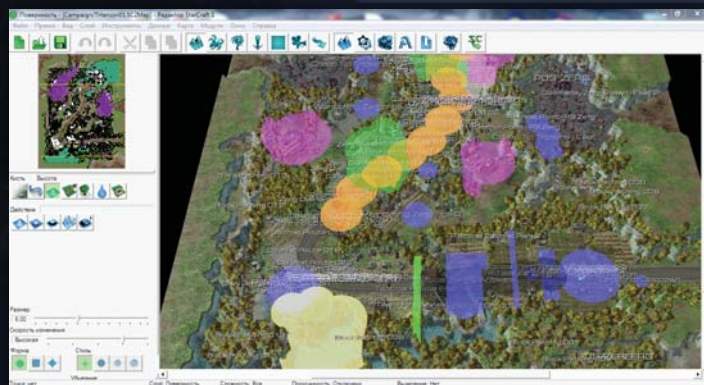
победа – ступенька к вершинам мастерства. Каждый проигрыш – две. Так как, воспользовавшись риплеем, можно изучить тактику противника и выработать против нее контрмеры, чтоб одержать победу в будущих сражениях.

Но не только над балансом трудились Blizzard'ы. Одним из серьезных улучшений в StarCraft 2 стало обновление BattleNet. Разработчики постарались сделать знакомство новичков с сетевыми баталиями как можно более мягким. Для этого вначале каждый игрок должен пройти несколько скримшей, которые помогают определить его уровень. После этого хитрые алгоритмы системы высчитывают подходящих по силам соперников и отдают нас им на растерзание.

Также обновленный BattleNet обзавелся популярной сейчас поддержкой социальных сетей. Подключив свой аккаунт Facebook, можно получить возможность быстрого вызова на бой друзей и просмотра их достижений (они, в свою очередь, тоже могут посмотреть, насколько хорош в StarCraft ты).

Один, но не одинок

Еще во время разработки StarCraft 2 многие обижались на Blizzard за то, что они решили разбить игру на три части, распределив по ним кампании за каждую



из рас. Сыпались обвинения в наглом зарабатывании на любви фанатов первой части и в том, что у разработчиков нет никаких разумных доводов в пользу такого разделения. Честно говоря, до того, как в мои руки попал StarCraft 2, я считал точно так же. Познакомившись же с игрой ближе, я в очередной раз убедился, что Blizzard не станет делать таких шагов беспричинно. Суть в том, что кампайн в Wings of Liberty хоть и один, но большой. Нет, не так. Он БОЛЬШОЙ.

Сюжет начинается через четыре года после окончания событий StarCraft: Brood War. Наш бывший соратник Менгск, уничтожив столицу Конфедерации и совершив ряд предательств, основал Доминион и стал императором. Сара Керриган, превращенная сверхразумом зергов в Королеву Клинок, после уничтожения одного протосами подчинила рой своей воле, вернулась с войсками на планету Чар и затаилась там до поры до времени. Протосы, объединившись с темными тамплиерами (бывшими изгнанниками), еще больше развили свои технологии, а также возродили к жизни древние разрушительные боевые машины, чтобы подготовиться к возможным нападениям зергов. А наш герой, Джим Рейнор, желая отомстить Менгску за его преступление против Керриган, вы-

нашивает планы разоблачения диктатора и занимается мелким пакостями, вместе со своими рейдерами разрушая символы Доминиона на пограничных планетах.

Все было относительно тихо и спокойно, пока не появился Тайкус Финдли – старый приятель и партнер Рейнора по темным делишкам, спасший его когда-то от криотюрьмы и угодивший в нее сам. Сбежал он из заключения не просто так, а чтобы подкинуть Рейнору денежное задание: отобрать у археологов Доминиона кусок древнего артефакта и доставить его ученым из фонда Мебиуса. При всей своей кажущейся простоте, это дело стало отправной точкой для цепочки событий, вызвавших очередное вторжение зергов во главе с Керриган.

Blizzard постарались сделать из кампайна не просто серию миссий, выдаваемых на брифинге, а единую историю, в которой игрок принимает непосредственные решения: за какое задание взяться первым, на чью сторону стать в спорной ситуации. Поначалу, в берлоге Рейнора на Мар-Саре, а потом и на борту крейсера «Гиперон», мы не просто сразу хватаемся за работу, а можем подробнее познакомиться с жизнью персонажей, узнать, кто они такие и чем дышат. Для этого вокруг достаточно много различных памятных предметов, ткнув

мышкой в которые можно узнать что-то новое. Заодно в перерывах между сражениями можно послушать приятную музыку из древнего музыкального автомата и посмотреть, как перекручивает наши действия пропагандистская машина Доминиона, науськиваемая Арктуром Менгском. На борту «Гипериона» список развлечений пополнится довольно сложным скроллером «Викинг», а также заботами о лаборатории и арсенале. В первой мы будем исследовать останки зергов и протосов, добытые по ходу выполнения миссий, что дает доступ к очень интересным технологи-



Первое некуда

StarCraft является родоначальником многих нововведений в жанре РТС.

1. Это первая RTS, в которой был нарушен принцип шахмат (когда войска противоборствующих сторон отличаются только внешним видом), и игроки получили выбор из трех кардинально различающихся рас.
2. Это первая RTS, в которой юниты могут закапываться и атаковать из-под земли.
3. Это первая RTS, в которой база может мигрировать (только у терран).
4. Это первая RTS, которую горячо полюбили геймеры Южной Кореи.
5. Это первая RTS, по которой существует академический курс «теории и стратегии».
6. Это первая RTS, используемая как прикладное пособие в обучении офицеров военно-воздушных сил США.



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

ОЦЕНКА

11

Почти штанга

StarCraft: Brood War является единственной игровой дисциплиной World Cyber Games, продержавшейся от основания турнира и до наших дней. Киберспортсмены уже десятый год подряд сходятся в жарких схватках на просторах этой игровой вселенной, выясняя, чье кун-фу лучше.

ям, к сожалению, их нет в мультиплеере. А в арсенале наш дварфоподобный механик Рори Свон порадует различными апдейтами для войск. Кстати, таким образом Blizzard удалось избежать предварительной прокачки армии в каждом задании, сделать ее более насыщенной действием, а не монотонной рутинной. Общение с другими персонажами и свобода перемещений между локациями создают ощущение интерактивного кино, в котором мы решаем, в какую сторону повернет история. Но, несмотря на очень удачную манеру подачи, сам сюжет банален и заштампован. Предугадать, что будет дальше, легко; только изредка происходит что-то неожиданное, но затем все снова возвращается в то же русло.

Разработчики очень правильно подошли к знакомству игрока с новыми войсками. Начав лишь горсткой морпехов, с каждой новой миссией мы получаем доступ к новым подразделениям, оптимально подходящим для решения поставленных перед нами задач. И здесь самое время поностальгировать, так как в кампании мы

увидим практически все типы терранских войск, знакомых нам по первой части игры. Но, как я написал выше, в мультиплеере их нет.

Задания кампании очень разнообразны. Мы не будем надцать раз выносить базу одного и того же противника, покрашенную в другой цвет и поставленную в другой угол карты. Все намного интересней: нам доведется и эс-кортом «Орванов» с беженцами заняться, и руду на геологически-нестабильной планете подбывать, и повоевать в стиле «от заката до рассвета», когда по ночам орды врагов окружают базу, и даже немного поиграть не за терранов (такой вот спойлер).

Отдельно хочется коснуться локализации игры. StarCraft 2 не просто переведен на русский язык. Он великолепно озвучен. Чувствуется тщательная работа при подборе актеров, соответствие их голосов характерам героев игры. Локализаторы даже сделали липсинк, что встречается крайне редко. Также они перевели на русский практически все надписи, начиная от транспантов на игровой карте и заканчивая бегущей строкой в теленовостях.

Постройка завершена

Как и в первой части, с игрой поставляется полноценный редактор карт. Он дает больше возможностей, чем аналог из

WarCraft 3, правда, при этом требует больших знаний и упорства для получения приемлемого результата. Но разве не стоит попробовать? Как минимум, для того чтобы увидеть в действии таурена-космодесантника. Правда, с сетевой игрой на самостоятельно созданных картах могут быть проблемы. Из-за того, что все сетевые сражения идут через BattleNet, чтобы кто-нибудь мог присоединиться к твоей игре, нужно загрузить ее на свой аккаунт (это делается прямо из редактора карт). Все бы ничего, но на одного пользователя для карт отведено лишь 20 мегабайт, причем размер каждой из них ограничен 10 Мб, а всего на аккаунте можно иметь не более пяти карт.

Итого

Ну что ж, Blizzard не подвели своих фанатов. Они не стали делать StarCraft похожим на большинство современных RTS: с армией из десяти человек, системой укрытий и захватом контрольных точек. Они дали то, что было нужно — классический геймплей в новой графической «обертке». И отдельное большое спасибо разработчикам за компьютерных соперников, с которыми действительно тяжело справиться на высоком уровне сложности.

Exebichi

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. Как переводится название компании Huawei?

- А) Успех Китая
- Б) Успешный китаец
- В) Великий Китай

2. В каком году было открыто представительство компании Huawei в Украине?

- А) 1998 г.
- Б) 2002 г.
- В) 2005 г.

3. Процессор какого производителя используется в телефоне C8150?

- А) Qualcomm
- Б) Infineon
- В) Intel

4. Какие преимущества есть у U8150 с версией OS Android 2.2 по сравнению с U8110?

- А) Использование телефона в качестве Wi-Fi-роутера
- Б) Установка приложений на карту памяти
- В) Интеграция сервисов App Store
- Г) Варианты А и Б

5. Какие диагонали дисплеев у телефонов U8150 и U8500?

- А) 2,8" и 3,2"
- Б) 3,2" и 2,8"
- В) 3,2" и 3,2"



Ответы вместе с контактными данными (адресом и телефоном) 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 будут опубликованы в «Шпиль!» №10.

Желаем всем удачи!

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

СЛАДКАЯ ПАРОЧКА

Жанр:
action
www.kaneandlynch.com

Разработчик:
IO Interactive
www.ioi.dk

Издатель:
Eidos Interactive
www.eidos.com

Издатель у нас:
«Новый Диск»
www.nd.r

Системные требования:
Процессор: 3 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб
9 Гб на жестком диске



PC | PS3 | X360

Дорогой читатель! Прежде чем приступить к чтению этой статьи, убедись, что тебе есть 18 (рейтинг игры), что ты — не нервная бабушка и не беременная женщина, а также что у тебя крепкие нервы. Ибо статья эта о Kane & Lynch 2: Dog Days — игре, в которой герои не ругаются, а разговаривают нецензурной лексикой, где перестрелки заканчиваются только затем, чтобы снова начаться, где кровь льет, как осенний дождик.

Шанси недоволен

Думаю, постоянным нашим читателям, а также заядлым геймерам представлять Кейна и Линча не надо: эта парочка отпетых негодяев, впервые появившихся на наших мониторах в 2007 году, запомнилась всем. Эти два «хороших плохих парня» настолько колоритны и неповторимы, что их можно или ненавидеть, или обожать — третьего тут просто не дано. И вот они снова вернулись. На сей раз местом действия будет не Вирджиния, а Шанхай. Линч далеко забрался и живет там себе более или менее спокойно. Он обзавелся спутницей жизни по имени Сю и боссом, периодически подкидывающим несложные задания.

Собственно, с одного из таких простеньких делишек (надо напомнить некоему парню о его

задолженности) и начинаются наши похождения. Ну, правда, сначала нам надо встретить Кейна, прилетевшего в гости, чтобы проверить сделку с оружием. Кстати, это первая встреча героев с момента окончания событий первой части игры, но они ничуть не изменились и по-прежнему

хорошо дополняют друг друга. И, как и раньше, умеют влипать в неприятности: нетерпеливый Кейн, желающий поскорее разделаться с делом своего товарища и отправиться в гостиницу





(надо же подготовиться к встрече), застрелил девушку. Да, это небольшой спойлер, но события эти происходят в самом начале игры, так что ничего страшного: впереди вас ждет еще несколько интересных сюжетных заморочек, которые, собственно, и вызваны первой оплошностью Кейна и Линча. В результате, наша парочка негодяев снова оказывается против «всего мира» или, как минимум, его половины в лице Китая.

События развиваются очень быстро, и разговорам, как и в первой части, тут уделено крайне мало времени. Часть из них (телефонные) происходит во время загрузки локаций (хорошая и удобная для игрока фишка), некоторые демонстрируются роликами на движке игры. Но любая сюжетная вставка сразу же переходит в ураганную перестрелку. В любой другой игре стоило бы пожаловаться на то, что разработчики уделили мало внимания сюжету, но только не в Kane & Lynch 2: Dog Days. Потому что сама с у т ь

мени для Кейна и Линча – вполне закономерное явление.

Впрочем, не менее естественным оно кажется и для игрока. Потому что оторваться от игры невозможно до самого ее финала и взлета самолета (я вам этого не говорила©). Загадка, почему в одних играх пальба, что называется, доставляет, а в других нет, должна стоять в одном ряду с вопросом о происхождении жизни на земле – настолько она сложна. Но если попытаться все-таки ответить на вопрос, почему так хороши Kane & Lynch 2: Dog Days, то первым делом в голову не приходит ничего иного, кроме самобытности и атмосферности боев. Немалую роль тут играет и уже упомянутая нецензурная лексика: без нее Kane & Lynch 2 потеряла бы часть своего великолепия. Тем не менее, не только ею жива игра. Интенсивность перестрелок и их качество, большое количество самых разнообразных локаций и заданий – вот то, что выделяет «Кейна и Линча» среди других экшенов. В какой другой игре вам дадут полетать на вертушке, расстреливая всех врагов в здании, а потом еще и расстрелять пару вертолетов самостоятельно? И не забывайте: пока вы будете «убивать птичку» из здания, враги не будут ждать.

И все это хорошо, особенно, если учесть, что игру, во-первых, можно проходить на пару с живым человеком. Во-вторых, уровни сложности отличаются достаточно сильно. Если на минимальном игру можно пройти

с наскока за какие-то пять-семь часов, то на максимальном отстреливаться куда сложнее, так что готовьтесь к увеличению игрового времени еще на час-два. Их вы проведете в укрытиях.

Что не изменяется с переменной уровня сложности – это интеллект противников. Они тупы, как пробка от шампанского, хотя способны нанести больший урон. Спрятавшись за одним ящиком, враги не перекатываются, не пытаются быстро перескочить в более удобную позицию, а сидят на одном и том же месте. Причем за одним укрытием может находиться до пяти-шести вражин, попеременно выглядывающих из-за него. В итоге, ураганный экшен местами превращается в «тир с мальчишками-зайчиками». Несмотря на это, на среднем и выше уровнях сложности этот «тир» становится тяжелым и захватывающим. Да и, по крайней мере, такая перестрелка выглядит куда более реалистичной, чем «толпа на толпу», как это часто бывает в экшенах. Тем более что перед нами не военный шутер, а гангстерски-синдикатный, то есть о патриотизме и жертвовании собой ради друга речи просто не идет.

Среди хороших находок и система убежищ с перекатами от одного укрытия к другому, и умение Кейна и Линча ползать, если их сбили с ног, и возможность стрелять, не высываясь из безопасной зоны, предварительно прицелившись во врага или хотя бы представляя, где он засел. Прав-



истории этих парней состоит в том, что им приходится все время прорываться через ряды врагов: тут вам и полиция, и синдкаты. Так что такое соотношение боевого и «мирного» вре-



да, есть и недочеты. Например, спрятавшись, нельзя переползти на другое место. Для этого сначала надо встать (максимум, что можно сделать – пригнуться, чтобы в тебя было сложнее попасть), а потом снова сесть. Зато можно стрелять из положения «лежа», что удобно, если ты оказался на балкончике, а враги тусуются внизу: так им по тебе попасть почти нереально, зато тебе их расстреливать очень и очень удобно.

Несколько забавной смотрится неубиваемость вашего напарника в сингле, а также то, что он способен материализоваться в нужное время в нужном месте. В итоге, локации, которые надо пересечь за короткое время (финальная) или без оружия (побег с автостоянки), превращаются в быстрый бег с петлянием и без оглядки на напарника: все равно в нужный момент он откуда-то появится рядом. Еще один забавный баг – это пистолет, неведь откуда взявшийся у голого Кейна. Если второе – просто необъяснимое явление, то первое – явный глюк, возникший из-за портирования. Да-да, дорогой читатель, у тебя снова есть повод ненавидеть консольщиков. А чтобы ненависть была еще более лютой, разработчики дали нам еще и скудный выбор кнопок для управления. Например, чтобы перепрыгнуть через препятствие, надо нажать W (вперед) и C (укрытие). Мож-

но выбрать назначение любой кнопки, но в итоге изменится и комбинация. Из-за этого попытка перепрыгнуть через ящики или баррикады иногда выглядит весьма забавной: бежал, бежал чувак и спрятался. И изменить это никак нельзя. Можно только смириться, вздохнуть и поверить на слово: прыгать в Kane & Lynch 2: Dog Days придется не так уж часто.

От неприятных ощущений вернемся снова к хорошим. К тому, что хоть сюжетная часть у игры и не сильно длинная, тут есть аж десять отдельных заданий, «аркад». Сложность у них разная, интересность – одинаково высокая. Правда, насладиться сразу же после прохождения сюжета вряд ли получится (разве что вы позаботитесь об этом заранее): контент к каждой из «аркад» придется загружать отдельно.

К сетевой игре приступить можно сразу, настроив только интернет или локальную сеть. Сам по себе режим ничего нового не несет, хотя выполнен он качественно. Единственное, к чему можно придаться более или менее серьезно – лулзов этот режим доставляет куда меньше, чем сюжетные прохождения Кейна и Линча.

С технической стороны игра сделана хорошо. Картинка выглядит современно и насыщена деталями, правда, иногда несколько действуют на нервы однообразные здания на стройке, но таковы

реалии. С физикой проблем особых тоже нет: слегка чувствуется отдача при стрельбе, деревянные объекты разрушаются достаточно быстро, а каменные или металлические не простреливаются. Так что если ваш экран стал красным или мутным – ищите, кто спрятался сбоку или сверху, а не грешите на недоработки. Что касается звука, тут стоит отметить не только особенности речи героев, которые, как уже было ранее, нецензурными словами не ругаются, а разговаривают, но и выстрелы, попадания пуль в различные объекты, шум вертушек и приборов и т.д. и т.п.

Что тут можно еще добавить? Разработчикам удалось сделать Кейна и Линча в их втором явлении народу не менее милыми неприятными личностями, чем они были в первой части, сохранить атмосферу их приключений и сделать сюжет интересным. В общем, если вы играли в Dead men, Kane & Lynch 2: Dog Days стоит пройти обязательно. Если каким-то образом упустили, никогда не поздно начать. Можно даже со второй части – они прикольно сама по себе.

P.S. Чуть не забыла: Кейном в сингле нам тоже дают поиграть, но только недолго и в самом конце игры.

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

ОЦЕНКА

11

Pantera sis

frisby

Вам також сподобається!



За детальною інформацією щодо продукції ТМ Frisby звертайтеся до продавців
або на веб-сайт www.FRISBY.com.ua

Офіційний дистриб'ютор в Україні компанія PBG, www.PBG.in.ua (044) 503-02-22



Только «Дон» и «Магдалина»,
Только «Дон» и «Магдалина»,
Только «Дон» и «Магдалина» ходят по морю туда!

COMMANDER

Conquest of the Americas

ОТКРЫЛИ АМЕРИКУ

Жанр:
strategy
www.snowball.ru/commander

Разработчик:
Nitro Games
www.nitrogames.fi

Издатель:
Paradox Interactive
www.paradoxplaza.com

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

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

PC

Когда у одного разработчика выходит подряд две визуально схожие игры, да еще и в одном жанре, да еще и в одном стиле – это наталкивает на нехорошие подозрения. Тем более, если первая из вышедших игр оказалась весьма и весьма удачной. А не решили ли на нас нажиться, выдав то же самое в другой обертке? Пустыми опасения не назовешь, потому что такое уже бывало, и не раз. Но в данном случае, забегаю немного наперед, скажу, что бояться не стоит: Nitro Games сумели сделать игру «Хозяева морей: Завоевание Америки» отличной от «Ост-Индской Компании».

И я хочу в Америку, к далеким берегам

Начнем, собственно, с сюжета, если можно выделить нечто подходящее под это слово в стратегии. Мы – капитан эскадры кораблей, направленной к далеким американским берегам правительством собственной страны. Какой именно – выбирать суждено игроку, при этом обращать внимание приходится не только на личные предпочтения и антипатию/симпатию к изображенному на иконке человеку, но и к возможностям, которые дает то или иное происхождение. Например, у британцев низкая мораль в колониях и достаточно большой урон от картечи, зато они хороши при abordage, французские корабли обойдутся дороже остальных, но они ходят на порядок быстрее, и так далее. Выбирать можно из семи вариантов, среди которых Британия, Испания, Голландия, Франция и Империя. Попутно придется выставить еще пару не-

обходимых настроек. Если вы – стратег без склонности к морским сражениям, можете поставить автоматические бои, но для большего удовольствия лучше все делать самостоятельно.

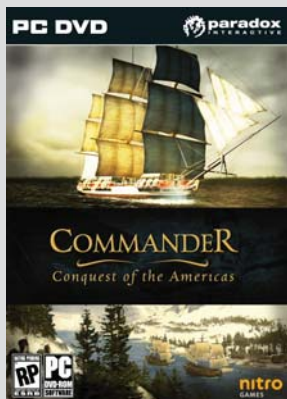
Все эти немногочисленные настройки (помимо, разве что, выбора кампании – свободная или сюжетная) в первое время никак себя не проявляют. Никто не даст торговой флотилии ринуться в бой – все равно ничем хорошим это не кончится. Наша задача – основать колонию и наладить ее связь с домом, то есть с родным портом. «Построить» можно сначала только одну колонию, и первые полчаса-час игры мы будем развлекаться тем, что сновать между родным портом и колонией, перевоза добычаемые товары и людей, а также строить здания в колонии – миссии, верфи, переработки добычаемых ресурсов (золота, например, или серебра). Чтобы игрок не сбился с пути истинного, в игре есть четыре наставника-советника, которые постоянно от вас будут чего-нибудь требовать: то военный флот построить, то миссии, то дворцы и церкви для поднятия морали колонистов. Периодически надо будет налаживать дипломатические связи с другими странами. Звучит скучно, но едва только успеваешь разобраться со всем этим, как на тебя наваливаются новые задачи – надо и флот расширить, и новые колонии построить, и торговые пути наладить. В общем, с ног сбиться можно, если не выставить автоматические маршруты для торговых кораблей.

Кстати, вот именно тут кроется отличие Commander: Conquest

of the Americas от ее предшественницы – в масштабности. Еще бы, там вам нужно было развивать всего лишь собственную колонию, а тут – целую систему колоний. Дел и решений, которые нужно принимать игроку, тут намного больше, да и сама карта масштабней. Выбор места для будущей колонии, стратегии поведения с местными жителями и такими же пришельцами-приплывцами из Старого Света, как вы сами, товаров, команды для собственного судна, снаряжения... В общем, тут и торговых забот больше, и социальных, и военных. Стоит упустить из внимания что-то одно, и вся система рухнет... Ну, или не рухнет, но пригрозит развалиться в мгновение ока. Забывался – на тебя уже злобно смотрят испанцы, да и собственные советники уже как-то недобро прищурившись. А просто ли оно, угодить всем и сразу? Нет. То-то и оно, в итоге, хочешь ты того или нет, но с кем-то воевать придется. Да и Америка не резиновая, а мест, подходящих для колоний, не так уж и много: через пару часов напряженной игры уютных уголочков на карте, где есть ресурсы хоть какие-нибудь, уже нет. А развиваться надо. Придется-таки назревающий конфликт довести до точки кипения – напасть на колонию.

Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали

И вот тут как раз, в тот момент, когда тебе до смерти надоело отвечать на пакты согласием или отказываться от них; когда советники достали не меньше, чем колонисты; когда торговые





суда снуют тут и там, можно оторваться по полной программе, выхлестнуть собственную злость и скуку на колонию и корабли противника. О, морские бои тут просто прекрасны! Когда я играл в «Ост-индскую компанию», я радовался как ребенок тому, насколько хорошо прорисованы вода, небо, корабли, взрывы и летящие ядра, рвущиеся паруса, умирающие на палубах матросы. Тут все это, субъективно говоря, доработано. Картинка смотрится несколько лучше и более живо. Создается ощущение, что художники и дизайнеры из Nitro Games дружно взялись за напильники и подтачивали пиксели, доводя красоту до совершенства. В итоге они сделали картинку просто сногшибательной. И все это — при на самом деле скромных по современным меркам системных требованиях, причем игра даже и не думает тормозить.

Впрочем, любоваться всем этим долго не получится, ибо для полного кайфа я поставил уровень сложности сражений на максимум, а значит — придется попотеть. Не только потому, что сложность тут, в самом деле, хорошая, но и благодаря очень качественно выполненному балансу. Нет, серьезно. Может, физика полета ядра тут и страдает, да и повреждения не стопроцентно реалистично проявляются, но что касается баланса флотов и кораблей — все отлично. В «Ост-Индской», впрочем, с этим тоже проблем вроде как не наблюдалось, плакать о балансе могли разве что опытные эмо-бухгалтеры.

Чтобы победить, надо не только палить по вражеским кораблям, но и лавировать, придерживаясь ветров и течений и крутя бортами, чтобы в тебя при этом шальное или не очень ядро не попало. В случае чего из боя можно выйти — но опять таки, только если сумеете поймать ветер. Если все плохо, предстоит абортдаж. В таком случае, получаете «в подарок» судно противника с товарами. Ну, или он — ваше, если фортуна повернется не по ветру.

На самом деле, если честно, столкнуться в бою с вражескими кораблями, можно и до того, как будут заняты все колонии. Игра предполагает два полноценных варианта — агрессивный и дипломатический, а также несколько их градаций. От того, как вы будете себя вести, зависит то, сколько времени будет проведено в морских сражениях, а сколько за государственными и колониальными делами.

Что имеем в итоге? Хорошую игру для фанатов морских стратегий и боев. Игра достаточно профильная и серьезная, предназначенная для ветеранов своего дела, но при этом она дружелюбна и к новичкам. Во-первых, при наведении на кнопку, иконку или любой другой элемент интерфейса дается подсказка — что это, как использовать и т.д. и т.п. Система с советниками упрощает знакомство со стратегией, при этом увеличивая степень погружения игрока в мир Commander: Conquest of the Americas. Причем первое тут

едва ли не более важно, чем второе, ибо в мире не так уж много геймеров, которые действительно любят и ценят именно морские стратегии. Кроме того, тут есть возможность поставить или бои, или стратегическую составляющую практически полностью на «автоматику», таким образом получая именно то, что хочется. То есть, если вы любите морские бои, вы можете не утруждать себя большим количеством социально-политических забот; либо, если любите стратегии, но не хотите осваивать морские сражения, можете выбрать автоматический просчет боя. Примерно такая же система (касаемо битв) была в «Героях», так что она не нова, тем не менее, ее можно считать плюсом.

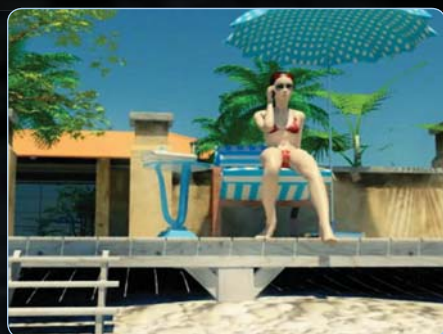
Минус, в общем-то, у игры только один (не считая скучноватого на фоне всего остального звука): у нее нет мультиплеера. Это, по-моему, болезнь всех современных «морских» игр, но у «Хозяев морей» в самом деле есть все, чтобы быть интересной сетевой игрой — можно было бы быстрый бой устраивать не с компьютером, а с живыми противниками, играть за разные державы на стратегической карте, объединяясь в альянсы... в общем, обидно. Ну, да ладно. Будем надеяться, что Nitro Games просто оставили это для будущих своих проектов — не менее хороших, чем Commander: Conquest of the Americas, но с новыми плюшками, фишками и мультиплеером.

Alisa



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

ОЦЕНКА 10



HOTEL

HOTEL, ДА НЕ СМОГ

Жанр:
adventure
www.hotel.cateia.com

Разработчик:
Cateia Games
www.cateia.com

Издатель:
Cateia Games
www.cateia.com

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

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



Есть игры, которые запоминаются надолго, оставляют свой след в душе геймера. С ними сравнивается множество других игр, с них берут пример при создании своих детищ другие разработчики. Это если речь идет о положительных, приятных воспоминаниях. Но есть игры, которые оставляют о себе неизгладимый след несколько иного рода. И речь не об «аЦтоне», потому что о нем я лично стараюсь вообще не вспоминать лишнего раз, а об играх, неоднозначных до такой степени, что даже опытному геймеру только и остается, что развести руками, почесать затылок и нервно хихикнуть. Речь о творении Cateia Games под простым и незамысловатым названием Hotel.

По первым кадрам не скажешь, что перед нами неоднозначная хоть в каком-то роде игра: о, да тут все понятно. Три текстуры, блур, блур и сиски. Некрасивые, правда. Да и пляж тоже некрасивый, и это – при всем моем желании сейчас скорее оказаться на берегу лазурного моря-океана, дабы не

потерять последние солнечные деньки впусую. Ролик такой, что и пять лет назад было бы стыдно его показывать. История, рассказанная в нем, тоже не самая оригинальная: детектив Бриджет (та самая трехполигональная красотка), проводит свой отпуск в шезлонге, а тут ей звонит шеф и очень серьезно просит взяться за дело. Голос у него мужской, но поведение – чисто женское, ибо логики в нем нет никакой: оказавшись на месте расследования перед закрытой дверью и попросив шефа оказать содействие (в ему же лично нужном деле, а не просто так!) мы выслушиваем, насколько мы непрофессиональны. Чесслово, я бы послала. Вот в этот же самый отель – самому расследовать дело. Но Бриджит – девушка стойкая и спокойная, так что она просто-напросто обустраивается и приступает к расследованию.

Где-то я уже это видел...

Сам по себе путь нашего юного и прелестного (если, конечно, отвлечься от графики середины девяностых и рассмат-

ривать более или менее сносные фоны, а не людей) детектива достаточно логичен и прост: мы подбираем все, что плохо лежит, и разговариваем со всеми, с кем можно. Часть людей, правда, не очень хочет поддерживать беседу, но нам какое дело? Абы под ногами не путались. Так что мы просто стараемся узнать как можно больше о пострадавшей и пропаже.

Казалось бы, что можно вытянуть из истории о девушке, у которой украли ожерелье и которая находится в коме? Ну, можно просто найти преступника. Но, елки-палки, это же не модно и не стильно. Что у нас там числится среди популярных игр? «Черное зеркало», «Даркфолл», «Мемента мори», так? Короче, мистика всякая, магия и тайные ордены с сектами. А игры, в которых нет мистики – где они? Их нет в лидерах. И что из этого? А то, что чем больше мистики, чем более таинственные силы замешаны в простом на первый взгляд деле, тем лучше игра.

Кажись, примерно такой должна была быть логика со-



здателей Hotel, иначе я просто вообще не понимаю, как можно объяснить то, что происходит на экране. Первая часть игры еще отличается некой логичностью, даже то, что хозяин гостиницы сообщает нам об увлечении хозяйки магией. «Ну, – подумалось мне, – вызвала гламурная дамочка силы, с которыми не совладала. Со всяким же бывает, что уж там – разберемся». Но чем дальше, тем толще и сочнее лулзы мы будем ловить.

Сначала к нам в гости является призрак мертвой девушки (ладно-ладно, сам по себе этот факт еще ничего...) и рассказывает о тайной организации Аппотекари. У меня лично с этим словом связана только гильдия воинов, но никак не организация, повязанная с тамплиерами. Как они связаны? О, а вы не знали? Аппотекари – тайные римские воины, охранявшие египетских торговцев, они же – тамплиеры. Со временем, из охраны купцов они переквалифицировались в мега-воинов, спасающих мир – ведь «ололо, галактеко опасность!» А вы – не кто иной как мессия, избранный. Почему – они и сами не знают, но у них связь с полицией, а ваш шеф – его, кстати, зовут МакКлауд – выдал с поторохами и вас, и ваши способности в рас-

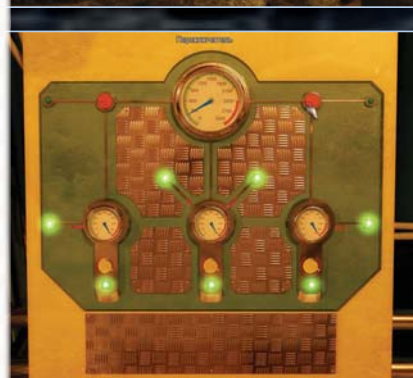
крытии сверхъестественных дел. В общем, спалились вы, мессия, давайте теперь спасайте мир. Как? Ой, ну вы ж мессия, разберетесь. Только испытания пройдите сначала, ага...

Кстати говоря, кладбище тамплиеров, на которое вы пришли – это кладбище аппотекари. И хоронят их именно тут не просто так, а потому что как раз в этом небольшом уголке Франции в наш мир пробиваются такие силы, что сам Сэм Фишер обосытается на месте от страха, а это дает возможность призракам аппотекари появляться в мир.

Если в этом месте у вас не случилось от смеха коликов, можете узнать еще пару интересностей. Например, что в мире есть король Артур; что Марк Антоний – нытик и весьма вспыльчивая особа, а Клеопатра его все еще ждет; что Смерть – маленькая девочка (страшная, ибо тоже трехполигональная); что Атия (хозяйка отеля) – древняя жрица и возлюбленная (это уже в самом конце игры) божества, которое она и пытается оживить с помощью святого Грааля. А сам Грааль – это кусочек метеорита, подобранный маленьким египетским мальчиком, который из-за этого стал божеством. «Санта-Барбара», честслово!

Отель «У погибшего игродела»

Сейчас ты, читатель, имеешь полное право на меня обидеться за спойлеры, но честслово, иначе рассказать об этом «Отеле» просто не получится. Ибо если рассматривать Hotel всерьез как игру и адвенчуру, то можно сказать только то, что у нее ацтотная графика, потыренные с именитых игр (а местами, походу, и с «алаваравских») казуалок) задачки и квесты, бесконечные прыганья с локации на локацию и обратно, неживые персонажи, скупая, пропадаящая местами музыка и звук, отсутствие в нем эффектов как таковых (не говоря уже о графических!). В общем, атмосферой тут не только не пахнет, но и не попахивает. Из-за этого, даже если не воспринимать сюжет и его повороты как большую шутку юмора, преподносимую столь пафосно, что не смеяться в голос не получается, история несколько не пугает, не затягивает. В общем, играть в нее можно для разминки мозга, если совсем делать нечего или хочется повысить себе настроение. Благо, задачки тут едва ли не детского уровня, да еще и активные подсказки присутствуют...



Графика:	6
Геймплей:	7
Звук:	7
Управление:	9
Сюжет:	12+😊
	4

ОЦЕНКА

6

Pantera sis



The Guild 2 Renaissance

Добро пожаловать обратно

Жанр:
add-on, strategy
www.theguild2.com

Разработчик:
Runeforge Games Studio
www.runeforge-games.com

Издатель:
JoWood Entertainment
www.jowood.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 256 Мб
3,5 Гб на жестком диске



В далеком 2002 году мозг виртуальных стратегов был разорван на мелкие кусочки игрой «Европа 1400. Гильдия», в которой не надо было строить свое военное государство, сражаться за территории и ресурсы. Надо было просто добиться успеха в жизни, играя за персонажа определенной профессии. И эта простая концепция оказалась настолько интересной и увлекательной, что пару лет спустя вышла вторая часть игры. А потом еще несколько аддонов. Конечно, кое-что в игре менялось – и даже многое, но оставалось самое главное – идея.

И вот, на дворе уже 2010 год, а идея, как оказывается, все еще жива. Почти два года разработчики делали новое дополнение, чтобы вернуть нас в мир «Гильдии» и чтобы мы смогли получить удовольствие не меньшее, чем доставляли прошлые части. «Получилось ли у них?» – вот главный вопрос, на который мы и искали ответ на протяжении практически недели, потраченной на прохождение The Guild 2: Renaissance. Правда, забегаю наперед, скажу, что неделя – это вовсе не максимальное время игры, ибо перед вами бизнес-стратегия, а не РПГ или экшен с фиксированным сюжетом, так что, даже начиная одним и тем же персонажем, можно играть

по-разному, получая различный результат. В общем, если вам уж очень понравится The Guild 2: Renaissance, то провести за ней вы сможете и месяца, и даже год, постепенно обрстая новыми знаниями, умениями и собственными стратегиями прохождения той или иной кампании.

Что такое хорошо

О чем нам сказали разработчики и издатели, предлагая опробовать аддон? О том, что он увеличивает размер карт в четыре раза по сравнению с оригинальной частью игры, добавляет в нее новые сценарии (их тут два – The Alps и The Free Republic of the Netherlands), новые профессии – наемников, каменщиков, банкиров, мельников, владельцев таверн и ферм, а также новый механизм получения титулов. И это тут есть. Однако куда лучше не нововведения, а то, что аддон не требует наличия оригинальной части игры. То есть он самостоятелен. Так что даже те, кто упустил возможность поиграть в прежние воплощения «Гильдии», ничего не потеряют. Впрочем, тут мы подкрадываемся ко второму пункту статьи...

И что такое плохо

Плохо то, что сделав самостоятельный аддон, который вы-

шел достаточно большое время спустя после релиза оригинальной игры, разработчики «забыли» добавить в него обучалку. Помнится, у «Гильдии 2», да и у «Европы 1400» был один большой минус – эти игры не могли понять те, кто решил забить на процесс обучения. В итоге, они оказывались в большом мире с одним вопросом – «и что мне надо делать?» Не то, чтобы заняться было нечем – дел в «Гильдии» всегда было (и есть) невпроворот, особенно, если хочешь достигнуть желаемого результата поскорее; просто сообразить, с какого места ко всему этому приступить, достаточно непросто. Перенести опыт с других игр просто нереально – «Гильдия» достаточно самобытна, так что без обучения «подружиться с ней» очень сложно.

И что же делать тем, кто раньше в «Гильдию» не играл или уже забыл напрочь, как это делается (все-таки, стратегия – это вам не велосипед и не скейт с роликами, со временем приобретенные познания затираются, замещаются умениями из других виртуальных вселенных)? Ну, им остается три варианта. Первый – пытаться выкрутиться самостоятельно, зная, что оно того стоит (а оно точно стоит). Второй – найти опытного товарища, которого



можно попытаться на вопрос «что да как». И третий – логичный, но самый долгий по времени: найти такую оригинальную игру ради учебки. Есть еще один вариант, конечно, несколько читерский, тем не менее, удобный – найти прохождения оригинальной части «Гильдии» и ориентироваться по нему в процессе развития собственного персонажа с учетом особенностей «Ренессанса».

Для чего, собственно, нужны все эти мытарства? Ради интересного игрового процесса, который не встретишь ни в одном другом игровом мире. Потому что разработчик не стал ломать устои, он только сделал «косметический ремонт» игры да привнес несколько новшеств.

Что касается «ремонта», то речь идет о графике. Звук, кажется, остался на прежнем уровне, только новые композиции появились, а само качество осталось неизменным. Графически же игра немного повзрослела, хотя до красот некоторых современных миров ей очень и очень далеко даже при высо-

ких настройках. При средних, глядя на персонажей, хочется залиться горячими слезами и сжечь контору разработчика за такое непотребство. Благо, The Guild 2: Renaissance – игра не слишком требовательная, и если выставить настройки на максимум прежде, чем начать генерацию собственного подопечного, таких грустных эмоций испытать не успеешь. Тем более что мир стал более оживленным, так что, отдав все нужные указания и переведя что можно и нужно под руководство ИИ, можно насладиться дикой и не очень природой: животными, разгуливающими по лесам и городам, грузчиками, таскающими тележки и пьяно переругивающимися между собой или с проходящими мимо людьми; можно зайти в здание и посмотреть, на людей, которые трудятся для вашего блага. В общем, интересно, оживленно, а с максимальными настройками – более чем просто пристойно.

О части нововведений уже было сказано. Это новые карты и кампании, что вполне логично для аддона. Это профессии, а значит – новые строения, новые методы прохождения, новые темы для общения. Еще одно дополнение – измененная система получения титулов.

В зависимости от выбранного жизненного пути, игрок сможет стать дворянином либо служить в армии во время войны, либо предоставляя королю рекрутов. Естественно, до всего этого (особенно, до второго варианта) надо сначала дорасти финансово. С логической точки зрения такая перемена выглядит убедительно, да и играть стало интереснее и сложнее, игровой процесс стал более живым и увлекательным.

В итоге, перед фанатами серии вопроса «играть или нет» даже не стоит – определенно, пропускать такой насыщенный аддон не стоит, тем более что ждали мы его почти два года. Всем остальным стоит задуматься, хотят ли они ломать свой мозг тем, как бы побыстрее разобраться с необходимыми установками, управлением, жизненным укладом местных обитателей и прочими особенностями, без которых не только получить удовольствие, но и играть в The Guild 2: Renaissance будет вообще невозможно. Если вы готовы положить на алтарь хорошей и качественной бизнес-стратегии несколько часов свободного времени и пару десятков нервных клеток, тогда стоит.

Alisa



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

ОЦЕНКА 10



– Руку в военном конфликте потерял?
– Не-а. Оторвали, когда в военкомат тащили.

Бородатый анекдот

Избежать армию

Жанр:

action, RPG

www.sigma-team.net/games/action/alien-shooter-2-conscription.html

Разработчик:

Sigma Team

www.sigma-team.net

Издатель:

Sigma Team

www.sigma-team.net

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 512 Мб

Видео: 128 Мб

1,2 Гб на жестком диске



В последнее время вооруженные силы почти всех стран испытывают недостаток добровольцев, желающих вступить в ряды защитников своей родины. Насмотревшись боевиков, наигравшись в игры и начитавшись новостей, мало кто решится пойти в армию – сильно уж там все непривлекательно. Но и в вооруженных силах тоже не все прапорщики сидят: понимают, что им как-то нужно пиариться, и работают над этим, кто во что горазд. Американские вооруженные силы, к примеру, вложились в военный симулятор (экшен по-нашему) и сделали его доступным бесплатно. Такая себе демо-версия армии, показывающая ее с «правильной» стороны. Наши высокие чины еще до такого уровня продвинутости не дошли. А вот в Тюмени местный военкомат, видимо, «подмазал», где надо, дал «на лапу», кому нужно, и вот, Sigma Team выдали продолжение довольно известной времяубивайки Alien Shooter 2: Conscription, что переводится как «воинский призыв», или «новобранцы».

Осенний призыв

Итак, что же нас ждет в рядах доблестной тюменской армии? Начнем мы, как и положено новобранцам, на военной базе. Не на совсем обычной, а немного подземной, чуть-чуть научной такой базе. Типа Блек Мессы из «Халфы», только здесь что-то в планировке или декорациях чувствуется свое, родное, славянское.

И даже на таких базах «дух» – это мальчик на побегушках. И, соответственно, основным занятием для нашего героя является выполнение квестов

типа «подай/принеси». Но если бы нам подсунули игру про серые будни солдата-срочника, то 100% попала бы она прямоком в «аЦтой». Разработчики это и сами понимают, поэтому первое же обычное задание заканчивается плачевно – нападением алиенов на нашу базу. В попытках выбраться из этой круговерти живым, предотвратить масштабное вторжение врага и понять логику начальства, не очень охотно борющегося с ним, мы и проведем всю игру.

По механике это все тот же экшен с элементами РПГ. Правда, жизнь, по сравнению с Alien Shooter 2, нам усложнили: урезали количество слотов под импланты до одного. Но с тем арсеналом оружия и количеством брони, которые нам открываются по мере прохождения, это все мелочи.

Графически игра идентична второй части – не особо продвинутые модели и анимация, но хорошие спецэффекты, а также кровавица от десятков и сотен врагов, заливающая пол вокруг.

Музыка в игре драйвовая, но иногда ее напор не сильно вяжется с тем, что происходит на экране. Правда, такое бывает крайне редко.

На ДВРЗ

Но не кампайном единым живы «Новобранцы». В меру своих сил отпинав врага, мы можем не только перепроходить уровни: разработчики сделали возможность поиграть в один из трех режимов выживания или, при наличии трех компьютеров и трех пар рук, во все вместе. В «карьере» наш герой за уничтожение при-

шельцев получает новые уровни, на которых, помимо вкусных пончиков, ему дают возможность выбрать новое оружие и распределить очки опыта по разным характеристикам. Также в «карьере» в процессе уничтожения врагов из них выпадают патроны и разные бонусы: от заморозки всех противников на экране до вооруженного напарника. Второй режим выживания (stand firm) очень похож на аналог из Crimsonland: приходится уничтожать алиенов волна за волной, а оружие удается выбить только из особо толстокожих противников. Последний из режимов, Gun stand, дает возможность побить за гашеткой турели, находящейся на перекрестке, где со всех сторон прут толпы пришельцев. Продержавшись определенное время, получаешь бонус в одном из четырех направлений: возможность улучшить пушку, установить или улучшить ракетницу, восстановить барьер, добавить синхронные вспомогательные турели или пехотинцев внутрь периметра. У каждого улучшения есть три уровня, и подходить к их выбору надо очень серьезно.

На страже отечества

Финал кампании подсказывает, что тюменский военкомат мазал-мазал, да недомазал. А вот Sigma Team молодцы: сделали игру – за уши не оттянешь. Ну, чего уж тут удивляться, опыт в разведке и уничтожении алиенов у них немалый. Вердикт: фанатам такого рода экшенов – играть, а остальным – смотреть и облизываться.

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

ОЦЕНКА

9



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 (BX80616I5650) s1156, 3.2GHz, Intel H55
- Системна плата - Gigabyte GA-H55M-S2H iH55, DDR3, 2xPCI-Ex, SATA2, IDE, 1Gb Lan, SB 8Ch, mATX
- 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, 16икс, САТА2, ІДС, 1Гб, 8Че, юАТеЙкс, ДДР3, 4096Мб, 1333Мгц, ПисСіз-10600, АшДД - 1000Гб, САТА-2, 5400-7200 АрПіЕм, 64Мб буфер, Радеон АшД5570, 512 Мб, АрВи830, ДжіДеДеЕр-3, ДіВіДі±РВ, 1 Гб Лан, ЮСБ 2.0, ЛАН, Аудіо, АТеЙкс 400 Дабл Ю. Профешінал Б60, Ес1156, 3.2 Гц, Ейч55, Гігабайт ЖеА-Аш55Ем-Ес2Ейч, ДДР3, 2иксПисАй-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, 1иксПіЕс/2, ДіВиАй, 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.



ALIEN SWARM

Alien 4 Dead

Жанр:
командный экшен
www.alienswarm.com

Разработчик:
Valve Corporation
www.valvesoftware.com

Издатель:
Valve Corporation
www.valvesoftware.com

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 128 Мб
2,5 Гб на жестком диске

PC

Что общего у Alien Shooter и Left 4 Dead? Конечно же, это толпы врагов, нападающих на игрока со всех сторон. Но, в отличие от AS, L4D брал игрока не методичным отстрелом всех и вся, а кооперативным режимом игры, где результат зависел в большей степени от команды, чем от индивидуальных действий каждого. Valve это давно поняли и решили порадовать игроков, объединив эти две игры в одно целое. Что же у них получилось?

Конечно же, игра начинается с выбора персонажа и вооружения. Мы имеем аж восемь кандидатов по два героя каждого класса. Офицер – безусловный лидер группы, неплохо вооружен, но основная его задача – усиливать атаку ближайших напарников, этаким паладин с дробовиком. Специалист – это огневая мощь группы, подвижный «миниган», необходимый в местах больших скоплений врагов. В отличие от мускулистого коллеги, оружие – не сильная сторона медика, он ценится за свою лечащую пушку. Наконец, Механик – персонаж тоже не слишком сильный, но очень полезный: он может взламывать электронные замки, открывать и заваривать двери. Что же касается вооружения, каждый герой может носить два вида оружия и один спецпредмет вроде дополнительной брони, аптечки или сварочного аппарата.

Игра поделена на миссии, цели которых всегда сводятся к достижению определенной точки и попутному выполнению ряда задач. Например, в одном из заданий необходимо добраться до

бункера примерно на полпути до финальной цели и отбить большую атаку чужих. Там же механик должен взломать замок, чтобы открыть путь. Этот персонаж нередко бывает необходим для прохождения заданий, поэтому часто приходится прикрывать его. Он же, в свою очередь, может заварить дверь, чтобы перекрыть путь преследующим группу врагам. А чудись на уровне очень много, и методичный отстрел всех – не самый лучший выход. Нам удалось обнаружить предел их респауна, но к финалу задания мы дошли с пустыми магазинами, в итоге убивая врагов кто прикладом дробовика, а кто – кулаками. Патроны и медикаменты – вечная проблема. Не думайте, что на карте будут валяться бесхозные склады боеприпасов под каждым деревом: если вы встретите один такой – считайте, что вам повезло.

По мере прохождения накапливается шкала опыта, и вы растете в уровне. Это означает получение нового вида оружия или спецоборудования. Обратите внимание, что некоторые его виды доступны для использования лишь определенным классом – например, лечащая пушка. Больше накопление опыта, фактически, не дает ничего. В игре нет возможности самостоятельно распределять очки опыта по имеющимся у героя навыкам или чего-либо подобного. Таким образом, игрок первого уровня примерно равен по силе игроку десятого, отличия видны лишь в снаряжении.

Камера, в лучших традициях Alien Shooter, расположена

сверху. Чтобы целиться было легче, у каждого героя есть лазерный прицел. Удобно, что ты видишь лазерные «указки» всех игроков, таким образом получая представление, куда будет стрелять каждый из них. Это нужно как минимум для того, чтобы не стоять на линии огня. Также враги часто нападают не только спереди, но и со спины, и игроки негласно разделяются по парам: двое расчищают путь, остальные прикрывают тыл.

Внешне игра выглядит недурно: примерно как shadowgrounds survivor (это ж Source все-таки!). Но что, как мне кажется, намного важнее – она не требовательна к ПК и будет летать даже на слабых машинах. У меня часто наблюдались «тормоза», вызванные, видимо, слабым интернет-соединением, но играть это мешало не слишком.

Что же получилось в итоге? Командная игра, конечно, присутствует, но в L4D этот элемент проработан куда глубже, а от Alien Shooter осталось немного – фактически, лишь толпы чужих, различных форм и мастей. Больше всего расстроили, наверное, скудные возможности кастомизации персонажа – этот момент сильно упрощен в сравнении с AS. Но в целом игра оставила приятное впечатление и должна очень порадовать любителей кооператива, особенно, если учесть то, что она абсолютно бесплатна! Загружай через Steam, и вперед – крошить в капусту толпы враждебных форм жизни!



Графика: 9
Геймплей: 8
Звук: пиф-паф
Управление: 10
Сюжет: нет

ОЦЕНКА

8

Wolf



All your brains are belong to us

RHEM 4

Если ты, дорогой читатель, давно мечтал о какой-нибудь интересной и стоящей головоломке, то отложи кусок трубы в сторону и отведи-ка четвертую часть этой вот оригинальной игрушки. Она круче, чем четвертый день нестиранные солдатские портянки, олдскульнее любой инди-игры, а уж как голову ломает – любой Хит-мэн позавидует. В чем подвох?

Подвох в том, что таких игр практически не бывает. Создатель, наплевав практически на все правила и каноны, сделал игрушку вне времени и правил. Как кубик Рубика, только в компьютерном эквиваленте. Ближайшим родственником можно назвать Myst, хотя разница в возрасте очевидна.

Захватывающие сюжетные линии

Как оно обычно бывает в играх-головоломках? Первую скрипку играет сюжет. И уже вокруг запутанной, интригующей, крайне необычной истории строятся все приключения, по углам растыкиваются головоломки, при этом далеко не всегда они выглядят уместно. Когда, например, сейф почему-то заперт чем-то вроде пятнашек. К слову, достаточно часто головоломки, то тут, то там приклеенные скотчем по локациям, типичны по самое некуда. Что-то вроде «судоку», «башен Ханоя» или «поверни трубы так, чтобы вода из пункта А попала в пункт Б и не вытекла». Бывает, попадаются и оригинальные задачи, но дело не в этом. Важно совсем другое – фокус внимания практически всегда сдвинут в сторону сюжета.

Сюжетную историю всей серии RHEM можно вместить буквально в два предложения:

«Герой попадает в удивительный город RHEM, полный загадок и необычных механизмов. К сожалению, его транспорт наглым образом умыкают, поэтому, чтобы продолжить свое путешествие и покинуть город, ему понадобится хорошо потрудиться над загадками». Цифра «4» рядом с названием прибавляет еще одно предложение: «После долгих мытарств в трех частях города, герой прибывает в четвертую, где находится транспортная система, а значит, есть возможность выбраться из RHEM'а».

В принципе, все кратко, предельно ясно, а кто не согласен – рискует получить по лбу, так как в чужой монастырь со своим уставом лезть не положено, особенно, если вход в него находится на крыше, ключ – в подвале, а окна и двери все сплошь железом обитые и открываются только после сканирования сетчатки глаза.

Беспредельная фантазия художника

О графике вообще можно выражаться долго, красиво и даже не всегда печатным словом. Она похожа на реликтовое ископаемое времен, когда Дюк Ньюкем еще ходил пешком на инопланетян, левой рукой поддерживая «памперс». Мы-то знаем, что графика – далеко не самое главное в авантюрах, и порой 2D смотрится куда лучше 3D. И пускай даже игра выглядит так, будто бы создатель неторопливо отрисовывал ее в Paint'e – за интересные головоломки берутся для того чтобы мозги размять, а не глаза порадовать, так что некоторую брутальность RHEM 4 можно с легкостью простить.

Управление тоже не ахти какое сложное. В стиле чукчи: куда

кликаю, туда иду и поворачиваюсь, то беру, прячу и применяю.

Звуковое сопровождение – под стать графике. Урбанистически-психоделичная атака на мозг начинается с самого главного меню. Все остальное происходит в относительной тишине. Ну, если не считать, что выключатели щелкают, кнопки пикают, а двери с шумом разъезжаются. А еще братья, которые связываются с тобой время от времени по ходу игры, разговаривают вполне человечески. Чего еще можно желать?

И что в итоге остается?

А вот то-то и остается, что загадки, загадки и еще раз загадки. Простенькие, трудные, головокружительно-трудные. Никто не будет вас брать за ручку, водить от одной к другой задачке и разжевывать, что нужно делать тут, а что – там. До всего нужно дойти самому при помощи содержимого собственной черепной коробки.

Более того, любая часть города представляет собой настоящий лабиринт, где на каждой ветке найдется что-нибудь эдакое. Так что гладенько пройти одну загадку за другой не выйдет, вполне возможно, что после очередной головоломки вы получите ключ от загадки, которую видели два часа назад, и вряд ли по памяти найдете. Поэтому все части серии RHEM – это как раз те игры, которые без ручки и листочка пройти просто нереально.

Впрочем, это только радует любителей поднапрячь мозг на досуге. Так что, если вы принадлежите к этой породе людей, новая часть серии вполне сможет вас порадовать.

Жанр:

logic, adventure
www.rhem-game.com

Разработчики:

Knut Muller
www.mueller-knut.de

Издатель:

Lace Mamba Global
www.mamba-games.co.uk

Системные требования:

Процессор: 1 ГГц
ОЗУ: 256 Мб
Видео: 128 Мб
700 Мб на жестком диске

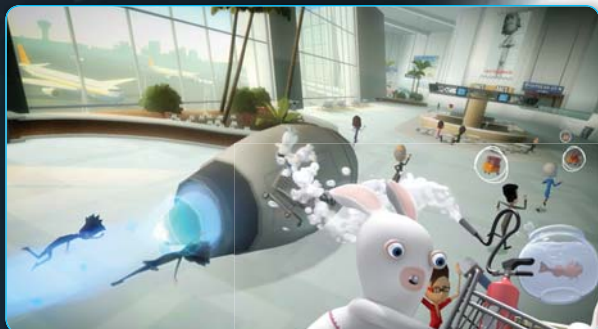


Графика:	4
Геймплей:	11
Звук:	4
Управление:	6
Сюжет:	6

ОЦЕНКА

7

Влад Эникеев



Бешеные Кролики GO HOME

Лунные кролеги, БВАААА!

Жанр:

arcade

www.rabbids.us.ubi.com

Разработчик:

Ubisoft Montpellier

www.ubi.com

Издатель:

Ubisoft Entertainment

www.ubi.com

Издатель у нас:

Buka Entertainment

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор: 2,5 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб

5 Гб на жестком диске



PG | PS3 | X360

Ubisoft уже несколько раз показывала игрокам, что кролики – это не только ценный мех и несколько килограммов вкусного мяса, но еще и море лузгов. Делала это компания качественно, поэтому забыть «кролегов», поиграв в них однажды, уже не удавалось. Ну, а разработчики и рады стараться: выдавали нам раз за разом очередную порцию «крольчатины», одобренной большим количеством шуток и мини-игр, добавляя Реймана по вкусу.

Правда, за столько лет блудо приелось не только геймерам, но и самим кроликам. Похоже, они устали развлекать народ и решили отправиться домой. И тут же, видимо, вспомнили выражение «лунный кролик печет рисовый пудинг» и решили, что раз кролик лунный – значит, Луна и есть их родной дом. И именно туда им нужно добраться. А так как среди кролегов интеллектуалов отродясь не водилось, они решили строить башню. Умные зверьки бы украли ракету, а вот наши подопечные крадут много всего и сразу. Из этого «много» они и будут делать «мост в небо». Естественно: чем больше предмет, тем лучше. Коровы или рояль – это очень хорошо. Ведро или стол – тоже, в принципе, неплохо. Так, предмет за предметом, кролики и пробираются ближе к «дому». Задача игрока – помочь им в этом, собрав все, что только можно, на 16 локациях-уровнях. Выбирать и проходить их можно в любом порядке, собирать нужно столько предметов, сколько получится.

А вот теперь скажите мне, кому из вас не хотелось пронестись на полной скорости в магазинной тележке по супермаркету,

кафе или просто по улицам? А кто на это осмеливался? О, это очень и очень весело. Правда, небезопасно и еще – неправильно, если задуматься о законности такого деяния. Rabbids Go Home дает возможность сделать это в компании двух озорных кролегов, получив одно сплошное удовольствие без каких-либо последствий. При чем устраивать гонки мы будем практически постоянно: собирая предметы, убегая от людей, дезинсекторов, собак и прочих опасностей либо догоняя «убегающую» добычу. Создается ощущение, что сама суть Rabbids Go Home – это веселые покатушки.

В этом как раз и заключается основная перемена в серии о похождениях сумасшедших кролегов, если забыть о том, что она лишилась Реймана. Теперь в Rabbids'ax практически нет мини-игр, от которых мы ловили кайф в прошлых частях, нет большого разнообразия стебных развлечений в духе бесшабашных кроликов. Сложность игры, кстати, тоже стала более низкой. Как только разберешься с управлением на ПК (оно несложное и представлено прикольной кролего-схемой), играть становится... примитивно. Другое слово подобрать сложно.

Возможно, если бы не своеобразный юмор кроликов, не классная музыка, заставляющая двигаться быстрее и с большей игровой отдачей, не динамика игры, было бы скучно. Вроде как взяли знаменитых и раскрученных героев и перенесли их в детскую аркаду со сбором предметов. Но со всеми этими нюансами, с оригинальной сюжетной задумкой и сохранившейся мес-

тами атмосферой «дурдома на выгуле» у разработчиков получилась хорошая игра. Жаль, конечно, что это уже не те кролики. Но новые, скажу я вам, ничуть не хуже. Они просто другие. И удовольствия от них получаешь ничуть не меньше.

Единственное, что сохранилось целиком и полностью, кроме самой идеи «кроличьего дурдома», это графика. Похоже, что разработчики не выглядывают в реальный мир уже очень давно – настолько она устарела. Правда, эта милая прямоугольность персонажей уже стала частью своеобразной атмосферы серии, так что разительных перемен и не хотелось бы.

Честно говоря, делать вывод по этой игре мне сложно. Вы даже не представляете, насколько. Потому что, с одной стороны, удовольствие я получил. А с другой – во мне негодует фанат серии Rayman Raving Rabbids, злой на разработчиков и издателей за такое кощунство. Но я попробую суммировать впечатления и выдать некий итог. Итак, перезапущенная серия потеряла многое, но многое и приобрела. Она стала более аркадной и менее сумасшедшей. Если оглядываться на первые части и быть их истинным фанатом, лучше сделать вид, что Rabbids Go Home никогда не издавалась. Но если просто любить хорошие аркады, если кролеги притягивали к себе не столько стебом, сколько графикой, атмосферой и веселостью, то играть все-таки стоит. В таком случае от игры вы получите немало удовольствия без какого-либо негатива.

Rabbid

Графика:

7

Геймплей:

10

Звук:

12

Управление:

10

Сюжет:

9

ОЦЕНКА

9

КОНКУРС

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

Фамилии победителей будут
опубликованы в журнале
«Шпиль» №10 2010 года

ОСЕЛЯ ЗЛА

3 16 ВЕРЕСНЯ У 3D
ПОТОЙБЧНЕ ЖИТТЯ

1 В какой город направляются герои в четвертой части?

- A. Техас
- B. Колорадо
- C. Лос-Анджелес
- D. Лас-Вегас

2 Кто исполнил роль Криса Рэдфилда?

- A. Вентворт Миллер
- B. Роберт Паттисон
- C. Джонни Депп
- D. Леонардо ДиКаприо

3 С какой всем известной книгой сравнивают «Обитель зла»?

- A. «Красная шапочка»
- B. «Алиса в Зазеркалье»
- C. «Три поросенка»
- D. «Колобок»

4 В каком году вышла первая часть «Обители зла»?

- A. 2002
- B. 2001
- C. 1998
- D. 2004

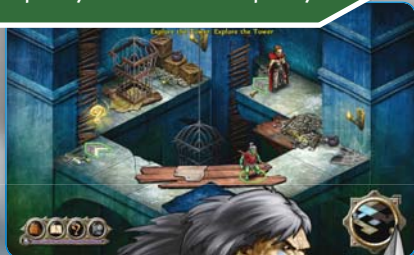
5 Вокруг какого вируса закручено повествование?

- A. Т-вирус
- B. С-вирус
- C. Ы-вирус
- D. Вирус свиного гриппа

**Среди правильно ответивших на вопросы
будут разыграны эксклюзивные сувенир-
ные подарки от студии Sony Pictures**



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



PUZZLE QUEST 2

Налево пойдешь – коня потеряешь

Жанр:

logic, RPG

www.puzzle-quest.com

Разработчики:

Infinite Interactive

www.infinite-interactive.com

Издатель:

D3Publisher

www.d3publisher.us

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

ОЗУ: 1 Гб

Видео: 256 Мб

475 Мб на жестком диске

PG | X360 | DS

Практически все ролевые компьютерные игры в мире отличаются своими боевыми системами – ну, если исключить совсем уж классических представителей жанра, продолжателей серий и просто клонов. У некоторых она более оригинальная, другие тяготеют к привычным решениям. Infinite Interactive однажды – много-много лет назад – избрала оригинальный путь победы над врагами: с помощью поля «лайнсов», «три в ряд». Выбор разработчиков оказался удачным, что подтверждается большим количеством фанатов Puzzle Quest, а также игр этой и других студий, сделанных в аналогичном стиле. «Скварэнксы», например, выпустили Gyromancer.

Но вернемся к нашим «баранам», тобишь Infinite Interactive и Puzzle Quest. Они решили обратиться снова к своему самому первому детищу и выпустить его продолжение с незатейливым названием Puzzle Quest 2. Искать тесную сюжетную связь с оригинальной первой частью оставим самым дотошным людям, фактически же ее тут нет. Поэтому наслаждаться PQ2 можно, даже если с предыдущими творениями разработчиков знаком не был.

Играть теперь мы будем пешим героем-одиночкой: коня у нас отобрали. Впрочем, сожалеть о безвременном ушедшем в прошлое лошадке не приходится, ибо на сей раз путешествовать мы будем не по наземной карте, а по разным подземельям, пещерам, а также башням и замкам. Сложно было бы, наверное, на

лошади взобраться по лестнице... Пешком оно сподручней, тем более что передвигается наш герой достаточно смело и умело и на своих двоих. Каким именно будет персонаж – выбирать самому игроку, на выбор предлагается четыре класса, то есть восемь героев – один женского и один мужского пола на класс. Отличаются они не только внешне, но и по своим изначальным умениям и способностям. Дальнейшее развитие сильно зависит от игрока, причем сама система прокачки перса стала намного более совершенной и интересной, чем была в Puzzle Quest.

А вот смысл приключений не изменился: нам надо спасти мир (на сей раз от гоблинов и непонятной опасности, пришедшей из прошлого), для чего, перемещаясь с локации на локацию, мы будем умерщвлять вражин, одного за другим. Классов противников тут достаточно, варианты магических атак у них различны, отличается и оружие, которым они наносят физический урон. Как обычно, мана и сила для атак собирается путем сложения фишек по три в ряд – система вроде бы простая, но научиться владеть ею целиком и полностью, чтобы с легкостью одолеть более сильного противника, не так уж и просто. Тем более что приходится сохранять спокойствие, чтобы не упустить важный ход. Помимо самих битв, тут есть и дополнительные квесты, а также добыча лута из сундуков, взлом замков и прочие развлечения. Реализованы они

тоже лайнсами, а не надоедают благодаря разнообразию игровых полей.

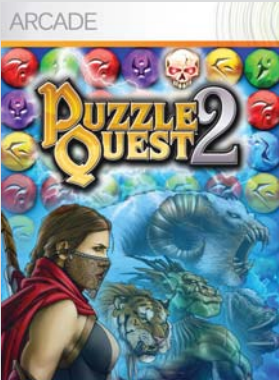
Сюжет в Puzzle Quest 2 όσο-бо замысловатым не назовешь, зато интересным – вполне. В нем присутствует не только базовая линия, дающая старт приключениям и убийству монстров, но и развитие. Кроме того, в игре есть еще два сильных момента: мультиплеер, позволяющий посоревноваться с живыми противниками, и режим чемпионата. Они продлят общение с PQ2 еще как минимум на пару дней.

Наблюдать за событиями на экране интересно еще и благодаря приятной графике, хотя сильных и очевидных перемен ждать не стоит – и стиль, и качество рисовки остались на прежнем уровне. Высоком уровне, надо заметить.

Подкачал во всем этом только звук – он несколько скучноват, но за общей динамикой событий этого просто не замечаешь.

Infinite Interactive выбрали достаточно оригинальный жанр логических РПГ, в котором уже стали мастерами своего дела. Конечно, если вы любите динамичные бои с маханием мечами, красивыми спецэффектами и суперреалистичной графикой – эта игра не для вас. Но если куда важнее атмосфера игры, ее оригинальность, интересный сюжет и заметная работа мозга при прохождении – PQ2 вам точно понравится.

Telo



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

ОЦЕНКА

9

КОНКУРС

Как и было обещано, публикуем
итоги совместного с Украинской
федерацией ушу конкурса
по фильму Karate Kid

Сертификат
на мастер-класс по ушу
получает
Репик Сергей, г. Киев

В КИНО С 19 АВГУСТА

Карате Кид

© 2010 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Поздравляем нашего победителя, а остальным желаем удачи
в следующих конкурсах, которые не заставят себя долго ждать

Жанр:
казуальная, adventure

Разработчик:
Alawar Stargaze
www.alawar.ru

Издатель: Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 11



СНАРК ИЗ ЗАЗЕРКАЛЯ

Компания Alawar давно известна как издатель казуальных игрушек, но с таким опытом и количеством проходящих через их руки игрушек – у них должен быть немалый опыт и понимание того, что именно нужно игрокам. Хотите верить, хотите нет, но похоже, все это у компании действительно есть. Потому что игры производства Alawar получаются если не шедеврами, но действительно стоящими.

Вот, например «Охотники за Снарком. Добро пожаловать в клуб!». Вроде бы игра представляет собой обычный «поиск предметов» – таких в месяц выходит вагон и маленькая тележка, но разработчику удалось сделать игру интересной и выделяющейся на фоне остальных. Как? Ну, для начала из нее убрали поиск ненужных предметов. Нам надо высматривать на экране только те вещи, которые придется использовать. Причем использовать эти самые найденные предметы мы будем активно и постоянно – чтобы открыть замки, проходы через зеркала, найти ключи, оттереть табличку с кодом и т.д. и т.п. При этом все построено настолько ло-

гично, что порой даже забываешь, что перед тобой мелкая казуалка. Правда, игра тут же заставляет вспомнить об этом. Ибо предметы мы будем искать по частям. Это усложняет задачу, местами делая ее практически невыполнимой, так как некоторые «детали» рассмотреть без подсказки не то чтобы сложно, а даже нереально. Даже воспользовавшись «лупой», иногда замечаешь, что же там спрятано. Но как только предмет находится, и ты двигаешься дальше по локациям, о неприятных ощущениях забываешь – при несложном и незамысловатом сюжете игре удается захватить игрока. Атмосферой, оригинальным стилем рисовки, таинственным поиском таинственных вещей и погоней за не менее таинственным Снарком.

В общем, несмотря на некоторые сложности, игра получилась увлекательной и атмосферной. Жаль только, что за те пару часов, что на нее отведены, мы так и не увидим самого Снарка. Наверное, придется ждать новых частей игры. Надеемся, их релиз не за горами.



Жанр:
казуальная, тайм-менеджер

Разработчик:
Cerasus Media
www.cerasus-media.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 9



ЛЕТО, МОРЕ, ДЕНЬГИ, СТРОЙКА

«Пляжный курорт. Лето, море, пальмы» – почти классический тайм-менеджер; на него стоит обратить внимание истинным ценителям жанра, которых при рождении не обошла сторонняя логика и внимательность. Потому что, помимо простой застройки участков и слежения за основными ресурсами, то есть временем и финансами, игроку приходится находить баланс между отдыхом, развлечениями и местом проживания для туристов, а также учитывать их пожелания: одни не хотят селиться рядом с кафе, другие не желают видеть под окнами кинотеатр, а третьим и вовсе подавай пляж под

боком. На начальных этапах все это просчитывается очень легко, но с каждым уровнем становится все сложнее, все больше и чаще игроку приходится продумывать, что же построить на отведенные для строительства площадки и лицензии; а может, стоит снести парочку зданий или улучшить их? В общем, простой игрой «Пляжный курорт. Лето, море, пальмы» никак не назовешь, пусть даже до уровня полномасштабных стратегий она и не доросла.

К сильным сторонам можно отнести и сюжет – точнее, его подачу в виде черно-белых комиксов с приятной рисовкой «под старину», ибо сам по себе

сюжет стандартен для игр этого жанра: простая девушка получает наследство, но с условием: выполнить цель жизни своего дядюшки. Впрочем, на сюжет обращаешь внимание постольку-поскольку, ибо главное место занимает сам процесс, а также графика и звук. Первая выполнена приятно, в ярких солнечных тонах, второй не надоедает даже через пару часов напряженной застройки курорта, не мешает получать удовольствие от процесса. В общем, если вы любите тайм-менеджеры как таковые, но не хотите при этом убирать мозг в морозилку на долгое хранение, эта игра для вас.



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, «30 грн 00 коп», а ниже – «тридцать 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!» – 30,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 48,00 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» сентября 2010 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Октябрь 2010	Декабрь 2010	1	30,00
Шпиль! С диском			1	48,00
			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:	X	XI	XII
	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. _____

МОРСКОЕ ЦАРСТВО

AquaWorld

Жанр: logic, arcade

Разработчик: Shamrock Game

www.shamrockgames.com

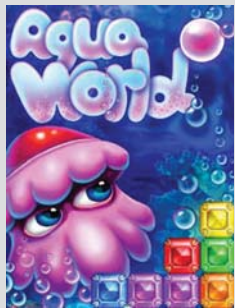
Издатель: Shamrock Game

www.shamrockgames.com

Для зачки отправьте

код на номер 7900:

007470674 (ЦЕНА 9 ГРН)



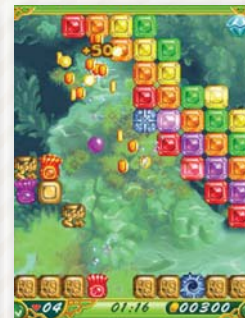
Первое, что привлекает в AquaWorld – это ее графика, необыкновенно яркая и мультяшная, но при этом хорошо детализированная и действительно приятная. Фоны, которые обычно являются самой привлекательной частью таких игр, тут воспринимаются, извиняюсь за тавтологию, действительно как нечто фоновое. Ну, не буду много говорить о графике: посмотрите на скриншоты, и вы сами поймете, насколько она хороша. Лучше расскажу о том, почему еще кроме красивой картинки стоит играть в AquaWorld.

Во-первых, потому что перед вами увлекательная аркада, в которой надо гонять шарик, уничтожая кубики нужного цвета. Руки и пальцы постоянно находятся в движении, а сам процесс «убийства» вражеских элементов на экране забавен и приятен.

Во-вторых, и это понимаешь уже пару уровней спустя, игра задействует не только руки и глаза, но и мозг. И вот это уже для игр такого типа более чем необычно и интересно. На самом деле, тебе постоянно приходится продумывать, куда дальше повернуть траекторию, чтобы быстрее уничтожить кубики и собрать все доступные бонусы, как не поменять случайно цвет шарика и обойти препятствия. Задача вроде бы и простая, но порой, чтобы решить ее, приходится тратить по несколько минут на одну локацию.

В-третьих, в игре есть сюжет. Правда, подается он небольшими порциями, поэтому, дойдя до

очередной текстовой заставки, забываешь, что тебе там говорили до этого. Но те, кто любит игры с сюжетом, могут заняться еще и чтением. Остальным же будет достаточно увлекательного и красивого процесса, сопровождающегося приятной и ненапрягающей музыкой – а что еще надо, чтобы приятно скоротать время?



ОЦЕНКА 10

Chicken Invaders

Жанр:

скроллер, arcade

Разработчик:

MobilityZone

www.mobilityzone.net

Издатель:

MobilityZone

www.mobilityzone.net

Для зачки отправьте

код на номер 7900:

007470685 (ЦЕНА 9 ГРН)

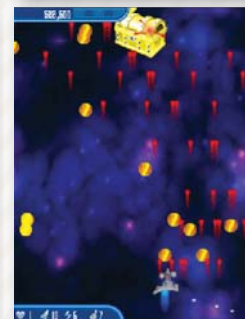
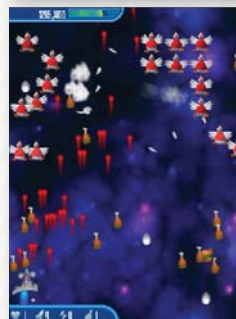
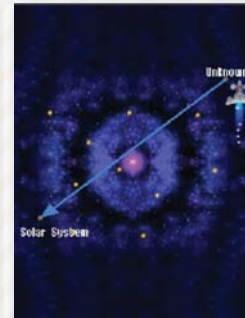
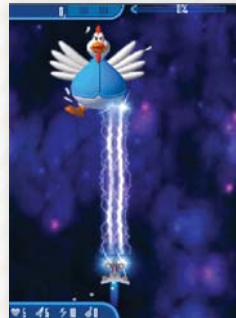


БЕЙ КУРЕЙ – СПАСАЙ ПЛАНЕТЫ

Куры. Мы все их очень и очень любим. Жареными, вареными, гриль, на вертеле, ножки, филе... ммм! Но пришел час расплаты: куры пришли по наши души, они решили захватить не просто нашу планету, но и всю вселенную. Космическое завоевание уже никто не может остановить! Стоп. Кажется, у нас есть спаситель. Этот человек выйдет на войну со злыми пернатыми завоевателями, желающими только одного – кровавой мести. Из этой войны живым выйдет только один! Так что внимательно слушайте и запоминайте. Берегитесь всего, что может кинуть в вас курица – даже самые аппетитные на первый взгляд яйца могут нести смерть. Избегайте прямого контакта с этими злыми существами, старайтесь двигаться быстро, подбирать бонусные снаряды и виды вооружения. И помните: впереди вас ждет встреча не только с полчищами рядовых курей, но и с боссами – мегагромадными курицами, уничтожить которых отнюдь не просто.

Сражаться вам предстоит в открытом космосе, передвигаясь по стандартной схеме скроллера. Освоиться тут проще простого – навигационный центр поможет справиться со всеми препятствиями на пути, самое главное – быстро двигаться. Куры будут появляться спереди, слева, справа, а иногда даже подкрадываться сзади, так что будьте предельно внимательны!

Что ж, куры во второй раз после «Морхухна» показали, что они способны увлечь игрока своим уничтожением ничуть не меньше, чем фрицы или инопланетяне, а разработчики – что из простого скроллера можно сделать веселую, идейную, увлекательную и красивую игру.



ОЦЕНКА 10

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



★ PUPPIES ★

**KANE &
LYNCH**
DOG DAYS

2 伏天





ZERG HATE



СЕРДЦА ТРЕХ

Странная вещь – человеческая фантазия. Придумать мир, где люди ходят вниз головой и зачерпывают еду ботинками или где злобные инопланетные монстры захватили Землю – не проблема. Но когда дело доходит до, казалось бы, простых вещей, она начинает из последних сил хвататься за сознательность, приговаривая: «Нет, нет, я не хочу об этом даже думать. Немедленно перестань фантазировать на эту тему». Примерно такая котовасия начинается в голове, если попытаться представить мир, в котором пересекаются и сосуществуют практически все сказочные вселенные из любимых диснеевских мультфильмов, со всеми их персонажами. Помимо этого, по тем же просторам бегают герои вселенной Final Fantasy. Попробовали себе такое представить? Шарик с роликами не трещат? А вот у Square Enix и Disney Interactive Studios хватило фантазии не только представить себе такой мир, но и решить, что на его основе можно сделать игру. Первая часть Kingdom Hearts была пилотным проектом из разряда «авось геймерам понравится», а вот шестая, которой посвящена эта статья, показывает, что полет фантазии ничем не перебить.

И не зря я вспомнил о первой игре серии. События, которые развернутся перед нами в Kingdom Hearts: Birth by Sleep, происходят за десять лет до оригинальной истории. Сюжет закручен вокруг трех друзей – Терры, Аквы и Вентуса, под руководством мастера Эракуса постигающих науку владения необычными мечами Keyblade. И они вполне успешно доучились бы вместе, но внезапно пропал один из мастеров кейблейд, Хеханорт, а с ним и его ученик Ванитас. Узнав о

загадном исчезновении, Эракус отправляет друзей на поиски пропавших.

Последовав приказу учителя и ступив на этот путь, друзья расстаются и идут каждый своей дорогой. Разработчики могли сэкономить, сделав общую сюжетную линию, но они пошли более долгим и интересным для игрока путем, создав для каждого из персонажей собственный кампайн. Только пройдя все три истории, мы можем составить более или менее внятное представление о событиях, происходящих в этом удивительном и многогранном мире. Не буду делать спойлы, скажу только, что сюжет не банален – разработчики тонко играют с чувствами игрока к персонажу, то подбрасывая забавные ситуации, то давя на жалость. Но все же сюжет в Kingdom Hearts: Birth by Sleep выполняет объединяющую, а не наполнительную роль. Большую часть времени мы потратим не на разговоры, а на сражения с врагами, пытающимися пробраться в эти мирные земли.

Боевая система в Birth by Sleep является развитием основ, заложенных в предыдущих играх серии. Как и раньше, противники последовательно, в зависимости от скорости, атакуют друг друга. Вдобавок к этому, появилась командная система: когда персонаж выполняет определенные условия и заполняет «командную полосу», то изменяется общий стиль атак. Если набрать еще одну полосу, то персонаж выйдет на еще более высокий уровень.

Также пригодится система «межпространственной связи» (D-Link), с помощью которой можно в трудную минуту вызвать дружественных персонажей, оставшихся в уже посещенных мирах. При этом мы получаем новые приемы

и сильную добивающую атаку.

Зачищая миры, игрок не только освобождает их от захватчиков, но и получает доступ к «Командной Доске». Это своеобразная настольная игра, где нужно бросать кубики, передвигая персонажа к финишу. По ходу ее прохождения можно как найти что-то интересное, так и отгрести по самое небалуй.

Основным плюсом Birth by Sleep является наличие в ней мультиплеера. Поддерживается до шести игроков, но сражаться можно только по ad-hoc, так что для игры вам придется или пригласить друзей с приставками к себе домой, или собраться всем вместе на нейтральной территории. Всего доступно четыре режима: Versus – обычный дезматч; Arena – кооперативная игра в режиме выживания против волн монстров; Rumble Racing – гонки на кораблях-кейблейдах, которыми можно атаковать противников; Command Board – мультиплеерный вариант «командной доски».

По сути, благодаря одному только мультиплееру, Kingdom Hearts: Birth by Sleep получился очень интересным и увлекательным, а если учесть необычный сеттинг игры и хороший сценарий, то она заслуживает никак не меньше 11 баллов.

Telo



Жанр:

action, RPG

www.kingdomheartsbbs.com

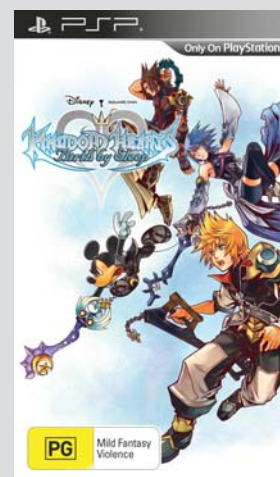
Разработчик:

Square Enix

www.square-enix.com

Издатель:

Square Enix

www.square-enix.com

Графика:

9

Геймплей:

10

Звук:

10

Управление:

10

Сюжет:

10

ОЦЕНКА 10



БИГ БАДАБУМ

Жанр:
MMORPG, add-on
www.worldofwarcraft.com/cataclysm

Разработчик:
Blizzard Entertainment
www.blizzard.com

Издатель:
Blizzard Entertainment
www.blizzard.com

Дата выхода:
конец 2010 года

Мне кажется, что рассказывать, что такое World of Warcraft никому из читателей не надо: сам факт того, что число «жителей» этой вселенной перевалило за десять миллионов, говорит о том, что о ней слышали все. Да и вообще, согласно книге рекордов Гиннеса, World of Warcraft является самой популярной MMORPG в мире.

Казалось бы, в таких условиях все, что требуется от разработчика и издателя – периодически добавлять в игру новые локации, новые квесты и немного увеличивать максимальный достижимый уровень для персонажей. Собственно, это они и делают, вот только на практике ситуация оказывается не столь радужной. Игроки уже не прыгают от восторга, услышав о новом задании и новой местности, потому что смысл игры от этого не меняется. Мир там выглядит точно так же, задания похожи одно на другое. В общем, фэнтезийный мир WoW сам по себе игрока уже приелся. И даже выход двух крупных аддонов – The Burning Crusade и Wrath of the Lich King – не спас ситуацию.

Вот сейчас, я уверен, многие поклонники World of Warcraft ошетинились с мыслью «да что вы наговариваете, ничего такого не происходит». Но отток игроков продолжается. Новички приходят, но их куда меньше, чем раньше. А все потому, что сейчас онлайн-игр ничуть не меньше, чем офлайн-игр, а раз есть выбор, почему бы им не воспользоваться? Правда, разработчикам World of Warcraft от этого пользы никакой – им бы у себя пользователей удержать, так что они решились на смелый шаг: надо перевернуть все с ног на голову. С этой целью в прошлом году был анонсирован самый непривычный и самый оригинальный аддон – World of Warcraft: Cataclysm.

В начале мая началось альфа-тестирование, и первые крупницы ценной информации стали пробиваться в геймерский мир. Теперь же, когда подошел этап бета-тестинга, мы смогли проверить все те слухи, к которым прислушивались несколько месяцев, пытаясь представить себе, каким будет Азерот после начала «Катаклизма».

Начинается все в дополнении с возвращения самого грозного дракона, какого вы только можете себе представить – Смертокрыла. Укрывшись в тайном убежище после последней битвы с Азеротом, он долгие годы залечивал раны, выжидая часа, когда сможет возвратиться на поверхность и в жарком пламени перековать мир на свой лад. И вот, его час настал. Он вернулся и принес в Азерот перемены. Для мира плохо, для игроков хорошо. Потому что теперь даже самая привычная локация, по которой вы уже успели раз сто пробежаться, выглядит совсем иначе. Настолько, что создается ощущение, будто вы оказались совсем в ином мире. Первое время чувствуешь себя необычно, осматриваешься, привыкаешь. Но дискомфорта при этом не чувствуешь – это все тот же привычный мир, с тем же удобным интерфейсом. Хотя перемены замечаете даже тут. Нет, мрачности и «драконовости» в интерфейсе разработчики не добавили, они (как и было обещано) сделали его интуитивно-понятным, снаб-



див игрока информерами, показывающими, когда можно использовать ту или иную абилку и прочие полезные для игрока (особенно высокоуровневого) мелочи.

Впрочем, осматриваться мы будем лучше по ходу дела, разбираясь с новыми обещанными заданиями. Они есть, их много, среди них есть и достаточно интересные. По слухам (нам этого проверить не удалось) в одном из квестов можно будет сразиться с тем самым Смертокрылом, который обеспечил нам все это веселье. Но до таких задачек надо еще докопаться, «на поверхности» же встречаются в основном привычные квесты, которые сводятся к общей схеме «сходи-убей-принеси». Изменения концепции никто и не ожидал, но хотелось бы побольше круто завернутых сюжетов, хотя бы таких, как Depholm. Возможно, к моменту официального релиза игры интересных квестов станет больше, по крайней мере, предпосылки к этому есть. Да и вообще: обновленный мир World of Warcraft дает возможность разработчикам вернуть массовое производство различных дополнений.



Гоблины

Когда-то гоблины были рабами джунглевых троллей на острове Кезан и добывали для своих хозяев каджамитовую руду из недр горы Каджаро.

Тролли использовали этот высокоактивный минерал в своих колдовских ритуалах, но постоянный тесный контакт с ним возымел неожиданное воздействие на рабов: излучение каджамита спровоцировало у гоблинов поразительный рост уровня интеллекта и изобретательности. Гоблины начали тайно создавать свои собственные мощные артефакты в области инженерии и алхимии и вскоре, свергнув своих угнетателей, объявили Кезан своей родиной. Шахты, которые когда-то были для них тюрьмой, местом рабского труда и оплотом восстания, превратились в столицу гоблинов. Город пронизал сердце острова сетью немыслимых туннелей, пещер и лавовых труб, воплотив в себе затейливый и непредсказуемый образ гоблинского мышления.

Врожденная жадность вскоре сделала гоблинов мастерами торговли. Во время Первой войны те из гоблинов, которые научились с умом извлекать выгоду из чужих распри, стали торговыми магнатами. Они нажили огромные состояния, а остров Кезан стал центром флотилии гоблинских торговых кораблей. Один из торговых магнатов от имени своей фракции согласился предоставлять услуги Орде во Второй войне. Орда была побеждена. Гоблины извлекли урок из ошибок своих коллег, они поняли, что смогли бы удвоить свою прибыль, не будь они связаны существовавшим соглашением. К окончанию Третьей войны гоблины поставляли оружие, средства передвижения и другие особые услуги уже и Орде, и Альянсу. Но это не могло продолжаться вечно...

Недавно у кезанских гоблинов объявились враги в рядах Альянса – несколько неожиданно убыточных сделок заставили некоторых торговых магнатов отказаться от удобной позиции нейтралитета. Старые соглашения с Ордой были возобновлены, и она приняла гоблинов с распростертыми объятиями.



Воргены

Воргены – раса жестоких волкоподобных существ, одно лишь упоминание которых вызывает ужас. Существует множество теорий происхождения воргенов, однако правда по-прежнему окутана покровом тайны.

Согласно летописям, некоторое время воргены обитали в Калимдоре. Если верить более поздним данным, к их истинному происхождению имели отношение ночные эльфы и тайный орден друидов, существовавший на этом континенте в далеком прошлом. Но эту версию следует рассматривать всего лишь как одну из гипотез, пока она не будет подтверждена фактами.

Первые упоминания о воргенах в Восточных королевствах относятся к периоду Третьей войны, когда верховный маг Аругал использовал свирепых хищников в битвах против Плети. Однако эта затея вскоре обернулась против самого волшебника: проклятие воргенов начало стремительно распространяться на людей, превращая мужчин и женщин в злобных, беспощадных существ.

Многих воргенов Аругал забрал с собой, удалившись с ними в бывший дворец барона Сребролена, который ныне известен как крепость Темного Клыка. Но это не остановило проклятие, которое продолжало действовать, поражая земли Серебряного бора. Оно добралось даже до благородного народа, живущего за стенами Гилнеаса, где быстро достигло масштабов пандемии.

Жители Гилнеаса оказались в ловушке без какой-либо надежды на спасение. Они укрылись в огороженной части владений, где им и удалось выжить – в постоянном страхе перед дикими тварями, обитающими по ту сторону укреплений.

Испытания истощили терпение лишенных родного крова гилнеассцев, что привело к распрям и междоусобицам, грозящим еще больше разобщить и без того уставший от сражений народ.

Однако в стенах Гилнеаса есть еще те, кто не потерял надежды. Многие верят, что существует средство снять проклятие воргенов – хотя некоторые уже почти сдались, сменяемые страхом навеки потерять человеческий облик, если падут преграды.



Мысль о том, что в игре будут еще какие-нибудь новые задания, появилась не случайно. Ведь даже локация при всей своей красоте, необычности и интересности пока что выглядят сыроватыми. В конце июля в некоторые области (например, Сумеречное Нагорье и Ульдун) нельзя было попасть. В общем, перестройка продолжается полным ходом. Кстати, это же дает основания предполагать, что выхода полноценной игры нам придется ждать отнюдь не месяц или два, а еще достаточно время. Хорошо, если к Новому году со всеми делами справятся и выдадут при этом нам нормальный «катаклизм», а не какую-нибудь «ката-клизму». Впрочем, это шутка: Blizzard'ы еще ни разу не лажали настолько по-крупному, чтобы можно было всерьез подумывать о печальном исходе.

Тут вопрос в другом. Окажется ли World of Warcraft: Cataclysm настолько сильной встряской для мира, чтобы оживить его? Вернутся ли на его просторы старые игроки, начнут ли более активную жизнь новые? На них, увы, с помощью тестирования игры ответить не получится. Потому что «Катаклизм» сам по себе – даже если рассматривать его не в теперешнем, а в завершенном состоянии – это, скорее, трамплин в будущее, чем прямой мостик, на который достаточно просто шагнуть, чтобы прийти к успеху. Трамплин мощный и хороший, интересный и сам по себе. Так что, как только разработчики выпустят полноценную игру, реко-



мендуем бывшим игрокам зайти в WoW хотя бы в гости – посмотреть, что там изменилось. Может, это именно то, чего вам не хватало в мире World of Warcraft.

На такой приятной ноте мне бы хотелось завершить статью, но, если честно, есть еще много моментов, о которых хотелось бы рассказать, в том числе, над чем ведется активная работа и чего стоит ждать от полноценной версии. Например, что нас ждут еще два новых класса: воргены и гоблины. У каждого из них – своя история и особенности, так что мы решили сделать небольшие выноски, чтобы было удобней. Кроме того, перерабатывается баланс (о нем сейчас говорить не приходится, так как он пока что приводится в порядок) и система гильдий. Тут стоит заметить, что уже известно, что для получения награды надо будет выполнить три условия, но сами награды, опять-таки, все еще не оформлены надлежащим образом. Для

гильдий, кстати, тоже делается новый интерфейс. Если судить по бета-версии, то ростер в «Катаклизме» в простой и доступной форме сортирует игроков по нескольким критериям: кто больше нафармил в PvE, в PvP, кто лучше потруился над прокачкой гильдии и т.д. и т.п. Это значит, что у игроков появляется дополнительный соревновательный стимул, то есть игра становится еще более интересной.

Вообще, сегодня в WoW что не день, то новости. В плане, что постоянно появляются новые квесты, новые «фишки», новые идеи. Все это постепенно заполняет мир, приближая его шаг за шагом к нам с вами. Но, повторюсь, релиза в скором времени, скорей всего, ждать не стоит. Пусть он лучше будет неожиданностью, а уж то, что она станет приятной – это видно уже сейчас.

Telo

Онлайн, оффлайн и не только



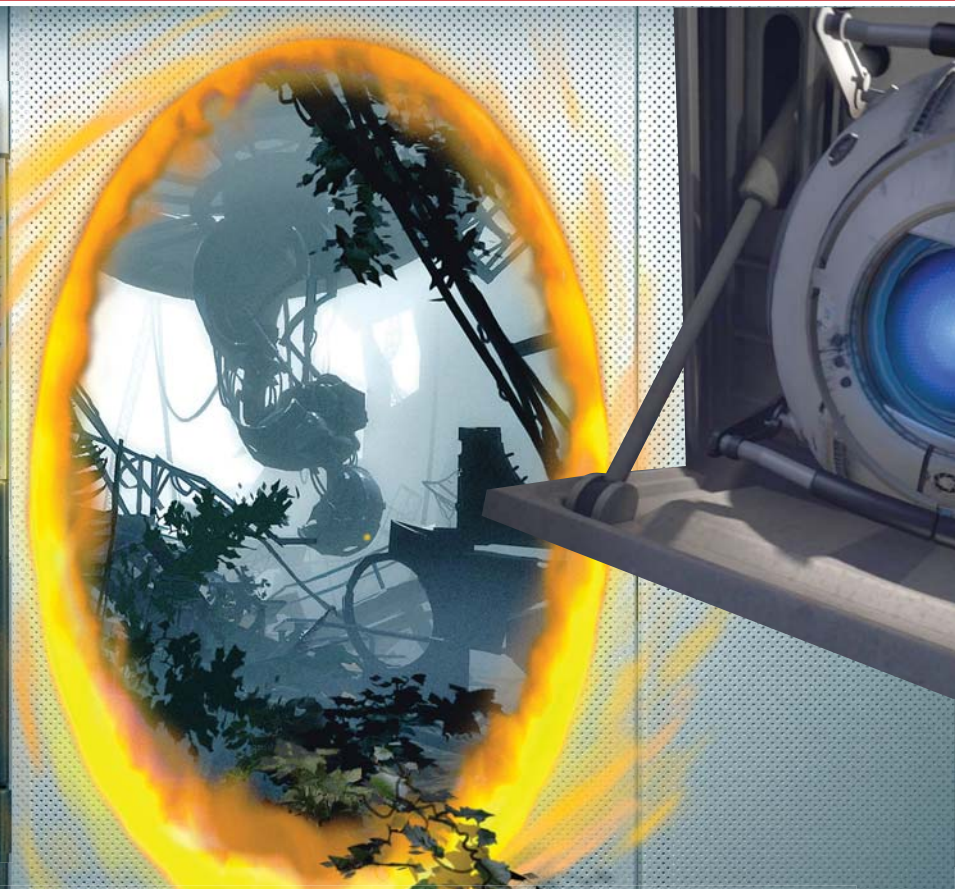
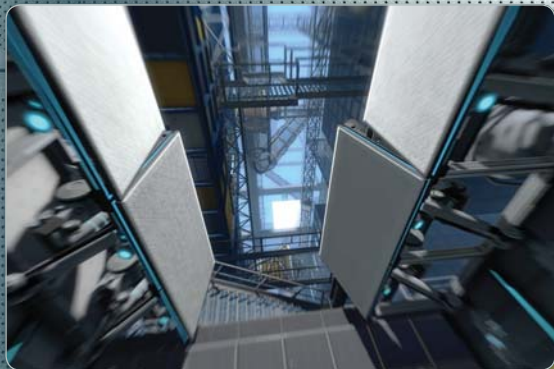
Распространенный факт, что существует настольная игра по вселенной Warcraft, менее известный – существование настолки по миру WoW. Тем не менее, она существует.

В настольной игре World of Warcraft Вы управляете персонажами Орды и Альянса. Они путешествуют по Азероту, выполняя квесты и задания для того, чтобы получать за это в награду опыт, золото и вещи. Цель их путешествия – одолеть могущественного Оверлорда.

Ты не один

23 января 2007 года компания Blizzard выпустила пресс-релиз, в котором сообщалось, что количество подписчиков игры составило более восьми миллионов человек по всему миру, 22 января 2008 года количество превысило 10 миллионов, а 23 декабря 2008 года – 11,5 миллионов человек. Игра получила несколько наград, включая Gamespot's Game of the Year Award, как лучшая игра 2004 года.

В 2009 году на GDC в Остине представители Blizzard рассказали о ресурсах, затрачиваемых на работу серверов игры. Это 75 000 процессоров, 1,3 петабайт места на жестких дисках и 4 600 человек персонала.



PORTAL 2 ПОЦЕЛУЙ СЕБЯ В ПУПОК

Жанр:
logic, action
www.thinkwithportals.com

Разработчик:
Valve
www.valvesoftware.com

Издатель:
Valve
www.valvesoftware.com

Дата выхода:
2011 г.

PC | X360 | PS3 | Mac

Компания Valve – достаточно известная в геймерской среде, обычно она занимается крупными и шумными проектами, сплошь и рядом мегагеймами. Но есть среди разработок и небольшие игровые миры. По крайней мере, один – Portal. В не очень далеком, но уже забытом 2007 году вышла в свет эта небольшая игра, изначально прославившаяся тем, что вошла в «Оранжевый бокс». Посмотрев на жанр, многие игроки решали, что головоломка – это скучно, и даже не пробовали ее проходить. Те же, кто решался на это дело, получали такую дозу удовольствия, какую не способен дать ни один шутер или экшен.

Тортиковая пятница!

Все дело было в идее. Геймеру нужно было вжиться в роль босоногой красотицы, вооруженной очень оригинальной пушкой, способной открывать порталы. Таким образом Chell, а именно так звали нашу протекже, собиралась сбежать из-под надзора своего строгого стража – компьютера женского пола по имени GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System).

Сама по себе идея преодоле-

ния препятствий с помощью порталов, дыр в пространстве, на тот момент новой уже не была – она использовалась за два года до выхода «Портала» в небольшой игрушке по имени Narbacular Drop, но это значило не так уж много. И не столько потому, что ND была не распространена, чтобы о ней знало большое количество геймеров, сколько из-за оригинального юмора GLaDOS с ее тортиками и прочими приколами, из-за «живых» турелей, из-за возможности почувствовать себя мозговым гигантом, в конце концов. Да и озвучка была в игре просто гениальной – ну, это если говорить об оригинале, потому что неживые, но столь примечательные интонации GLaDOS повторить переводчикам не удалось.

Сюжет был достаточно прост – все сводилось к банальному побегу, но под конец, когда ты уже уставал скакать по окошкам в пространстве, игра выдавала такие фортели, что остановиться было уже просто нереально. Ну что тут скажешь, Valve – это Valve.

И вот, разработчики собираются представить нам вторую часть. Нет, это не неожиданность, ибо еще тогда, выпуская оригинальный Portal, они говори-

ли о том, что он – эксперимент, который покажет, быть ли этой игре дальше, и какой ей быть. Но временная дистанция, отделяющая первую часть от второй, достаточно значительна, чтобы задуматься: что нас ждет, над чем работали Valve, что они задумали в этот раз.

«Существует много моментов, которые мы хотим добавить в Portal 2 – это большая игра, которая сможет за себя постоять – но это не говорит о том, что она будет сложной, гораздо интереснее просто изменить ваше мышление».

Первая приятная новость для фанатов «Портала» – ни одна из побившихся героинь не покинула нас. Несмотря на то, что прошло около ста лет. У Chell было время поспать в анабиозе, у GLaDOS – задуматься о своем поведении и вроде как решила освободить девушку. Правда, после прохождения «теста». Но, если честно, после первой части игры особо доверять ей и ее «небольшому тесту» лично я не собираюсь.

Вторая новость – у нас появится еще один герой, который будет помогать, а не мешать – ша-





рик с шарнирами по имени Уитли (Wheatley). Он будет полезен, чтобы узнать новую информацию (только не подсматривайте за тем, как он соединяется с консолями, наш «песик» стесняется), но, что еще важнее, он будет весьма харизматичным. Короче, даже если бы игра была скучной сама по себе, общение с Уитли сильно скрасило бы ее.

Но такому не бывать. Потому что Valve времени даром не теряли и действительно добавили в игру много новых решений для старых проблем. То есть для прыжков по пересеченной местности, убийства врагов и достижения цели. Ну, а как иначе – ведь относительно первой части жалобы были только на то, что она слишком короткая (около 4-4,5 часов).

Теперь у нас помимо пушки будет еще несколько инструментов: Aerial Faith Plate – пластины со встроенной пружиной, которые будут запускать вас на несколько метров; «гравипушка» Excursion Funnel; лазерные лучи Thermal Discouragement Beam; мощный вакуумный насос Pneumatic Diversity Vent; Repulsion Gel и Propulsion Gel – синий и оранжевый гели, которые позволят быть выше, дальше, быстрее. Это значит, что игровой процесс будет еще более разнообразным, а разработчики смогут добавить в игру большее количество но-

вых загадок. Впрочем, по словам Valve, задача игры – не пригрузить геймера невыполнимыми задачами, а исподволь подвести его к логичному решению проблемы. В первой части именно так и было, надеемся, воспоминания о ней свежи не только у нас, но и у разработчиков.

А еще нам придется быть готовыми к тому, что игра станет динамичнее и будет требовать большей скорости реакции. Первый «Портал» не то чтобы давал возможность остановиться и подумать, но там не приходилось на лету из портала использовать гель, лазер и при этом делать парочку новых дыр в пространстве. Вторая часть, похоже, заставит нас делать это много и часто. Впрочем, мы к этому готовы, более того – там только этого и надо, ведь иначе было бы скучно.

Что касается развития сюжета, то тут разработчики выдерживают такую секретность, что остается только ждать и верить – будет интересно.

А еще, судя по скриншотам, будет красиво. Мало того что графика за последние три года шагнула вперед, так еще и в тестовом крыле научного центра Aperture science многое изменилось – оно заросло травой, запускание просто налицо. Но не унылое, а какое-то прекрасное. Как разработчикам удалось это

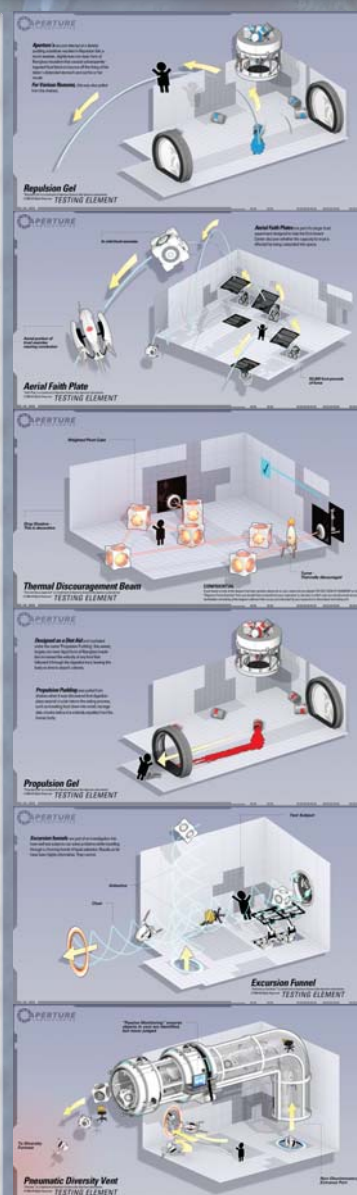
сделать – не знаю, но такая «разруха» мне по душе.

«Если вы играете одиночную игру и в чем-то разочаровываетесь – то это провал, – говорит лидер проекта Джоз Вейер. – кооперативный режим более интересен, ведь вам понадобится понимать мысли друг друга, а это должно приносить больше удовольствия от игрового процесса».

Да-да, в новом «Портале» будет кооператив. Правда, Chell и ее напарника в нем не будет – игрокам придется взять в свои руки судьбы модифицированных роботов. Играть можно будет в одном из двух вариантов: по сети или за одним компом, объединяя свои усилия для достижения результата и глядя на ситуацию с нескольких точек зрения.

Судя по всему, Valve готовит очередной шедевр. Ролики и скриншоты это подтверждают ничуть не меньше, чем загадочные, но вроде бы такие прозрачные и понятные слова разработчиков. Ждать нам осталось всего этого счастья примерно полгода, и с каждым днем, с каждым новым фактом, с артом или скриншотом все больше хочется запустить Portal 2 в свои жадные геймерские лапки.

Pantera sis





Брюки превращаются....

Превращаются брюки... в элегантные шорты!

(с) советский кинематограф



ХСОМ ИСТИНА ГДЕ-ТО МЕЖДУ

Жанр:
action, shooter

www.xcom.com

Разработчик:
2K Marin
www.2kmarin.com

Издатель:
2K Games
www.2kgames.com

Дата выхода:
2011 г.

PC | X360

Когда до жирафа в моем лице дошла новость о выходе XCOM, я была сильно удивлена – ведь эта игра вышла много лет назад, я в нее играла, и в ее продолжения тоже. И не врите мне, что это экшен – это ж была тактика со стратегией вперемешку! Что значит – перерождение серии?!

Но – действительно. Помимо множества аддонов и продолжений – любительских и не очень – в мире скоро появится совершенно новая, самостоятельная вариация XCOM. Разработкой ее занимается 2K Marin, прогремевшая на весь мир своим «Биошоком». Для некоторых это само по себе станет причиной купить игру, как только она выйдет; другие же приобретут ее как продолжение (или возрождение) любимой игровой вселенной. Для чего они будут покупать игру – это уже другой вопрос, ибо мнения фанатов оригинального XCOM в ожидании выхода разделились практически кардинально. Почему это произошло? Ответ прост: разработчики «элегантно» превратили пошаговую тактику/стратегию в... экшен. Несколько резковатая перемена для фанатов, тем более что не все мечтали побегать с автоматом наперевес. А думать старый XCOM заставлял много и часто, что вынуждает еще больше сомневаться в успешности игры. В общем, на первый взгляд создается ощущение, что разработчики решили, что называется, срубить

бабла, сделав проходной шутер/экшен, который фанаты купят в любом случае. И все бы хорошо, но тут возникает два вопроса: 1) с какой стати мы писали бы превью по такой игре? 2) 2K Marin?!?!? Такую игру?!?!?

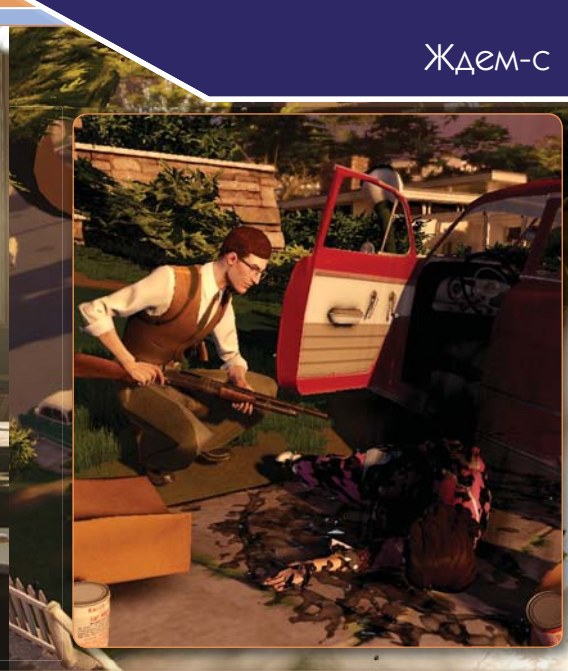
Вопросы правильные, ибо на самом деле есть еще надежда, что фанаты вдумчивых тактических прародителей XCOM все-таки получат свою немалую долю удовольствия, а разработчики смогут избежать встречи с парой центнеров тухлых яиц.

В тихом омуте не только черти водятся. Там еще барабашки с инопланетянами иногда гуляют, а также прочая нечисть, включая агентов ФБР. Кстати, в роли именно такого человека, оказавшегося в центре инопланетного заговора/вторжения, нам и предстоит оказаться. Звать нас будут Уильям Картер. В роли омута выступают не менее тихие идеалистичные американские города – с частными коттеджами, милыми женщинами в ситцевых платьях, хорошими ребятишками и мужчинами, которые не валяются аки Гомер Симпсон в гамаке, а занимаются хозяйством и стригут по выходным газоны. Пятидесятые годы во всей красе: с одной стороны, народ вроде как живет в страхе холодной войны с СССР, с другой – верит в правительство настолько, что знает – плохого оно не допустит. Короче, никакого негатива в обществе,

никаких грабежей среди бела дня или темной ночи, никаких угонов тачек и тому подобных развлечений. Чтобы лучше себе представить все это, вспомните «Степфордских жен» – там хорошо показан похожий городок. А еще показано, что он не может долго быть таким.

В общем, в один прекрасный момент в омуте появляются те самые черти – чем-то похожие на «гушек», но отнюдь не столь жизнерадостные и безопасные для человечества. Они не собираются строить мостики и перебираться с локации на локацию. Они пришли завоевать наш мир. Они – представители первой волны, которые вселяются в людей с пока что непонятной нам целью. Будь творение 2K Marin рядовым проходным шутером, нам бы предстояло взять дробовик и пару гранат и отправиться расправляться с этой гадостью любыми методами. Но XCOM – это еще и стратегия в некотором роде. Так что сначала надо будет собрать сведения, потом обдумать все, снарядить группу всем необходимым и только после этого отправляться на место сражения. Смысл всего этого состоит в том, что против одних пришельцев хорошо одно оружие, против других – совсем иное. Например, с темной слизью, которую мы вроде бы встретим среди пришельцев «первой волны», дробовики бессмысленны. Со вторым представителем внеземной цивилизации, «Титаном»,





справиться, судя по всему, будет еще сложнее. Ну, а больше нам пока что никого не показали, сообщив только, что видов инопланетян сделают много, каждый из них будет уникальным, обладать своим интеллектом и тактикой.

Что ж, о них мы будем говорить, наверное, уже в обзоре игры, зато разум группы агентов ФБР проследить можно уже сейчас. По действиям персонажей видно, что действуют они слаженно и продуманно, прикрывая друг друга, будто понимают – потеря одного из них может стать трагедией для всех остальных. Кстати, в игре будет мультиплеер, и есть мнение, что это будет именно кооператив, в котором можно будет сражаться с пришельцами плечом к плечу со своими реальными друзьями.

Что касается стратегической стороны игры, то проявляться она будет не только в выборе оружия и тактики борьбы с пришельцами, но и в том, что делать, когда события пойдут немного не так как предполагалось. Если верить разработчикам, свобода действия будет немалой: можно

будет в случае чересчур большой опасности удалиться с места событий, помогая при этом местным обитателям спастись, или забить на все и всех, кроме своей группы и новых артефактов. Некоторые задания могут быть провальными изначально, то есть уничтожить пришельца не получится никак, так что игрокам придется искать разные пути и стараться оценивать свои шансы на тот или иной исход. Причем в зависимости от поступков – отношения к мирным американцам, например – будет чуть изменяться мир игры, хотя насколько именно – пока что остается загадкой.

Сами по себе артефакты нужны не только для изучения инопланетян, но и в прямом смысле слова для борьбы с ними: оказавшись на базе, из них можно изготовить новое, более мощное оружие. Последнего, судя по роликам и информации от разработчиков, будет достаточно, чтобы удовлетворить потребности и запросы опытного «проходимца» экшенов и шутеров, так что за этот аспект вроде как можно не переживать.

Не переживать можно и за графику: с ней все хорошо, не считая того, что ХСОМ не будет давить на реализм картинки. Игру делают «анимационной», если можно так выразиться, не подразумевая мультяшность. Впрочем, сей аспект видно по скриншотам, так что визуальную сторону ХСОМ каждый может оценить самостоятельно.

В итоге, 2K Marin сделала серьезную заявку на интересный проект: ХСОМ точно и определенно стоит ждать. Ну, а вопрос его успешности кроется в балансе, в том, насколько удачно смогут разработчики соединить стратегию/тактику и экшен-составляющую игры в единое целое, сколь многое будет принесено при этом в жертву. 2K Marin – ребята вроде бы серьезные, так что все шансы на успех у них есть, а у нас есть надежда. Осталось только подождать – ориентировочная дата релиза назначена на первую половину следующего года.

Pantera sis



ПРОЩЕ БЫТЬ НАДО?



Хардадвенчуры

Сейчас квест (адвенчура) не воспринимается как жанр, в котором может быть какой-то хардкорный геймплей. Но довольно долго недостижимым идеалом оставался выпущенный в 1993 году *Myst*. В этой игре не было привычного современным квестотанам «дневника», и все найденные цифровые последовательности, события и догадки нужно было записывать в реальный, а не виртуальный, лежащий на столе блокнот. С одной стороны, это было неудобно, а с другой – позволяло разгадывать загадки и головоломки вдали от компьютера, что, учитывая их сложность, было вполне разумным решением.

В мире компьютерных игр уже много лет идет жестокая война. Нет, мы не будем говорить о том, как «Майкрософт» давит своих конкурентов, как приставки бороздят просторы Большого театра, а пираты воюют с лицензионщиками. Мы поговорим о том, что нам намного ближе, причем всем нам, геймерам, вне зависимости от игровой ориентации, возраста, пола и прочих гендерных особенностей.

Самая важная война происходит в другом измерении, еще до появления игр на свет. Такая себе борьба бобра с козлом, точнее, с большим количеством козлов и несколькими упертыми баранами. В роли оных выступают разработчики и издатели, которые делают казуальные игры, в качестве немногочисленных бобров – те, кто еще верит в хардкор. Говоря о казуальных играх, мы имеем в виду, как вы можете догадаться, вовсе не те маленькие игрушки, которые в СНГ выпускает Alawar, а полноценные игры, о которых мы пишем из месяца в месяц, из

номера в номер. С каждым годом разработчики делают их все казуальнее и казуальнее, преподнося сей факт как преимущество, коим на самом деле он не является. Но так ли это на самом деле? И кто вообще прав?

Знаете, как выглядел геймер много лет назад? Нет, возраст тут не причем – тогда, как и сейчас, играли и дети, и взрослые, абы компьютер был под руками. И пол мы тоже не учитываем, хотя девушек играющих стало намного больше, что меня лично очень радует. На самом деле, он был более сосредоточенным на игре. И не важно, что это было – РПГ, шутер, квест или скроллер. Разница была только в том, что если это был квест, то приходилось сидеть с блокнотиком – записывать наиболее важную информацию, анализировать ее, решать головоломки. И никто не думал, что это слишком сложно или мучительно – это было интересно и увлекательно. И если ты не мог решить загадку, думал, что ты дурак, но никак не о том, что игра тупая: потому что все было действительно логично, но понимание этого приходило только после того, как найдешь ответ. Причем доходило это иногда до фанатизма. У меня, например, однажды загнула игра («А.М.Б.Е.Р» называлась). Там надо было использовать пароль, чтобы войти в программу. Он был записан на листочке, но с припиской «надо бы изменить пароль, блаблабла плохо

запоминается». И это «блаблабла», по идее, как раз и было паролем. Но игра загнула, поэтому дальше не шла – не включался другой квест... Та же проблема была и у знакомого. И мы сидели все уроки, все ночи и писали в тетрадках варианты этого самого кода из то ли шести, то ли девяти цифр. Думаю, число комбинаций вы себе представить можете. После этого каждая из них вводилась в игру и вычеркивалась, как не подошедшая. Конечно, это не помогло, да и не в том дело. Дело в другом – в том, насколько сильно игра заставляла пройти ее до конца, насколько вовлечен был игрок и на что он был готов, чтобы ее пройти. Любители экшенов, например, могут вспомнить, как они рубили казалось бы непроходимых боссов по сто раз, а виртуальные стратеги до сих пор во сне видят те старые битвы, которые заставляли сутками сидеть и напрягать мозг тем, какую армию куда послать. В общем, было сложно и интересно. За плечами геймеров не оставалось ни одной непройденной целиком и полностью игры.

Что происходит сейчас? Сейчас геймер сидит, развалившись в кресле; он ест, не отрываясь от игры (а зачем, если можно одной левой мочить всех врагов, а правой тащить в рот печеньку?), квесты решаются по щелчку пальцев, а если попадается более или менее сложная загадка, первым же делом качается проходилка... Нет, я не спорю, что есть и те, кто



решает все задачи в адвенчурах самостоятельно, но, честно говоря, за последние пять-семь лет мне попалось буквально 2-3 игры, которые заставили задуматься всерьез, включить логику и дедукцию, а не только глаза и банальную эрудицию.

Но хуже не то, что игры стали простыми. Они больше не заставляют проходить их на одном дыхании, ожидая финала настолько сильно, что не можешь больше ни о чем думать. Они стали приземленными и простыми, как детективы Донцовы или боевики «Голливуда». Предугадать их так же просто, как то, что в индийском фильме будут песни и пляски. И, что еще хуже, тебе не очень-то и хочется узнать, что будет дальше и прав ли ты в своих догадках на счет финала. Персонажи не заставляют сопереживать им, не вызывают по-настоящему искренних чувств, их судьбы не будоражат кровь.

Конечно, можно было бы списать все это на старение мозга, постигшее нас после некоего игрового стажа, или старческий маразм, кризис среднего возраста, изменившееся из-за серых будней и большого количества пройденных игр восприятие. Можно было бы, если бы не один небольшой эксперимент, поставленный мной лично на малолетнем племяннике. Ему были даны несколько игр – и старых и новых. Сначала подопытный «кролик» кривился от устарев-

шей графики и звука старых игр, отдав предпочтение новинкам. Но через пару недель произошло удивительное. Утром он не вышел за завтраком и не пошел смотреть, как обычно, телек. В обед мама заметила, что он не вышел и за обедом, и отнесла ему в комнату. Вечером, когда я вернулся домой, тарелка стояла на столе, а малой, оторванный силой от компа, восторженно рассказывал о том, какая же это классная игра была. Люлей я, конечно, отгреб, но они того стоили. Следственный эксперимент показал – таки да, в старых играх есть что-то, что действительно заставляет их проходить. И плевать на то, что графика не идеальна, что реалистичность едва выше плintуса, что персонаж и не говоря, а общаются «жалкими титрами». И даже высокая сложность не вызывает отторжения, она только берет игрока «на слабо», не давая ему оторваться.

Кстати, если вам интересно – а то вдруг решите, что из нового был просто-напросто «аЦтой» подсунут – старыми играми были «Балдурс гейтс», Full Throttle, Myst и «Фоллаут», из новых «Принц Персии» свежий, Mass Effect, новый «Фолл» и Blur. Все хваленое-перехваленое и едва ли не сплошной мегагейм.

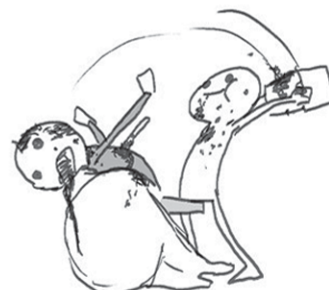
За что и почему

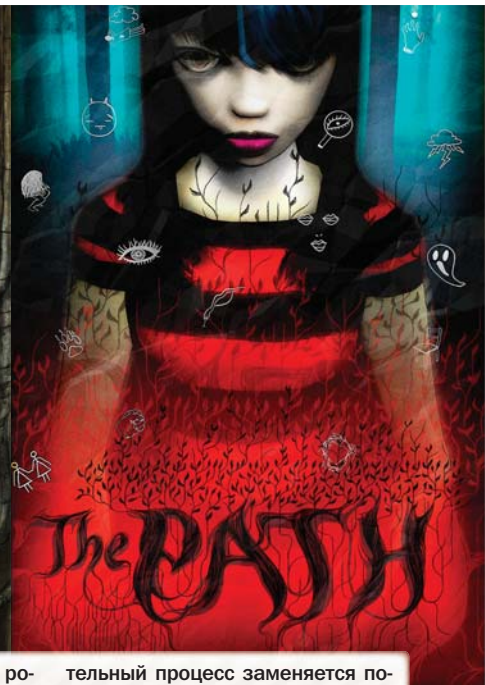
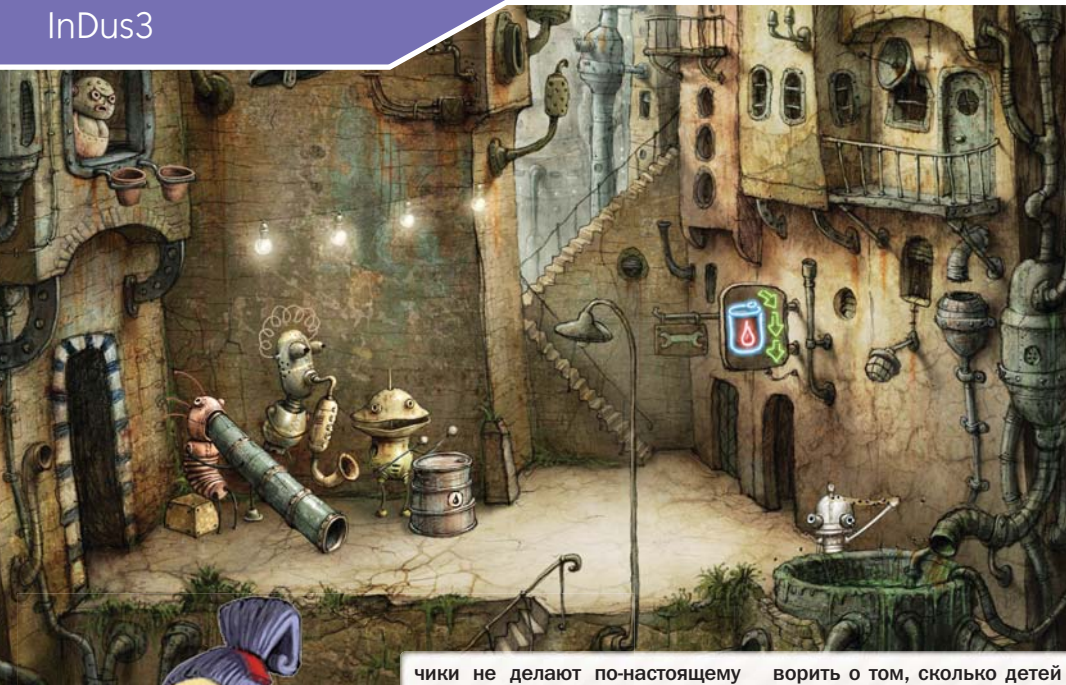
Но если таки старые игры лучше новых, то почему такое происходит? Из-за чего разработ-

Casual Games



Hardcore Games





чики не делают по-настоящему хардкорных игр, сосредотачиваясь на казуальных аналогах? Ответ достаточно прост и логичен – если задуматься, почти как в старых квестах ☺.

На заре игростроя игры делали настоящие фанаты своего дела, у которых было множество идей, причем самых разных: одни стремились в космос, другие – в дальние дали, третьи и вовсе придумывали новые страны и земли. И все это было продумано до мелочей, все это было настолько творчески сделано... Издатели, пока еще не очень опытные, но уже чувствовавшие, что отрасль эта прибыльная, выкупали проекты, а то и спонсировали их. Не скажу сейчас, были ли тогда сроки и контракты на количество игр в год, но настолько жестким мир не был. Просто потому, что не было еще такого количества игр, не было конкуренции, не было «гонки вооружений». Никто не хвастался тем, что у него круче графика, ей уделялось намного меньше внимания.

Сейчас игр выходит очень много. Статистики любят го-

ворить о том, сколько детей родилось за одну минуту или день, сколько человек умерло. Скоро такую статистику можно будет делать и по играм. Благодаря таким студиям, как «Сити Интерактив», в неделю выходит чуть ли не несколько десятков игровых проектов. Разработчики спешат, издатели тоже – еще бы, ведь надо первыми, пока конкуренты с более или менее похожим миром не обогнали. А если обогнат? Что делать тогда? Тогда надо сделать что-то, чтобы игрок с первого взгляда понял, что игра эта – самая лучшая, что она на шаг продвинутой и круче. Чем проще привлечь внимание, если нет в игре другой изюминки? Как показывает практика – графикой. Увы, слишком уж часто нам это показывает практика. И не скажешь ведь, что проще сделать красивую картинку, чем придумать оригинальный мир или сюжет с интересными персонажами, но создается ощущение, что это именно так. Сделать в срок графику, по крайней мере, проще, чем продумать сюжет детально, тем более что у писателей часто бывает кризис жанра или недостает фантазии...

Но даже если забыть об этом, остается еще один аспект. Играть стало модно. А если модно, то игры покупаются совершенно разными людьми, многие из которых не любят думать, они просто хотят получить фан. Развлечься. Посмотреть интерактивное кино с собой в главной роли. Почувствовать себя особенным, ничего для этого не сделав. И в угоду таким игрокам разработчики все упрощают и упрощают... Мысли-

тельный процесс заменяется поиском предметов или тупым кликаньем. Если раньше для взлома компьютера надо было найти код или пароль, то теперь (пример тому Alpha Protocol) достаточно поймать застывшие цифры. Если раньше, чтобы соблазнить девушку, надо было ей угодить, проявить фантазию, то теперь достаточно попрыгать с ней на батуте или поймать листовки, нажимая кнопки в нужном порядке (привет, «Ларри»). И таких примеров полно, они сплошь и рядом, одна серия загибается буквально следом за другой: «Сайлент Хилл», «Обитель зла», «Принц Персии», Rayman Raving Rabbids, «Герои»... некоторые, правда, изначально казуальны и аркадны до мозга костей. Это NFS, например. Серия, в которой только одна часть («Порш») была хоть в какой-то мере хардкорной.

Разработчики и издатели словно хотят показать нам: за глазами нет ничего, мозг никто не видел, значит – он не существует. У вас есть глаза и руки – зачем вам мозг?! И некоторых игроков это устраивает настолько, что они даже не приемлют другой точки зрения: зачем использовать десять разных кнопок для атак, финтов со шпагами, блоков, уклонения или феерических кульбитов, если и без того удобно одной лишь клавишей все это делать? В этом свете меня очень улыбнула (грустно, правда) фраза, оброненная на форуме какой-то игры одним из пользователей: «Да вы просто псевдоолдфаги, думаете, что знаете все на свете, разработчикам все равно виднее, что делать, у них опыта больше». С этой

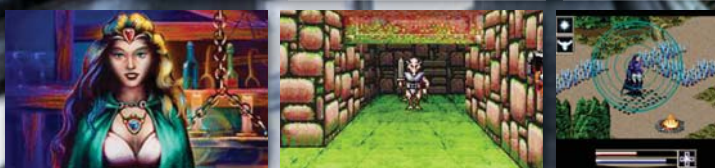
Пять копеек от BondD'a

Несмотря на то, что многие именитые разработчики «описались», став делать игры все казуальней и казуальней, остались люди, которые не гонятся за толстым кошельком, а делают игры для души. Они организуют маленькие инди-студии (независимые), где создают свои маленькие, душевные игры. Вспомните фантазмагоричный The Path, или замечательные Samorost и Mashinarium, или по-настоящему хардкорный Al Wars. Это игры, которые просто не могли родиться в недрах больших студий. У них не было бы даже шанса в компании, делающей современный проект AAA-класса, так как для их создания не хватило бы доброты, наивности и капельки рисковости.



ХардРПГ

Поклонники современных «Готики», Dragon Age и прочих «Масс Эффектов» с «Файнал Фэнтези» могут сколько угодно спорить о том, какая из РПГ рулит, потому что у нее графика лучше. Всем им далеко до игр конца восьмидесятых, таких как Pool of Radiance, Eye of Beholder или Dungeons & Dragons. В этих играх герои путешествовали по мирам, в которых разрешение, цветность, полигональность и уровень использования шейдеров зависели только от разрешающих способностей воображалки игрока, так как на экран выводилась простенькая схема с иконками команды нашего героя и его противников, сопровождавшаяся подробным текстовым описанием местности.



же точки зрения можно уверять, что правительству все виднее и что увеличение налогов до 80% от зарплаты – это хорошо. Аналогия, конечно, грубая, но уж как есть.

Во всем виноваты приставки!

Нет, конечно же, не во всем. Вот, например, в глобальном потеплении или в извержении вулкана они несколько не виноваты. А в том, что разработчики, делая мультиплатформенный проект, упрощают игру, действительно виноваты именно они.

И дело тут не только в графике, которую, например, «ящик» «мелкомягких» просто не вытягивает, и ее приходится принижать, но и в более важных в свете сегодняшней нашей темы аспектах.

В том, например, что персонажа стараются сделать строго определенным. Раньше на приставках не было генерации героя как такового, потому что у консолей не было запоминающего устройства, с картриджа все грузилось в оперативку, и просто некуда было сохранить результаты, а семи-значный код «сейва», записанный на бумажку, не мог сохранить все особенности игрового героя. Сейчас уже консоли позволяют это делать, пусть даже и не в такой степени, как компьютеры. По старой недоброй привычке, а также в силу все еще ограниченных способностей приставок мультиплатформенные игры более ужаты в выборе персонажа и его характеристик.

Кстати, из-за малого количества кнопок джойстиков приставок во все те же мультиплатформенных, и даже уже в чистых

РС-играх (тоже по привычке и в угоду обленевшемуся за геймпадом геймеру) управление упрощено до минимума.

К счастью

К счастью, не все так плохо. Местами все еще встречаются разработчики, которые делают хардкорные миры. Часто это проекты в отдельных жанрах, стоящих особняком и привлекающих к себе внимание только определенной категории игроков – те же авиасимуляторы, например. Серию LockOn годы не трогают, да и «Ил-2» отечественный с некоторой натяжкой можно назвать хардкором... В тактических играх тоже часто встречаются умственно-развитые индивидуумы – например, описанная Wolf'ом в прошлом номере «Шпиля»: ARMA 2.

Среди прочих современных игр, в которых еще жива душа и есть собственный дух – в противовес казуальному душку – стоит назвать Black Mirror 2, Darkfall, «Ведьмака», питерские «Фобос» и Sublustrum, DiRT, GRID и «Вампирскую историю». Список, в принципе, можно продолжить, но он не очень велик – в разы меньше, чем если начать вспоминать старые сильные игры или современные казуализирующиеся проекты. Есть, правда, еще небольшой список игр, которые не назовешь ни хардкорными, ни олдскульными, тем не менее, своего пуда изюма они не лишены. Это серия Puzzle Quest, разработчики которой из простого казуального процесса сумели сделать интеллектуальную игру; это стильный «Машинариум» и оригинальный по своему процессу «Тургор», это смешной и

Хардаркада

Кто сказал, что аркада – это то же самое, что казуалка? Вот тот же тетрис, несмотря на прошедшие годы, все так же хорошо выносит мозг и отрывает пальцы, на максимальной своей скорости. Или те же экшен-аркады, в которых главный герой – космический кораблик, с боем пробивающийся сквозь толпы врага домой. Сейчас это игры класса «умри эпилептик» и «поломай глаза в попытках найти свой корабль среди взрывов», а раньше смысл их был в том, чтоб выжить. И требовали они недюжего мастерства и реакции.

Горе от ума

Вообще, в казуализации виноваты не только разработчики, но и мы, игроки. Как только индустрия игр начала набирать популярность, так сразу у издателей появились маркетинговые отделы, основная цель которых – найти способы продать еще больше свежих геймов и заработать бабла. А как можно подсадить на игры людей, которым они, собственно говоря, не нужны? Правильно! Выкинуть все моменты, где нужно напрягать мозг, сделать яркую картинку, свести управление к минимуму кнопок (но оставить хотя бы одну, чтоб пациент не подумал, что он сидит перед телевизором), упростить механику игры до уровня «Сапера» или «Косынки» – и новый хит готов. Да, это будет дурацкая игра с банальным заезженным сюжетом и «неожиданными» поворотами в стиле «вот и я, а вы не ждали». Но покупателей у нее будет больше, чем у Fallout 2 или «Суапплекса», потому что целевая аудитория шире. Так и получается, что какие-нибудь «ужас-ужас»-проекты, занимают высокие места в рейтингах продаж, а действительно стоящие игры остаются в тени.

мудрый «Севилль» и даже рисованная комиксовая «Эдна и Харви: Взрыв мозга».

В общем, все не так печально. Быть может, и остальные разработчики и издатели задумаются и начнут исправляться. «Наивно», – скажете вы. Отчасти – да. Но только отчасти. Потому что некоторые из них уже проявляют признаки интеллекта. Например, Эрик Хиршберг (Eric Hirshberg), недавно назначенный исполнительный директор Activision Publishing, заявил, что компании необходимо вернуть доверие хардкорной аудитории. Беседуя с Gamasutra, он сказал, что Activision сместила свое внимание на массовый рынок, немного позабыв о давних фанатах. А один из топ-менеджеров Square Enix Ёити Вада (Yoichi Wada) признался, что не совсем понимает, куда должна двигаться Final Fantasy – в направлении более казуальных геймеров или стоит все-таки сделать пару шагов назад, к истокам. Так что, быть может, у нас еще есть надежда на хардкорное будущее.



На раздачу становись!

Huawei U8150



Несмотря на то, что лето уже заканчивается, а вместе с ним – каникулы и отпуска, люди не перестают путешествовать и все еще находятся в движении. А вместе с ними – самая разная техника: телефоны, ноутбуки, модемы для мобильного интернета, фотоаппараты, плееры. Последние две категории устройств, в принципе, многие с собой не берут: в случае чего, кадр можно сделать и обычным телефоном, особенно, если в нем камера от 3,2 МП и больше, да и музыку можно слушать, если подобрать хорошие наушники. Все это давно уже известно, но есть возможность сэкономить место и деньги еще и на мобильном модеме – если правильно подобрать телефон, конечно. Правда, аппаратов, способных «встать на раздачу интернета», пока что не так уж много. Один из таких гаджетов – попавший к нам на тестирование новый смартфон компании Huawei, U8150.

Глядя на телефон при первом знакомстве с ним, мы и не подозревали, какое сокровище нам привезли: глянцевый корпус, синенькая задняя панель, обтекаемые линии – как ни крути, а ни на что кроме очередной жертвы моды и гламура Huawei U8150 на первый взгляд не похож. Но такое ощущение сохраняется только до знакомства с возможностями аппарата. Потому что, во-первых, производитель по-максимуму начал его стандартными на сегодняшний день технологиями.

Тут тебе и навигация, и беспроводные Bluetooth, HSDPA и Wi-Fi, и даже стандартный разъем для наушников – приятный бонус, который есть во всех смартфонах компании Huawei, а также плеер, камера 3,2 МП с автофокусом, способная делать качественные снимки при достаточном освещении. Отсутствие отдельной клавиши для фотосъемки в современном смартфоне можно было бы назвать недостатком, если бы не удобство работы с камерой с помощью сенсорного дисплея и кнопок, расположенных под ним.

При более тесном знакомстве с техническим оснащением обнаруживается немалый запас памяти, мощный процессор, за счет чего приложения на смартфоне, можно сказать, летают. Да и сама версия ОС тут установлена наиболее

современная и свежая. Среди преимуществ Android 2.2 – более быстрый браузер, возможность ставить приложения на карту памяти (а не в память самого аппарата) и их автоматическое обновление. Но самое важное у смартфонов на основе этой версии ОС – это функция роутера. То есть, подключившись с помощью Huawei U8150 к Wi-Fi или мобильным сетям, можно раздавать интернет для ноутбука, компьютера и других устройств, способных работать с беспроводными сетями Wi-Fi. Это преимущество пока что редкость для аппаратов, что делает Huawei U8150 смартфоном едва ли не уникальным, а его стоимость – более чем просто оправданной.

Hemul

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM/GPRS 850/900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA 2100 МГц
ОС: Android 2.2
Процессор: Qualcomm 700 МГц
ОЗУ: 256 Мб
Память: 256 Мб, microSD до 16 Гб
Дисплей: 2,8" TFT, сенсорный, 240x320 точек, 262 тыс. цветов
Камера: 3,2 МП, без вспышки, 2048x1536 точек
Коммуникации: GPS, Bluetooth, HSDPA и Wi-Fi, 3,5-мм аудио, USB
Аккумулятор: 1200 мА/ч
Размеры: 104x54.8x13.5 мм
Вес: 105 г

Цена: \$280

Плюсы

- Wi-Fi-роутер
- Навигация
- Свежая версия ОС
- Компактный и стильный

Минусы

- Нет вспышки у камеры



Устройство предоставлено компанией Huawei (www.huawei.com)

Двуручник

Huawei U8500



На фоне остальных аппаратов производителя Huawei U8500 выглядит этаким джентльменом во фраке, слишком уж строгие у него очертания. Впрочем, это именно тот случай, когда строгость означает не консерватизм, а именно элегантность, а вместе с ней – еще и техничность. Все дело в вытянутой форме устройства, в матовом пластике (который, кстати, более устойчив к царапинам и загрязнениям, чем глянец), в тонких, вытянутых по горизонтали кнопках под дисплеем, в черно-белой гамме без ярких вкраплений. С таким аппаратом может ходить не только юноша или девушка, но и взрослый человек, которому не к лицу спортивного стиля обтекаемый гаджет, пусть даже возможности у него запредельные.

Впрочем, не стоит думать, что Huawei U8500 – просто красивый аппарат. Он еще и техничен, напичкан всеми необходимыми современному человеку функциями и возможностями, начиная от фотокамеры 3,2 МП с автофокусом и стандартного гнезда для наушников и заканчивая навигацией и беспроводными технологиями. Естественно, на этом возможности не заканчиваются, так как перед нами смартфон на основе «Андроид», который дает возможность выбрать нужное ПО и работает быстро и качественно – тем более, с таким немалым

количеством ОЗУ. Стоит также отметить и достаточно большую емкость аккумулятора, благодаря которой Huawei U8500 способен проработать несколько дней в весьма активном режиме без дозарядки. От описанного рядышком собрата он отличается версией ОС, из-за чего у U8500 нет программной поддержки возможностей роутера (и неизвестно, есть ли аппаратная), так что интернетом воспользоваться можно только на самом телефоне. Зато у него есть другая «фишка»: Huawei U8500 оснащен сенсорным трекпойнтом (та самая квадратная кнопка под экраном), с помощью которого очень удобно обращаться с программами и меню смартфона. Можно работать сразу двумя руками. Мне, например, было удобно одной, с помощью трекпойнта, пролистывать списки, а другой, на экране, выбирать нужные пункты в меню. Благодаря этому телефон становится более понятным и простым в использовании.

В общем, перед нами смартфон, может, и не самый продвинутый среди устройств компании Huawei, но зато очень стильный, удобный, с большим дисплеем и при этом – достаточно недорогой, чтобы все его возможности не казались излишними и неоправданными.

Нemul

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM/GPRS 900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA 2100 МГц
ОС: Android 2.1
Процессор: Qualcomm 528 МГц
ПЗУ: 256 Мб
ОЗУ: 512 Мб
Карты памяти: microSD
Дисплей: 3,2", TFT, сенсорный, 320x480 точек, 262 тыс. цветов
Камера: 3,2 МП, без вспышки, 2048x1536 точек
Коммуникации: GPS, Bluetooth, HSDPA и Wi-Fi, 3,5-мм аудио, USB
Аккумулятор: 1150 мА/ч
Размеры: 112x58x13 мм
Вес: 115 г

Цена: \$280

Плюсы

- Стильный и техничный вид
- Сенсорный трекпойнт
- Навигация
- Разъем 3,5-мм аудио

Минусы

- Нет вспышки и кнопки камеры



Устройство предоставлено компанией Huawei (www.huawei.com)

Паучья хватка

Razer Arctosa



Новая материнская плата обойдется тебе в две тысячи гривен, новый процессор – в полторы, примерно столько же придется потратить на видеокарту, а еще нужны деньги на систему охлаждения, на звуковую плату и новые динамики, на монитор, жесткий диск и новый корпус. Даже клавиатуры с мышками нынче стоят столько, что диву даешься. Создается ощущение, что каждый производитель каждой компьютерной мелочи старается обогнать подсевших на «железо» людей до последней ниточки. Нет, конечно же, можно купить на рынке мышку и клавиатуру в комплекте за 70 гривен, еще 50 потратить на колонки, а 10 – на наушники. Но это будет «абы что», лишь бы было. А хочется вот то, с перламутровыми пуговицами, макросами, экранчиком, сенсорными кнопками и побольше, побольше...

Но если не бросаться из крайности в крайность, если снять черные очки и посмотреть на мир клав и мышек серьезно, то оказывается, что можно купить достаточно навороченное устройство за вполне себе скромную сумму. Не за 50-70 гривен, конечно, а примерно за столько же, но в более популярной в мире вечно-зеленой валюте. В этом ценовом диапазоне одним из лидеров является Razer, который делает бюджетные версии топовых, проверенных на виртуальных полях, устройств. Например, Arctosa – Lycosa «для бедных». Хотя, как по мне, скорее, для экономных.

Из урезанного тут оказался скромный в тактильном ощущении пластик – из такого сделана каждая вторая простая

клавиатура, отсутствие дополнительных разъемов и подсветки клавиш (кроме мультимедийного блока), а также более легкие в нажатии кнопки. Последний пункт недостатком назвать нельзя, ибо это вопрос субъективного отношения – одним нравятся тугие кнопки, другим – легко поддающиеся пальцам. Из спорных моментов стоит отметить и маленький Enter, к такому надо привыкнуть.

На этом минусы заканчиваются, и начинается немалый список достоинств. Первое из них состоит в том, что, несмотря на всю легкость нажатия клавиш, Arctosa исключает случайные «попадания» как минимум вокруг основных игровых клавиш (WASD), так что лишних команд игрок случайно не выдаст точно.

Второе достоинство – сама по себе мультимедийная область, которую с помощью комплектного софта можно «привязать» к любому плееру. Настройки, как всегда, простые, чтобы с ними мог разобраться кто угодно. Комплектное ПО пригодится и для того, чтобы вывести на свет главное достоинство Arctosa – работу с макросами. Без них она – простая клавиатура для «офисного плактона», с ними превращается в мощное оружие геймера. Одной клавишей можно выполнить любой сложный маневр действий, отдавая основное внимание другим игровым (ну, или не игровым) действиям. И вот тут действительно понимаешь, почему производитель дал ей такое злобное имя – у игрока, вооруженного такой клавиатурой, действительно, паучья хватка.

Еще один небольшой конструктивный бонус – подставка для рук. С ее помощью

играть удобней, а если будет мешать вдруг с непривычки – можно вооружиться отверткой и убрать ее подальше.

Суммируя все это, можно назвать Razer Arctosa одним из самых разумных вариантов для экономного геймера. Тем более что не только работает, но и выглядит она ничуть не хуже дорогих собратьев.

Hemul

Технические характеристики:

Количество клавиш: 108 + 7 мультимедийных
Количество профилей: 10
Время отклика: 1 мс
Частота опроса: 1000 Гц
Особенности: подавление фантомных нажатий вокруг WASD-блока
Размеры: 47x16,5x2 см
Размеры с подставкой для рук: 47x22,2x2 см
Длина шнура: 1,9 м

Цена: \$60

Плюсы

- Поддержка макросов
- Стоимость
- Отсутствие «фантомов»
- Мультимедийный блок
- Наличие подставки для рук

Минусы

- Бюджетный пластик
- Отсутствие подсветки кнопок



Устройство предоставлено компанией ELETEK (www.eletek.ua)

Что в коробке той?

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА
ШПИЛЬ!



BRAIN GAMEBOX C500 (C555.01)

Технические характеристики:

Сокет: AM3, AM2+
ЦПУ: AMD Phenom II X2 555, 3,2 ГГц
Системная плата: Gigabyte GA-MA770T-UD3
Память: 2 Гб DDR3
Видеокарта: ATI Radeon HD5570 1 Гб DDR3
Жесткий диск: Seagate Barracuda 7200.11, 500 Гб
Оптический привод: Samsung DVD+-RW SH-S223C
Корпус: 3R SYSTEM R202 LI PRE

Цена системного блока: \$455

Плюсы

- Хорошее соотношение «цена/производительность»
- Низкое тепловыделение видеокарты и ЦПУ
- Хорошее качество сборки

Минусы

- Значительных не обнаружено



Системный блок предоставлен ООО BRAIN-computers (www.brain-computers.ua)



Сегодня мы вас познакомим с серийным ПК BRAIN GAMEBOX C500. Почему выбор пал именно на него, а не на какой-нибудь другой? Очень просто: нам стало интересно, что предлагают производители за доступную цену. Стоимость нашего экземпляра – \$455.

Все комплектующие собраны в достаточно интересный корпус 3R SYSTEM R202 LI PRE черного цвета. На передней панели присутствует информационный ЖК-дисплей.

Возможностями компьютера управляет двухъядерный процессор Phenom II X2 555 компании AMD, с частотой ЦПУ

3,2 ГГц. Все компоненты размечены на системной плате Gigabyte GA-MA770T-UD3.

Такая низкая стоимость ПК предполагает использование недорогого графического адаптера. В этом компьютере установлена видеокарта ATI Radeon HD5570 с гигабайтом памяти DDR3. Но даже такой она позволит вполне комфортно играть, что доказывает практика: 3DMark Vantage – 4350 баллов; Crysis – 41,3 fps; Far Cry2 – 46 fps; Resident Evil 5 – 58.6 fps. Все тесты (кроме 3DMark) проводились в разрешении 1680x1050 точек с отключенным сглаживанием текстур. Как видите, ни в одном приложении уровень fps не падал ниже 35, а это именно та черта, после которой играть становится не очень ком-

фортно. Примечательно и то, что во время тестирования температура видеокарты не поднималась выше 35°C.

Тестирование ПК проводилось под управлением ОС Microsoft Windows 7 Professional 32-bit.

Для любителей разгона отметим, что номинальная частота ЦПУ в 3,2 ГГц – далеко не предел: при желании и умении, «сердце» данного ПК можно заставить работать значительно быстрее.

В целом, с учетом производительности и цены тестируемого ПК, BRAIN GAMEBOX C500, на наш взгляд, представляет собой очень интересное решение.

Александр Денисюк

Новые технологии недорого

Видеоадаптер HIS Radeon HD 5770 IceQ5 (H577Q1GD)

Технические характеристики:

Графический процессор: Juniper
Память: 1 Гб GDDR5
Разрядность шины памяти: 128 бит
Частота ядра: 850 МГц
Частота памяти: 1200 МГц, результирующая 4800 МГц
Количество шейдерных процессоров: 800 шт.
Интерфейс: PCI Express 2.1
Видеовыходы: HDMI, 2xDVI, DisplayPort

Цена: \$185

Плюсы

- Хорошая производительность
- Тихая и эффективная система охлаждения IceQ5
- Интерфейс DisplayPort, поддержка технологии ATI Eyefinity

Минусы

- Отсутствуют



HIS Radeon HD 5770 IceQ5 попадает в категорию самых покупаемых видеоадаптеров. Устройство демонстрирует хорошую производительность, достаточную для комфортной игры в современных приложениях. При этом, как и топовые видеокарты, оно поддерживает все новые технологии AMD ATI, а стоит меньше \$200.

Адаптер оснащен гигабайтом быстрой памяти GDDR5 и фирменной системой охлаждения IceQ5: шум от такого кулера минимальный, а температура под нагрузкой остается в пределах 65°C.

HIS Radeon HD 5770 поддерживает технологию ATI Eyefinity, благодаря чему позволяет построить мультимониторную систему с поддержкой трех мониторов.

В комплект производитель включил мостик CrossFire, переходник питания, инструкцию и диск с драйверами, а также десятипроцентную скидку на хитовую игру Battlefield Bad Company 2.

Александр Денисюк

Устройство предоставлено компанией SerOL (www.serol.com.ua)

Результаты тестирования

3DMark Vantage, баллы	
Performance	10882
3DMark'06, баллы	
1280x1024	16444
S.T.A.L.K.E.R. Clear sky, Ultra High, 1680x1050, AA0, fps	
Day	32
Night	48
Rain	54
Sun Shafts	37
Call of Juarez, all max, AA4, fps	
1280x1024	51.7
1680x1050	41.5
Resident Evil 5, all max, AA8, fps	
1280x1024	89.8
1680x1050	71.5
Температура ядра, °C	
Режим покоя	39
Под нагрузкой	65

Недорогой корпус с LCD-дисплеем



Frisby Midi Tower FC-A200B

Технические характеристики:

Блок питания: Frisby FR-PS40F21
Мощность БП: 400 Вт
Материалы: алюминий, пластик
Кол-во отсеков 5,25": 3
Кол-во отсеков 3,5": 7
Вентилятор: 1x80 мм
Размеры: 195x430x465 мм
Порты: 2xUSB, наушники, микрофон
Вес: 12 кг

Цена: \$ 65

Плюсы

- Информационный LCD-дисплей
- Скругленные металлические края внутри корпуса
- БП в комплекте
- Дополнительный вентилятор

Минусы

- БП имеет один шестиконтактный разъем



Устройство предоставлено компанией PBG (www.pbg.in.ua)

ют скругленные края, что исключает возможность получения травмы или пореза во время сборки ПК.

Главной же особенностью этого корпуса является наличие цветного ЖК-дисплея, с помощью которого пользователь сможет следить за состоянием системы, уровнем температуры и, если это будет необходимо, регулировать обороты вентилятора с помощью специальных кнопок под дисплеем.

Стоимость корпуса составляет \$65. В эту цену уже входит блок питания мощностью 400 Ватт, оснащенный большим малошумным вентилятором 120 мм.

Кнопки включения и перезагрузки системы расположены в самой верхней части корпуса на лицевой панели. Такое решение очень удобно, особенно, если системный блок будет размещен под столом. Приятным дополнением в такую жару, как была этим летом, станет и предустановленный дополнительный вентилятор внутри корпуса.

Кроме всех вышеперечисленных преимуществ, производитель дает два года гарантии на свою продукцию.

Александр Денисюк

Новейший корпус FC-A200B компании Frisby, оформлен полностью в строгом черном цвете. Лицевая панель выполнена из пластика, остальные части корпуса – из алюминия. В отличие от дешевых устройств этого класса, внутренние металлические части Midi Tower FC-A200B име-

Синий, красный, голубой – выбирай себе любой



Transcend 8GB JetFlash 500 (TS8GJF500)

Технические характеристики:

Объем памяти: 8 Гб
Поддерживаемые ОС: Windows 7/Vista/XP/2000/ME, MacOS 9.0, Linux
Материал корпуса: пластик
Интерфейс: USB 2.0
Заявленная максимальная скорость: чтение – 15 Мб/с; запись – 7 Мб/с
Измеренная максимальная скорость: чтение – 14 Мб/с; запись – 6 Мб/с
Размеры: 63x20,9x8,8 мм
Вес: 10 г
Цена: \$ 19

Плюсы

- Выдвижная конструкция без крышечки
- Возможность загрузки полезного программного обеспечения
- Пожизненная гарантия

Минусы

- Отсутствие в комплекте ремешка для ношения



Устройство предоставлено компанией Transcend (www.transcendrussia.ru)

Компания Transcend выпустила линейку доступных флешевых USB-накопителей под названием JetFlash 500. В ней собраны устройства разных объемов (от 2 до 32 Гб), которые различаются по цвету кнопки выдвижного механизма. К нам в тестовую попал вариант с восьмью гигабайтами памяти и, соответственно, голубой клавишей.

Выдвижной механизм USB-разъема – пожалуй, одна из отличительных

особенностей данных накопителей, такое решение позволит не беспокоиться о потере защитной крышечки. Сам корпус флешки изготовлен из глянцевого черного пластика – выглядит красиво, но не очень практично.

При проверке скоростных показателей Transcend 8GB JetFlash 500 было замечено, что скорость записи и чтения информации практически соответствует данным производителя: при чтении – 14 Мб/с при заявленных 15 Мб/с, в режиме записи – 6 Мб/с против указанных 7 Мб/с.

Владельцы флешки могут загрузить с сайта производителя полезное ПО: JFFormat; Recovery Tool; JetFlash elite V2.0.

Важно и то, что Transcend дает пожизненную гарантию на данные флешки, что говорит об их высочайшем качестве и позволяет быть уверенным в работоспособности. Жаль только, что такой полезный аксессуар, как фирменный шнурок для ношения, в комплекте поставки не предусмотрен.

Александр Денисюк

R.U.S.E.фикатор

SteelSeries Xai Laser R.U.S.E. edition



Знаете, чем отличается компьютерная мышь от некомпьютерной? Ну, если откинуть в сторону то, что она не кусается, ее не надо кормить и убирать за ней, а еще она не оставляет повсюду шерсть и следы лапок? Тем, что обычного грызуна можно взять любого, а компьютерного – только породистого. Причем породу выбирать приходится долго и внимательно, учитывая все особенности вашей дальнейшей совместной жизни. Ориентироваться на внешность тут, увы, не получится, хотя бывают и исключения. Такие, как SteelSeries Xai Laser R.U.S.E. edition.

Внешность у этого «грызуна» примечательная: в стиле R.U.S.E. – еще не вышедшей, но очень ожидаемой игры. Собственно, мое внимание этим мышка и привлекла. Но стоило взять ее в руки, как обнаружили первые признаки породистости: на нижней панели, помимо лазерного датчика, оказалась еще и небольшой монохромный дисплей. Для чего он в таком устройстве? Чтобы было удобно выставлять настройки, не выходя из игры в ПО мыши и не запоминая нужную цветовую комбинацию датчиков. В общем-то, эта небольшая деталь сильно облегчает работу с мышкой и переключение профилей. Всего во внутренней памяти можно сохранить пять вариантов установок, для чего, собственно, и нужен экран. Кроме того, одна из восьми кнопок «грызуна» используется для быстрого переключения между настройками CPI. Остальные программируются тремя способами. Также кнопки помогают вызывать макросы, в которых можно

установить до 200 нажатий клавиш, а также эмулировать нажатия кнопок мыши или клавиатуры.

Еще одна забавная функция – SteelSeries ExactRate. С ее помощью мышь определяет максимальное количество обновлений, которые передаются компьютеру каждую секунду, высчитывая данные по частоте кадров игры и обновления монитора. Это избавляет игрока от траты времени на выставление дополнительных настроек, делает процесс игры более естественным, а движения мыши – плавными, ровными и быстрыми.

Наиболее же приятной особенностью этого устройства является то, что его легко можно использовать на любом компьютере, не устанавливая предварительно на нем драйвера: достаточно один раз запрограммировать мышь, а потом ее можно использовать, где угодно: все данные запоминает «грызун», а не комп. Это пригодится, если участвуешь в турнирах или хочешь поиграть в гостях у друга.

Единственное, что может смутить потенциального владельца этого породистого «грызуна» – глянцевый пластик верхней панели. Но не стоит опасаться – рука по нему не скользит. Отчасти благодаря свойствам самого глянцевого материала, а также из-за софт-пластика на боковинах. Кстати, их форма такова, что SteelSeries Xai Laser R.U.S.E. edition одинаково хорошо подходит и для левши, и для правши, что в устройствах такого класса встречается отнюдь не сплошь и рядом.

На фоне такого внушительного списка достоинств стоимость мыши кажется вполне скромной – ее можно приобрести в магазинах примерно за 750-850 гривен, что для породистого компьютерного «грызуна» является средним показателем.

Нету!

Технические характеристики:

Тип сенсора: лазерный
Разрешение: 5000 dpi
Частота: 12000 к/с (10,8 Mps/sec)
Время отклика: 1 мс
Количество кнопок: 8, скролл
Встроенная память: 128 Кб
Подсветка: нет
Интерфейс: USB
Дополнительно: монохромный дисплей
Длина шнура: 2 м
Размеры: 125,5x68,3x38,7 мм

Цена: \$90

Плюсы

- ЖК-дисплей
- Продвинутые макросы
- Запоминание мышью настроек
- Стильный дизайн и удобная форма
- Большая длина провода

Минусы

- Не предназначена для антифанатов R.U.S.E.



Устройство предоставлено компанией ELETEK (www.eletek.ua)

WCG UA: ПОДВОДЯ ИТОГИ



Следом за Одессой, Симферополем, Харьковом и Донецком отборочные игры WCG пробежали еще по трем городам, собрав лучших представителей электронного спорта в традиционных дисциплинах. Списки победителей изобилуют как титулованными мамонтами виртуальных баталий, так и игроками, которые еще вчера были в тени. Самая большая ротация заметна в футболе: короли вымерли, да здравствуют короли! Также не можем не отметить появление на киевских отборочных играх легенды национального киберспорта. Михаил HOT Новопащин тряхнул стариной так, что оказался на втором месте 😊. С остальными претендентами за поездку в Лос-Анджелес вы можете ознакомиться в таблице.

г. Львов:

Counter Strike:

- 1 место** – **shopopalo**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **NARUTO!**, квота на Национальный финал в Киев

shopopalo: EkuT, Juvenile, Rolecs, GameOver, moonchqa
NARUTO! (новое название команды NumbazZ): KLER, Alkarone, yoko, sade, paradis

WarCraft III:

- 1 место** – **Pokeroff.Kas**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **Fourtius!Foggy**, квота на Национальный финал в Киев

StarCraft:

- 1 место** – **Jersey**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **Pepsi**, квота на Национальный финал в Киев

FIFA 2010:

- 1 место** – **Yozhyk**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **Zero**, квота на Национальный финал в Киев

г. Днепропетровск:

Counter Strike:

- 1 место** – **Fame**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **KerchNET**, квота на Национальный финал в Киев

Fame: pops, lom Kenny, bart, Lamerok
KerchNET: Johnta, barracuda, bondik, carskl, sozik

WarCraft III:

- 1 место** – **eyes.Ser**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **Vasya**, квота на Национальный финал в Киев

StarCraft:

- 1 место** – **RoX.KiS.Marwin**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **Antonio**, квота на Национальный финал в Киев

FIFA 2010:

- 1 место** – **Johnny**, квота на Национальный финал в Киев
2 место – **Koren777**, квота на Национальный финал в Киев



г. Киев:

Counter Strike:

- 1 место** – **yxо**, квота на Национальный финал
2 место – **GetHard**, квота на Национальный финал
3 место – **party**, квота на Национальный финал

yxо: Romchik, yxo, b0b, hommii, axion
GetHard: B1ad3, weiss, isNa, shiney, Shara
party: ange1, craft1k, strike, хаос, mal

FIFA 2010:

- 1 место** – **ToTsi**, квота на Национальный финал
2 место – **baom**, квота на Национальный финал
3 место – **lamo**, квота на Национальный финал

WarCraft III:

- 1 место** – **Bly**, квота на Национальный финал
2 место – **HoT**, квота на Национальный финал
3 место – **Artist**, квота на Национальный финал
4 место – **Tresh**, квота на Национальный финал

StarCraft:

- 1 место** – **StLeon**, квота на Национальный финал
2 место – **[BST]Slavuti4**, квота на Национальный финал
3 место – **[SR]Vasilisk**, квота на Национальный финал
4 место – **RoX.KiS.ALF**, квота на Национальный финал



Состоявшийся 14-15 августа в ТРЦ «Дрим-Таун» WCG 2010 расставил все точки над «i» и назвал своих победителей. За квоты на Гранд Финал в Лос-Анджелесе геймеры сражались во всех дисциплинах, кроме StarCraft. Легендарная стратегия в этом году не заручилась поддержкой участников и оставила стратегов без квоты.

В остальных дисциплинах все было серьезно. Фавориты давили авторитетом, но не у всех это получилось одинаково хорошо. Но, конечно же, не касалось Na`Vi. Уверенная победа в дисциплине Counter-Strike только в очередной раз подчеркнула статус чемпионов мира. В «Варике» внимание было приковано к HOT'у. Все задавались лишь одним вопросом: «сможет ли?». Не смог. Majestic второй раз подряд выиграл Национальный финал и теперь поедет в Лос-Анджелес.

На виртуальном газоне повеял ветер перемен. ToTsi, который еще 1 августа боялся встречи со своим ночным кошмаром Walkman'ом, сегодня поднялся на пьедестал победителем, оставив без квоты основных претендентов на победу, Yozhyk'a и Blood'a.

Что ж, впереди у каждого из победителей роковое сражение. Кто-то впервые отправится защищать наш флаг, другие же успели набраться опыта и постараются показать лучший результат, чем в прошлом году, а для кого-то это шанс выиграть третий мегачемпионат. Ташите за Украину, ребята! Всем финалистам мы искренне желаем золотых медалей.

Виталий Полищук

Counter Strike:

- 1 место – **Na`Vi**, квота на Гранд Финал в Лос-Анджелес
- 2 место – **KerchNET**, мобильный телефон Samsung Monte
- 3 место – **Party**, фотоаппарат ES70

Na`Vi: Данил 'zevs' Тесленко, Сергей 'Starix' Ищук, Иоанн 'Edward' Сухарев, Арсений 'essenin' Триноженко, Егор 'Markeloff' Маркелов

KerchNET: Иван Шевцов 'Johnta', Дмитрий 'barracuda' Прохнер, Влад 'bondik' Нечипорук, Степан 'carsky' Петренко, Слава 'sozik' Сазонов

Party: Кирилл 'angel' Карасев, Алексей 'chaos' Кучеров, Юрий 'strike' Терещенко, Эмиль 'kucher' Ахундов, Тарас 'craft1k' Войтенко

WarCraft III:

- 1 место – **Majestic**, квота на Гранд Финал в Лос-Анджелес
- 2 место – **Tresh**, мобильный телефон Samsung Monte
- 3 место – **Kas**, фотоаппарат ES70

StarCraft:

- 1 место – **White-Ra**, монитор Samsung BX2240
- 2 место – **Strelok**, мобильный телефон Samsung Monte
- 3 место – **Alf**, фотоаппарат ES70

FIFA 2010:

- 1 место – **ToTsi**, квота на Гранд Финал в Лос-Анджелес
- 2 место – **Yozhyk**, мобильный телефон Samsung Monte
- 3 место – **Blood**, фотоаппарат ES70

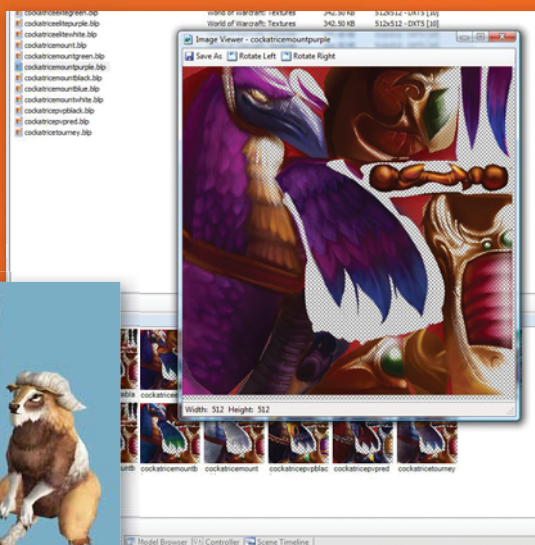
Asphalt 5:

- 1 место – **Андрей Загирняк**, квота на Гранд Финал в Лос-Анджелес + \$ 1000
- 2 место – **Евгений Цымбал**, мобильный телефон Samsung i740
- 3 место – **Александр Сторожук**, мобильный телефон Samsung Monte

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

- 1 место – **Virus.K**
- 2 место – **Dolg**
- 3 место – **Wilk.ua**





Машинима: кукольный театр 21 века

Сегодня в рамках рубрики Columbia Brothers мы поговорим об играх. Удивляться не стоит. Во-первых, журнал игровой, поэтому что хотим, то и творим ☺. Во-вторых, потому что с помощью игр и их персонажей можно создать неплохие фильмы — не по основам или мотивам, а именно с помощью игр.

Если вы не знаете как — значит, как минимум, вы не внимательно читали в прошлом номере все ту же Columbia Brothers, а как максимум — не знаете, что такое машинима. Не стоит краснеть, прятаться под стол или на полной скорости рваться в гугл: о машиниме сейчас знает не так уж много людей, ибо явление это пока что не очень распространенное. Правда, с каждым годом оно набирает обороты: все больше аматоров прикладывают свои руки и мозги к развитию этого жанра, все больше появляется новых команд, которые занимаются этим профессионально.

Все по понятиям

Что такое машинима? Ну, с первой частью слова все понятно — «машина». Вторую принято считать происходящей то ли от слова «анимация», то ли от термина cinema. Если смотреть сугубо с филологической точки зрения, то вернее второй вариант, но смысл одинаково хорошо передают оба. Машинима —

это не что иное, как фильм (или мультфильм, если принять во внимание, что играют там не люди, а рисованные персонажи, «куклы»), сделанный с помощью движка компьютерной игры.

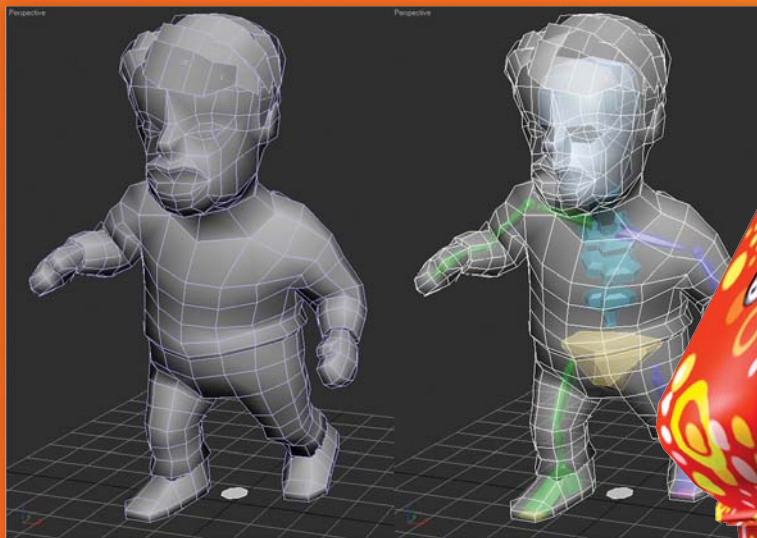
Зачем все это надо? Чтобы не утруждать себя покупкой и изучением программ типа 3ds Max и Maya. Те, кто пытался с ними работать, знают, насколько непросто овладеть хотя бы минимальным набором навыков, не говоря уже о профессиональном знании этих программ и их возможностей. Для тех же, кто не знает, что это такое, попробуем пояснить. Это сложный интерфейс, который заставит вас почесать левую пятку правой рукой, проведя ее над левым ухом, при этом сделать это придется множество раз. И это — не вспоминая о сложностях с использованием текстур, объемов, кадровой анимацией. В движках игр все это уже есть, машиниматорам остается только воспользоваться благами цивилизации. Причем сделать это можно вполне законно: некоторые движки типа Quake, Half-Life, Unreal Tournament распространяются свободно.

Вехи истории

Вообще, историю появления и развития машинимы можно сравнить с эволюцией компьютерных игр, даже если

забыть о том, что эти два мира тесно взаимосвязаны.

Началась история машинимы задолго до появления первых фильмов такого рода. В далеких девяностых в DOOM'e программная часть была отделена от всего прочего мира. Это был 3D-движок игры, без которого не обходится ни одна современная игровая вселенная. Для игроков, которым не хватало уровней в изначальной игре, это означало возможность сделать дополнительные локации, а то и вовсе — новые миры. В итоге, через некоторое время количество таких любительских работ превысило общий объем самого DOOM'a. О создании фильмов тогда никто не задумывался — геймеры были влюблены в сам процесс игры, истории персонажей как таковой не было. Но зато были записи веселых перестрелок с друзьями на сетевых локациях, причиной которых было банальное желание показать, что вы умеете делать, и какая прикольная карта у вас получилась. Сейчас же у тех, кто хвастался своими достижениями в то время, есть повод гордиться — сами того не зная, они приложили руку к зарождению нового искусства. Когда десять лет спустя после отделения 3D-движка появился термин «машинима», было «принято» негласное решение: все эти ролики, если они были



озвучены и имели хотя бы минимальный намек на сюжет, могут считаться машинимой, то есть игровыми фильмами.

Следующей вехой в истории машинимы можно считать появление скриптовых роликов в играх. Основанные на все том же движке и рассказывающие события игры, передающие ее сюжет, они так или иначе наталкивали на мысль: а почему бы не сделать иначе, или продолжить историю?

Ну, а дальше понеслось. Первых фильммейкеров сейчас вычислить уже достаточно сложно – процесс был повальным, всеобщим и достаточно популярным. Кстати, вот тут и проявляется схожесть с историей игрового – в свое время, игры тоже начинали разрабатывать аматеры, которые постепенно становились профи, основывали свои студии.

Как это устроено

Вообще, с технической стороны машиниму можно разделить на несколько уровней сложности. Зависит это от умений машиниматора и возможностей движка.

Самое простое, что можно сделать – взять кусок игрового процесса, скриптовые ролики и переозвучить, дав развитие совсем иной истории. Технически это предельно просто – достаточно будет микрофона, сценария с диалогами, пары верных друзей (желательно, разного пола, чтобы женские персонажи все-таки не говорили басом)

и нескольких дней упорной работы. Также пригодится искусство монтажа, чтобы не ограничиваться уже существующими последовательностями диалогов и событий, а делать свои собственные. На успех в таком случае, правда, рассчитывать можно, только если придумаете что-то по-настоящему гениальное либо в плане монтажа, либо сюжетно: иначе заклюют, назвав аматером, у которого руки растут не оттуда, откуда надо, и вообще...

Более продвинутая общественность делает машинимы на основе движков игры – с уже существующими персонажами в стандартных одеяниях или создавая собственные вариации. Тут уже придется разобраться, что к чему, потратить пару недель или месяцев на изучение технической стороны вопроса, чтобы использовать разные эффекты и пост-продакшн – обработку видео.

Что делать?

Допустим, вы уже решили, что будете делать свой собственный фильм. Но с чего начать, что для этого надо? Во-первых, нужна история, которую вы хотите рассказать. Какой она будет, на этом этапе зависит только от вас, жанр можно выбрать любой – начиная от боевика и заканчивая пародией или мелодрамой. Но на этом этапе стоит помнить о том, что в истории могут быть некоторые изменения – часть сцен будет недоступна или слишком тяжелореализуема.

Кто за этим стоит?

Количество команд, которые сегодня занимаются машинимой, очень большое, даже если не вспоминать тех, кто сам с друзьями делает свои первые шаги в этом мире, поэтому перечислить их все мы не сможем физически: клавиатура сотрется, пальцы покроются мозолями, а в «Шпиль!» придется вложить еще пару сотен листочков. Но назвать основные все-таки можно и нужно:

Strange Company (англ.)

Rooster Teeth Productions (англ.)

The ILL Clan (англ.)

Fire Team Charlie

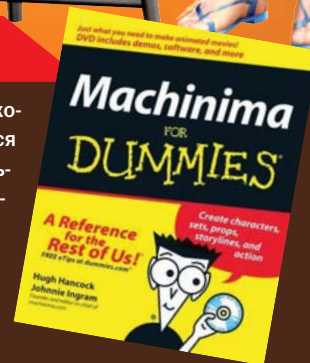
World's Largest Fireworks

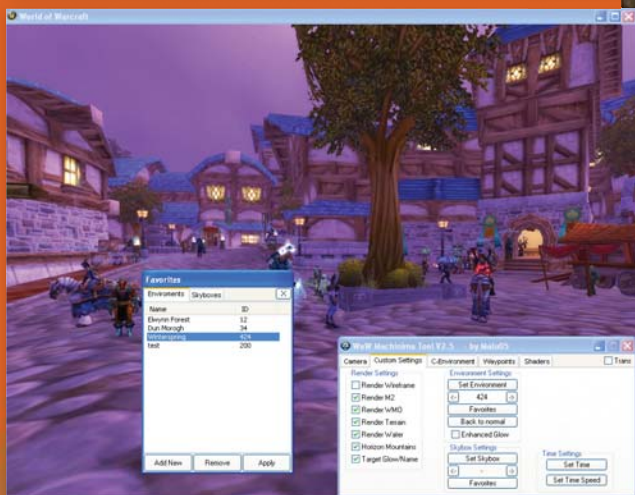
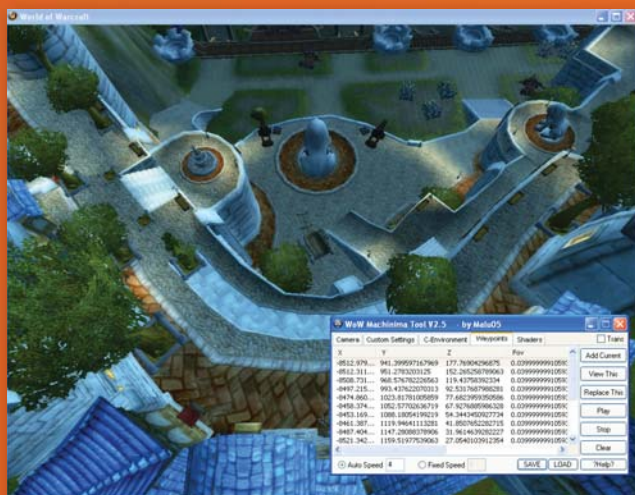
Lit Fuse Films

Pixel Eyes

Smooth Few Films

Кроме того, существует даже целая Академия Машинимы (Academy of Machinima Arts & Sciences), которая проводит фестивали машинима-фильмов. Глава академии пять лет назад выпустил книгу, которая пригодится начинающим машиниматорам – «Искусство машинимы».





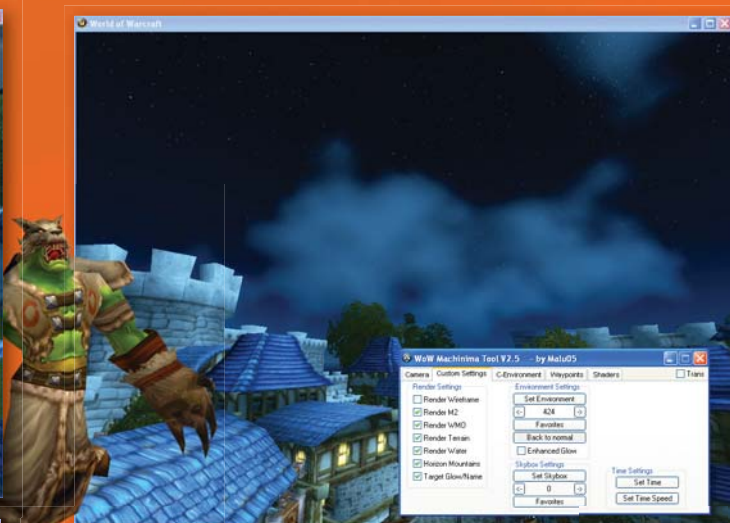
Они тоже любят ЭТО

Если изначально машинима была развлечением сугубо для фанатов игр, то теперь ее использованием не брезгают и разработчики. Так, к примеру, помимо банальных рекламных роликов на движке игры (недавно этим развлекались создатели Bad Company 2), они даже делают видеоклипы и фильмы. Из последних и самых заметных примеров можно выделить EA и Maxis, при поддержке известных артистов создавших серию видеоклипов на движке игры Sims 3, и RockStar, сделавших на движке Red Dead Redemption полноценный приключенческий фильм.

Что, где, когда

Самый известный сайт, на котором можно развить свежеспеченной машинимой – www.machinima.com. Если не хочется смотреть на английском, но творения отечественных фильммейкеров не нравятся – как ни крути, а до нас машинима дошла позднее и не успела так развиваться – можно скачать переводы, например, с сайта www.storgame.ru. По крайней мере, наиболее популярные, так сказать, культовые машинимы там уж точно появятся.

Также есть русскоязычный www.themoviesgame.ru, на котором, помимо самой машинимы, есть различные конкурсы для начинающих, а также бесплатный журнал, посвященный этому явлению.



Не стоит выбирать и слишком сложный или долгий сюжет, трудоемкую задумку – впереди и без того много работы, а если что-то пойдет не так, будет больше вероятности все бросить и опустить руки. А мы ведь этого не хотим, не так ли? Поэтому пусть ваш первый фильм будет короткометражкой – минут на пять. Лучше потом снять продолжение, если понравится и вам, и друзьям. Или принять во внимание недочеты и сделать новую историю.

Итак, у вас есть сюжет. Есть персонажи. Есть для них диалоги. Теперь стоит представить, как они у нас будут выглядеть, а также каким будет место действия. Короче, нужно иметь минимальное представление об актерах и декорациях. Когда все это уже есть, можно приступать к технической стороне машинимы – работать с движком. Самые простые из них, подходящие для новичка – Half-Life или Unreal Tournament. К тому же, на них уже столько людей делали свои проекты, что накопилось множество инструментов и советов, к помощи которых можно будет прибегнуть в случае чего.

Театр, как говорят, начинается с вешалки. Все хорошо, но если она у нас будет висеть

в пространстве, это будет уже не хорошо и совсем не логично. Поэтому воспользуемся самым первым сценарием, который есть в истории человечества и создадим пространство – землю, воду и тому подобное. В общем, первые этапы работы – это декорации. Вот тут, дорогие читатели, вы нас простите, ибо когда мы говорили про блага цивилизации и то, насколько проще работать с движком игры в сравнении с «Майей» или «Максом», мы не сказали, что это будет совсем не просто. На первый этап понадобится от недели до года. Воспользуетесь стандартными текстурами, натянув их на объекты, будет проще. Захотите рисовать что-то свое – будьте готовы к творческим мукам, несовместимости и «ой, а я хотел добиться совсем другого эффекта». Но есть тут одна радостная новость: если не забьете на все, следующую машиниму вы сделаете быстрее. А следующую – еще быстрее.

После первого трудного этапа работы отдохнуть не получится. Ибо нас ждет второй, не менее сложный. Но и, вроде как, не более. Нам надо создавать и вводить в мир актеров. Их тоже сначала «одеваем», потом где надо добавляем анимацию. И тут есть два пути: простой и



сложный, который подразумевает под собой программирование всех действующих лиц. Простой же требует наличия друзей в количестве, соответствующем числу персонажей фильма. Достаточно запустить локальную сеть и, ориентируясь строго по сценарию, выполнять каждый свою роль.

С озвучкой все тоже не очень просто. Для любительской машинимы, конечно, хватит гарнитур с микрофонами и разговора в чате во время исполнения ролей. Для более зрелого творения пригодится одна, но качественная система: озвучивать машиниму вы будете уже на этапе пост-обработки и сведения видео. Она в чем-то типа Adobe Premier и Adobe Aftereffect. Можно также добавить звуковых и видеоспецэффектов, которых не хватило в самом движке. Каким бы способом вы не сделали свою машиниму, если вы хотите, чтобы ее оценило максимальное количество зрителей, стоит перегадать ее в формат Mpeg-4 или QuickTime, а не выкладывать скриптом.

А стоит ли все это мучений?

Самый сложный вопрос – «стоит ли эффект затраченных на него усилий?» Ответ на него

кроется в том, сколько сил и времени будет вложено, насколько продуманным будет каждый этап вашей работы, сколько души будет в творении. Часть этих условия зависит от опыта работы, часть – от ваших личностных качеств. Добиться успеха проще командой, ибо сложно быть одновременно и гениальным сценаристом, и кропотливым дизайнером, и техником, знающим, какой эффект куда необходимо поставить. Но все это реально.

Что же касается машины как жанра кинематографа, то, как показывает практика, у нее есть будущее: из-за большого количества небезразличных к ней людей, из-за возможностей, которые она дает при сравнительно небольших временных и финансовых вложениях. Конечно, есть еще такие проблемы, как вторичность жанра, корявая анимация, с которой сложно что-то сделать даже руками правильной кривизны, но игры улучшаются, а значит – не стоят на месте и инструменты машинимы. Так что будущее у этого жанра есть, а уж какое – это покажет время.

Фильммейкеру в помощь

Для удобства работы машиниматоров есть также и программы, например, Machinima studio. Это приложение не поддерживает моделирование, как 3ds Max, он предназначен просто для корректировки и добавления эффектов.

Один из плюсов, помимо возможности «оживить» объекты и добавить звук в видео – большое количество плагинов. Найти их можно на сайте www.machinimadev.com.

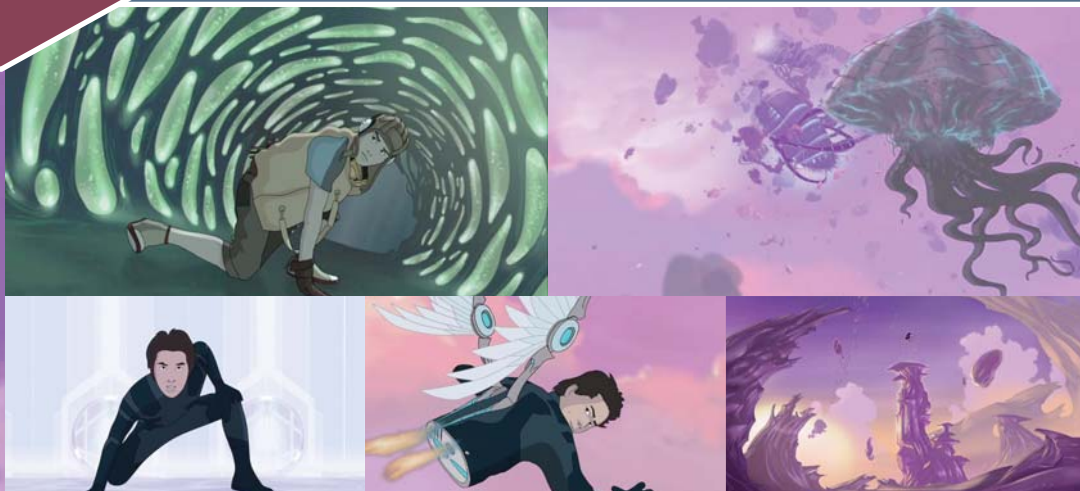
Самый крупный минус программы – работа только с Windows.

Юридический аспект

Прежде чем приступить к созданию собственной студии, которая будет заниматься машинимой профессионально, обратить внимание стоит не только на сам процесс создания фильмов, но и на права использования. Например, движки Quake I, II и III выпущены под лицензией GPL, соответственно, использование их свободно от авторских отчислений. Для движка Unreal это не так, равно как и для некоторых других. Создателю машинимы следует обратить особое внимание на авторские права в отношении к текстурам и другим стандартным элементам.



Китамура Рюхей



ЭСТАФЕТА. СОЗНАНИЕ. ВРЕМЯ.



Я закрываю глаза, и за моей спиной вырастают крылья. Я могу лететь, падать в пропасть, парить над океаном. Мое сознание может представить себе сколь угодно большие миры и пространства. Моя фантазия не имеет границ. При этом мой мозг выдает гораздо более красочную и реалистичную картинку, чем любая компьютерная игра круче любого 3D. У меня нет ограничений в полигонах и объеме материнской платы. Парадокс, но мозг человека все еще остается лучшей системой, чем любой, даже самый мощный, компьютер, если дело касается воображения. Мозг, сознание и подсознание все еще остаются самыми малоизученными, самыми малопонятными для ученых нашего времени областями. А то, что человек испытывает в состояниях измененного сознания, вообще не признается учеными за что-то, что нужно изучать. Хотя, возможно, именно там заложены ответы на очень многие важные для человечества вопросы. Слава богу, что есть еще люди, готовые идти вопреки устоявшимся стереотипам и разрушать то, что сложилось годами. Например Станислав Гроф, чьи труды стали бомбой, разрушившей немоту ученого мира последних лет, и доказали важность не только сознания, но и подсознания личности.

Что будет в нашем далеком будущем? Смогут ли люди стать полностью или частично электронными и загонять свое сознание в чипы, флешки, карты памяти? Ведь так, по сути, можно жить вечно... Именно об этом

рассказывает нам нестандартное аниме Baton («Эстафета»).

Необычно оно хотя бы тем, что представляет собой три серии по двадцать минут и состоит из очень своеобразного совмещения 2D и 3D. Причем 2D – это чистый воды «эклер», то есть обрисовка отснятого видео. Если вам будет нетрудно, обязательно смотрите титры, там пок кадрово показан как сам motion capture, так и уже готовый отрисованный кадр в результате. Создатели не поскупились даже на костюмы и одежду актеров, целиком и полностью соответствующую исходным концептам. Чего только стоит костюм андроида!

Сюжет переносит нас в некий футуристический мир Абель, очень своеобразный и интересный, где постепенно разворачивается самая настоящая драма очередного ИИ (искусственного интеллекта), где люди давно стали симбионтами с роботами, где самой главной частью тела стала голова, а язык заменен флешкой памяти. При таком раскладе многим даже и тело не требуется – в нем просто нет необходимости. Это мир, в котором непросто разобраться, где человек, а где робот – да и какая, в сущности, разница, если отличий никаких? Разве что душа... но кто думает о ней в материальном мире? Единицы.

Местами Baton напомнил мне творчество Сальвадора Дали. Особенно, мягкими, красочными пейзажами с не поддающимися гравитации объектами, парящими на фоне горных хребтов. Весьма своеобразно подошли создатели к цветовой палитре: она яркая, запоминающаяся, особенно, в некоторых локациях,

но при этом совершенно не бьет в глаза и смотрится на удивление органично и целостно.

Еще от этого аниме очень веет духом «Матрицы». Но, в то же время, это и не «Матрица», и все здесь немного по-другому. Например, роль охранников и полицейских в этом мире исполняют не только роботы в полицейской форме, но и странноватые воздушные рыбы, кальмары и медузы, хватающие своими щупальцами нарушителя. Они чудно смотрятся в общественных местах, а вот на открытой местности вливаются и кажутся неотъемлемой частью неземных пейзажей. Тема Сайфа-беглеца, нарушителя и безбилетника, тоже нам очень знакома – привет, Нео! Герой, пытающийся вырваться за рамки мира, навязанного его создателями и окружающими, и использующий для этого все, что только можно, включая кун-фу и отбрасывание частей тела. Мир, где компьютерность и технологии захватили все, а для чувств не осталось места. Где мальчик оказывается роботом, а андроид – настоящей девочкой.

Судьба главного героя перекликается с фильмом «двухсотлетний человек», если вы его не видели – обязательно посмотрите. Здесь те же минорные вопросы. Может ли робот стать человеком? Может ли он полюбить? Что он может делать, если живет вечно? Если не может умереть, как жить дальше, переживая всех тех, кого любишь? Тема неумолимо текущего времени раскрывается в памяти Сайфа, отсылая нас на 50 лет назад, в прошлое этой планеты.

Радуют грамотно написан-



ный сценарий, интересные постановки сцен, характеры героев. Даже второстепенные персонажи обладают своими уникальными характеристиками и прошлым, благодаря чему они не становятся второплановыми, а наоборот – поочередно выступают вперед, чтобы запомниться зрителю своими повадками, ужимками, манерой разговора. В этом плане все проработано тщательно и талантливо. Музыкальное сопровождение тоже вас не разочарует.

Мне стало очень интересно, кто же создатели этого такого не похожего на обычное аниме шедевра. Имена Китакура Рюхей и Ивай Сюндзи мало о чем вам скажут. Первый – режиссер кино, снял восемь полнометражных фильмов, среди них «Полуночный экспресс» (2008) и «Годзилла: последние войны» (2004). Второй – сценарист, засветился работой над фильмами «Нью-Йорк, я люблю тебя» (2009) и «Полпути» (2009). Как

видите, их прочно связал кинематограф. Думаю, именно поэтому было выбрана такая техника, как срисовка с отснятого видеоряда. Им просто так проще было работать. Аниматорам, кстати, тоже – правда, меньше творчества и больше рутины, но так тоже бывает. Желаю вам приятного просмотра, и чтобы в жизни было наоборот: меньше рутины, больше творчества.

Happyness

Happyness рекомендует

- ♦ «Паприка»
- ♦ «Аниматрица»
- ♦ «Воспоминания»
- ♦ GITS



Яковлева
Арина



Китаева Маша



Захарченко
Александр



Сергиенко
Юлия



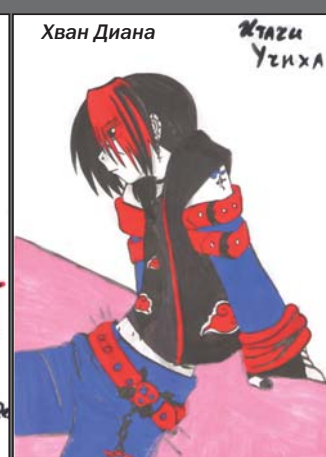
Андрей Nikage
Новиков



Мальгина
Татьяна



Хван Диана



Итали
Узиха

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Привет самой-самой-самой-самой дорогой и уважаемой редакции в Украине – «Шпиль»!

Короче, краткое досье про себя: my name is king Egorus 3, который покори уже огромнейшую часть хитовых игр (среди них: бессмертный Халф Лайф, Black Syte Area 51, Devil May Cry 4 и т.д.).

Мне уже 16 – можно считать меня гражданином, но не совершеннолетним (ах, как этого хочется). Хочу еще задать парочку вопросов:

1) Какие видеокарты из GeForce объемом 1 Гб лучше?

2) Будет ли когда-либо Half-Life 3?

3) А вы отпуск брали? У вас там мозги еще не разлетелись? Если да, то приглашаю вас в Судак – я туда скоро к дяде в отель еду – могу взять с собой!

Напоследок сочин..(ой!), точнее сочиню вам свою репнину:

Плиз! Опубликуйте это письмо и рисунок!

Йо! Йо! Йо! Йо!

Эй, людишки – как дела?

Вы где, откуда и куда?

Подождите – других остановите!

Меня послушать что ли не хотите?

Я вам сейчас про мега-хит расскажу

Он круче, чем «Avatar» или другой фильм

Имя у него простое – журнал «Шпиль»!

Все взрослые и дети его читают

Задроты после «Dota» за ним отдыхают

Журнал горя никогда не знает

Потому что его вся страна покупает!

В нем есть все: и Халва, и Colapse,

И WoW, и Call of Duty – вау, класс!

И напоследок – скажу одно!

Смело его читайте – не будьте, как...

«Шпиль» – это круто, Шпиль – это класс

Кто его не читает, тот просто...

Маты с писать не хотел, так что дальше придумывайте сами! Жму вашу дружную и крепкую лапу! Ваш фан Egorus 3!

Йо! Ой! Я вас всех люблю

Я всем потом еще покажу

Что я со всеми сделать могу,

Когда последний «Шпиль» я

Прочту!

Рисунок, увы, не влез – старались уместить как можно больше писем, а вот письмо пожалуйста. Ну, и ответы на вопросы традиционно.

О видеокартах есть статья в сотом номере журнала, там как раз и написано, какие лучше, и что есть что вообще.

О Half-Life 3 и его датах выхода ничего не знаем, но BondD верит, что он будет, а остальные просто надеются, что он прав....

А на счет отпуска... мы его уже отгуляли – как и положено истинным геймерам: лежа в гамаке с ноутбуком и проходя очередные новинки игрового мира.

Привіт всій редакції журналу «ШПІЛЬ».

Хочу вас привітати з ювілеєм і бажаю вам не одного такого ювілею.

Вже давно читаю журнал «ШПІЛЬ». Я сильний фанат гри HALF-LIFE2 (Episode 1, Episode 2, і можливо Episode 3). У мене до вас питання і прохання, спочатку питання – коли нарешті вийде HALF-LIFE2 Episode 3? І чого Фрімена розробники не наділили даром мови. Замість того щоб до Афікс залицятися, засипаючи її компліментами, що вона тільки під ногами плутається і никудишньо стріляє. А він мовчки або б'є ломом зомбаків або ширяє різноманітними предметами у солдат Альянса.

Тепер прохання написати в наступному номері «ШПІЛЯ» про HALF-LIFE2, скиньте на диск «пачти» і «обої» для робочого стола.

Наперед дякую, Руслн

Если честно, мы бы сами хотели знать, когда выйдет Half-Life 2 Episode 3, но видеть будущее и читать мысли Гейба Ньюэлла никто из редакции не умеет. Так что приходится ждать и верить. Мы верили в Е3 2010 в этом плане, но оказалось, что все не так, как казалось. Так что ждем дальше.

Писать о второй части как таковой нет смысла пока что. Возможно, когда выйдет третий эпизод, будет большая статья о «Халфе», посмотрим.

Что касается молчаливости Фримена, то это не баг, а фича ☺. По словам все того же Гейба Ньюэлла, таким образом разработчики хотели сделать слияние персонажа и игрока максимальным.

Здравствуй уважаемая редакция «Шпиль»!

Я ваш новый читатель, тому у меня много вопросов и предложений.

1) Это правда что Call of Duty Modern Warfare 3 будет, если да то когда?

2) Я не могу включить на вашем диске демо игры, тому сделайте пожалуйста полные игры!

3) Какая игра будет в номере №10 2010 г. в Игроскопе?

4) Что такое патчи?

5) Пожалуйста, рядом с играми сделайте до них коды или подсказки чтоб найти некоторые предметы!!

Спасибо за такой хороший журнал.

P.S. У меня 19.08 день рождения тож зделайте мне подарок, опубликуйте письмо.

Нам не трудно, публикуем ☺.

Ну и, традиционно, ответы на вопросы:

1) Разработка Modern Warfare 3 по-прежнему официально не анонсирована.

2) Полные версии игр на диске есть, но только бесплатные.

3) Мы пока что сами не знаем. С тем, как разработчики переносят сроки выхода игр, предугадать что-то очень и очень сложно, а уж вычислить, по какой игре стоит делать конкурс – еще сложнее.

4) Патчи – это «заплатки», которые исправляют ошибки в игре.

5) Увы, но чит-коды мы не публикуем. Можем посоветовать только за помощью обращаться на наш форум <http://shpil.com/ph> – там и подскажут, и помогут.

Здравствуй редакторы журнала «Шпиль»!

Читаю ваш журнал с 2009 года. Да это недолго. Но все же он классный. Пишу я вам впервые, с одной просьбой. Можно в следующем номере журнала выдать на диске демо версию Fable 3? Я играл в первую часть на ПК, вторую не играл, так как у меня нету Xbox360, и мне очень хочется, наверняка не только мне, попробовать третью часть, Fable III. И еще если не трудно киньте пару видео анонсов об этой игре.

С уважением ваш большой поклон.

Вова LordDark ☺.

Здравствуй и тебе, Вова LordDark!

Демо-версии для Fable III пока что нет, так как игра выйдет не скоро (к концу этого или началу следующего года). А вот видеоролики (точнее, один, тизерный), демонстрирующие мир Fable III, уже есть на диске в этом номере, так что велкам ☺.



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

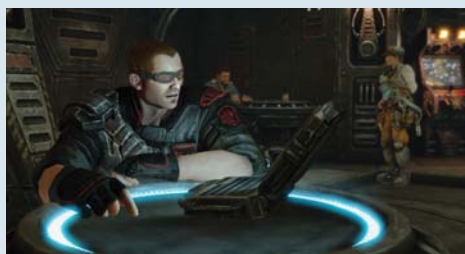
Не мудрствуя лукаво, мы решили выбрать для «Игроскопа» одну из самых ожидаемых игр этого месяца и последних двенадцати лет – StarCraft 2.



1. В какой миссии мы получаем доступ к «Голиафу»?



3. Как зовут телеведущего на канале UNN?



4. Сколько юнитов в отряде осадных танков?



2. Кто скрывается за «Фондом Мебиуса»?



5. Из скольки частей состоит артефакт?

Результаты конкурса Huawei

Подводим итоги совместного с компанией Huawei конкурса, вопросы которого были опубликованы в «Шпиль №8».

Три 3G-модема получают:

- Павлик Лариса, г.Таврийск, Херсонская обл.
- Пасичниченко Александр, г.Черкасы
- Трошечко Сергей, г.Киев

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

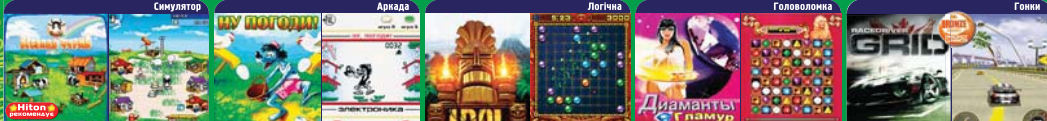
1.
2.
3.
4.
5.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.

hiton JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР



Весела ферма 007470738
Воскресити відому гру, ідею волях чартів і хіт-парадів. Ферма з коровами, овцями, пекарнями процвітає тобі на радість!

Ну, постривай! 007470741
Легендарна радянська гра, мрія всіх піонерів! Хто не пам'ятає ту електроніку з Вовком, що ловить янця у кишені?

Ідол Лайнс 007470710
Кинь виклик духам і грати шпих до вершин вулканічного острова в Тихому океані. В популярній головоломці лайнс!

Діаманти 007470728
Хіт-головами трі у ряді відгуків в оточенні красунь. Розваж дізнати та коштовні діаманти.

Race Driver: GRID 007470438
Сиди за кермо найпотужніших гонимих авто і витривалі компанії. Найми красунь-гонщиків для створення власної команди.

Детектор брехні 007470729
Здивуйте друзів, визначте, говорять вони правду чи ні. Програма має спеціальні передбачення близькіх десяти відповідей.

Гроші 007470743
Кажуть, що вони правлять світом. За них не купили шари, але можна купити - латки, доми, острови. Для тих, хто мріє про гроші!

Танчик-Х 007470682
Нова версія безсмертного хіта! Мета - звист шпих, виганяючи - модифікації танка! Можливість грати одночасно у двох по BlueWolf!

Аси Першої Лавової 007470742
Дві сюжетні компанії, сім моделей реальних літаків, жорсткі повітряні дуелі з режимом, що розрахований на декількох гравців.

Зірки 007470553
Вона показала нам вже багато що, але ще не все. Гра відкриває нову сторінку пригод. Олені - прем'єри врання гарантовано!

Секс-читальна Паула 00747344
Паула досліджує у сексі. Вона розповідає тобі теорію і навіть практичні секси. Не гавайсь!

Роздільні Червону Шапочку 007470516
У шкільній школі в епізоді, граючи у 4 вікна, аплікації падає. Шапочка за кожен перемогу отримуватиме частину тата.

Секс-дурень: Гарячі студентки 007470673
Спокуси студентки хочуть, аграми з тобою в карти на розважання! «Секс-дурень» - це два види гри.

Ликвідатор ЧАЄ 2 00747643
Під час заїзу пропонує автомобіля черга і крим, що ледве! Помери, тварюка! О Боже! Вони всьому! Це знову почалося!

Спідерман 3 0074776
Людина-пауку проти злодія. Його здібності тобі відомі, але злодія більше. Хто переможе?

Мобільна кохання 007470245
Покликай, маю звикли до твоїх послуг. Будь до не уважний і вона тобі виплатить тим самим. Щодінь не придумувати уваги, вона тебе покладе.

Сочі - 2034 007470679
Імператорська червонока злочини крадіжки жінки! Покинь в салат монстри, а потім насповодь відносно врання красунь.

Counter Strike 00747447
Легендарний шутер тепер у твояму мобільному! Арсенал гранат, гранати, карти, боти - це справжній Counter.

Відьман: Нова Сіда 007470133
Ті Відьман Геральт - один з сильніших воїнів касты винищує монстри. Тепер твоє вчесьня замінене. Настав час показати чого ти навічався.

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Секс-двоє Манга 007470723
Якісна, споклима, еротична, кольорова головоломка зграє на лише порадити око заважливим красуням.

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

Хентай-ісонік 007470001
Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени сексу! Адверт! Мабуть заважливим! Ніякий рецензій відповісти!

★ SUPER PREMIUM ★

Команда "А"
Прислухайся до Гансбейта та його бійців. Атакуйте ворогів із засідки, або піднімайте усе на кліп! **Відправ 007470734 на 1033**

Доля секунди: Швидкість
Ця гра для тих, кому недостатньо однієї швидкості. Краш-тести, що відкривають у користувача реаль-шоу! **Відправ 007470732 на 1033**

★ SUPER PREMIUM ★

S.T.A.L.K.E.R. Mobile
Дружба та зрада, відплата та страх, сиво та чук, Зона - це невдоволення, у якій панують страхи! **Відправ 00747382 на 1033**

Черепашки Ніндзя
Банзай! Пригоди, байки, переслідування - усі найкращі якості ігор про забавних мутантів. **Відправ 0074721 на 1033**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

★ SUPER PREMIUM ★

Піняки
«Піняки» - це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твої герої знаходяться в Піняках, тим більше їм він може! Розв'язуй його так, щоб він зміг програти злих Бомба! **Відправ 007470716 на 4567**

«Танчики Pro»
«Танчики Pro» - продовження легендарної Абсолютно нових 30 років, нова теорія, прозора танків! Можливість грати по бонусу та ще жасався грабля! **Відправ 007470683 на 4567**

ХІТ ПРОЗПРОДАЖ 5! ВІДПРАВ SMS 5900

для отримання гри з кодом на номер ГРН

Метріс 00747900328
Ніл, піраміди, сфінкси, Атмосфера загадкового, Єгипту втілена у найпопулярніший гри.

Гральний автомат 007470010
Симулятор азартного банкету! Віддай адреналін азарту без ризику втрати гроші!

Мото-дівчата 00747900324
Гра послугує у собі корисне з приємним. Потягнуй пам'ять та отримай задоволення від споглядання красивих дівчат і розважання авто.

Сортувальник 00747900325
За допомогою маленького робота складати контейнери по кольорам. Будь швидкий і уважний, кількість контейнерів вась чим збільшиться.

Call of Duty 2 00747900216
Найбільш реалістична гра. Ти гратиш за солдата, снайпера, розвідника і матиш безліч зброї.

Казанова: Секс Детектив 00747900286
У пошуках ідеальної кохання тобі допоможе сексологічне детектив. Поклади ситуації, фірт лише для справжніх секс-детективів!

Майор Пейн 00747950536
Терористи розташовані на тропічному острові в Тихому океані. Твоє завдання - знати та винищити групу "Парадиза".

Дістати сусіда 00747900205
Гра створена по мотивах відомої комічної гри «Форт» з північ. Народи кожного бачили калісний над сусідом.

Брудний Джек: Дівчата по виклику 00747900313
Обери дівчину, пий з нею на побаченні і розважайся по повній. Дівчина допоможе тобі відносно провести час.

Студентки 00747950490
Найпопулярніший квест про поповнення на дівчат в жіночому гуртожитку.

Міс 911 00747900106
Гаряча сексуальна стриптизерка надать Вам першу допомогу!

Брудний Джек: Секс Лікар 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапиш в клініку для... дає сексу! Проведи час з мейнчимами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Філіппі в привілейоване світачково, сексуальною парастією або розважся з відчайдушною удариною. Обери сам, як проведеш вечір!

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

Казанова: Порнозірка 00747900283
Цього разу нова пригода невинного пикапера приверне тебе на екзотичний острів. У тебе зовсім інше дум не лише від пейзажів.

Міс 911 00747900106
Гаряча сексуальна стриптизерка надать Вам першу допомогу!

Брудний Джек: Секс Лікар 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапиш в клініку для... дає сексу! Проведи час з мейнчимами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Філіппі в привілейоване світачково, сексуальною парастією або розважся з відчайдушною удариною. Обери сам, як проведеш вечір!

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

Казанова: Порнозірка 00747900283
Цього разу нова пригода невинного пикапера приверне тебе на екзотичний острів. У тебе зовсім інше дум не лише від пейзажів.

Міс 911 00747900106
Гаряча сексуальна стриптизерка надать Вам першу допомогу!

Брудний Джек: Секс Лікар 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапиш в клініку для... дає сексу! Проведи час з мейнчимами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Філіппі в привілейоване світачково, сексуальною парастією або розважся з відчайдушною удариною. Обери сам, як проведеш вечір!

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

Казанова: Порнозірка 00747900283
Цього разу нова пригода невинного пикапера приверне тебе на екзотичний острів. У тебе зовсім інше дум не лише від пейзажів.

Стріп Тетріс 00747950334
Сестрички Лана і Джесса готові до стріп-тизу. Кількість сексуальних одягів залежить тільки від тебе.

Нічний гуртожиток - 2 00747900329
Жіночий гуртожиток часе герою, що розважає дівчат, не заважаючи на суворої вахтерів.

Сортувальник 00747900325
За допомогою маленького робота складати контейнери по кольорам. Будь швидкий і уважний, кількість контейнерів вась чим збільшиться.

Call of Duty 2 00747900216
Найбільш реалістична гра. Ти гратиш за солдата, снайпера, розвідника і матиш безліч зброї.

Казанова: Секс Детектив 00747900286
У пошуках ідеальної кохання тобі допоможе сексологічне детектив. Поклади ситуації, фірт лише для справжніх секс-детективів!

Майор Пейн 00747950536
Терористи розташовані на тропічному острові в Тихому океані. Твоє завдання - знати та винищити групу "Парадиза".

Дістати сусіда 00747900205
Гра створена по мотивах відомої комічної гри «Форт» з північ. Народи кожного бачили калісний над сусідом.

Брудний Джек: Дівчата по виклику 00747900313
Обери дівчину, пий з нею на побаченні і розважайся по повній. Дівчина допоможе тобі відносно провести час.

Студентки 00747950490
Найпопулярніший квест про поповнення на дівчат в жіночому гуртожитку.

Міс 911 00747900106
Гаряча сексуальна стриптизерка надать Вам першу допомогу!

Брудний Джек: Секс Лікар 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапиш в клініку для... дає сексу! Проведи час з мейнчимами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Філіппі в привілейоване світачково, сексуальною парастією або розважся з відчайдушною удариною. Обери сам, як проведеш вечір!

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

Казанова: Порнозірка 00747900283
Цього разу нова пригода невинного пикапера приверне тебе на екзотичний острів. У тебе зовсім інше дум не лише від пейзажів.

Міс 911 00747900106
Гаряча сексуальна стриптизерка надать Вам першу допомогу!

Брудний Джек: Секс Лікар 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапиш в клініку для... дає сексу! Проведи час з мейнчимами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Філіппі в привілейоване світачково, сексуальною парастією або розважся з відчайдушною удариною. Обери сам, як проведеш вечір!

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

Казанова: Порнозірка 00747900283
Цього разу нова пригода невинного пикапера приверне тебе на екзотичний острів. У тебе зовсім інше дум не лише від пейзажів.

Міс 911 00747900106
Гаряча сексуальна стриптизерка надать Вам першу допомогу!

Брудний Джек: Секс Лікар 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапиш в клініку для... дає сексу! Проведи час з мейнчимами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Філіппі в привілейоване світачково, сексуальною парастією або розважся з відчайдушною удариною. Обери сам, як проведеш вечір!

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

Казанова: Порнозірка 00747900283
Цього разу нова пригода невинного пикапера приверне тебе на екзотичний острів. У тебе зовсім інше дум не лише від пейзажів.

Міс 911 00747900106
Гаряча сексуальна стриптизерка надать Вам першу допомогу!

Брудний Джек: Секс Лікар 00747900254
В ролі Брудного Джека, ти потрапиш в клініку для... дає сексу! Проведи час з мейнчимами сексуальних збуджень.

Казанова: Секс Концерт 00747900284
Філіппі в привілейоване світачково, сексуальною парастією або розважся з відчайдушною удариною. Обери сам, як проведеш вечір!

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

Казанова: Порнозірка 00747900283
Цього разу нова пригода невинного пикапера приверне тебе на екзотичний острів. У тебе зовсім інше дум не лише від пейзажів.

hiton.ua

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

java-ігри від 0,00 грн. ЕРО відео

TV програма, кліпи, гороскоп, приколи, MP3, реалтони, анімації, листівки

ВІДПРАВ SMS CYBER

на номер 7500 та поповнився на 2,5 грн

на номер 7900 та поповнився на 10,0 грн

Інструкція: Відправ SMS з кодом на відповідний номер та дочекайся SMS у відповідь. Перейди за вказаною інтернет-адресою. Увага! Для користування послугами у Вас повинні бути активовані та настроєні WAP (Internet) сервіси. Послуги надаються повністю абонентами всіх національних GSM-операторів. Вартість SMS на номер 7101 складає 1

HUAWEI U8500/U8150

Take Internet in your pocket,
enjoy to thousands
of Applications freedom.*



HUAWEI U8500/U8150

Телефони Huawei U8500/ U8150 – це вишукана простота з повним набором функцій для сучасної людини. Інтуїтивний інтерфейс користувача, гнучке налаштування, численні робочі столи дозволяють телефонам Huawei U8500/ U8150 активувати новий досвід роботи сенсорного дисплею з виключною свободою і веселою. Відтепер будь стильним, будь живим і вільним!

HUAWEI U8500

- Операційна система Google Android™ 2.1
- 3,2-дюймовий сенсорний дисплей, 262 тис. кольорів, HVGA

HUAWEI U8150

- Операційна система Google Android™ 2.2
- 2,8-дюймовий сенсорний дисплей, 262 тис. кольорів, TFT
- G-сенсор



Bluetooth



WiFi



3D
Roller Menu



Dynamic
Desktop



GPS



G-sensor

*Візьми з собою Інтернет для насолоди свободою!

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.

