

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

№ 17
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR

ДОСТОЙНЫЙ НАСЛЕДНИК
StarCraft

Evil Genius

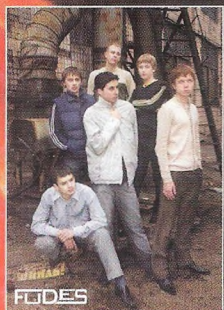
ТЫ ЗАПИСАЛСЯ В ПРИХВОСТНИК?

FIFA 2005

44 НОГИ НА ЗЕЛЕНОМ КОВРЕ...

Silent Hill 4

ПО СЛЕДАМ ЦЕНОБАЙТОВ



ПОСТЕРЫ!



ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Silent Hill 4, Evil Genius, Warhammer 40 000: Dawn of War, FIFA 2005, Scrapland, Settlers 5, Joint Operations: Typhoon Rising, Hunting Unlimited 3, FuDeS, WCG Grand Final 2004, Слава Вакарчук и «Океан Эльзы», тест 17" мониторов TFT

Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-90011



9 771609 900008

11>

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2 ДОМИНАТОРЫ

Продовження легендарної саги
“Космические рейнджеры”

Армія протоплазмених машин
тероризує Галактику.
Міжзоряна коаліція збирає
армію рейнджерів!

Пригоди в живому світі
з елементами стратегії

Захоплюючі квести та
планетарні 3D-битви роботів!



© 2004 ЗАТ “1С”.

© 2004 Elemental Games.

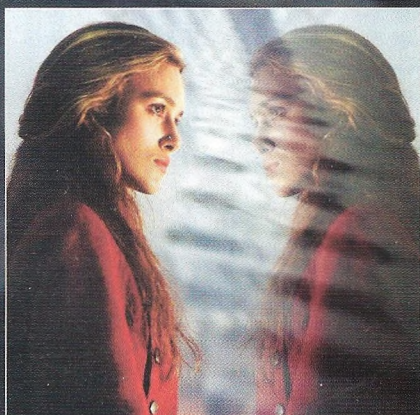
*1С:Мультимедіа, “Космічні рейнджери. Домінатори”, Елементаль Геймс.

INTRO

Кино — очень странная штука. И актеры — тоже очень странные. Вот смотрел я на днях занятный комедийный детектив с Пирсом Броснаном в главной роли. Досмотрел до конца. Скажу честно — понравилось очень: смешно, иногда такие бойкие сцены показывали, что мы просто смехом заливались. А потом пошли титры, и оказалось, что это не комедия с Броснаном, а какой-то документальный фильм про размножение шимпанзе в токийском зоопарке. Такой засада от Бросна-на я не ожидал...

Еще более загадочная история случилась на голосовании журнала Empire, который объявил самых сексуальных актеров всех времен и народов. Мистер Бин туда не попал, зато интересно получилось с первым и 14-м местом. На первом месте находится Кейра Найтли, которая играла принцессу Амидалу в «Звездных войнах», а на 14-м — Натали Портман, которая играла принцессу Амидалу в «Звездных войнах». Прикол в том, что Портман играла Амидалу, а Найтли играла играющую принцессу Амидалу Найтли... Бр-р-р, конечно, но это правда. Внимание, уважаемые знатоки, вопрос: как члены комиссии определили, где Портман, а где Найтли, если 98% зрителей, посмотревших «Звездные войны», считают, что никакой Найтли не существует, а в «Пиратах Карибского моря» тоже играла Портман, но под псевдонимом?

Но это все не главное. Вопрос, по сути, вот в чем: вы не в курсе, как пройти в «театрисе» пятый уровень? Там надают какие-то замысловатые штуки... В общем, непроходимый он какой-то.



Содержание

Эхо планеты

News+	2
News -	4
Музыкальное чтиво!	6

MegaGame

Warhammer 40000: Dawn of War	8
Evil Genius	18

Ждем-с!

Scrapland	22
Settlers: Heritage of Kings	24
FIFA Football 2005	26

Ацтой

Охота на любителя	30
-------------------	----

To play or not to play

Joint Operations: Typhoon Rising	28
Silent Hill 4	36

Animania

Обзор, новости	38
----------------	----

Акции

Шпильная башня — наконец-то!	42
------------------------------	----

Clubничка

Клан FuDeS: киберспорт — это лишь повод!	44
WCG 2004 Grand Final	46

Cell-o-Fan

Малиновый звон	50
----------------	----

Чуваак!

Святослав Вакарчук: «Дякую»	56
-----------------------------	----

П@утин@

В сетях	58
---------	----

Железный BoOM

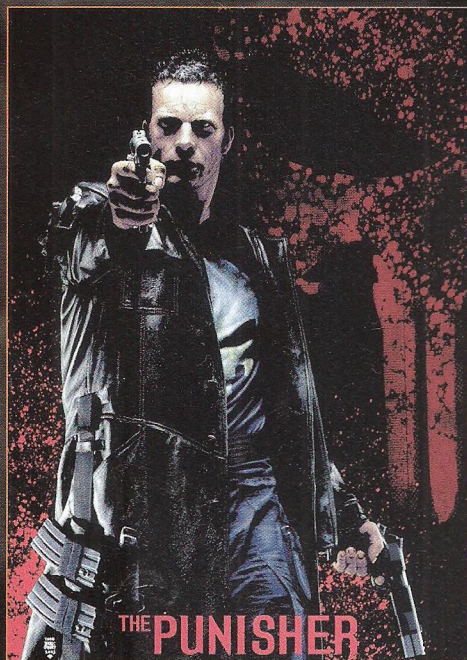
Гейм-тест шести TFT-мониторов 17"	60
-----------------------------------	----

Tips&Tricks

Cheats + Hits	64
---------------	----

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).



Не плачь, Палач! Апачем будешь!

По мотивам фильма «Палач» (который the Punisher) решено сделать игрушку. Гейма будет однозначно или шутером (от первого или от третьего лица), или тактическим шутером, или стратегическим экшном. Возможно, с элементами аркадных гонок и симулятора вертолета – пазлы по ходу игры тоже не исключены. В общем, как всегда, – выйдет, а там посмотрим.

Что уже сейчас обещают разработчики (Volition), так это портретное сходство с прародителем главного героя, который из кино, а не из комикса. Томас Джейн, кроме того, будет кричать, кукарекать и куковать за персонажа – тоже прямо как в фильме.

Кинг-Конг – волосатая нога

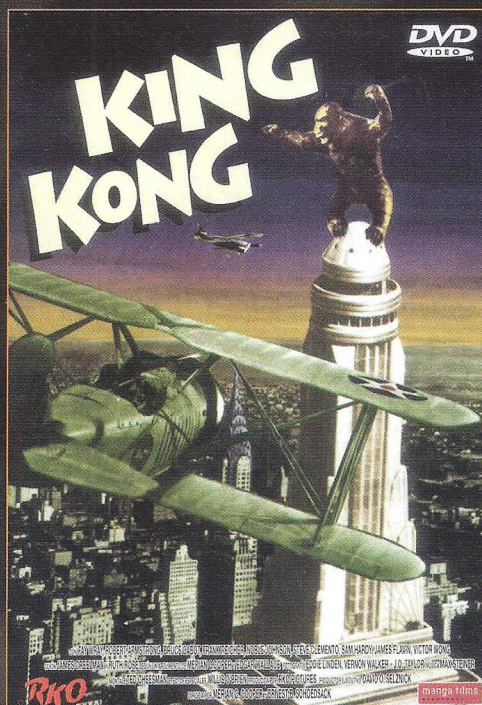
После того, как Питер Джексон снял сказку про хоббитов, его потянуло в родные пенаты – снимать ужастики. Но, если вы не знаете, Джексон снимал ужастики такого вида, что на ужастики они не тянули никогда. Это были какие-то зеленые марсиане, обезьянокрысы и прочие пережитки прошлого. Вот поэтому, помев денежку, он смог получить соответствующий своему новому титулу короля всех троллей, орков, гоблинов, хоббитов, драконов и всех остальных

галадриэлей... так, о чем речь? Ах, да! Он смог выбить себе неплохой классический сюжетец, который когда-то считался ужасным. Да что там говорить, все уже поняли, что Джексон снимает «Кинг-Конг»!

Но теперь, как это повелось в индустрии, зная, что Джексон вбабахает в рекламу фильма определенную сумму, соответствующую бюджету островов

Антигуа и Барбуда вместе взятых, компания Ubisoft выкупила лицензию на выпуск игрушки под одноименным названием.

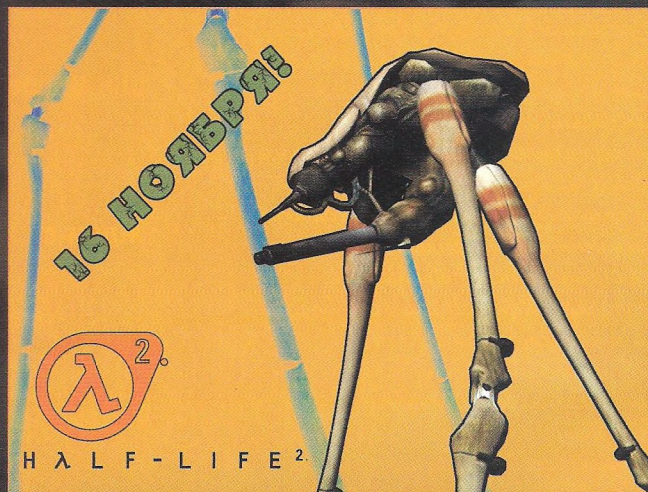
Студия, которая уже готова делать кино, делится всеми подручными средствами с разработчиками, подталкивая их в нужном направлении. В общем, надеемся, что игра «Кинг-Конг» станет не каким-то Zoo Туссоп, а, например, симулятором бешеной 20-метровой обезьяны в черте города. По крайней мере, это будет занято.



Valve тянет жилы, Vivendi помогает

По заявлению издателя, Half-Life 2 не выйдет никогда!

...



Это было суровое испытание, цель которого – выбить из колеи слабаков, пытавшихся читать наш журнал. Такие иногда попадают, но это – не наши читатели. Наши читатели смелы, отважны и сильны перед ударами судьбы! Нам удалось собрать под своими знаменами цвет спартанского общества! Ну, а теперь, когда все слабаки сползли под стол от столь суровой неправды, мы скажем сладостную истину. На самом деле Half-Life 2 выйдет, причем очень скоро. Давайте сначала...

В середине октября разработчик Half-Life 2, компания Valve, открыла доступ к новым файлам, которые войдут в состав будущего хита. И все пользователи Steam, имеющие такое разрешение, начали потихоньку скачивать зашифрованный архив, в котором содержатся уровни игры. Это был уже шестой этап загрузки «халвы».

В то же время все были уверены, что игра не выйдет еще очень долго, и думали, что последняя часть будет предоставлена к загрузке где-то эдак через полгода.

Но буквально через пару дней появилась непроверенная инфо о том, что HL2 якобы ушла на золото! Что это было? Очередной обман или суперновость? Прикол в том, что все геймеры и прочие



аналитики свято верили в непоколебимость Vivendi как издателя, которого пытались развести, организовав продажи через и-нет в обход договора (по его мнению). Об этом мы писали в прошлом номере.

Но оказалось, что Vivendi и вправду решила не тянуть дохлого кота за хвост и заработать на HL 2, «пока горячо», тем более что впереди – сезон подарков (читай новости музыки).

И вот была объявлена дата релиза игры – 16 ноября! В этот день выйдут интернациональные версии Half-Life 2 на основных языках основных рынков мира, к которым, к сожалению, наша страна не относится. Хотим локализацию и ждем-с!

The Elder Scrolls IV OBLIVION

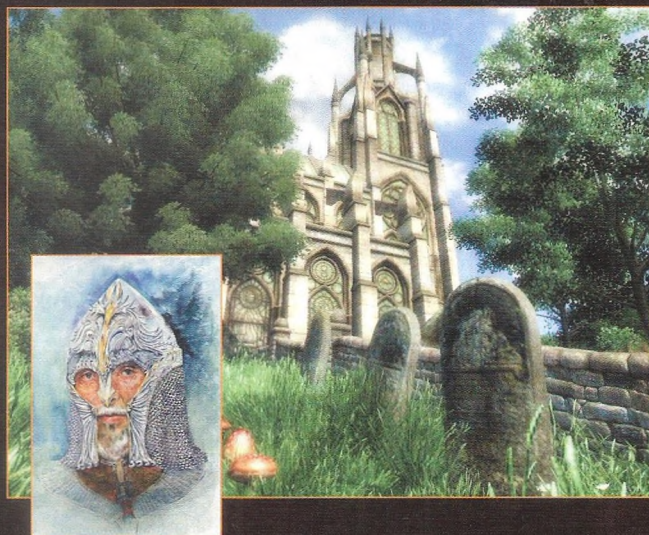
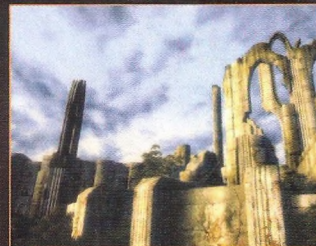
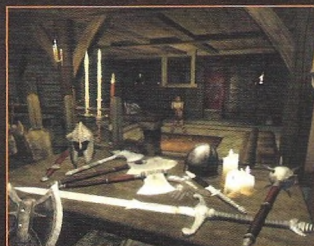
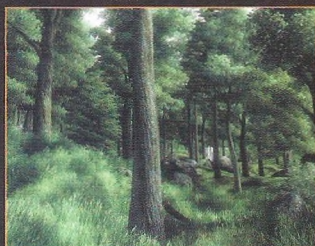
Новая игра прославленной серии может стать весьма продвинутой, а может оказаться паршивой овцой в стаде оленей. В то время как остальные RPG растут, цветут и пахнут, Elder Scrolls стоит на месте, а разработчики с издателями зарабатывают только

на былой славе сериала.

Тем не менее вот вам факт: Elder Scrolls 4: Oblivion выходит, причем довольно ско-

ро – возможно, уже этой зимой. Поклонники будут рады в любом случае, но раз-

работчики, говорят, засели за Fallout 3, и ES4: Oblivion может стать для них лишь побочным продуктом на котором они только отработают технологии, необходимые для следующей части Fallout.





Задол-, значитса, бали со своей мультиплатформенностью...

После выхода Blood Rayne 2 на популярных приставочных платформах (но не на PC) мы уже ждали, что вот-вот, вот-вот, вот-вот... А вот вам и не вот-вот! Издатели игры, компания Majesco, просто взяли

и перенесли выпуск PC-версии на первый квартал следующего года!

Говорят, что не успели подготовиться к выпуску – подписать договора, приготовить почву, полить удобрения, выкопать сорняки и провести прочие гидрологические работы... Что там на самом деле – кто его знает?! Причина, конечно, – дело десятое, но факт остается фактом – скоро ждать игры не приходится.

С середины октября продаются версии для PS 2 и для Xbox. И мы уже на-

точили когти, ожидая счастливого момента, когда можно будет побегать и покусаться всласть, но фигушки... Зато, как обещают издатели, в версии для PC, скорее всего, будет более продвинутой сюжетная линия, больше уровней и разных секретов, больше геймплея и красивше графика! В это верится охотно, и даже смеем надеяться, что в PC-варианте

будут исправлены недостатки, которые наверняка имеются в приставочных версиях. Фанаты, купившие первые вышедшие игры, подскажут, где там лажи, а разработчики позатыкают дыры и поприделывают разных вкусных наворотов. Так что ждем-с. Но все равно обидно...

толстое пузо, с которым так приятно лежать на диване и есть в него поп-корн.

А если в конце концов игра уже готова выйти или даже выходит, то происходит нечто неблагоприятное и непонятное. Например, ее запрещают. Это не относится к нашей стране – тут можно купить лю-

Берегите планету!
Хороните ацтой
в строго установленных местах



Грустная новость

На общем фоне зеленеющей в Центральной Африке травы и свежего ветра на северном полюсе становится настолько невыразимо грустно, что выразить эту грусть довольно сложно ☹. Примерно так же сложно, как поцеловать воздух. Новость касается общего закона подлости, который продолжает править миром игр, как «Металлика» правит миром тяжелого рока. И этот подлый закон подлости распространяется как на хорошие игры, так и на плохие.

Выглядит это примерно так: если вам нравится игра и разработчик говорит, что скоро выпустит ее продолжение, то где-то 9 раз из 10 получается так, что либо издатель меняет и переделывает культовую стрелялку в какой-то попсовый «симс», либо сами разработчики выживают из ума и делают тот самый «симс» вместо «кваки», либо вообще игра выходит к тому времени, когда вы, разочаровавшись в гнилом мире, переходите на употребление поп-корна и предпочитаете играм просмотр телевизора, причем главным вашим атрибутом становится

бую игру. Схотив на легендарную киевскую «Петровку», можно купить даже ту игру, о которой пока мало знает ее разработчик. К примеру, Khaj-Tosin клянется, что собственными глазами видел чела, продающего третий «Фоллаут». А Lich видел даже Half-Life 2: Bonus Pack – «продолжение легендарной игры, вышедшей год назад под нашей торговой маркой». Так, по крайней мере, написано на упаковке игры, украшенной большой эмблемой «Лицензионный продукт»!

Вот смотрите: вышел Larry – его запретили в куче стран. Нет, на «Петровке» он уже есть. Примерно месяц как. Но с таким переводом, как нам предлагали, симулятор плейбоя превращается в энциклопедию по желудочно-кишечным заболеваниям, переведенную турком с японского на немецкий, и понять что-то можно только по жестам главных героев и отдельным словам, которые турецкий переводчик в приступах просветления толковал верно.

В общем, грустная новость – это то, что ацтой продолжается. Об очередном этапе борьбы с ним читайте в следующем номере.

Что лучше счастья?

100 мегабайт счастья

в торговой сети «Феномен», «Мобидик», отделениях Укрпочты и сбербанков

silver.com

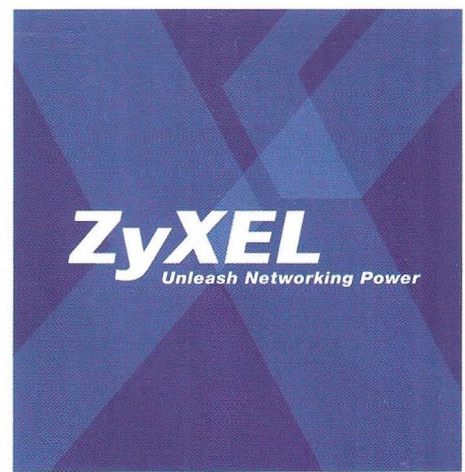
Впервые в Украине уникальные 100-мегабайтные ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ от компании «Сильвер Ком».

Мы отказались от традиционной идеи почасовых карточек.

пр. Победы, 22, т. 216-4-660, info@silvercom.net www.silvercom.net

Предлагаем пользователям круглосуточный доступ в Интернет в течение неограниченного времени.

Время больше не имеет значения – только объем информации.



ТОВАР СЕРТИФІЦІРОВАН

Суперфайний
конект
Надшвидкий
Інтернет

модеми серії
OMNI ADSL

OMNI ADSL USB



OMNI ADSL LAN



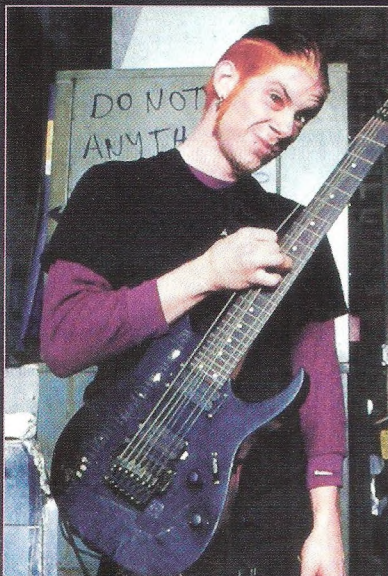
Дистриб'ютори:
ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотокомп т.(0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Еверест т.(044) 464-77-77, Енглер-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософт-Телекомунікація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, К-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т.(0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ т.(0382) 70-07-07

Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого шукайте за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU



Уэс вправил Limp Bizkit мозги

Гитара-мэн Уэс Борланд вернулся в свою группу и наконец-то поправил рассудок остальным участникам «лимпов», после чего парни тут же решились выпустить следующий альбом. Последний альбом «бизкитов» – Results May Vary – сорвал башню всем поклонникам группы и привлек в эту немалую тусовку новых членов, которые поняли, что парни выросли и зрелая музыка – это их новый приоритет. В общем, отвыкаблучивались, стали работать серьезно и конкретно.

И теперь, точнее 21 октября, на сайте команды (www.limpbizkit.com/blog/2004/10/up-north.html) появилась инфо о том, что они вскоре начнут работу над новым альбомом. Парни утаили не только то, что будет в альбоме, но и где они его собираются собрать и записать. Известно только, что это какая-то студия на севере США.

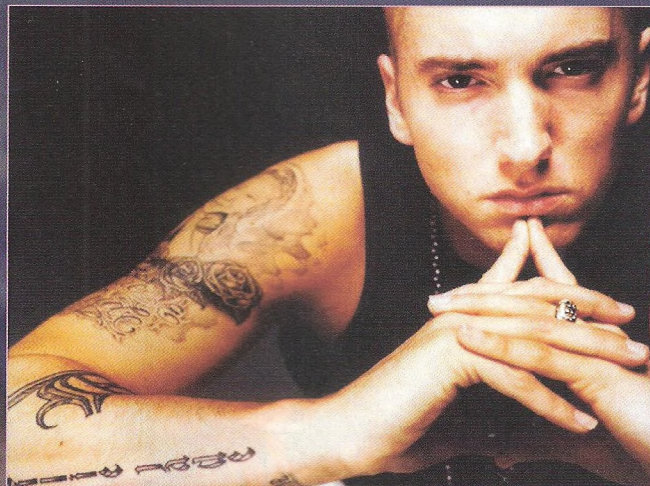
Уэс сказал, что они даже попытаются записать альбом до Рождества: напомним, что в Американии Рождество и время подарков – это конец декабря, а не начало января. В общем, даже успев до Нового года, Limp Bizkit все равно пропустят выгодный сезон ацких покупок и подарков, но зато успеют вернуться домой, чтобы отметить все праздники подряд. Удачи, парни! И, типа, заранее Merry Christmas!

Мегабонус от Eminem-а

Все уже давно перешли к покупке в сети, а то и просто скачке песен из и-нета. Причем чаще именно тупой скачке пиратских альбомов. Ну, менталитет такой в человеческом царстве. И все певцы и музыканты придумывают методы, чтобы как-то привлечь покупателя именно в магазин, где диски с новыми записями артистов продаются за денежку, процент от которой получает и сам артист. Новый метод привлечения покупателей, запатентованный Маршалом Мазерсом, назы-

кануне все того же Рождества, среди участников списка будет разыгран пакован подарок.

Среди подарков есть такие раритеты, как приемник спутникового радио, особые бутсы, заточенные под альбом Encore, чеки на приобретение рулезов марки Shady Ltd. (собственной марки Eminem-а), диски с видео. Кроме этого, можно будет выиграть еще и какие-то рульные украшения из платины – надемся, что не зубы в стиле 50 Cent, а цепи на руки, шею и ноги, которые так полюбил сам певец свободного народа. Но самый ацкий подарок ожидает не тех 400 везунчиков, которые получат весь этот хлам (пусть и дорогой, но хлам), а тот, кто вы-



вается Very Shady Xmas Contest.

15 ноября в продаже появляется новый альбом Eminem-а под названием Encore. Что делает средний пиратомеломан? Ждет два дня, потом лезет на свой любимый сайт и за каких-то двадцать минут качает его целиком – либо в виде образа, либо в виде уже отпианных композиций формата MP3.

Эминем предлагает поступить по-другому и получить немеряный бонус. Каждый покупатель легального альбома получит вместе с диском некий пароль, который дает право на регистрацию на сайте www.eminem.com в разделе Shady Xmas List, недоступном для тех, кто скачал пиратскую версию альбома. После этого, 24 декабря, на-

играет право сняться в клипе с Самим Eminem-ом!

И снова Финляндия

Так уж повелось, что грустную музыку пишут наши се-



верные соседи. Совсем северные и даже, в общем-то, почти не соседи, но пишут. Вот и Nightwish тоже умеет красиво выть. И до того они красиво воют, что в течение года в Германии, Австрии и Швейцарии их концерты пришлось послушать более 50 тысяч народу. А за это им полагается премия под названием «Золотой билет». В этих странах нашу почти родную группу любят и почитают – в Германии их последний альбом вообще сразу продан 200-тысячным тиражом, что есть рулез.

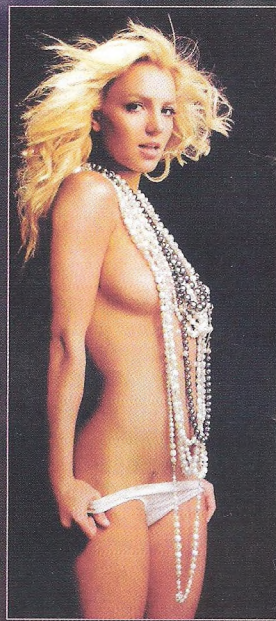
Госпожа Федерлайн?

Не, пацаны и девчонки, это не Федерлайн, это настоящая Спирз! Судя по свежим заявлениям Бритни не будем называть фамилию, это все та же взбалмошная девчонка, что и раньше. Продолжает говорить разные вещи и совершать такие же разные поступки.

Сейчас она заявляет, что слава ее достала, она хочет детей, спокойной семейной жизни со своим мужем – танцором Федерлайном, фамилию которого она собирається употребить как свою собственную на протяжении оставшейся жизни.

А теперь, госпожа Бритни, вспомни, кем бы ты была, если бы не слава, не поклонники, покупаю-

щие твои альбомы, фотографии и приходящие тысячами на твои концерты? Да, можно, конечно, заняться семейной жизнью, но придется смириться с тем, что ты – звезда. Посмотрите еще раз «Ноттинг-Хилл», и все станет на свои места.



SAMSUNG

Все заради мети!



Samsung X460

X460 – новий ультрамодний телефон від Самсунг.
Ефектний дизайн, широкі можливості.
Ніщо не зупинить вас на шляху до нього!

SAMSUNG
FUN Club
ua.samsungmobile.com

WARHAMMER
40,000
**DAWN
OF
WAR**™

Название: Warhammer
40 000: Dawn of War
Разработчик: Relic
Издатель: THQ
Жанр: RTS

Системные требования: Pentium
4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт:
www.dawnofwargame.com

ОЦЕНКА:	11+
Графика:	12+
Геймплей:	10+
Управление:	11
Звук:	12+
Сюжет/концепция:	10+

и прочие достоинства, которые сейчас, к сожалению, ценятся очень низко.

В начале начал

Еще в самом начале, до того как взяться за работу над Dawn of War, перед Relic была поставлена весьма сложная задача – не просто сделать еще одну стратегию по вселенной Warhammer 40К, но и максимально точно воссоздать атмосферу бескомпромиссной тысячелетней войны, правильно передать дух каждой из рас, и звездной пехоты в частности, учесть все особенности и тонкости и заложить в игру намного больше, чем нужно простым геймерам. Надо сказать, разработчики с этой нелегкой задачей справились более чем успешно, а заодно и поучили всех, как нужно делать хорошие стратегии в реальном времени.

Индийская хитрость

Одна из ключевых особенностей вселенной Warhammer 40К заключается в том, что все в ней отличается поистине гигантским размахом: тренировочная база, завод или храм – это не отдельное здание и даже не комплекс построек, а, скорее, целая планета. А особо жестокие бои могут вообще проходить на территории солнечных систем.

Да и на создание боевой техники и тренировку солдат уходит очень много времени, и с учетом этого бараки, из которых пачками прет пехота,

Пара сумбурных мыслишек, или Пролог

Так выходит, что игры, успешные в коммерческом плане, сегодня автоматически попадают в разряд культовых. Да, не без этого, но... На самом деле культовыми по определению являются совсем другие игры. И правда, сколько помпезных проектов не проходит проверку временем, которое показывает, что и по чем,

а также кто и чего заслуживает. В действительно культовые игры могут играть только избранные, способные увидеть то, что ускользнуло от внимания «продвинутого» большинства. Эти игры ждут, ждут того, чтобы в них играли и переигрывали, а затем снова играли. Можно смело утверждать, что образцово-показательной в этом плане является вся серия игр, созданных на основе коллекционной карточной

игры Warhammer 40 000. Ну, или почти вся, – исключение составляет разве что провальная FPS под названием Fire Warrior.

Вселенная Warhammer 40 000 представляет собой некий, так сказать, «культурно-фантастический» пласт информации. Чтобы до конца все понять, нужно быть не только поклонником Warhammer 40 000, но и иметь неплохую эрудицию

когда враг уже всю хозяйничает на нашей базе, смотрятся довольно глупо. Но разработчики придумали достойную отмазку, против которой невозможно ничего возразить. Все, происходящее на экране, — это линия фронта, передовая, куда транспортными кораблями доставляется из тылов все необходимое. Просто и логично. Да, что ни говори, а Relic — молодцы.

Контрасты

В плане графики Dawn of War — просто улет. В Ground Control II: Operation Exodus все было настолько красиво, что, казалось бы, лучше графики в RTS просто не может быть. Но все-таки есть. И хотя серые однотипные ландшафты планеты Тартар из Warhammer 40K не идут ни в какое сравнение с шейдерными красотоми Крига 7Б или Морнингстар Прайм из GC II, именно этот контраст великолепно проработанных моделей юнитов и окружающей среды производит неизгладимое впечатление. Впрочем, какая уж там красота, если во вселенной тысячами идет война на галак-



тического масштаба, и ее следы видны повсюду? Яркие расцветки войск, вспышки взрывов сильно диссонируют с унылыми пейзажами, и это еще одна своеобразная «визитная карточка» вселенной Warhammer 40K.

Все войска, техника и постройки прорисованы самым тщательным образом, уровень детализации не уступает тому, что мы привыкли видеть в FPS. Да, это не Doom 3, но все-таки... Все изменения тут же правильно отражаются на внешнем виде юнитов: вооружили космодесант плазменными пушками — вот, пожалуйста, любуйтесь; приделали к могучему дредноуту противопехотное орудие — и оно тут же появится на руке-манипуляторе этого боевого робота. А как потрясающе смотрятся аватар

эльдаров или демон космодесанта хаоса! Это нужно только видеть. Анимация всех войск тоже выполнена на очень высоком уровне, а анимация героев и специальных юнитов вызывает приступы восхищения.

Кроме того, использованные в игре цвета и символика рас, имеющие большое значение в оригинальной коллекционной карточной игре, тоже воспроизведены верно, что, по мнению фанатов, является еще одним преимуществом Dawn of War.

Немного истории

Чтобы получить истинное удовольствие

от путешествия по вселенной Warhammer 40K, нужно иметь о ней хоть какое-то представление, так что краткий исторический обзор на эту тему будет весьма к месту (краткость, как известно, сестра таланта). Но профи и просто ярые поклонники игры наверняка помянут меня не тихим и отнюдь не добрым словом — в ниже приведенной хронологии отсутствует немало ключевых событий, но ведь и журнал — не резиновый, все не влезет, как ни старайся.

Так вот, в конце десятого тысячелетия человечеству стало тесновато в солнечной системе, и люди потихоньку приступили к освоению дальних миров. Медленно и неуверенно представители рода homo sapiens потянулись через вакуум к звездам.

Но ситуация резко изменилась, когда был открыт варп (warp) — Вселенское Внематериальное Межпространство. А после разработки варп-двигателя и космических кораблей на его основе процесс





колонизации других миров сильно ускорился. Человек стал проникать во все более отдаленные уголки галактики. В начале двадцатого тысячелетия люди столкнулись с внеземными цивилизациями, в том числе эльдарами и орками, и начались первые конфликты.

У некоторых людей был найден особый ген, получивший название «ген навигатора». Благодаря ему у людей проявлялись сильные псионические способности, главной из которых было умение силой мысли управлять кораблем в варп-пространстве.

Приблизительно в это же время были обнаружены и обитатели варпа — демоны хаоса, которые не

катастрофой вселенского масштаба — гибелью родного мира эльдаров и образованием Глаза Ужаса (Eye of Terror), а также рождением еще одного бога Хаоса. Эльдары сами были во всем виноваты — нездоровый эгоизм еще никому не шел на пользу. Дело в том, что они были почти бессмертны — после физической смерти их души уходили в варп, где и ожидали своей очереди, чтобы родиться заново. Демоны хаоса нашли способ уничтожить эти души, и из всплеска освобожденной таким образом энергии родился еще один бог Хаоса. Через образовавшуюся



Как только варп-штормы прекратились, Император начал великий поход и за весьма короткий срок объединил разрозненные колонии в сильную державу.

И, наконец, последнее значительное происшествие, о котором следует упомянуть, — предательство и мятеж Хоруса, сильнейшего и самого лучшего из командиров космодесанта. В дальнейшем эти события получили название «Ересь Хоруса». Невероятными усилиями восстание удалось подавить, но Император был смертельно ранен. Для поддержания жизни его тело было помеще-

но в статис-камеру, названную «Золотым Троном», откуда он смог управлять Империей. Дело в том, что Император был сильнейшим псиоником (или, как принято говорить во вселенной Warhammer 40 000, псайкером), и, находясь в этом саркофаге, он мог мысленно общаться с подданными и осуществлять управление Империей.

Основным последствием «Ереси Хоруса» было образование космодесанта Хаоса, состоящего из извращенных демонами Хаоса космодесантников. Во избежание подобного рода предательств все имперские легионы были расформированы на капитулы по 1000 человек в каждой.

могли проникнуть в материальные миры, но для них не составляло труда вломиться в сознание человека-навигатора и таким образом уничтожить весь корабль. Под влиянием демонов варпа стали появляться не-люди, мутанты и другие существа с демоническими сущностями во плоти.

В конце этого тысячелетия Император с горсткой первых космодесантников завоевал Землю, сменившую название на Терру.

Начало тридцатого millennia было ознaменовано

дыру демоны хлынули в материальный мир. Досталось всем, а эльдарам — в первую очередь. После такого катаклизма начался период варп-штормов, и многие миры, в том числе и Терра, длительное время находились в изоляции.



ДЖИНС

супер
EVENT

Тільки
17
листопада 2004 року

усім студентам —

ДЖИНС за 20 гривень!

25 гривень на розмови!

17 листопада покажи студентський квиток у будь-якій точці продажу ДЖИНС та купи Супер ДЖИНС або ДЖИНС-SMS всього за 20 гривень (5 грн. на рахунок), зроби до 20:00 перший дзвінок, дай відповідь на SMS до 24:00 17.11.04 та отримай бонус 20 гривень — разом буде 25 гривень на розмови.

www.jeans.com.ua

www.jeansclub.com.ua

8-800-50-000-50

Детальна інформація щодо розміру знижки, умов, місця; безкоштовно в Україні
Ліцензія Держкомзв'язку АА № 223305 від 12.11.02

ДЖИНС

DAWN
OF
WARРАСЫ
И
НАРОДНОСТИ

Хотя во вселенной Warhammer 40K есть немало интересных рас, которые могли бы скрасить своим присутствием Dawn of War, разработчики остановили свой выбор только на четырех из них. Это, так сказать, классический набор – орки, космодесант Империи, эльдары и космодесант Хаоса.



Космодесант Империи (Space Marines)



Космические десантники – элитные войска Империи. Эти воины-монахи всю свою жизнь проводят в сражениях и молитвах своему богу-Императору. Они – самые сильные, их воля непоколебима, они могут творить чудеса на поле бит-

вы. Капитула космодесанта способна сражаться на равных с силами противника, во много сотен раз превосходящими ее по численности. Все космические десантники – это генетически модифицированные люди, усовершенствованные как физически, так и ментально. Выполняемые ими задачи просты, ясны и, как правило, особым разнообразием не отличаются: мутантов – убить, еретиков – сжечь, нечестивых – в чистилище, судью – на мыло ☺.

Космодесант – самая простая для освоения раса, с сильной пехотой и хорошим набором боевой техники. Воины-терминаторы хоть и медлительны, но после разработки телепорта становятся чрезвычайно мобильными. Роботы-дредноуты по сравнению со своими CCG-аналогами очень ослаблены, но тем не менее представляют собой очень грозную силу, особенно при поддержке пехоты и тан-

ков. Еще одно большое достоинство космодесанта – это отсутствие зданий, отвечающих за такой ресурс, как снабжение, то есть для того, чтобы увеличить численность армии, не нужно строить каких-то дополнительных зданий. Для этого надо всего лишь провести соответствующий апгрейд в крепости – центральном здании космодесанта.



Орки (Space Orcs)



На самом деле орки – доминирующий вид в расе, в которую также входят... Нет, умник, не тролли и гоблины, а гретчины и снотлинги.

Орки живут по принципу «сила есть – ума не надо»; они неприязнательны во всем, и единственное, что им необходимо как

воздух – это война. Оркские кланы бороздят галактику в поисках

битв, давят врага численным превосходством и грубой силой. Орки особенно страшны в ближнем бою – примитивные, но эффективные технологии «зеленых врагов всех и вся» позволяют им бороться на равных и с древними эльдарами, и с демонами Хаоса, и с отлично вооруженными войсками Империи. У орков, например, отсутствуют на вооружении плазменные пушки, но зато их обычное оружие имеет массу апгрейдов.

Da Boyz, на мой взгляд, имеют наилучших героев в игре, причем самое интересное то, что сначала им доступен герой-командир второго звена, оснащенный персональным телепортом, а после модернизации базы –



уже и основной командир, механизированный верзилка WarBoss. Уязвимое место орков – Waagh-вышки с плакатами, которые увеличивают численность их войск.



Эльдары (Eldar)

Цивилизация эльдаров невероятно стара, она существовала еще в те далекие времена, когда предки человека только-только избавились от хвостов, но по-прежнему продолжали истощно вопить, когда дрались за сочные фрукты и вкусных червей.

По человеческим меркам эльдары почти бессмертны – их жизнь исчисляется столетиями. Но даже когда эльдары умирали, их души переносились в варп, где они ожидали своей очереди, что-

бы вселиться в новорожденного и прожить еще одну долгую жизнь. Во всяком случае, так было до образования Глаза Ужаса... После гибели их родного мира и поспешного бегства целой расы на гигантских кораблях, названных «Рукотворными мирами», эльдары утратили свое абсолютное превосходство, но остались сильными и опасными противниками. Кстати, для перемещения они используют систему варп-туннелей, построенную еще в древности (по их меркам, разумеется).

Надо сказать, даже после своего падения эльдары сохранили за собой позиции сильнейших псиоников в галактике. Более того, они научились использовать энергию варпа в своих целях, и их чудесные города вырастали из ничего за какой-то день. Сила этой древней расы заключается не столько в технологии, сколько в песнях, танцах, заклинаниях, очень напоминающих настоя-



щие чудеса. И никто не скажет точно, где пролегает грань между магией и технологией.

Эльдары относительно слабы по сравнению с другими расами, но в то же время основные их преимущества – скорость и маневренность. Благодаря системе звездных врат они могут быстро перемещаться по полю боя. Даже при правильном развитии отбить эльдарский раш в начале игры очень сложно, особенно играя за космодесант.



Космодесант Хаоса (Chaos Space Marines)

Это бывшая элита Империи, а ныне – предатели и еретики, попавшие под влияние богов и демонов варпа. Хаос извратил их души и тела, сделав еще более смертоносными и отврати-

тельными. Они уже давно не люди, но и не совсем демоны. Космодесант Хаоса имеет отличные наступательные характеристики, он способен задавить врага не только числом, но и силой грозного оружия, умноженной на разрушительную мощь Хаоса.

Воины и постройки Хаоса – это темные аналоги космодесанта Империи. Вместо храма – яма для жертвоприношений, вместо барачков – храм Хаоса и так далее.

А недостаток в технике с лихвой компенсируется полчищами демонов в рядах сил Хаоса.





War Story

Хотя Warhammer 40 000: Dawn of War почти всецело ориентирована на игру

по локальной сети и через интернет, однопользовательская кампания в ней все же имеется, но она довольно-таки короткая – всего 14 миссий.

В ней создатели игры рассказали нам еще одну захватывающую легенду вселенной Warhammer – историю капитулы (chapter) Кровавых Воронов (Blood Ravens), являющихся собственным изобретением Relic и их посильным вкладом в мир «Боевого молота».

Итак, планета с темным прошлым и многообещающим

названием Тартар подверглась нападению орков. Имперские силы почти полностью разбиты и бегут с поля боя. Но в решающий момент появляется капитула Кровавых Воронов, ведомая командиром Гэбриэлом и книжником Изадором, и орки отступают, чтобы перегруппироваться и напасть снова. Разведчики докладывают о присутствии на планете сил Хаоса, но Изадор скрывает это от своих боевых товарищей. Неожиданно на Тартар прибывает Инквизитор Тосс, изо всех сил пытающийся спроводить Кровавых Воронов с планеты и попутно подозревающий их командира в ереси. Присутствие эльдаров оказывается для всех неприятным сюрпризом. Космодесантникам предстоит пройти через множество жестоких битв и испытаний, чтобы вырвать из лап Хаоса победу. Но, как всегда, победа достанется слишком дорогой ценой и будет мало отличаться от поражения. Да и разве это победа,

если все великие битвы еще впереди? Это так, возможность залечить раны и собраться с силами.

Что нового?

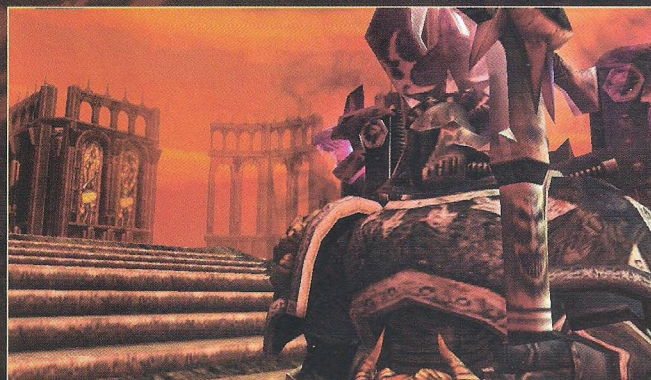
И хотя Dawn of War на первый взгляд почти не отличается от большинства добротных RTS, но это только на первый взгляд. Разработчики учли многолетний опыт изготовления стратегий и выдали множество весьма удачных, а местами и новаторских решений.

В игре присутствует всего три вида ресурсов: первый – некий абстрактный ресурс requisition points, собираемый с захваченных территорий; второй, вполне реальный, – энергия, вырабатываемая плазмогенераторами; третий ресурс – снабжение, определяющее величину армии. Причем снабжение для техники и пехоты считается отдельно. Лимит на технику – 20, а максимальное поголовье пехоты варьируется в зависимости от расы.

Стратегии – это стратегии, в них никто одним пехотинцем не воюет, и разработчики очень удачно оптимизировали

процесс создания новых войск в больших количествах. Техника, как и раньше, создается строго поштучно и требует от двух до пяти единиц снабжения. А вот с пехотой ситуация немного другая. Базовая единица – не отдельно взятый боец, а сквад, то есть подразделение. Изначально сквад состоит из 1–4 бойцов, но, потратив дополнительные ресурсы, их численность можно увеличить до 4–8, а то и больше, в зависимости от выбранной расы, причем без дополнительных затрат снабжения. Более того, восполнять потери можно прямо на поле боя, что, в принципе, ново для RTS. Хотя тот факт, что новые воины появляются прямо из воздуха,

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR





может привести в негодование некоторых бывалых страгетов, но, с другой стороны, это позволяет не отвлекаться от сражения ради постройки новых войск на базе.

У орков есть еще один дополнительный ресурс, который так и называется – орки. Это второй вариант снабжения, ограничивающий количество воинов в отряде. Он расходуется как при создании нового сквада, так и при последующей его доукомплектации бойцами.

Сквад получает повреждения не по отдельности, а в комплексе, и как только величина общей суммы полученного урона достигает определенного уровня, один из бойцов погибает.

Чтобы не делать массу разных видов пехоты, разработчики поступили вполне логично – некоторых бойцов можно вооружать пушками, отличающимися по ТТХ от стандартных. Так, в зависимости от сложившейся на поле боя ситуации пехоту можно вооружить огнеметами, ракетланчерами или, как вариант, гранатометами, плазменными пушками или тяжелыми



пулеметами. Одни виды оружия эффективны против пехоты, другие – против техники и построек противника. Кроме того, войскам можно задать предпочитаемый тип атаки или поведения – «Атаковать», «Держать позицию», «Атака только врукопашную» или «Атака дистанционным оружием», «Атака на расстоянии с переходом в ближний бой при сближении с врагом», «Уничтожение зданий» и так далее. К тому же, модель поведения можно задать в самом здании, где тренируются те или иные войска.

У пехоты, помимо других показателей, присутствует и такой фактор, как мораль. Мораль – это эффективность сквада в бою, его воля к победе и желание сражаться в «одном флаконе». С ростом полу-

чаемых отрядом повреждений мораль падает. Как только мораль приближается к нулевой отметке, бойцы впадают в панику. Они почти не стреляют и хаотично мечутся по полю битвы, однако ими по-прежнему можно управлять.

Еще одно огромное достоинство Dawn of War – терраморфинг. Ведь, по логике вещей, сильные взрывы должны оставлять на земле глубокие воронки. И они их оставляют. Эти воронки служат отличными укрытиями для пехоты и техники – они дают существенные бонусы к защите. Благодаря им пехота может сдерживать врага гораздо дольше, чем на открытой местности.

DAWN OF WAR



Броня крепка

Еще одна замечательная находка Relic – это то, что в игре правильно соотносены броня, размер наносимого урона и, что самое главное, размер HP-пехоты, техники и зданий. К примеру, у полностью укомплектованного отряда космодесанта – 450 HP, у Dreadnought-a – около 3800, а у зданий – порядка 5000–6000. У уникальных юнитов вроде аватара эльдаров, Bloodthirster'a Хаоса или боевого динозавра орков хитпойнтов и того больше – от 7000 и выше. То же самое можно сказать и о броне или величине наносимого врагу урона. Один танк может без особого труда уничтожить отряд пехоты, и даже ракетицы не помогут. Отсюда вывод: пехота должна драться с пехотой, а основная задача техники – уничтожение вражеских зданий и боевых машин. К сожалению, в игре нет показателя бронированности объектов, так что его приходится определять «на глаз» методом проб и ошибок. К тому же в характеристиках сквадов указано, что они могут делать лучше всего – бить

пехоту, громить технику или разрушать здания.

В игре отсутствует авиация, но, на мой взгляд, она тут была бы лишней.

На технику можно навешать дополнительных орудий, тем самым резко повысив ее эффективность на поле боя.

Heroes of Might&Faith

Помимо обычных войск, в Dawn of War присутствуют юниты, уникальные для каждой расы, и герои.

Героев – всего два типа. Первый – это верховный командующий, боец по специальности, с приличным запасом HP и морали, а также очень мощным оружием. Он наделен особыми свойствами и аурой, увеличивающей урон, наносимый врагу всеми, кто находится рядом с героем.

Другой тип – волшебник, командир второго порядка, с характеристиками чуть поскромнее, чем у верховного командующего.

Также следует выделить такого важного (и единственного) юнита, как целитель. В плане ресурсов он стоит очень дешево, но настроить их сверх отведенного лимита все равно не получится. У эльдаров в качестве цели-

телей выступают звездные врата.

Герои и целители могут быть прикреплены к любому подразделению, не оснащеному ракетными ранцами. Это значительно усилит отряд, увеличит его мораль и вдобавок ко всему даст бонус к силе стрельбы.

И, наконец, самое вкусное – уникальные юниты вроде воинов-терминаторов космодесанта или гиганты вроде уже неоднократно упоминавшихся аватара эльдаров или демона Хаоса. Заполучить и построить их, особенно в сетевой игре, очень непросто, но, как правило, именно они непосредственно влияют на исход битвы.

На любой вкус и цвет

Есть много способов снять шкуру с кота, но методов зарулить противника в Dawn of War все равно больше. Победить можно более чем дюжиной различных способов, многие из которых не имеют ничего общего с уничтожением противника.

Краеугольный камень всего игрового процесса – захват и удержание территории, а точнее, контрольных точек, которые бывают нескольких типов:

- синие контрольные точки (strategic points) увеличивают простоту requisition, и в местах их расположения можно строить сторожевые посты (listening post) с последующим их апгрейдом до орудийных башен;
- коричневые именуются critical locations, и на них не строятся фортификации. Если захватить и удерживать определенное время более 75% таких контрольных точек, то победа из серии «Захватить и удержать» (take and hold) гарантирована;
- фиолетовые точки на мини-карте указывают на расположение мест, где можно построить более мощные и продвинутые плазмогенераторы;
- желтые точки – это места, где расположены реликты (relic) – священные места особой силы и чрезвычайной важности. Реликты захватывать и оборонять нужно в обязательном порядке – без них недоступны уникальные юниты и здания, которые в большинстве случаев служат ключом к победе.

Да, система контрольных точек в Dawn of War представляет собой усовершенствован-

DAWN OF WAR





ванный вариант по сравнению с тем, который мы могли относительно недавно наблюдать в Ground Control II.

Некоторые особо вУмные товарищи, сделав вУмные лица при плохой работе мысли, «авторитетно» заявляли, что создатели игры явно подсматривали в тетрадки к Massive Entertainment. Чушь и ересь! За месяц никто не смог бы полностью переписать игру, увидев в чужом проекте нечто интересное. Да и если просто соблюдать хронологию событий, то выходит, что почти одна и та же идея пришла в разные головы приблизительно в одно и то же время.

Места добычи requisition resource хорошо защищены и при дальнейшей модернизации смогут без труда ликвидировать или как следует потрепать подразделение пехоты. Да, это вам не мочить беззащитных рабочих или спокойно расстреливать неповоротливые

харвестеры! Без техники или ракетниц пытаться уничтожить укрепленный сторожевой пост – гиблое дело.

В многопользовательской игре очень много самых разных условий победы – уничтожение вражеской базы или убийство героев, захват и удержание critical locations или экономическая победа в случае сбора определенного количества ресурсов и другие.

Все это делает игровой процесс очень насыщенным событиями и чрезвычайно динамичным. Отсидеться на базе не получится, и играть по принципу «от обороны» – самый простой способ проиграть партию противнику. Подливает масла в огонь и такая архиполезная возможность некоторых войск, как телепортация в любую видимую точку на карте. Так что если на базу явились непрощенные гости и от них почти удалось избавиться, никто не гарантирует, что они не свиснут себе на подмогу новые отряды.

И стон врага нам сладок и приятен

Звук в игре – это просто нечто потрясающее, именно он и создает львиную долю атмосферы игры. Давно нам не встречалась столь хорошая и качественная озвучка.

Четкие и отрывистые голоса космодесантников, исполненные решительности и веры в своего Императора, резко контрастируют с безумным смехом и хихиканьем, ревом и нечленораздельными воплями солдат Хаоса. Глухие механические, лишенные эмоций голоса дредноутов, управляемых космодесанниками, некогда смертельно ра-



ненными и теперь получившими вторую жизнь в теле боевых машин. Четкое подтверждение полученных команд, грохот многотонных бронированных монстров, звуки выстрелов – все это звучит обалденно. Неземные, отрешенные голоса эльдаров, их витиеватая, почти поэтическая, речь или речитатив как нельзя лучше передают особенности этой расы.

Ну, а орки озвучены просто DA BEST. Уж насколько Blizzard с душой озвучивали своих зелененьких, но артисты, принимавшие участие в работе над Dawn of War, сделали их одной левой. Da Boyz великолепны и неподражаемы. Их говор – невероятный и прикольный сплав диалектов чернокожих обитателей Гарлема и деревенщины юга Америки. Представьте себе коренного одессита, говорящего с акцентом потомственного колхозника из маленького забитого села в Житомирской области. Представили? Забавно, не правда ли? А в Dawn of War еще круче. В общем, орки рулят: Green iz da BEST!

Happy END

С точки зрения рядового геймера Warhammer 40 000: Dawn of War – это еще одна RTS с отличной графикой и од-

ной короткой, не особо интересной кампанией. Но это мнение ошибочно от начала и до конца. Кампания – это только ключ к сетевой игре, ибо вся сила и краса Dawn of War – в мультиплеере. В сетевых баталиях по локальной сети или через интернет может одновременно участвовать до 8 человек. Да и в skirmish-режиме AI проявляет чудеса сообразительности – обыграть его на высших уровнях сложности удается крайне редко. А при игре с человеком раскрывается все богатство стратегических и тактических возможностей каждой из рас, в ускоренном порядке познаются все тонкости игры и в полной мере приходит понимание всей гениальности ее создателей – Relic Entertainment.

P.S. Сквады, далекое и не-светлое будущее, варп – опасное подпространство, войны, старость – не радость, голова уже не та, что раньше, всего не упомнишь. Все лето я мучился одним вопросом: на что же это было похоже. Короче, шутка-быль, но в ней намек, или старый анекдот на новый лад:

Наташе Ростовый – 19 лет. В темную комнату входит именинница с пирогом, на котором горят только восемнадцать свечей.

– Гусары, – обращается она к присутствующим, – на пироге не нашлось места для одной свечки, куда мне ее деть?

– Господа, ни слова о «Периметре», – орет поручик Ржевский.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Название: Evil Genius
Разработчик: Elixir Studios
Издатель: Vivendi Universal Games
Жанр: indirect control strategy
Системные требования: Pentium III 600 МГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: www.how-evilareyou.com

EVIL GENIUS™

ОЦЕНКА: 11+
Графика: 9
Геймплей: 11+
Управление: 9
Звук: 10
Сюжет/концепция: 10+



Как гласит народная мудрость, свой свояка видит изда-лека. Поэтому когда до редакции журнала «Шпиль!» дошли

слухи о дерзких операциях неизвестного криминального авторитета, именующего себя не иначе как Злой Гений (Evil Genius), было тут же решено проверить, действительно ли это тот самый Evil Genius, появления которого так долго

ждали все начинающие злодеи.

В район предполагаемого расположения базы злого гения была выслана поисковая группа в составе Злобной Личины-ы. Не прошло и месяца (ибо Lich не особо стремился возвращаться из теплых краев в родную, но холодную редакцию), как слухи перестали быть слухами, став проверенными фактами.

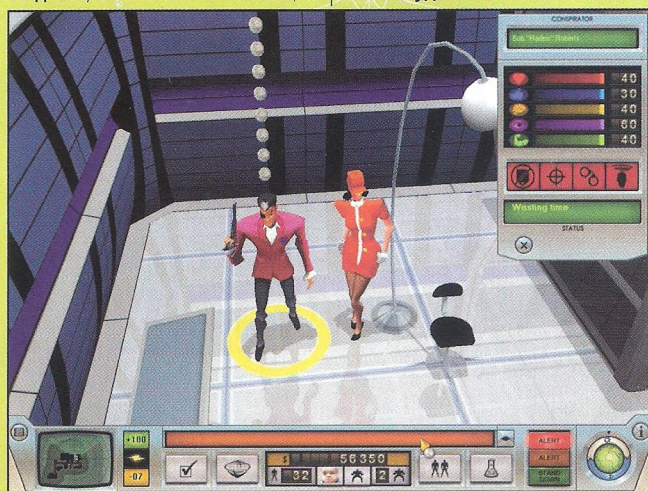
Стоял теплый, почти безветренный вечер, океан лениво бросал на песчаный берег свои бирюзовые волны, природа и люди отдыхали от дневной жары. На террасе у шикарного пятизвездочного отеля, за столиком, на котором выстро-

илась традиционная для таких случаев батарея бутылок, сидели Злобная Личина (3L) и Злой Гений (EG), имя которого по понятным причинам мы раскрывать не будем. Хозяин и его высокопоставленный заморский гость коротали время за холодными горячительными напитками и вели светскую беседу...

3L: Скажите, коллега, как вы до этого докатились?

EG: Элементарно! Вы помните те далекие и славные времена, когда основным источником знаний служили книги, а компьютеры еще только развивались, пусть даже не по дням, а по часам? Так вот,

именно тогда мне в руки попала интереснейшая штука – древний фолиант, в котором была помещена мистическая история о Хранителе Подземелий и его непримиримой борьбе с врагами. Эта книга открывала жестокую правду о том, что силы Света (Добра, Порядка, Справедливости) – всего лишь шайка самовлюбленных, жадных, слабых и тупых негодяев. К сожалению, оригинал этого бесценного фолианта был утерян, но мне удалось ознакомиться



с его электронной интерактивной копией. Понимаете, я тогда был еще молод и горяч, и эта история произвела на меня огромное впечатление. Так я и решил бороться с Добром до последнего, чего бы мне это не стоило.

3L: Кстати, и чего это вам стоило?

EG: Да практически ничего: накопив стартовый капитал в размере 250 тысяч свободно-конвертируемой американской капусты и прихватив с собой несколько рабочих, а также своего верного помощника, я отправился на этот чудный остров в океане, о котором, по утверждению одного капитана, никто не знал... И, надо сказать, спецназ и агентов еще можно как-то терпеть, но туристы и супер-агенты – это настоящая напасть. Правду говорят – незваные гости хуже тараканов.

3L: Ага, во время еды приходит не только аппетит, но и гости.

Внезапно послышались приглушенные вопли и шум борьбы, исходящий откуда-то из глубины базы. Злобная Личина вопросительно посмотрел на хозяина, скромно ожидая пояснений.

EG: А, это как раз очередная порция непрошенных гостей превратилась в груды костей. Как говорится, краткость их визита – сестра моего таланта гостеприимства! Встречаю по одежке и провожаю на тот свет, предварительно выжав из них всю полезную информацию или получив другие выгоды. Впрочем, вместо того, чтобы вести беседы ни о чем, давайте я устрою вам неболь-



шую экскурсию по моим владениям. И, пожалуйста, смотрите внимательно под ноги – везде сенсоры, связанные с системой хитроумных ловушек. Кстати, недавно я установил несколько совсем ацих штук – ни один боец не проскочит. В живом виде, конечно. Rulëzzz, да и только.

3L: Rulëzzz форева?

EG: Нет, ну что вы! Rulëzzz форева – это система ловушек: незванный гость попадает в одну ловушку, и если уцелеет, то непременно попадет в другую, которая точно его доконает. А если и вторая ловушка не сработает, то для подстраховки можно рядышком поставить третью. Одним словом, те, кому здесь не рады, попадают из огня да в полымя. Поначалу я не особо пользовался ловушками, но когда со временем в арсенале появились более продвинутые образцы, дело пошло как по маслу.

Хозяин и его высокопоставленный гость в сопровожде-

нии пары верзил экзотического вида и нескольких охранников, расталкивающих туристов, вышли из бара и, сделав несколько десятков шагов, исчезли за дверью, ведущей в подземную цитадель Злого Геня.

EG: Кстати, со временем проблема туристов решила довольно просто и элегантно: на острове никаких достопримечательностей нет, кроме моей базы, разумеется. Так вот, чтобы эти оболтусы не шатались, где не надо, я построил для них отель, и теперь они почти безвылазно находятся там. И им, дурням, радость, и мне одной заботой меньше.

3L: Красиво тут у вас, как я посмотрю, чисто, аккуратно, да и цвета прям наши корпоративные – оранжевый, желтый, черный ☺.

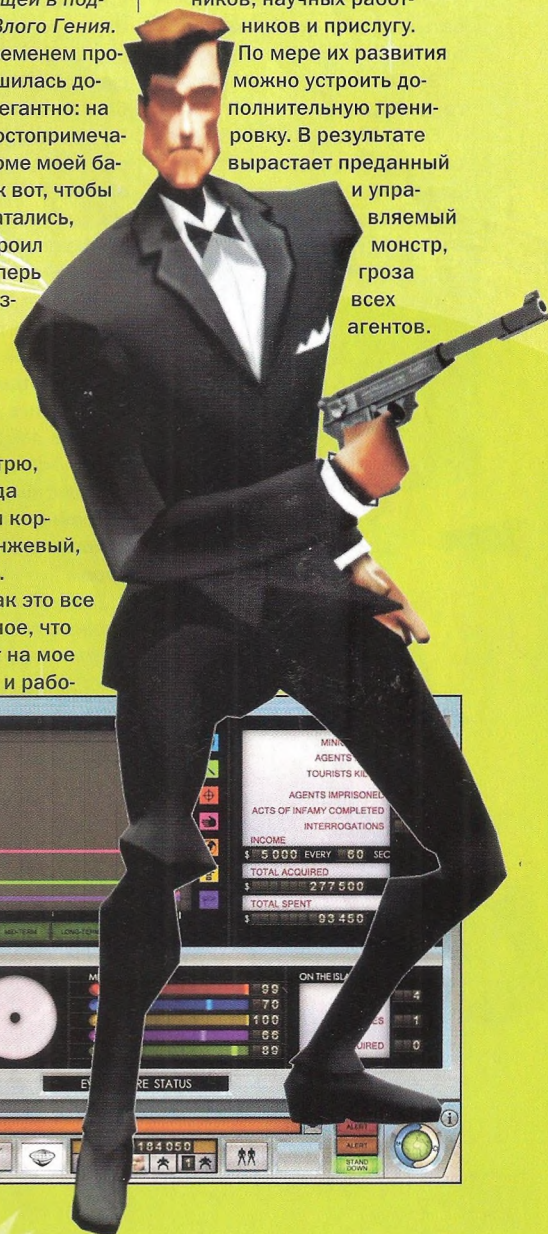
EG: Не важно, как это все раскрыто, главное, что все и вся работает на мое злодейское благо, и рабо-

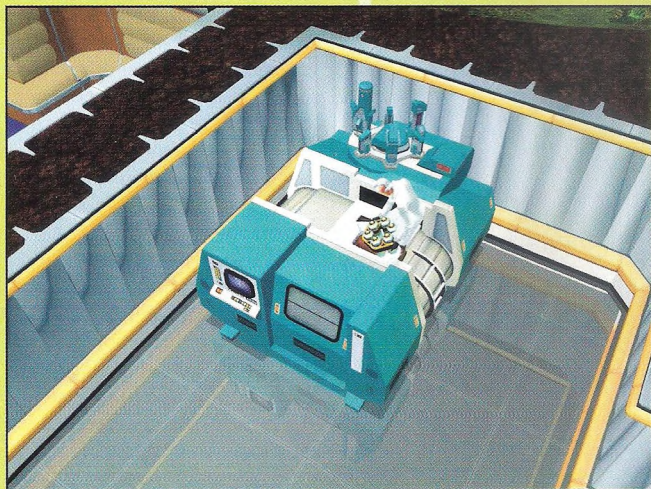
тает, смею вам сказать, просто замечательно. И к тому же чем меньше полигонов на каждого отдельно взятого обитателя базы, тем быстрее все трудятся в поте лица. Правда, лояльность подчиненных местами дает трещину, но и с этим можно бороться – стыренные артефакты и предметы антиквариата поднимают уровень лояльности миньонов.

3L: А что интересного вы можете рассказать о вашей организации, есть ли разделение труда и обязанностей, какова иерархия среди ваших подчиненных?

EG: Все очень просто: сначала нанимаем рабочих, которые строят все, что мне нужно. Потом надо их допросить. В результате получаем миньонов трех основных типов – охранников, научных работников и прислугу.

По мере их развития можно устроить дополнительную тренировку. В результате вырастает преданный и управляемый монстр, гроза всех агентов.





3L: Прямой контроль имеет только над наемниками?

EG: Совершенно верно. И этого вполне достаточно! Наемники обладают умением в критический момент созывать народ, и, как правило, это решает исход стычки.

3L: ОК. А как насчет краткого осмотра помещений?

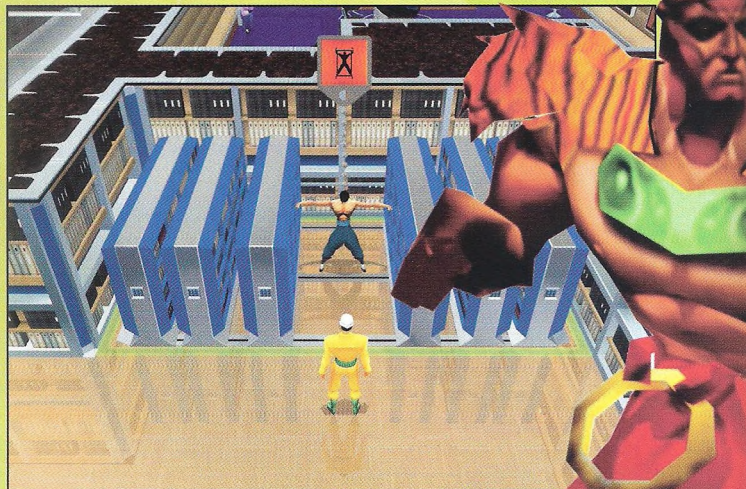
EG: Да без проблем! Самая большая комната на базе – бараки. Название, конечно, страшненькое, но на самом

правильно и весьма логично, работникам далеко ходить не нужно, да и враги ничего интересного здесь не найдут. Также неподалеку стоит оставить место для лазарета. Впрочем, когда моя база разрослась до поистине гигантских размеров, я создал дубликаты почти всех комнат. Во-первых, удобно, а во-вторых, если вдруг какие-нибудь агенты, вооруженные бомбами, разнесут пару комнат, это не особо скажется на общей функциональности базы.

Злобная Личина с любопытством осматривала тренировочные залы, госпиталь, комнату отдыха, и наконец добравшись до нескромной обители самого Злого Гения, обнаружила обширные помещения с кондиционерами, бассейном, кучей античных дикувинок и.. вместительным баром☺.

Вдруг послышались приглашенные вопли и звуки автоматных очередей и ружейных выстрелов, стоны и отборная

дело там все чисто и красиво. Здесь миньоны спят. Желательно неподалеку от барачков пристроить кухню и комнату отдыха – это



ругань: видать, где-то шла нешуточная потасовка.

3L: Коллега, скажите мне как злодей злодею, вы не комплексуете по поводу того, что вражеские шпиёны хозяйничают на вашей базе, как у себя дома? Я бы такого не потерпел!

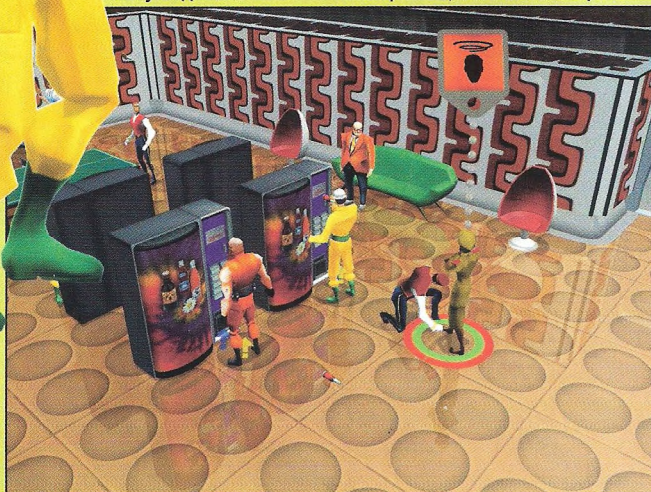
EG: Уважаемый, вы наверняка смотрели фильмы о подвигах мифологического героя по имени Бонд. Джеймс Бонд. Окружающая обстановка ничего вам не напоминает? Бьюсь об заклад, что напоминает. И музыка, и заставки, и многое, многое другое. Так вот, в мифах о Бонде все агенты спокойно шарятся по цитадели главного злодея. В данном случае – моей цитадели. Это каноны жанра, и тут уже никуда не денешься. То же относится и к необходимости хвастаться, раскрывать перед пленными агентами свои злодейские планы. Они ж ведь в это время и смыться могут! Как по мне, сначала – предупредительный выстрел в голову, а потом можно уже

и о моих злодейских планах поговорить... Но, с другой стороны,

слава – это как палка о двух концах: ко мне приходят не только посланцы капиталистических и социалистических стран с динамитом и винтовками наперевес, но и единомышленники, готовые служить мне верой и правдой. Кстати, на процесс допроса посмотреть не желаете?

3L: Глупый вопрос, еще как желаю!

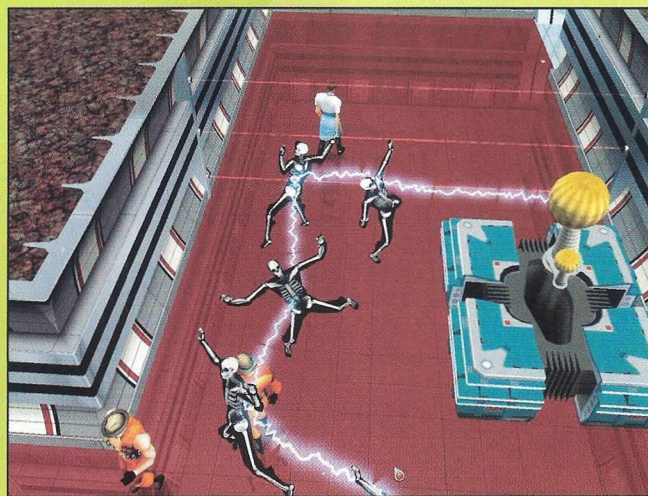
EG: Хорошо, тогда пройдемте в оружейную. Вот в этих клетках мы и содержим пойманных «залетных пташек». Впрочем, они у нас долго не задерживаются. Хороший агент – мертвый агент. А вот это милое кресло используется для допросов с пристрастием. Перед



допросом я лично в обязательном порядке глумлюсь над каждым пленным... Ну, что тут сказать, люблю я это дело!

Так вот, именно тут мы выжимаем секретную информацию из наших врагов. Конечно, поначалу все молчат как рыбы, но это только поначалу. Мои люди используют самые изощренные методы – у заключенного отбирают сигареты, заставляют смотреть танцы Майкла Джексона, слушать попсовые песни,

ну, и, конечно же, применяют силовые методы – мало кто выдержит литаврами по черепу.



В конечном итоге все они ломаются.

Некоторое время все наблюдали за мастерской работой следователя, его изящными движениями, увесистыми тумаками, которые он щедро раздавал пленным.

ЗЛ: Это все невероятно интересно, но вы как-то упоминали о суперагентах, а что это за звери?

EG: О, это #%*»\$!%^*#! Голловная боль, разорение, расша-

танные нервы и разруха на базе – вот основные последствия визитов этих гадов. К ним нужно вырабатывать особый подход – узнать их слабости, а потом ударить, сломить волю, заставить покинуть организацию. И чтобы узнать такие слабости, приходится провернуть не одну опасную операцию по всему миру. Впрочем, нет худа без добра – эти суперпрохвосты еще больше разнообразят жизнь злого гения.

ЗЛ: И напоследок не могли бы вы намекнуть, каков ваш финальный и самый злодейский план?

EG: О, это будет нечто гениальное и совершенно невероятное! Я планирую вывести на орбиту спутник, благодаря которому все народы падут предо мной на колени. В буквальном смысле этого слова! И тогда весь мир будет моим!

ЗЛ: Да, коллега, несомненно. Моря удачи и дачи у моря Вам...

Еще раз пожелав гостеприимному хозяину успехов во всех его злодейских начинаниях, Злобная Личина не спеша направилась к ожидающему его вертолету. Он аккуратно переступил через сенсоры в полу и бездыханные тушки агентов, и, никем не замеченный, покинул подземную базу. Бросив прощальный взгляд на пальмы и океанские пляжи, он с тяжким вздохом уселся в кресло рядом с пилотом. Да, в гостях – хорошо, а дома – холодно...

The End

СОКОВИТА ВИДІЛЕНА ЛІНІЯ



нові тарифи
безкоштовне підключення

Акція з 01.10 до 30.11. 2004 р.

подробиці за тел 238 89 89 www.iptelecom.ua

IP
TELECOM

Название: American McGee Presents: Scrapland

Разработчик: Enlight Software под патронатом Великого и Ужасного Американа МакГи

Издатель у нас: «Акелла»

Жанр: экшно-адвенчура

Дата выхода: 2005 год

Системные требования: наверняка нефиговые



УО, КОВЫ!!!



Игра от чувака по имени Американ МакГи – это не обычная игра, это ИГРА – слово, в котором все буквы пишатся с нажатием кнопочки Shift. Хотя и выпустил парень пока всего один, но от этого не менее гениальный проект – American McGee's Alice, но наанонсировал еще дофигпофиг... Но мы уже успели понять, что он делает свою работу очень профессионально и на высшем уровне. Можно сказать, прям гениально.

Scrapland (что в переводе на наш означает «Страна Металлолома») –

явно не исключение из этого правила. Но предварительное признание общественностью пришло не сразу. В самом начале, на первых этапах разработки, игрушка несколько раз сменила девлоперов, пока шефство над ними не взял сам Американ. И тут все сразу резко и неожиданно осознали, что игра будет гениальной... В общем-то, мистер МакГи внес значительные изменения в первоначальную идею. Думаю, не имеет смысла говорить, чем была игра до этих самых изменений, оно ведь уже не интересно... Уже. Вот такие пироги.

С Intel Inside, так сказать.

Итак, переходим к фактам и аргументам.

Scrapland – игрушка необычная. По всем параметрам. Взяв хотя бы то, что наш протез – деревянный робот модели Buratino-1 Destroyer. А еще фишка в том, что мы будем жить на планете всяких там железных дровосеков пополам с терминаторами и прочими электрониками. Также в наличии имеются умные стиральные машины, самисебепоказывающие телевизоры, боевые микрокалькуляторы (да, да, именно те «микро», которые самые большие в мире).

В общем, население игрового мира – эта ваще отдельная песня! Они (роботы) проработаны до мельчайших деталей, иногда даже кажутся живыми людьми. По словам разработ-

чиков, наши железные друзья не будут одинаковыми клонами друг друга, каждого наделают особым характером (причем как западлинско-подлым, так и доброжелательно-хорошим, да еще и переменчивым к тому же), внутренним миром и даже чувством юмора. Одним словом, им будут присущи настоящие человеческие черты. А что это значит? Это значит, что в игре будет непередаваемая живая атмосфера. А что это значит?.. Это в каком смысле «запарил»? Что значит «задолбал ты уже своими вопросами»?.. Ну, ладно. Если спрашиваете, то вот: это значит, что игра будет рулить и затягивать игрока в глубь геймплея до темноты в глазах! Ясно?

Ну, и еще немного о роботах. Выглядят они очень забавно



и действительно эффектно. Особенно меня прёт чувак, который держит в руках свою голову и произносит извращенный монолог из «Гамлета» — это он проделывает в самом начале демки. Кстати, по словам разработчиков, таких шекспировских сценок будет до фига. Так что рулез еще раз.

Также есть сюжет, а как же без него? Причём детективный сюжет, с убийством, закрученный, как хвост у поросенка, но с очень смешными шутками внутри. Так, во всяком случае, разрабы обещают...

А сценарий, *собсна*, таков: D-Tritus, именно так зовут нашего протеза, прилетел на планету роботов в поисках работы. Побегав по всяким

в грубой форме объяснил их происхождение, величину тактовой частоты их процессоров и рассказал много правды об их материнках. После этого он вылетел сквозь стенку с криком «Ай! л би бэк!», проделав в ней новое окно.

В общем, вернулся Трит домой, а тут неожиданно Архиепископ умирает. Причём в этом деле ему кто-то сильно помог. Ну, а поскольку в конфронтацию с ним в последнее время вступали целых один человек, в смысле, один робот, Тритус, то его, ясен-прекрасен, начинают подозревать. Мораль сказки понятна? Нам нужно спасти свой батареичный зад от полного форматирования (выражение в данном случае слегка неправильное, но все же

Но ведь это только к лучшему.

Думаю, со мной все согласятся. Так что ураганный геймплей нам обеспечен: Это верняк.

Кстати, по ходу действия мы будем носиться по мегаполису: выполняя всякие задания разных лиц металлической национальности. За это будем получать деньги, нужные и ненужные штуkenции, а также славу и уважение. Вот так. Узнаете? Конечно, узнаете! GTA! Yo! Да, да, что-то обещее есть. Даже много общего. Вот только машинки слегка без колес и летают на высоте двадцати метров, что есть рулез рулезистый. Отакой.

Еще одним нашим умением будет возможность



на скриншоты... А еще не забудьте про открытую архитектуру. Так что



инстанциям и потрепав электронные нервышки — как свои, так и остальных железных болванов — он получает работу журналиста (смешно, блин, мне смешно... Эх, Тритус, надо было к нам идти...). Ну, и первое задание получается — взять интервью у одного забавного черта. А черт этот — Архиепископ. У него есть Большая База Данных, в которой находятся программные коды а.к.а. личности каждого отдельно взятого робота. То есть если кто-то из них умрет, то Архиепископ за небольшие большие бабки (типа, шутка, не пугайтесь) его восстанавливает. Ну вот, пришел, значит, наш герой к этому железному дятлу брать интервью, а его там прокатили. В общем, Трит тоже не лыком клепан, он им



использовано авторами для красного словца и *вааще* звучит прикольно). Вот такие пироги... Ну, вы знаете, с чем... Дальше заканчивается сюжет и начинается действие. А действия как раз там будет до фига: те же гонки на выживание с перестрелками, полеты по узким кварталам, забитым железками жителей города. Да, да, вы не очитались: большую часть времени мы посвятим парению в воздухе на летательном аппарате. Не одними загадками игра рулит. Свой летающий драндулет можно обвешивать всякими девайсами и пушками, делая данное корыто все более и более смертоносным и быстрым. Только не ждите лафы: чем круче вы, тем круче ваши враженьки, тем тяжелее будет побеждать в гонках.



коннектиться к той самой Биг Датабэиз и лoadиться в любого жителя Скраплэнда. А значит, играть любым персонажем, а их-то, как сказано выше, до фига и больше. Что такого полезного дает нам эта штука, мы так и не поняли (ну, разве что мочить кого-то в личине других киборгов, не пачкая свои руки). Но все равно прикольно.

А теперь пришло время графики. Графика, судя по демке, будет ой-ой-ой, отпад, просто супер. Изображение — яркое, сочное, красочное. Картинка — красивая, все на уровне. Детализация — супер, шейдеры — все есть. Да что я вам рассказываю — гляньте



требования к железу будут соответствующими...

Кроме того, в комплекте с игрой будет поставляться редактор карт, а посему, модо-клепатели, вам — щастя!

Ждем-с!

Ждем-с, ясен-перец! Как такую шпильку *вааще* можно не ждать? Смесь убойного экшна и убойной адвенчуры в стиле Beyond Good&Evil — вот кто наш сегодняшний пациент! Это же шедевр! Готов отдать пять баксов на отсечение. И есть только один аргумент, который объясняет все: игра от Американа МакГи. Этим все сказано.

Tosin (khaj-tosin@rambler.ru)
& SJF! (sofiz@ukr.net)



Название: Settlers: Heritage of Kings

Жанр: RTS

Издатель: Ubisoft

Разработчик: Blue Byte

Дата выхода: 4-й квартал 2004 года

Сайт игры: www.thesettlers.com

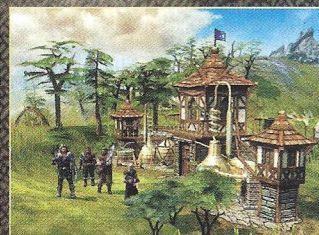
ОГНЕМ, МЕЧЕМ И ЛЕВЫМ КЛИКОМ МЫШИ



Дела давно минувших войн,
Приданье хардов с бедкластерами.
В толпе могучих авторов,
С пивасиком по праву руку
Виталий-солнце вспоминал...

Галопом по истории

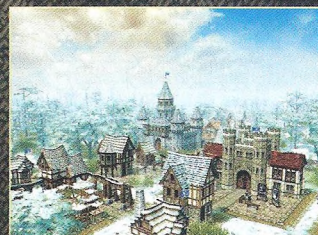
Начало 90-х: СССР признает независимость Латвии, Литвы и Эстонии; футбольный клуб AC Milan становится 4-кратным обладателем Кубка европейских чемпионов; число зарегистрированных больных СПИДом вплотную приближается к 500 тысячам; мир знакомится с величайшей градостроительной стратегией всех времен и народов – The Settlers. Безупречно продуманная экономическая система наряду с увлекательной постройкой собственной колонии обеспечили игре достойное место в зале славы истории виртуальных развлечений. Вторая часть сериала превзошла все ожидания поклонников и по сегодняшний день воскрешает в памяти исключительно позитивные эмоции. После



нескольких часов игры во вторых «Поселенцев» ненавязчиво подкрадывается понимание того, что для хорошей игры, которая в состоянии продержаться перед монитором далеко не один день, графика – вовсе не главный атрибут. Третья часть игры стала ударом ниже пояса для многих поклонников сего сериала и просто-таки манной небесной для прочих любителей постратежиться в реальном времени. Превосходная на то время двухмерная графика не могла скрыть



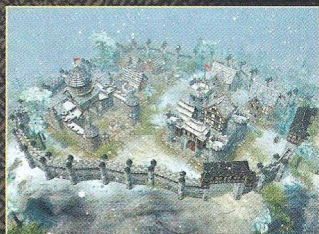
от нас исчезновения столь любимых нам дорог и введения прямого контроля над военными юнитами. Тем не менее количество проданных компактв и выпущенных add-on-ов говорит само за себя. Settlers IV принес геймерской общественности парочку незначительных новшеств и, конечно же, красивую картинку, все больше отдаляя игру от ее исторических основ. И вот сегодня мы собрались здесь, чтобы поговорить об очередном сиквеле студии Blue Byte, имя



которому – Settlers: Heritage of Kings.

Уния мира дороже тонны побед

Извечное противостояние добра и зла, борьба за честь и свободу с нависшей над ними мрачной тенью войны, каждый последующий шаг по стезе в никуда с мстостью в сердце – все это мы уже не единожды переживали, читая книги, смотря фильмы и, конечно же, изучая виртуальный мир. По мнению игро-





делов, времена, когда рыцари совершали невероятные подвиги во имя своего народа или дамы сердца, близки каждому из нас. Ну, почему же не близки? Близки! Вот, к примеру, Мах вчера мусор из редакции вынес во имя заболевшей уборщицы: он это самое имя всю дорогу вспоминал с такими эпитетами, что цензура не пропустила бы их на журнальные страницы. Чем вам не подвиг? Ладно, о подвигах остальных рыцарей редакции я расскажу как-то в другой раз, а сейчас давайте-ка лучше погрузимся в сюжет игры...

Heritage of Kings («Наследство королей») – не что иное, как земли, дышащие миром и всеми силами пытающиеся сохранить фундаментальные ценности Старого Царства...



Очередное утро, пришедшее погостить в маленькую деревню Thalgrund, принесло ужасную весть. Дарио сквозь сон почувствовал нечто ужасное, мол, если не встанет – умрет. Отворив дверь своего маленького дома, он вышел на улицу. Нечеловеческий крик разорвал тишину: армия Mordred под покровом ночи напала на соседнюю деревню, в которой жила мать Дарио. Один из выживших после нападения, неуверенным шагом приблизившись к главному герою,



рассказал ему, что его мать во время нападения была тяжело ранена. Сломая голову Дарио мчится в соседнюю деревню в надежде спасти мать, но он появляется слишком поздно. Мать умирает у него на руках, произнося лишь несколько слов о его дяде Хелиасе и некоей ужасной тайне. Она вручает своему сыну таинственный артефакт и призывает найти дядю...

Дабы положить конец несправедливости, Дарио вынужден от имени сельских жителей встать на тропу войны. Новопеченная армия, состоящая из обитателей деревни, у которых нет соответствующего вооружения, не может противостоять опытным воинам Короля Мордера и нуждается в поддержке других деревень, которые, в свою очередь, отка-



зываются помогать. В тот момент, когда Эрик (друг детства Дарио и Рыцарь Храма) прибывает, чтобы поддержать друга в борьбе против злой угрозы, и начинается игра...

В мире Старой Империи исследованная территория была разделена на семь земель: Crawford, что на юге Старой Империи (управляется Регентом Довбаром), Barmesi и Cleysourt, которые первоначально были одной единственной колонией, но разделились после серьезного конфликта (обе –



на западе Старой Империи), Folklung (страна, находящаяся на севере), Kaloix, расположенная к юго-востоку и подчиняющаяся безумной Графине Mary de Mortfichet (она – оппортунистка и, само собой, лояльна к Королю Мордеру, пока он остается наиболее мощным регентом), The Realm of the old king – в прошлом процветающая страна, но теперь замок разрушен, и жители голодают (находится в центре Старой Империи) и, наконец, Evelance, непосредственно управляемая коррумпированным Королем Мордером (расположена на северо-западе)...

Что принесет нам завтра?

Игроделы обещают создать в игре эволюцию, тем



самым сделав шпилью более доступной для широкой общественности. К сожалению, на данный момент детали нам неизвестны. Одиночная игра будет включать в себя около 20 миссий (тесно связанных между собой по сюжету), на протяжении которых нам предстоит сражение за мир с вражескими колониями, о которых я писал выше.

Если же говорить о геймплее, то тут от игры явно попадает Warcraft-ом: введение

героев, которые обладают специальными способностями и которым присущ ролевой элемент набора опыта, прямой контроль над войсками, возможность объединения последних в группы с героями и т.д. и т.п. В общем, будем надеяться, что Settlers: Heritage of Kings не будет очередным Warcraft-подобным Lords of EverQuest.

Об иллюзии трехмерных объектов (а.к.а. изометрическая проекция) нам придется позабыть и свикнуться с мыслью о 3-мерном движке RenderWare от Criterion. Для тех, кто в боевой гусеничной бронированной машине, не поленюсь напомнить, что сейчас на этом движке создаются Black & White 2, The Movies, GTA: San Andreas, Axle Rage и еще как до Москвы ползком прочих гейм.

Озвучку игры отдали в надежные руки финской рок-группе Aposalyptica, которая, не покладая смычков, будет по ночам под крики возлюбленных соседей творить нечто новое. Эх, и погоняем мы крестьян под что-то типа Path или же Hyperventilation!

Что я вам могу сказать, мои дорогие читатели? Игра стоит свеч! Если покупать их по 50 копеек за штуку, то кое-какой пиратский компакт обойдется нам свечей эдак в 20–25. А вот что именно будет на болванке, помимо корявого перевода и нескольких царапин, – увидим только после релиза, который намечен на конец этого года. И будем ждать качественной локализации.

Виталий Blind
Полищук
blind_sniper@mail.ru

Название: FIFA Football 2005

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: EA Sports

Жанр: спортивный симулятор

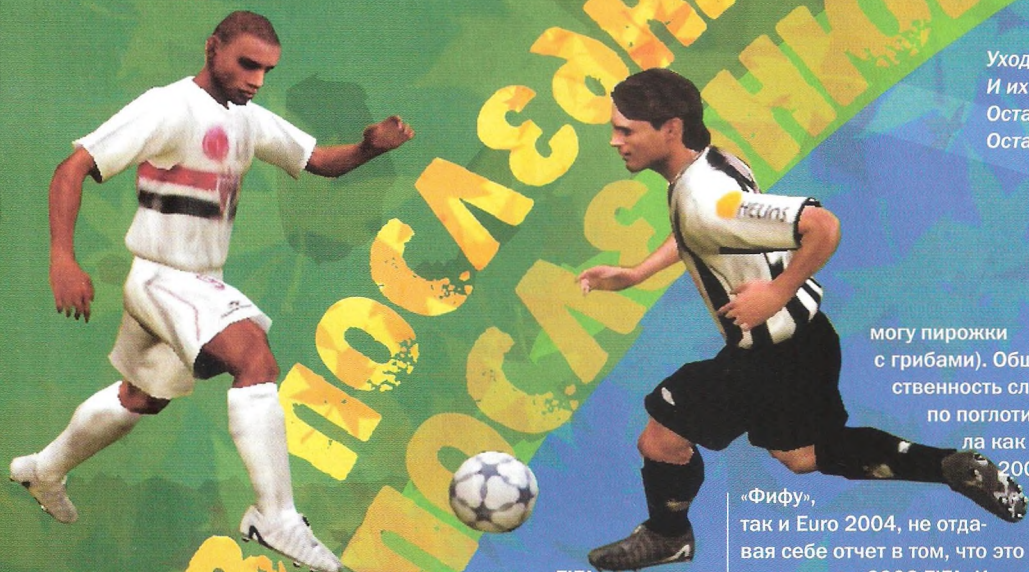
Системные требования: Pentium III 800 МГц,

64 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дата выхода: уже в продаже

Сайт игры: www.easports.com/games/fifa2005/

Оценка: 10+
 Графика: 9
 Геймплей: 11
 Управление: 10



Осенняя буря шута разметала...

– Понимаешь ли, Наташка, когда я смотрю футбол, я забываю обо всем на свете!

– Меня зовут Светлана...

Да, за футболом мы забываем обо всем, а за «Фифой» в скором времени позабудем и футбол. Сегодня, о вездесущий геймер, я хочу опять завести разговор о наболевшем, а именно, опираясь на святые клавиши A, S и D, поведать

о демо-версии FIFA Football 2005.

Со времен памятной октябрьской революции, состоявшейся в 2002 году, когда «Фифа» обзавелась новым графическим движком, прошло ни много ни мало, а ровно два года. Два года, на протяжении которых нас под завязку накормили иллюзией всемирно известные повара из студии EA. «Вот ваши марципаны, господа геймеры!» – повторяли игроделы, тыча пальцем на пирожки с грибами в сахарном сиропе и незаметно очищая ротовое отверстие от пены... Роль сахарного сиропа в FIF-е сыграл off the ball control, который был нужен «Фифе» точно так же, как сладкий сироп нужен пирошкам с грибами (терпеть не

могу пирожки с грибами). Ответственность слепо поглотила как

«Фифу», так и Euro 2004, не отдавая себе отчет в том, что это та же самая 2003 FIFA. Кто же знает, сколько бы еще продолжалось это надувательство и чем бы это все закончилось для наших пищеварительных трактов, если бы за соседним столом японские кулинары и вправду не начали подавать марципаны. Копати явно забивает на графику и, поставив последние деньги на геймплей, срывает джек-пот...

Все то, что душило нас пыльной ночью...

Демо-версия, выпущенная на восьми языках, представляет собой один тайм (длительностью 6 минут) между командами Arsenal и AC Milan на стадионе Highbury. Если тайм оканчивается ничьей,

нам предоставляют возможность пробивать серию пенальти.

Первое, что бросается в глаза, – это меню, от которого (в отличие от прошлогоднего), веет неким ветерком простоты и удобства. Невзирая на то, что не все настройки игры доступны в демо-версии, уже сейчас меню игры можно с чистой совестью перенести в колонку с заголовком «плюсы».

В компании демки я провел полночи, а именно: четыре часа двадцать две минуты и одиннадцать секунд. Давненько не замечал за собой ничего подобного. И дело тут вовсе не в гипнозе. Разгадку нужно искать в моих первых словах после нескольких минут игры: «Неужели мировые запасы клея иссякли?». Немножко потормошив свою память, можно вспомнить, что еще в 2002 году EA-шники обещали отделить мячик от футболиста и ввести так называемую «технику одного касания», окрестив это First Touch. Подумаешь, опоздали на два года. Ну, не читали им в детстве футбольную сказку «Колобок», где мячик был сам по себе. Ну, не было у них раньше конкурентов, которые бы заставили позаботиться о завтрашнем дне. Ну, мало ли что, всякое в жизни бывает.



Реализация этого так называемого First Touch возводит геймплей на вершину, ранее скрывавшуюся от взглядов электронных мастеров, где в гордом одиночестве почивает прошлогодний флаг, установленный студией Konami, с надписью Pro Evolution Soccer III. «Если бы да кабы во рту выросли грибы, получился бы не рот, а целый огород!» – постоянно твердила мне бабушка, когда с моих уст срывалось выражение «если бы». Кто не успел, тот опоздал! И ничего ты тут не поделаешь – поздно пить боржоми. Но как бы там ни было, из «Фифы» начинает потихоньку исчезать присущая ей монотонность, и матч в общем и целом вовсе не напоминает заранее отснятый сериал, в который раз просматриваемый нами. Возникающая борьба придает игре небывалую интерактивность, переплетающуюся с адреналином, как молекулы дезоксирибонуклеиновой кислоты. Отныне завладеть кожаным шаром, подчиняющимся бутсам противника, можно лишь с самого того что ни на есть близкого расстояния а.к.а. тет-а-тет. Ни о каком подкате сзади не может быть и речи, так как Fair play. Шутки шутками (хотя за бугром это вовсе не шутки), но забрать мяч у оппонента действительно стало задачей, скажем, не совсем привычной.



но на первый взгляд. С другой стороны, можно увидеть нечто, напоминающее симулятор реального футбола. Оторопевшие от геймплея розыгрыши стандартов решили остаться неизменными, дабы хоть что-то, помимо графики, напоминало нам о былых временах. Не претерпело особых изменений и управление, если, конечно, забыть о клавише Shift, нажимая на которую одновременно с клавишей E игрок скидывает мяч себе на ход, перегоняя при этом не только свой плевок, но и своих противников.

Все то, что давило, играло, мерцало...

Для игроков, ранее не перешагнувших уровень сложности «Профессионал», игра может окраситься все в те же серые цвета 2003 «Фифы». Эти умельцы, единожды нашедшие баг в AI, под копируку забивают один и тот же гол, с дикими воплями утверждая, что игра уж больно однообразна, и их кривые пальцы тут вовсе не при чем. Остальным же советую все равно не ода-

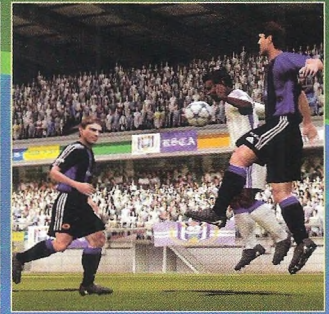


ривать AI чрезмерным вниманием и по возможности поиграть с «гомо сапиенс».

Осуществить это можно с помощью многопользовательского режима или же при наличии геймпада.

В этом году нашим глазкам придется довольствоваться все той же прошлогодней картинкой, которой мы довольствовались и в позапрошлом году. Так сказать, нам не привыкать. Главное, как говорит наш главный, – чтобы пиво было поиграбельней! Или геймплей был пивным? Да походи поймай эту буржуазию, которая уж столько этого геймплея выпила, что и сказать толком ничего не может, ну а мы, в свою очередь, и запомнить при них ничего не в состоянии. Эх-эх-эх, дело житейское, вот только после их «геймплея» и вовсе о всяком сглаживании текстур можно позабыть =).

Насчет музыкального сопровождения: список имеющихся в игре треков EA выложили в и-нете еще летом, вот только, думаю, пользы вам от него, как Олмеру от шампуня. Ну, а встретят нас, наверное, парочкой те-



плых слов все те же Алли МакКой и Джон Мотсон под аккомпанемент патристически настроенных фанатов.

Осиновым ветром разорвано в клочья...

В последнюю осень уходит старушка FIFA, оставляя за собой опавшие листья, напоминающие нам все то, что душило нас пыльной ночью, все то, что давило, играло, мерцало, все то, что мы пережили вместе. Не скрывая улыбки на лице, приветствуем качественно новую «Фифу»!

Осиновым ветром разорваны все пессимистические утверждения, мол, «Фифа» уже не та. Загвоздка заключается в том, что FIFA собственно никогда и не была «та». Тем не менее уже сейчас можно предположить, что игра нашла себя, чего и вам желаю, дорогие мои читатели.

P.S. В общем, что ни говори, а не пойман – не вор. К чему это я? А походи поймай эти народные пословицы =).

Виталий Blind Полищук
blind_sniper@mail.ru



Название: Joint Operations: Typhoon Rising

Разработчик: Nova Logic

Издатель: 1C

Жанр: сетевой FPS

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.jointopsthegame.com

ОЦЕНКА:

9

Графика:

9

Геймплей:

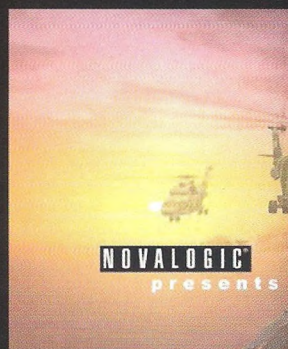
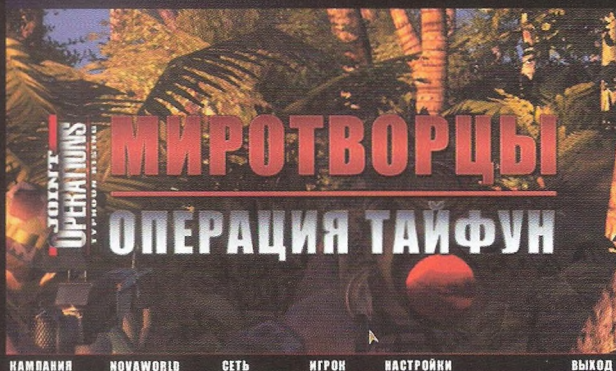
10

Управление:

10

Звук:

10



Компания Nova Logic уже много лет занимается разработкой и изданием игр на военную тематику. В основном, их проекты были ориентированы на однопользовательский режим, но дабы отдать дань моде, они выпустили игру, ориентированную исключительно на сетевой режим.

Итак, Joint Operations: Typhoon Rising, что в переводе означает «Миротворцы: Операция Тайфун», принадлежит к популярному нынче жанру сетевых стрелялок с сильным тактическим уклоном.

Ради приличия в игру было вставлено некое подобие сюжета. В одном маленьком, но очень гордом государстве (в Индонезии) объявились сепаратисты, решившие всех

обокрасть, награбленное поделить, а все, что останется, разделить поровну или что-то вроде этого. До поры до времени правительство терпело их наглые террористические выходки, но после особо нехорошей серии зверств терпение высокопоставленных официальных лиц лопнуло, и они, не мудрствуя лукаво, обратились к мировому сообществу с просьбой об оказании сильной помощи. Ну, что тут сказать? Загреть жар чужими руками – вдвойне приятно, а сильные высокоразвитые страны вообще рады стараться. И понаехало в это маленькое, но очень гордое государство морской пехоты, беретов да спецназа всякого, и ну бороться с сепаратистами.

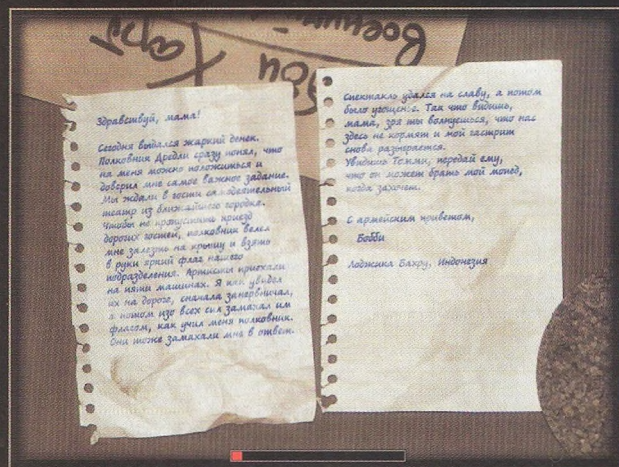
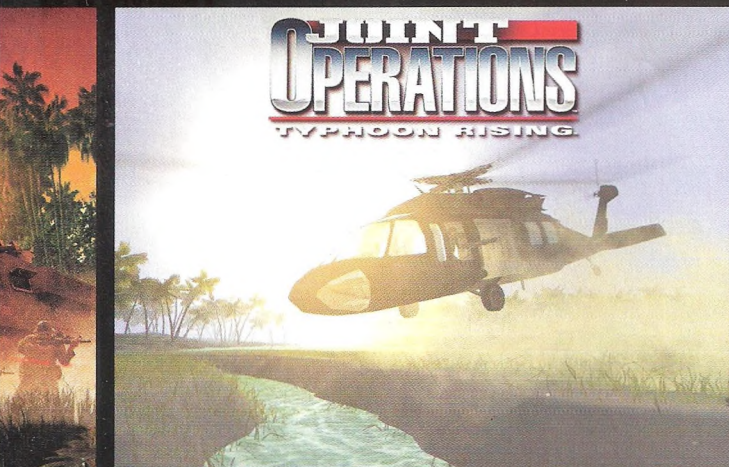
Некоторые ошибочно считают, что Joint Operations:

Typhoon Rising – не более чем клон другого успешного многопользовательского FPS, а именно: Battlefield 1942, или Battlefield Vietnam. Но на самом деле это совсем не так. В игре от Nova Logic все намного серьезнее. Это не просто драка, это настоящая война. И здесь все по-настоящему. Бешеный драйв, конечно, присутствует, но не в таких количествах. Если как следует проникнуться темой, то каждая игра в Typhoon Rising превратится в тщательно спланированную и хорошо проведенную боевую операцию в лучших традициях документальных фильмов и голливудских боевиков. Да, сотрудничество с военными явно не прошло бесследно.

Начинать игру лучше всего с изучения в меру информа-

тивного и интересного, а также пристойно написанного руководства. Поверьте, это будет совсем не лишним. А уже после можно приступить к прохождению довольно-таки короткой кампании. Каждая из миссий учит, как обращаться с определенным типом оружия или как себя вести в конкретной боевой ситуации. Уровни весьма разнообразны: от горных районов до болотистых равнин и джунглей.

Все объекты, элементы ландшафта, постройки и техника размещены по картам вполне естественно, что добавляет игре реалистичных моментов и позволяет проводить операции, правильные с точки зрения военного искусства, а не сетевых шутов. Буйная тропическая



растительность, блестящая на солнце водичка и веселенькое небо смотрятся очень неплохо как для сетевого шутера.

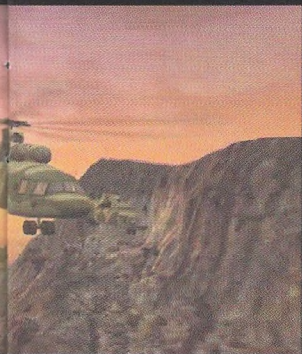
В игре присутствует пять классов персонажей, уже дав-

нее всех, но без него – просто никак.

Инженер предпочитает отсиживаться по тылам и по наводке товарищей метко постреливать из миномета (по соответствующей команде).

ся, – это элитарные, проверенные временем и конфликтами образцы. Пушки по всем параметрам соответствуют своим реальным аналогам. А по звуку выстрелов можно четко опре-

неплохо. Но это все – ничто по сравнению с полковником Дредли и теми солеными хохмами, которые он отпускает во время инструктажа своих подчиненных. Шутки в меру неприличны, но чрез-



КАМПАНИЯ НОВАЯМИР СЕТЬ ИГРОК НАСТРОЙКИ ВЫХОД

КАМПАНИЯ НОВАЯМИР СЕТЬ ИГРОК НАСТРОЙКИ ВЫХОД

но ставших стандартными для игр такого плана. Итак, к нашим услугам – стрелок, пулеметчик, снайпер, инженер и медик.

Стрелок – он и в Индонезии стрелок: профессиональный солдат до мозга костей, специалист по огнестрельному оружию и противотанковым установкам.

Пулеметчик, как и положено бойцу такого типа, имеет на вооружении крупнокалиберный пулемет и умеет мастерски с ним обращаться.

Снайпер вооружен пистолетом, снайперской винтовкой и в качестве бонуса может закопать на подступах к своему кемперскому гнезду парочку противопехотных мин. В силу реалистичной физической модели «поведения» оружия снайперу приходится тя-

Медик наверняка обучен всем премудростям китайской медицины и умеет не только лечить раненых, но и помогать в более тяжелых случаях. Полевой эскулап может воскрешать мертвых... если, конечно, успеет. Для вызова медика нужно нажать клавишу «9». При этом включится обратный отсчет времени, показатель которого будет находиться рядом с меткой убитого персонажа. Если медик успеет оказать помощь до окончания отсчета, персонаж оживет на этом же месте, а не на базе. Это, конечно, идет немного вразрез с общей концепцией игры, но в то же время ускоряет игровой процесс, добавляя массу интересных элементов.

Оружия в игре сравнительно немного, но то, что имеет-

делить, чем вооружен противник.

Также большое отдельное «спасибо» разработчикам следует сказать за правильную физическую модель поведения пули, летящей от ствола до цели. Напоминаю, траектория полета – кривая, а не прямая линия, как считает подавляющее большинство игроков. Стрелкам это – по барабану, а вот снайперам очень сильно осложняет жизнь. Чтобы поразить цель, находящуюся на очень большом расстоянии, придется долго и упорно тренироваться. Нужно будет выслушать и прислушаться к виртуальному инструктору – он ведь дело говорит.

Кстати, о звуке: в игре все жужжит, грохочет, звенит и трещит очень и очень

вычайно занятно. Да, до армейского монстра из фильма Стенли Кубрика «Цельнометаллическая оболочка» в переводе О.У.Гоблина ему далеко, и тем не менее браво! вояка умеет с чувством сказануть хорошую армейскую хохму.

В заключение можно еще раз сказать, что Joint Operations – отличная игра с богатейшим набором сетевых режимов и отличным геймплеем. Всем поклонникам военных шутеров, отличных от «тупого мяса», рекомендуется.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



КАМПАНИЯ НОВАЯМИР СЕТЬ ИГРОК НАСТРОЙКИ

Название: Hunting Unlimited 3

Разработчик: SCS Software

Издатель: Valuesoft

Жанр: симулятор охоты

Рекомендуемые системные требования: будете смеяться, но Pentium 4 не ниже 1,5 ГГц, полгига памяти и даже видеокарта!

Сайт, где про эту игру что-то написано: www.scssoft.com/hu3.php



Охота на любителя

Многие геймеры уверены, что они – настоящие охотники за неацтовыми играми. Они берут кошелёк с кровными, сэкономленными на еде и проезде денежками (кондукторы в общественном транспорте видят горящие глаза настоящего геймера издали и боятся подходить), приобретают журнал «Шпиль!», чтобы выбрать из кучи игр только самые крутые, и идут в ближайшую точку закупки, так сказать, «становятся на номера». Так этот термин зовется у охотников. «Номера» – это те позиции в лесу, в которых охотник сам ждёт, что на него выбежит добыча, направленная загонщиками. Загонщиками для геймера приходится служить нам – мы отсеиваем ацтой и предлагаем только лучшие игры, заранее показывая, по кому не надо стрелять, чтобы не потратить ценный патрон на явное убожество.

Но в то же время на геймеров идет охота с помощью особых приманок. Эти приманки грубые, и они мало похожи на настоящую добычу, а делают их лица, которые хотят любым путем нажиться на любителях игр. Разработчики с издателями делают вид, что жалкое подобие их игр – настоящий шедевр, и подсовывают это геймерам. Они готовят для стоящих на номерах геймеров муляж игры: строят из старых консервных банок и газет имитацию красавца-оленья, ставят на колесики и выкатывают на геймера, надеясь, что эта фигура, еле слепленная, кое-как про-



держится до того момента, пока геймер на нее не купится. И как только геймер сделает выстрел, «олень» отбрасывает копыта, а фанат игр подходит к «добыче» и... сам становится добычей – он попадает в руки расчетливых охотников на любителя компьютерных игр.

То, что такая «игра» похожа на хиты только отдельными частями, разработчиков и издателей никоим образом не смущает. Вот, например, есть целая группа геймеров, которые любят симуляторы охоты. Этот жанр, скажем честно, большой популярностью не пользуется, но все-таки он довольно прикольный для того, чтобы им заинтересовались столько людей, чтобы дать издателю достаточно средств, чтобы купить «Мерседес» и чтобы выпустить еще одну игру. Так сказать, для поддержания баланса в природе. Так вот, такая безумная серия игр, только частично похожая на что-то, – это серия Hunting Unlimited, пополнившаяся очередным убогим продолжением под номером 3. И именно на любите-



лей охоты нацелен этот позор разработчиков.

В игре нет графики. Вместо нее туда вклеили пространственные диаграммы инфляции в Индокитае в период с 1878 по 1913 годы. Выглядит это примерно так: рябая поверхность, случайным образом вздыбливающаяся в отдельных местах, а в некоторых точках пробитая торчащими из нее столбами елочек, березок или каких-то кустиков (чаще всего кустики находятся воз-

можно. График не реагирует на пересечение его конем или игроком и остается такого же ровного голубовато-серого цвета.

В качестве трофеев в HU3 присутствуют муляжи оленей и прочих божих тварей, которые, как только вы приближаетесь к ним слишком близко, укатывают по рельсам в случайном направлении. То, что это муляжи, становится ясно не только по тому, как они двигаются, но и по тому, как они падают – я видел раз в музее, как упало чучело макаки (мама мне как раз крикнула: «Не дергай обезьянку за хвост!»), и готов со всей ответственностью заявить, что чучело макаки суматранского падало гораздо натуральнее, чем этот олень в игре.

Для маскировки в игру впарили еще несколько мини-игр, но они лишь очередной раз доказывают, что это не игра, а макет игры. Еще одно доказательство – отсутствие мультиплеера, который сейчас есть в любой игре, претендующей на хоть какие-то продажи. Короче, HU3 никак не дотягивает даже до самых проигрышных версий Cabela или DH.

В общем, тут стоит грубо закончить рассказ, иначе мне станет дурно...

Икебот
Эрастов

Как родился постер FuDeS

Чего там говорить, в муках рождался! FuDeS съехались из разных городов на один день, чтобы провести фотосессию, и провести ее нужно было так, чтобы потом не возвращаться и не плакать кровавыми слезами, видя тот кошмар, который мы наснимали.

Поэтому у нас было заготовлено несколько чисто натуральных индустриальных пейзажей, где бы мы сфотокали команду украинских отцов по «варик».

Они пришли все вместе, мы только поздоровались – думаем, все наши читатели узнают этих прогеймеров. По крайней мере, Fodder и Izual настолько примелькались на страницах журнала «Шпиль!», что когда наши штатные сотрудни-

ки, никогда не бывавшие на соревнованиях, видели их, то на автомате здоровались.

В общем, выбрались мы в industrial зону Киева (освещение как раз было супер!), и пошла жара. Со студийными фотками,

да и просто с фотками с фотосессий, где снимается не один, а хотя бы три чела, всегда проблемы: то один моргнет, то второй дернется, то у третьего нога зачесалась.

А уж когда на площадке появляется Доберман, известный как DvizhuhaStar, то тут начинается полный зверинец: Добер выл, кривлялся, строил рога, приделывал партнерам по команде дополнительные руки и ноги, просто дурчился... Движ стоял постоянно.

Zerkella принимал задумчивые позы и пытался помогать рулить процессом, но Ingword тут же заявлял, что все сильно не правы, и объяснял, кому, куда и зачем надо пойти, если они с ним не согласны. Адрес в основном был один и тот же.

Главной проблемой Tresh-a стал его внешний вид. Известный по своему второму нyku как SexyStar, этот мачо-мэн из всех сил старался сохранить облик сердцееда. В целом, это ему удавалось неплохо. Практика!

Фоддер, как настоящая звезда, делал лица, подходящие звездам. Не всегда, как мы видим, это получалось,

но репутацию звезды одной пробной фоткой не испортишь!

Izual со свойственной ему стильностью поднимал воротник, поворачивался так, чтобы принять наиболее выгодную позицию (и это на свалке холодильников! Чувааак решает!) – в общем, готовая звезда с обложки игрового издания!

А декорации делали свое дело – многострадальный огнетушитель чуть не сработал, трубы чуть не упали, но фурор произвела канистра, на которой было написано CS. Это нас искренне порадовало.

В итоге, перепробовав несколько мест, мы выбрали наиболее стильное – заводские трубы непонятного назначения, судя по всему, собранные еще лет сто назад, и дали тот самый фон, который стал совершенным и непревзойденным задником нашего постера.

Съемка удалась.



Название игры: Silent Hill 4: The Room

Жанр: Survival Horror

Издатель: Konami

Разработчик: Konami

Мультиплеер: отсутствует

Сайт игры: www.konami.com/silenthill4

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

8

11

8

8

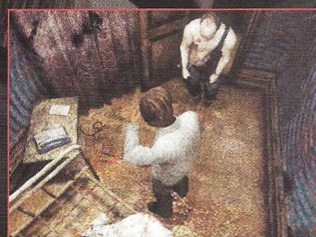
11

КОСТРЬ АМБИЦИЙ

Silent Hill 4: The Room мы, конечно, ждали. Маньякам вроде меня грезились очередная революция в жанре, а остальные просто хотели получить еще один хороший Survival Horror. Разработчики обещали нам инновационный игровой процесс

в сочетании с хорошим сюжетом. И сейчас мы попробуем разобраться, как же так получилось, что в итоге в игре нет ни того, ни другого.

Итак, история Silent Hill 4 начинается в одном из многоквартирных домов города Эшфилд. Главный герой, Генри Таунсенд, проснувшись после ночного кошмара, неожиданно для себя обнаруживает, что он полностью изолирован от внешнего мира. Окна его маленькой



квартирки наглухо запечатаны, на двери висит огромная цепь с массивными замками, телефонный шнур отрезан... На пятый день изоляции, когда силы Генри практически иссякли и надежда на спасение сменилась безысходностью и отчаянием, он обнаруживает, что в стене ванной комнаты появилась дыра. Не видя другого пути выбраться из западни, он уходит в тоннель, скрывающийся за стеновым проломом. Вот только этот тоннель оказывается порталом, соединяющим реальный и потусторонний миры...

С первых же минут игры вы знакомитесь с одной из главных инноваций: видом от первого лица. Этот режим используется

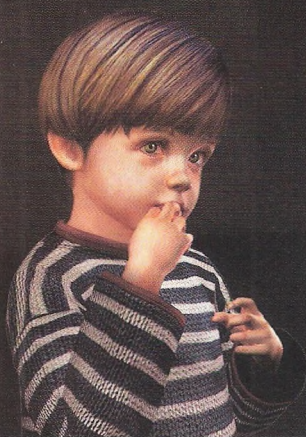


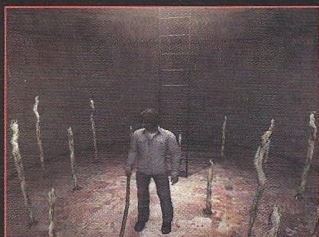
исключительно в квартире Генри, которая занимает центральное место в сюжетной линии и служит единственной точкой сохранения в игре, а также является связующим звеном между всеми остальными локациями. Идея путешествия из запертой квартиры в потусторонний мир очень удачна в плане создания соответствующей атмосферы в игре, но эта интересная находка имеет и обратную сторону – излишнюю затянутость. Перемещение из комнаты в другой мир и обратно осуществляется не мгновенно, а каждый раз сопровождается заставками, которые вскоре начинают изрядно раздражать.



К примеру, чтобы сохранить инвентарь или прочесть найденную записку, вам каждый раз необходимо сначала залезть в потусторонний мир в дыру, понаблюдать ролик «полет», затем – ролик «пробуждение». Далее, совершив необходимые действия в квартире, необходимо идти в ванную, в очередной раз лезть в дыру, снова наблюдая ролик «полет». Согласитесь, это очень утомляет.

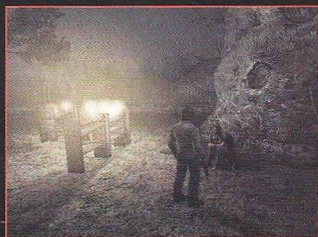
Путешествуя по параллельным мирам, вам традиционно надо будет сражаться с потусторонними монстрами и решать головоломки, продвигаясь в расследовании серийных убийств. Что касается послед-





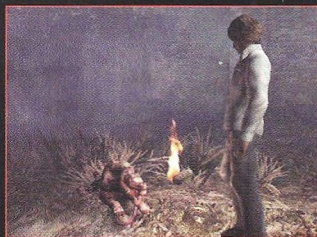
него, то сюжетная линия держит вас в напряжении ровно до середины игры. Почему? Дело в том, что именно в середине игры создатели неожиданно решили открыть игроку все карты, показав нам лицо убийцы, назвав его имя, цели и мотивы убийств. В результате исчезает не только неизвестность, нагнетающая страх, но и вся интрига в целом. Кроме того, возможность пройти всю игру в режиме Normal с использованием только бейсбольной биты в качестве оружия сводит на нет угрозу со стороны монстров. Исключением являются призраки, обладающие неуязвимостью при атаке холодным или огнестрельным оружием. Чтобы обездвигнуть призрака, вам понадобится магический меч Sword of Obedience, которым можно пригвоздить привидение к полу. В этом случае оно, конечно же, не умрет, но зато вы сможете спокойно обойти всю локацию.

Разработчики полностью изменили интерфейс игры. Так, смена оружия отныне осуществляется в реальном времени посредством нажатия специальной кнопки, и уже не надо мыкатьсь по меню в режиме «паузы», как это было раньше. Количество слотов в меню ограничено. Поэтому, если вы набрали слишком много вещей, будьте любезны, вернитесь в комнату и выложите весь ненужный хлам в ящик. Более того, вещи теперь запрещено комбинировать: две коробки с патронами нельзя объединить в одну, как и две аптечки, что, мягко говоря,



не радует. Кроме того, если все слоты инвентаря заполнены, вы не сможете даже посмотреть, что за вещь лежит на земле... Стоит ли говорить, что подобные «новации» изрядно портят игровой процесс. Портят тем, что приходится неоднократно возвращаться в свою квартиру черт знает откуда только затем, чтобы освободить слоты, поскольку у вас нет места для аптечки, нового оружия или какой-нибудь вещи.

Авторы клятвенно обещали поразить наше воображение обилием новых уровней. Но, как ни странно, все уровни в Silent Hill 4 представляют собой вариации все того же стандартного набора локаций из предыдущих частей — больница, тюрьма, торговый центр, станция метро, лес и многоквартирный дом. При этом некоторые уровни просто поражают своей убогостью. Так, например, лес представляет собой не что иное, как набор крохотных прямоугольных комнаток: с одной стороны — три дерева, с другой — четыре. Стоит сделать пару шагов (в любую сторону) — и вы неизменно наткнетесь на стену. Складывается такое впечатление, что разработчики никогда в жизни не видели леса и знают о нем только понаслышке. Другой пример — тюрьма: в Silent Hill 4 это практически пустое помещение в несколько этажей высотой, где вам пред-



стоит сначала побегать по кругу внутри здания, а затем снаружи по винтовой лестнице... раз эдак семь, вверх и вниз. Очень, знаете ли, увлекательное занятие.

Но это все — мелочи по сравнению со следующим

вой локацией, за исключением места финальной схватки.

Подводя итог, хочу отметить, что Silent Hill 4: The Room заражена всеми бациллами поспешной разработки, а именно: предсказуемостью сюжетной линии, ацим дисбалансом боевой системы, безнадёжно устаревшим игровым процессом, отсутствием по-настоящему пугающих моментов. Единственными достоинствами игры являются качественная графика и неизменно великолепная музыка Акиры Ямаоки. Конечно, в Silent



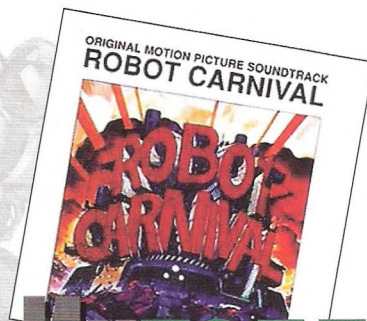
«гениальным» ходом разработчиков: авторы продублировали все уровни в игре, при этом практически их не изменив. Поэтому приготовьтесь к тому, что, пройдя половину игры, вы снова окажетесь в самом ее начале. Теперь вам предстоит преодолеть все то же самое, только в компании девушки Айлин Гэлвин, которую нам необходимо опекать. И ладно бы внешний вид уровней менялся, как это было в предыдущих частях серии. Так ведь нет, сделаны лишь минимальные изменения: несколько иначе расставлены предметы или введены другие монстры. В целом, за всю вторую половину игры вы не увидите практически ни одной но-

Hill 4: The Room можно играть и даже получать удовольствие от этого процесса. Но с недостатками мириться уже нельзя. Как ни крути, это самая слабая часть серии, считающейся культовой в жанре Survival Horror. Впервые после прохождения Silent Hill мы испытали разочарование.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Оригинальное название: *Roboto kanibauru*
 Английское название: *Robot Carnival*
 Формат: восемь короткометражных новелл (1987)
 Создатели: Atsuko Fukushima, Hiroyuki Kitakubo



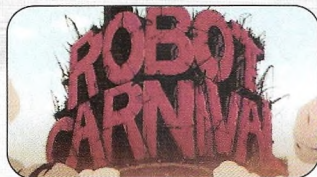
Искусственный Интеллект

И увидел я сон. И этот сон ускользнул от меня.
 «Матрица. Перегрузка»

Жесткая коробка с конфетами немецкой фирмы Kalfany уже два дня лежала на пластмассовом DVD-боксе от «Аниматрицы». На колонках Sven, стоявших рядом с монитором,



вторую неделю пылились два диска из трилогии Вачёвских. Я сидел в кресле и, уставившись в монитор, в который раз перечитывал электронный вариант книги Айзека Азимова «Я – Робот».



«Изобретенные Робертсоном позитронные мозговые связи превзошли все достигнутое в середине XX века в области вычислительных машин и совершили настоящий переворот. Целые миллиарды и фотоэлементов уступили место пористому платино-иридиевому шару размером с человеческий мозг.

Сюэзен научилась рассчитывать необходимые параметры, определять возможные



значения переменных позитронного «мозга» и разрабатывать такие схемы, чтобы можно было точно предска-



зать его реакцию на данные раздражители. В 2008 году она получила степень доктора и поступила на «Ю. С. Роботс» в качестве роботопсихолога, став, таким образом, первым выдающимся специалистом в этой новой области науки».

Внезапно зазвонил мобильный телефон, и монитор высветил фамилию моего лучшего друга.



– Да, – произнес я, не отрывая взгляда от монитора.

– Слушай, ты завтра заедешь? – спросил он.

Я посмотрел на электронные часы, возле которых



стояла резиновая фигурка ведьмочки – одного из персонажей японского мультфильма, и, пробежав глазами по книжной полке с арт-кни-



гами и книгами по мультипликации, произнес:

– Хорошо. Вечером. Как всегда, на станции метро «Минская».

Опустив руку и нажав большим пальцем левой руки



на кнопку «Завершение звонка», я еще раз взглянул на экран мобильного телефона. На белом фоне высветилась надпись «Звонок закончен 00:00:28».

Я опять перевел взгляд на монитор и хотел было продолжить, но в голове вдруг промелькнула мысль: «Почему



наше восприятие робототехники ограничивается только научно-фантастическими романами и фильмами? Почему мы не хотим поверить в то, что даже такая банальная сегодня вещь, как мобильный телефон, не может выполнять функций РОБОТА?»

В тот день я прочитал не только Азимова.

Спустя 42 часа

Временная линейка Media Player Classic заканчивала хронометраж, отведенный ему Robot Carnival-ом. Отсчи-



тав последние секунды, бегунок линейки вернулся на начало фильма. Я нажал пробел, исполняющий роль паузы, и свернул окошко.

– Да! Таких мультфильмов я не смотрел давно. Очень давно! – сказал я себе, потирая переносицу.



– И кто бы мог подумать – 1987 год! – продолжал размышлять я, глядя на тыльную сторону DVD-бокса «Призрак в доспехах» Мамору Оши.

Я встал и подошел к окну. На подоконнике стояла чашка недопитого вчера кофе. Поднеся ее к глазам, я стал вглядываться в черную жидкость.



«Девять аниматоров – одно видение», – именно такой заголовок красовался на первой



полосе одного из японских изданий, приуроченных к фестивалю 1987 года, проходившему в Токио.

— Странно, почему именно сейчас, а не раньше? Не пять и даже не три года назад, а только сейчас я узнал про этот мультфильм? — подумал я.

Я долго стоял и смотрел в окно, вглядываясь в серые облака на пасмурном небе, и параллельно прокручивал в голове только что отсмотренные эпизоды.

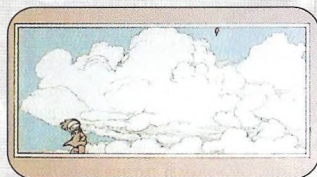
И тут вдруг снова возникла мысль: «Почему же это так похоже на «Аниматрицу» Вачёвских? Вернее, если исходить из



хронологии событий, то это она похожа на «Карнавал роботов».

Словно компьютер, я сопоставлял эпизоды и сюжеты. Обращая внимание даже на мелочи, старался выстроить какую-то концепцию. И вот к каким выводам я пришел.

Первое: оба произведения являются сборником из девяти историй, не похожих одна на другую как по стилю исполнения, так и по сюжету. Второе: авторы каждой новеллы — абсолютно разные люди с индивидуальным видением мира научной фантастики. И третье: общая, объединяющая все сюжеты, тема обоих произведений — роботы и их мир, который тесно связан с миром людей.



Леденцы с «холодком»

Никто точно не знает, к чему приведет распространение и популяризация робототехни-

ки высшего уровня. Никто не знает, чем закончится развитие нашей цивилизации и каких высот она сможет достигнуть перед тем, как рухнет в самые глубокие ямы, вырытые нашими руками. Никто не



знает, насколько далеко может зайти очеловечивание роботов, имитирующих людей, и какие возможности будут им доступны. Но мы точно знаем, что роботы, в каком бы они ни были виде, — это неотъемлемая часть будущего человечества.

Человек, работающий над созданием новых технологий, обязательно должен предвидеть, что будет происходить с этой технологией в будущем, сохранит ли его проект жизнеспособность и полезность и после своей реализации. Выдающийся ученый современности Рей Курцвейль после несколь-



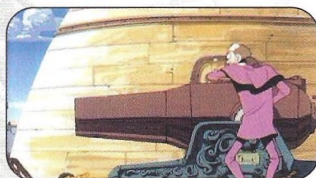
ких десятилетий прогнозирования развития технологий создал математические модели развития технологий в различных областях промышленности, что позволило ему осуществить разработки с использованием материалов будущего и не ограничивать свои идеи ресурсами, известными нам сегодня. Как



заметил Алан Кей, «чтобы предвидеть будущее, нужно изобрести его».

И пусть даже это будущее будет вымышленным, пусть оно будет показано лишь на страницах книг научной фантастики и киберпанка, но оно позволит нам не допустить новых ошибок.

Чувства, эмоции, восприятие, психология вообще — вот,



пожалуй, квинтэссенция (самое главное) каждого эпизода «Карнавала Роботов». Вопросы, которые затрагивают авторы, касаются в первую очередь духовного развития человека.

Среди них можно назвать следующие:

- насколько беспощадной может быть гигантская машина для развлечений, пришедшая в маленькую деревню (об этом идет речь в оупенинге «Карнавала», созданном талантливейшим режиссе-



- ром-мультипликатором современности Кацухиро Отомо);
- может ли робот сделать счастливым своего автора, о чем говорится во второй новелле с названием «Франкенробот», к созданию которой причастен не менее известный художник-мультипликатор Японии Моримото Кодзи;



- должен ли робот спасти человека, если ему будет угрожать целая армия других роботов (третья новелла *Deprive*, написанная в стиле научной фантастики 70–80-х годов);
- о том, насколько робот может быть человечным и может ли он чувствовать, как человек, рассказывает четвертая часть под названием *Presence*, в которой звучит мотив романтических поисков счастья;



- где находится грань между роботом и человеком, пытаются выяснить авторы в новелле *Starlight Angel*, которая повествует о приключениях юной и не совсем счастливой девушки;

- чем является человеческая жизнь для робота (необыч-



ная сага *Cloud*, герой которой исповедует жизненные принципы, перекликающиеся с философией Маленького Принца. Выполненная в стиле рисунка от руки, новелла заставляет нас погрузиться в мир рождающихся и умирающих образов);

- к чему приводят поединки на гигантских роботах, по-



казывает нам автор в сатирической новелле под номером 7;

- насколько может быть опасной эволюция роботов (новелла «Кошмар», повествующая о дьявольском кибернетическом боге, который восстает на одну ночь и освобождает своих роботов-служителей, приводя в ужас целый город);
- риторическим вопросом «Неужели все, что создают люди, несет разрушение для них самих?» заканчивается эпопея «Карнавала роботов», призывая каждого зрителя задуматься над этим.

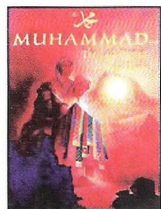


P.S. Ответит ли кто-нибудь на вопрос, каким будет наше будущее с роботами, я пока не знаю. Зато я знаю другое — этот ответ предстоит искать нам самим.

Animania NEWS

ШОУЛЫ

Как сообщил интернет-ре-сурс Internet Movie Database, дата выхода американского анимационного шедевра «Мухаммед: Последний завет», созданного Ричардом Ричем, директором диснеевского The Black Cauldron и The Fox and the Hound, – 14 ноября этого года. Также IMDB.com сообщил о том, что эта картина, базирующаяся на фактах жизни основателя Ислама, была запущена в ре-



лиз еще три года назад, но из-за трагедии 11 сентября 2001 года ее выход в свет был отложен.

ШОУЛЫ

Совсем недавно на рынке комиксов появился графический роман «Герой», основанный на сюжете одноименного философского блокбастера

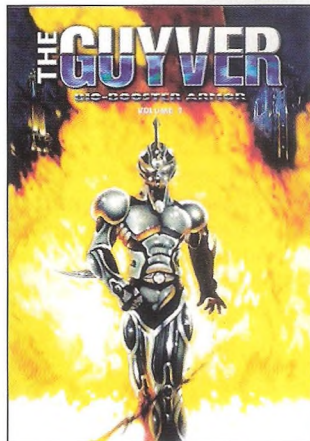


Чжана Имоу. Автором сего творения является не кто иной, как китайский художник Ма Вин-Чин. Основной особенностью его романа является то, что все сюжетные линии в комиксе будут иметь альтернативные концовки, которые в корне отличаются от событий, происходящих в фильме.

Источник: www.livejournal.com/community/darkcomics_ru

ШОУЛЫ

23 ноября 2004 года Manga Ent. выпустила двенадцатисерийный The Guyver, кото-

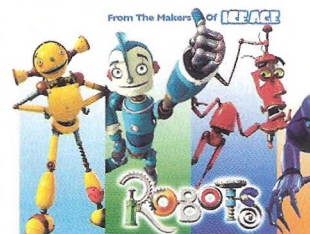


рый будет занимать два диска DVD – по шесть серий на каждый.

Источник: news.awn.com

ШОУЛЫ

На официальном сайте Apple появился линк на международный трейлер к мультфильму Robots (www.apple.com/trailers/fox/robots/international/), дебют которого должен состояться в марте 2005 года.



com/ trailers/fox/robots/international/), дебют которого должен состояться в марте 2005 года.

ШОУЛЫ

Одна из самых старых киностудий Японии, Shochiku Co., в этом году решила приступить к созданию «широкоформатного аниме-движения», в контексте которого будет выходить пять анимационных фильмов в год, а также ТВ-сериалы. Напомним, что Shochiku – это мощная компания, в которую входят кинотеатры, театры, магазины домашнего видео.

На протяжении нескольких десятков лет она занималась продвижением на киноэкраны Японии известных аниме, таких как, например, Gensomaden Saiyuki. Однако компания никогда ранее не занималась созданием собственных аниме. И вот что по этому поводу говорят представители Shochiku: «Так как аниме стало одной из прогрессивных доходных отраслей японской экономики, есть смысл принять участие в этом предприятии, и компания надеется реализовать свой первый проект уже в следующем году».

Источник: news.awn.com

ШОУЛЫ

Как сообщил TheForce.net, в одном из своих интервью Джим Вард, директор маркетингового отдела Lucasfilm, рассказал шведскому журналу Homevision о том, что Джордж Лукас подумывает о создании анимационного фильма «Звездные войны», который будет дополнением телевизионного сериала, находящегося на данный момент в разработке.

ШОУЛЫ

В начале ноября этого года на всемирно известном развлекательном телеканале Cartoon Network началась демонстрация одного из скандальных аниме-сериалов The Super Milk-Chan Show («СуперМолоко-Чан-Шоу»), производством которого занималась не менее известная компания ADV Films. В заявленном пресс-релизе говорится: «The Super Milk-Chan Show – это смесь живого видео и анимации. Это сумас-

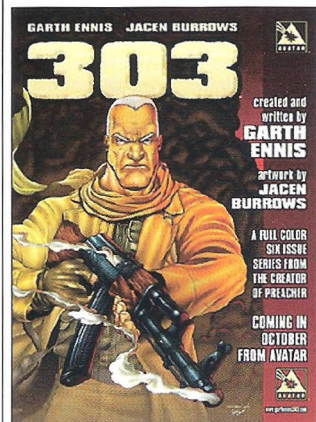


бродные серии о приключениях Milk (Молоко) – эгоистичной, болтливой супергеро-

ини, у которой нет никакой суперсилы. Но у Milk-и есть помощники: устаревший капризный робот и слизняк, который слишком много пьет. Также у главного супергероя, вернее, героини, есть механическая собака с плохой привычкой справлять нужду в самый неподходящий момент». На сайте ADV Films появилась новость о том, что спродюсированная студией Studio Pierrot аниме The Super Milk-Chan Show уже появилось в продаже на DVD-дисках.

ШОУЛЫ

Осенью этого года на прилавках американских магазинов появилось два новых комикса британца Гарта Энниса, автора таких суперхитов двадцатого века, как Preacher и Hitman. Как и следовало ожидать, один из комиксов является продолжением приключений знаменитого Карателя, которого нелегкая занесла на бескрайние просторы бывшего Советского Союза. Второй, не менее интригующий комикс с названием «303», рас-



сказывает о бравых похождениях русского полковника спецназа на территории США.

Источник: www.livejournal.com/community/darkcomics_ru

Новости подготовили:
HappyNess& Sova

Создавая мультфильм...

Куклы – это отражение мыслей и мечтаний народа.

Вероника Острик

Предисловие

Я много раз наблюдал, как рождаются образы и герои на бумаге. Я даже сам принимал участие в их рождении. Но я ни разу не видел, как в мастерской мультипликаторов появляется кукла для мультфильма. И для того чтобы узнать, как это происходит, я обратился к книге Александра Карановича «Мои друзья куклы», которую с большим трудом нашел в одном из книжных бутиков Киева. И, знаете, оказалось, что, в принципе, рождение куклы почти не отличается от появления героя комикса или мультфильма. Есть только одно «но»...

Вдруг лист бумаги с рисунком смят, порван и брошен в корзину под стол.

И снова карандаш бежит по бумаге, но теперь быстрее и увереннее. Голова на рисунке становится более продолговатой, глаза по-прежнему большие, но их форма изменилась. В их выражении появилась какая-то наивная растерянность. Рисунок закончен.

На стол ложится новый лист, художник опять рисует. Потом еще и еще. И в каждом новом рисунке повторяется что-то уже найденное и возникает что-то новое. И вот карандаш отброшен в сторону. Открыта

ее в голубой костюм? Это уж очень прямолинейно. Смотрите, мол, на нее, какая она чистая, невинная, голубая. Нет, нет! Надо сделать ей костюм другого цвета. Ну, хотя бы синий или коричневый. И потом, зачем это вы соорудили ей этот стог на голове? Она же скромная. Такая пирамида совсем не в ее характере. Сделайте ей обыкновенные, самые заурядные кудряшки.

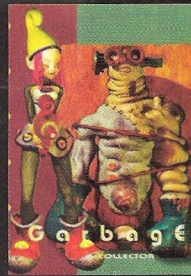
Художник вздыхает и соглашается. Режиссер берет красный карандаш и пишет на полях эскиза: «Костюм – синий. Прическа – кудри. Принято.

штырях. Захотите – она будет смеяться, а захотите – заплачет. Это будет проще и удобнее.

– Ну что ж, давайте попробуем, – отвечает художник, – была бы только она выразительной. Сами понимаете – героиня.

– А какой будем делать каркас? – спрашивает другой мастер. – Из проволоки или поставим металлическую конструкцию?

– Пожалуй, конструкцию, – отвечает, подумав, художник. – Уж очень у нее большая роль. Боюсь, что проволока не выдержит такой нагрузки. Будет часто ломаться и задержит съемки.



Рождение куклы для мультфильма

Ее еще нет. Пока она существует только в воображении. Художнику надо перешагнуть через расстояние, отделяющее эфемерную мечту от конкретного в своей вещественности листа бумаги.

Первые штрихи карандаша, еще робкие и неуверенные, – и на бумаге возникает контур головы. Еще нет ни глаз, ни носа, ни рта. Но вот появляются и они. Потом быстрым движением художник дорисовывает корпус, руки и ноги. Так вот она какая! Большие, совсем круглые глаза. Маленький нос, вовсе нет бровей. И рот какой-то неясный.

коробка с красками, в руку взята кисточка. Эскиз начинает приобретать цвет. Сначала костюм становится синим. Потом голубым.

Теперь героиня будущего фильма уже существует. Пусть только на бумаге, но все-таки существует. Ее уже можно показать. Художник кладет рисунок в папку, в которой лежат другие эскизы персонажей, и едет на киностудию.

Папка открыта. Рисунок ложится на стол, вокруг которого сидят режиссер, оператор, ассистент, кукловоды.

– Ну что ж, – говорит режиссер, – как будто неплохо. – Но только зачем же вы одели

В работу». Затем ставит неразборчивую подпись.

Через несколько дней, сделав исправления, художник приносит рисунок в мастерскую киностудии, в которой делают кукол. Вокруг него собираются мастера.

– Вот это героиня фильма, – говорит он. – Ей нужно сделать четыре головы. Она у нас плачет, смеется, удивляется и пугается.

– А нельзя ли, – перебивает художника один из мастеров, – сделать ей универсальную мимирующую голову? Мы отдельно сделаем несколько разных ртов, бровей, ну и, конечно, глаз. Они будут на маленьких

– А цветовую палитру вы дадите? – вступает в разговор красильщица.

– Цветовую палитру давать не буду. Делайте точно по эскизу.

На этом разговор заканчивается, и художник уходит, оставляя мастерам эскиз героини.

(по материалам книги
А. Карановича
«Мои друзья куклы»)

P.S.

Вот так родилась будущая героиня мультфильма. К сожалению, в одной статье невозможно рассказать весь цикл появления куклы на экране, так что в следующем номере читайте продолжение.



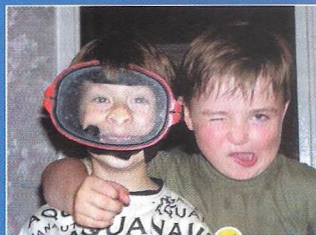
«Шпильная Башня» юбер аллес!

Наступил еще один грустный момент радости наших читателей. Грустный потому, что окончание такого события, можно сказать, планетарного масштаба, как мегаконкурс «Шпильная Башня!», – это всегда грустно. Но, как известно, приходится с чем-то расставаться, чтобы появилось что-то новое. Расставаться нам придется с двумя атакими геймерскими цифровыми камерами Trust. Они звезд с неба не хватают, но достаточно простые в использовании, легкие и компактные, и даже не ломаются после падения с третьего этажа – проверено.

В общем, настал час. По итогам телефонного и мыльного голосования, а также после небольшого редакционного совета, в котором принял участие медиум, и через него – Тутанхамон и дух отца Гамлета, мы приняли решение.

Поощрительный приз в виде игрового CD у нас получает Юра – кто из этих двух во-долазов Юра, как его фамилия и где он живет, мы

не знаем. Поэтому просим Юру связаться с нами посредством e-mail, с которого он отсылал фотку.



Поощрительный приз в виде игрового сидюка и бонуса (покажем – вам понравится!) получает Ваван Слипченко, который не только завалил нас фотками, но еще и закидал письмами с угрозой слать фотки и дальше, если



мы ему не дадим приз. Ваван, приходи! Поделится тем, что есть...

А получить фотокамеры от Trust согласно условиям конкурса, опубликованным в предыдущих журналах, могут следующие товарищи:



- **Клим**, который подписывается то как ANJ, то как JNJ, за серию «оторванных» фоток. Особо ценно отсутствие монтажа и безбашенная стильность шпильных башен. Вот последнее его творение – можете заценить надпись «Шпиль!». Как говорится, не имей 100 баксей, а имей сто друзей. Точнее, так: «Поймай 100 друзей и построй из них лого журнала – и приз у тебя в кармане»;
- **Семен Кирушок aka shok2001** – за композицию «Устав отдыхает!», которую мы в редакции прозвали «Слоники».

Поздравляем, ребята! Вы прошли тест на креативность.

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 01680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнах (в т.ч. НДС):

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!	4	3,60	Да!	3	5,64		
Да!	5	3,60	Да!	4	5,64		
Да!	6	3,60	Да!	5	5,64		
Да!	7/8	3,60	Да!	6	5,64		
Да!	9	4,80	Да!	7/8	5,64		
Да!	11	4,80	Да!	9	6,0		
Да!	12	4,80	Да!				
Да!	Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike»					11,0	
Да!	Спецвыпуск «Читы и коды»					11,0	
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

MOBILEMANIA.ua

Бонус от Mobilemania Club! Подробнее на сайте Mobilemania.ua

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, CX65, S65, CF62, SX1; LG G5400, G700, G7100; Samsung C100, C110, X100, V200, S300m, X400, X450, S500, G600, E800, E820, D410; SonyEricsson T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, E370, T200, T210, T220, T230, V300, V500, V600; Panasonic G700, Gd87.

ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

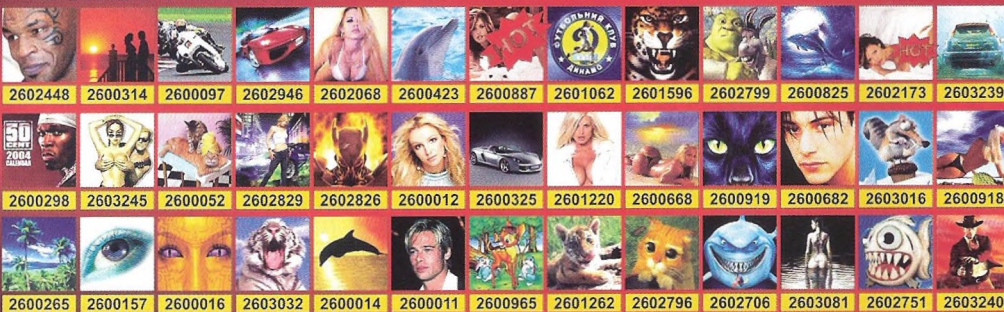
Adriano Celentano	Confessa	2500480
Anastacia	Sick And Tired	2500844
Benny Benassi	Satisfaction	2500162
Bomfunk MC	Freestyler	2500017
Britney Spears	Toxic	2500400
D12	My Band	2500515
Eagles	Hotel California	2500270
Europe	The final countdown	2500025
Gunther	Ding Dong Song	2500716
Evanescence	Bring Me To Life	2500105
KAZANTIP	2004	2500847
Mission Impossible		2500023
Neo	The Pink Panther Theme	2500173

Panjabi Mc	Jogi	2500156
Orange	Suishi samba	2500845
O-Zone	Despre Time	2500719
	De Ce Plang Chitarele	2500850
Royal Gigos	California Dreaming	2500710
Rammstein	Mutter	2500402
Sarah Connor feat. Natural		
	Just One Last Dance	2500820
September	La La La	2500827
Tito and Tarantula	After dark	2500846
The Prodigy	Girl	2500814
Tarkan	Kuzu Kuzu	2500818
	Dudu	2500538
Triplex	Служебный роман	2500405
«Бригада»	Triplex	2500237
	Из сериала	2500037
«7-40»	Еврейский танец	2500240
«В гостях у сказки»		2500829

«Бригада» и «Бумер»	сейчас в одном	2500600
рингтоне БриБумер!!!		
«Бумер»	Мобильник	2500200
	Никого не жалко	2500350
	Привет Морриконе	2500351
«В мире животных»	Alonette	2500349
Глюкоза	Ой Ой	2500831
Зацепин и Кадышева	Широка река	2500851
Гимн України		2500236
«Джентльмены удачи»		2500403
Звери	Всё что касается	2500445
Ирина Дубцова	О Нём	2500640
Корнелик	Город которого нет	2500328
Корни	Вика	2500641
Крестный отец		2500356
Криминальное Чтиво	Misirlou	2500027
Мистер Кредо	Медляк	2500333

Меладзе и ВИА Гра	Притяженья больше нет	2500444
М.Круг	Владимирский централ	2500042
Мурка		2500036
Несчастный Случай		
Генералы Песчаных Карьеров		2500352
Пропаганда	Кванто-коста	2500812
«Песня про зайцев»		2500241
Султана	Дикі Танці	2500500
Серёга	Чёрный Бумер	2500537
Сиртаки	Всё будет хорошо	2500330
Уматурман	Прасковья	2500830
Фабрика	Ночной Дозор	2500815
Чай вдвоем	Рыбка	2500717
«Шерлок Холмс»	День рождения	2500813
Гимн UEFA (Ole-Ole!)		2500032

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



Як замовити Java-гру, поліфонічний рингтон анімаційну чи кольорову заставку?
Для того, щоб отримати Ваше замовлення необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активувати WAP абонентам Київстар - дзвонити 3911, абонентам Асє&Бєє - дзвонити 4466.

Для замовлення Java - гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djice, UMC та ДжинС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 105335. Для абонентів Київстар ціна-3 у.о. грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДжинС ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. **УВАГА!** Мобільний оператор ДжинС не підтримує доставку Java іг на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для замовлення поліфонічного, рингтону анімаційної чи кольорової заставки абонентам Київстар та Djice потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраного замовлення на короткий номер 7343. Ціна-1 у.о. грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Абонентам UMC та ДжинС - відправте порожнє SMS-повідомлення на номер що складається з 104867121XXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна-8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення.
Увага! Перед замовленням перевірте чи підтримує Ваш телефон наш послугу.
У разі помилкового запиту послуга вважається наданою.

JAVA ГРИ

Call girl 36800089

Випробуй свою пам'ять та спробуй дістатися споклиливих красунь!

Выборы 2004

JAVA-ВИБОРИ 36800130

Код гри

Гра крутіше реальності

Crash 'n' burn 36800117

Примусь своїх супротивників тремтіти від однієї думки, що твій герой-гонщик зараз з'явиться на трасі!

36800100 36800102

Hugo-Follow The Monkey & Hugo Goes Fishing

Анімаційні заставки підтримують: Samsung: X100, X600, E700, V200, X400, X450, E800, E820, D410, S300m; LG: G7030, G7100, G5400, G7120; Siemens: S55, M55, SL55, CF62, M65, C65, CX65, S65, SX1; SonyEricsson: T610, T630, Z200, Z600.

АНИМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ



МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

In-Grid	Milord	2101690
Robbie Williams	Radio	2101687
Anastacia	Sick And Tired	2101679
KAZANTIP	2004	2101681
Enrique Iglesias	California Calling	2101660
Royal gigos	California Dreaming	2101498
O-Zone	Despre Time	2101543
	De Ce Plang Chitarele	2101659
Benassi Bros	Hit My Heart	2101392

Tarkan	Kuzu Kuzu	2101566
Отпетые мошенники	Money	2101675
Britney Spears	Everytime	2101415
Benny Benassi	Satisfaction	2100998
Дискотека Авария	Суровый Рэн	2101685
Тутси	Самый, самый	2101686
Зацепин и Кадышева	Широка река	2101684
В гостях у сказки		2101661
Частушки бабок ёжек		2101662
Уматурман	Ночной Дозор	2101648
	Прасковья	2101658
	Проститься	2101689
Чай вдвоем	День рождения	2101646
Ирина Дубцова	О Нём	2101446

К.Орбакайте	Губки Бантиком	2101545
В.Сердючка	Всё будет хорошо	2100890
Глюкоза	Ой Ой	2101469
ВИА Гра&Меладзе	100 шагов назад	2101238
Серёга	Чёрный Бумер	2101285
Ленинград	Мамба	2101467
Звери	Южная Ночь	2101688
	Америка	2101691
Районы Кварталы		2101390
Корни	Вика	2101447
Бутусов	Девушка По Городу Шла	2101468
Rammstein		
The Prodigy	Girls	2101649
Europe	The final countdown	2100046
«Мой ласковый и нежный зверь»		2101692

«Бригада» и «Бумер»	сейчас в одном	2101680
рингтоне БриБумер!!!		
«Бумер»	Мобильник	2100995
	Никого не жалко	2100996
	Привет Морриконе	2101088
Криминальное чтиво	Misirlou	2100146
Миссия Невыполнима		2100773
Джентльмены удачи		2100359
И.Корнелик	Город которого нет	2100891
«БРИГАДА»		2100753
Мурка		2100018
М.Круг	Владимирский Централ	2100752
Гимн України		2100000

Підтримуються: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365, T720, T720i, T722, T722i, C350, C450; Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ої серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

ЛИСТІВКИ



Як замовити монофонічний рингтон або листівку?

КИЇВСТАР GSM

Ліцензія Держкомзв'язку №099592
видавна ЗСТ "Київстар" ДК.Є.Є.М" 12.04.03

Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Увага! Якщо ви робите замовлення на телефони Siemens, у кінці коду необхідно додати S. Ціна - 1,6 у.о. грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

djuice

Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер Київстар 7343.

СЛУЖБА ПІДТРИМКИ
(044) 201-14-16
(оператор) з 10 до 22

UMC

Для телефонів Nokia та Samsung відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867121XXXXXX, де XXXXXXX - код мелодії логотипа або листівки. Для телефонів Siemens відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867122XXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Ліцензія Держкомзв'язку №0223505
видавна СП "Український Мобільний зв'язок" 12.11.02.

Клан FuDeS:

киберспорт — это лишь повод!

О команде

FuDeS — это самая неоднозначная из профессиональных киберспортивных команд Украины. «Фудесы» способны приехать на турнир, взять первые места и отменить (т.е. победить) всех отцов, которым гарантировались призы. А могут просто забить на большой и важный турнир, остаться дома и спокойно играть в «диггер». Что у них в голове — не знает никто, а потому значительные достижения в киберспорте делают их одним из самых интересных украинских кланов.

Что такое FuDeS? Это клан игроков, которые увлекаются Warcraft III и играют в него на высоком уровне. В «Фудесах» собран сильнейший состав варкрафтеров, и в Украине нет команды, которая может им противостоять в этом виде киберспорта. Другие кланы в лучшем случае могут выставить одного, максимум двух достойных противников.

Штаб-квартиры у «Фудесов» не существует — они распределены по всей стране. При этом в клане соблюдается строгая

FuDES

иерархия, которая помогает сделать общую игру максимально эффективной.

Итак, весь клан FuDeS делится на 3 части — основной и резервный составы, а также менеджеры.

Вот основной состав (достижений очень много, потому указаны лишь наибольшие):

- Тарас FoDDeR Тараненко (Киев) — 1-е место на ESWC '04 UA, 2-е место на WCG '04 UA (путевка в США);
- Антон Tresh Чумак (Кривой Рог) — 2-е место на WCG '03 UA (путевка в Корею);
- Анатолий DOBeRMaNn Королев (Кривой Рог) — неоднократный победитель региональных отборочных и финалист WCG UA;
- Алексей Tayfun Трофименко (Кривой Рог) — призер региональных турниров;
- Ибрагим Izual Аль-Кони (Львов). Неоднократный победитель War3-турниров Украины, призер всех крупных турниров 2004 года, представитель Украины во

Франции на ESWC '04 (2-е место в украинских отборочных);

- Юрий WinneR Камоско (Симферополь). Регулярный призер всеукраинских турниров 2003–2004 годов, 3-е место на WCG '03 UA.

Второй, резервный, состав постоянно меняется. В него набираются игроки, которые могут в будущем войти в основной состав команды. На данный момент это криворожцы Car, Lamos и Ingword, разжалованный из основного состава, но об этом — чуть позже.

А вот менеджеры команды (указаны их победы и функции в киберспорте):

- Андрей Zerkella Церкус (Киев). Призер региональных отборочных WCG '03 UA. Судья, главный судья и организатор турниров LG Cup, ESWC '04 Киев, ESWC '04 Final UA, WCG '04 UA Киев, WCG '04 UA Final, Asus Summer Cup UA, секретарь Федерации Компьютерного

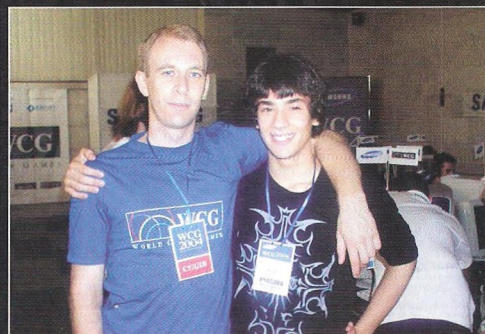
Спорта Украины, член редакции ведущего украинского киберспортивного портала GameInside.com;

- Евгений Snikers Коренков (Севастополь). Победитель ряда крымских турниров, постоянный судья региональных чемпионатов, организатор Gagarin Team Evpatoria Cup (крымской лиги при поддержке клуба Gagarin).

История

Местом возникновения клана стал Кривой Рог, где так же, как и по всей Украине, несколько лет назад прошел бум компьютерных игрушек. И если до выхода Warcraft-a там, в принципе, играли во все, то после его появления началась специализация геймеров. Так, Dobermann (Dober) сначала играл в Counter-Strike и Quake 2, будучи лучшим игроком в городе и капитаном команды Sniper. Ingword и Tresh любили Starcraft, их спарринг-партнерами выступали FoDDeR и его одноклассник Tayfun.

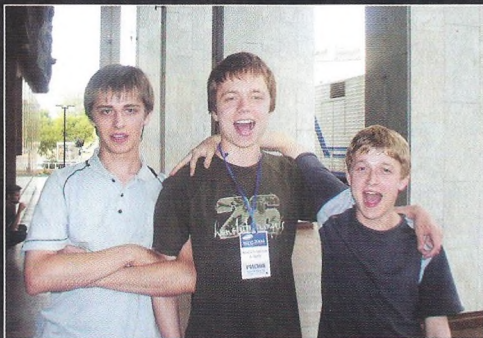
После старта турниров по War3 первыми отцами стали именно старкрафтеры (что чертовски логично) — Ingword, Fodder, Tayfun, занимавшие призовые места в городе. Потом к ним присоеди-



Zerkella & Tormentor



Tresh на WCG2004 Final в Киеве



Tresh, Fodder, Dober – WCG 2004 Final в Киеве



Маленькие Fudes и Изуал

нились Dober и Tresh – они решили всерьез разобраться с новой игрой. Идея создания клана витала в воздухе, но первым ее высказал Фоддер, он же и дал название.

Так вот, Фоддер выступил основателем команды, сразу же взяв Тайфуна и Ингворда. Последний мог побазариться с кем угодно и о чем угодно, за что отдельно и ценился. Чуть позже к тегу (от английского слова tag – аббревиатуры команды) примкнули Dober и Tresh. Почему не все местные отцы? Потому что сработал самый важный фактор организации «Фудесов» – личные отношения. Главное – быть друзьями, а киберспорт – это лишь повод. Можно быть мегазвездой отечественного Warcraft-a, но если ты не открыт для общения и у тебя нет понимания с остальными игроками команды, то в «Фудесы» ты никогда не попадешь.

Хотя FuDeS и играли исключительно по локальной сети, а battle.net им только снился (провайдеры в городе не могли обеспечить хорошую связь для игры по интернету), это не мешало им занимать высокие места на выездных турнирах. Они ездили по всей Украине, где познакомились еще с двумя людьми – Изуалом и Виннером. Изуал состоял

в интернациональном клане w2h, являясь сильнейшим украинским игроком за нежить. На его демках учились и учатся играть многие крафтеры. Но клан w2h распался, и Изуал был приглашен в FuDeS. Симферополец Виннер прошел в состав после частых встреч на больших турнирах. Ин-

Кстати, по поводу расшифровок слова FuDeS ходит много слухов и толков. На самом деле оно не расшифровывается, а кто уж очень сильно хочет, может на свой страх и риск использовать фразу Future (Funny) Destruction Squad.

гворд, пообщавшись с ним, понял, что это – свой человек, и на финале WCG '03 принял Виннера. Потом уже криворожцы ездили к нему в Симферополь на серию крымских чемпионатов WinterWar, выигрывая 1–3 места. Так «Фудесы» постепенно стали всеукраинским кланом.

Далее был Сникерс, который жил в Евпатории, но тоже фанател от Warcraft-a, а потому приезжал в Симферополь на WinterWar. Он стал первым менеджером команды, он же и сделал официаль-

ный сайт (можете посмотреть на fudes.gamelife.org, правда, сейчас уже зарегистрировано новое имя и готовится переезд). Сникерс организовал немало турниров, но и сам был мастером игры – на его счету числится большое количество побед на евпаторийских чемпах (Gagarin Team, Banzai).

В то же время в состав «Фудесов» вошла и девушка – Рима, выступавшая потом под ником FuDeS)Girl. Давно увлекающаяся играми, она неплохо натренировалась в Warcraft. В списке убитых Пумой крафтеров были финалист WCG '04 Торментор, небезызвестный судья украинского масштаба Vegas, много участников различных турниров. К сожалению, девушка всегда ведет к образованию всяческих треугольников и других геометрических фигур. Поэтому впоследствии она вышла из клана, впрочем, сохранив со всеми хорошие отношения.

Последним приобретением клана стал киевлянин Zerkella – украинский судья, организатор, игрок. Он общался со всеми «Фудесами» на чемпионатах и видел, что за отношения царят внутри команды. WCG '04 стал переломным моментом, в день (точнее, ночь) отъезда игроков он принял решение, которое через

несколько дней одобрил клан – Zerkella стал менеджером клана наравне со Сникерсом. Это вызвало сильное удивление в среде киевского War3-комьюнити, для которого «Фудесы» всегда были иногородними конкурентами. Но с переездом Фоддера на учебу в столицу FuDeS окончательно захватили Киев.

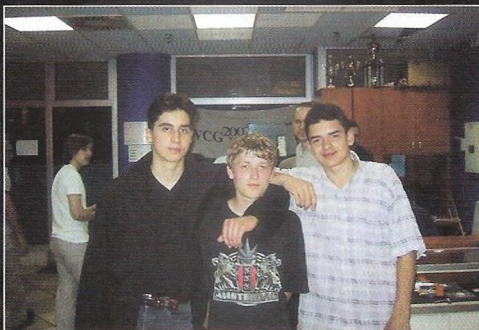
Настоящее и будущее

Каждый член команды – это личность. Чего только стоит Ingword, известный как самый скандальный андед Украины. Он – душа компании, любит общаться, но время от времени впадает в крайности. За это в 2004 году он и получил целый ряд недопусков организаторов на различные турниры Украины, после чего (чтобы обуздать характер) был разжалован во второй состав. А ведь есть еще серьезные FoDDeR (SuperStar), Tresh (SexyStar) и Izual (MegaStar), веселый Dober (DvizhuhaStar), сосредоточенный Виннер, импульсивный Taufun, креативный Zerkella, коммуникабельный Snikers, самый большой украинский кликер Cap (более 300 кликов в минуту) и его спарринг-партнер Lamos. Недавно к команде хотел примкнуть и Maloy (TOP8 мира WCG '03), ушедший из протима Грунта. Но пока что это предложение отклонено – для «Фудесов» действительно много значат личные отношения.

Что же касается будущего, то клан смотрит в него с оптимизмом. Мы верим в FuDeS, потому желаем им успеха в киберспорте и осуществление всех идей.



Вручение диплома Фоддеру на WCG2004 Final в Киеве



Izual, Dober, Ingword

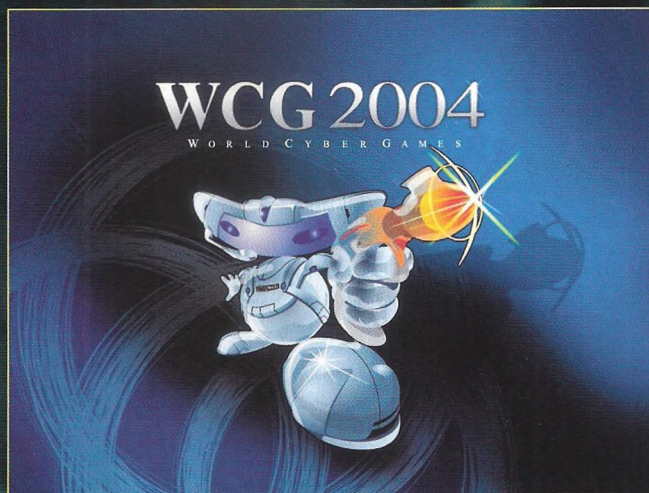
GrandFinal

Октябрь оказался одним из самых киберспортивных месяцев этого года, ведь именно с 9 по 11 число в Сан-Франциско состоялся главный праздник игроков всех стран (так сказать, геймерский Новый Год) – GrandFinal WCG 2004, организованный компанией Samsung. Более 70 государств приняли участие в соревнованиях по 8 игровым номинациям – CS, UT2004, SC:BW, War3, NFS, FIFA2004, Halo и Project Gotham Racing 2. И наконец украинская делегация вернулась из Америки не с пустыми руками!

Начало

Сборная Украины в этом году насчитывала полтора десятка человек, среди которых были наши любимые киберспортсмены:

- Всеволод Корнеев aka SalvadorLimones (тимлидер);
- ZeroGravity, BoBo, Weiss, уху, Enix – игроки команды GSC.GameWorld (Counter-Strike);
- GSC.Chip.Mask, zd.Mistik (Unreal Tournament 2004);



- FuDeS)Fodder, GSC.Hot.daw (Warcraft III: TFT);
- VWeb.Yan (Starcraft).

Вылет состоялся ранним утром 5 октября, поэтому он прошел мирно и спокойно – без слез провожающих и грустного махания платочками. Из Борисполя с пересадкой в Амстердаме наши игроки за каких-то 20 с небольшим часов попали в Сан-Франциско. Там их уже встречал местный фотограф, запечатлевший довольные лица прогеймеров. Самсунговские автобусы пачками подбирали съезжавших игроков для доставки в отель «Мэриотт» – их жилище на все время пребывания в США.

На акклиматизацию и отдых было выделено аж два дня. Кто-то пошел знакомиться с другими делегациями (ведь вся гостиница буквально кишела геймерами со всего мира), а кто-то отправился на экскурсию по городу. Из обязательных действий в первый день была лишь Welcome Party – мини-вечеринка в мини-клубике, где всех поздравили с приездом и пожелали удачи.

На второй день программа мероприятий была насыщенной. С утра состоялось собрание тимлидеров, на котором обсудили общие аспекты

проведения Гранд-финала, попутно огорчив сообщением об отсутствии места для предварительных тренировок игроков. Днем прошел марш киберспортсменов по улицам Фриско к Civic Auditorium – месту проведения WCG. Всем выдали белые регланы с капюшонами и флаги и приставили девушку с табличкой страны. Впереди сборной Украины с флагом гордо шел ZeroGravity, за ним – все остальные украинцы. Правда, часть наших это все честно пропасовала – слишком уж им было холодно. Ай-ай-ай, какие неженки!

Церемония открытия длилась около часа и включала в себя речи официальных лиц, пение гимна WCG, выступление этнических коллективов (тех самых теток, которые были на фотках с Enix и SalvadorLimones) и, конечно же, само открытие Гранд-финала WCG 2004. На этом отдых закончился, и уже на следующий день начались игры...

Warcraft III

Система: 16 групп, из которых выходят по 2 человека, плей-офф Single Elimination – до двух побед



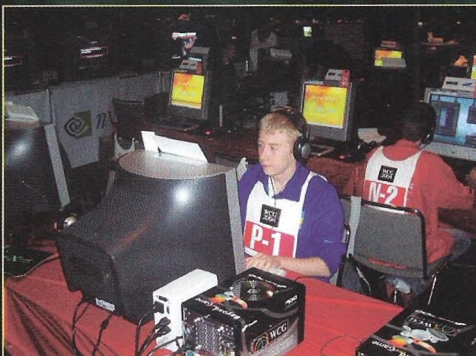
Велосипедная прогулка по Сан-Франциско



WCG-2004



Стандартное игровое место на WCG 2004: система Shuttle и новая мышь Razor Diamondblack



Несмотря на папские дефолтные девайсы, большинство геймеров, как и Хот, пользовалось своими

FuDeS)Fodder был в числе первых геймеров, которые начали играть на Гранд-финале. Противники в его группе были вполне ему по силам. Но уже вначале судьба сыграла злую шутку: первый матч, который он выиграл у израильтянина dw_cat, был аннулирован. Оказалось, игры можно начинать только по знаку судьи. На переигровке же противник победил Фоддера, приспособившись к его стилю игры. Вторая игра прошла при «минус-морали», и проигрыш FM.Ranger-у при вдвое превосходящих героях был абсолютно непонятен. Далее – один вин, один луз. Итого при счете 1:3 Фоддер из группы не вышел.

А вот второй украинский крафтер GSC.Hot.daw оправдал наши надежды. Не он боялся кого-то в группе, а группа боялась его. Игра против второго фаворита в группе – 4K.Kaj – была достаточно легкой (Хот продумал хорошую контр-стратегию). Kaj в конце настолько обиделся на Хоту, что спрятал последний домик и не хотел сдаваться. В остальных играх Хот тоже проявил себя молодцом – 4:0, в позиции лидера он вышел в плей-офф.

Плей-офф начался также достаточно легко. Первым на пути Хоту встал болгарин 420.3wd, ныне уже не действующий игрок, а менеджер своей команды. Наш геймер расправился с ним не особо напрягаясь. Вторым был серьезный итальянский соперник Caf, с которым Хот сыграл 2:1. Третий раунд проходил против ToD'a – сильнейшего французского хумана. Вот тут немного не сложилось – француз выиграл со счетом 2:1. Хот явно мог брать и эту игру, но он всегда любил импровизировать. Так как параллельно с ним должен был играть такой же матч – эльф Short-

tround против хумана FatC, Хот решил последовать стратегическим советам Shortround-a. В одной игре получилось, а в двух – нет. Это даже привело к забавной ситуации: его с Shortround-ом противники одновременно и одинаковым способом застроили вышками. Эльфы сидели и смотрели в мониторы друг друга, а там были абсолютно идентичные картинки. Сам Хот свое выступление на WCG считает средним, но тренировки прекращать не намерен, так как в его планах – посещение ряда зарубежных турниров.

Отдельно хотелось бы отметить вылет SK.MadFrog-a, от-

личного игрока за нежить, которому прочилось минимум 2-е место. Его в 1/16 убил россиянин 64AMD.Cara, что стало огромной неожиданностью для всех (к слову, через неделю MadFrog взял реванш, выиграв у Кары со счетом 3:1 в рамках серии матчей King of the Hill). Еще один претендент на 1-е место WCG, кореец Zacard, так и не смог выйти в свой максимум. В финале он со счетом 1:2 проиграл голландцу 4K.Grubby. Grubby очень хотел получить титул чемпиона, и в решающей игре вылез из практически проигрышной ситуации. Впрочем, по статистике на battle.net матчпап «орк-на-орк» у Zacard-a самый слабый, кореец побеждает менее чем в половине таких встреч. И даже попытки застроить вышками (4 раза за 3 финальные игры – вот такой он строитель!) не помогли Zacard-y.

Финальные места по Warcraft III распределились следующим образом:

1. 4K.Grubby – \$25 000;
2. Zacard – \$10 000;
3. ToD – \$5000;
4. Shortround – призы стоимостью \$1000;



Полет был долгим, и ребята узнавали друг друга только по флагам :)

GameInside.com
Киберспорт с

5. GSC.Hot.daw, 64AMD.Cara, FatC, Sk.Miou – MP3 Player, видеокарта NVidia FX 5900.

Counter-Strike: Condition Zero
Система: 16

групп, из которых выходят по 1 команде, плей-офф Single Elimination – до двух побед

В номинации Counter-Strike украинцы GSC.GameWorld начали игры во второй день турнира. Так как в плей-офф выходила только одна команда, а в нашей группе «Р» их было целых 4, то пришлось не слабо напрячься. Сначала со счетом 20:4 GSC одержали уверенную победу над Revolucioneros из Гватемалы.

А вот дальше уже казахская команда mF_kz слаженными действиями взяла «ацтек» – 15:9. GSC поняли, что встречу с венграми xDk надо обязательно выигрывать, сообрались и провели ее практически без ошибок – счет 22:2 служит тому подтверждением.

Таким образом, GSC, xDk и mF_kz имели по 2 победы и 1 поражение, и поэтому были назначены дополнительные игры между тремя претендентами на выход из группы. В первой mF_kz обыграли венгров xDk (6:18), а во второй убили и GSC (6:13), выйдя в плей-офф. Как говорят наши геймеры, поражение было довольно обидным. Несмотря

на огромную психологическую поддержку команды mF_kz (судьи почему-то разрешили находиться за их спинами всей казахской сборной), наши спокойно взяли 6 раундов подряд. После этого игра просто не пошла, и GSC не смогли взять ни одного раунда. Казахи перестреливали GSC даже в ситуациях нашего численного превосходства, когда игроки оставались 5 на 4, 5 на 3, 4 на 3. Действительно обидно...

Из остальных матчей отдельно следует упомянуть игру за 3–4 место между SK.Gaming и Maven. Корейцы из Maven оказались просто nightmare по стрельбе, и один человек у них мог убить по 3–5 игроков противника, что разрушило все тактики амбициозных шведов SK.



Наши варкрафтеры побратались с крафтерами других стран

Итоговые места:

1. Team 3D (США) – \$50 000;
2. The Titans (Дания) – \$25 000;
3. Maven (Корея) – \$10 000;
4. SK.Gaming (Швеция) – призы стоимостью \$5000;
5. Mibr, Eclipse, GBR.Grudg3, xlnz – призы стоимостью \$700.

StarCraft: Brood War

Система: 16 групп, из которых выходят по 2 человека, плей-офф Single Elimination – до двух побед

Группа у нашего представителя vWeb.Yan'a была довольно страшной, и прежде всего тем, что в ней оказался кореец Xellos. А ведь всем известно, что Корея – самая сильная страна в «старике», эта игра там всенародно любима и почитаема. И даже более того – Xellos за последний сезон был признан лучшим корейским

игроком в «старкрафт». Теперь вы понимаете, какое настроение было у Яна...

Кореец полностью оправдал свой звездный статус: он выиграл все 3 игры в группе. Ян же проиграл ему и поляку KazioWichura, выиграв только у австралийца Razor_au. И когда на Яне уже поставили крест, оказалось, что назначаются переигровки. Кореец просто задавил группу, у всех остальных игроков было по 1 победе и по 2 поражения. Вот тут-то Ян не упустил шанс – он повторил свой результат с Razor'ом и взял реванш в игре с KazioWichura (очевидцы говорят, что с поляком случилась просто истерика).

Таким образом, Ян вышел в плей-офф, где наш «везунчик» снова попал на корейца. Bobari81_kr выиграл так же уверен-

Unreal Tournament 2004

Система: 16 групп, из которых выходят по 2 человека, плей-офф Single Elimination – до двух побед

В этой номинации Украину представляли двое анырилов – днепропетровец zd.Mistik и неоднократный участник Гранд-финала WCG, одессит GSC.Chip.Mask. Прибережем самое вкусное на потом ☺ и начнем с днепропетровца.

Старт у Мистика был не очень – с большим отрывом (12:4) он проиграл первую игру голландцу fnatic.ROX. Но тем не менее парень не упал духом и выиграл следующие 2 игры: 9:0 (!) – у латыша Eliam'a и 9:7 – у бразильца fzneo. В результате в группе повторилась абсолютно такая



Хватило времени и на шопинг. А шляпы идиотские :)

но, как и Xellos. Ян вылетел из турнира, оставшись среди 17–32 лучших игроков мира (тоже достойный результат).

Что же касается других игр, то, конечно, надо сказать о корейской сборной. Их игроков не мог остановить никто. Кроме них самих. Потому Bobari вылетел в середине турнира, получив удар от соотечественника Midas'a, а тот проиграл в финале только Xellos'у со счетом 2:0. Очень хороший шанс попасть в тройку призеров был у россиянина Android'a, обыгравшего много известных игроков на пути в TOP4. Но в матче за бронзу он уступил [3wd]Cristian'у.

Итак, итоговые места:

1. Xellos_kr – \$25 000;
2. Midas[gm] – \$10 000;
3. [3wd]Cristian – \$5000;
4. Android_3D – призы стоимостью \$1000;
5. ZelotiTO, Bobari81_kr, Yio_SEn[Rush], a2kat – призы стоимостью \$700.

же ситуация, как и с GSC.GameWorld: трое из четырех игроков имели одинаковое число побед и поражений (2 и 1 соответственно). Но, в отличие от Counter-Strike, тут судья не стал назначать дополнительные игры. Он решил подсчитать суммарное количество добытых фрагов за три игры и по ним определить двух проходящих в плей-офф игроков. Показатели были такими: Rox – 26, нео – 25, Mistik – 22. Таким образом, Мистик остался на 3-м месте и из группы не вышел. Как он сам сказал позже, помешало ему отсутствие опыта – побоялся играть с Rox'ом в свою игру, ну, и абсолютно не думал о количестве фрагов, которое сыграло решающую роль.

А вот что касается Чипа, то он разгулялся вовсю. Опыта ему было не занимать – участие 4 года подряд в Гранд-финале дало о себе



Еда в McDonalds приводит к разным результатам – Enix и Weiss пробило на «ха-ха», а SalvadorLimones – на измену



Хот нашел себе в США друга. Майкл (так друг назвался) обещал писать...

знать. Каждый год Чип улучшал свои результаты... вот и доулучшался ☺. В группе наш анрилер показал себя с наилучшей стороны, чуть-чуть проиграл только будущему чемпиону – немцу Mouz.Aopen.Burnie (5:6 – всего один фраз). У остальных игроков Чип выиграл со значительным отрывом. Так, в матче с FM.Navigator-ом (очень жестким российским анрилером) счет составил 19:6, что свидетельствует о мастерстве Чипа.

В первом туре плей-офф за Чипа бояться было нечего – он попадал на довольно слабого южноафриканца 42_Ml. Украинец не дал противнику практически ни одного шанса, выиграв со счетом 2:0. Но далее все было не так просто. Следующим в сетке был немец Killu, и хотя в Германии очень развито анрилерское движение и уровень немецких бойцов довольно высок, Чип у него выиграл всухую – 2:0. Игра с x6CombatCarl на фоне уверенного прохода украинца по турнирной сетке обещала быть очень интересной. Но по-

сле того, как американец также пал под напором нашего анрилера (2:0), я забыл про сон (в Киеве было уже 3 часа ночи), сделал себе чай, взял булочки и приготовился слушать онлайн-трансляцию.

Игрался полуфинал, Чипу противостоял голландец fnatic.Lauke, неоднократный победитель ряда европейских турниров. Оказалось, что передавать будут, к сожалению, только вторую, параллельную игру, – матч между немцами GitzZz и Burnie. Лишь через час стал известен наш результат – Чип не смог противостоять Lauke и проиграл со счетом 2:0. Осталась последняя надежда – на бронзовую медаль. Она решалась в матче с GitzZz'ом, который, как и Лауке, имел немалое число наград за первые места на турнирах. Сказать, что бой был жестким, – не сказать ничего. Одна игра – за Чипом, одна – за GitzZz'ом... Все определилось в третьей игре, ее и взял одесит со счетом 13:5. Таким образом, **GSC.CHIP.MASK – БРОНЗОВЫЙ ПРИЗЕР WCG**

2004! Мы гордимся своим анрилером!

Ну, а финал... Финал не был напряженным. Burnie хладнокровно взял обе игры, став чемпионом в номинации Unreal Tournament 2004.

Итоговое распределение мест:

1. Mouz.Aopen.Burnie – \$25 000;
2. fnatic.Lauke – \$10 000;
3. GSC.Chip.Mask – \$5000;
4. GitzZz – призы стоимостью \$1000;
5. GiMiX, Forrest, x6CombatCarl, stryfe_us – призы стоимостью \$700.

Завершение

Не будем упоминать о еще 4-х номинациях WCG – в Украине они не развиты так сильно, как в других странах, да и не было по ним наших представителей на WCG. Лучше расскажем о том, что еще происходило на финале.

Ну, во-первых, наши неиграющие в данный момент игроки активно болели за своих соотечественников. И это было не менее увлекательно, чем личное участие. Пять громадных экранов под потолком работали для освещения матчей (к сожалению, большую часть времени там крутилась реклама), второй этаж был оставлен для зрителей, а внизу, в большой гейм-зоне, размещались сами игроки. Туда, в принципе, пускали только на игры, но наши проберутся везде – Plz, forgot mouse, 2 minutes – и ты внутри, наблюдаешь за всем вживую. А можно выйти прогуляться наружу, ведь зона WCG – это огромная площадка развлечений. Игровые автоматы, выставки, соревнования. Мож-

но попробовать выиграть в Doom3 у легендарного FataliTy, а можно ощутить на себе всю мощь слабого пола – сразиться с победительницей QuakeCon в Quake3. Призы за участие, а тем более за победу (что, в принципе, никому не удалось), гарантированы.

Но не только электронными играми занимались наши киберспортсмены. Например, GSC.Enix увлекся скалолазанием – он прошел специальные барьеры на всех уровнях сложности, после чего его даже заподозрили в профессиональном занятии альпинизмом. Кроме того, по совету россиянина вся сборная осуществила велосипедные прогулки по Сан-Франциско. Из-за этого Хот один раз чуть не улетел в обрыв, в последний момент затормозив сам собой прямо у края пропасти. А во второй раз он просто сбил Фоддера (вот она, конкуренция крафтеров), и на память о Сан-Франциско оба увезли с собой шрамы и царапины. Чип же, катаясь на велосипеде, не успел на церемонию награждения (ее внезапно перенесли на 2 часа), и за него призы получал тимлидер SalvadorLimones.

Ну, а 11 октября состоялась церемония закрытия WCG-2004. С некоторой грустью геймеры разъехались по домам, чтобы тренироваться и ждать нового праздника WCG, который в 2005 году пройдет в Сингапуре.

FuDeS)Zerkella



Наша сборная



Интро (читать обязательно)

Хотя иногда всякие «больно вдумные» дяденьки начинают толкать всякие мысли о том, что мобильный телефон – это не предмет роскоши, а средство общения, они при этом деликатно забывают, что у самих в карманах лежат аппараты ценою с навороженный комп на базе процессора Intel Pentium 4, да еще и с монитором. А кидать дешевые понты, устанавливая себе приклатенно-попсовую мелодию вроде «(Черный) бумер» или «рыгада», или заставку с надписью «Абонент на зоне и временно недоступен» – означает портить и без того убогий имидж (именно так по-научному называют понты, в том числе и дешевые).

Но, с другой стороны, использовать дорогую мобилу только в качестве те-

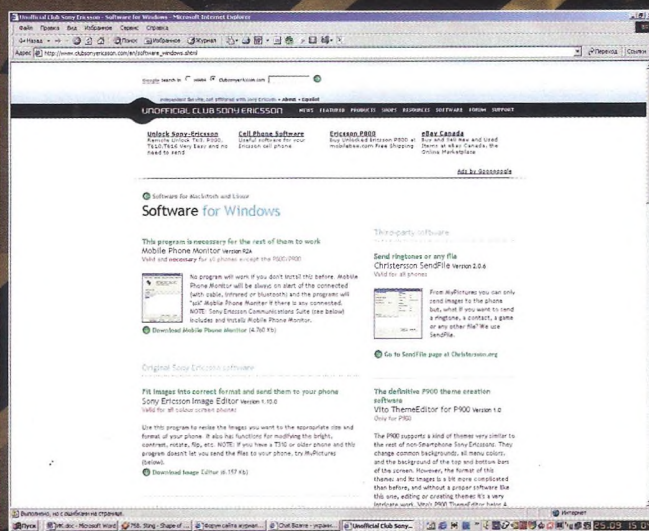
лефона – это, мягко говоря, неправильно. Ну, зачем, спрашивается, покупать «Феррари», если не собираешься на ней ездить больше 60 км/час? Да, имидж, несомненно, будет на высоте, но вот все остальное – нет. То есть ежели головой не думать, то ничего хоро-

шего не получится. А вот если подойти к проблеме тюнинга собственного мобильного с правильной стороны, да еще и с чувством юмора, фантазией и находчивостью, то удивить окружающих и привлечь внимание к своей персоне будет проще простого.

Как быть?

Самый простой, но не самый удачный способ обновить убранство своей трубки, – заказать с помощью SMS логотип, мелодию или игрушку, предварительно отдав за это некоторую сумму денег. Еще можно напрячься и поискать все нужное в интернете, а потом скачать по WAP или GPRS. Но это тоже не спортивно – GPRS в развлекательных целях пользуются только те, кому в облом купить инфракрасный порт.

Да, владельцы мобильных телефонов, лишенных этого рулёжа, тут же поднимут хай на тему «как же нам, бедным и неполноценным, жить дальше», но это уже их проблемы. Як то кажуть, бачили очі, що купували. При отсутствии ИК-порта придется покупать специальный кабель для подключения телефона к компьютеру. Кабели бывают двух видов – для COM- и USB-портов. В за-



висимости от марки и модели телефона такое удовольствие будет стоить от 6 до 20 или больше \$, и к тому же не факт, что кабель подойдет и к более новым моделям телефонов указанного модельного ряда. Так что это тоже имейте в виду.

А вот ИК-порт, он же IrDA, с небольшим набором софта позволит использовать возможности мобильного телефона с максимальной отдачей.

Немного теории

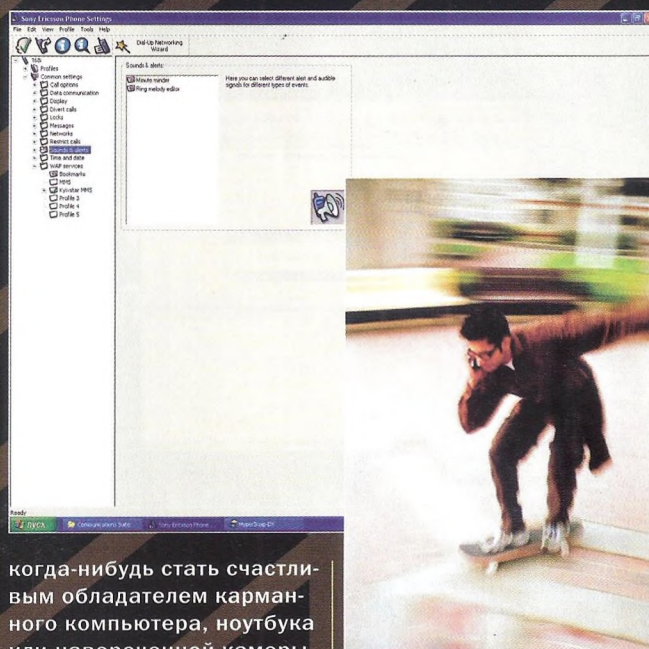
Но вернемся к нашим мобилам. Инфракрасные порты, которые можно встретить в продаже, бывают трех типов.

1. ИК-порт с подключением к разъему на материнской плате компьютера, если, конечно, таковой на ней имеется. Этот неказистый на вид девайс стоит порядка 12–15\$ и как нельзя лучше подойдет тем, у кого по каким-либо причинам заняты COM-порты или отсутствует USB.
2. ИК-порт с подключением к последовательному COM-порту. Это, как правило, довольно старые модели и стоят они относительно дорого – не менее 18\$.
3. Инфракрасный порт с подключением к универсальной шине USB. Вот это – наш выбор! Стоит такой девайс 15–30 зеленых

долларов США и имеет массу преимуществ перед другими моделям. О преимуществах USB я особо распространяться не буду – мои коллеги из журнала «Компьютеры+Программы» пишут об этом чуть ли не в каждом номере (так, теперь нужно не забыть сбить бутылку конфет за PR с шефа «К+П»). Но если уж мы затронули эту тему, стоит сказать, что к достоинствам USB ИК-портов можно отнести, в частности, маленький размер, мобильность и возможность включать/отключать устройство в любой момент и в любом месте.

Цены на данные штуковины в образовательных целях приведены в у.е., исходя из личного опыта и прайсов хороших фирм. Ну, вы все в курсе: есть хорошие фирмы, а есть правильные. В правильных компаниях все правильно и всегда намного дороже, чем в хороших, а в хороших – всегда хорошие цены, так что выбор между ценой и сервисом делайте самостоятельно.

Да, и еще одно: если кто-то планирует



когда-нибудь стать счастливым обладателем карманного компьютера, ноутбука или навороченной камеры, то рассматриваемые сейчас прибамбасы – именно для них.

Частный случай или собственно девайс

Волею судьбы и ассортимента одной очень хорошей фирмы я стал

довольным обладателем ИК-порта FRONTECH USB to IrDA (model № JIL-0727) по цене 15 вечнозеленых баксов. Так вот, обладателем я стал именно довольным, а не счастливым,

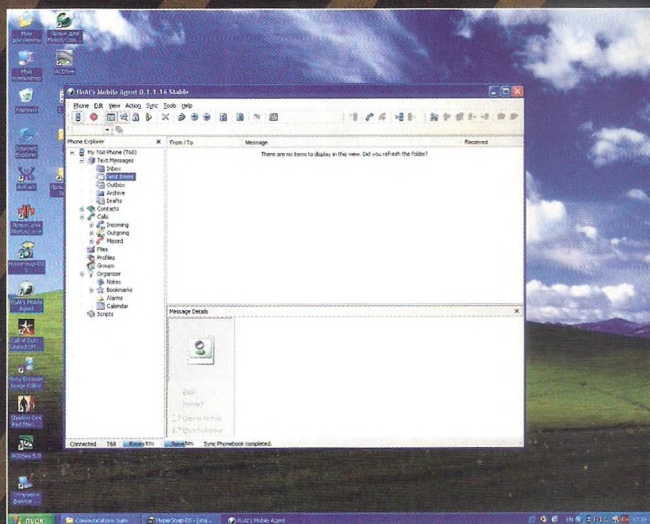
потому что не в этом счастье. Счастье – в GeForce 6800, но это уже из другой сказки.

Не вдаваясь в никому не нужные технические подробности, отмечу, что данное устройство поддерживает стандарт Hot PnP USB 1.1, IrDA 1.1 и способно передавать данные с максимальной скоростью 4 Мбит/с. Наибольшая эффективность передачи данных достигается на расстоянии до 1 м и при максимальном угле наклона приемника 30°.

Шнурок и сам порт имеют приятный серебристый цвет, что идеально подходит к моему корпусу и монитору (кто не в курсе – монитор LG Flatron 900P серебристого цвета ☺).

Комплект поставки, можно сказать, стандартный и особыми излишествами не страдает: коробка, сам ИК-порт, USB-шнурок-удлинитель типа «папа-мама», который,

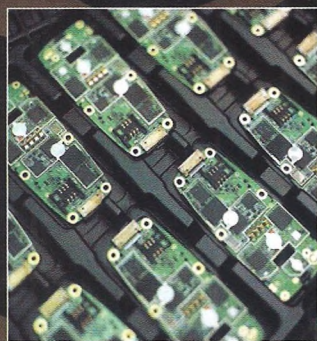




кстати, сам по себе стоит около 3\$ (если на передней панели системного блока отсутствуют разъемы USB, то такой кабель – самое оно, и для подключения всяких рулезов не потребуется скручиваться в букву «Зю» и лезть под стол или еще куда) и мини CD-ROM, на котором находятся драйвера, причем только под Windows 98/ME/2000/XP. При этом на коробке написано, что адаптер может работать и с Linux, и с Mac OS 8.6 или выше. Какая-либо дополнительная документация отсутствует, но она, в принципе, не особо нужна.

Под Win 2000/XP драйверы устанавливаются без каких-либо проблем, а вот Win 98 (SE) может немного и поругаться, а может вообще не «увидеть» присоединенное устройство.

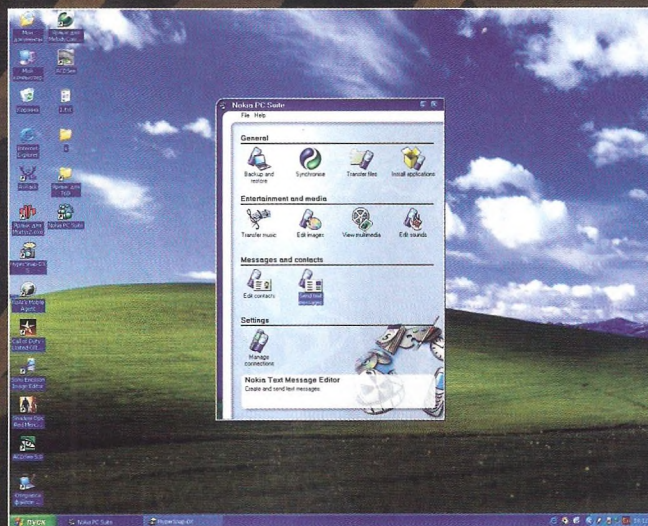
Через интерфейс драйвера можно принимать и отправлять файлы на самые разные устройства – начиная с мобильных телефонов и заканчивая цифровыми камерами и особо навороченными сканерами.



На этом «железная» часть статьи закончена, переходим к следующей части – «мобильной».

Трубы, которые гудят

Вот уже немало лет подряд Злобная Личина является почти неизменным поклонни-



ком аппаратов производства Sony Ericsson. Мобильные телефоны этого всемирно известного бренда по праву считаются одними из самых функциональных и эргономичных, причем в любой ценовой категории.

Трубки от Nokia тоже весьма ничего, но платить за финское качество при невысокой навороченности их аппаратов среднего класса – это уже дело каждого отдельно взятого абонента мобильной связи.

Мобильники от Siemens 65-й серии поголовно осна-

щены ИК-портами, но для наших целей мобильного украшения совсем не годятся – процессоры в «Семёнах» до неприличия слабые, и все приколы будут банально подтормаживать, причем весьма ощутимо.

О телефонах других фирм не могу сказать ничего, во всяком случае, в контексте этой статьи.

Так вот, общие фразы закончились, и теперь на примере таких популярных моделей мобильных телефонов, как Sony Ericsson T610/T630, T68i и Nokia 6610, будет показано и доказано, что хороший мобильный телефон – это не только ценная безделушка, но и много чего полезного. Все изложенное далее наверняка применимо и к более современным и продвинутым моделям, но, к сожалению, таковые в мои лапы не попались.

Софт на все случаи жизни

Перед тем как улучшать свой имидж, можно и нужно сделать немало всего полезного. Для начала – ломануться в и-нет, зайти на сайт производителя мобильного телефона и скачать все свежее программное обеспечение для имеющегося в наличии телефона. Чисто, так, для очистки совести, потому как все самое полезное лежит немного в других местах. Так что теперь пора заглянуть на свой любимый

поисковик (www.google.com по умолчанию) и посмотреть нечто вроде Sony Ericsson club unofficial. А дальше начинается всем привычный взб-серфинг. В случае «сонериков» можно смело набирать в браузере www.clubsonyericsson.com и качать оттуда все, что понравится.

Официально рекомендуемый пакет Sony Ericsson Communications Suite 1.5.9 или 1.5.10 можно поюзать чисто для общего развития. Его коммуникационные возможности во многом ограничены, да и общая стабильность тоже не на высоте – уж больно он любит подвисать при работе со звуками или SMS.

Поэтому лучше использовать Float MobileAgent, тем более что по размеру эта программа чуть ли не в 10 раз меньше Communications Suite – она весит всего 3,14 Мб. Приятный и интуитивный интерфейс на манер MS Outlook имеет полный набор функций, необходимых для эффективного управления телефоном. Float MobileAgent, в отличие от других программ подобного рода, понимает и более-менее успешно работает и с мобильными телефонами других производителей, а не только Sony Ericsson.

С некоторыми моделями, конечно, возникают мелкие лажи. Так, в Sony Ericsson T68i нельзя просмотреть имеющиеся файлы и номера, сохраненные на SIM. То же самое, как ни парадоксально, иногда бывает и с T610 со старыми прошивками. Но это – мелочи жизни, картинки все равно удобнее редактировать в нормальных графических пакетах, а потом заливать напрямую через ИК-порт.

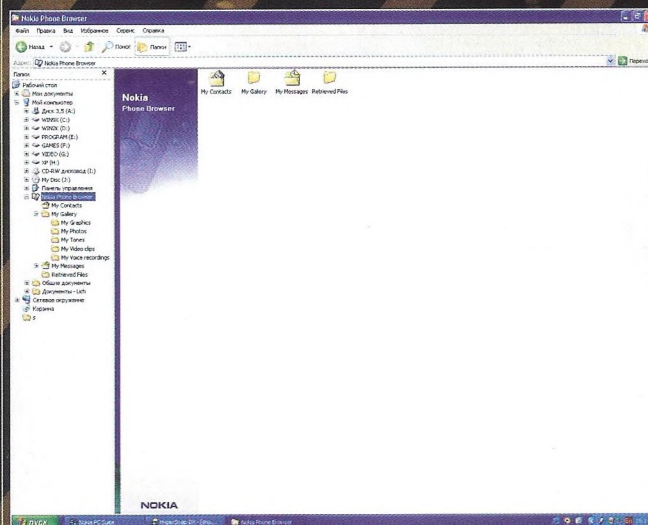
Самое главное – это возможность синхронизации списка контактов, закладок, событий и прочего, прочего, прочего вместе с функцией редактирования их на компьютере. Грубо говоря, синхронизация – это приведение к единому знаменателю инфы, имеющейся на компе и в памяти телефона. По этому поводу

можно сказать только одно: чертовски быстро и удобно. Кроме того, никогда не мешает иметь на компе копию телефонной книжки, так, на всякий случай. А то мало ли что, вдруг у телефона вырастут ноги, или волею случая он пойдет на дно речное, неудачно упадет с большой высоты, будет раздавлен подслеповатой тетушкой, в которой три центнера чистого веса и еще столько же лишнего. Да разные лажи в жизни бывают. Так что лучше пере-страховаться, чтобы потом не было мучительно больно.

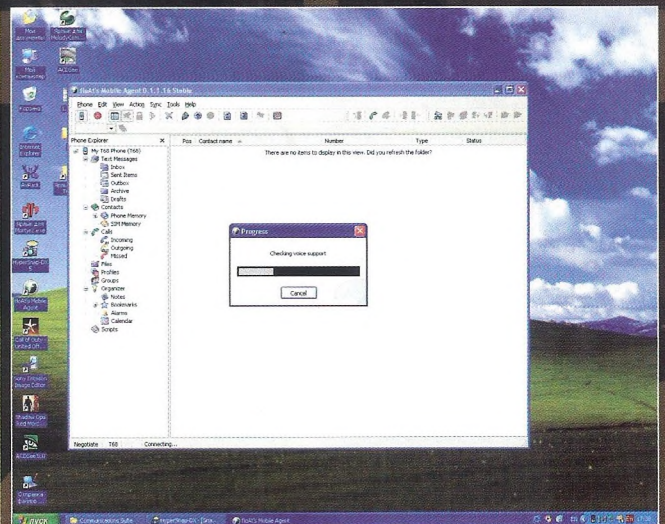
Со всеми остальными функциями можно ознакомиться по ходу дела, потому как не мой это метод – преподносить всем и все на блюде с золотой каемочкой, да еще и в разжеванном виде. Да, без мануала – беда, ни туда ни сюда, и даже не вытащить рыбку из пруда. А вообще во Float Mobile-Agent присутствует *миллион* полезных и не очень функций, разбираться с которыми – одно удовольствие.

Пакет **Nokia PC Suite** – многоцелевой, и он позволяет полноценно работать с телефоном: создавать и изменять мелодии и картинки, редактировать контакты, сообщения, мелодии и картинки, устанавливать и удалять Java-приложения, синхронизировать контакты и так далее. Каждая возможность представляет собой отдельное приложение, которое запускается из общей про-

граммы-меню. Как по мне, с функциональностью у Nokia PC Suite немного не сложилось, но вообще-то все более чем хорошо. Несколько портят картину определенные особенности программы, не совсем удачные с точки зрения продвинутых пользователей PC. Например, Nokia PC Suite намертво вгрызается в меню автозагрузки, добавляет себя в «Мой Компьютер» и «Панель управления», а также немного гадит в реестре Windows. Данная прога заточена исключительно под телефоны Nokia, и к тому же, как показала богатая практика юзеров на просторах СНГ, иногда не работает с «палеными» аппаратами.



Разобравшись с телефонной книгой, сообщениями и другим мобильным хозяйством, освобождаем драго-



ценную память трубы от стандартных картинок, мелодий и тем, потому что скоро им

и приятелей, в ход идут подручные средства в виде приколных картинок с черепами, покмонами, фоток Оззи Осборна, Мерилина Менсона, картинок с птицами, зверями и прочими штуками, которые как нельзя лучше ассоциируются с тем или иным человеком или группой людей.

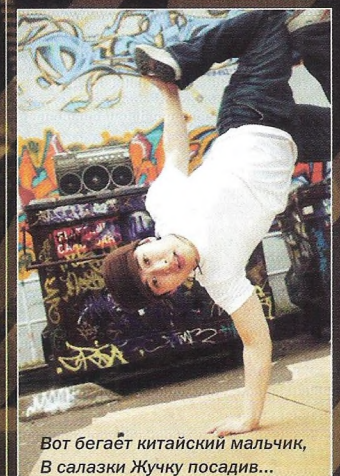
Картинку на рабочий стол желательнее подбирать с юмором и под стать ситуации. Так, к примеру, собираясь на свидание, на рабочий стол своего мобилатора желательнее прицепить фотку любимой (текущей любимой) девушки, а в качестве мелодии звонка поставить ее опять таки любимую песню. Все это, типа, создаст нужное впечатление и при определенном стечении обстоятельств позволит наладить даме сердца много всего лестного.

Но картинки – это сугубо личное, и, как правило, никто, кроме тебя, их не увидит, так что подобное укра-

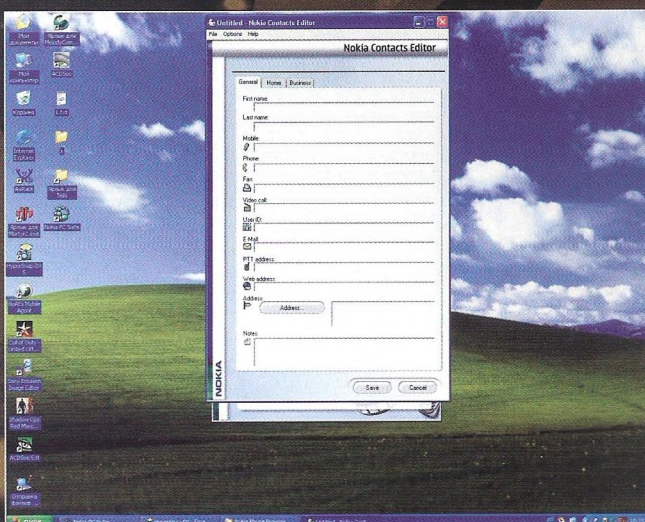
на смену придут новые, нестандартные. Итак...

Раз, два, три, четыре, пять – начинаем колдовать

Так вот, одна из самых главных фишек, за которые я люблю мобилники Sony Ericsson, – это возможность присвоить картинку и мелодию какому-то имени в телефонной книге. Собственно говоря, именно для таких дел в мобилниках и существуют встроенные цифровые камеры. А если таковой нет, то самое время взять (одолжить, выключить) цифровой фотоаппарат и напрямь знакомых. В противном случае – сканер вам в руки и фотоальбом навстречу. А когда заканчиваются фотки знакомых



Вот бегаёт китайский мальчик, В салазки Жучку посадив...



шательство – больше для души, чем для дела.

А вот со звуками ситуация совсем другая...

Шум, гам, тарарам

Помимо массы других хорошесть, в новых мобильных телефонах появилась еще одна функция: возможность установить в качестве мелодии звонка файл MP3 или диктофонную запись. То есть при достаточно извращенной фантазии можно устроить полнейший звуковой беспредел.

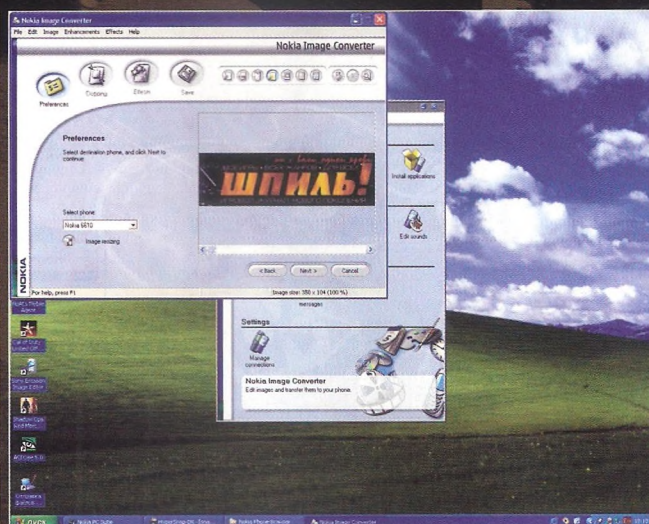
Самый простой способ самовыразиться – это надергать фрагментов из любимых песен при помощи любого звукового редактора, понизить битрейт в MP3



и закачать их (фрагменты) на телефон.

Это, конечно же, круто, но не верх оригинальности. Ведь, как и в случае с картинками, каждого человека можно ассоциировать с определенным звуком.

У меня, например, заведено так: если звонит шеф, который Мах Раян, то телефон орет «голосом» автомобильной сигнализации, подозрительно напоминающим тот, что установлен на его белом «Мерседесе». Если вдруг слышится звук битого стекла, значит, я понадобился кому-то из домашних. Визг электродов или лошадиное ржание возвещают о том, что обо мне с какой-то стати вспомнили бывшие девушки №1 или №2. Ну, а если доносится уханье большой ночной птицы, то это может означать только одно – Sovia пытается выйти на связь. Звонок от нашего бывшего



системного администратора, а нынче – научного редактора журнала «Компьютеры+Программы» Николая Тарасовича, вообще вырубает всех компьютерщиков в радиусе 10 метров – звук модемного коннекта на скорости 56К не спутаешь ни с чем ☺.

Звучек Message.wav из ICQ как нельзя лучше подойдет для сигнала о поступившем сообщении SMS или MMS. Очень символично, да и оригинально тоже. Как говорится, годами выработанный условный рефлекс функционирует безоговорочно ☺. Звуки Global.wav или MsgSent.wav, в принципе, тоже ничего, но они не так узнаваемы. Ну, и хит сезона – звук Infected.wav из Kaspersky Anti-Virus, который заставит дернуться каждого, кто хоть раз лечил свою тачку от всякой дряни.

Но это еще цветочки...

Отправляясь в компьютерный клуб или на крутую хакерскую вечеринку, в качестве мелодии лучше всего установить озвучку Microsoft.wav из всенародно любимой Windows 98.

Эффект гарантирован – проверено неоднократно.

А сколько различных звуков можно надергать из любимых игр! Здесь полет фантазии ограничивается только возможностями телефона. Но с учетом снижения цен на все новые модели большинства ведущих производителей телефонов можно с уверенностью сказать, что через полгода все в этом плане будет хорошо.

Рык льва, кудахтанье курицы, вой волка, кваканье лягушки, карканье вороны и прочие звуки живой природы, а также завывание сирен, траурный звон колоколов и многое другое можно

использовать для мелодии звонка.

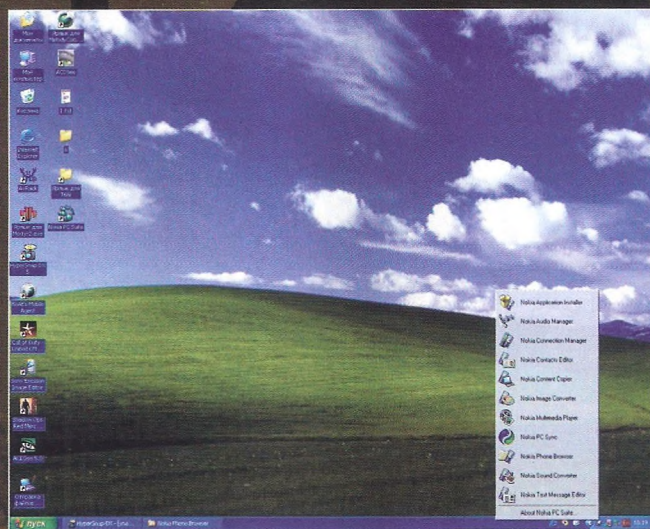
Ответ на вопрос, где же найти такие звуки, прост и всем известен – в интернете. Один из древнейших поисковиков – Alta Vista (www.altavista.com) – как раз позволяет находить не только документы или изображения, но и звуки. Также можно поискать библиотеки звуков, где тоже запросто накопаете интересного саунда.

Happy End

Итак, все куплено, скачано, установлено и прекрасно работает. Окружающие по достоинству оценили всю полезность ИК-порта и те преимущества, которые он дает. Но, скорее всего, настоящие преимущества данного девайса им будут до одного конкретного места. Рядовому пользователю мобильного для полного счастья нужно немного – пара-тройка новых модных мелодий («Черный бумер» или «Рыгада»), картинки веселенькие (с тетеньками) да игры новые (если в трубе имеется Java). Но, как правило, у 80% владельцев мобильных телефонов этот самый IrDA отсутствует. И вот тут-то можно проявить сознательность и заботу о близких, предложив им свои услуги по перекачке всего их интересующего при помощи WAP/MMS. За соответствующую плату, разумеется. Картинки можно подогнать на компе под экранное разрешение телефона заказчика, а потом переслать. Звуки или мелодии – найти, обработать, если это необходимо, а потом опять закачать. То же самое – с играми или Java-приложениями. Ну, короче, вы все поняли.

Я таким вот совершенно наглым и честным способом отбил стоимость своего ИК-порта за очень быстро – всего-навсего за какие-то выходные, и этим все сказано. Главное – цены не ломить ☺, хотя в любом случае твои (и мои) услуги обойдутся намного дешевле, чем SMS-сервисы профессионалов.

З думкою про вас, Алексей Лещук и его Злобная Личина





Покер 19012278

Більше тобі не потрібно їхати до Лас-Вегаса! Тепер ти можеш зіграти в найпопулярнішу гру в будь-який час і в будь-якому місці

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650 Samsung: C100, E700, P400, S300M, X100, X400, X450, X600 Siemens: C60, C65, MC60 LG: G1600 Sony Ericsson: T610

Ульотні равлики 19014178

Коала рятує свій евалпінтовий ліс від навали равликів-паразитів. Піднімаючись на дерева і перестрибуючи з гілки на гілку, збий якнайбільше шкідливих слимаків!

Nokia: 3100, 3200, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250 Samsung: C100, E700, S300M, X100, X400, X600 LG: C1100 Sony Ericsson: P800

Машиніст 19011378

Не награвся в дитинстві залізною дорогою? Не гай час, починай будувати власну залізницю прямо зараз та керуй потягом, як справжній машиніст

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i Siemens: C55, C60, M55, S55, SL55

Чорна діра 19016078

Чи зможеш ти втекти з найбільшої космічної в'язниці у всесвіті? Чи зможеш ти зберегти свій корабель в оточенні незліченної кількості розлючених ворогів? Втеча ще ніколи не була такою складною!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6230, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650

Наколосвітня подорож 19010578

У цій захоплюючій грі ти відчуєш себе справжнім повітроплавцем, що вирішив зробити навколосвітню подорож на своїй маленькій, але маневрентій повітряній кулі

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250 Siemens: C55, C60, C65, C65i, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55 Samsung: X100 Sony Ericsson: K700i, Z1010

Шарики 19014478

Мета гри - побити рекорд. Очки збільшуються, коли ти складаєш в горизонтальну, вертикальну чи діагональну лінію п'ять або більше однакових кульок

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6230, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650 Samsung: C100, E700, X100, X600 Siemens: C60, C65, C65i, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55

Печера 19012678

Герой, навіть такий маленький і симпатичний - завжди герой! На цей раз йому потрібно визволити принцесу у заплутаному підземному лабіринті. Тільки сміливому та відважному посміхатися доля

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650

МЕЛОДІЇ

ТОП		
9036278	Солнце и луна	Green Grey
9029778	Superstar	Jamelia
9037678	This love	Maroon 5
9048278	Despre tine	O-Zone
9047678	Марс	АКУЭНА!
9022878	Девушка по городу шла	В. Буцулос
9047978	Черный бумер	Сергея

ЗАРУБІЖНІ ХІТИ		
9051678	Runnin'	2 PAC
9029678	Here without you	3 Doors Down
9016878	Dream on	Aerosmith
9032078	You'll never be alone	Anastacia
9040278	Don't tell me	Avril Lavigne
9051778	Memory of love	Benny Benassi
9029878	Overprotected	Britney Spears
9036578	Hotel	Cassidy feat R. Kelly
9029078	Something special	De Phazz
9051478	Sand in my shoes	Dido
9001578	Heaven	DJ Sammy & Yanou ft. Do
9002278	Clint Eastwood	Gorillaz
9020978	Shock	In Grid
9036778	Tipsy	J-Kwon
9039178	Slow	Kylie Minogue
9034178	Believe in me	Lenny Kravitz
9048378	These world	Natasha Bedingfield
9028378	The magic key	One-T & Cool-T
9037978	Dragostea din tei	O-Zone
9003378	Jogi	Panjabi MC
9048578	Memphis bell	Prodigy
9040978	Stolen car	Sting
9040178	In the middle	Sugababes
9047078	Guilty	The Rasmus
9005678	Leave right now	Will Young

РОСІЙСЬКІ ХІТИ		
9051978	Бог есть	Делл
9051078	Девчонка-девчоночка	Иванушки International
9051278	Вика	Корни
9050078	Летний дождь	Игорь Тальков
9047878	Кукла	Сергея
9046978	Сидели и курили	Сплин
9046778	Прасковья	Уматурман

УКРАЇНСЬКІ ХІТИ		
9051878	Если ты хочешь	Ирина Билик
9006978	Убей мою подругу	Виа Гра
9005978	Мій про мене	Ани Лорак
9014078	Вставай	Океан Ельзи
9032878	Північна	Руслана
9036178	Ты - на север, я - на юг	В.Середюк & И. Билик
9047278	Нікому то не треба	Скрябін

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

ТОП				
56036278	56043778	56082778	56097078	56115678
56164978	56174078	56190778	56202878	56203078
56203378	56205678	56206078	56206878	56207978
56208078	56208478	56209978	56211178	56212778
56213678	56214278	56215378	56215478	56215578

РІЗНІ				
56215778	56215878	56216178	56216278	56216378
56216578	56216678	56217678	56218178	56218278

ЛОГОТИПИ

NOKIA			
26166378	26326278	26326578	26343778
26393378	26412078	26414678	26418878
26420078	26423678	26420378	26420678
26420978	26421678	26424278	26424678

ЛИСТІВКИ

NOKIA, SAMSUNG			
21128178	21197978	21198178	21242378
21242478	21243878	21244578	21244878
21244978	21245178	21245878	21246178

ЛОГОТИПИ

SIEMENS 101x29			
46183678	46328878	46365678	46365978
46366078	46366678	46366878	46367078

ЛОГОТИПИ

SIEMENS 101x46			
46197978	46230178	46283378	46286778
46324578	46355578	46368778	46369178
46369778	46370878	46372278	46372478

ЛОГОТИПИ

ALCATEL, PANASONIC, SONY ERICSSON, MOTOROLA, LG			
36240378	36398978	36402778	36411478
36416278	36417378	36421078	36423378
36424478	36424678	36399378	36400478

• Для отримання **звичайної мелодії** впиши в текст SMS-повідомлення: **Хууууууу**, де Х=2 для телефонів Nokia, Samsung; Х=3 для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic; Х=4 для телефонів Siemens, а **уууууу** - код мелодії і впиши SMS-повідомлення на номер **10639** якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, на номер **10659** якщо ти абонент Kyivstar GSM, Ace&Base, на номер **038** якщо ти абонент Golden Telecom

• Для заповнення **позитивної мелодії** впиши в текст SMS-повідомлення: **Зууууууу**, де **уууууу** - код мелодії і впиши на номер **10659** для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base; на номер **138** для абонентів Golden Telecom

• Для отримання **логотипу** або **листівки** впиши SMS-повідомлення з кодом логотипу або листівки на номер **10639** - якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС;

на номер **10659** - якщо ти абонент Kyivstar GSM, Ace&Base; на номер **038** якщо ти абонент Golden Telecom. Логотипи Siemens Golden Telecom не підтримує

• Для заповнення **кольорового зображення** впиши SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base; на номер **138** для абонентів Golden Telecom

• Для заповнення **java-гри** впиши SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899** для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10639** - 3 грн. з ПДВ, **10659** - 5 грн. з ПДВ, **10899** - 9 грн. з ПДВ, **038** - 0,55 USD з ПДВ, **138** - 0,95 USD з ПДВ.

Отримання - безкоштовно

Point Com
©Copyright 2004 by Point Com Ltd

Контакт-провайдер - ТОВ "Пойнт Ком".
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-ігор та інших розважальних сервісів та послуг www.fishka.com.ua
Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)



Святослав Вакарчук:

«Дакую»

Как-то осенью, десять лет назад, четверо ребят из Львова создали группу, которую назвали «Океан Эльзы». Да, теперь ей уже десять! Квартет «Океан Эльзы» сразу же стал одним из самых активных участников львовской рок-тусовки, хотя и исполнял не свойственную для этого города музыку – так называемый урбан-рок (смесь панка и поп-музыки). Позже «Океан Эльзы» стал известен еще больше.

Но в то время, когда создавалась группа, «Океан» Свято-слав Вакарчук был еще студентом...

– Слава, а в каком вузе ты получил высшее образование?

– Я закончил Львовский Национальный университет им. Ивана Франко. Специальность – физик-теоретик. Аспирантура – по специальности «Теоретическая физика».

– Насколько я знаю, у тебя два высших образования. А какое второе?

– Второе – экономическое, специальность – «Международная экономика». Получил ее там же, но заочно. А когда меня спрашивают:

«Кто вы по специальности?», я отвечаю: «Физик».

– Ты поступил на физику, потому что отец – физик?

– Это тоже сыграло определенную роль, но я просто люблю физику, еще в школьные годы ею увлекался. Дело в том, что гуманитарные науки для меня никогда не были сложными в восприятии. У меня очень хорошая память, и я без труда запоминал информацию, которую получал от преподавателей. А в физике нужно было думать аналитически, что мне и нравится. Потом это меня затянуло. Первые два курса университета я очень много учился. Эти годы выпали из моей неформальной жизни. В то время моя жизнь состояла из книг, библиотек. Музыка тоже была, но намного меньше.

– А ты помнишь свое поступление?

– Вообще-то я не сдавал вступительных экзаменов. Я занял второе место на олимпиаде по физике в школе, поэтому меня взяли в университет без экзаменов. Еще до выпускных экзаменов в школе я знал, что поступлю в вуз.

– Как влияло на твою студенческую жизнь то, что отец работал в университете, где ты учился?

– В учебе помогали его советы, его опыт. Но, с другой стороны, на меня все смотрели через его призму, и нужно было постоянно доказывать, что ты тоже личность, тоже что-то значишь.

– А на экзаменах приходилось списывать?

– Нет. Честно, нет. Я индивидуализмом отличался, писал то, что хотел. Просто не любил по шаблону что-то делать. Иногда страдал из-за этого. Иногда преподаватели из-за такого моего отношения к учебе занижали оценки.

– Скажи, а ты много пар прогулял?

– Прогуливал... В основном, это были общеобразовательные предметы, которые не касались специальности. Прогуливал много пар, начиная

с третьего курса. Как я уже говорил, первые два курса я был фанатом учебы. Вот они и выпали из моей студенческой жизни. А дальше уже было все нормально. Я учил по-настоящему только специальность, а остальные предметы – так себе. Были даже такие пары, на которых я ни разу не был. Я просто знал, что все равно сдам их по книжке.

– Чем же ты занимался, когда прогуливал учебу? Музыкай?

– Я мог не пойти на пару, но делать задание по спецкурсу. Все равно учился. Музыка особо не мешала учебе. Это уже на курсе пятом немного стала отнимать времени. Хотя у меня к пятому курсу уже настолько был отлажен механизм «учеба-гастроли», что одно другому не мешало. То есть в то время, когда другие гуляли, ходили на дискотеки, занимались спортом, я уделял внимание учебе. Кстати, я тогда бросил спорт (баскетбол), чтобы не навредить учебе, хотя достаточно успешно им занимался. Но сейчас вообще не играю.

– А как ты развлекался в студенческие годы?

– Развлечений было мало, потому что первые два курса я непрерывно учился. Четвертый-пятый – занимался музыкой, было не до развлечений. Ну, на третьем курсе разве что немного. Развлекался, как обычный студент: ходил на дискотеки с друзьями, совместно отмечали праздники, дни рождения... А когда отмечали «экватор», я не пришел домой ночевать. Мне тогда попало от родителей... Я просто не предупредил их, и они очень переживали.

– Значит, у тебя в жизни две страсти: физика и музыка. В какой момент увлечение музыкой перевесило?

– Первую песню я написал еще где-то в 15 лет. Это было что-то в народном стиле. Тогда я очень много слушал западной музыки. Сейчас понимаю, что в то время многому научился у иностранных групп. А профессионально музыкой начал заниматься на третьем

курсе, когда мне было 19 лет. Наверное, именно тогда, когда мы создали группу, музыка перевесила. Но физику я не бросил!

– Скажи, а когда ты начал ездить по гастролям, переезжал на заочную форму обучения?

– Нет, что ты. Я очень хорошо учился, к тому же окончил университет с красным дипломом – у меня не было ни одной «четверки». Хотя, возможно, по некоторым предметам мне поставили «пять» только потому, что все остальные оценки были «пятерки». Но предметы по специальности я знал безупречно.

– Ну хоть один день ты проработал по специальности?

– Когда учился в аспирантуре, уже будучи участником группы «Океан Эльзы», которая тогда была довольно известной, я преподавал в родном университете. Представляешь, студенты на два-три года были младше меня.

Чувствовал себя достаточно нелепо, когда студентки-ровесницы называли меня Святославом Ивановичем (хотя я был против этого, но не мог нарушить субординацию), после чего просили автографы.

– И что, даже экзамены принимал у студентов?

– Да, но только один раз. Я поставил много двоек. А когда красивые девушки начинали строить глазки, говорил: «Я могу вас в кино пригласить, но оценку не завышу».

– Мог бы ты работать преподавателем?

– Да, конечно. Я строгий, но справедливый – никогда бы не переходил на личности.

– А во время учебы подрабатывал?

– На пятом курсе музыка начала приносить какие-то деньги. А до этого у меня была повышенная стипендия, и родители помогали – мне много не надо было, на еду хватало.

– Скажи, а как было в те годы с личной жизнью?

– У меня было две девушки за годы студенчества. С одной я встречался первых три курса. Потом познакомился с девушкой, с которой прожил некоторое время.

– Тебе хотелось бы получить высшее музыкальное образование?

– Хотелось бы. Но чем больше я занимаюсь музыкой, тем меньше. Я смотрю, что постепенно набираюсь знаний, да и опыта тоже.

– А ты дописал свою диссертацию?

– Я дописал ее, но еще не защитил. Это не так просто, там много всего еще надо сделать. Тема моей диссертации – «Суперсимметрия электрона в магнитном поле».

– Можешь описать свой стиль жизни в трех глаголах?

– Хм... Пришел, увидел, победил.

– А как ты относишься к компьютерным играм?

– Крайне негативно. Никогда в них не играю. Считаю это засорением мозгов и пустой тратой времени.

– Скажи, тебе нравятся экстремальные виды спорта?

– Некоторые очень нравятся, а некоторые я не понимаю. Недавно во время записи программы «Форт Буаяр» я прыгал с банджи. Люблю ездить на водном скутере. Возможно, хотел бы заняться автогонками.

– А когда ты почувствовал, что пришла популярность?

– Иногда мне кажется, что очень давно, иногда – что совсем недавно. Все зависит от настроения.

– А «звездная болезнь» у тебя есть?

– Наверное, кто-то считает, что есть. Но мои друзья, те, кто близко меня знает, уверены, что нет. Все, что мог, переборол в свое время. Просто я так долго не обделен вниманием, что уже к этому привык.

– Я знаю, что вы сейчас собираетесь на гастроли

в Россию. Слышала, что и там ты поешь на украинском языке. У россиян с украинскими текстами проблем не возникает?

– Когда слушаешь музыку на иностранном языке, ведь не всегда понимаешь, о чем поют. Но от этого песня не перестает нравиться. Хотя иногда спрашивают: «О чем поешь?». Переводят тексты, многие даже слова заучивают. Некоторые учат украинский язык. Это очень приятно. Конечно, большинство русскоязычных поклонников лишены возможности понять то, о чем я пою, но на самом деле язык эмоций намного сильнее слов.

– Как родился сингл «Дякую»? Кому ты говоришь «дякую»?

– Я написал песню «Дякую» за 15 минут. Это было в июне после пресс-конференции, которую мы провели, когда из группы «Океан Эльзы» ушли Юра с Димой. У меня было довольно философское настроение. Я осознал, что за все это время стремительной гонки под названием «10 лет «ОЭ» я очень редко мог сделать паузу и подумать о тех людях, которые слишком много для нас сделали. Я просто написал для них песню. Это лучшая благодарность людям, которые были десять лет с нами и сделали так, что «ОЭ» стал тем, чем он есть.

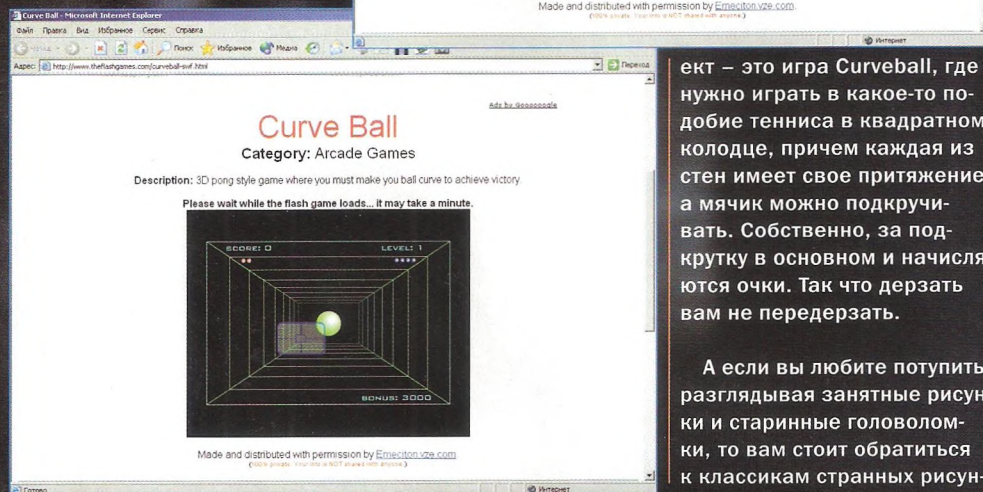
Отдельно коснусь очень важной для меня темы. Я хотел бы посвятить эту песню двум очень близким мне людям, которых сейчас уже нет. Это моя бабушка и мой дядя, научившие меня петь. Бабуля научила меня петь и привила любовь к музыке, а дядя познакомил с музыкой Beatles. Это перевернуло всю мою жизнь, после чего я и стал заниматься музыкой. К сожалению, жизнь распорядилась так, что сейчас их нет, но, как я написал в песне, «вони завжди зі мною».

Екатерина Трушник,
«5 балів»

5 БАЛІВ
журнал для студентів

Обыграйся, наконец!

Когда бывает скучно, а доступ к сети не мерян, не контролируем и бесперебоен, то можно попробовать себя не только в онлайн-играх, но и во флэш-играх. Выгодное отличие флэшек в том, что, во-первых, если быть умным хакером, их можно выдирать со страничек в сети, после чего юзать даже тогда, когда нету доступа к интернету. А во-вторых, они не портят вам реестр и инсталлировать их не нужно.



ект – это игра Curveball, где нужно играть в какое-то подобие тенниса в квадратном колодце, причем каждая из стен имеет свое притяжение, а мячик можно подкручивать. Собственно, за подкрутку в основном и начисляются очки. Так что дерзайте, вам не передерзать.

А если вы любите потупить, разглядывая занятные рисунки и старинные головоломки, то вам стоит обратиться к классикам странных рисунков – японцам.

У них вообще часто бывает так, что нарисована лодка с гребцом, а потом оказывается, что это вовсе не лодка, а аист на горе, причем художник имел в виду совсем даже брэнность жизни самурая. В общем, странные они. И вот вам доказательство – головоломка в стиле «Полной трубы», но немного в японской интерпретации: www.na-nahiro.com/compe/main.html.

Если вы не видели, вы много потеряли



Эта ссылка ходит по сети уже давно, но мы как-то не обращали ваше внимание на такой жанр, как издевательство над рисунками и творчеством разных авторов. На этот раз умники решили проанализировать детские рисунки:

www.ico.aha.ru/h/klds_pictures/detpics.htm.

Вот вам только один пример – верхний рисунок:

«ПОГРАНИЧНИКИ» (Мятая бумага, карандаши, слюни).

Судя по счастливым лицам и шапкам набекрень пограничников, они – дембели. Бегут они неспешно, так как, учитывая следы, они гонятся за одноногим нарушителем государственной границы. Нарушитель бросил в них гранату, как видно,

по кусту, летающему в небе (см. верхний правый угол). Судьба нарушителя уже предreshена художником: на поводке у пограничников – ручные разъяренные медведи.

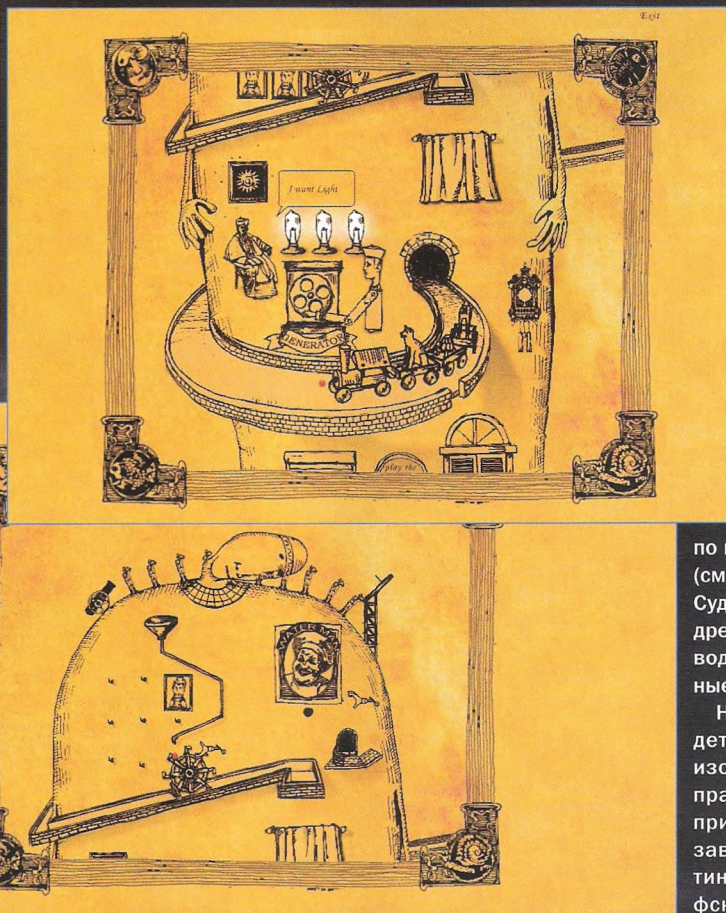
Нераскрытая экспертами деталь рисунка (фрагмент изображения левой руки правого пограничника) придает картине некую незавершенность, отчего картина приобретает философский оттенок.

Так что остается одна проблема – найти эти самые игры. Вот вам ссылка:

www.theflashgames.com. Тут имеется 725 игр на любой вкус, начиная с конструкторов по составлению речей Бушу и заканчивая играми для взрослых типа закрытия бухгалтерской отчетности в конце расчетного периода.

Насчет количества игр – это, конечно, большой вопрос. Мы не считали, а они говорят, что их 725. Не знаем, сколько их там точно, но никак не меньше трех (хм, раз, два, и эта еще). Да, трех. А, нет! Четырех – про отчетность мы забыли...

Есть идейные головоломки, ну, а самый су-перский про-





МЕЛОДІЇ

		NOKIA SAMSUNG	SIEMENS	ПОЛІФОНІЯ
Невеста	Глюкоза	30050016	33050016	50050016
Я у твоих ног	Власова Наташа	30050116	33050116	50050116
Три звичних слова	Ані Лорак	30050216	33050216	50050216
Малыш	Глюкоза	30050316	33050316	50050316
Романс	Сплин	30050416	33050416	50050416
Я по тебе скучаю	Катя Лель	30050516	33050516	50050516
Не верь, не бойся, не проси	Тату	30050616	33050616	50050616
Last to know	Pink	30050716	33050716	50050716
No regrets	Robbie Williams	30050816	33050816	50050816
Притяженья больше нет	Меладзе и Виа Гра	30050916	33050916	50050916
Жениха хотела	Сердючка Верка & Глюкоза	30051016	33051016	50051016
Stronger	Sugababes	30051116	33051116	50051116
Nobody wants to be lonely	R.Martin & Aguilera	30051216	33051216	50051216
Freeek	George Michael	30051316	33051316	50051316
Sing it back	Moloko	30051416	33051416	50051416
First day of my life	The Rasmus	30051516	33051516	50051516
Can't get you out of my head	Kylie Minogue	30051616	33051616	50051616
Котенок	Малинин Никита	30051716	33051716	50051716
Акунаматата	Пьер Нарцисс	30051816	33051816	50051816
Boys	Britney Spears	30051916	33051916	50051916
Come into my world	Kylie Minogue	30052016	33052016	50052016
Pretty woman	Roy Orbison	30052116	33052116	50052116
Jaleo	Ricky Martin	30052216	33052216	50052216
Crazy	Julio Iglesias	30052316	33052316	50052316
Secret land	Sandra	30052416	33052416	50052416
Шоколадный заяц	Пьер Нарцисс	30052516	33052516	50052516
Песенка разбойников	Дискотека Авария	30052616	33052616	50052616
Me, myself and I	Beyonce	30052716	33052716	50052716
Love to see you cry	Enrique Iglesias	30052816	33052816	50052816
Baby I love you	Jennifer Lopez	30052916	33052916	50052916
Jogi	Panjabi MC	30053016	33053016	50053016
God is a DJ	Pink	30053116	33053116	50053116
Non stop	Reflex	30053216	33053216	50053216
Апельсиновая песня	Блестящие	30053316	33053316	50053316
Отпусти	Валерия	30053416	33053416	50053416
Пламя страсти	Ветлицкая Наталья	30053516	33053516	50053516
Ой ой	Глюкоза	30053616	33053616	50053616
Все решено	Гости из будущего	30053716	33053716	50053716
Небомореоблака	Земфира	30053816	33053816	50053816
Нелюбимая	Руки Вверх	30053916	33053916	50053916
Прости за любовь	Савичева Юлия	30054016	33054016	50054016
Believe me	Савичева Юлия	30054116	33054116	50054116
Гимн Україні		30054216	33054216	50054216
Девушка по городу шла	Бутусов Вячеслав	30054316	33054316	50054316
Черный бумер	Сергеа	30054416	33054416	50054416
Загубили Лялю	Сергеа	30054516	33054516	50054516
Кукла	Сергеа	30054616	33054616	50054616
Биология	Виа Гра	30054716	33054716	50054716
I know what you want	M. Carey & Busta Rhymes	30054816	33054816	50054816
Guilty	The Rasmus	30054916	33054916	50054916
Мы сидели и курили	Сплин	30055016	33055016	50055016
Новые люди	Сплин	30015016	33015016	50015016
It must have been love	Roxette	30026816	33026816	50026816

поліфонія для моделей:

мономелодії для моделей:

Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650; Samsung X100, X600, E800, E700, D410, C100, V200, S300M, S500, E400; Panasonic EB G60, X70; Alcatel OT535; Siemens C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; LG C1100, G1600, G5400; Motorola E365; Sony Ericsson T230, T300, T610, P800, P900, Z600

Усі моделі Nokia (окрім 3110, 5110, 5130); Samsung R200S/R210S, N600, N620, T100; Siemens A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i*, SL55 (*модель не сигналізує про отримання контенту)

UMC, SIM-SIM та ДЖИНС

Відправте пустий SMS на номер 104507xxxxxx, де xxxxxx — код обраного контенту. Вартість замовлення — 5 грн. (з ПДВ)

КИЇВСТАР та ACE&BASE

Відправ SMS з кодом обраного контенту на номер 104507, для поліфонії — на номер 7047.

Вартість замовлення — 5 грн. (з ПДВ), поліфонічної мелодії — 7 грн. (з ПДВ)

ЯК ЗАМОВИТИ?

Якщо Ви замовляєте поліфонічну мелодію або кольорове зображення — у відповідь отримаєте WAP-адресу, за якою зможете завантажити обрану мелодію чи зображення. Для цього повинні бути активовані та настроєні WAP-послуги. Вартість WAP-з'єднання оплачується окремо.



(10x29) Siemens C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45i, SL55, C60;
(10x46) Siemens A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i;
Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінсейвер)
(10x64) Siemens S45, ME45 (як скрінсейвер), SL45i (як логотип)

ЛОГОТИПИ NOKIA, SAMSUNG



Nokia 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; Samsung R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D410

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ



Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; LG G5310, C1100, G1600, G5400; Siemens C60, M55, MC60, SL55, S55; Alcatel OT535; Samsung S300M, D410, E700, E800, X100, X600, V200, C100 (з прошивкою G4 та вище); Sony Ericsson T310, T610, T68i, P800, P900, Z600; Panasonic EB G60, GD67, X70; Motorola E365

ПЕРЕКОНАЙТЕСЬ, чи підтримує Ваш телефон прийом кольорових зображень та поліфонічних мелодій. У WAP-браузері свого телефону наберіть адреси:
<http://unotech.com.ua/testpoly> або
<http://unotech.com.ua/testcard>
і завантажте БЕЗКОШТОВНІ поліфонічну мелодію чи кольорове зображення

Служба підтримки:
(044) 531 4051
(пн-пт, 9:00-18:00)



Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України АА 223305 від 12.11.2002



Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України № 009503 від 12.04.2001

СЕМНАДЦАТИДНЮВОВАЯ ПЛОСКОСТЬ

Представьте себе (если, конечно, сможете) реальный мир, где не юниты, а простые салаги роют канавы, а на мостовую наложен асфальт, а не текстуры. И вот в этом примитивном мире движется человек от точки А («Альфа Ромео») до точки Б («БМВ»). Отбросив нафиг дуалистическую природу электромагнитного излучения, мы можем наблюдать плавность движений человека, их единство во времени и пространстве. Он действительно движется, миллиметр за миллиметром преодолевая путь, не пропускающая ни одной точки своей траектории. И все это действие заливает солнечный свет.

«А при чем тут монитор?» — спросите вы. Так вот, про солнечный свет. Если бы человек шел ночью, то было бы намного интереснее: сначала темно, ничего не видно, и вдруг включается прожектор — мы видим человека, застывшего в каком-то месте между тачками А и Б. Теперь представим себе, что прожектор начинает за-
жигаться все

чаще.

Когда частота его включений/выключений достигнет определенного порога, у человека сложится впечатление, что свет включен постоянно. Это связано с физиологией человеческого глаза.

В компьютерной системе роль прожектора выполняет монитор. Он как бы подсвечивает то, что рисует видеокарта. Главное — прорисовывать картинку на мониторе с нужной частотой. Повышать частоту ЭЛТ-мониторов, то есть мониторов с трубкой, как у телевизора, принято по следующей причине: люминофор экрана за время вертикальной развертки может потерять значительную часть яркости, после чего монитор начинает «мерцать». Но если установить частоту развертки монитора достаточно высокой (75–100 Гц), то можно компенсировать этот недостаток. Заметьте, частота монитора влияет только на эргономику и никак не связана с производительностью ПК. Если не верите, то запустите какой-то бенчмарк и выключите монитор. Это не шутка. Можете проверить — ничего не поменяется.

А у TFT-мониторов совершенно другой прин-

цип работы, и люминофор там отсутствует. Частоту в таких устройствах нужно выбирать согласно инструкции. В ней производитель указывает оптимальные параметры работы. Для 17" TFT-панелей это, как правило, 1280x1024@60 Гц. Если увеличить частоту, например до 75 Гц, то, скорее всего, это негативно повлияет на качество картинки. Вполне вероятно, что ваши глаза будут ощущать определенный дискомфорт.

Продолжая говорить о различиях ЭЛТ- и TFT-технологий, нужно обратить внимание на два фактора. Яркость плоских экранов значительно ниже, чем обычных. При интенсивной смене фрагментов изображения может быть заметна инерционность пикселей — неспособность точки экрана резко сменить свой цвет.

Карты, деньги, TFT-мониторы...

Чтобы проверить на практике всю эту теорию, я не поленился поиграть (как мне это уже надоело! Когда я прихожу домой, то с удовольствием программирую на C++ или, если уж сильно повезет, мою посуду) в несколько игр на популярных 17" TFT-мониторах. А еще посмотрел фильм с боевыми сценами.

Итак, что мы проверя-

ем? Во-первых,

инерционность мониторов.

Сразу скажу — для игршек данный параметр не важен. Он не создаст неудобства, даже если вы «работаете» в самом динамичном шутере.

Объясняется это спецификой виртуального мира: в нем вместо красок — текстуры, которые слитны/моноклитны для пользователя. То ли дело красочный фильм! Именно данный вид искусства сегодня наиболее требователен к качеству видеоизображения. Тестировалась сцена из «Матрицы», в которой Нео и Морфеус демонстрируют приемы кунг-фу. И тут можно визуально определить, что независимо от параметра «Реакция пикселей», указываемого производителем, результат был приблизительно одинаковым. Например, халат Нео то и дело менял цвет с белого на волнисто-серый, а его кулак в одном эпизоде деформировался, будто он какой-то пластилиновый (в таблице ниже приведена субъективная оценка инерционности — чем меньше число, тем лучше). Хотя в целом какого-то негативного ощущения от просмотра фильма на TFT-мониторе (ни на одном из рассматриваемых) не было. А для игр данный недостаток, обусловленный самой технологией, вообще не имеет значения. В технической документации производители указывают параметр, непосредственно связанный с этой

характеристикой дисплеев – «Реакция пикселей». Реакция определяется так: пикселю дается сигнал погаснуть и измеряется время, за которое этот процесс происходит.

Следующая характеристика – яркость. Это то, в чем плоские мониторы действительно проигрывают ЭЛТ-сорочкам, а последние, в свою очередь, – обычным телевизорам. Действие многих игр происходит в мрачных лабораториях и темных подземельях, а фонарик не всегда под рукой. Вот незадача! Чтобы ваши глазки через месяц-другой игры в DOOM III не светились в темноте, лучше брать дисплей с хорошей яркостью. В тесте осуществлялась субъективная оценка освещенности эталонной сцены и учитывались параметры, указанные производителем. Для этого одинаково устанавливались важные параметры дисплеев: яркость – на максимум, а контрастность – на 70%.

Третий проверяемый критерий – цветовая контрастность. Для начала скажем, что это такое. Вы, наверное, знаете, что в компьютере все цвета имеют свой индекс. Например, красный для монитора – это «255.0.0». Именно так любая программа передает информацию для монитора. А теперь представьте, что одна область текстуры имеет индекс «255.0.0», а другая – «240.0.0». Насколько сильно будут отличаться эти области на экране? В принципе, данный показатель может быть полезен. Как вы поняли, он помогает отличать предметы по цветам. Результаты эксперимента по определению цветовой контрастности сильно зависят от многих факторов, в том числе и от освещения. Проще всего для этого использовать Photoshop – в этой программе можно по индексу задавать цвет. Благодаря показателям, приведенным в общей таблице, можно определить, насколько должны отличаться индексы цветов в палитре, чтобы это различие, как говорится, бросалось в глаза.

Существует еще несколько физических ха-

рактеристик, на которые следует обратить внимание.

Зерно TFT-матрицы определяет разрешающую способность, размер точек, с помощью которых монитор создает изображение. Производители должны стремиться к уменьшению этого параметра.

Угол обзора. Зачастую дисплей компьютера расположен не под прямым углом, а несколько отклонен вправо или влево. Для плоских экранов это может быть проблемой. В документации всегда указывают угол, под которым изображение на дисплее еще можно увидеть. В нашем случае у всех мониторов это значение больше 140 градусов. Другими словами, вы можете на 70 градусов отклоняться вправо и влево от нормальной позиции монитора и при этом еще видеть картинку на экране.

Сейчас практически у всех хороших видеокарт есть два типа выходного видеосигнала – аналоговый (D-SUB) и цифровой (DVI-D). Лучше, если и у монитора будет два входа. Считается, что использование цифрового стандарта помогает добиться лучшего качества изображения.

Высокая контрастность (имеется в виду яркостная контрастность – степень различимости черного и белого) делает текст более читаемым.

AOC LM727: «крученный» монитор

Видели ли вы когда-нибудь субъектов, норовящих постоянно что-то потрогать? Ну, например, ручку на столе или календарик на подставке. Их руки, как заколдованные, тянутся от одного предмета к другому. Учатся такие товарищи обычно плохо – тройка по математике и, возможно, четыре с натяжкой по истории (Макс, тут старая система оценивания!). Им не хватает

усидчивости и все время что-то мешает – то мышка не так лежит, то клавиатура слишком мягкая. Поставьте такому типу на стол TFT-монитор – и (спору) он его начнет донимать: попытается крутить в разные стороны – вокруг стола, вправо-влево, а возможно, даже наклонять (Тир: заглянуть в декольте или под юбку все равно не удастся!). AOC LM727 – это то, что нужно такому типу людей. У этой модели имеется три степени свободы, а также программа, позволяющая поворачивать изображение на панели под разными углами – иногда бывает очень полезно.

Обратите внимание на то, что реакция пикселей монитора – самая медленная из представленных – 25 мс, а вот субъективная оценка инерционности очень хорошая. Мы все-таки отдаем предпочтение результату, полученному на практике.

Чтобы оценить стабильность синхронизации, загружалось несколько игрушек с различными параметрами разрешения – 640x480, 800x600 и 1280x1024. Ту же операцию мы проворачивали и со всеми остальными тестируемыми мониторами. Сбоев у этой модели не было обнаружено.

Как говорят в народе, не все хорошо, что хорошо начинается. Вот и в нашем

случае... Короче, подвела яркость. Этот дисплей оказался, пожалуй, одним из самых темных среди всех тестируемых моделей. Я не скажу, что на нем ничего не было видно. Просто иногда не видны были ни стены, ни потолок. Нарваться на стену было очень просто. А вот производитель указал яркость как минимум не хуже, чем у других представленных в тесте устройств.

Как видно, тест на различимость цветов дал хорошие результаты. А к недостаткам монитора следует отнести отсутствие DVI-разъема.

ViewSonic VP171b: яркий монитор

Не удержусь и сразу перейду к хорошему. Меня очень впечатлила прогулка по темным закоулкам фашистско-

го бункера в RTCW. Увидел столько всего интересного, чего с другими мониторами не удавалось. ViewSonic VP171b действительно продемонстрировал хорошую яркость. А ведь его номинальная яркость – 260 кд/м², такая же, как и у модели AOC. Чудеса, да и только!

Что еще можно сказать об этом экзаменуемом? Приятный, стильный дизайн. Удобное управление панелью изображения, которая поворачивается во всех плоскостях и может легко, без усилий, приподниматься вертикально. У этого монитора есть и цифровой, и аналоговый вход для сигнала. При заявленной в документации яркостной контрастности (достаточно хорошей) цветовая контрастность, которая определялась экспериментально, оказалась вполне посредственной. В целом, по основным характеристикам именно эту модель можно порекомендовать любителям компьютерных игр.

ViewSonic VG710s: колоритный монитор

Именно такая характеристика приходит на ум после первого взгляда на картинку, которую показывал экран, – хорошие, мягкие цвета. На нем даже однообразные пейзажи компьютерных игр выглядели приятно

и привлекательно. Правда, когда спускаешься в подземелье, наступает разочарование. Мы все-таки надеялись, что данный ViewSonic так же хорошо видит в темноте, как и первая тестируемая модель от этого производителя. Истину следует искать в технических характеристиках.

Обратите внимание на то, что у VG710s чуть меньше угол вертикального обзора. С другой стороны, в этот монитор встроены стереофонические колонки. Очень часто плоские мониторы приобретаются с целью сохранения места на рабочем столе, и использование комбинации «монитор-аудиосистема» в таком случае мне кажется разумным. Конечно, ожидать суперкачества звука не прихо-

дится, но если смотреть фильм или играть в игрушку, не требующую четкой реакции на направление и силу звука, то и таких колонок достаточно. Кстати, о фильмах: этот монитор продемонстрировал самую худшую видимую инерционность и самую плохую цветовую контрастность. К недостаткам следует отнести и невозможность поворота панели. Вернее, вращать этот монитор можно только целиком, вместе с подставкой. Поскольку вес TFT-монитора небольшой, то это не такая уж серьезная проблема. Вот только непонятно, зачем в таком случае делают вращающиеся панели? Экономить пару баксов на цифровом видеовходе производители, к их чести, не захотели. И это правильно.

LG L1730b: быстрый монитор

Если вы заглянете в таблицу технических характеристик, то увидите, что

Сравнительные характеристики мониторов

Модель	AOC LM727	ViewSonic VP171b	ViewSonic VG710s	LG L1730b	Samsung SyncMaster 173VT	Samsung SyncMaster 172V
Размер зерна, мм	0,264	0,264	0,264	0,264	0,26	0,264
Угол обзора	140	140	140 гор., 120 верт.	160 гор., 140 верт.	150 гор., 120 верт.	150 гор., 120 верт.
Интерфейсы	D-SUB	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB	D-SUB
Поворот панели	+	+	-	-	нет	-
Яркость, кд/м²	260	260	250	250	270	250
Контрастность	450:1	500:1	450:1	550:1	500:1	450:1
Реакция пикселей, мс	25	16	16	12	12	25
Инерционность в видео	30	30	40	20	20	30
Инерционность в играх	0	0	0	0	0	0
Цветовая контрастность	15%	24%	26%	25%	15%	20%
Ориентировочная цена, \$	400	530	510	430	Новинка! На данный момент цена недоступна	400
Общая оценка	3	5	3	4	5	4

матрица данной модели характеризуется минимальной реакцией пикселей. Интересно... Нео и Морфеус на этом дисплее выглядели лучше, чем в других случаях. Очень хорошо, что у данного монитора есть цифровой вход, ведь синхронизация параметров «монитор/видеокарта» по аналоговому входу работала не всегда. © В некоторых случаях экран делился темной вертикальной полосой на две части. И если задвинуть мышку до конца вправо, то она вдруг появляется с левой стороны. Посмотрите, если на вашей видеокарте нет DVI-D-выхода, то прежде чем приобретать этот монитор, следует протестировать его на совместимость с видеокартой. Впрочем, это полезно в любом случае.

Говорят, о вкусах не спорят. Тогда, возможно, кому-то понравится дизайн L1730b в стиле «металлик». Саму панель в этом мониторе вращать нельзя. Но, как видно из таблицы, она

обладает хорошими параметрами —

таться в том, как установить яркость или контрастность.

Samsung SyncMaster 172V: универсальный монитор

Это монитор, ориентированный на широкое использование. В отличие от своих сородичей (172X с минимальной реакцией пикселей 12 мс и 172T с повышенной контрастностью), данная модель характеризуется средними параметрами, что, конечно, отражается в крайне привлекательной це-



не. По этой же причине,

наверное, в мониторе отсутствует и цифровой вход видеосигнала. Сбоев в синхронизации при разных разрешениях мы не обнаружили. Оценка таких параметров, как инерционность, яркость и цветовая контрастность, не позволила ни с хорошей, ни с плохой стороны охарактеризовать данную модель.

Дизайн монитора достаточно стильный — черный корпус с подставкой и тонкая серебристая рамка вокруг дисплея. В монитор встроены колонки, которые находятся на тыльной стороне. Кстати, дисплей может поворачиваться только вокруг горизонтальной оси. Для такой конструкции полезно, когда у панели угол горизонтального обзора больше,

как в данном случае или в модели LG L1730b.

Кроме самого меню, на переднюю панель вынесены кнопки, позволяющие легко управлять самыми важными параметрами работы монитора — яркостью и контрастностью.

Samsung 173VT: важный монитор

Хотелось бы и этот монитор признать ярким, но «погоняло» уже занято :-). Наш мир продолжает быть неидеальным, даже несмотря на то, что вышел DirectX 9.1b.

Задokumentированная яркость (см. таблицу) была видна невооруженным глазом, а все мои любимые темные закоулки в ужасно-мрачно-депрессивно-поглощающем лабиринте с монстрами пропали. Я столько всего интересного вдруг там надыбал — оказывается, гладиаторы пили все-таки баночное пиво «Оболонь», а не то, что рекламирует Бритни Спирс. Кстати, доступ к регулированию оговоренного параметра монитора можно получить с помощью кнопки на передней панели, что значительно проще, чем использование меню. Обратите внимание еще на одно новшество — кнопку Magic Bright: она позволяет легко загрузить предустановленные настройки, специально оптимизированные для работы с текстом, веб-страницами, или для других целей. Тестирование такого параметра, как инерционность, оставило двоякое ощущение. С одной стороны, был продемонстрирован один из лучших результатов (наравне с LG L1730b, у которого «Реакция пикселей» также составляет 12 мс). И все-таки это не то, что хотелось бы видеть. Разработчикам нужно еще потрудиться. Как яркостная, так и экспериментально определенная цветовая контрастность оказались очень хорошими. Если к ко-

личественным характеристикам данного дисплея добавить еще и приятный дизайн, то остается хорошее впечатление. Единственным существенным недостатком 173VT является отсутствие DVI-D-порта.

Хорошо, что ты такой плоский...

Итак, мы рассмотрели несколько моделей TFT-мониторов, чтобы определить, насколько они подходят для удовлетворения потребностей геймера в адреналине и положительных эмоциях. Вот что получилось. Частота синхронизации в мониторах (которую для TFT-панелей обычно нужно устанавливать в 60Hz), скорее всего, никак не влияет на производительность и играбельность. С другой стороны, если вы планируете играть много часов в день, то учтите, что TFT-мониторы не имеют вредных излучений, и это хорошо. Плохо то, что у них яркость меньше, чем у ЭЛТ-моделей. Это самый главный параметр, на который следует обращать внимание при выборе экрана для игр.

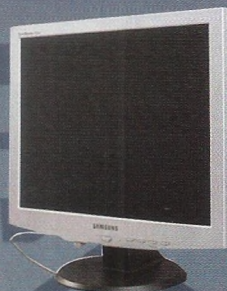
Учтите, что плоские мониторы могут устанавливаться не только на столе. Так, все участвовавшие в тестировании мониторы крепятся на стену. В этом случае можно максимально сэкономить рабочее пространство.

Итак, подводя итоги, можно сказать, что в нашем конкретном случае победителем в номинации «Монитор для игр» является Samsung 173VT. Он имеет хорошую яркость и неплохой показатель инерционности. Также в него встроены аналоговый и цифровой входы видеосигнала, а его дизайн достаточно приятен.

Редакция благодарит за предоставленное оборудование компании:

ELKO — www.elko.kiev.ua;
Samsung — www.samsung.ua;
MTI — www.mti.ua;
ERC — www.erc.kiev.ua
RRC — www.rrc.com.ua.
LG — www.lg.ua.

Николай Ткаченко
tnt@comizdat.com



углами обзора, контрастностью и реакцией пикселей. Определение цветовой контрастности не произвело фурора — она оказалась в пределах обычной. Из-за этого, а также из-за не очень большой яркости назначение данного монитора следует охарактеризовать так: можно работать, смотреть фильмы и иногда играть. Хотелось бы отметить систему управления и меню: это единственный монитор в тесте, где не пришлось пу-

Cheats + Hits

Full Spectrum Warrior

В меню ввода кодов для свеже созданного профайла пишем:

- NICKWEST – модели игроков с большими головами;
- MERCENARIES – боеприпасы не кончаются;
- SWEDISHARMY – увеличивает наносимый ущерб.

18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

Читы действуют для версии 1.03 или более свежей.



Сначала открываем в папке «Мои документы» папку сейвов игры – 18 WoS Pedal to the Metal и ищем конфиг: файл config.cfg. Открываем его и в строчке с параметром `uset_g_console` меняем 0 на 1. Теперь во время игры можно нажать на тильду (кнопка «~»), и откроется консоль, где можно ввести следующие коды:

- `cheat all` – открывает всех водителей, продавцов грузовиков и дает 600 тысяч денег;
- `cheat money` – дает 100 тысяч денег;
- `cheat drivers` – открывает всех водителей;
- `cheat dealers` – открывает всех продавцов грузовиков;
- `cheat star` – поднимает престиж до 10;



- `cheat stars` – поднимает престиж до максимума.

Deer Hunter 2005

В однопользовательской игре нажимаем на тильду и в открытой консоли пишем `/cheat` и через пробел – нужный код, после чего жмем на Enter. Чтобы отключить код, повторяем тот же код еще раз.

- `Aliens` – показывает на GPS всех животных;
- `daredevil` – животные «тупеют»;
- `theflash` – игрок носится как сумасшедший;
- `shine` – солнце светит ярче;
- `rainman` – начинается дождь.

Есть читы и для демки игры:

- `/cheat aliens` – показывает всех животных на GPS;
- `/cheat matrix` – камера на пуле. Must see!;
- `/cheat predator` – полноэкранный режим ночного видения.

Warhammer 40 000: Dawn of War



Нажимаем одновременно на Shift и Enter и вводим значимые коды:

- `Whosyourdaddy` – все юниты становятся бессмертными;
- `Greedisgood` – появляется 10 000 ресурсов Power и Requisition;

- `AlbertEinstein` – полный апгрейд для всех юнитов, транспорта и машин;
- `Allyourbasebelongstous` – выигрыш.

Rome: Total War

Открываем консоль нажатием на тильду. Вводим коды:

- `bestbuy` – в режиме кампании юниты стоят на 10% дешевле;
- `oliphaunt` – в режиме кампании слоны – на 40% больше;
- `jericho` – в режиме сражения стены осаждаемой крепости валятся;
- `date` – изменить дату;
- `toggle_fow` – переключить дым войны;
- `add_money 20000` – добавить 20 тысяч денег. Работает 1 раз за игру;
- `add_population` – добавить текущему городу населения;
- `auto_win` – следующая начатая битва автоматически выигрывается;
- `give_trait` – добавляется указанное свойство;
- `give_trait_points` – добавляются очки к указанному свойству;
- `process_cq` – все строящиеся здания мгновенно достраиваются. Второй раз не срабатывает;
- `process_rc` – все строящиеся военные юниты достраиваются мгновенно. Второй раз не срабатывает;
- `move_character` – выделенный юнит передвигается на указанное место;
- `force_diplomacy` – противник принимает ваше предложение;
- `invulnerable_general` – генерал становится неуязвимым;
- `kill_character` – убивает выделенного персонажа;
- `season` – меняется время года;
- `capture_settlement` – захватывается указанный город;
- `create_unit` – создает юнит с указанными характеристиками.

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 11 (36), листопад 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О. Ліщук

Літературний редактор

А. Гриневич

Дизайн та комп'ютерне

верстання

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

О. Сепітій

Служба розповсюдження

В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 27.10.2004.

Наклад 23 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №04-4383

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53,

Тел./факс: (044) 454-08-74

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі 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.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

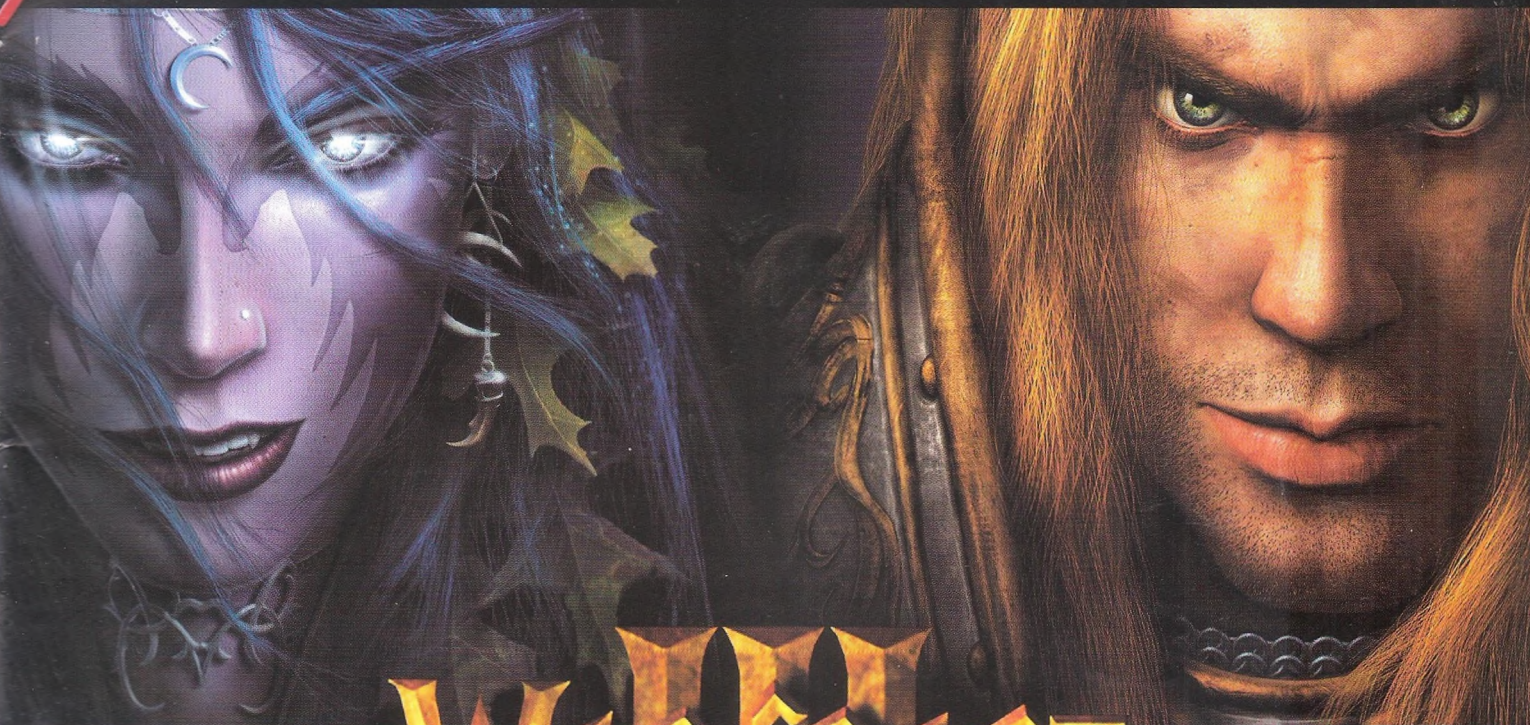
1С Україна	2-я обл.
ШПИЛЬ!	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Сильвер.Ком	4
ZyXEL	5
Samsung Mobile	7
Джинс	11
IP Telecom	21
Mobilemania	43
Поинт Ком	55
Юнотек	59

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



WARCRAFT III



ЖДИТЕ!



SyncMaster™



Нова серія рідкокристалічних моніторів SyncMaster TFT поєднує в собі традиційні переваги TFT-моніторів – економічність, безпечність, довговічність, високу якість зображення, швидкість реакції до 12 мс – з новими найсучаснішими властивостями – революційним дизайном, ергономічністю та професійним налаштуванням кольорів.

Тепер користуватися монітором зручніше й приємніше, ніж будь-коли.

Алгірі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 5374800

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG