

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

№6
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Doom III

аЦкие каникулы

Hitman: Contracts

лысый и опасный

Sacred

дело Diablo живет

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ:

Dungeon Lords, «Дальнобойщики 3», Dead Man's Hand, Knight of the Temple: Infernal Crusade, Battlefield Vietnam, World Soccer Winning Eleven 7 International, True Crime: Streets of L.A., Lords of Realm III, Schizm II: «Хамелеон» (Mysterious Journey II: Chameleon), Sniper Elite: Berlin 1945, Anito: Defend a Land Enraged, Ninja Gaiden, Forbidden Siren, War Times

Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-9006



9 771609 900008 06>

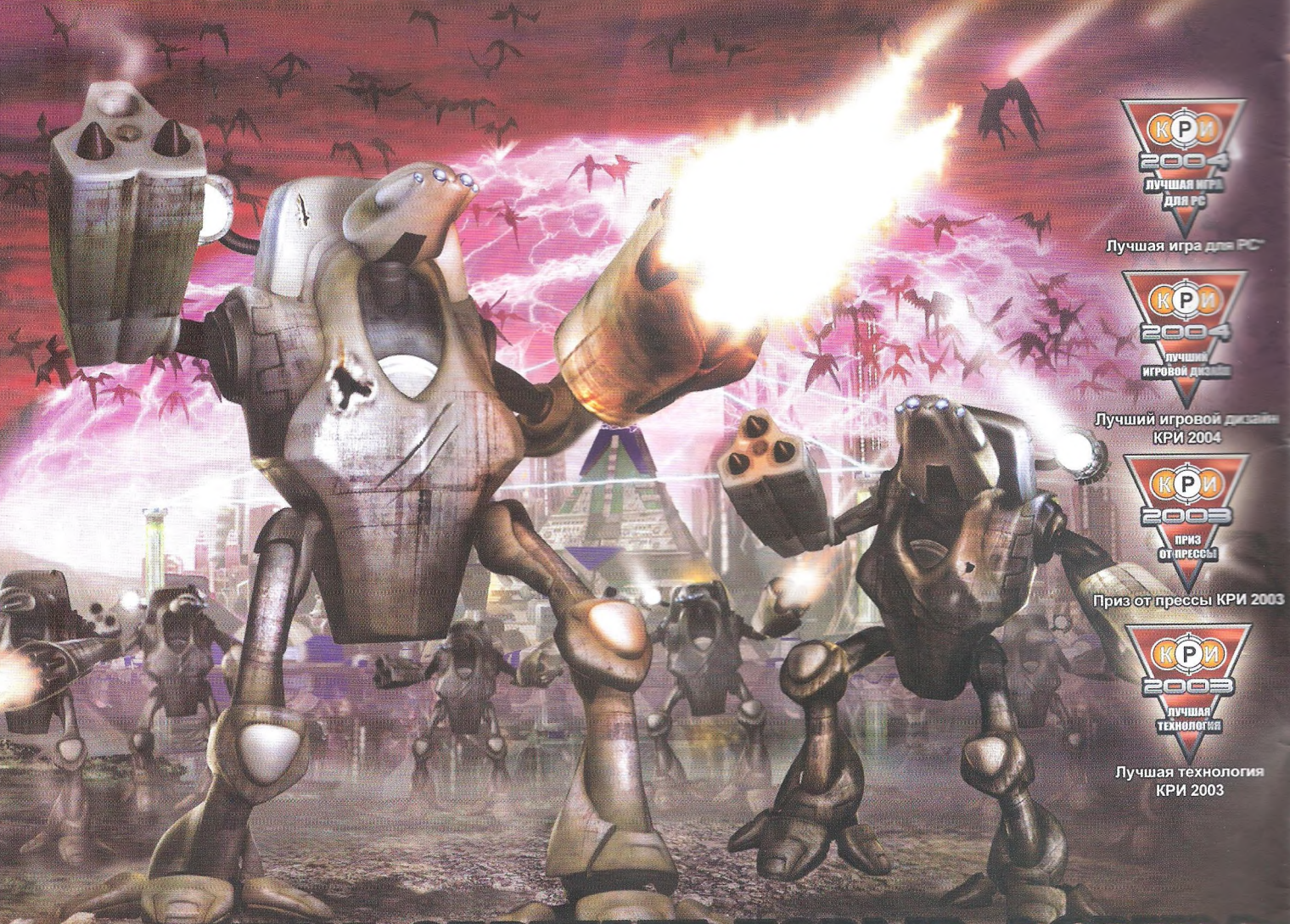
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ПЕРИМЕТР

ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ



Лучшая игра для PC



Лучший игровой дизайн
КРИ 2004



Приз от прессы КРИ 2003



Лучшая технология
КРИ 2003

СТРАТЕГИЯ ОБРЕТАЕТ НОВЫЕ ФОРМЫ



В игре используется технология Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены.
GameSpy, логотип «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.
© 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1C». Все права защищены.

* Номинация учреждена компанией Intel

<http://www.kdlab.com/>

<http://games.1c.ru/perimeter/>



ФИРМА "1C"



К-Д ЛАБ

INTRO

Соскучились? Мы тоже!
Ну вот, дети, и настало то,
на что мы все очень рассчитыва-
ли. Теперь можно три месяца
попряд забивать, как электромо-
лоток фирмы Bosch, гулять
до рассвета, кушать до обеда
и отрываться до заката.

И что мы вам предлагаем в свя-
зи с этими нежданно открывши-
мися возможностями? Мы говорим
вам: «Долой из душного города!».
Ближе к истокам, к простым
сельским радостям — запаху
свежего сена и других свежих
вещей, которые обычно пахнут
в деревнях, ближе к телесту
бурьяна и раскатистым переливам
гармонии. Что вам в этих камен-
ных джунглях? Девушки, игры,
алкоголь? Я вас умоляю! В горо-
дах — это не девчонки, это иллю-
стрированный каталог «Ката-
строфы человеческого тела».
По ли дело наши дочки: бедра —
сама себе руки на п*пу положить
не может, плечи — короуисло,
улыбка — колхозный частокот,
тоот, что с двумя проломали,
чтоб мешки с луком удобнее ты-
рить было. Такая женщина вве-
дет лошадь на полном скаку в го-
рящую избу и даже не улыбнется.

А игры какие на селе? Это ж
просто песня без слов и музыки!
Бывало, соберемся всем нашим
селои, возьмем грабли, ножки
от столов, а кто и целый стол,
подойдем к соседнему селу и громко
так крикнем: «Тей, пады, пошто
нам нарисадник истоптали?».

Ну, и гуляем с ними.
Но если подумать, ехать туда
стоит не из-за девушек. И не из-
за гулянок стенка на стенку.
И не из-за чудных запахов. Если
подумать, туда вообще не стоит
ехать. И что это со мной сегодня
такое?...

Кстати, вы когда-то встречали
осмысленное интро в этом журнале?



Содержание

Эхо планеты

News	2
Columbia Бразерс	4, 62
Музыкальное чтиво!	5, 64

Ждем-с!

MegaGame	
DOOM III	6
PC	
Hitman: Contracts	11
Dungeon Lords	12
«Дальнобойщики-3»	14
Sniper Elite: Berlin 1945	16

To play or not to play

PC	
Knights of the Temple: Infernal Crusade	18
Battlefield Vietnam	20
World Soccer Winning Eleven 7 International	22
True Crime: Streets of LA	24
Lords of the Realms	26
Sacred	28
Schizm II	30
Dead Man's Hand	32
Anito: Defend a Land Enraged	34
Приставки	
Ninja Gaiden	36
Forbidden Siren	44
Ацтой	
War Times	38
Ацтой: ацкая борьба	43, 52

Девушка месяца

Tips&Tricks

Cheats + Hits	48
---------------	----

Акции

Раздача слонов	50
----------------	----

Службичка

В преддверии WCG 2004	54
ESWC расширяется!	56
Рейтинги киберспортсменов Украины по версии ФКСУ	57

Animania

Wonderful Days	58
Новости аниме	60
Создавая мультфильм...	61

П@утин@

Грузил@	66
Все в сеть!	67

Cell-O-Fan

Новости и обзоры	68
------------------	----

Чуваак!

Стратегии Олега Скрипки	70
-------------------------	----

Железный бум

РАШПИЛЬ News	72
Flash-mp3 — это не только плееры, но и...	74

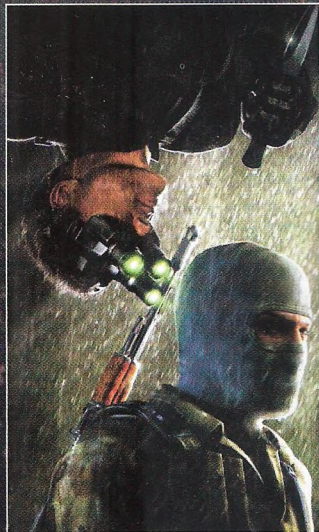
Vox populi

Конкурс «Стих про «ШПИЛЬ!»	80
----------------------------	----

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 — неглохо);
- 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).

E3!



В Лос-Анджелесе в середине мая прошла самая крутая выставка комповых игр под диким названием **E3**. Причем были представлены игры не только комповые, но и видеоигры вообще, то есть игры для компов, приставок, мини-приставок, часов, мобильных телефонов и фотоаппаратов. Да, еще игры для интернет-холодильников типа «Найди морковку в камере глубокой заморозки!». Кстати, вот вы знаете, что многие игровые обозрева-

тели пишут неправду? Вы думаете, что они написали про выставку **E3**, а на самом деле они пишут про выставку **E3**! Это обман. И если вы не видите разницы, то придется пояснить: мы пишем название, используя латинскую букву «Е», а они злостно филонят и пишут русскую «Е», чтобы не переключать раскладку! Это просто... Это хуже капуста с вареным луком!

А если серьезно, то весь игровой мир ждет этой выставки, чтобы себя показать, ну, и посмотреть, что другие делают. В том, что касается «себя показать», наша страна уже преуспела – стенд GSC дал жару всем американцам. Во-первых, это наш любимый и долгожданный «Сталкер», а во-вторых, «Казаки 2: Наполеоновские войны». О «Сталкере» мы писали совсем недавно, о «Казаках» тоже, но думаем еще написать, и совсем скоро, а вот о том, что новенького предлагают наши иностранные поставщики хитов и актоя, нужно поговорить особо.

Начнем, пожалуй. Шутер **F.E.A.R.**, который наводит на мысль о заимствовании идеи названия у «Сталкера», ожидается многими не меньше этого

самого «Сталкера». Так вот, не знаем, какая это новость – плохая или хорошая, но вот она: в игре **не будет использоваться движок LithTech**. Ребята из Monolith, ведущие разработку игры по мотивам нашумевшего японского кино «Звонок», переходят на последние навороченные технологии и делают опять же навороченный физический движок. В итоге игра должна выйти безумно красивой и захватывающей. Что касается «захватывающей», так это еще бабушка надвое вилами по воде писала, а вот по красоте игра явно



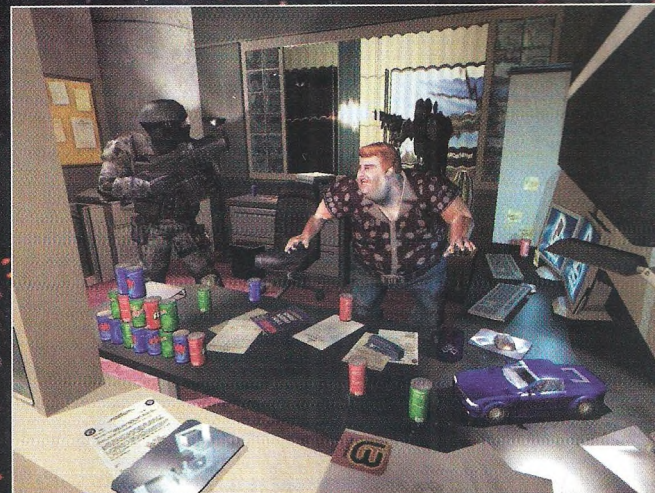
догонит фаворитов этого года. И еще: игра будет **real-time shooter**, то есть события в ней будут разворачиваться в режиме реального времени. Чтобы жизнь показалась слаще, валить зомби (или кого-то там еще) можно будет в режиме **slo-mo-mo**, то есть **slo-mo** будет не главный герой, а «мо»нстры.

Давно не было хороших файтингов. По большому счету, со времен первых «мортал комбатов» их (за редким или даже единственным исключением©) и не было... И вот МК возвращается в реальный мир! Обещанная компанией Midaway



игра **Mortal Kombat: Deception** должна стать первой полностью 3D-версией этого файтинга. Во времена развитого интернета и клубного движения упор в игре будет сделан на мультиплеер. Будут продуманы арены, баланс игроков (которых планируется сделать немеряно). Также будет проработана такая составляющая, как избежание эффекта случайности. Редко кто, играя в МК, мог похвастаться четким блокированием ударов противника, и мало кто скажет, что всегда бил в тот момент, когда противник не нажимал «блок». Времена бессмысленной интуитивности прошли. В игре будут индикаторы, показывающие, насколько противник открылся или когда закончится его комбос. Каждому из огромного числа бойцов дали по два фаталити вместо одного и все такое прочее. В общем, стоит подождать и посмотреть, станет ли игра достойной того, чтобы ее включили в программу чемов класса WCG или ESWC.

Не так давно по каналу ICTV прошел сериал «Ведьмак» по мотивам книг Анджея Сапковского, довольно популярных в среде любителей фэнтези. И, куня железо, не отходя от кассы, поляки замутили мулю – они готовят к выпуску в 2005 году еще одного Diablo, то есть игру жанра action-RPG под названием The Witcher – «Ведьмак». Вместо разных классов персонажей в игре можно будет поиграть за того самого ведьмака Геральда,



но вооруженного по-разному – оружием в двух руках, оружием и щитом или обычным оружием в одной и магическим в другой. При каждом раскладе будут использоваться совершенно разные удары и системы умений. Если сравнивать это дело с родоначальником, то это диabloвские классы варвара, паладина и некроманта.

Третья «Готика» делается на движке The Guild 2 – его тоже показали на Е3. Причем не только показали обновленный движок, который реально может многое, но и рассказали о сюжете и геймплее. Третья часть начинается на континенте, на который прибывает герой, уплывший на корабле в конце второй части. Из-за того, что наш персонаж путешествовал довольно долго, какие-то скиллы он потеряет, но начнет вновь учиться и набираться экспириенса в новых локациях далекой земли. Карта станет гораздо больше (что приятно) и ландшафты будут совершенно разные – от гористых местностей

до болот. И, конечно же, пустыни. В игре можно будет ездить на лошади (что полезно при возросших размерах игровых территорий). Подробностей о сюжете пока нет, но известно, что герой примет участие в противостоянии групп, борющихся за господство в этих новых для нас землях.

А теперь – наш любимый Семен. Сэм Фишер возвращается! На компакт этого номера вы можете найти офигительный ролик кооперативного прохождения какого-то фрагмента карты из... Да-да-да! Из Splinter Cell 3! Ubisoft – красавцы. В ролике мы сможем увидеть новые канибоберы, которые умеют выкидывать наши brave ребята – приятели Сэма. Кооператив будет еще тот.

Что касается техники вопроса, то игра вернулась в руки разработчиков первой части – канадское подразделение компании. Китайцам дали отдохнуть, и движок, AI и красота будут делать (а по сути, уже почти сделали) именно Ubisoft



Montreal. В геймплее появятся новые особенности – Сэм научится драться на ножах, а не пользоваться инструкцией типа «Берешь за тупой конец, а острым тыкаешь во врага». Надеемся увидеть что-то вроде схваток на ножах а-ля Стивен Сигал в кино «Осада» 1 и 2. Действие игры будет разворачиваться в 2008 году, и ждут нас разные убийственные виды оружия будущего. События снова будут происходить в Азии, на сей раз – в Корее.

В Splinter Cell 3 обещают новую графику – еще более навороченную, чем в мультиплеере SC2, новую физику – еще более интерактивную и реалистичную, и звук. Звук будет.

И еще один привет от Ubisoft: они пригрозили геймерам выпустить следующую часть «Принца Персии». Из новинок в игре обещают самую навороченную в истории геймстроения систему боев и оружия. Посмотрим-посмотрим... Хотя Ubisoft может, если, конечно, захочет.

И снова нам предстоит жаркое лето в компании с героем

игры Postal. Хочешь-не хочешь, а играть в это чудо класса убийственного маразма придется. Слишком уж игра... необычная, скажем. Продолжение, а точнее, новые миссии Postal 2, уже получили название Postal 2: Apocalypse Weekend и будут включать в себя десяток миссий, новые локации и действующие лица. Самый прикол в том, что на диске будет содержаться набор «Юный техник», с помощью которого можно настраивать «мозги» всех NPC.

И напоследок. Ни одна выставка Е3 не проходила без скандала и воровства. Ну, каждый раз кто-то что-то да стырит! Не обошлось без эксцессов (во как!) и в этот раз – у японцев стырили PS2-демку Metal Gear Solid: Snake Eater. Двое пацанов лет 20-ти тупо выломали диск из приставки и дали деру. Никто их не поймал – охрана подумала, что это поклонники Postal 2 или что-то в этом роде. Такой вот прикол.



Терміново потрібен Інтернет?

Підключення без картки: телефонуй з мобільного 559 – оплати лише дзвінок
отримаєш логін та пароль за 1 хв. – заходь в Internet = 3 години вдень або 6 – ввечері

Сервісний центр
Моб. довідки 559
(044) 236-4935

Послуга надається абонентам:

★ КИЇВСТАР
з думкою про вас

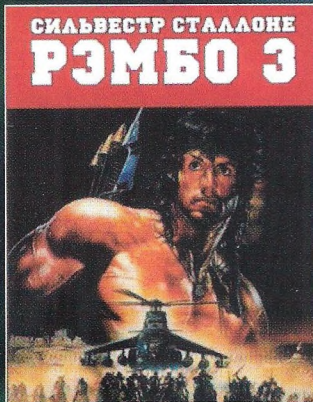
★ MACRASE

Вартість дзвінка за тел. 559: 12 грн/хв з ПДВ без ПФ

<http://559.com.ua>

Большие дяди возвращаются в кинематограф

Ну что сейчас за народ пошел, не народ, а народец. Вот раньше, в славные восьмидесятые, помню, были богатыри: грудь, как у Памелы



Андерсон, руки, как автомобильные покрышки, живот – полтора квадратных метра кафельной плитки, кулак размером с голову, голова, впрочем, тоже размером с кулак. Очевидно, подобную ностальгию испытываю не только я, поскольку в ближайшее время на экраны планируют вернуться два самых легендарных человека-сарая, герои ярчайших боевиков того времени. Сильвестр Сталлоне и Арнольд Шварценеггер в ближайшее время снимутся в продолжениях «Рэмбо» и «Терминатора», о чем не так давно объявили голливудские продюсеры Марио Кассар и Энди Вайна. На данный момент судьба четвертой части как одного, так и другого боевика зависит исключительно от решения, которое примут наши любимые качки.

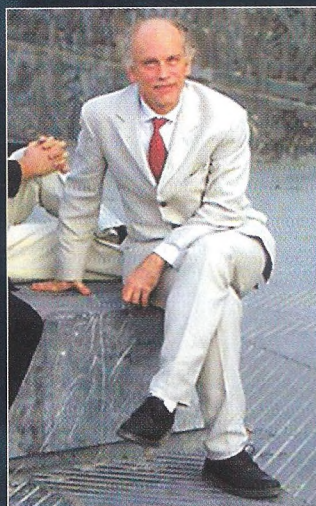
«Готовятся очень большие проекты! Сейчас мы тратим все

силы на «Терминатор-4». У нас есть прекрасная идея, которая обрадует поклонников научно-фантастического жанра. Арнольд вернется для этого в кино, но как долго он будет присутствовать в фильме – пока не понятно», – сказал Вайна.

«Еще мы хотим снять продолжение «Рэмбо» с нашим хорошим приятелем Славом Сталлоне», – добавил продюсер. – «Сейчас актер ждет сценарий, который подкорректирует под себя, как это происходило раньше. Зрители очень удивятся, когда увидят новый фильм о Рэмбо. Но не переживайте, он до сих пор пользуется пулеметами и заставляет все взлетать на воздух».

Гляди! Папулю превратили в жабу и переехали поездом! Прикольно...

А 50-летний Джон Малкович, известный изысканными ролями в совершенно безумных фильмах, сыграет главную



роль врага Гарри Поттера в четвертой серии саги «Гарри Поттер и Кубок огня» (планируется к выходу в 2005 году). По большому секрету скажем, что там лорд Волан-де-Морт, уничтоженный в первой серии, снова появится и по новой начнет колотить палочки, очевидно, с тем же результатом. В самом начале фильма Волан-де-Морт похож на пережаренное овощное рагу, но по ходу, благодаря своему могуществу, приобретает человеческий облик.

Как говорит сам Малкович, согласие на роль он дал толь-



ко благодаря своим детям Амандине и Лауре, которые являются законченными фанатками произведений Джоан К. Роулинг. Детки сочли, что это (цитирую): «Прекрасное предложение. В конце фильма папе предстоит потрясаю-



щая сцена смертельной схватки с Гарри». (Очень милые детки, и, видно, сильно любят папу). Большая часть фильма будет сниматься в английском графстве Девон с совершенно шикарными пейзажами. Съемки мега-блокбастера уже начались.

Боец с нечистью оказался не так уж и крут

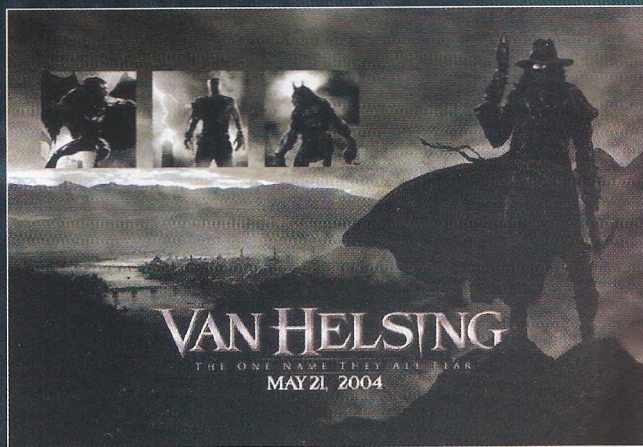
Писать о мистическом кино-комиксе «Ван Хелсинг» особо нечего – если не употреблять

слово «спецэффект», то вся рецензия получится не больше самого заголовка. Но не отметить этот фильм совсем мы тоже не можем. И отметим мы злорадно, что, хотя фильм и собрал на старте в североамериканском прокате \$51,75 млн., эта сумма не является ни рекордной, ни такой уж впечатляющей для мая, когда в кинотеатрах начинают появляться «летние блокбастеры». Это говорит



об объективности наших оценок – фильм сильно переоценили. Вряд ли в США «Ван Хелсинг» будет иметь свыше \$160 млн. (кстати, таков реальный бюджет картины, вдобавок \$40 млн. потрачено на рекламу), а во всех странах – более \$400 млн.

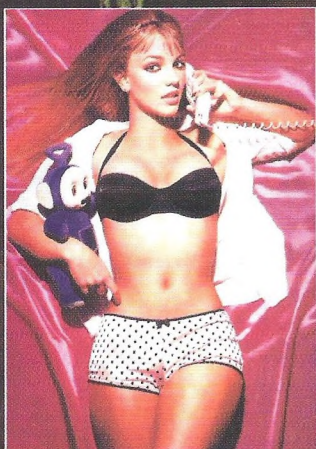
Впрочем, для режиссера Стивена Соммерса этот результат – средний. Средний между дебютными коммерческими показателями его более удачных с художественной точки зрения фильмов «Мумия» (\$43,3 млн. в 1999 году) и «Мумия возвращается» (\$68,1 млн. в 2001 году).



В постели у Бритни Спирс...

Канадец, который пытался проникнуть в дом отца Бритни Спирс в Лос-Анджелесе, был арестован по обвинению в преступном нарушении границ частной собственности и преследовании звезды. Фанаты певицы обычно официально проходят на территорию поместья и берут автографы, но канадец пытался тайным путем проникнуть в дом.

В это время сама Бритни находилась на гастролях в Лондоне. Как было установлено, житель Квебека Лашанс «пробовал установить местонахождение» своего кумира. Бритни обычно не остается в доме своего отца Джеймса Спирса, однако у семьи неподалеку есть еще несколько домов, где она бывает.



Лашанс был арестован во вторник ночью. Ранее его уже задерживали на территории семейного поместья певицы.

25-летний Дэниел Дж. Лашанс в настоящее время находится в тюрьме округа Тангипахоа, за его освобождение назначен залог в размере \$150 000.

...и Аврил Лавин

В американском городе Сиэттле задержан человек, который подозревается в преследовании молодой канадской певицы Аврил Лавин.

Это дело полиция, сначала канадская, а потом уже и американская, расследует с прошлого года. Именно тогда певица начала получать бумажные и электронные письма с угрозами, о чем незамедлительно сообщила в полицию Онтарио.

«Из-за этих писем Аврил и ее семья жили в постоянном страхе», — рассказывает детектив Джерри Ренер, расследующий



дело. О содержании писем полиция пока что не сообщает.

Подозреваемый, некий Джеймс Спиди, был задержан полицией в день выступления Аврил Лавин в Сиэтле. Никаких подробностей ареста не сообщается. Единственное, что известно совершенно достоверно, так это то, что для освобождения из-под ареста Спиди понадобилось внести залог в размере \$5000.

Мазохизм как стимулятор сексуальности

Кайли Миноуг во время записи вокала для своего нового сингла Chocolate специально довела себя до предынфарктного состояния, чтобы ее голос звучал еще более сексуально.

Певица закрылась в душевой студии и не сделала ни глотка воды в течение нескольких часов,



чтобы новый сингл казался исполненным во время оргазма.

Кайли хотела добиться еще более сильного эффекта, но потеряла сознание.

«Я просто хотела узнать, сколько времени я выдержу без

воды и свежего воздуха. Думаю, что оно того стоило, песня получилась очень красивой», — сказала по этому поводу сама Кайли.

Кайли Миноуг перезаписала вокал для своего нового, уже третьего сингла из альбома Body Language под названием Chocolate, премьера которого состоится в начале лета.

Несчастья Мадонны

Мадонна пребывает в депрессии. Она выглядит бледной и расстроенной. Настроение не под-



нял даже шоппинг, в ходе которого певица приобрела «Майбах 57» стоимостью «всего» \$400 тысяч. Друзья Мадонны не знают, что делать, чтобы порадовать ее.

Все дело в том, что звукозаписывающая компания Мадонны Maverick Records находится под угрозой закрытия. За последние пять лет компания понесла убытки в размере \$66 миллионов.

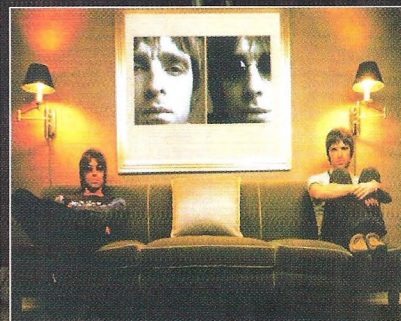
И если Мадонна в ближайшее время не найдет способ покрыть долги или и вовсе выкупить Maverick, компания прекратит свое существование, поскольку партнеру — Warner Music — уже надоело поддерживать на плаву фирму грамзаписи.

В настоящее время между Warner и Maverick разгорается серьезный конфликт. Месяц назад Maverick даже подал судебный иск против Warner. Мадонна пока отказывается от комментариев по этому поводу.

Близнецы-2

После очередного конфликта между братьями Галлахерами — Лаймом и Нозлем — вновь активизировались слухи о возможном скором распаде группы.

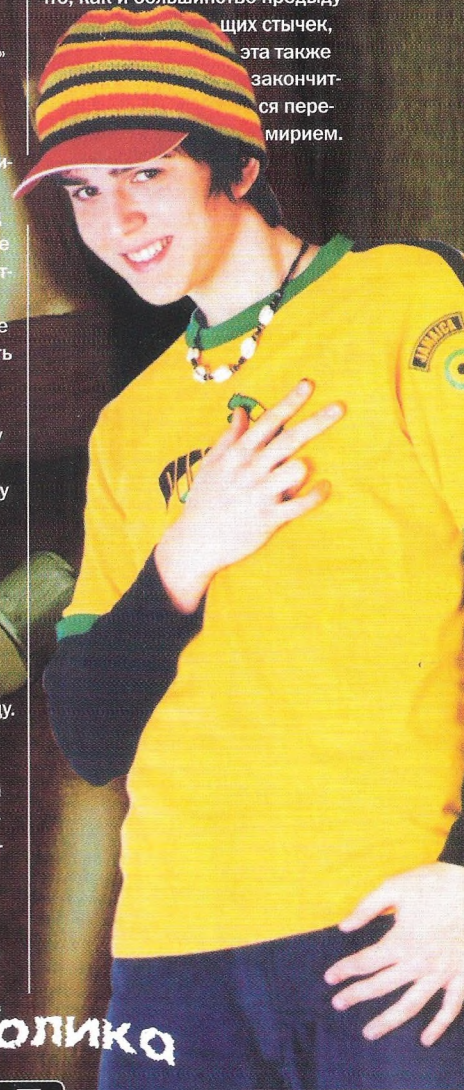
По мнению британского журнала Heat, неопределенная ситуация вокруг грядущего,



шестого, альбома команды только усугубляет положение — братьям все сложнее найти общий язык.

«Лайм и Нозль всегда ругались, а потом мирились», — цитирует издание одного из друзей музыкантов. — Но на этот раз все по-другому. Нозль устал от диких выходов Лайма и не хочет больше с ним работать. Особенно сильно они повздорили из-за того, что группа отказалась от услуг продюсерской команды Death in Vegas. С тех пор вообще все пошло наперекосяк».

Менеджер группы никак не комментирует эту информацию, а поклонники надеются, что, как и большинство предыдущих стычек, эта также закончится перемием.





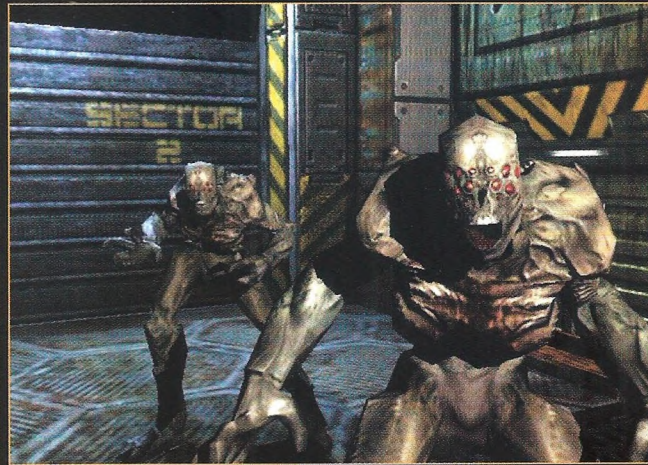
DOOM 3™

Утро 11 мая 2004 года стало историческим. Компания id Software, которая уже давно занимается разработкой третьей версии легендарного шутера Doom, и Activision – постоянный издатель игр этого разработчика, наконец-то нарушили молчание, царившее

полтора года. В то время была украдена пре-альфа версия игры Doom 3, и id Software заявила, что теперь совершенно неясно, когда же они смогут доработать игру и выпустить ее в свет. Но вот совсем недавно, буквально накануне открытия E3, разработчики сделали заявление. Да, PC-

версия игры, которую мы ждем уже несколько лет, выходит этим летом. А-а-а-а-а!!!

Такое заявление однозначно свидетельствует о том, что игра готова. Обычно о дате выхода говорят тогда, когда осталось сделать какие-то доработки и отпечатать тираж. Значит, она готова? Исходя из таких сообщений, все ждали, что на выставке E3, которая прошла в середине мая в Лос-Анджелесе, основной упор id будет сделан именно на нее. И как все подломились, когда на выставке айдишники показали совсем не то, что от них ждали: центральное место стенда компании занимала версия Doom 3 для xBox, которая должна появиться не раньше четвертого квартала этого года. Зато у нас теперь есть масса новой инфы и свежайшие скриншоты, которыми мы хотим поделиться с вами.



Сюжет

Начинаем делиться.

Как вы помните, Doom 3 планировался не как продолжение, а говоря музыкальным жаргоном, как кавер-версия первого «дума».

На самом деле конечный продукт оказался не «совсем полным повторением» событий, а «почти полным повторением». Сюжет

такой: морской пехотинец, служащий на научно-исследовательской

базе на Марсе, становится сви-

детелем страшной техногенной

катастрофы. На базе проводились

исследования возможности открытия

порталов, позволяющих перемещаться

на большие дистанции в масштабах

Галактики, причем в одно мгновение.

Но авария открыла дорогу совсем не тому,

чему планировалось – вместо далеких миров

портал распахнул двери в ад. Оказавшись в центре

такой переделки, наш герой должен сначала зачистить

базу от мутировавших военных, обслуживающего персонала,

ученых, а после этого спуститься в самую Преисподнюю,

чтобы остановить вторжение в наш мир демонов

под предводительством

самого прародителя

Зла. В общем, похоже, но не первый Doom.



Геймплей

По ходу игры мы будем получать задания и выполнять миссии. Чтобы как-то притянуть за уши миссии и направление прохождения игры, которая будет довольно линейной, у нашего морпеха появится командир – сержант морской пехоты, который будет давать указания посредством передачи их на PDA нашего героя из бункера. Наладонный комп станет также средством снятия данных с компьютеров и терминалов на станции, в которых будет содержаться полезная инфа вроде кодов дверей и планов помещений.

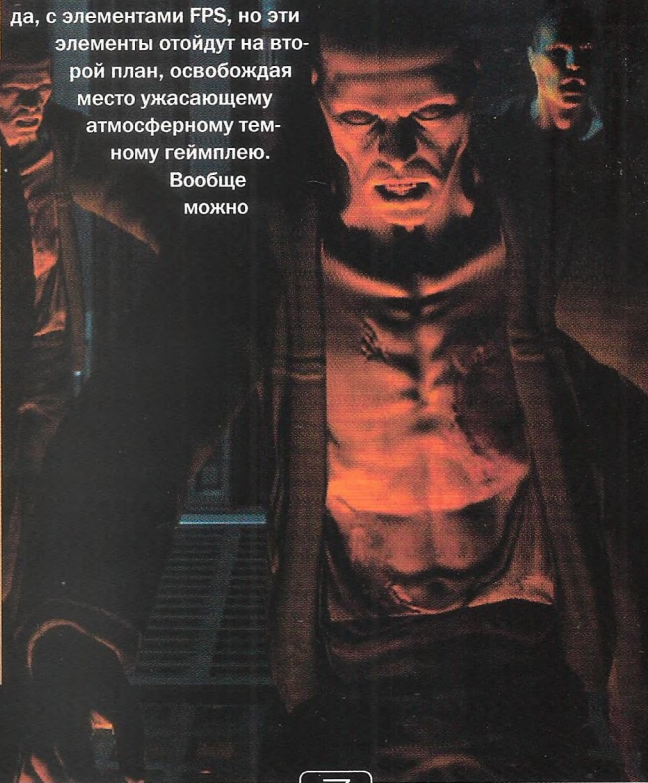
По мнению ведущих мировых изданий, третья часть игры станет новым словом в мире FPS. Прикол в том, что обычно шутеры от первого лица динамичны. Чаще всего в играх подобного рода шутерство, то есть расстрел врага, становится основой геймплея. В новой версии Doom'a основной акцент вялотекущего действия сделан на то, чтобы напугать игрока, погрузить его в атмосферу ужаса, царящего на станции и в чистилище.

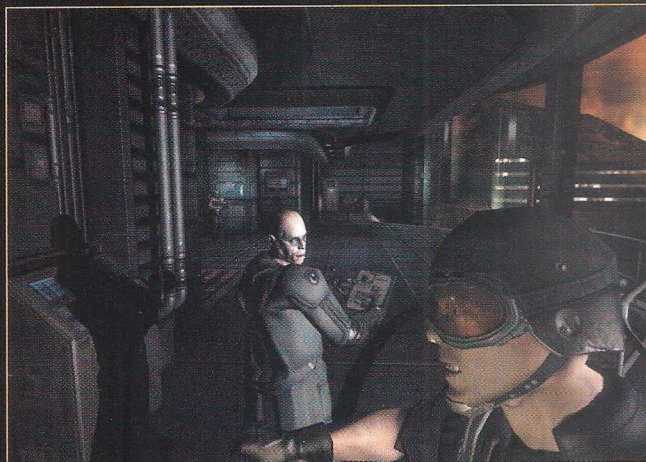
Можно констатировать, что скоро мы увидим совсем не тот Doom 3, которого ждали многие. Он не будет фантастическим экшном – симулятором боины монстров. Это будет, скорее, survival horror с элементами стелс-экшна и... да, с элементами FPS, но эти элементы отойдут на второй план, освобождая место ужасающему атмосферному темному геймплею.

Вообще можно

сказать, что версия, представленная на E3 2004, очень похожа на тот самый украденный фрагмент игры, который валялся по всему интернету полтора года назад. Действие происходит на той же базе, но скриншоты и ролики, которые описывают показанную версию, говорят о том, что в недрах id работа все это время не останавливалась. В геймплее и графике произошли изменения. Графика теперь идеальна: текстуры вылизаны, модели целостны, физика работает, а доступные локации стали еще более темными, как и полагается быть комнатам на погибшей станции.

Для передвижения в относительно безопасной предполагается использовать фонарик. И когда герой его берет, ему приходится прятать оружие – он не может держать одновременно





но пистолет (или ружье) и фонарик. Однако фонарик тоже является оружием, которым сложно убить, но можно отбиваться.

В полной темноте приходится полагаться на другие органы чувств. И пока генераторы запахов не пришли в гейм-индустрию, приходится рассчитывать на слух. Изуродованные нежитью мутанты-морпехи, стоящие за дверями, перезаряжают свои пулеметы, зомби шуршат по углам и тихо стонут с голодухи, демоны скребут пол и стены длинными изогнутыми когтями... Если ты не видишь — это еще не значит, что ты не знаешь. В Doom 3, где целые локации скрыты во мгле, придется вспомнить о том, что колонки и наушники сделаны не только для того, чтобы слушать Limp Bizkit, но и для того, чтобы по звукам вычислять врагов. Раньше этим занимались только прогеймеры, теперь внимательно прислушиваться к ночным шорохам на мертвой станции придется всем.

Амуниция

На уровнях повсюду скрыты не только монстры — зомби

и морпехи, уже известные нам по пре-альфе, но и секреты, которые так любит вставлять во все свои игры id. Кроме обмундирования, аптечек и оружия, которое можно найти в шкафчиках, на столах и в нишах, есть в игре ряд скрытых зон, которые еще нужно найти. И если найдешь такой сюрприз, будешь вознагражден — обычно в таких нычках прячут самые интересные виды оружия, которые по геймплею появятся еще не скоро.

Монстры

Все монстры, присутствующие в игре, будут обладать собственным ИИ. Зомби, у которых самым слабым местом является скорость, прут целыми группами как танки, и как только подходят ближе, начинают рвать вас на части. Они не отступают, не прячутся, они хотят только одного — съесть вас со всеми потрохами.

Другое дело — морпехи. Они атакуют, но если поединок

с вами пошел не по их сценарию, то они могут отступить — иногда так быстро, что не успеешь понять, куда они делись. А уж если ты не знаешь, куда делся враг, значит, он сможет напасть на тебя в любой момент, особенно тогда, когда ты этого совсем не ожидаешь.

Исчадия ада атакуют по-особому: они выжидают в засаде до тех пор, пока одним прыжком не смогут достать вас. В тот момент, когда они, наконец, готовы быстро атаковать, они делают это без страха и сомнений, срываясь в ближний бой, и рвут вас когтями и клыками. Ближний бой выгоден им, но не вам. Если вы попадете

ко оружие и кулаки, но и подручные средства — интерактивность в игре просто потрясающая! Например, можно бросить во врага коробку, железную дверь, сорванную взрывом с петель, или использовать эти предметы для того, чтобы отвлечь внимание шатающихся в поисках живой плоти зомби.

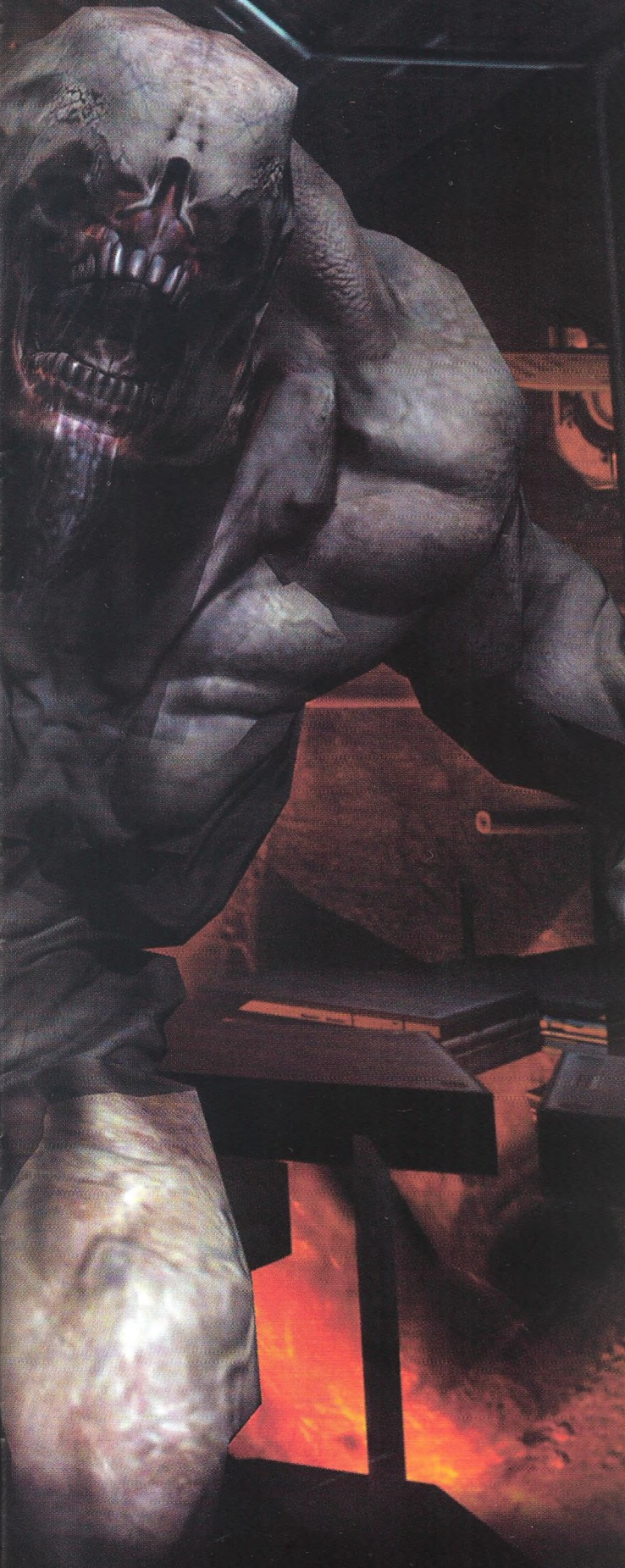
Пока не известно подробно-

в демона, нанеся ему серьезную рану, то он подумает-подумает, да и спрячется до поры до времени. И в тот момент, когда вы этого меньше всего ожидаете, снова будет атаковать вас...

По словам очевидцев, чтобы убить монстра, нужно выпустить в него всю обойму из пистолета, пару раз выстрелить из любимого дробовика, выпустить очередь из автомата... Если попытаться забить его фонариком или кулаками, то скорее всего, этот поединок закончится фатальным исходом, и к сожалению, фатальным не для монстра.

С целью убийства врагов может быть использовано не толь-





сти игры – количество зон поражения у разных монстров, точное количество оружия и врагов в игре, цели последних миссий и то, чем закончится игра. В такой атмосферной игре концовка вполне может быть плохой... И это будет интересно! Достали хеппи-энды!

Управление

Управление будет очень органичным. Растр прицела при наведении его на объект, который можно «использовать», будет приобретать соответствующий вид. Например, он превратится в палец, если под прицелом оказалась панель ввода кода, или в руку, если предмет, попавший в растр, можно потрогать или взять. Это, можно сказать, небольшая революция в управлении, и это явно прогресс.

Железо

Все обозреватели отметили в графике представленной версии Doom 3 некоторую шероховатость моделей, отдельные текстуры низкого качества и другие недоработки. Все это, впрочем, можно списать на то, что представленная версия

игры для xBox делалась исходя из требований этой приставки, которая не потянет ту графику, которую с легкостью «перемелет» ПК. Так что, думается, графика в комповый версии будет на самом высоком уровне. Тут снова вспоминаются сумасшедшие запросы пре-альфы игры. Будет ли Doom 3 требовать самых навороченных комплектующих для того, чтобы запуститься? Стоит думать, что игра будет рассчитана на нормальную работу на процах от 2 ГГц, на видеокартах не ниже GeForce FX со 128 Мб и 512 Мб ОЗУ. Так что апгрейд грозит многим из наших отечественных геймеров.

В игре определенно будет кооперативный режим, когда ее можно проходить совместно с другими геймерами в интернете и в локальной сети, и deathmatch. Трудно представить, что обычный модем на 56к потянет такое обилие информации для онлайнных игр, и приходится только надеяться на оптимизацию сетевого кода и повальный переход на выделенные линии наших геймеров.

Ждеммммммммммммммммммммм...



MISS «ШПИЛЬ!» МАЙ

Модель: Blood Rayne

Возраст: 1 год

Объем груди: 5 000
пикселей

Любимое блюдо:
кровь из сонной артерии



Название: Hitman Contracts

Разработчик: IO Interactive

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: stealth action/assassin simulator

Дата выхода: апрель 2004

Системные требования:

- желательные: Pentium 3-800, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб Video;

- очень сильно желательные: Pentium 4-1.6, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб Video (Radeon 9600XT)

Оценка:

10

Графика:

9

Геймплей:

11

Озвучка:

10+

Управление:

9

Струна:

12+

Возвращение Лысого

*У Мах'а была собака (Терминатор),
Он ее любил (настоящей редакторской любовью).
Она (оно...) съела кусок компа Пагана,
И он заказал ее Олмеру (Хитмену)...*

Мы©

Что правит киллером, наемником, убийцей? Жажда денег, славы? Или ему просто нравится смотреть в глаза своей жертве в те секунды,

когда он уже спускает курок? Мы не знаем. Мы не можем знать. Или можем? Давайте спросим у Лича!

Наши братья по крови из «Ослик ИО Интерэктив» уже в который раз предоставляют довольно редкую возможность взять под свой контроль профессионального, хладнокровного и очень лысого убийцу.

В историю трудно войти, но легко вляпаться...

Для тех, кто прожил последние 4 года в баночке от гуталина и кому слово «Хитмен» (а.к.а. Лысый) ничего не говорит, поясняем: Hitman – это такой угрюмый штемп без совести, имени, прошлого и шевелюры. Рос в кошмарных условиях, лишенный те-

левизора, компьютера и любимой девушки, посему стал наемным убийцей. И, как выяснилось позже, еще в первой части игры, там были как-то замешаны генные эксперименты и домашние тапочки Blind_Sniper'a. В общем, поиграйте в Hitman – Codename 47, и все узнаете.

«Умри, раб, но думай о свободе» (Легион© (стибрил, гад))

Сюжет второго по счету сиквела (аддон не считаем) является неким коробком спичек, который должен как-то осветить все перипетии вышедших частей. С этим связан один хитрый прикол миссий.

Дяде Лысому приказали убить одного политика. Однако судьба любит играть злые шутки, и на этот раз она решила отвернуться от зеркальной поверхности черепа Дяди Лысого. И вот Дядя Лысый лежит в каком-то грязном сортире, грея пузом ментовскую пульку. Хорошо парня зацепило. Наверное, упал и головой обо что-то твердое ударился. Пошли у братана галюны. Начал он все вспоминать, что с ним за последнее время приключилось.

Так что возрадуйтесь, фанаты, мы снова будем проходить ста-

рые уровни по новой.

Нет, не все задания вчистую передраны из предыдущих частей – из 12 (будем колесить по всему свету – от тайги до Лондона) лишь 5. Да и от оригиналов они кардинально отличаются: на некоторых уровнях место действия узнать невозможно – все помнялось не только в дизайнерском плане, но и обросло большим количеством полигонов.

Кстати, о графике. Движок используется тот же, что и во втором Hitman'e (с наличием всех примочек типа динамических теней, освещения, реальной воды и т.д.), но акци перелопаченный, вылизанный и перекроенный. Правда, с современными аналогами ему уже тягаться сложно. Да и физика уже ТАК не впечатляет.

Озвучка и музыка сильно порадовали – атмосфера благодаря им создается жутковатая...

Арсенал намного превышает показатель предыдущих частей.

Из экзотики, помимо старой знакомой струны и прочего, имеются такие приколы, как шприц, подушка, топорик и тому подобная радость. Также при тихом, аккуратном, без лишней крови прохождении вы будете получать разные акции огнестрельные цацки.

Искусственный AI остался без особых изменений, что есть ба-а-а-альшим минусом.

Старый добрый Лысый...

Ну что ж, как любит говорить Олмер, резюмируем. Игра получилась весьма удачной. Должна понравиться и тем, кто досконально исследовал все волосы нашего героя, и тем, кто с Хитменом впервые познакомился только из этого обзора. Не знаем, как кому, но нам проходить старые места было приятно... «Контракты» оправдали ожидания, но могли быть и немного длиннее.

KhaJ-Tosin (khaJ-tosin@rambler.ru) & Raven (alex_raven@bk.ru)



Название: *Dungeon Lords*
Разработчик: Heuristic Park
Издатель: DreamCatcher Int.
Жанр игры: hack&slash/action-RPG
Дата выхода: конец 2004 года
Официальный сайт:
<http://www.dungeonlordsgame.com>



У разработчиков, равно как и у всех остальных людей, есть своя мода, и даже не одна. Так, раньше в названиях фигурировали драконы, а теперь, когда приличные, «драконистые» названия закончились, все принялись за подземелья. Тут вам и *Dungeon Siege*, и *Dungeon Master*, и несравненный *Dungeon Keeper*, и... и так далее. Кстати, сейчас еще модно тол-

кать в названиях словечко Lord: *Lords of Everquest*, *Lord of the Rings*, *Lord of Destruction*, *Warlords*, *Medieval Lords*...

Так вот, в скором времени в многочисленном hack&slash-семействе *Dungeon* *.* ожидается относительно многообещающее пополнение под названием *Dungeon Lords*, все работы над которым вроде бы как близятся к логическому, физическому и юридическому завершению. Компания

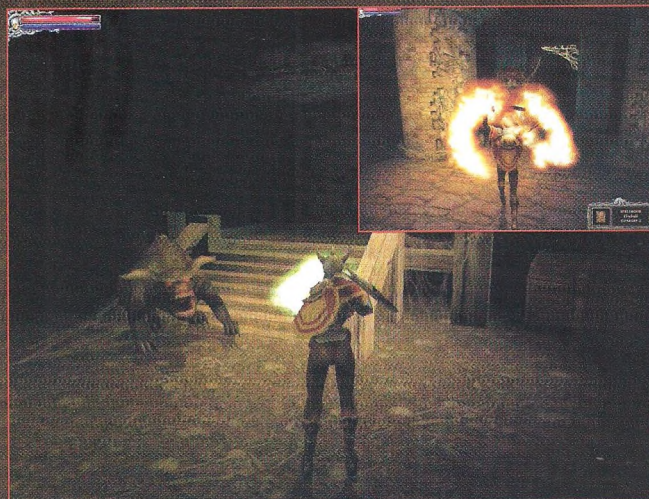
Heuristic Park является разработчиком этого чуда, а DreamCatcher Int – издателем.

Сюжет игры принадлежит перу Д. Бредли (D.W. Bradley), ранее неплохо поработавшему (и наверняка еще и неплохо заработавшему) над весьма достойной CRPG *Wizards & Warriors*, а также над легендарной серией *Wizardry* от Sirtech.

Так что сюжет будущей игры будет очень эпическим, якобы жутко захватывающим и даже

немножко не линейным. Ну, самую малость... Хотя какой сюжет в hack&slash?

Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы с ходу сочинить сказку в таком стиле: «За горами, за лесами, за речкой-воинючкой, в страшном-престрашном подземелье жил злой-презлой подземный лорд. И решил он стать лордом надземным, собрал ватагу троллей, орков и гопников и выполз из своего подземелья.





Ну, обитателям поверхности это, конечно, не понравилось, и добрые герои тут же отправились на борьбу со Злом».

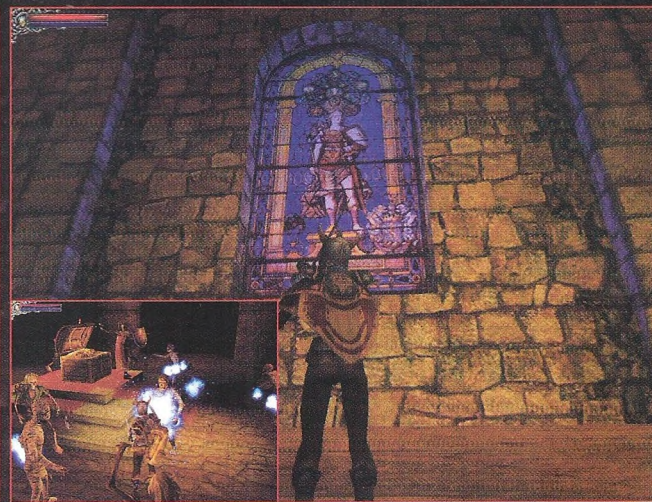
Однако знаменитости на то и существуют, чтобы придавать заезженным до дыр сюжетам шарм и неповторимость. Короче говоря, все события будут развиваться по накатанной схеме «Плохие начинают и проигрывают» с романтико-драматическим оттенком.

Вся катавасия начинается с убийства верховного мага членами одной терро... магической организации и передола власти среди лордов. Потом один из лордов обещает стандартные «руку дочери и полцарства в придачу» напавшему на него правителю. Но вот незадача – сердце принцессы всецело принадлежит другому принцу. Узнав волю отца, она смыкается в неизвестном направлении. Подозревая, что это дело рук ее жениха, папая идет войной на его

бокий сюжет RPG и бешеный экшн явно стоит пропускать мимо ушей. Доживем до релиза – посмотрим, по чем фунт ролеплея.

Итак, место действия – некий фэнтезийный мирок, населенный стандартной для таких мест живностью.

Основную часть населения будут составлять носители такого ценного продукта, как experience points, а также всяких полезных артефактов, доспехов и оружия. А еще здесь будут всякие национальные меньшинства вроде скупых купцов, бедных торговцев и маленьких девочек с заплаканными глазами. Эти принадлежат к высшей расе бессмертных – во всяком случае, убить их будет невозможно. Основная их задача – скупка-продажа шмоток и выдача заданий, а также проведение взаиморасчетов по факту выполнения вышеупомянутых заданий. Кроме обычных и ма-



рубилово non-stop, которое и займет основную долю игрового времени. Таким образом, Dungeon Lords почти наверняка обоснуется в сердцах и на винчестерах геймеров, обожающих игры в стиле «доконай свою мышку», потому как при нажатии левой кнопки сего хвостатого девайса враги будут получать тяжелые телесные повреждения, а при нажатии правой герой будет пытаться блокировать вражеские удары. Ну, а если на мышке имеется больше двух кнопок, то на них следует повесить что-нибудь магически-чародейское. В общем, управление, по словам разработчиков, в игре будет по типу 3d-шутеров, то есть почти стандартное. Не обойдется здесь и без столь популярных сейчас комбо-ударов. О том, что сражения будут проходить в реальном времени, надеюсь, можно и не говорить.

К слову, магии в Dungeon Lords обещают не просто

Обо всех персонажах и их классах известно немного: три расы – люди, эльфы и дварфы, два класса – воин и маг.

Люди по традиции вольны выбирать между магией и воинскими искусствами, либо пытаться как-то их комбинировать; эльфы все по той же традиции сильны в магии, а вот дварфы... Создатели игры явно переборщили с магическими способностями подгорных жителей. Ну, да ладно.

О ролевой и магической системах пока известно крайне мало. Помимо параметров, в игре обещают еще и огромное количество умений, но будут ли среди них разговорные – неизвестно.

Помимо всего прочего, в Dungeon Lords присутствует мультиплеер до 8 игроков по локальной сети или через интернет.

Игровые обзоры уже давно окрестили Dun-

корольство. И, как водится в таких случаях, ровняет его (корольство) с землей. А расхлебывать всю эту кашу придется игроку.

Не уверен во всем остальном, но громкие заявления о попытках соединить интересный и глу-

гических предметов, будут встречаться раритетные и уникальные шмотки.

Можно сказать, что Heuristic Park не стали слишком отклоняться от законов жанра. Главный акцент в игре сделан на



много, а очень много. Ну, то есть как всегда.

Понятное дело, что все это будет очень красиво – навороченный движок игры позволяет использовать любые современные эффекты.

geon Lords убийцей Dungeon Siege 1&2, но насколько это справедливо, покажет время.

А пока ждем-с.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Да здравствует Америка!

Название: «Дальнобойщики-3»

Разработчик: Softlab-NSK

Издатель: «1С»

Жанр: «симулятор жизни водилы»

Дата выхода: конец 2004

Системные требования:

Pentium 4 (Athlon XP), GeForce 3, 512 Мб ОЗУ

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

1С
ФИРМА "1С"
Trucks

С момента выхода «Дальнобойщиков-2» компания Softlab-NSK по праву считается законодателем мод в этом жанре, ведь ни одна из попыток конкурентов переплюнуть русских

из них – прекрасная графика, превосходная физическая модель грузовиков (коих наблюдалось великое множество), ну, и развитая экономическая система. У нас была полная свобода выбора – никаких следований сюжету, все было почти как в реальной жизни (это ж вам не Unreal какой-то).

Очень-очень долго российская преступная группировка Softlab-NSK намеренно не публиковала сведений о разработке третьей части одной из самых успешных СНГ-овских игровых серий, разработка которой началась еще в 2001 году, сразу после выхода второй части. Как вы могли догадаться из названия статьи, дальнобойщики переехали, точнее сказать, переплыли (или, в конце-кон-

не заканчивалась успехом. Не хочется даже напрягать мозги (их и так не очень много осталось), вспоминая всякие Hard Truck: 18 Wheels of Steel, Big Mutha Truckers и что-то типа того.

За что мы так любили (и любим) эту игру? Да всех ее преимуществ и не упомянешь, но основные

цветущие долины. Там будут такие города, как Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Сан-Диего и многие другие. Будут и горы Сьерра-Невада, где в некоторых (самых высоких) местах идет снег, так что можно поиграть в снежки, и если закончится вода в баке стеклоочистителя, то, по народной традиции, использовать тот самый снежок.

Игровой мир станет гораздо интерактивнее, живее. Теперь вы не будете перевозить груз с базы на базу, все намного сложнее: хавчик – в магазин, цемент – на стройку, пилюли – в аптеку и т.д.

Вам наконец-то разрешат покинуть своего железного зверя и пройтись пешочком, например, в бар, узнать последние новости у посетителей, замолодить девчонку за кассой, отдубасить зажавшегося умника. Также вам следовало бы ознакомиться с правилами дорожного движения. Менты будут штрафовать за все, вплоть до нарушения рядности движения.





За вашим поведением будут наблюдать другие водилы. Например, если вы на светофоре влупите в зад какого-нибудь местного «Камаза» и быстренько смоеетесь, не удивляйтесь, когда вас зажмут или подрежут. Водилы также будут отличаться характером: одни тут же вас пропустят, если посигналите, другие будут тупо ехать, прикидываясь, что они в танке. В игре появятся разные персонажи – и плохие, и хорошие парни (и девушки! Конечно же, девушки!), но они не будут заставлять нас плыть по течению сюжета: как уже говорилось, у нас всегда будет право выбора.



нится свобода. О, как много в этом слове! Для некоторых это то, без чего жизнь не имеет смысла.

Итак, сюжет. Вы – русский хлопец, которого, видать, выгнали из дома или, может, чукчи на вас наехали. И вот вы приехали в Калифорнию порубить бабос и доказать америкосам, что тоже жить не можете без гамбургеров и диетической колы. Возможностей будет предостаточно: хотите возить грузы – пожалуйста, хотите просто полетать наперегонки – без вопросов, извольте проверить пройденный курс экономики –

залазьте с головой в менеджмент и выводите свою

компанию в лидеры (у вас появится возможность приобрести компанию по перевозке грузов). Основная задача будет, как в «Бригаде»: из самого низа выбиться в верхи, только падать потом не обязательно. Хотя все зависит только от вас.

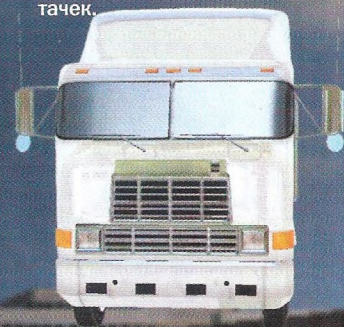
В графическом плане игрушка будет отличаться от старшего брата примерно так же, как вторая «халва» от первой. Разработан абсолютно новый движок, который не стеснясь использует практически все навороты DirectX 9. Можно, вдаваясь в подробности, рассказать о таких приколах, как значительное увеличение дальности прорисовки и количества полигонов. Мы давно вдуплили, что краси-



вая и качественная графика – это стандарт для новосибирских мастеров. Вот, к примеру, дорожную пыль и развивающиеся листья довольно таки сложно встретить даже в новейших гонках, не говоря уже о тех играх, которые вышли в далеком 2001 году. В «Дальнобойщиках-3» картинка приобретет реалистичность. Например, если трасса мокрая после дождя, а впереди солнце, то отражение будет вас слепить, прям как флешка в контре.

В автомобильном парке имеются представители американской, европейской и даже японской автопромышленности. Себя, любимого, вы сможете покатасть как в грузовой, так

вложен немислимый труд: внешне авто практически не отличить от реальных тачек.



В заключение хотелось бы сказать, что вторые «Дальнобойщики» пришлись по вкусу не всем. Некоторые геймеры не любят симуляторы вообще, другим шпиля показалась скучноватой, и, в принципе, это нормально. Так было всегда: каждому – свое. Но третья часть завоюет сердца (мое



С вас не сдерут неустойку, если вы по не известным никому причинам

задержались. Зато это будет влиять на ваш авторитет в районе. Прям криминал какой-то!

Еще одной вкусушкой будет то, что в игре появится сюжет. Даже думать не смейте, что игра от этого станет скучнее – наоборот! Сохра-



и в легковой машине, и даже на внедорожнике. Всего будет более 100 разных машин. Вот марки некоторых из них: Peterbilt, Freightliner, Kenworth, Mack, Volvo, International – все те машины, что в реале колятся дорогами Калифорнии. Про физику этих самых я молчу – она идеальна. В создание моделей

уже завоевала) гораздо больше-го количества геймеров за счет своей универсальности.

Александр Strike
sanchio@mail.ru



Название: Sniper Elite: Berlin 1945

Разработчик: Rebellion

Издатель: Wanadoo

Жанр: action

Официальный сайт: www.rebellion.co.uk/games-sniper-index.html

Дата выхода: 4 квартал 2004 года

Системные требования: Pentium 4 1,2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб Video



ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Небезызвестным ребятам из Rebellion удалось отыскать блоху на собаке, которую уже не раз обрабатывали керосином остальные девелоперы. И единственное, что интересно в этой истории – смогут ли они подковать эту самую блоху. Об этом мы и поговорим.

Как, наверное, стало понятно из названия игры, разговор пойдет о тех людях, которые изучают жизнь сквозь оптику своей старенькой снайперской винтовки или, точнее будет сказать, забирают эту самую жизнь у других. И кому как не мне, слепому снайперу, поведать об этих жестоких снайперских буднях, залитых пивом и посыпанных беконными сухариками. То есть я хотел сказать «залитых кровью и посыпанных теплыми гильзами». Ведь когда-то хорошему снайперу не хватало лишь отцовской оптической мышки... Среди этих прогеймеров 40-х

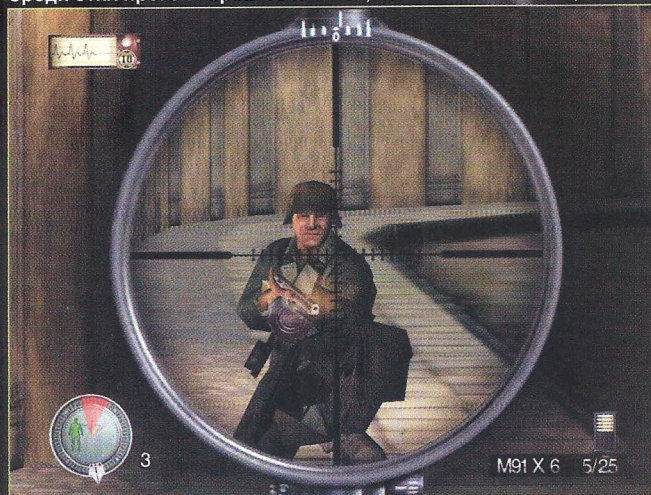
оказался и герой нашей игры Петер Мауер. Фамилия главного героя перекликается с такими известными немецкими фамилиями, как Маурере и Маузер. Причем я более чем уверен, что большинство из вас знакомы только со второй фамилией. Конечно, кому нужен занудный поэт, когда рядом лежит 6,35-миллиметровый Маузер. Блин, не смотрите на меня так, это были просто ассоциации! Ладно, больше не буду.

И вот Петера Мауера обуздала жажда получить американское гражданство. Нет, я бы на его месте никогда не променял Бундес-лигу на американский футбол, да и пИ-И-Иво у немцев еще то. Но, пораскинув чужими мозгами после очередного хедшота, в голову Петера забрели примерно следующие соображения: «Пиво я с собой возьму, а на матчи буду приезжать. Да и все, что от меня требуется, это заниматься тем, чем

я занимался раньше, то есть регулярно отстреливать врагов».

Сюжет игры будет развиваться в многострадальном Берлине 1945 года. Сингл будет включать в себя около 25 миссий, на протяжении которых вы со своей винтовкой, тет-а-тет, будете доказывать русским, что Пауль Маузер был лучшим челом,

чем Сергей Мосин. Если бы авторы спросили моего мнения, я бы сказал, что лучшая снайперка – это станковый пулемет «Максим» образца 1910 года. Вот это действительно вещь! И уже тебе не нужно ни 7,62-миллиметровой снайперской винтовки Мосина с прицелом ПУ, ни 7,92-миллиметрового





карабина Маузер 98к. Тут все очень просто: зажал спусковой крючок – и стреляй (пока снайперская пуля не проделает еще одно отверстие в черепной коробке).

В основном, все задания будут сходиться на одном перекрестке под названием Vital shot. Как и подобает настоящему элитному снайперу, вы будете изучать местность каждой локации, выбирать удобную позицию выстрела и быстрый путь отступления. При этом стоит отбросить все свои привычки мясника, которые мы одолжили у «Серьезного Сэма», и вспомнить не менее крутого Сэма – Сэма Фишера из Splinter Cell. Действовать придется, как на разливе у праздничного стола: тихо и чтобы рука не дрогнула.

Еще одна пачка лапши от разработчиков на уши геймерам – это AI врага. Вы хоть в одной забугорной игре или фильме видели хотя бы одного умного русского? Вот и я о том же. И все же девелоперы уве-

ряют нас, что задания миссий на пару с ИИ врага заставят не единожды обращаться к центральному отделу нервной системы. В разрешении труднейших задач главным образом будет помогать снайперская винтовка – она является главным реквизитом игры, однако и другие «огнестрелы», имевшие место во Второй мировой, не обойдут наше внимание в трудную минуту.

К сожалению, не будет столь реальных эффектов, как бег со включенным прицелом без потери скорости, точный выстрел во время прыжка и не менее точное поражение цели без зума. Что поделаешь, рейлган уже давно покоится на чердаке под толстым слоем пыли вместе с CD-кваки и отцовской оптической мышкой... Эта безжалостная реальность без стука ворвалась в нашу жизнь и диктует свою физику большинству новых игр, и Sniper Elite не стал исключением. Нам обещают



самый что ни на есть реальный симулятор снайпера. В нем, кроме Hitman'овского дыхания и сердцебиения, на выстрел будут влиять расстояние и всяческие капризы природы. Информация о том, насколько хорошо это будет реализовано, спрятана за толстым слоем все той же лапши, которая тестирует на прочность наши уши. И не надо мучить себя шекспировским вопросом «Two bear or three beer» – судить будем без пИ-И-Ива и только после релиза.

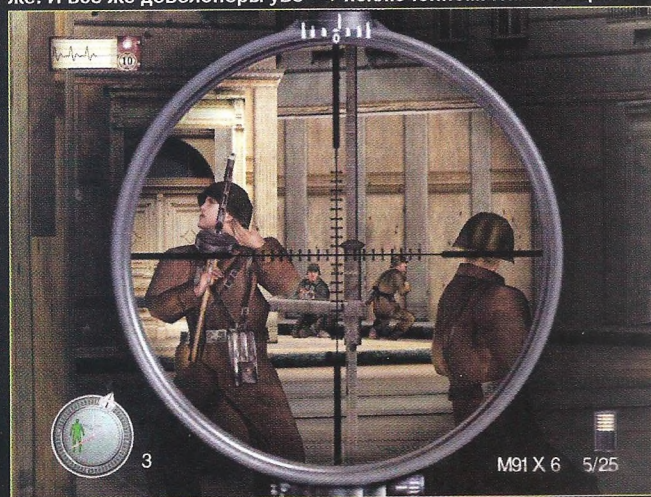
Само собой, графика в таких играх занимает вовсе не последнее место. Она сидит где-то перед сюжетом и скрывается за огромными плечами геймплея. Неплохая детализация текстур, качественные модели персонажей и оружие – это и есть то, что мы видели в десятках подобных игр и удостоимся лицезреть в Sniper Elite. Увидеть обещанные прелести мы сможем в режиме и от первого, и от третьего лица.

Какой саунд будет посещать наши уши, помимо шаблонных взрывов, выстрелов и заезженных предсмертных «а-а-а!», нам пока не известно, но на худой конец и шум работающего кулера сгодится.

Также обещают несколько режимов сетевых баталлий и кооперативный режим за одной машиной (раздельный экран).

Что ж, приняв на уши приличную дозу довольно качественных макаронных изделий, обещающих совершенно новый взгляд на Вторую мировую глазами немецкого снайпера, чумовой геймплей, реальный симулятор снайперского дела, уму непостижимый AI русских и радующую глаз графику, все друженько будем ждаЦь. Снятие лапши намечается на конец этого года, там и здыбаЭмось.

Виталий Полищук
ака СлепОЙ_Снайпер
blind_sniper@mail.ru



Название: Knights of the Temple: Infernal Crusade**Разработчик:** Starbreeze**Издатель:** TDK Mediactive**Жанр:** action**Системные требования:** Pentium 3 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб 3D T&L Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

8+

9-

8

9

10

KNIGHTS OF THE TEMPLE

INFERNAL CRUSADE

АЦКИЙ ПОХОД

в TDK Mediactive, принимая решение о почти одновременном издании сразу двух похожих игр, одна из которых – Conan – была описана в прошлом номере, а другая – Knights of the Temple: Infernal Crusade – будет описана здесь и сейчас.

По словам разработчиков, игра создавалась по мотивам произведений одного очень известного «у них» шведского

писателя, которые посвящены приключениям одного шведского (ух ты, какое совпадение) рыцаря-крестоносца. Так вот, история сия в очередной раз переносит нас в Средние века...

П риступая к сложному комплексу работ по написанию этой статьи, меня грызла одна не очень приятная мысль: «Как и чем думали



Все началось с того, что вера одного из епископов дала трещину, когда к нему в руки попала весьма симпатичная девушка-ведьма по имени Адель, с рождения наделенная необычайными магическими способностями. Тут епископа то ли черт попутал, то ли бес в ребро, но только стал он редкостным закоренелым еретиком-сатанистом и выступил в Нечестивый поход по святым местам (Unholy crusade), которые обнаружили в процессе



Крестовых походов и о которых, наверное, все знают из уроков истории. Идея была проста: использовать в священных местах истинные способности Адель не по назначению, к тому же против ее воли осквернить эти самые священные места, чтобы в итоге открыть ворота в Ад со всеми вытекающими последствиями.

Но не тут-то было – молодой и подающий надежды рыцарь-тамплиер по имени Пол поклялся положить огнем и мечом край всему этому неподобству. И тут же начал приводить свою клятву в исполнение.

Это, естественно, присказка, плавно переходящая





в сказку. А чтобы узнать, чем она закончится, нужно провести Пола через без малого 30 уровней, толпы тупых, но очень сильных врагов и ограниченное количество несложных головоломок.

Помимо наших геймерских советов, помогать Полу в нелегкой борьбе со Злом будут че-

На манер «Конана» в Knights of the Temple присутствует весьма впечатляющая система комбосов и спецударов почти на все случаи жизни. Особо напрягают приемчики, в состав которых входит блок. Да, еще со времен Mortal Combat 3 выполнять такие фишки было очень и очень



тырнадцать мечей, семь топоров, четыре булавы и три типа луков, а также целый ряд божественных сил, которыми его одарит небесное начальство за выдающиеся успехи в борьбе с лукавым.

Но божественные силы – это хорошо, а прямой рыцарский меч – еще лучше. Кстати, если кто вертит носом и недоумевает, как можно простым клинком рубить всякие исчадия ада, поясню: в Средние века прямой меч с обычной крестовиной считался истинным оружием правоверных и вполне подходил для борьбы со всякой нечистью даже без дополнительной обработки.

сложно. Впрочем, и без них есть немало убойных комбинаций, способных быстро и качественно уничтожить любое количество противников.

А вот стрельба из лука сделана по меркам PC довольно кривовато. Целиться с помощью клавиатуры, да еще при отсутствии прицельной рамки, мягко говоря, неудобно.

Зато приятно радует фишка с разбиванием вражеских щитов.

В игре использована технология Motion Capture, так что драки анимированы просто шикарно, но... Как всегда, не обошлось без всяких резких телодвижений.



КОМБО

★ СВИНГ КОМБО
РАЗМАХ НАЗАД
КОМБО ПРОНЗАНИЯ
ДУАЛ СВИНГ КОМБО
КОМБО МЕЛНИЦЫ
ДВОИНОЕ ПРОНЗАНИЕ

АТАКА

АТАКА ПОСЛЕ БЛОКА

АТАКА 2

САЛЮТАРИС

КЛАСС РЫЦАРЬ

ВУТТОИ0,КВ ВУТТОИ0,КВ ВУТТ

Уровни и враги, обитающие на них, не отличаются особым разнообразием, то есть пейзажи в рамках каждого эпизода почти ничем не отличаются. То же самое можно сказать и про врагов – они только меняют боевую раскраску и названия, но не стиль боя.

ща по оружию, Пол совсем не умеет прыгать. Ну, видать, не к лицу рыцарю-тамплиеру скакать по всяким столбам, как мартышке. Это как-то непривычно, потому что акробатические процедуры являются неотъемлемой частью игр такого плана. Поскольку я – не большой любитель всяких



Поскольку Knights of the Temple – игра мультиплатформенная, почти все пейзажи полностью статичны, что, с одной стороны, огорчает, а с другой – совсем не грузит «железо».

К озвучке игры приложили свои холеные лапки опять же какие-то известные «у них» шведские музыканты и композиторы. Треки, особенно к концу игры, приобретают ярко выраженные металлические и готические оттенки, что как нельзя лучше соответствует атмосфере игры.

И еще один минус заключается в том, что, в отличие от своего киммерийского товари-

платформенных заморочек, такой ход Starbreeze лично мне пришелся по душе, хотя, в принципе, это не пошло на пользу геймплею.

Отсутствие многопользовательской игры не особо портит впечатление от Knights of the Temple ввиду наличия таковой в «Конане».

Так что вывод напрашивается сам собой – вышеупомянутая пара игр как нельзя лучше дополняет друг друга, и этот необычный симбиоз уменьшает недостатки и приумножает достоинства каждой из них.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: Battlefield Vietnam**Разработчик:** Digital Illusions Canada**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** 3rd Person Shooter**Системные требования:** Pentium 3 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

8

9

9

9

11

Апокалипсис сегодня

Наверное, многие знают, как стала популярной группа «Ласковый май». Усатые дядьки с чемоданами, полными кассет, пришли на вокзалы и принялись раздавать эти кассеты проводникам, чтобы те крутили их в поездах по несколько раз подряд, пока стальные колеса часами и сутками пересчитывают рельсы. Второй раз дядьки пришли с этими же чемоданами через пару месяцев, но уже для того, чтобы унести в них кучу денег.

Нечто подобное довелось проделать и вашему покорному слуге. Правда, я выступил в роли коварного и гадкого продюсера по чистой случайности. Обычно в компьютерные клубы, которые о новых игрушках узнают с такой же оперативностью, с какой моя бабуля — об исследованиях

НАСА в области физики коричневых карликов, все стоящие диски приходится притаскивать самостоятельно. Такая история была и с Battlefield Vietnam. Мы с моим знакомцем пришли ее опробовать в один из клубов и два вечера подряд крайне люто рубились в нее, что твой Чапай с врагами народа. На третий день к нам присоединилось еще двое, которые заинтересовались тем, что означает мой крик: «Я поджарю твою желтую задницу в бочке с напалмом!». А уже через два вечера весь клуб четко разделился на «косоглазых» и «янки». И, насколько мне известно, там до сих пор продолжают массово засеивать виртуальный Вьетнам полигональными трупами.

На самом деле, если бы я не пережил это ощущение «стенки на стенку» в BFV, то и общая

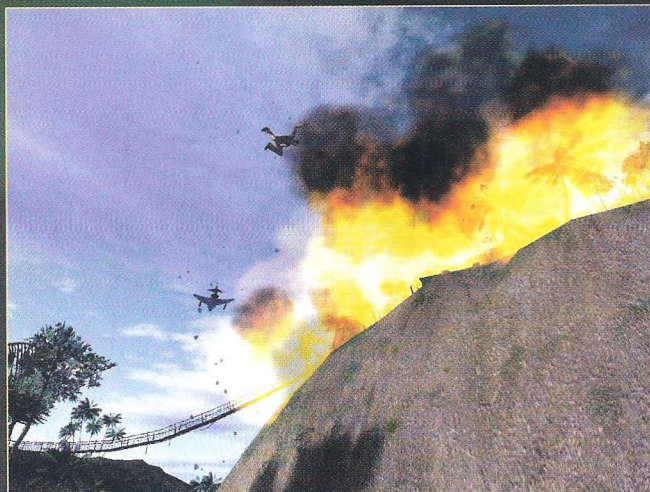


оценка наверняка была бы по меньшей мере на несколько баллов ниже. Потому как играть в синглплеер BFV — все равно что бухать с радиоприемником: ты ему о том, что Люська, стерва, тебя бросила, а он тебе в ответ — прогноз погоды на завтра. Боты в BFV тупы, как насекомое «бабочка-припадочка». То есть они как бы и в BF 1942 не читали друг другу в перерывах между битвами лекции по метафизике и нейроинженерии, но тут это

просто какие-то жертвы кустарной лоботомии. Временами они забывают выстрелить в вас, когда вы стоите лицом к ним, а долгие преследования так утомляют их мозг, что они впадают в полный марasmus и вообще ведут себя так, что хочется их закатать в шерстяное одеяло и кормить с ложки тыквенной кашкой.

Причем такие «улучшения» коснулись не только AI, но и многих других вещей. В общем-то, строго говоря,





BFV – это не сиквел, а обычный мод. Так что медицинский принцип «не навреди» должен быть возведен тут в ранг беспрекословного: не так важно сделать что-то новое, как не испортить того, за что игра уже многим полюбилась. В целом принципы остались прежними. Мы, как и раньше, сеем смерть на земле, на воде и в небесах, захватывая как можно больше контрольных точек. Тот, у кого их не остается, проигрывает. Изменился только антураж – теперь это происходит не на полях сражений Второй Мировой, а в душных джунглях Вьетнама. Соответственно изменилась и техника, с которой нам предстоит устанавливать свой контроль в трех стихиях. Казалось бы, что тут сложного: поменять одни модели на другие, чуток подправить физику – и порядок. Откуда повылезали некоторые глюки, уже трижды патченные-перепатченные, ну просто не понятно. Такое ощущение, что разработчики

по пьянке спутали исходники и начали делать новую игру на движке трехлетней давности. Глюки памяти, полное и частичное неприятие современных аудио- и видеокарт, какие-то непонятные лаги, короче, сплошной разврат и запустение.

Чтобы ограничить все негативное в игре тремя абзацами, отмечу еще одно – игра неинтерактивна, как бетонная стена, о которую бьешься с разгону темечком. Отдавая игру ребенку, вы можете быть совершенно спокойны за его психику: залитые напалмом джунгли не горят, так что ему не придется видеть гибель несчастного деревца или кустика – плавятся и горят заживо только гадкие желтолицые вьетконговцы. Неинтерактивность бесит, но она бесила и раньше, так что уже успели привыкнуть. Лучше поговорим о хорошем.

Пересмотрен состав бойцов, которые могут выступать в роли нашего альтер-эго. Их теперь четверо – пулеметчик,



«артиллерист», инженер и снайпер. Медики переведены в тылы, а вот наши строители научились создавать мобильные точки высадки. Появилась целая уйма техники, соответствующей историческим реалиям – реактивные истребители, бомбардировщики, боевые вертолеты и т.д. Все свежо и интересно, крайне удобно в управлении и достоверно в физической модели. Что радует, понятное дело.

Одна из самых сильных фишек в игре – звуковой дизайн и музыка. Что для этого требовалось, так это пересмотреть кинохиты вроде «Апокалипсиса сегодня», «Джейн Эйр» и «Доброе утро, Вьетнам» и заимствовать, заимствовать, заимствовать. И тут разработчики не облажались, впахнув в звуковую все, что только могло хоть как-то подчеркнуть дух времени: оживленные переговоры в эфире, пафосную военную пропаганду на базах, радиоприемники с зонгами групп Deep Purple, Jefferson Airplane

и так далее. Есть даже возможность лично поучаствовать в культовой сцене вертолетной атаки под звуки вагнеровского «Полета Валькирий», за что отдельный респект разработчикам.

Еще, наверное, напоследок стоит сказать про графику. Она, в принципе, не слишком отличается от Battlefield 1942, а потому особых нареканий к ней быть не может – все добротно и четко. Игра обогатилась парочкой простых пиксель-шейдерных эффектов, неплохими моделями персонажей и техники, да и анимация вроде как стала красивее.

Резюмируя, возвращаясь к тому, с чего начали: игра крайне хороша, но только в одном случае – если вы придете в ближайший компьютерный клуб со своим чемоданом дисков BFV и сумеете посадить на него местных аборигенов. Тогда – феерия и ураган. В противном случае – разговор с радиоприемником.

Olmer



Название: World Soccer Winning Eleven 7 International**Издатель:** Newels Limited**Разработчик:** Konami**Жанр:** «футбольный симулятор»**Системные требования:** Pentium 3 800 МГц, 128 Мб, 16 Мб 3D Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

11

10

12

11

10

НУДИЗМ —

идеология или лазейка для извращенцев?

Вы можете сказать, что происходит с современным футболом? Я лично не могу. После недавней Лиги Чемпионов, в которой где-то с четвертьфинала начались события, вероятность возникновения которых я бы смог приравнять разве что... Дайте-ка подумать... Разве что к тому, что вот в эту комнату прямо сейчас зайдет, скажем, розовый тиранозавр в пластиковых очках а-ля Элтон Джон и споет «Аве Марию». Так вот, после таких событий можно с уверенностью сказать лишь одно: на олимпиаде футбольных богов произошел то ли пучк, то ли эпидемия брюшного тифа. Жалко толь-

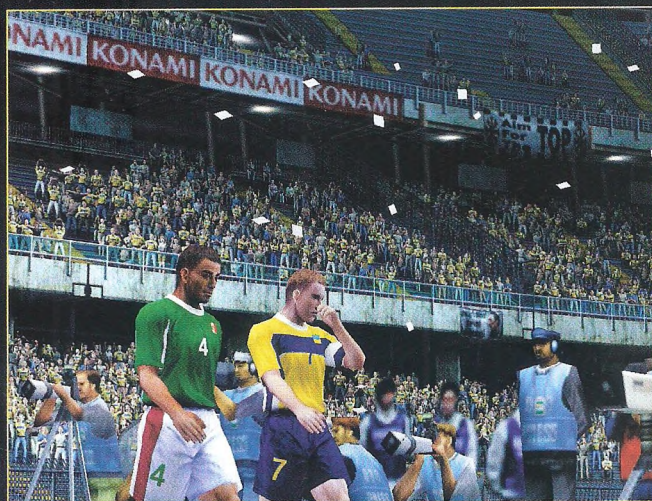
ко, что под эту невероятную халаву не попал, скажем, наш «Шахтер» — с такими раскладами он бы обязательно стал Абсолютным Чемпионом Млечного Пути и Альфа Центавры, или что там раздавали за титулы.

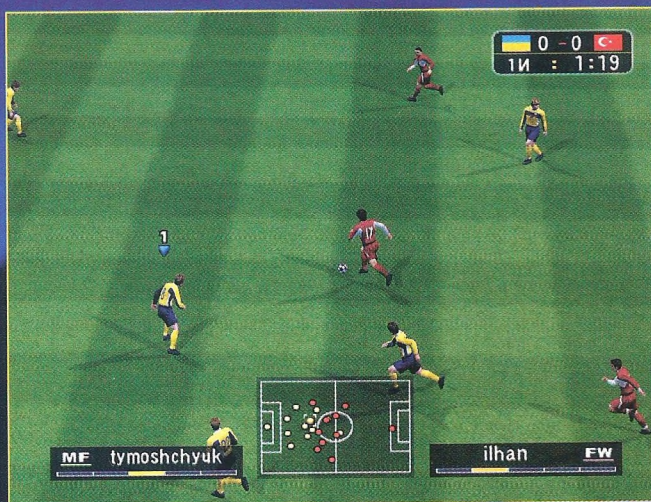
Похожая картина наблюдается и в отечественном футболе — богов низвергают. Но интереснее всего то, что эта тенденция оказалась достаточно серьезной, чтобы ее можно было считать обычным совпадением. Отсвет Большой Революции упал и на футбольные симуляторы. Внимание, FIFA больше не король компьютерных футбольных симуляторов! Точнее, не единственный правитель душ

и желаний футбольных фанов — теперь за каждый доллар европейских любителей погонять виртуальный мячик Electronic Arts придется стоять насмерть с другим мегамонстром компьютерных развлечений — японской компанией Konami.

Дамы и господа, разрешите представить: World Soccer Winning Eleven 7 International. Ранее серия Winning Eleven выходила исключительно на тесных просторах поднебесной (версии этой игры для Европы и Америки называются Pro Evolution Soccer), а вот сейчас незнамо благодаря какому чуду мы ослеслаивлены возможностью приобщиться к первоисточнику. Чем это

грозит лидерству серии от «электроников»? Ведь вот уже несколько лет подряд принцип «Покажите нам, чего нет в ФИФА, и мы скажем, как делать не надо» абсолютно ни у кого не вызывал нареканий. А все дело в том, что WE грозен отнюдь не прямым противостоянием. Если FIFA на сегодняшний день — идеальный футбольный симулятор, то WE — идеальный симулятор футбола. Крайне серьезный продукт для тех, кто в футбол играет, а не играет.





Безусловно, аркадников, которые в FIFA гоняют, что в твой арканойд, а из футбольных терминов знают только «Шевченко» и «Гол, ядрёна мать!», в WE не переманишь ни за какие коврижки. Но те, кто понимают толк в великой игре и не пугаются таких слов, как «дриблинг» и «прессинг», оценят продукт японских игровых разработчиков по достоинству. Потому как последние сделали своей главной задачей закатать на пластиковую болванку диска абсолютно все, за что мы только любим футбол.

В играх этой серии впервые появилась отдельная физика для мяча, тогда как в FIFA этим озаботились только года два назад. Да что там, только задумайтесь над тем, что мячик в WE можно отдать партнеру десятками различными способами! В FIFA, как вам наверняка известно, какие-то более или менее сложные комбинации приходилось создавать искусственно,

поскольку реальной надобности в них абсолютно не было. Все решалось в духе самых показательных игр сборной парикмахеров-визажистов «Шахтер»: добежали, ударили, убежали, достали из своих ворот мячик. А в WE сложные, реалистичные комбинации не только уместны, но и необходимы.

Соответственно одним поверхностным знанием общих правил игры не обойтись, нужно хотя бы мало-мальское понимание принципов, стратегии и тактики игры: играть по флангам, комбинировать прессинг и различные схемы защиты, напрягать извилины, в общем. А учитывая, что управление благодаря большому набору вариантов контроля мяча на порядок сложнее, игра в целом будет требовать, прямо скажем, немало напряжения нервов. Острые ситуации у ворот возникают не чаще, чем в реальной игре, то есть не больше трех-четы-

рех за игру. Но это отнюдь не значит, что играть в WE скучнее, чем в FIFA – дело тут не в количестве интереса, а в его качестве. Азарт в WE куда ближе к настоящему, реальному футбольному азарту.

Такая дотошность азиатских в симуляции коснулась не только самой схемы и принципов игры. WE полна деталями, как именитый торт Аллы Борисовны – свечками. Подготовка и выход игроков правдоподобны и детальны, будто смотришь живую трансляцию. Если ваш игрок получил травму, то врачи наложат ему повязку, с которой он пробегает весь остаток матча. При остановках игры футболисты бегут к линии поля попить водички, а если ваша команда проигрывает, то на матчи приходит все меньше и меньше зрителей.

Сложно говорить, где круче графика – в FIFA или в WE, и там, и там она весьма неплоха, но по анимации персона-

жей детище «электроников» явно покупает на три пачки «Беломора» больше – для крайне нервного раскура. Единственное, в чем FIFA пока значительно задвигает конкурента – это трибуны (в WE они непросто спайтовы), видеозаставки и музыкальное оформление. Музыка в WE – это дискотека 80-х, где ваши мамы знакомились с вашими папами.

Резюмирую: World Soccer Winning Eleven 7 International – красивая, умная, качественная альтернатива серии FIFA, которая просто поработит настоящих знатоков и любителей футбола.

И знай, дорогой ФИФА, тебя сейчас расстреливаю не я, тебя расстреливает Революция.

P.S. Ах да, касательно заголовка. Знали бы вы, как сложно придумывать по-настоящему интересные и громкие заголовки!

Olmer



Название: True Crime: Streets of LA

Разработчик: Luxoflux

Издатель: Activision

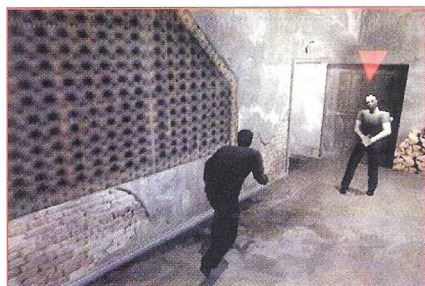
Жанр: «экшн» + TPS + ГТА

Платформа: PC

Официальный сайт:

www.activision.com/microsite/truecrimeTRUE CRIME
STREETS OF LA

ЛЮБИМЫЙ ГОРОД МОЖЕТ СПАТЬ СПОКОЙНО



Решили однажды ребята из фирмы «Люксо-флюксо-шмуксо» сделать игру, но поскольку все свежие и оригинальные идеи у них в голове в то время пошли пить водку, придумали они оттяпать смесь из нескольких самых хитовых игр и жанров. Судя по шпиле, которая уже вышла на приставках, ориентировались люксовцы в основном на «Макса Пейна» и на ГТА. Несмотря на это, игра получилась довольно играбельная.

В True Crime нам придется залезть в шкуру Лос-Анджелеского мента Ника Кэнга Вилсона (Nick Kang Wilson), который несет добро и справедливость

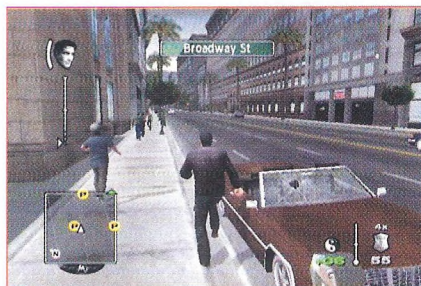
как бандитам, так и обычным жителям города. В общем, наводит порядок, искореняет преступность всеми возможными методами, постепенно, шаг за шагом очищая город от его населения. Хотя это ему, вернее, нам с ним, сделать до конца не удастся. Ибо на место каждого убитого Ником бандюги становится человек пятьдесят еще более отъявленных негодяев. Но в общем-то, одной маленькой ядерной бомбочки (кстати, недавно российские ученые придумали принципиально новый вид оружия – чугунную бомбу, радиус поражения которой равен радиусу бомбы) хватит, чтобы надежно похоронить преступность в руи-

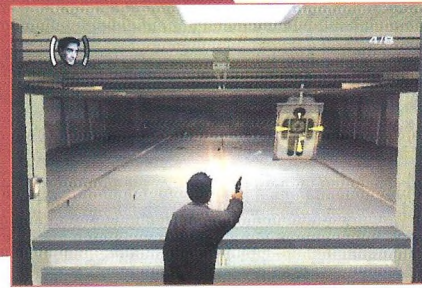
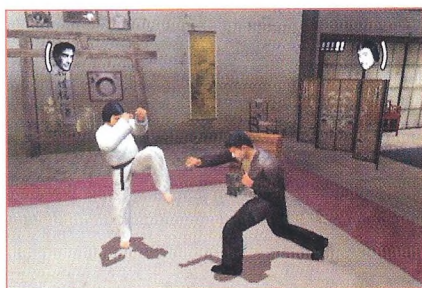
нах Города Ангелов. Кроме всех своих гуманных действий, Ник по ходу игры разгадывает причину таинственной смерти своего отца-полицая. Это, кажись, добавили просто для порядка, чтоб типа сюжетная линия была. А вообще ТС очень сильно напоминает ГТА. Такое ощущение, что девелоперы просто решили «убить» Великого Автодора... Но не убили. Натянуло их, в принципе, ГТА по самое оно.

Так вот, тут мы выполняем задания, выданные в полицейском департаменте, а не различными лицами криминальной национальности. Кстати, о птичках. Игра-то нелинейная: езди, куды хош, выполняй любое задание,

если миссия не нравится – бери другую. Красота! Хотя выйти на проезжую часть с хорошей пушечницей в руке и с боевым матерным криком, аки Рэмбыч, разрядить обойму во все, что имеет храбрость шевелиться, тоже никто не мешает. Вот только тут есть такая фишка, как карма...

Если будете усердствовать во время погони за преступником (стрелять ему вдогонку резиновой ракетой класса «земля-земля-земля» посреди многолюдной площади) или во время его ареста (расстрел на месте), а также во время активных неправомерных действий в сторону гражданского народа, то приедут мужики из С.В.А.Т.а





и сделают вам секир-башка. Спецназовцы, кстати, тоже никогда не заканчиваются. Чтобы избежать встречи с этими милыми ребятами, нужно карму повышать методом успешного прохождения миссий и обысков прохожих. Причем почти у каждого из облапанных можно найти наркоту или ствол. А вы говорите, что у нас преступности много...

Кроме основных миссий, есть еще дополнительные типа «иди туда, не знаю куда, и принеси ченить прикольное». Также попадаются разные секретные задания, как все в том же ГТА, успешное

лишних конечностей». В общем, сделай так, чтоб он уж точно никуда не смог поехать.

И очень редко мы сможем пошкодить внутри зданий, используя холодное (холодильники), колюще-рубящее (колольники-рубильники) и тяжелое (бульдозер) оружие. Естественно, по ЛА мы будем передвигаться не на своих двоих, а на тачках — как никовских, так и экспроприированных у их бывших хозяев на основании значка или выражений типа «Мужик, мужик, мне до туалета надо срочно доехать!» и наведения на него «калаша».

просто послать его в «Последний полет Осириса» одним метким выстрелом из станкового гранатомета?

Во время пешех перестрелок или драк тоже есть возможность активизировать slo-mo. Приколно, однако, попрыгать в замедленном действии аки Макс Пейн, отрабатывая стрельбу по-македонски. Но в принципе, перестрелки и несколько стелс-миссий ничем не отличаются от прочих шутеров. А вот элементы файтингов, заманенные разработчиками в игру фразой «Там пиво на халяву!», только радуют.

оказывается, он скатан с оригинала один в один. Визуальные эффекты, включая «замедлялку» и прочие — тоже на высоте, да и физика порадовала.

А вот музыка — на любителя, поскольку это практически один рэп с довольно редкими вкраплениями рока. Лично я эту «радость» вырубил через часик игры. Звук — на месте. Ничего особенного. Правда, порадовали постоянные приколы и комментарии протагониста по любому поводу. Не всегда смешные, иногда понятные лишь америкосскому ментали-



выполнение которых влечет за собой полезный или не очень, но бонус. Игру можно проходить двумя стилями — за хорошего и за плохого копа. От вашего выбора и стиля прохождения зависят второстепенные «заказы» и концовка. Но лично я считаю более прикольным проходить за бяку, и не церемонясь крошить супостатов в мелкую капусту, зачитывая им их права уже в морге.

Большинство времени мы будем проводить на улицах славного города Лос-Анджелеса, выполняя однообразные квесты типа «Догони вон того чела и прострели ему шины (из танка), кинь в салон гранату, отпили бензопилой «Дружба» пару

Очень рулят перестрелки на машинах на полном ходу — это действительно ярко. Во-первых, наш протагонист может стрелять из любого оружия, повернувшись при этом под любым углом. Во-вторых, в таких ситуациях можно активизировать режим замедления времени (slo-mo) и устроить преследователям или преследуемым «Матрицу: Переподзагрузку». Есть еще интересная фишка — пробивание стекол, дверей и бензобаков. Зачем долго гоняться за этим долбаным «мерсом», если можно

Так что любому, кто косо глянул на жвачку, в которую вступил штрих, которого толкнул Кэнг, можно свернуть шею одним движением руки. Судя по пешим мочиловкам, у разработчиков дома висит плакат «Матрица форева!».

Графика в игре вполне ничего. Машинки и модели персов смотрятся достаточно неплохо, видны признаки лицевой анимации и motion capture. Реализация города очень хороша, да и,

тету, но они все же делают игровой процесс более живым... Или как его...

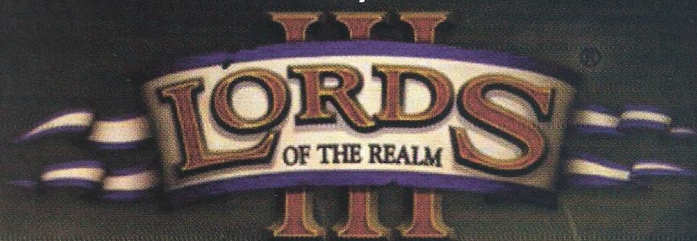
Короче говоря, игра получилась довольно хорошей. До ГТА, конечно, далеко, как с Троещны пешком до редакции, но геймиться, ожидая нового Автово-ра, мона.

KhaJ-Tosin



Название: Lords of the Realm III
Разработчик: Sierra
Издатель: Impressions Games
Жанр: «стратегия»
Системные требования: P-4-1500,
 512 Mb, 64 Mb 3D T&L Video

ОЦЕНКА: 7-8,
 где-то так
Графика: 8
Геймплей: 9-
Управление: 9
Звук: 11



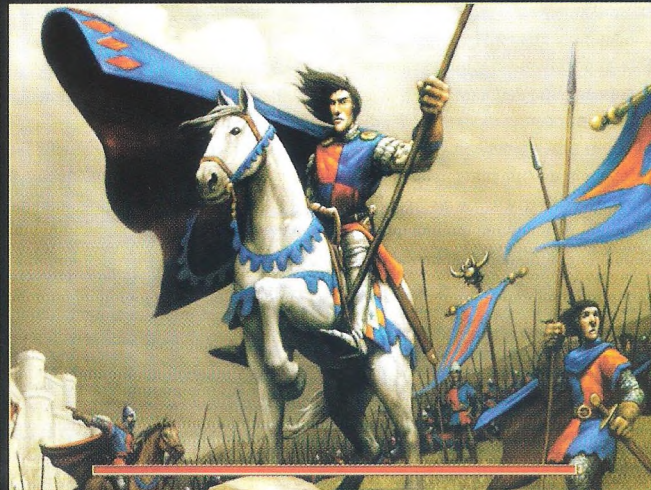
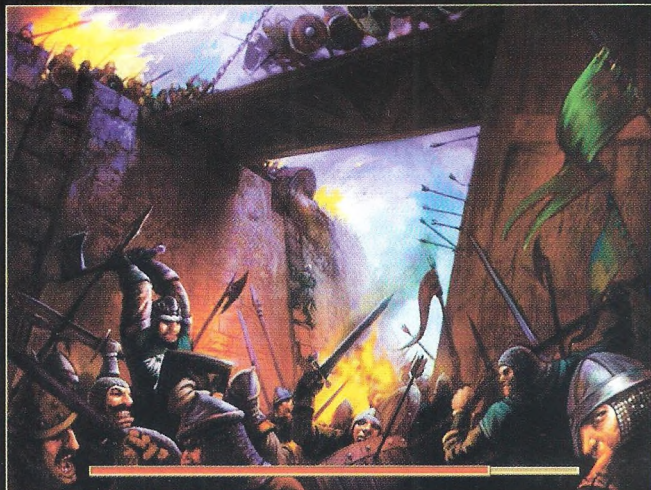
Признаюсь честно: первые две части Lords of the Realm я пропустил ввиду веселого времяпрепровождения в обществе игр куда более культовых. Но, как говорит наш Главный, не сложилось©. И вот, наконец, мое знакомство с этой серией таки состоялось.

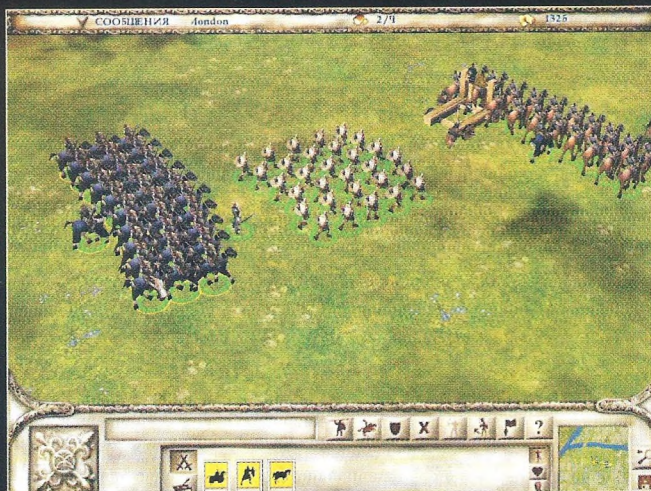
И, как показали допросы с пристрастием тех самых отцов, что в молодости играли в первые две части серии, ничего существенного мною не было пропущено, потому как игровой процесс с той далекой поры совсем не изменился.

В игре присутствует два вида карт: глобальная стратегическая и локальные тактические.

Все это уже было (и не раз) раньше, в том числе в Rise of Nations или в серии Total War. Так, ничего выдающегося: донельзя упрощенная экономика и стандартные бои в реальном времени при участии довольно внушительного количества самых разных юнитов, включая кавалерию и осадные машины.

Экономическая часть игры проста, как пять копеек: есть провинции, по которым нужно расовать своих вассалов, коих насчитывается аж четыре вида – рыцарь, бюргер (горожанин), священник и крестьянин. Как только вассал принимается хозяйничать в своей провинции, под его руководством начинают производиться столь необходимые его сюзеру





ресурсы. Так, рыцари тренируют солдат, бюргеры наполняют казну золотом, крестьяне — амбары провизией, а святоши увеличивают мораль и все такое. Собственно, вот и вся экономика. Управление империей сводится к элементарному назначению и увольнению вассалов. Ах да, в игре есть еще донельзя упрощенная дипломатия, которая почти ничего не решает.

ет держаться на порядочном расстоянии от поля битвы, дабы не нервировать игрока бедностью ландшафта и моделей воинов. К тому же, большие количества войск имеют неприятное свойство сбиваться в очень маленькие кучки. Наверное, именно поэтому разработчики решили скрыть пикантные подробности того, как орава человек эдак из ста запросто



из-за хронической нехватки времени и денег.

Управление в LotR III старкрафтоподобно, так что с его освоением особых проблем возникнуть не должно. Игровое меню отнимает немало места на экране, хотя его запросто можно было сделать и более компактным. Мини-карта реализована на редкость отвратительно, и получить с ее помощью

храбрых идиотов, а с трусливыми умниками сейчас разбирается моя пехота, но потом прозрел, и сразу все стало на свои места.

Системные требования LotR III традиционно завышены, и, к примеру, тот же Castle Strike жрет в полтора раза меньше ресурсов. Зато ролики и рисованные картинки в перерывах между миссиями выглядят просто замечательно.



У некоторых вассалов могут быть некие особые свойства, что делает их достаточно ценными. Таких товарищей желательно выкупать из плена в случае их захвата противником, не считаясь с финансовыми затратами.

Графика LotR III довольно таки пристойная, то есть относительно не плохая, с элементами легкого актоя. Камера предпочитает

может уместиться на каком-нибудь клочке земли и там оживленно драться.

Войска формируются в боевые построения, число которых, к сожалению, позорно приближается к трем. Опция «Сохранять строй», как и следовало ожидать, отсутствует по причине пресловутой лени разработчиков, а также, наверное,

хоть какое-то представление о расстановке сил противника, а также ответы на другие, не менее важные для игрока вопросы, почти не реально.

После Castle Strike осада и штурм вражеских замков в LotR III выглядит как-то не убедительно. Да, разработчики почему-то уделили совсем мало внимания этому серьезному моменту боевых действий.

Кстати, с осадой связан еще один (помимо порядком всем поднадоевшего стандартного набора багов) безобидный игровой глюк: если подкатить к стене крепости осадную башню, битком набитую пехотой, то после начала драки с защитниками крепости, где-то в чистом поле можно наблюдать постоянно растущую кучу трупов, в центре которой пара солдат оживленно дубасит друг дружку. Ну, я сначала немного растерялся, потому как был твердо уверен в том, что все вражеские отряды за пределами крепости уже пали смертью

Итак, LotR III, к превеликому сожалению, можно охарактеризовать как еще одно продолжение некогда популярной игры, ставшее легким для понимания и лишившееся большинства своих фишек, за которые, собственно, эта игра и была столь любима геймерами.

Игрок как верховный правитель своих земель начисто утратил бразды правления, и теперь за него все делают вассалы, управляемые AI. Поэтому складывается очень неприятное ощущение, что компьютер играет сам с собой, а игроку остается только сидеть сложа руки и наблюдать, время от времени предпринимая жалкие попытки внести свою лепту в развитие событий.

Вообще-то игры создаются, чтобы в них играть, а не бездумно пялиться в монитор, иногда пощелкивая мышкой.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Название: Sacred

Разработчик: Ascaron

Издатель: Encore Software

Жанр: hack&slash/rogue-like RPG/
action/arcade

Системные требования: P-III-800,
256 Мб, 32 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

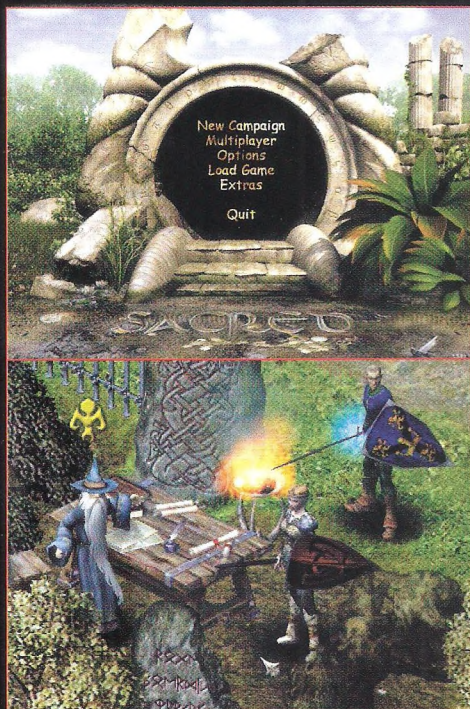
10+

11+

8-

5

11



Перед тем как начать скучный и страшный рассказ о немецком «Дьябло» с комбосами, хотелось бы хоть немного поговорить об игре, с которой, собственно, и сравнивался продукт под названием Sacred 2004 года выпуска.

Итак, старшее поколение геймеров наверняка помнит игру под названием Ravnant, изданную Eidos Interactive еще в далеком 1999 году. Игра тогда была чуть ли не совершенной. Прекрасная по тем (и, как ни странно, по этим тоже) временам графика поддержкой динамического освещения, 3D-моделями и 2D-задниками до сих пор заставляет краснеть всякие поделки вроде

Harbinger или Lionheart. А если прибавить сюда еще и довольно продуманную боевую составляющую и самую оригинальную систему создания магических заклинаний, а также захватывающий сюжет, то...

Но основной фишкой игры несомненно было то, что главный герой комбинировал удары не хуже чем персонажи из Mortal Kombat. Более того, для каждого монстра было предусмотрено свое «фаталити» и соответствующая ему комбинация ударов. В общем и целом, было и есть неплохо.

Так вот, про Sacred...

Педантичные германские парни умеют делать хорошие машины, мобильники, чайники и много всего прочего, но вот сказать, что они так же круто

делают компьютерные игры – это значит нагло и бессовестно соврать. Да, имеется несколько отличных, если не сказать больше, проектов с наклейкой Made in Germany, но несколько – все же не подавляющее большинство или все. Так вот, это как раз про Sacred, потому как рекламщики Encore Software постарались гораздо больше, чем программисты Ascaron.

Самая прикольная фишка в игре с точки зрения диabloидов – расширенная подробная статистика развития персонажа, где фиксируется, что, где, когда, кого и сколько замочил наш протагонист, а также непрерывно растущий график показателей атаки, защиты и живучести персонажа.

Самая широко разрекламированная фишка – езда на лошадях – на самом деле оказалась не настолько хорошей и полезной, потому как комбо-удары при передвижении верхом выполнять нельзя.

Конечно, сидя верхом на лошади, персонаж получает определенные бонусы, да и носится по карте намного быстрее, но стоит только нарваться на группу более-менее серьезных противников, как эти самые бонусы отправляются коню под хвост. К тому же процесс вылезания из седла занимает довольно много времени, что чревато тяжкими телесными повреждениями.

Не менее сильно перехвальные и система комбо-ударов, которые на самом деле пред-





ставляют собой последовательность боевых приемов и которые, к превеликому сожалению (и такому же удивлению), по большей части одинаковы для всех персонажей.

Вышеупомянутых приемов не так уж и много, так что и тут в плане прокачки особо не разгуляешься. Обучение воинскому искусству происходит с помощью рун, которые напоминают магические книги из



первого Diablo. А соединять удары в комбо можно у соответствующего торговца за соответствующую плату.

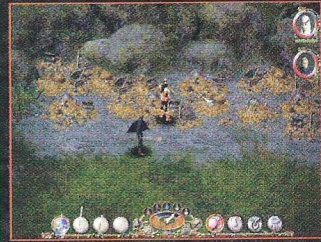
Оружия в лучших традициях все того же Diablo много, но что-нибудь действительно стоящее попадается крайне редко, то есть снова таки в духе Diablo.

Зато к графике и звуку претензий нет. И если пейзажи или интерьеры зданий можно упрекнуть в некоторой однотипности, то это единственное, в чем их можно упрекнуть.



Ну, и еще есть водичка, которая очень такая статичная и непрозрачная.

А вот монстры нарисованы и анимированы просто бесподобно. Особенно порадовали орки, огры и драконы. Некоторые экземпляры драконьего племени настолько огромны, что даже целиком не помещаются на экране. Красиво сделано. Нежить тоже нарисована на удивление хорошо, и вдоба-



вок ко всему с представителями undead'ов связан еще один прикол. Дело в том, что, если, к примеру, какому-нибудь скелету надавать по башке, то она, то есть башка, отвалится, а ее бывший хозяин в очередной раз упадет на сырую землю, из которой он недавно поднялся. Но это только для того, чтобы опять вскочить и продолжить битву в обезбашенном виде. Такое было в фильмах, книгах, комиксах, но вот в играх этот прием использовался как-то слабо.



Что ж, и это, несомненно, еще один плюс игре.

Минусы, конечно, тоже присутствуют. Ну действительно, куда же без них? В первую очередь хочется попинать Ascaron за управление. Нет, оно вполне стандартное: мышкой водим персонажа, деремся, подбира-



ем предметы и переключаем спецприемы (но это очень и очень неудобно). Этим занимается одна рука. При помощи второй руки переключаем оружие и спецприемы на клавиатуре, а третьей рукой... Оп-па, приехали – обычно больше двух рук не бывает. Но вот как раз этой самой недостающей рукой можно было брать различные бутылочки со снадобьями. В общем, клавиши нельзя переназначить, и это самый большой минус. Эргономика хромает, как бы выразились

наши коллеги из тестовой лаборатории.

А еще есть глюки. Их много. Очень много. Даже в пропатченной версии игры. Так что сохраняться надо как можно чаще. Особенно при входе или выходе из разного рода подземелий, потому как есть очень



даже большой шанс очутиться на необитаемом острове, откуда нет возврата, кроме как через Load game.

А в общем и целом, игра довольно неплохая, даже несмотря на однотипность геймплея и обилие штампов и повторов. Потому что Sacred красива, а красота – это сила. Короче, дело Diablo, к моему сожалению, живет и (тоже к моему сожалению) процветает.

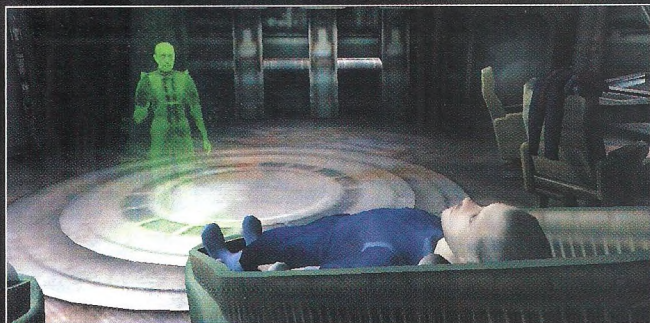
Алексей Лешук
и его Злобная Лисина



Название: Schizm II: «Хамелеон» (Mysterious Journey II: Chameleon)
Разработчик: Detalion
Издатель: «1С»
Жанр: «трехмерный квест»
Системные требования: Pentium 3 800 МГц, 256 Мб,
64 Мб 3D T&L Video, 2600 Мб свободного дискового пространства

ОЦЕНКА: 9+
Графика: 8
Геймплей: 9
Управление: 10
(просто и удобно)
Звук: 5-

ОБЫКНОВЕННЫЙ ШИЗМ



Его звали Сен, и последние 200 лет он провел в криогенной камере на орбитальной станции. Теперь он проснулся, вернее, его разбудили, чтобы привести в исполнение смертный приговор, который ему вынесли. Но Сен не помнит, за что именно, когда, где и почему. Он не помнит ничего, даже собственного имени. Сеню его назвал давний друг Тенза, за эти долгие две сотни лет ставший бестелесным призраком — компьютерной голограммой...

Итак, Сен приговорен к смерти. Станция сошла с орбиты, и через 16 дней она врежется в безжизненную поверхность планеты, если, конечно, не сгорит в атмосфере. Тенза говорил, что именно он, Сен, погубил целый мир, и что на всей планете осталась всего-навсего одна долина, где обитают уцелевшие жители. И не просто обитают, а на протяжении вот уже многих столетий успешно враждуют друг с другом... Внезапно яркая вспышка

прекратила обвиняющие речи голограммы.

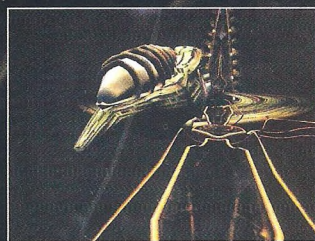
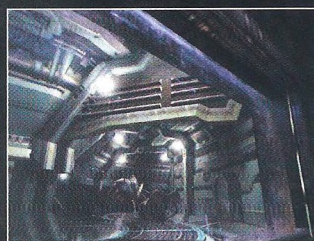
Это зажгло в сердце Сена надежду: а вдруг все — неправда, и у него будет шанс спастись. Ну и пусть, что все люки заблокированы, вся аппаратура разбита. Ведь станция просто огромна, и его тюремщики наверняка что-то пропустили. Во всяком случае, он не будет сидеть сложа руки и покорно ожидать смерти, он будет действовать.

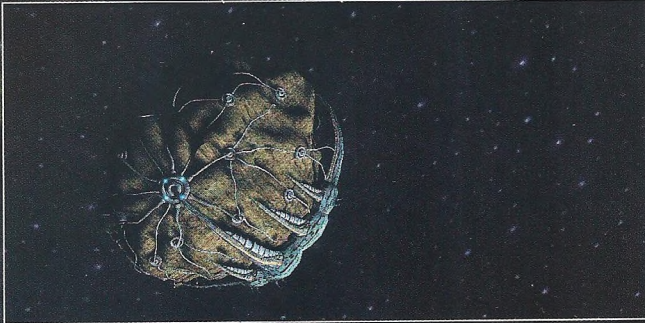
Такое многообещающее начало способно посрамить немало игр, принадлежащих к жанрам куда более популярным и интересным, чем квест.

Да-да, в кои-то веки в нашем издании предметом рассмотрения является представитель этого древнего и вымирающего жанра.

Итак, сюжет второй части Mysterious Journey закручен довольно лихо, к тому же, он не имеет ничего общего с первой частью, но разве это важно?

Издатель игры за рубежом — The Adventure Company — уже долгое время занимается выпуском квестов и адвенчур, можно даже сказать, что компания специализируется на этом деле. Правда, в продуктах производителя по большей части пре-





обладает количеством, а не качеством, однако, к счастью, каждое правило предполагает наличие исключений, и в данном случае таким исключением стал вышедший в 2001 году великолепный квест *Mysterious Journey: Schizm*.

И вот, спустя столько лет, увидело свет продолжение этой замечательной игры.

Графика в *Schizm II* смотрится очень неплохо даже на фоне всяких навороченных шутеров, использующих большую



кучу передовых технологий и еще большую кучу спецэффектов. Правда, немного огорчает тот факт, что игра работает исключительно при глубине цвета 32 бита, что накладывает определенные ограничения на аппаратные ресурсы компьютера, но поскольку количество FPS здесь не так важно, как в играх одноименного жанра, то легкое подтормаживание совсем несмертельно.



А вот озвучка немного подкачала: музыка превосходно дополняет атмосферу игры, но речь персонажей порядочно бьет по ушам – голоса очень быстро «прыгают» из одной колонки в другую, что неслабо раздражает.

Но звук – дело второстепенное, его и отключить можно, а вот загадки и головоломки – это как раз вопрос первостепенной важности.

В отличие от большинства российских мультиплика-

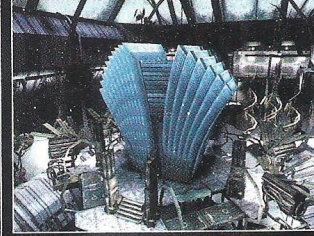


ционных квестов, в которых при составлении и разгадывании головоломок основной упор делается на «шутки юмора», причем иногда не самого высокого пошиба, в *Schizm II* дела обстоят гораздо лучше. Все загадки являются как бы наглядными иллюстрациями к сборнику математических или логических ребусов, то есть *Schizm II* развивает



внимательность и логическое мышление, повышает усидчивость, а также ненавязчиво предлагает вспомнить некоторые темы из курса элементарной математики, что просто не может не радовать.

Небольшим минусом всех загадок является то, что вернуться к начальному раскладу можно только при помощи загрузки ранее сохраненной игры, так что перед каждой загадкой сохраняйтесь в обя-

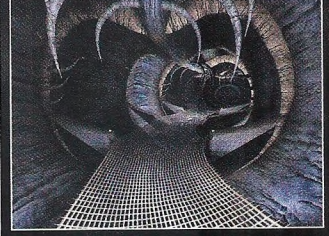


зательном порядке! Также немного огорчает отсутствие более-менее внятных подсказок.

Такие заморочки – не что иное, как попытки разработчиков увеличить время, проводимое игроком перед монитором. Сюда-де можно отнести долгое шатание по коридорам, скоростное лазанье по лестницам, горам, долинам и прочим по боль-

шей части статичным пейзажам. Особо засматриваться на них не стоит, потому как не они являются главным достоинством игры.

Вообще описывать эту игру должен был некто Злобная Личина, но заставить любителя RPG и стратегий играть в квест – это в очередной раз услышать громкие вопли про «полный ацтой»©. И вот в самый последний момент вышеупомянутому прохвосту удалось



«сехать» – в прямом и переносном смысле этого слова, то есть на меня и из редакции. Так что на этот раз все обошлось.

Подводя итоги, можно смело сказать, что *Schizm II*: «Хамелеон» – самый настоящий подарок от компании «1С» всем квестоманам.

*Икебот Эрастов
и Злобная Личина*



Название: Dead Man's Hand

Разработчик: Human Head Studios

Издатель: Atari

Жанр игры: FPS

Официальный сайт: www.dmhgame.com

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

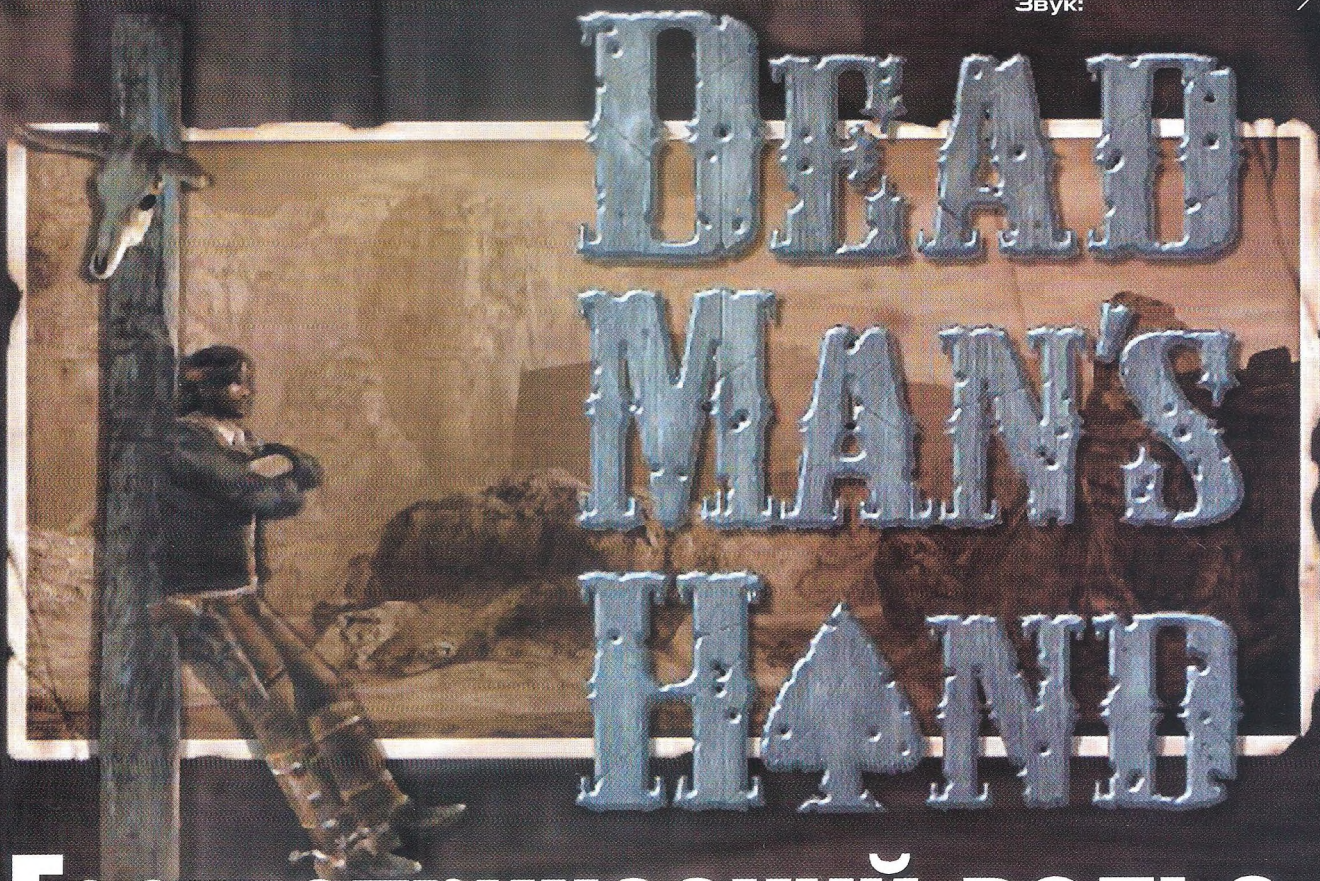
7-

7-

6

стан-
дартное

7



Геометрический вальс в кислотных тонах

Дофига человек на сундук мертвеца,
Yo-хо-хо, и бутылка рома!

Пиратское народное творчество

Их было девять, и они были дикими даже по меркам Дикого Запада. Они были хорошо вооружены и опасны хотя бы потому, что умели стрелять. Вернее, это было единственным, что они умели

делать. Они стреляли все, что только могли: сигареты, сигары, спички, пиво, текилу, виски, золото, серебро, лошадей, ковбоев, барменов, индейцев и даже женщин и детей. И так продолжалось до тех пор, пока один из них не

решил завязать с такой жизнью — внезапно у него проснулась совесть, и он больше не мог стрелять сигареты, виски и текилу у женщин и детей. Он-то решил завязать, но его коллеги по безобразиям были иного мнения. И в ре-

зультате короткой и очень подлой разборки их стало восемь. А товарища, решившего завязать, оставили умирать в чистой прерии с пулей в пузе. Умиравшего подобрал один добрый генерал, перевязал ему раны, выходил-вылечил





и только было собрался повесить его со всеми подобающими его рангу почестями, как некие революционно настроенные амигос ворвались в тюрьму и освободили всех подряд.

Вот таким вот чудесным образом избежав смерти, тюрьмы и виселицы, горячий мексиканский перец по имени El Tejon, тот самый девятый из банды девяти, которого так злобно кинули товарищи, не долго думая, решает свести с ними счеты. То есть перестрелять всех, как собак. У хорошего ковбоя слово никогда с делом не расходится, и потому Tejon сломя голову бросается в погоню за своими обидчиками.



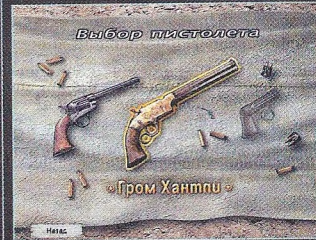
Собственно, это и есть предыстория Dead Man's Hand, а весь сюжет игры якобы лихо закручен вокруг охоты главного героя на остальных восьмерых членов банды. Арсенал крутого мачо включает в себя около десятка видов оружия: по три типа винтовок, пистолетов и винчестеров, а также коктейли Молотова, динамит и абсолютно бесполезный нож. Все оружие имеет низкую скорость стрельбы и еще меньшую – перезарядки. Коктейли Молотова встречаются редко, а используются еще реже.

Зато динамита, особенно под конец игры, просто нава-



лом. Но ядерный TNT Дикого Запада – это вам не слабые гранаты современности и высокотехнологичные бомбочки из Unreal Tournament (на движке которого и сделана Dead Man's Hand). Взрыв динамитной шашки – настоящее стихийное бедствие: площадь взрыва так велика, что самому игроку очень редко удается избежать ранений. Скорее всего, это банальный глюк в физике. Противники тоже умеют бросать шашки, причем очень даже метко – кажется, что все они падают Tejon'у за шиворот, настолько трудно уцелеть после взрыва.

Другой довольно большой минус игры зарыт в расчетах



попаданий. Складывается впечатление, что меткость противников напрямую зависит от уровня сложности. Ну, а что думать, если из трех выстрелов в упор только один достигает цели? Даже самый тупой бот в Quake всмятку изрешетил бы игрока пулями. При игре на высшем уровне сложности это несказанно бесит, потому что увернуться от выстрелов просто нереально – как не крутить, все равно попадут.

Перед каждой миссией можно сыграть в покер по принципу «все или ничего» на патроны и энергию для вторичного режима стрельбы.



Дизайн уровней немного раздражает, потому как почти на каждом из них уж больно много мест, где герой упирается носом в невидимую преграду, обозначающую край карты. Да и ковбойские городишки, волей дизайнеров превращенные в самые настоящие лабиринты, напрягают.

Уровни до ужаса статичные, и кроме врагов, там никого нет. Правда, в паре мест можно созерцать цыплят или орлов, больше похожих на ковры-самолеты. Сов нет.

И все было бы хорошо, если бы не извечные технические проблемы. Так, ни с того ни с сего игра может слететь с катушек и переключиться в кис-



лотные цвета, или все объекты вдруг начнут демонстрировать много чего лишнего. Кроме того, есть немало других проблем, связанных с AI врагов, а также со столь хваленной физической моделью игры. Например, во время скачек на лошадях бранные останки какого-нибудь ковбоя Джо вместо того, чтобы, согласно правилам вестернов, красиво упасть в пыль, запросто могут зацепиться за лошадиный хвост и еще довольно долго пребывать в таком состоянии... на расстоянии метра от земли и пяти метров от вышеупомянутого конского хвоста.



Враги оснащены полностью заскриптованными мозгами, которые имеют весьма неприятное свойство тупить и делать прочие глупости. Повинуясь приказам скриптов, противники стреляют в главного героя через стены или материализуются из воздуха прямо на глазах у неслабо удивленного геймера. Впрочем, такие выкрутасы были и в вестернах, так что ругать за это Dead Man's Hand или нет – вопрос спорный.

Помимо одиночной игры, есть в Dead Man's Hand и мультиплеер. Карт, равно как и режимов игры, немного, и в основном это вариации на старые темы. Так что подобное развлечение,

к сожалению, очень быстро надоедает.

Итак, настало время подводить итоги. Складывается весьма любопытная ситуация: игра стилизована под третьесортный вестерн. К тому же, сама игра – тоже не суперхит, однако все огрехи и недоделки имеют место быть и в соответствующих фильмах. Наверное, стоит отметить, что атмосфера вестернов передана просто замечательно. На этой мажорной ноте, пожалуй, и закончим.

Алексей Лешук
и его Злобная Lichina



Конкурс



Название: Anito: Defend a Land Enraged
Разработчик: Anino Entertainment
Издатель: Anino Entertainment
Жанр: action/RPG

ОЦЕНКА:
Графика: 6+
Звук: 7
Геймплей: 6
Управление: 6

Спасите Филиппины



Небольшая конторка Anino Computer Entertainment Inc с далеких тихоокеанских островов целый год корпела над своим первым action/RPG Anito: Defend a Land Enraged. Так что заранее предупреждаю: если чего не так, то не обессудьте – первый блин, сами понимаете. Наверное, сначала планировали создать некий фэнтезийный клон Diablo с большим упором на квесты и adventure-составляющую, но в итоге получился какой-то странный винегрет. Вместо чистого фэнтези нам предлагают поиграть в нечто, наполовину слепленное из мистики и местных легенд, наполовину – из реальной истории, с которой у создателей свои счёты.

Видимо, авторы никак не могут искоренить комплекс маленькой нации, завоеванной и колонизированной в недавнем прошлом большой империей. Еще в 16 веке Испания подмяла под себя Филиппины, сделав своей колонией, и разжала свои объятия только спустя двести лет.

Кстати сказать, именно с этого захвата и начинается история игрушки. На всякий случай авторы честно вычеркнули из всех своих текстов любые упоминания о реальных странах и событиях, но даже невооруженным глазом видно, откуда у истории ноги растут.

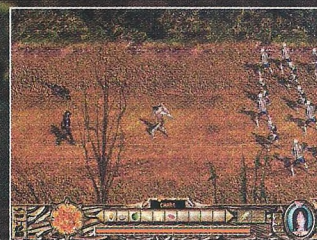
Итак, на дворе 1581 год после Рождества Христова (к слову, Магеллан открыл Филиппины в 1521-м), а нас забросило на небольшой вымышленный островок в южной части Тихого Океана под названием Maroka. Раздираемый внутренним конфликтом между туземцами, островок неожиданно подвергается атаке со стороны могущественного западного соседа, приславшего свои корабли с пушками и мушкетерами (не теми, которые



«один за всех», а теми, что просто с мушкетерами).

Во время междоусобных столкновений из родной деревни внезапно пропадает самый главный миротворец Datu Maktan, лидер клана Mangatiwala, который пытался наладить на острове худой мир. А тут еще жуткие монстры повадились на деревенские фермы нападать. В общем, без этого старейшины весь хрупкий мир грозит полететь в тартарары (или куда он там должен лететь у филиппинцев). Стало быть, вы должны этому помешать.

Для таких целей вам выделяются герои (две штуки), которые по сюжету являются детьми того самого миротворца: молодой воин Agila, двадцати годов от роду, и его родная сестра Maya, которую все пытаются оставить дома под зам-



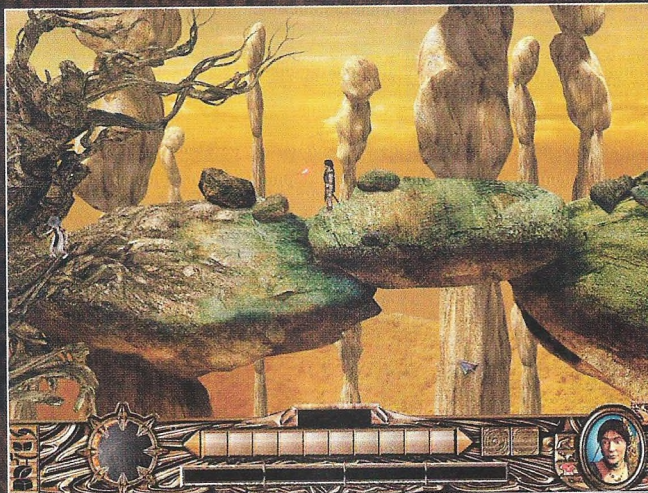
ком, а она норовит отправиться на поиски. За каждого из героев вы можете пройти всю игру, все четыре главы, чтобы, побродив по пяти главным городам и бесчисленному количеству лесов и подземелий, населенных бешеными собаками, призраками и человеко-лошадьми (с телом человека и головой лошади, а не наоборот), в конце концов порубить всех монстров в капусту, справиться с неприятностями, обрушившимися на любимый остров, пережить все катаклизмы, а потом от души порадоваться росту хилого цветка и появившейся в небе радуге. Некоторые квесты отличаются, но общая сюжетная линия у братца с сеструшкой схожа.

При выборе героев, как обычно, дают расписать несколько дополнительных очков по четырем основным



характеристикам персонажа — Strength, Agility, Health и Chakra (местный аналог магической энергии). Далее по мере выполнения квестов и убийства зверушек начнут насыпать сверху новые очки, при помощи которых можно повышать описанные параметры. Это приведет к увеличению показателей атаки и защиты, а также уровня жизни и энергии. В общем, по части статистики и параметров здесь все вполне традиционно и в духе каких-нибудь облегченных аниме-RPG, если не принимать во внимание местную и в чем-то весьма оригинальную систему скиллов, базирующихся на энергии чакр. Всего существует семь чакр, что показываются на телах наших героев цветными точками, каждая из которых содержит по четыре скилла. Новые скиллы приобретаются, если выпить бутылочку skill potion, а увеличить уровень уже изученных можно с помощью прибавления выдающихся по мере прохождения единичек опыта. Бывают скиллы активные и пассивные, но особо сильного эффекта своим внешним проявлением они не производят.

Про оружие можно сказать только, что оно представлено как предметами ближнего боя, так и дальнобойными штуковинами вроде луков. Стрелять из них, сразу скажу, неудобно и непривычно. Чтобы произвести выстрел, нужно навести курсор на жертву и в течение последующих нескольких секунд давить кнопку, ожидая, пока наполнится специальный индикатор и стрела, наконец, слетит с тетивы. Может, так оно и реалистичнее (все-таки при стрельбе из лука нужно прицеливаться), но на практике совершенно неприемлемо. «Кукла» для надевания оружия здесь также необычная, хотя и совсем простенькая. Вооружить персонажа можно



всею пятью предметами: меч — в одной руке, щит — в другой, броня — на груди, штаны — на ногах, шлем — на голове. Оружие можно найти или купить у местных торговцев, у которых оно имеется в достаточном количестве. Экран торговли, кстати, зачем-то сделан излишне мелким и занимает двенадцатую часть экрана. Как там умудриться разглядеть предметы размером чуть меньше обычного курсора мышки — это отдельная песня.

Местная система управления (с боем в придачу) оптимизма также не добавляет. Логичнее было сделать перемещение по изометрическим задникам посредством мышки, но авторы пошли другим путем и предложили использовать «кваковскую» раскладку WSAD. Неудобно и то, что всегда нужно вплотную подходить к ящикам или NPC, чтобы с ними «повзаимодействовать». Вообще-то уже давным-давно достаточно одного клика мышки, чтобы герой сам подбежал, куда нужно, и прошмонал ящик. А здесь еще царит темнота некультурная.

Переход в боевой режим осуществляется «пробелом», а сами бои проходят в полном real-time. Хотя и здесь неприятности не заканчиваются. Приходится тупо кликать

по монстрам то правой, то левой кнопками мышки в зависимости от выбора одного (из двух) режима атаки, не забывая в перерывах между выпадами все время делать ноги, иначе даже мелкая зверушка несколькими укусами отправит вас к праотцам. Еще герои могут пинать тварей при помощи приемчиков кунг-фу, хотя и это получается у них, надо сказать, не здорово.

Плавно переходим к вопросу графики. Авторы не стали брать чужой движок, а соорудили свой собственный — гибрид спрайтовых персонажей и рисованных внутренних помещений с трехмерными полигональными моделями зданий, ландшафтов и деревьев. Разработчики любовно говорят о нем так: Call it magic. Картинку в игре можно zoom'ить (впрочем, в расплывающиеся прямо на глазах спрайты этим zoom'ом лучше не тыкать, ощущение будет прямо противоположное ожидаемому), а вот вра-

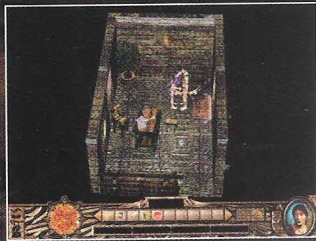
жать ее строго-настрого запрещено.

На первый взгляд, во всем чувствуется некая оригинальность, и изображение кажется действительно трехмерным, видимо, из-за изменения угла наклона деревьев и кустарников во время перемещения героя. Казалось бы, стоит его (угол) немножко повернуть, и все будет, как и в любой другой нормальной трехмерной стратегии или RPG. Но это быстро проходит, и первые симпатии к работе местных художников сменяются раздражением. Чем дальше, тем больше. Не умиляет и смена дня и ночи, демонстрирующая эффекты даже не вчерашнего, а позавчерашнего дня.

Со звуком наблюдается та же картина. Поначалу вдохновляет, но потом эта убойная смесь техно и звуков песчаных туземных погремушек быстро приедается. Во время боя (вернее, только перехода в боевую стойку) мелодия сразу же меняется, становясь более агрессивной. Ну, разве это дело — врубать танцевальную дискотечную музыку в приключение, происходящее в 16-м веке? Лирические мотивы присутствуют, но представлены они, к сожалению, мало.

В общем и целом, проект явно рассчитан на всех тех поклонников жанра, которые не побоятся встретиться с трудностями. Даже до крепкого середнячка игра слегка не дотягивает. Выйди она годика три-четыре назад, было бы самое то, нынче же этот номер не проходит.

Алексей Кутепов



Название игры: Ninja Gaiden
Платформа: Xbox
Жанр: action/adventure
Издатель: Tecmo
Разработчик: Team Ninja
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.ninjugaidengame.com

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

СМОТРИТЕ, КАК НАДО

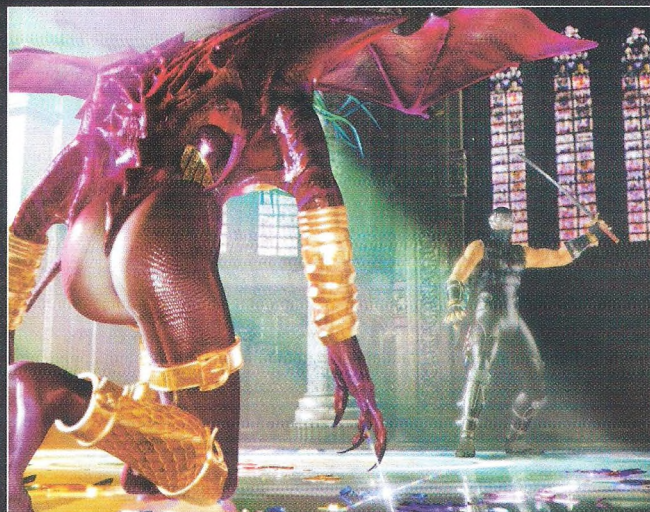
Перепразируя великого классика Льва Толстого, все красивые игры похожи друг на друга, каждая некрасивая игра безобразна по-своему. Назвать Ninja Gaiden некрасивой сможет лишь слепоглухонемой ненавистник качественных игр. В надежде наставить геймеров на путь истинный, я хочу подробно рассказать об этой милой игре.

По достоинству оценить тот или иной проект не получается даже у вполне разумных людей. Например, из-за физических травм. Недавно я услышала страшную историю о том, как у одного профессионального игрока оторвалась... голова. Неприятная ситуация. Тело пытаются ее найти, а она лежит в канаве и сделать ничего не может. Только кричит: «Сюда!

Сюда! Сюда!». Тут тело пробегает мимо и срывается с обрыва. А голова лежит и думает: «И чего я кричала? Уши-то на мне!» Поэтому имеющий уши да услышит...

Сюжет Ninja Gaiden, как и любой японской action-ориентированной игры, очень трагичен. Главный герой – ниндзя по имени Рю – является членом клана Hayabusa, который испокон веков охраняет два обладающих магической силой артефакта с истинно японскими названиями – Dark Dragon Blade и Dragon Sword. И вот однажды на поселение, где хранились артефакты, напали враги, похитили Dark Dragon Blade и перерезали почти всех жителей. Верный традициям своего клана Рю решает во что бы то ни стало вернуть похищенную реликвию и отомстить за погибших товарищей. Банально? Да. Но слабая сюжетная линия не портит игру, поскольку основополагающим моментом в Ninja Gaiden является игровой процесс.

Ninja Gaiden очень динамична. Вся игра, будь то бой с врагами или просто беготня по уровням – это один непрекращающийся action. Этому немало способствует удобное и для многих вполне привычное управление. Как любой ниндзя и даже простой смертный, Рю может бегать, прыгать, скакать на одной ножке (если вторую потеряет в бою), лазать по отвесным скалам





и выполнять огромное количество акробатических трюков. Не исключено, что своими выкрутасами наш ниндзя обязан какому-нибудь неизвестному мастеру восточных единоборств, которого разработчики препарировали, дабы узнать секрет столь красивых движений. Не знаю, так ли это было на самом деле, но своего они добились – все движе-

сужились сделать из более качественного материала, нежели прелея прошлогодняя древесина. Соперники обладают действительно высоким AI и, кажется, беззастенчиво читают большинство ваших ходов. Поэтому на протяжении игры вам часто придется менять свою тактику. В противном случае они запросто отправят вас в мир иной.



стве денег, а красная позволяет проводить спецприемы (всевозможные прыжки, кульбиты, файерболы) и пользоваться сверхъестественными способностями. Также на протяжении игры вы можете найти немало на первый взгляд бесполезных предметов. Но не спешите их выкидывать – все вещи можно весьма выгодно обменять у местного

композиции, каждая из которых полностью соответствует духу игры.

Итак, еще раз окинув критическим взглядом игру, резюмируем: Ninja Gaiden – сильный проект. Графика роскошна, бои зрелищны, быстры и яростны, орды врагов многочисленны настолько, что куда ни ткни мечом – попадешь в особо отвратительную



ния Рю выполняет безукоризненно и грациозно. Впрочем, другие персонажи ведут себя не хуже. Сражения поставлены если не профессиональными ниндзя, то достаточно грамотными в боевых искусствах людьми.

Противники не уступают главному герою ни в силе, ни в богатстве телодвижений. А все потому, что оппонентов разработчики наконец-то удо-

Кстати, павшие в бою враги напрочь отказываются лежать, распространяя смрад своих гниющих тел. Вместо этого они тихо-мирно превращаются в облака и улетают в неизвестном направлении, оставляя на память сферы желтого, красного и синего цвета. Каждая сфера имеет свое предназначение: синяя пополняет уровень здоровья, желтая используется в каче-

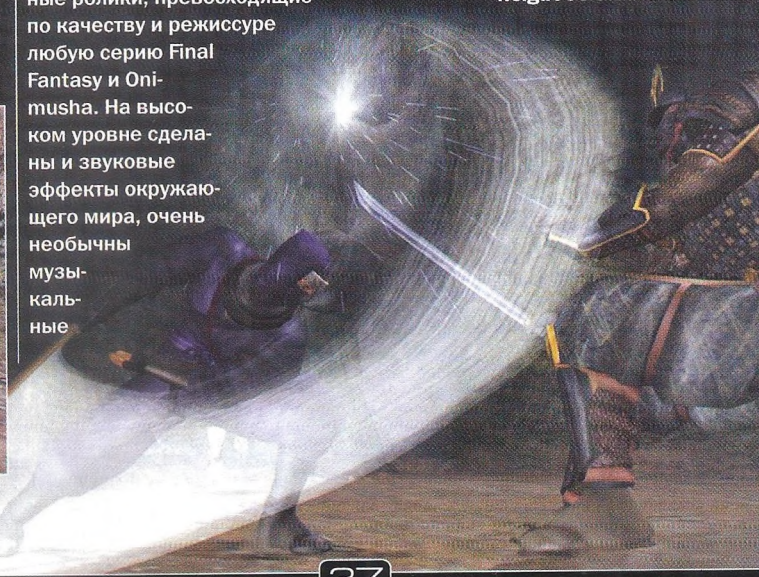


торговца Мурасама, падкого до всякого хлама.

В графическом плане у Ninja Gaiden просто нет конкурентов. Игра представляет собой настоящее произведение дизайнерского искусства. Добавьте к этому стабильные 60 кадров в секунду и сюжетные ролики, превосходящие по качеству и режиссуре любую серию Final Fantasy и Onimusha. На высоком уровне сделаны и звуковые эффекты окружающего мира, очень необычны музыкальные

нечисть. Первое впечатление от игры можно выразить только жестами и междометиями. Нравится! Владельцы Xbox, вы просто обязаны пополнить свою коллекцию этой гениальной игрой!

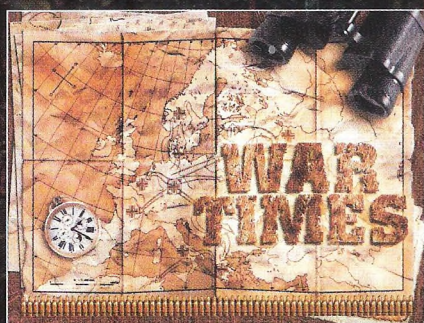
Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название: War Times
Разработчик: Legend Studios
Издатель: Strategy First
Жанр: RTS

ОЦЕНКА: 1-
Графика: 3
Геймплей: 1
Управление: отвратительное
Звук: лучше бы его не было

WAR TIMES



Вторая мировая война оставила глубочайший отпечаток в мировой истории, сердцах и умах миллионов людей. Но безжалостное время потихоньку стирает из памяти неблагородных потомков героические и трагические события прошлого. Особенно это касается тех стран, на территории которых боевые действия не велись. Для них Вторая мировая – не более чем тема в учебнике по истории или пара знаменательных дат в календаре, или там еще чего-нибудь. А если добавить к

этому не очень историческое кино, книжки бульварного типа, а теперь еще и компьютерные игры, то у немалой части населения сложится совершенно неправильное отношение к событиям более чем полувековой давности.

Как правило, европейские игровые студии, что называется, вкладывают души в свои игры, превращая их в самые настоящие шедевры – интерактивные справочники по истории ВОВ, стратегии, тактике, вооружению и технике, или виртуальные музеи и залы боевой сла-

вы. А вот за океаном при создании игр такого плана халтура считается нормой. За примером далеко ходить не надо.

Итак, сегодня на повестке дня – игра под названием War Times от Legend Studios, изданная одним из моих любимых издателей – компанией Strategy First.

Ума не приложу, как такая древняя компания, пользующаяся благосклонностью и уважением многих геймеров со стажем, могла так низко пасть и создать откровенно провальный продукт? Игра явно опоздала с выходом лет на

5–6. Да и в то время, скорее всего, на нее навесили бы ярлык клона C&S, пригнали одно место клеем позора и благополучно забыли.

О графике я молчу, потому что все сказанное вырежет цензура. Однако графика в RTS – вещь отнюдь не самая важная. Плоские кусты, юниты размером в три полигона и два пикселя, зверски размытый ландшафт – это, конечно, ужас, но еще далеко не самый ацтой, потому что баланс в игре отсутствует в общепринятом понимании этого слова. Дело в том, что у каждой из





враждующих сторон юнты и постройки отличаются только внешне. Количество видов самих юнтов вызывает зубную боль – три вида пехоты, четыре вида боевой техники и три (не проверял, поверим на слово разработчикам) вида самолетов. Все. Абзац.

Кроме противника, на карте есть ресурсы, их нужно собирать. Собирать для того, чтобы отгрохать огромную армию танков и сравнять с землей вражескую базу, то есть стратегическое мышление в Legend Studios не далеко ушло от пресловутого KKNД. А ведь



с той далекой и славной поры RTS стали как бы «постратегичнее».

Помимо всего страшного и ужасного, есть в War Times и столь любимый всеми игроками поиск пути. О том, как войска путаются в двух кустах и мнутя, упираясь в невидимые стены, которых полным-полно на абсолютно ровном месте, рассказывать, пожалуй, не буду – и так все ясно. Да, это все было и раньше, причем во многих играх, но здесь – особенно тяжелый случай.

А еще есть интерфейс – серый и неудобный, но занимающий добрую треть экрана, что, несомненно, является мечтой любого геймера.

И все это безобразие сопровождается какофонией и хрипами, которые претендуют на зываться «качественной озвучкой». Абсолютно левый хрип и треск, доносящийся из колонок, наводит на неприятную мысль о том, что «профессиональные» актеры, работаю-

щие на не менее «профессиональном» оборудовании, есть не только у нас.

К роликам поначалу нормально относиться, пока не настанет черед крупных планов. И вот тут приходит осознание того, что дизайнеры сделали не ролики, а одну большую лажу, потому что все это создано в лучших традициях сюрреализма и примитивизма. Но это еще не самое худшее ввиду того, что в кадре светится военная техника, которая не состояла на вооружении у Германии на момент нападения ее на Польшу. Так что ни о каких претензиях со стороны War Times на звание «Военно-историческая стратегия» не может быть и речи.

И в дополнение ко всему написанному – пара ругательных слов о невероятной кривости рук, делавших War Times. Игра не просто глючит, а умудряет-



ся свопить на компьютере с объемом оперативной памяти вдвое большим, чем сама игра в установленном виде. А ведь есть еще и подвисания при попытках поменять разрешение экрана.

Отсюда вполне закономерный и справедливый приговор – АЦТОЙ, ПОЛНЫЙ АЦТОЙ. А раз это ацтой, то срочно нужно принимать соответствующие меры – найти и уничтожить его самым зверским способом из всех возможных. И вам нужно не забыть прислать этот способ на конкурс рецептов по борьбе с ацтоем, причем желательно с фотками и картинками.

Злобная Личина



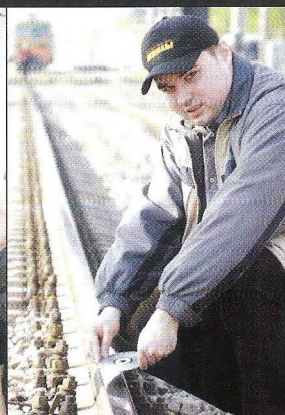
3032 способа борьбы с ацтоем!

Способ №1115/2

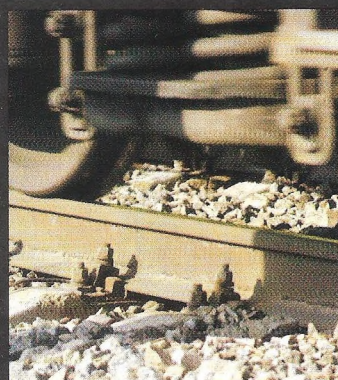
«Шпиль!» побеждает ацтой



Шаг 1. Lich и его Злобная Личина выявили ацтой



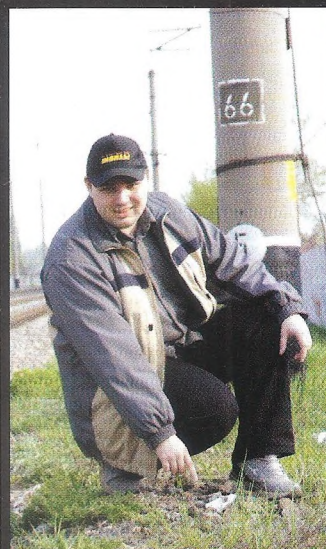
Шаг 2. Ацтой был положен...



... под проходящий поезд



Шаг 3. Появилась проблема: найти осколки ацтоя



Шаг 4. Осколки найдены. Ацтой уничтожен на 100%!



Конкурс на лучший рецепт по уничтожению ацтоя продолжается! Присылайте свои варианты, и если ваш способ будет супер-овым, то мы (и только мы!) запечатаем его, а вам вручим неацтойную игру с автографами редакторов!

Редакция журнала не несет ответственности за возможный ущерб и прочие последствия повторения действий, описанных выше!

Название игры: Forbidden Siren

Платформа: PlayStation 2

Жанр: Survival Horror

Издатель: Sony Computer Entertainment

Разработчик: SCEJ

Сайт игры: www.forbidden-siren.com

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

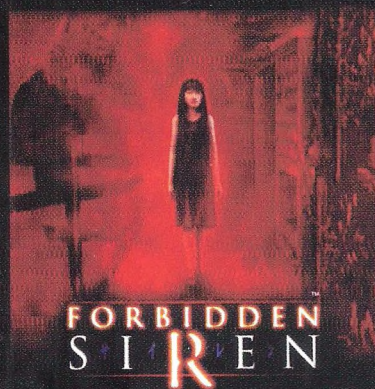
10

11

11

10

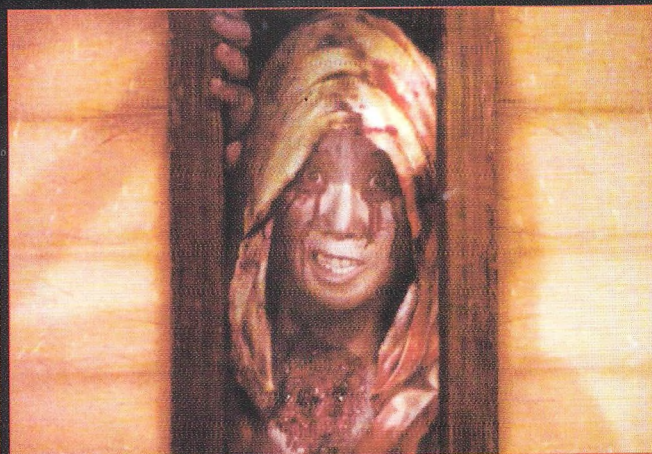
11



В ПЛЕНУ японских мифов

«Жанр Survival Horror уже давно не предлагает игрокам ничего принципиально нового, а в последнее время он просто изобилует самоповторами. Но знаете, что? Мы намерены вдохнуть в него вторую жизнь. Forbidden Siren скрывает в себе настолько ужасающие бездны, что ваше душевное здоровье может сильно пошатнуться», — утверждают представители SCEJ. Пыль в глаза? Нет. Forbidden Siren — новый проект Кейитиро Тоямы (режиссера первой части Silent Hill) — действительно истерически страшная игра с множеством новаций в игровом процессе. Без всяких натяжек. Без всяких оговорок.

алью нового, а в последнее время он просто изобилует самоповторами. Но знаете, что? Мы намерены вдохнуть в него вторую жизнь. Forbidden Siren скрывает в себе настолько ужасающие бездны, что ваше душевное здоровье может сильно пошатнуться», — утверждают представители SCEJ. Пыль в глаза? Нет. Forbidden Siren — новый проект Кейитиро Тоямы (режиссера первой части Silent Hill) — действительно истерически страшная игра с множеством новаций в игровом процессе. Без всяких натяжек. Без всяких оговорок.



Плененные сиреной

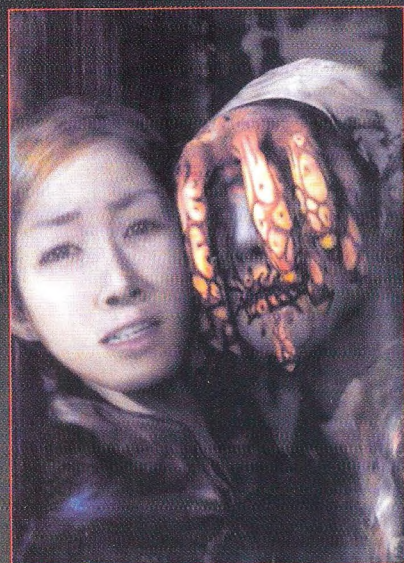
Есть места, которых люди избегают. Это старые кладбища, пустыри в черте города, развалины старых жилых домов, заброшенные города, стертые с лица Земли временем или природными катаклизмами. Одним из таких заброшенных мест является Ханюда — таинственный город-призрак. Когда-то это был тихий провинциальный городок, приютившийся на берегу реки Мана и окруженный с трех сторон необычайно красивыми горами. Ханюда был маленьким раем для своих жителей. Но события одной ночи в корне изменили жизнь городка, превратив его в обитель страха — место проклятых...

То, о чем я собираюсь рассказать, случилось три дня назад. 2 августа 2006 года, в ту ночь, когда в Японии наконец-то закончились самые страшные за всю историю страны жаркие дни, в Ханюде

разразилась невиданная по силе буря. Первые порывы ветра стали рассекать безмятежную гладь реки перед самым закатом. На горизонте, словно армия перед наступлением, собирались огромные грозовые тучи, которые то и дело извергали молнии. Они подбирались все ближе, застилая голубизну неба. Медленно прокатившись над рекой и отозвавшись эхом, прогремел гром. Вскоре тучи нависли над Маной, и хлынул дождь. За несколько секунд пелена дождя покрыла всю Ханюду, а через минуту серебристая завеса превратилась в неистовый ливень. Черное небо источало потоки крови, окрашивая воды реки в багровый цвет. Река становилась похожей на океан, высокие волны набегали на берег, вскипали перекатывающими белыми гребнями и фонтанами брызг разбивались о причалы... В полночь буря

стихла, и город окутали холодные плотные клубы тумана. Внезапно откуда-то издали возник похожий на крик звук. Он становился все громче и вскоре превратился в вой сирены. Влекомые этим звуком, местные жители покинули свои дома и вошли в реку.

Потом они вернулись, но это были уже не люди, а мертвые каннибалы — шибито (Shibito). Теперь все они оказались в полной и безраздельной власти темного кукловода по имени Сирена. Ее могущество простирается до границ кровавых нитей дождя. Зов сирены — это зов «бога», которому нужны новые души...





Скованные одной цепью

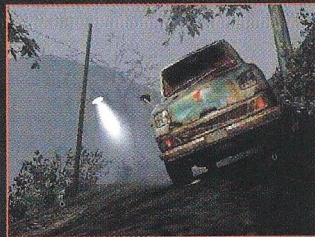
Forbidden Siren – именно тот игровой проект, понимание которого требует немало интеллектуального напряжения. Сюжет игры далеко не тривиален и не имеет ничего общего с играми «жанра ужасов», с которыми вам приходилось сталкиваться раньше. Создатели игры многое позаимствовали из «Мифологии», созданной талантливым писателем Говардом Лавкрафтом, но при этом в игре используется и японский фольклор, что довольно ново для подобных игр. Сюжет Forbidden Siren охватывает три дня настоящего

кошмара и включает в себя десять историй (по одной на каждого персонажа). Не рискуя вызывать на свою голову ваш праведный гнев пересказом всего сюжета, отмечу только, что далеко не каждая история закончится хорошо: кто-то из героев спасется, кто-то умрет...

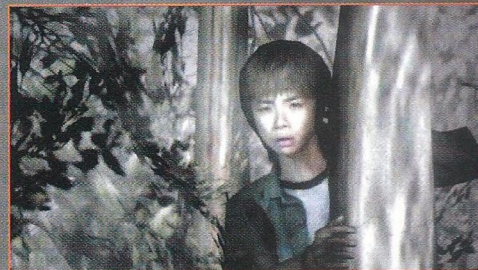
Но смерть – это еще не самое страшное, некоторых героев ожидает куда худшая участь...

Несомненное кинематографическое ощу-

щение нагнетается в Forbidden Siren весьма исправно. Этому способствуют, во-первых, сюжетные ролики, отличающиеся грамотной режиссурой и изобретательной работой оператора, а во-вторых, оригинальная система подачи сюжетного материала. Игра поделена на этапы, ограниченные определенными временными рамками, и эти этапы представлены не в хронологическом порядке, а произвольно. Каждый из эпизодов, составляющих игру, рассчитан



в среднем на 10–15 минут игрового времени, если не считать разнообразных секретов и закоулков, которые могут добавить еще минут 10. Всего эпизодов около 80, причем к некоторым вам придется возвращаться повторно. Все они связаны между собой, и события, случившиеся вначале, влияют на дальнейшее развитие истории. Для того чтобы не запутаться в перипетиях игры, создатели ввели таблицу связей Stage Select, соединяющую все события в единое целое. Войдя в меню таблицы и подведя курсор к какому-либо этапу, вы увидите цветные линии, указы-



вающие на его взаимосвязь со всеми прочими эпизодами.

Смотри чужими глазами

Изюминка Forbidden Siren заключается в игровом процессе. Все главные герои являются обычными людьми – такими же недотепами, как и мы с вами. Среди них нет секретных агентов или морпехов. Никто не владеет ни одним из видов боевых искусств, не умеет совершать прыжки с шестом в длину, отскакивать



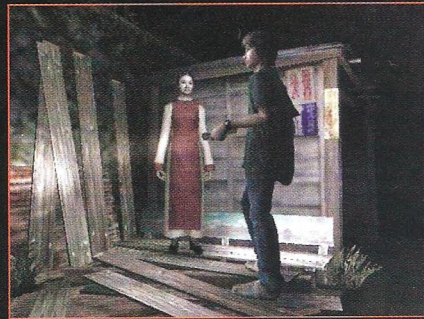
от стен и выполнять различные сальто. Они плохо владеют огнестрельным оружием, с трудом залезают на возвышенности и умирают от двух вражеских выстрелов из винтовки. К слову, в игре отсутствует пресловутая «шкала здоровья», аптечки и прочая хрень. В общем, все как в реальной жизни. Для того чтобы еще больше подчеркнуть реализм, разработчики практически лишили вас оружия. Даже не надейтесь найти базуку, гранатомет, снайперскую винтовку или гранаты, случайно оказавшись в заброшенном туалете. Ведь в реальной жизни такого не случается, вот



и в Forbidden Siren этого нет. Кое-каким огнестрельным оружием некоторые персонажи наделены изначально, например, профессор этнологии в целях безопасности привез с собой револьвер, а у 70-летнего старика-охотника есть ружье. Но большинству героев придется искать и пользоваться в дальнейшем подручными ударными средствами. Так, например, 16-летний студент Кея в качестве защиты использует найденную в мангале кочергу, а доктор – обнаруженный в патрульной машине гаечный ключ... На этом оставим на время наших героев и обратим свой взор на врагов.

Итак, в качестве ваших противников в Forbidden Siren выступают шибито – люди, которых изменили воды реки Мана, превратив в нежить. Однако шибито – это совсем не те глупые нерасторопные зомби, которых вы могли видеть в других играх жанра. В данном случае вам предстоит иметь дело с сильными и умными врагами. Шибито прекрасно бегают, умеют отлично обращаться с холодным и огнестрельным оружием и хорошо выслеживают свою жертву. Многие из них носят с собой фонарики, которые помогают им в поисках живых. И самое главное – враги превосходят вас по силе. Четыре удара любым холодным оружием (ножом, серпом, молотком), и вы мертвы. Три выстрела из пистолета, и вы мертвы. Два ранения из вин-





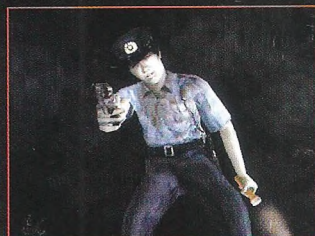
товки, и вы мертвы. А вот шибиито бессмертны. Выстрелив, например, из ружья в противника, вы лишь «усыпите» врага, но по прошествии какой-то минуты он снова очнется. Учитывая физическую слабость главных героев и весьма ограниченный арсенал, скрытность станет вашей основной тактикой. Хотите остаться в живых – не ходите с включенным фонариком, иначе вас легко выследят. Не бегайте – вас сразу заметят. Передвигайтесь пешком, так вы будете производить меньше шума, а еще лучше – на корточках, в этом случае вы практически бесшумны и можете пройти мимо врага, даже если он находится в метре от вас. И обязательно используйте свои телепатические способности.

Введенная разработчиками система Sight Jack позволяет персонажам проникать в чужой разум, дабы видеть и слышать все, что видит и слышит оказавшийся поблизости человек или шибиито. Каждый герой воспринимает телепатические сигналы, словно антенна. Чтобы «настроиться на волну» находящегося рядом человека или шибиито, необходимо медленно вращать аналоговый джойстик. Настроив и зафиксировав изображение, игрок может узнать, где в данный момент притаился враг, а также получить необходимые сведения о том, насколько опасно то или иное место. Site-jacking станет вашим спасением и проклятием одновременно, поскольку, по словам авторов, нет ничего более страшного,

чем видеть мир глазами убийцы, чувствуя при этом приближающуюся опасность. Достаточно интересная система нагнетания страха, не так ли?

Как и во многих ужастиках, в Forbidden Siren присутствует много головоломок. В одном случае вам придется найти наиболее безопасный путь к заданной цели и придумать, как отвлечь врага, в другом – найти предмет, необходимый для открытия различных (как правило, скрытых) этапов игры.

Загадки первого типа довольно просты и логичны. Дело в том, что почти у каждого шибиито есть совершенно отчетливые поведенческие особенности. С помощью системы



Sight Jack несложно вычислить их специфику и улучшить момент, когда можно свободно передвигаться, не опасаясь, что вас заметят. Однако такой способ не является панацеей – даже нежить умеет иногда выкидывать самые неожиданные номера. Поэтому зачастую, просматривая местность с помощью телепатии, вам необходимо будет придумывать различные ловушки для врагов.

Второй тип головоломок более сложен и требует повышенного внимания к деталям. В этих загадках, как правило, требуется помощь NPC –

попутчиков, которых некоторым героям придется таскать с собой в довесок.

Игра не линейна: от того, каким способом вы выполните то или иное задание, зависит, в какое русло повернет повествование в целом. Так, например, цель персонажа первого этапа Тамона Takeуши (Tamon Takeuchi) – выйти на дорогу, ведущую к Karuware. Выполнить это задание вы можете двумя способами: просто дожидаться, когда шибиито, стоящий на крыше, отвернется, и, перебежав мост, добраться до дороги, либо пойти в обход через всю деревню. Этап будет считаться пройденным в любом случае, но выбрав второй



путь, вы сможете найти ряд предметов, взяв которые, вы получите доступ к дополнительным сюжетным миссиям. Кстати, все закрытые дополнительные этапы также отображаются в меню Stage Select. Там же указывается, в каких миссиях находятся ключи к ним.

Еще больше проникнуться атмосферой игры вам поможет великолепная графика. Визуальная сторона является одним из главных достоинств Forbidden Siren: необычная для PlayStation 2 четкость изображения, высокая детализация

моделей персонажей – хорошая мимика, безупречная анимация (80% сцен анимировано при помощи motion capture) и сверхреалистичное отображение лиц. Весьма радует стабильная работа камеры и тот немаловажный факт, что нет ни одного сантиметра скучного ровного игрового пространства. Все это делает Forbidden Siren завидным приобретением для геймеров.

Особые благодарности хотелось бы вынести автору саундтрека. В отличие от большинства современных игр, Forbidden Siren использует свою звуковую составляющую как безотказный инструмент нагнетания страха. Скрежет, скрипы и стоны исправно поднимают волосы на вашем затылке дыбом, даже несмотря на отсутствие видимой немедленной опасности. А тревожная музыка вызывает (часто помимо вашей воли) соответствующее ощущение.

Вердикт

Forbidden Siren – не идеальная игра. К недостаткам можно смело отнести неуклюжее меню действий, неудобную карту и не всегда «отзывчивое» управление. Но все это меркнет по сравнению со всеми достоинствами игры. Forbidden Siren – это колоссальный прорыв, тот самый прыжок с места в карьер, которого так долго и отчаянно ждал жанр. Это действительно новый эталон жанра Survival Horror.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Ласкаво просимо в Інтернет!



Модеми серії OMNI 56K



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легка установка та просте користування
- Три роки гарантії



Дистрибутори: 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: Фотоком т.(061) 220-00-94; Київ: Антаріс-Телеком т.(044) 461-91-01 Брейні комп'ютери т.(044) 239-25-87 Версія т.(044) 554-27-47 Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77 Мережа магазинів "Діалест" т.(044) 455-66-55 Евверст т.(044) 464-77-77 Енглер-Україна т.(044) 568-58-68 ЕнранТелеком т.(044) 244-93-68 К-Trade т.(044) 252-92-22 Ланжерон т.(044) 253-87-89 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 Валтек т.(044) 229-40-33 Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; Одеса: Н-БІС т.(048) 777-70-70 Неолоджик т.(048) 728-37-28; Харків: ІТЛ т.(057) 713-69-79 Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(80572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ т.(0382) 70-07-07

ZyXEL

www.zyxel-europe.com

Cheats + Hits



Castle Strike

Во время игры нажмите Enter и введите любой из следующих кодов:

- **therock** – 1000 единиц;
- **ent** – 1000 единиц дерева;
- **gabriel** – 1000 единиц руды;
- **dutyfree** – 1000 единиц золота;
- **itsgoodtobetheking** – 10 000 единиц всех ресурсов;
- **keepemcoming** – неуязвимость;
- **enlightenme** – открыть всю карту;
- **iamsolame** – выиграть миссию;
- **blitzkrieg** – выиграть миссию;
- **myhomeismycastle** – установить ограничение по юнитам на максимальное.

Dead Man's Hand

Во время игры нажмите Esc, чтобы вызвать меню. Затем воспользуйтесь тильдой, чтобы вызвать консоль. Вводите коды (замечание: вы не увидите того, что набираете, – не пугайтесь и будьте предельно внимательны):

- **god** – режим бога;



- **allweapons** – все оружие;
- **allammo** – вся амуниция;
- **loaded** – зарядить все оружие и амуницию;
- **fly** – режим полетов;
- **walk** – снова вернуться на землю;
- **amphibious** – заделаться ихтиандром;
- **teleport** – телепортироваться в зону, на которую вы смотрите;
- **changesize <#>** – увеличить размер игрока до #;
- **changesize *** – вернуться к прежним размерам;
- **setspeed <#>** – установить скорость игрока на #;
- **setjumpz <#>** – установить высоту прыжка на #;
- **setgravity <#>** – установить гравитацию на #;
- **slomo n** – замедление;
- **viewself** – установить камеру на вид от третьего лица;
- **invisible** – невидимость;
- **killpawns** – убить всех.

Painkiller

Во время игры нажмите тильду, чтобы вызвать консоль. В появившемся окне вводите коды:



- **pkammo** – полная амуниция;
- **pkpower** – полная амуниция и здоровье;
- **pkweapons** – все оружие;
- **pkgold** – дополнительное золото;
- **pkkeepbodies** – отключить исчезновение трупов;
- **pkweakenemies** – включить слабых врагов;
- **pkgod** – режим бога;
- **pkhaste** – включить «спешку»;
- **pkweaponmodifier** – включить усовершенствованное оружие;
- **showweapon <0 or 1>** – показать все оружие;
- **bullettime #** – включить bullet-time;
- **fraglimit #** – установить лимит фрагов;
- **timelimit <0–999>** – установить временной лимит;
- **map** – сменить карту;
- **netstats** – посмотреть статистику коннекта;
- **netstats overall** – еще больше все той же статистики;
- **netstats info** – посмотреть сетевую хелпу;
- **maxpacketsize** – посмотреть размер пакетов;
- **server** – подсоединиться к серверу;
- **name** – изменить имя игрока;
- **hudsize #** – установить размер HUD;
- **crosshair #** – изменить вид курсора (по умолчанию – 1);
- **speedmeter <0 or 1>** – показать скорость игрока;
- **msensitivity #** – установить чувствительность мышки (по умолчанию – 40);
- **msmooth <0 или 1>** – плавность движения курсора;



- **exit** – отсоединиться от сервера;
- **quit** – выйти из игры;
- **join** – присоединиться к игре.

Sacred («Князь тьмы»)

Начните с параметром

- /CHEATS=1 и во время игры нажмите тильду, чтобы вызывать консоль. Вводите коды:
- **sys cheats 963** – активировать режим читов;
 - **cheat lord** – режим бога;
 - **cheat suicide** – самоубийство;
 - **cheat teleport** – телепорт.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

Во время игры вызовите консоль и затем вводите нижеследующие коды:

- **rescueHostage** – освободить заложников;
- **disarmbombs** – обезвредить бомбы;
- **deactivateIODevice** – отключить телефоны;
- **All** – показать все пути;
- **godterro** – враги невидимы;
- **tSurrender** – враги сдаются;

- **godall** – сделать всех невидимыми;
- **godhostage 1** – заложники невидимы;
- **godhostage 2** – заложники вновь видимы;
- **playerInvisible** – режим невидимости;
- **killpawns** – убить всех врагов;
- **walk** – отключить режим полета;
- **ghost** – режим полета;
- **fullammo** – полная амуниция;
- **godhostage 1** – режим бога для заложников;
- **god** – режим бога для игрока;
- **godteam** – режим бога для всей команды;
- **killrainbow** – убить всех оперативников Rainbow;
- **neutralizeterro** – убить всех террористов;
- **demoplay** – проиграть демо;
- **quit** – выйти из игры;
- **demorec** – записать демо;
- **killhostage** – убить всех заложников;
- **killthemall** – убить всех NPC;
- **killterro** – убить всех террористов;



- **resetmeall** – сбросить все читы;
- **rendspot** – увидеть положение террористов на карте;
- **sethpos <0-5>** – установить позицию заложников (к примеру: 0 – стоя и т.д.);
- **routeall** – показать все пути на карте;
- **gundirection** – показать направление оружия;
- **stopdemo** – остановить запись демо;
- **callterro** – вызвать террористов;
- **trunaway** – террористы убегают в панике;
- **tnothreat** – террористы возвращаются в свое обычное состояние;
- **tamedfire** – террористы стреляют только в тебя;
- **tsprayfire** – террористы стреляют во все подряд;
- **behindview <0 или 1>** – вид от третьего лица;
- **rainbowskill** – MP-версия.

ОБЕРИ СВОЙ ТАРИФ!

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

- **добовий** - 1 у.о. за добу
- **нічний** - 5 у.о. на місяць
- **домашній** - 10 у.о. на місяць



**тариф
погодинний**

**від 0,29 у.о.
за годину**

тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

**IP
TELECOM**

Ай Пі Телеком

Третий — не лишний, третий — призовой!

1, 2, 3, 4, 5 — продолжаем усложнять!

Ну что, дорогие вы наши, снова справились? Ладно-ладно...

Теперь у нас появилась новая, еще более обезбашенная и жестокая идея. Настоящий поклонник игр и ацкого журнала просто обязан знать историю «Шпиля!». Если геймер не знает истории журнала «Шпиль!» — это не геймер.

Словом, мы решили вернуться к истокам. Всего каких-то два года назад, в 2002 году, во втором номере (за февраль-то бишь) вышла куча обзоров

и превью. Мы обзрели немало игр, и к каждой из них прилагались скрины. Причем мы обычно находим скрины с запасом — чтобы, составляя журнал, верстальщику было из чего выбирать. Какие-то скрины идут в журнал, какие-то остаются в заголовке и лежат там мертвым грузом.

Так вот, мы перерыли заголовки и те скрины, которые пошли в работу, и выбрали из них два скрина из игр, о которых писалось в №2 за 2002 год. Потом мы подумали, взяли номер за сентябрь того же



года и выдрали один скрин оттуда. Вот они, все трое.

Ваша задача — определить, какие скрины были взяты из №2 за 2002 год, и из какой игры тот скрин, который взят из №9 за 2002 год.

По традиции ждем ваших правильных ответов, присланных по почте.

К слову, о победителях и результатах.

Отдельным подарком мы хотим поощрить тягу к пре-

красному Давыгоры Саши из Киева. Он не только сказал, что и откуда (в предыдущем конкурсе), но и оформил весьма и весьма навороченное письмо со всеми подробностями и дополнительной инфой по вопросу. Он стопудово получит подарок, заявившись к нам в редакцию. Саша, звони, заходи, получишь презент!

Письмо и Сашу мы надеемся предъявить вам в следующем номере журнала.



Победитель предыдущего этапа —
Мастеров Владислав, г. Одесса

Ждем ответов на три вопроса:

1. Укажите игру, из которой был взят «левый» скрин?

2. Какие скрины верные?

3. Укажите фамилию, имя, адрес (должны же мы знать, кому и куда отправлять призы!).

Ответы надо выслать до 1 июля по давно уже известному вам адресу редакции журнала «ШПИЛЬ!»:

ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160
тел. (044) 550-2092, 553-1940

Результаты будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 8

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «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: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 553-3986, 553-1940

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!	10	4,80	Да!	9	6,0
Да!	11	4,80	Да!		
Да!	12	4,80	Да!		
Да!	Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike»				11,0
Да!	Спецвыпуск «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					

(Кстати, считайте, это почти новая игра в журнале «ШПИЛЬ!») Называется «Как правильно посчитать НДС?». Высчитывается очень просто: общую сумму заказа дели на 6 и округляй получившееся число по общематематическим правилам. Т.е. если ты закажешь любимых «ШПИЛЕЙ!» на 36 грн., то в квитанции об оплате надо будет написать:

«К оплате: 36 грн. 00 коп., в т. ч. НДС: 6 грн. 00 коп.»

Если будут вопросы — звони в редакцию Шаповал Вере.

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Знай Навух!

Журнал «Шпиль!» и компания Lexmark International предлагают Тебе и только Тебе стать обладателем многофункционального устройства Lexmark X 1150!

Для того чтобы выиграть этот мегаприз, необходимо правильно ответить на вопросы, которые будут опубликованы в номерах 6 и 7 журнала «Шпиль!».

Письма с ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ пометкой «Конкурс Lexmark» принимаются до 05.08.2004 года по почте и по электронной почте (e-mail: shpil@comizdat.com). В письме укажите подряд правильные варианты ответов. Например, правильные ответы во всех вопросах обозначены буквой «е». В таком случае письмо должно выглядеть следующим образом: «Правильные ответы: е, е, е, е, е, е, е, е». Всего должно быть указано 8 букв, соответствующих правильным ответам на все 8 вопросов.

Участникам конкурса, правильно ответившим на вопросы, будут присваиваться номера.

Внимание! Среди приславших правильные ответы на вопросы, опубликованные в журналах № 6 и 7, будет проводиться жеребьевка двумя номерами, то есть ответив правильно в первый раз, но не выиграв приз, Ты все равно можешь выиграть его во второй раз! А правильно ответив на вопросы и в следующем номере, Ты катастрофически повышаешь вероятность выигрыша!

Победитель викторины будет назван в «Шпиль!» № 9 (сентябрь).

Желаем удачи!

1. Что производит компания Lexmark International?

- а) Струйные, лазерные, матричные принтеры и многофункциональные устройства;
- б) расходные материалы к струйным и лазерным принтерам;
- в) электронные платы для устройств печати (принт-серверы и другие специализированные платы);
- г) программное обеспечение для управления печатью;
- д) все вышеперечисленное.

2. В каких принтерах и многофункциональных устройствах Lexmark используется технология PrecisionPhoto?

- а) X5150;
- б) X6150;
- в) X6170;
- г) во всех трех перечисленных;
- д) во всех принтерах и многофункциональных устройствах.

3. Лазерные принтеры с каким аппаратным разрешением компания Lexmark предложила первой в отрасли (в точках на дюйм)?

- а) 340x480;
- б) 600x600;
- в) 1200x1200;
- г) 600x600 и 1200x1200;
- д) 4800x1200.

4. Может ли струйный принтер LEXMARK печатать с одним установленным картриджем?

- а) Да, может;
- б) нет, не может;
- в) может, только если картридж вставлен в три гнезда;
- г) да, если это желтый картридж;
- д) если это картридж с пометкой He is only one.

5. Какие функции выполняет многофункциональное устройство Lexmark X5150?

- а) Печать, наклейка этикеток;
- б) печать, сканирование и копирование;
- в) сканирование и копирование;
- г) печать и отправка факсов;
- д) печать на сувенирной продукции.

6. В какой области искусств компания Lexmark является спонсором Европейского конкурса?

- а) Европейского конкурса скульптуры Lexmark European Sculpture;
- б) Европейского конкурса живописи Lexmark European Art Prize;
- в) Европейского конкурса садового искусства Lexmark Eurogardening;
- г) Европейского конкурса балета Lexmark European Ballet;
- д) Европейского конкурса народных хоровых коллективов Lexmark Folk Music of Europe.

7. Что обеспечивает технология Accu-Feed в новой линейке струйных принтеров Lexmark?

- а) Подачу питания на принтер без сбоев;
- б) точную печать на бланках формата Federal Edition;
- в) равномерные точки на распечатках растровых изображений;
- г) гарантированную подачу листа без скомканности;
- д) равномерный продув сопел.

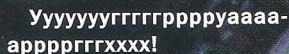
8. Каковы минимальные поля при печати фотографий у струйных принтеров Lexmark P706/P707?

- а) 1 мм;
- б) 1 см;
- в) при печати двух фотографий на одном листе – 2 мм;
- г) в модели P706 – 6 мм, в модели P707 – 7 мм;
- д) эти принтеры могут печатать фотографии без полей.

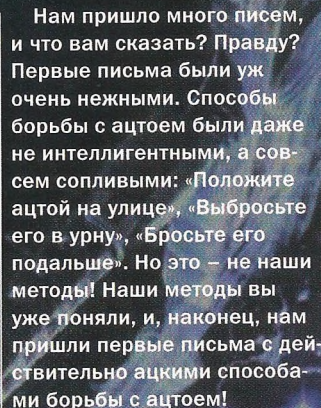


Принтер Lexmark X 1150

* Под получением приза подразумевается приобретение его за 1 грн.



Рубрика наша получила мощную поддержку с вашей стороны, братья и сестры по крови! Приятно ощущать плечо таких же ненавидящих автой борцов за справедливость в обезбашенных геймах. И как вы помните, мы объявили бессрочный конкурс на лучший способ борьбы с автоем.



Хороший вариант, нечего сказать... Нет, по сути неплохо! Но, во-первых, где в пятиэтажных домах ты видел стены без окон? Во-вторых,

4. Визгом спаривающихся идиотов подзываем своего предка, стоящего за дверью.



В преддверии WCG 2004

Тупое название, да? Я тоже так думаю. Но тут дело такое, что официоз нужен. Все-таки все по-серьезному: World Cyber Games 2004 – это не чемпионат по пряткам в 5-Б классе школы №28. В общем, к делу.

Сегодня мы хотели подвести итоги прошлогодних событий и поделиться свежими новостями. Как вы помните, самая последняя новость, которую мы услышали в прошлом году, была о смене хостинга WCG –

чемп переехал из родной ему Кореи в США. Ясное дело, Штаты считаются центром гейм-индустрии мира по многим параметрам. Ну, хотя бы потому, что в США разрабатывается большая часть этих самых игр. В Корею, ясное дело, очень сильно развито геймерское движение, но «мозгом» киберспорта все-таки считают США. Отсюда киберспорт, в общем-то, и пошел.

В качестве вариантов других городов рассматривались совершенно безнадежные Милан и Сингапур. Сингапур, как по нам, – та же Корея в том плане, что это Азия, и киберспортивное движение там такое же, как в Корею. Так что менять Корею на Сингапур было бы глупо. Милан хорош, ведь европейцы сейчас являются сильнейшими по многим видам, представленным на WCG. Но было принято решение, что чемпионы будут проходить именно в Сан-Франциско.

Еще не ясно, где конкретно пройдет съезд сильнейших, но известно, что игры будут проводиться в одном из больших концертных и конференц-залов этого города – Bill Graham Civic Auditorium или Civic Center Plaza.

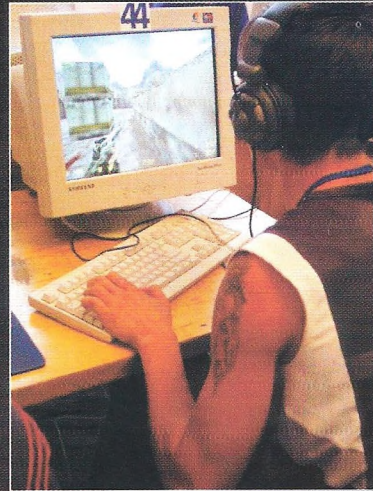
Сейчас также известны номинации, присутствующие в списке игр, представленных на WCG.

Ясное дело, что это любимая стратегия всех времен и народов StarCraft. К слову, на сайте чемпа проводилось голосование, в котором геймеры отдавали свои голоса тому или иному виду киберспорта. Так вот, среди всех указанных игр большинство выбрало именно StarCraft: Broodwar. И (на секундочку) за него проголосовало более 60% опрошенных. Понятно, что по большей части в опросе участвовали азиаты, которые любят эту игру, но, думаю, немало европейцев и американ-

цев также отдали свои голоса этому виду киберспорта.

Далее в списке игр, по которым будут проходить состязания, указан Warcraft III: The Frozen Throne. В тот момент, когда мы пишем эти строки, вышел патч 1.5 (ищите на нашем диске), внесший ряд ключевых изменений в баланс и геймплей. Так что скорее всего (если только Blizzard не разродится еще раз), игры будут проходить именно по этой версии. Другой же чемп – ESWC, который состоится этим летом во Франции, провел отборочные игры на версии 1.4, а вот финал будет отыгран на другой версии. Интересненько!

Следующими указаны шутеры Counter-Strike: Condition Zero (он же усовершенствованный 1.6) и Unreal Tournament 2004. Сильнейших игроков по этим четырем видам Украина традиционно отошлет на финал чемпионата. Как заявили представители Samsung, у наших



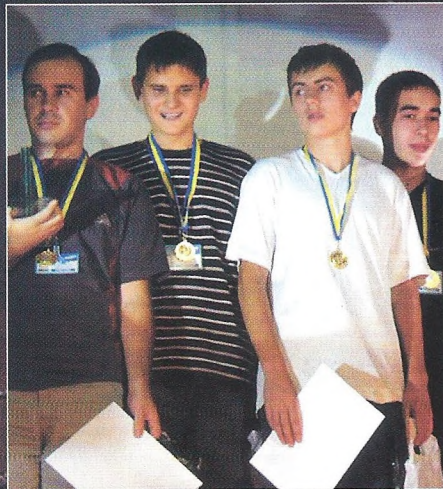


ребят не должно возникнуть проблем с визами в США (несмотря на то, что США сильно ужесточили правила получения разрешения на въезд в страну). Будем на это надеяться. Не хотелось бы узнать в последний момент, что ребята не едут в штаты только из-за бюрократических проволочек.

Кроме того, в списке указаны номинации FIFA 2004 и Halo, которые были на чемпе в прошлом году, но в которых Украина не принимала участия. И добавились еще две игры. Внимание, сюрприз! Need for Speed: Underground и Project Gotham Racing 2 официально стали видами киберспорта! Сюрприз так сюрприз. «Нид фо спид» – самый аркадный из современных реалистичных гоночных симов действительно заслуживает стать тем видом, по которому будут проводиться серьезные соревнования – эта игра популярна во всем мире. И вот, наконец, свершилось.

Украинские отборочные пройдут, как всегда, в конце июля, после чего победители со всех регионов соберутся вместе в Киеве и определят, кто же из них достоин ехать в октябре на гранд-финал в Сан-Франциско.

Вот только список городов, в которых будут проходить отборочные игры, несколько изменился. Теперь это Киев, Харьков, Днепрпетровск, Донецк, Одесса, Феодосия, Львов и Запорожье. Как вы видите... Нет, не так. Как вы не видите... В общем, в списке отсутствует два города – Ровно и Симферополь, которые в последние годы принимали



участников отборочных игр. Зато появилось два новых города – Феодосия и Запорожье.

По поводу смены Ровно на Запорожье особо никто ничего не сказал. Несколько резко выступили только игроки из Ровно, которые, естественно, недовольны сменой их родного города на Запорожье – играть у себя дома гораздо приятнее, чем на выезде. Но вот Феодосия как город для проведения отборочных игр в Крыму вызвала ряд нареканий со стороны практически всех крымчан. Крымские активисты киберспортивного движения даже опубликовали открытое письмо, в котором раскритиковали выбор оргкомитета WCG в Украине.

Основная мотивация выбора, например, Симферополя, а не Феодосии, состоит в том, что Симферополь, во-первых, удобнее в смысле транспорта – он равноудален от большинства городов региона. Во-вторых, в нем гораздо проще решить проблему жилья и питания. В то же время Феодосия – курортный приморский город, который, во-первых, находится далеко от киберспортивного центра Крыма (130 км от Симферополя), а во-вторых, во время проведения отборочных игр там как раз будет в разгаре настоящий курортный сезон со всеми вытекающими отсюда последствиями – огромной толпой отдыхающих, очень высокими ценами на жилье и питание и т.д.

В общем, такой вот расклад. Любопытно, конечно, чем все закончится. Да, Феодосия, со своей стороны, интересна – она уже принимала в прошлом



году большой фестиваль компьютерных игр, и надо сказать, провели его там на уровне. Но одно дело – фестиваль, на который собираются игроки не только со всей страны, но и из-за рубежа – в таком случае это просто вопрос выбора места. Но когда дело касается выбора города, в котором соберутся игроки одного региона, надо смотреть на географию региона и оценивать потенциальные возможности каждого из них.

Но окончательное решение, конечно, – за оргкомитетом. И опять же вспомним, что организатор турнира – не гастроном какой-то, а компания Samsung, которая наверняка подумает, как сделать так, чтобы хорошо было всем. Так что посмотрим.

Max Pagan

Публикуем очередную порцию победителей акции «Улетная статья». После проведенной жеребьевки можем с уверенностью сказать, что ими стали:

1. Писецкий Михаил, г. Киев
2. Коваль Богдан, с. Дунаевцы
3. Мартынов Андрей, пгт Тарасовка

1С МУЛЬТИМЕДИА



А лучшими статьями № 4 названы:

1. Stalker – 167 голосов
2. Unreal Tournament 2004 – 45 голосов
3. Full Spectrum Warrior, The Lord of the Rings – 32 голоса

Киевлян традиционно ожидаем в гости (можно с плюшками и шоколадом) до 1 июля 2004 года.

Король назван – да здравствует король!

Акция продолжается!

Условия участия очень простые:

1. Читаете журнал «ШПИЛЬ»!
2. Находите лучшую, по вашему мнению, статью.
3. Заполняете купон.
4. Вырезаете его из журнала.
5. Присылаете по адресу редакции.
6. Участвуете в розыгрыше 3-х игровых CD от компании «1С» каждый месяц.

Результаты текущего тура будут опубликованы в № 8/2004.

В журнале «ШПИЛЬ» № 6 самая лучшая статья:

Это говорю я,

Фамилия _____

Имя _____

Контактный телефон _____

Удачи!



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP



Мы уже писали об отборочных соревнованиях Кубка Мира по Электронному Спорту (ESWC), которые проходили в Украине. В результате отборочных турниров, проведенных украинской федерацией ФКСУ, определился состав сильнейших киберспортсменов страны. Отборочные этапы прошли в тех городах, где киберспортивное движение особенно развито. Вообще, ФКСУ готова к проведению чempов в самых разных регионах и имеет своих

шие по двум видам – War-Craft и Counter Strike.

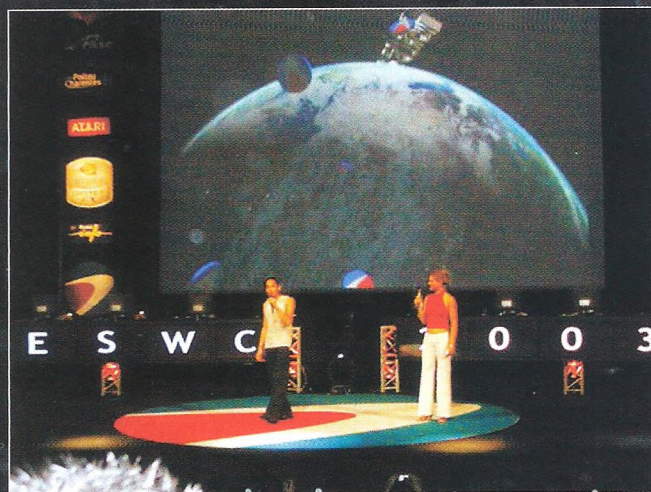
Но сейчас Ligarena – организатор ESWC – сделала заявление, которое ФКСУ обнародовало и в Украине. Кроме игр в рамках чempа, будут проведены и несколько турниров как бы вне конкурса. «Как бы вне», потому что призы на них будут самые что ни на есть реальные. Но обо всем по порядку.

Итак, вне программы Ligarena планировала провести чemp по Counter Strike среди девушек, которые традиционно играют несколько хуже парней, и выступая в общем зачете, редко достигают при-

зовых мест. Так уж сложилось. Хотя есть, конечно, отдельные команды, которые могут поспорить в силе и сыгранности с некоторыми национальными чемпионами, но это отдельные случаи. В целом, в мировых чempах девушки редко достигают высоких рейтингов. Короче, именно для них и был организован такой чemp.

Второй чemp – это Quake III Arena Masters Cups. Квака как то постепенно отошла на второй план, и сейчас крупные турниры по квейку проходят довольно редко, гораздо реже, чем чempы по WarCraft, Counter Strike и прочим видам. И вот Ligarena пошла навстречу фанатам этой динамичной игры, организовав свой турнир по данному виду киберспорта.

ESWC



расширяется!



представителей в местах, где киберспортивное комьюнити наиболее активно – это Львов, Одесса, Харьков, Донецк, Хмельницкий, Луганск, Киев, Днепрпетровск, Симферополь, Феодосия, Винница, Ровно.

В общем, после отборочных игр были определены лучшие из лучших геймеров, которые и встретились на финале чемпионата Украины по компьютерному спорту, одновременно ставшем отборочным этапом, определившим тех геймеров нашей страны, которые достойно смогут представить Украину во Франции, в городе Пуатье. Тогда были выбраны сильней-

Участницы женского турнира по Counter Strike

all 4 one (a4o)
Beat Off The Best (btb)
burntPink (bp)
catz.Sennheiser.PNY (catz)
Death Angels (Da)
EIBO (EIBO)
FRAGLider Girls (FGirl)
Girls Got Game (GX3)
lbgo-girls (lbgo)
LadieS.AMD (LAMD)
mIs.SundaZtood
M'EraLuna (M'eL)
pro.girl (pro)
seules (seule)
Stalk Confront Engage Eliminate
Team Hooked (H)

Участники Quake III Arena Masters Cup

Austria (Stony)
Belarus (Keeper)
Belgium (Impulse)
China (Maomao)
Denmark (Shai)
France (St.Germain)
Germany (Noob)
Italy (Cic)
Netherlands (Sizah)
Russia (Cooler)
South Africa (The.Basilisk)
Spain (Grifin)
Sweden (Raccoon)
United Kingdom (ZrO)
United States (DjWheat)
Venezuela (Serm)

Последняя новость

Так как Fudes)Fodder официально отказался от поездки во Францию из-за поступления в университет ФКСУ приняло решение послать на финал GSC.Izual'a.

Однако сюрпризом стали два других чемпа – единоборства по UT 2004 (что, в общем-то, было довольно ожидаемо) и (внимание!) Painkiller! Painkiller будет также играть один на один. Интересное решение, особенно если учесть, что в оба вида был предложен призовой фонд в размере

\$10 000 на каждую игру. Игрок, занявший первое место, получит \$5000, второе – \$3000, а третье и четвертое – по \$1000. Такой вот вид соревнований вне конкурса. К сожалению, на момент выхода журнала участники уже будут определены – их отбор должен был пройти по присланным заявкам анрильщиков всего мира и тех играющих в другие FPS, которые хотели бы принять участие в играх по Painkiller. Оргкомитет, основываясь на резюме, в котором геймеры должны были описать свои достижения в киберспорте, выбрал 16 «отцов», которых и пригласит в Пуатье.

Если такие игроки найдутся в Украине, ФКСУ грозит-

Женские кланы тоже могут!



ся оплатить им половину стоимости путевки в Пуатье, а проживание и прочие расходы на месте берет

на себя Ligarena. Чем не минисенсаця?

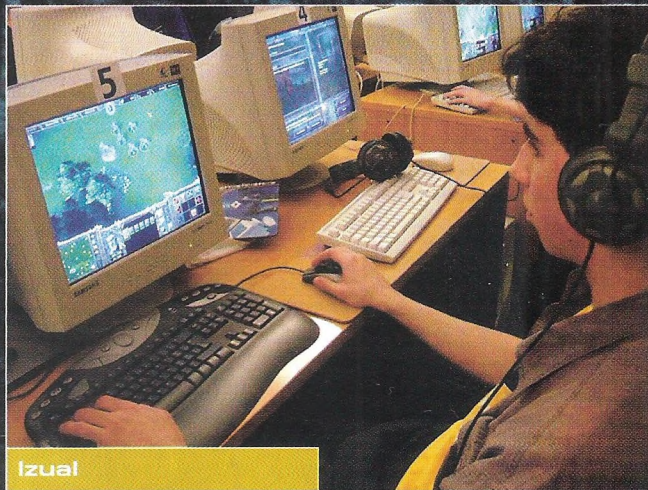
Max Pagan

Рейтинги киберспортсменов Украины по версии ФКСУ

Рейтинг на 25.05.04



Izual и HOT



Izual

Впервые мы публикуем рейтинги сильнейших геймеров, зарегистрированных в Федерации Компьютерного Спорта Украины и входящих в десятку лучших в своем виде кибер-

спорта. Рейтинг составлен по результатам игр, прошедших в рамках соревнований, организованных ФКСУ. Естественно, игр было не так много, поэтому не все достойные команды и игроки индивидуальных

видов смогли занять соответствующее их уровню игры место в рейтинге.

В дальнейшем мы также планируем отслеживать рейтинги киберспортсменов, давая свои комментарии.

Рейтинг команд в игре Half-Life: Counter-Strike

№	Команда	Рейтинг
1	pro100-[z]	2250
2	Diosoft	2250
3	Maverick	2250
4	c4	2249
5	TreezZ.Lvoff.TNT	2245
6	N1ce cTeam	2240
7	SL	2230
8	GSC.Gameworld	2225
9	Boom	2225
10	AllGames.Ultimate	2220

Рейтинг геймеров в игре War Craft III

№	Nickname	Имя	Фамилия	Рейтинг
1	GSC)HOT.C-Club	Михайло	Новопашин	2273
2	Fudes)Fodder	Тарас	Тараненко	2265
3	GSC)Izual.C-Club	Ибрагим	Аль-Кона	2264
4	L_Clan_XeoN-gNc	Андрей	Яценко	2244
5	niceTeam.MiD	Александр	Роддугин	2240
6	mtiSonik			2240
7	serj			2238
8	Soi.GroundDead	Андрій	Ломтєв	2232
9	Maloy	Виктор	Капшук	2230
10	Winner	Юрий	Камоско	2230

Рейтинг геймеров в игре «Казакі»

№	Nickname	Имя	Фамилия	Рейтинг
1	[Od]Br_Elessar	Андрей	Багна	2252
2	[BUK]Br_HeCToR	Василий	Нестеренко	2239
3	[Od]zoroastr	Михаил	Войдович	2236
4	[Od]Maxim	Алексей		2227
5	[LEGION]VAKULA	Владимир	Рыбинок	2222
6	[Kiev]Br_JOHN	Евгений	Гордиенко	2218
7	[LEGION]RomaK	Роман	Капраль	2217
8	[Od]Br_oldman	Юрий		2204
9	[Kiev]Dima	Дмитрий	Малашенко	2204
10	[WAP]Stalin	Александр	Круглик	2203

Английское название: Wonderful Days

Формат: полнометражный мультфильм

Режиссер: Мун-Сянг Кин

Остров, над которым проплывают облака



История

Если японская мультипликация берет свое начало в 1917 году, то в Южной Корее зарождение анимационного искусства пришлось на более поздний период. Лишь в 1967 году в коммунистической стране состоялся первый премьерный показ анимационного полнометражного фильма «Хон Гиль-Дон» режиссера Шин Дон-Хуна. Надо сказать, дорогостоящая



постановка (в создании картины принимали участие свыше 500 человек) не оправдала надежд. Другие работы корейских мультипликаторов также не имели большого успеха. Лишь спустя десятилетие малобюджетные картины корейских аниматоров сумели добиться признания у себя на родине. Правда, это не были авторские работы, поскольку корейские режиссеры в погоне за славой копировали мультфильмы Японии, Европы и Америки.



В начале восьмидесятых корейская индустрия мультипликации снова оказалась на пороге глубокого кризиса. Вдобавок ко всему цензорная комиссия по вопросам культурной идеологии дала зеленый свет демонстрации голливудских фильмов. Это привело к тому, что массовый зритель, в основном, мо-



лодежь, отечественной анимации предпочла голливудские постановки.

В это же время соседняя Япония полным ходом развивала анимационную отрасль. Однако на определенном этапе анимационные студии Японии столкнулись с тем, что за работу над промежуточными сценами в фильме (фазовку), которая была малооплачиваемой, но достаточно монотонной и трудоемкой, никто не хотел браться.

Решить эту проблему помогли корейские аниматоры, которые к тому времени уже



успели почувствовать острую нехватку денег. Вот почему, просматривая титры в японских мультфильмах, часто можно встретить корейские фамилии.



Со временем в городах Кореи даже стали появляться специальные студии, выполнявшие работу по фазовке. Однако корейской мультипликации понадобилось около десяти лет, чтобы осознать, что работа на вторых ролях неэффективна для страны. Выросло новое поколение,



и к концу девяностых в Корею появились люди, которые заявили о себе как о новом поколении аниматоров.

Первой ласточкой и одновременно анимационным прорывом в искусстве мультипликации Кореи стал мультфильм, выполненный по технологии Cel Shading режиссера Сунг-Ганг Ли «Страна фантазий», который впоследствии стал лауреатом анимационного фестиваля. Вторым и более «взрослым» был мультфильм Wonderful Days режиссера Мун-Сянг Кина, выполненный с использованием трех техно-



логий: компьютерной графики, рисованной анимации и театрально-кукольной постановки.



Серые облака и бесконечный дождь напомнили Джейн о старых легендах. Закрыв глаза, она вспомнила комнату времени. Старые книги, рекламные плакаты, статуи буддийских храмов, фотографии – вот то наследие, которое оставил после себя могучий народ.

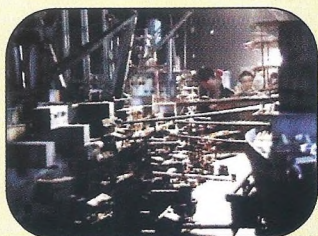


Лифт остановился на нижней палубе, и молодая особа подошла к человеку в белом плаще.

– Для рабочих там слишком опасно. Я прошу Вас немед-



ленно остановить работы, – произнесла Джейн, предварительно отдав честь.



Адъютант, недовольно поморщившись, произнес:
– Кому какое до этого дело? Они не неженки, а всего лишь животные, которые должны работать! Бог проклял их. Они не стоят даже того продовольствия, которое проедают!



Власть

Прошло ровно тридцать минут после того, как еще одна часть недостроенной палубы погрузилась в бездну морских глубин, унося с собой маррианских рабочих. Мотоцикл



Джейн мчался по безлюдной дороге в Экобан. Еще пятнадцать лет назад это был город, на который возлагались большие надежды. В книги по истории он вошел как колыбель человечества. Его создавали лучшие умы. Но, как и у любой вещи, созданной человеком, у него был свой срок годности. И этот срок истек.



Большой лифт плавно опускался. Высокий молодой человек, стоя в центре кабины, смотрел вниз на прозрачную как стекло воду. Джейн стояла рядом.



– Что о себе возомнил Адъютант? Он что, пытается рассердить мятежников? Или он хочет перерезать всех маррианцев?

– Он делает все, что в его силах, чтобы увеличить загрязнение нашей системы «ДЕЛОС». Действительно, его методы довольно опасны. Я попрошу Управляющего вмешаться.

Джейн посмотрела на него с презрением:

– Это не даст никакого результата. Для них маррианцы – не больше чем насекомые.



– Ты стала слишком мягкой, Джейн! Экобан находится в кризисной ситуации. Ты же знаешь, что милосердие запрещено для того, чтобы сохранить наш Экобан чистым.

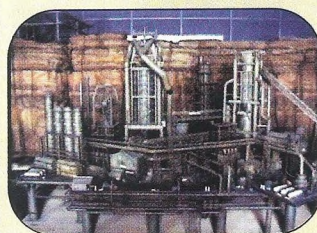
Чудесные дни – один из первых корейских мультфильмов новой волны. Это научно-философская притча о свободе. Здесь нет маленьких девочек с жезлами, которые спасают мир от неминуемой гибели. Мультфильм, в котором сказка становится реальностью. Мир, где человечество живет лишь по законам классового превосходства, когда ради своей нации люди готовы пожертвовать целым народом, дабы спасти биогород, исчерпавший свой ресурс. История о людях, которые мечтали увидеть голубое небо.



Более шести лет понадобилось команде режиссера Мун-Сянг Ки-на, чтобы превратить пять тысяч листов с текстом и скетчами в анимационную ленту. Свыше пяти сотен фотографий и зарисовок с реальных улиц городов, завод-



ских доков, выставочных залов и заброшенных корабельных кладбищ было сделано художниками и фотографами специально для этого мультфильма. Свыше семи миниатюрных съемочных площадок с полностью продуман-



ными деталями и убранством в каждом уголке было изготовлено для съемок основных моментов фильма.

Wonderful Days – мультфильм, который напомнил мультипликаторам всего мира о том, что анимационное искус-



ство – это не только карандаш и бумага. К примеру, одна из первых сцен в фильме, когда камера в начале картины по-



казывает зрителю трубы заводской дамбы, была отснята на одной из миниатюрных кукольных площадок, специально построенных для этого эпизода. Другой момент в ленте, когда один из членов сопро-



тивления бросает кухонный тесак в элитный отряд спецназа, демонстрирует зрителю великолепное сочетание трех направлений в мультипликации: в этой сцене окружающий фон был еще одной миниатюрной кукольной площадкой, а тесак, который летел в сторону Джейн сквозь нарисованную



карандашом толпу спецназа, был сделан на компьютере в виде трехмерной модели.

Еще один пример сочетания трехмерной графики и cell'овой анимации – сцена разговора Джейн со своим начальником



в лифте. В этом эпизоде прекрасно видно, как объемный свет, отбрасываемый от лифтов (модели выполнены на компьютере) и пролетающих неподалеку патрулей охраны, гармонично накладывается на cell'овые модели персонажей, обеспечивая эффект объемного присутствия.

P.S. Где-то на просторах Тихого океана, где тропический ветер играет с облаками, есть сказочный остров по имени Гибралтар.

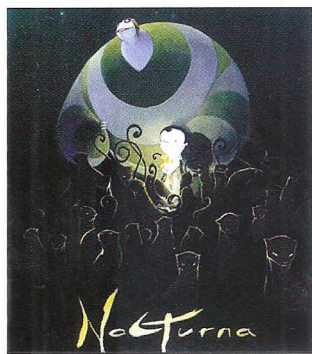
Sova



Animania NEWS

Испанская студия Filmax Animation, выпустившая в декабре прошлого года мультфильм «Цид: Легенда», приступила к съемкам мультфильма Gisa-ku, события которого будут разворачиваться на территории феодальной Японии. Из заявленного пресс-релиза известно лишь то, что режиссером проекта будет Бальтазар Педроса (Baltasar Pedrosa), а сам мультфильм будет сделан в стиле японской анимации.

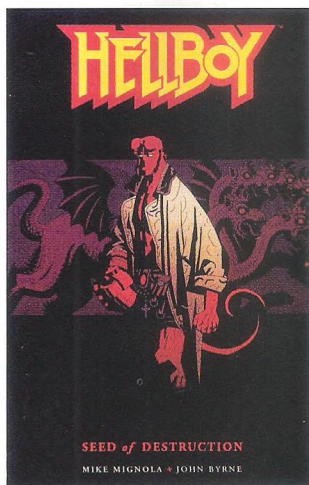
Также на официальном сайте студии (www.filmaxanimation.com) появилась новость



о том, что релиз мультфильма Nocturna был перенесен с 2004 на 2006 год, а мультфильм Pinocchio 3000 Filmax Animation планируют выпустить уже в этом году.

Американское отделение Buena Vista Home Video сделало официальное заявление о том, что 31 августа в продаже появятся ранее не издававшиеся на DVD в первом регионе фильмы студии Ghibli. Шедевры талантливого аниматора и режиссера Хаяо Миядзаки «Мой сосед Тоторо» (My Neighbour Totoro), «Навиская из Долины Ветров» (Nausicaa of the Valley of Wind), «Порко Россо» (Porco Rosso) будут изданы в виде двузыхчанных анаморфированных широкоэкранных трансферов.

В одном из своих интервью Гильермо дель Торро – режиссер фильма «Хелбой: герой из ада» (Hellboy) – заявил, что компания, занимавшаяся экрани-



зацией фильма, ведет переговоры со студией Гонзо (Gonzo) о производстве мультипликационной версии. Также Гильермо дель Торро поделился новостью о том, что сценаристом и режиссером анимационного варианта будет сам «папа» «Хелбоя» – Майк Монгола.

Режиссер и мультипликатор Питер Чанг («Аниматрица», Aeon Flux) в настоящее время занимается мультипликационным продолжением фантастического фильма «Питч Блек» с Вином Дизелем в главной роли.

Манга Appealseed автора «Призрака в доспехах» Масамунэ Сиро была экранизирована повторно. Как сообщили сами создатели, мультфильм выполнен не как стандартный рисованный аниме-сериал, а как полнометражный фильм, созданный при помощи трехмерной графики с использованием эффекта toon-shading.



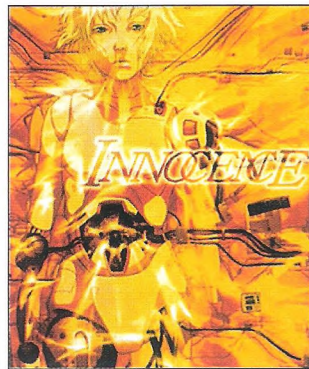
К музыкальному оформлению Appealseed были подключены такие известные мастера электронной музыки, как Пол Окенфолд, Basement Jaxx и Boom Boom Satellites.

Также появилась информация о том, что ведется

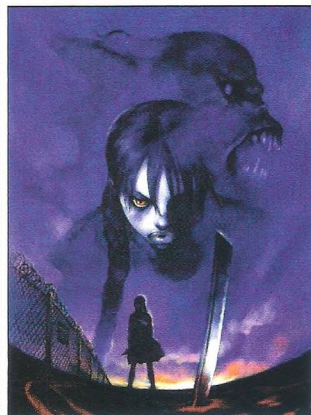
работа над съемками Appealseed 2, продолжения манги Масамунэ. Эта инфа была официально подтверждена на одной из пресс-конференций, проходившей на выставке 2004 TOKYO International Anime Fair. Также стало известно, что комедийная манга Atagoul художника-комиксиста Масамуры Хироши будет экранизирована в ближайшее время.

Третий московский международный фестиваль графической новеллы, комиксов и манги «КомМиссия-2004», проходивший в Москве в центре современного искусства «МАРС» с 23 апреля по 9 мая, порадовал посетителей великолепным подбором различных работ не только российских авторов, но и специально приглашенных художников и комиксистов из Франции (Андре-Марк Делок-Фурко, директор национального центра комиксов), Бельгии (Герэ Оливье, сценарист комиксов и анимационных фильмов), Польши (Марек Турек, автор комиксов), Швейцарии (Бенжамин Струн, искусствовед) и Японии.

Права на международный прокат анимационного фильма Мамору Осии Innocence: Ghost in the Shell, премьера которого уже состоялась в Японии, приобрела DreamWorks Стивена Спилберга.



В одном из интернетовских изданий японской анимационной прессы появилось



заявление о том, что широко известный у себя на родине корейский режиссер Ронни Ю планирует снять фильм Blood: The Last Vampire по одноименному аниме-шедевр студии Production I.G.

Как стало известно, кинокомпания Kung Fu Cult Cinema готовит следующий юбилейный фильм о радиоактивном ящере Годзилле к международному релизу. Также было официально подтверждено, что экранизацией займется Рюхэи Китакура («Противостояние»). На сайте www.kfccinema.com есть информация о том, что бюджет фильма будет увеличен вдвое по сравнению с предыдущей экранизацией, а часть работ по спецэффектам доверят американским специалистам. Пока по слухам известно лишь то, что в картине будет задействовано десять монстров из предыдущих частей.

Совсем недавно на территории британского королевства вышла интересная книга и DVD – Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940. Как заявили сами авторы, в этом сборнике на примере работ 50-ти режиссеров мультипликаторов отражена вся мультипликация, созданная за период времени с 40-х годов и до наших дней.



Создавая мультфильм...

Воображение – это мастерская души, где все планы личных достижений обретают свои контуры.

«356 советов на каждый день».



Прежде чем режиссер решает что-то снять, он долго вынашивает творческий замысел. В глубинах своего сознания он может увидеть вещи, которые раньше никогда не существовали. Даниэль Бернхем, архитектор и специалист по гражданскому проектированию, который жил на стыке веков и чей проект всемирной выстав-

есть свое содержание. Но что такое содержание кадра?

У современного режиссера кадр готов еще до того, как в нем происходит действие. Как сказал профессор, искусствовед С. И. Фрейлих: «Кадр – не рамка для готового действия. Кадр – сам по себе состояние. Пространство становится состоянием, как только режиссер обратит его рамкой. Кадр сам по себе и содержание, и форма».

У Гарри Бардина в мультфильме «Кот в сапогах» по сказке Шарля Перро очень четко прослеживается это слияние пространства

Как видите, благодаря этой маленькой «нарезке» кадров, наполненных содержанием, режиссер сумел показать в течение сорока секунд всю прелесть формы кадра.

Также хорошим примером демонстрации завершенности и полноты анимационного кадра может стать украинский мультфильм «Шел трамвай №9». Впервые я узнал о нем из небольшой интернет-рецензии. Тогда я даже не обратил на это внимания. И виной всему была, скорее, не рецензия, а мое нежелание увидеть глубину

мент «втискивания» пассажиров в переполненный трамвай (не правда ли, знакомая ситуация). Мы видим случайных пассажиров-женщин, которые без устали обсуждают вчерашний сериал, замечаем пенсионера, который в свойственной только ему форме рассказывает мальчику о войне. Потом показано, как двое мужчин не могут поделить место у окна, а девушка, проспавшая свою остановку, начинает пробираться сквозь толпу людей к выходу.

Это мультфильм-гротеск, где в каждом кадре угадывается ре-



ки в Чикаго в 1893 году оказал колоссальное влияние на современное строительство, любил повторять: «Не стройте мелких планов». Он знал, что для свершения великих дел у человека должны быть великие идеи. Если вы можете это вообразить, значит, можете это создать.

Кадр. Смысловая нагрузка

По правилу кино, кадр можно монтировать с другим кадром, если в каждом из них

и состояния. В первом кадре мультфильма зритель видит просторы русской деревни: неспаханые поля, поваленные ограждения, разрушенный сарайчик у подножья холма, возле которого вот уже который год не высыхает лужа. Живописная обыденность колхозов сменяется «святой троицей» пахарей, которые, сидя на завалинке, заканчивают распитие очередной бутылки самогона. Затем камера отъезжает назад и показывает панораму целиком.

в обычном сюжете, сюжете, который я, да и вы тоже, часто наблюдаю в городском транспорте. За неполные девять минут времени мультфильм успевает показать свыше двадцати персонажей, которые живут своей жизнью и при этом умудряются активно взаимодействовать непосредственно с трамваем.

Первые кадры мультфильма заставляют вспомнить свои ощущения на остановке в момент ожидания транспорта. Затем в гротескной форме показан мо-

альная жизнь. В одной из своих лекций о кино Фрейлих сказал своим ученикам: «Я бывал на съемочных площадках у Довженко и Тарковского, и они были для них главными. Я видел, что значит для них кадр. Если они не заглядывали в камеру, то складывали ладони четырехугольником, который напоминал операторский объектив и являлся для них гипотетической рамкой, которой они ограждали то пустое пространство, которому суждено было стать кадром».



Безумная парочка- Старски и Хатч

Ben Stiller as
DETECTIVE DAVE STARKS

Owen Wilson as
Det. Ken "Hutch" HUTCHINSON

Сразу оговоримся, что мы всем нашим редакционным коллективом испытываем трогательную страсть к творчеству двух гениальных придурков — Оуэна Вилсона и Бена Стиллера. И не только потому, что кроме них, в американском (читай — мировом) кинематографе не осталось достойных комиков, но в первую очередь из-за того, что когда эта парочка начинает стебать крутых парней, самоуверенных идиотов и сексуальные меньшинства, крайне ловко стирая всякие грани между этими тремя категориями, то дурным смехом начинают смеяться даже комнатные растения. Завзятые кореша в жизни, они уже не раз объединяли силы на киноэкране, убедительно пропагандируя симптомы истерии среди несчастных зрителей.

Их новая работа «Старски и Хатч» — это стеб по мотивам вполне серьезного

полицейского сериала, некогда безумно популярного в Америке. Именно поэтому некоторые шутки, возможно, нами безвозвратно упущены, но общий дух насмешки над пафосными 70-ми, крутыми парнями в кожанках и детективной тяготиной забирает просто с ходу. Причем пародия здесь совсем иного рода, чем подделки братьев Цукерманов: она если не более тонкая, то на порядок стильнее. Потому что пародируются не отдельные моменты, а вся раздуто-пафосная атмосфера в целом.

Сюжет фильма крайне прост. Едва познакомившись, новые напарники получают первое задание. Расследуя гибель загадочного утопленника, они постепенно выходят на след крупного наркодельца, который готовится выбросить на улицы Америки новый вид кокаина, неотличимо похожего на сахарозаменитель, а потому почти не доступного для идентификации полицией. Сюжет развивается вполне стандартно как для полицейского детектива, и даже, если задуматься, по-своему логичный и серьезный.

А потому все выходит вдвойне смешнее.

Шутки в фильме крайне незамысловатые, и если пересказывать их здесь, то выйдет совсем несмешно или даже глупо. Но это лишь потому, что благодаря актерам, совершенно уматовому антуражу, костюмам и работе режиссера сама атмосфера в фильме такая, что в течение полутора часов ты сидишь улыбаясь широко и беспрерывно, как гранитный памятник Регине Дубовицкой. И достаточно малейшей искры остро-
чтобы

комедийного жанра — известный рэппер Снуп Догг. Снуппи зажигает, как газовый автоген. Сцены, где этот тощий пофигист-стиляга закручивает гайки всем, включая себя самого, — едва ли не самые лучшие во всем фильме.

Резюме: однозначно одна из лучших кинокомедий 2004 года. Я, правда, еще не знаю, какие премьеры в этом жанре готовит нам

★ грядущее ★
★ полугодие, ★
но то, что я уже видел за прошедшие месяцы, не идет ни в какое сравнение со злоключениями двух гетеросексуальных гомосексуалистов с западно-европейскими фамилиями.

Olmer

BayCity Kitties

водород напряжения в груди взорвался неумным смехом. А Стиллер и Вилсон «искрят» будь здоров. И в этом им помогает совершенно неожиданно вспыхнувшая новая звезда

Snoop Dogg as
Niggas

Vince Vaughn as
Reese Feldman

ЛАПОЧКА

Фильмы, как известно, бывают разных жанров – кинокомедии, мелодрамы, драмы, фильмы с Сильвестром Сталлоне и т.д.

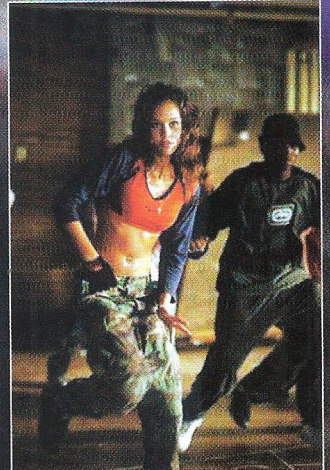
А бывают еще фильмы-музыкальные клипы. Вот, например, «Лапочка» – типичный фильм-клип. Это означает, что все происходящее в перерывах между танцами и музыкой можно смело заглушать хрустом поп-корна, разговорами по мобилке или с соседями из третьего ряда. Отдавшись после очередной танцевальной пятиминутки составлению икебаны или там разгадыванию скандинавского

кроссворда, вы рискуете пропустить очень не трогательную историю успеха простой нью-йоркской девушки Хони, которая движется к своей мечте с прямолинейностью и последовательностью мячика для пинг-понга. В общем, сюжет у фильма глупый, но милый: бедная девушка пашет, что мать-одиночка, одновременно на трех работах, втайне мечтая о карьере танцовщицы в музыкальных видеоклипах. Понятное дело, однажды ее, как и всякую приличную Залужку, замечают, отмечают, признают и всячески способствуют. Но мир больших денег, славы и шикарных автомобилей на самом деле куда более жесток, чем это может показаться на первый взгляд. Очень часто он требует серьезных жертв, доходит даже до того, что Хони, к примеру, приходится ради сиюминутного успеха ехать



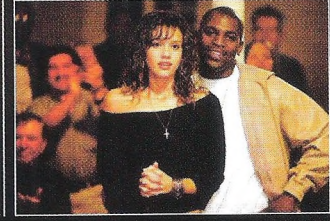
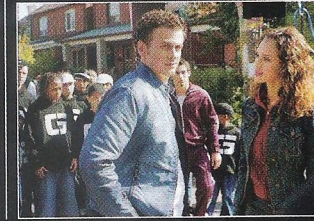
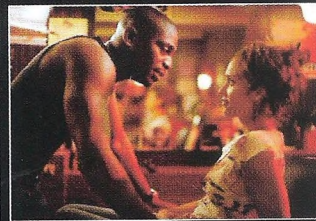
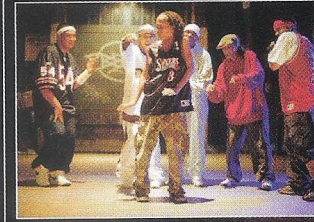
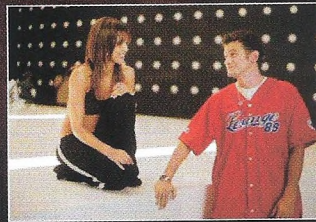
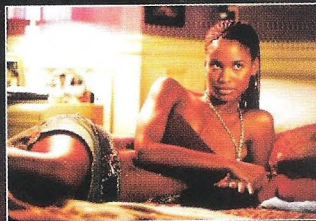
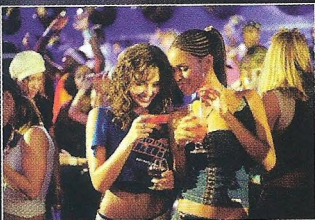
на модную вечеринку нью-йоркского бомонда, предав ожидания старых подруг, которые планировали побухать с ней пивка в дешевом отеле. А с этими съемками мегазвезд шоу-бизнеса у нее совсем не остается времени для давних знакомых – беспризорного молодняка с IQ, как у эмалированной посуды. Представляете, через какие кошмары, падение нравов и позорные компромиссы с собственной совестью ей приходится проходить? Но разумеется, нежное сердце хрупкой девушки таких мытарств вскоре не выдерживает, и она бежит прочь от многотысячных доходов, дорогих квартир и знакомых, которые без особых усилий могут складывать в уме числа от 1-го до 10-ти.

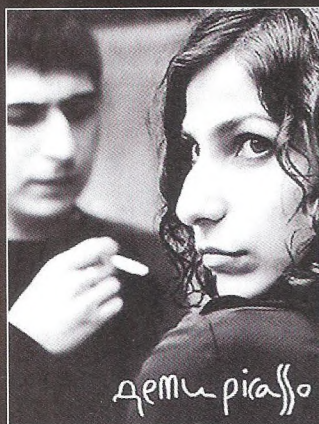
Но это, собственно, то сырое тесто пудинга, которым заполнены промежутки между изюминками фильма – отличными



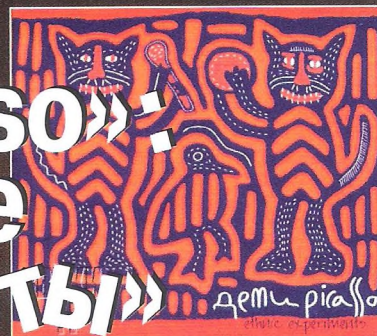
хип-хоп-танцами. Я вообще-то не слишком большой поклонник этой культуры, но они все так убедительно симпатичны и отплясывают столь лихо, что при всей моей озлобленности на слюнявость сюжета, никак не могу назвать фильм плохим. Видно, ставили хореографию и подбирали саундтрек люди, которым не совсем уж по шарабану, что подумают об их фильме. По ходу в фильме засветилось некоторое количество звезд хип-хопа, но из всех мне удалось достоверно опознать только MC Эллиот.

В общем, если вы – поклонник припопсенного хип-хопа, красивых девушек и досуга, который не напрягает излишней нагрузкой на мозг, то «Лапочка» – отличный вариант скоротать вечерок в ожидании трансляции Лиги Чемпионов. И не забудьте купить чипсы и кроссворд.





«Дети Picasso»: «Этнические эксперименты»



А сейчас протяни мне свою руку, мой юный читатель, я поведу тебя извилинами тропками неизвестно-го тебе русского андерграунд-рока. Творчество группы «Дети Picasso» – это музыка, которая нравится буквально с первых аккордов и буквально всем. Я, правда, не ставил эксперименты над своей бабулей, но уверен, что и ее бы торкнуло бесшабашное армянское веселье, как это произошло со всеми моими знакомыми всех возрастов и музыкальных вкусов. Но несмотря на это, группа остается не известной широ-

ким массам. Возможно, потому, что она никогда не принимала участия в мегаконкурсе «Песня года», не выступала в латексе и коже на голое тело и не рифмовала в своих текстах слова «душка-раскладушка». Хотя в киевских клубах публика уже приходит на их концерты вполне сознательно, держит в сумках диски на случай автографа и даже очень слаженно подпевает самым хитовым вещам. Но в общем-то, «Дети Picasso» до сих пор совершенно незаслуженно остается принадлежностью фонотеки крайне узкой прослойки населения – молодежи, считающей



себя элитарной или вроде того.

Так что будем по мере сил нести имена героев в массы. Итак, на что же похожа музыка самозванных отпрысков известного художника? Представьте себе жгучую смесь древнеармянской музыки и московского клубного фанк-рока, замешанную на пронзительном женском вокале. К теме современной интерпретации древнеармянских напевов ребята пришли далеко не сразу, и, пожалуй, только в своем последнем альбоме «Этнические эксперименты» им удалось реализовать свои идеи на уровне, достойном их таланта. Предыдущие работы группы были сделаны поюношески взмахом, они были слишком сумбурны и сыры, чтобы их можно было рекомендовать так настойчиво и смело, как это делаю я сейчас. Сегодня же музыканты возмужали,

приобрели виртуозность в обращении с инструментами, а главное – прикрутили водопроводный кран на свой буйный гейзер идей, так что перед глазами больше не мелькают разноцветные пятна, когда слушаешь их песни. Теперь это зрелая, отфильтрованная, профессионально сыгранная и сведенная музыка. Будьте уверены, диск их экспериментов над армянским этносом прикипит к внутренностям вашего CD-плеера надежно, как на заводской сварке, по крайней мере, на пару месяцев – так точно.

Фирменная фишка «Детей Picasso» – национальные и классические инструменты в дикой вязи с фанковой гитарой. Музыка, несмотря на то, что не нагружает абсолютно, обладает мощной энергетикой: слушать ее можно во время неспешных прогулок с плеером, а также использовать в качестве фона для какого-нибудь неспешного экшна.

Вывести вперед еще чуть больше ударные и сделать гитару жестче – так они с легкостью задвинули бы даже таких столпов нашего этно-рока, как Zdob si Zdub, которые, впрочем, канули в небытие и без лишних угроз со стороны возможных конкурентов.

Что я могу сказать в качестве резюме? Этнический эксперимент более чем удался.





Godsmack: The Other Side



На самом деле явление, когда серьезная металлическая или альтернативная группа, упарившись в пьяном угаре больших концертов, протрезвев и вычесав свои космы, собирается где-нибудь в маленьком клубе, чтобы сидя на барных стульчиках, без особых психов отыграть на акустических гитарах свои хиты, не такое уж и редкое. Просто когда-то своим выходом культовый Unplugged группы Nirvana полностью затмил аналогичные проекты – как записанные до, так и вышедшие после. И даже такие монстры, как Pearl Jam, Alice In Chains, Kiss и тому подобные не в силах были изба-

виться от печати вторичности, конвертируя свой «электрический» звук в акустику. До сих пор любой диск с подобным концертом – это «как, типа, тогда Nirvana сыграла на MTV».

Но если уже никак не уйти от сравнения The Other Side с Unplugged, то и бояться им его тоже особо не стоит – любое сравнение они выдерживают с честью. И даже более того: я, который прежде с Godsmack сталкивался от случая к случаю, открыл их для себя в совершенно неожиданном качестве – как музыку, которую можно слушать. И, что стало еще большей неожиданностью, слушать с удовольствием. Похоже, их песни были слишком гармоничны и красивы, чтобы прятать их за сплошным частотным резким ударным и жестким, без единой щелочки, гитарным саундом. Или же наоборот – слишком хрупкие, чтобы их

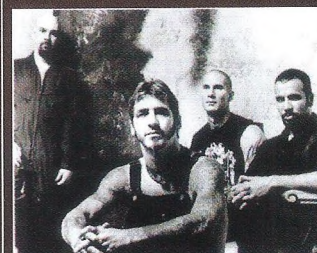
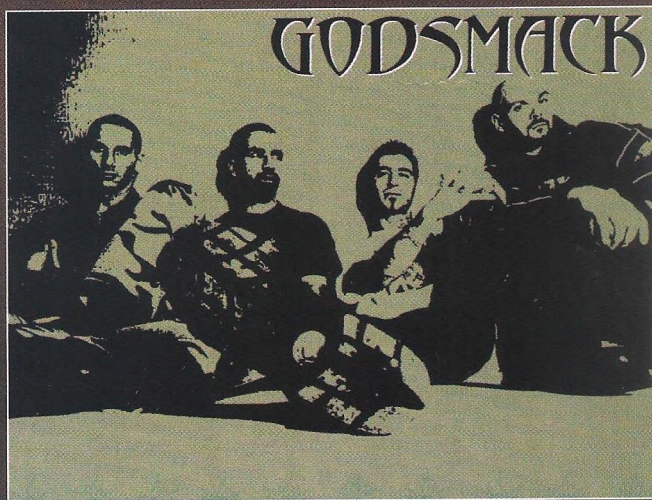


не разрывало дисторшном в ключья.

Диск The Other Side полон мрачных, тягучих, как нервы налогового инспектора, баллад. И если в них не вслушиваться, то они кажутся одной длиннющей песней протяженностью без малого в час. Впрочем, слушать их как фон совсем не обязательно – без гитарного «грузилова» и цифровых процессоров их музыка заметно поумнела, так что можно теперь внимательно вслушиваться в каждый трек, неспешно распутывая хитросплетения гитарных переборов. Секрет акустического звучания в том, что удовольствие получаешь в обоих случаях. Кроме того, только в этом альбоме стало понятно, а точнее, слышно, что у ребят хорошие голоса – мягкие и в то же время звучные.

И, собственно, резюме. «Другая сторона» известной металлической группы God-

smack, как оказалось, выглядит намного лучше той, которой они обычно обращены к своим слушателям. Именно такими, какие они есть на этом диске, и хочется запомнить их навсегда. Чтобы если Godsmack, то The Other Side. Как это ни печально, но похоже, все долгие годы своей творческой деятельности группа занималась сбором полуфабрикатного материала, чтобы потом отобрать из него лучшее и сыграть в акустике. За что и получает от нас заслуженное почтение.

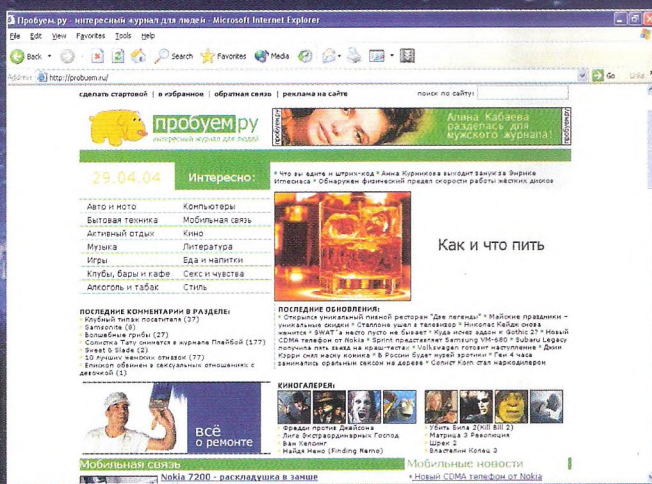


Olmer

Друзья рубрики, братья по крови

M3X

Грузил @



probuem.ru
Как известно, узость специализации определяет качество. Замечено, что самые лучшие издания те, которые пишут на строго ограниченную тему. А так, чтобы интересно и сразу о многом – так это только в журнале «Шпиль!». Но вот нам стало известно о еще одном приятном исключении – электронном журнале «Проблем.Ру». Он, признаться, внес разнообразие в мой рабочий день, в течение которого я не делаю ничего, в перерывах между этим не занимаясь ничем. Ну, если я, конечно, не тыняюсь по редакции и не одергиваю за руку

всех попадающихся на пути с криком: «Я – ребенок-дыня! Я – ребенок-дыня!». Теперь я много читаю.
На Проблем.Ру вы встретите статьи на всевозможные темы – от алкоголя и автомобилей до компьютеров и кинофильмов. Строго говоря, это не журнал, а дайджест, поскольку здесь собраны статьи с других сайтов и печатных изданий, но эта подборка очень добротна и интересна. Написано все легко и без лишнего занудства. Очутившись в интернете без особой цели, но с кучей свободного времени, вы наверняка найдете здесь много интересного



для себя, чем бы вы ни интересовались в этом наборе нелепых случайностей, именуемом «Жизнь».

www.yetisports.org

Несколько месяцев назад офисы всего мира были поражены страшнейшим вирусом. Страшен он был тем, что поража не компьютеры, а людей, за ними сидящих. Серьезные люди при пиджаке и в галстуке все как один вдруг становились озорными подростками, которые целый день напролет только и знали, что рубиться в дурацкую игру, где здоровенный Йети зашвыривает дубиной пингвинчика, как твою боеголовку «земля-земля», да бегать по отделам, хвастаясь друг перед другом своими рекордами. Такой лихорадки интернет еще не знал! Куда ни глянь – везде пингвин: рекорды, статьи на тему, пародии на игру и ее хакнутые версии. Подобного единения человечества вокруг одной игры не было, пожалуй, со времен последнего финала мирового чемпионата по футболу.

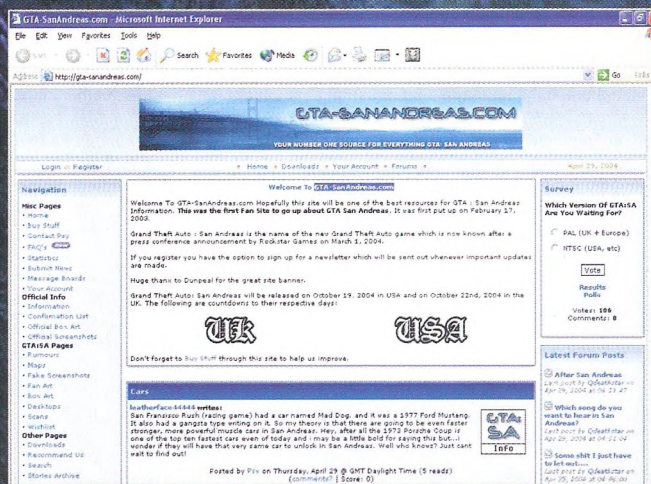
Авторы игры (благо, ушлые парни) миглом просекли тему, что пингвинчик-то может нести золотые яйца, и быстренько соорудили электронный



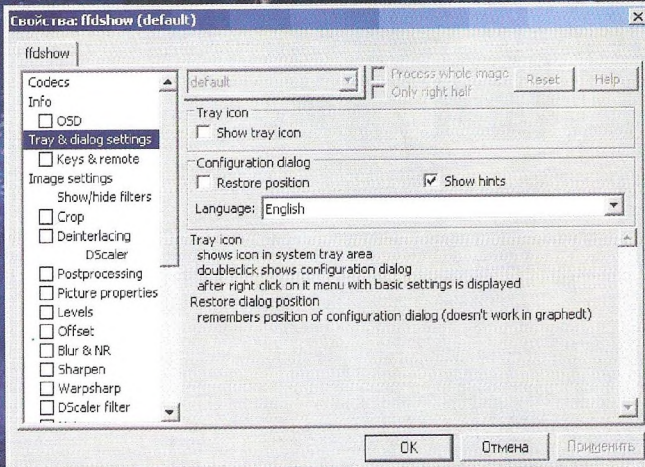
лоток, куда принялись их складывать неспешно, по одному, чтоб не приделосло. На данный момент на сайте «Йети-спорта» насчитывается уже четыре игры, представляющие различные вариации на тему сурового антарктического спорта, где в качестве снаряда выступает пингвин, а также уйма всевозможных бонусов – версии игр для мобильного телефона, десктопы, форум и всевозможный софт. Парни раскручивают тему очень грамотно – они даже выпустили диск с песнями Йети. Так что есть надежда, что там еще очень долго будут регулярно радовать хорошими flash-играми, йетить их.

GTA-SanAndreas.com

В качестве бесплатного бонус-приложения к обзору – первый фан-сайт грядущего в октябре GTA SanAndreas. Собирает людей, которые болеют за эту игру чуть ли не больше самих разработчиков и обладают информацией о ней объемом никак не меньшим.



Все в сеть!



Ffdshow

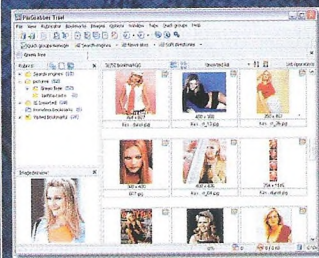
Стандартные и популярные средства далеко не обязательно самые лучшие. Ffdshow – типичный пример того, что ищущему воздастся. Этот декодер – отличная и вполне реальная альтернатива известным DivX, XviD. Преимущество же заключается в том, что требования к системе у него несколько ниже, чем у DivX и XviD. Плюс к этому – огромное количество настроек, так что вы сможете смотреть фильмы в самом оптимальном для вашего компьютера качестве. Еще – меню на русском языке. Забирать отсюда: <http://athos.leffe.dnsalias.com/ffdshow-20040501.exe>.

PixGrabber

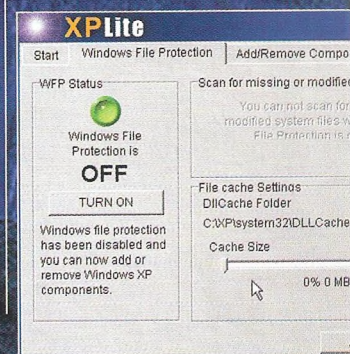
Отменная программка, которую должен иметь под рукой каждый уважающий себя вебсерфер. Умеет она не так уж и много, но делает то, что умеет, «на отлично». С ней вы можете забыть обо всех проблемах, касающихся сбора и сохранения картинок из инета (если у вас таковые имелись, конечно). PixGrabber может собирать картинки с посещенных веб-страниц (в ручном и автоматическом режиме), а также закачивать их с конкретного сайта без необходимости его посещения – достаточно просто указать адрес и уровень глу-

бины загрузки. Кроме того, для сбора картинок из инета имеется мегапакет с использованием одновременно семи самых популярных поисковиков, заточенных под розыск картинок.

Но главная фишка проги в том, что она умеет с помощью



специального алгоритма опознавать повторяющиеся картинки (а их у вас при активном сборе будет предостаточно, уж вы поверьте) и формировать базу, отфильтровывая лишние. Забрать эту полезняшку можно отсюда: www.pixgrabber.com/download/pixgrabber.exe.



AdsCleaner v3.2.01

Совсем коротко и очень по существу. Исключительно для тех, кто в теме: новая версия программы, убивающая излишне смелую рекламу в инете (баннеры, скрипты, поп-апы) и др.

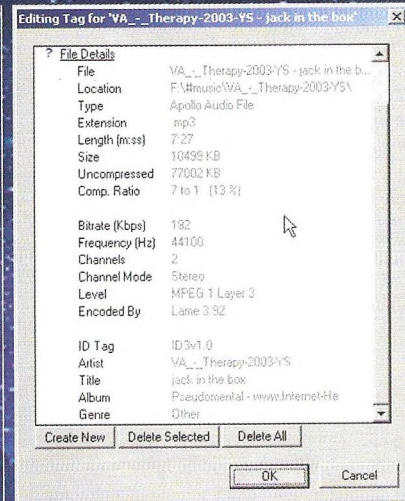
Брать отсюда: <http://66.98.219.196/download/ads-cleaner.exe>.

XPLite Professional v1.2

Проблемы с лишним весом винды? Хотите об этом поговорить? Комплексуете по этому поводу? Когда это началось? Вполне возможно, мы еще сможем вам помочь.

Похоже, вашей операционной системе определенно пора на липосакцию. Разумеется, вы можете купить себе еще больший винчестер, но система на 1,5 – это ненормально, признайтесь себе. А помимо проблемы веса, вы серьезно теряете еще и в производительности и подвижности. Все эти лишние приложения цепляются друг за дружку, перетаскивают на себя ресурсы. Определенно, самым верным решением в вашей ситуации будет прибегнуть к XPLite и 2000lite Professional.

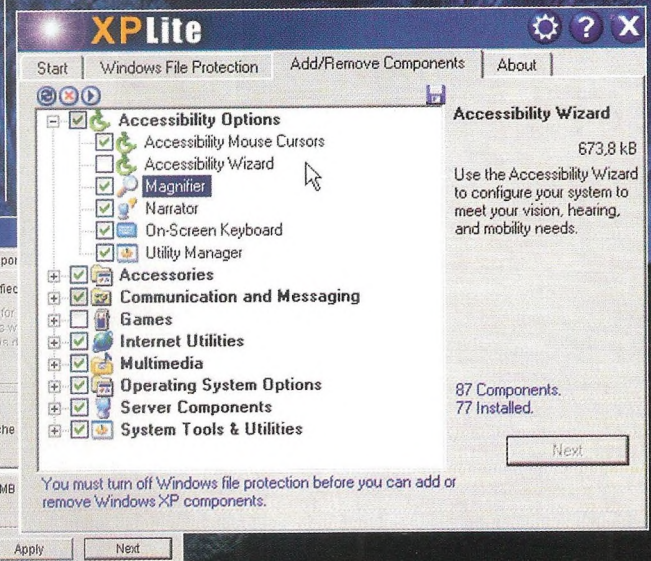
Вам понравится ее интерфейс. Он выполнен в лучших традициях установки/удаления программ самой вин-



довз. Убираем галочки – исчезают ненужные элементы. В частности, вступительное слово винды (только на минуточку – 22 мегабайта презентации), опции для инвалидов, аксессуары, игры, MSN IE и сам IE, стандартный проигрыватель, directX, звуковые схемы, курсоры, темы, шрифты и еще несколько десятков мегабайт всякой шняги. Самое приятное, что все это легко вернуть обратно – достаточно расставить в обратку все галки.

О каждом удаляемом элементе можно предварительно почитать разоблачающую информацию, правда, на английском. В среднем после «оттяжки жира» экспирт теряет в весе где-то мегабайт 450. Плюс реальный прирост производительности. Так что решайте сами. Решите – обращайтесь сюда:

http://www.getafile.com/cgi-bin/merlot/get/shanebrooks/litepc_trial.zip.





«Раскладушка» с мегапиксельной камерой: снимайте-снимайте. И штаны тоже.

В этом выпуске – заметки на темы исключительно практические, никаких досуговых рассуждений о цельности человечества с появлением мобильной связи и обзоров никому не нужной атрибутики – только конкретные модели, технические характеристики и цены. Пора, пора уже серьезно планировать свою материально-техническую базу.



А начнем, пожалуй, с двух моделей от LG Electronics, которыми вы сможете усилить свой имидж модного и крайне успешного уже в самое ближайшее время. Не так давно корейская компания представила два новых GSM-телефона – LG G7200 и LG T5100. Обе новинки, как водится в последнее время, – «раскладушки» с цветными поворотными дисплеями. Каждая из моделей имеет набор функций, как у пульта НАТОвского авианосца, а LG T5100 еще и отличается камерой, которая по своим характеристикам мало, чем уступает цифровым фотоаппаратам начального уровня. Но о каждой модели – отдельно.

LG-T5100 – трехдиапазонный телефон, оснащенный двумя цветными TFT-дисплеями.

Тот, что на пузе, отображает 262 тыс. оттенков и имеет разрешение 176x220, а тот, что на горбу, – 65 тыс. оттенков и разрешение его 96x96 пикселей. На внешнем экране отображается стандартная информация – о заряде батареи, сети оператора, данные о входящих звонках и сообщениях. Верхняя часть аппарата с этим самым экранчиком легко вращается на 270 градусов – фишка, конечно, не новая, но для удобства съемки, без сомнения, полезная.

Но, безусловно, главный изюм мабилы – в ее 1,3-мегапиксельной фотокамере. Помимо статичной съемки, на T5100 можно даже записывать короткие видеоролики. Кроме того, LG-T5100 силен проигрывать 40-тональные полифонические мелодии, поддерживает GPRS, JAVA MIDP 2.0, MMS и голосовой набор номера. Обещается, что эту модель можно будет встретить на прилавках магазинов уже в конце этого лета.

G7200 также имеет поворотный корпус, который вращается на 360 градусов и делает процесс съемки на встроенную камеру заметным веселее. Не будет лишним в этом и 4-кратный зум, а также встроенная вспышка. Общение с телефоном происходит посредством внутреннего TFT-дисплея разрешением 176x220 пикселей, который способен отображать 262 тыс. оттенков цветов. Через веб-браузер версии 2.0 и Java MIDP 1.0 в память аппарата можно загружать различные игры и полифонические мелодии. Кроме того, чтоб уже совсем не скучать, в телефоне имеется проигрыватель мультимедийных файлов (AAC и MPEG4), EMS и MMS.

Откладывайте деньги – продажа LG-G7200 начнется уже в начале лета.

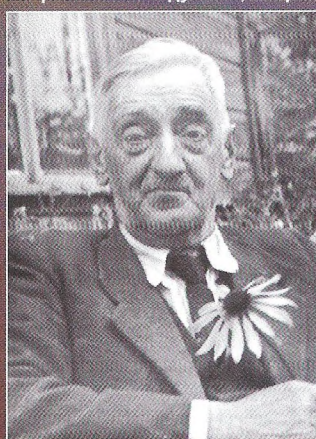
Телефон с парфюмом

Ох, уж эти женщины: любую, даже самую сложную, технику способны превратить в пудреницу. И им совершенно невозможно доказать, что бардачок нужен не для того,



чтобы хранить в нем косметику, что зеркальце заднего вида нужно устанавливать, исходя не только из того, чтобы по ходу было удобно подводить губы. Да и вообще, загляни они под капот, их бы, пожалуй, охватила дикая паника – ведь там на самом деле не второй багажник.

Понятное дело, женщины просто не могли не приспособить под свои цели такой аппарат повседневного пользования, как мобильный телефон. Lenovo V508 – первая ласточка. В нем, правда, пока нет бигуди и фена, а есть только флакончик с духами, встроенный в батарею.



«Дорогая! Я купил тебе Lenovo V508! Понюхай – он пахнет как цветок! Правда! И выглядит как цветок! И на ощупь как цветок! Или это и есть цветок? Чертовы технологии...».

енный в батарею. Эту емкость можно заправлять самостоятельно, подбирая аромат на свой вкус – крайне модный аксессуар.

Да и сам телефон выглядит, как яркая фенька, которыми женщины любят украшать свой гардероб – ярко-красный цвет и цветок из стекла-шпек на корпусе.

Эту модель стоит взять на заметку как весьма неплохой подарок матери или девушке, тем более что со своими «второстепенными» функциями, такими, как, например, работа с сетью оператора, телефон тоже справляется весьма неплохо. Основные характеристики Lenovo L508 таковы:



- поддержка GPRS;
- поддержка SMS/EMS/MMS;
- внутренний дисплей с диагональю 1,8", 65 тыс. цветов;
- внешний дисплей с диагональю 1,1", 4 тыс. цветов;
- диктофон;
- 40-голосная полифония;
- система быстрого ввода текста;
- адресная книга на 200 контактов;
- время работы в режиме разговора – до 3,5 часов, в режиме ожидания – до 100 часов;
- размеры – 82x42x21 мм;
- вес – 78 г.

Телефон уже поступил в продажу по цене приблизительно 200 у.е.

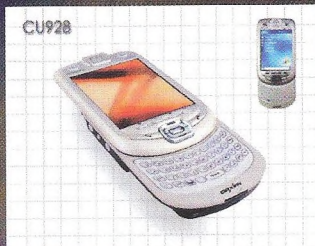
Наиумнейший телефон шагает по планете

Если первый телефон в нашем обзоре предназначался для молодых и успешных, второй – для прекрасного

пола, то третий наверняка придется по душе продвинутым технарям. Двухпроцессорный китайский смартфон CU928, разработанный Dahia Telecom, уже используется китайскими операторами беспроводной связи. И вот совсем недавно появились сообщения о том, что устройство предлагают и американские операторы. Особой надежды, что в ближайшее время аппарат появится и в наших селах, конечно, нет, но ждать и мечтать никто не запрещает.

Пока, правда, не известно, какие беспроводные услуги будут предлагать американские операторы, но на родине телефона его модель может получить целый ряд мобильных сервисов (большинство из них известно вам по фильмам о джедаях и космических пиратах). Среди

тера, а второй – Qualcomm MM5500 – обеспечивает все коммуникационные функции. Такое разделение труда позволяет достичь скоростей, при которых можно без проблем просматривать потоковое видео, принимать телевизионные передачи, работать с удаленными базами данных



и многое другое, что ранее было доступно только со стационарных компьютеров.

У CU928 – неброский дизайн. Сдвинутый вверх 3,5" QVGA-дисплей обнажает небольшую QWERTY-клавиатуру. Помимо нее, есть и системы распознавания рукописного ввода. В сложенном состоянии размеры наладонника – 125x70x19 мм, вес – 210 г. Память – 64 Мбайт RAM и 64 Мбайт ROM. Есть также слот расширения SD и 0,3-мегапиксельная камера.

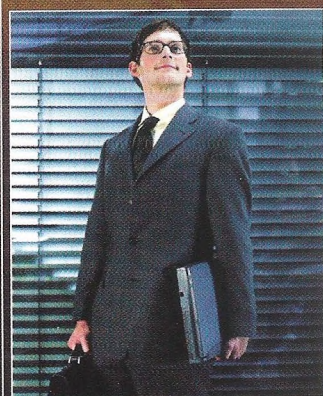
По заявлениям производителя, аккумулятора емкостью 1490 мАч хватает на 3–4 часа в режиме разговора или 168 часов в режиме ожидания.

Дедушка Мороз, я знаю, что ты недолюбливаешь порономячков вроде меня и вообще не работаешь в летние месяцы, а халтуришь торговлей оружием в горячих точках, но я тебе все-таки на всякий случай перешлю номер «Шпиля!» именно с этой заметкой. Вдруг это натолкнет тебя на какую-то мысль.



них – Mobile Office, Mobile Internet, Mobile Uni-Video, Mobile Movie и Mobile Entertainment.

Устройство работает под управлением Windows Mobile 2003. Главной особенностью новинки является то, что у нее внутри сразу два процессора. Первый, стандартный Intel XScale PFA 265 400 МГц, работает с операционной системой и поддерживает функции мини-компью-



Новые поступления!

Единомышленники!
Пора обзаводиться атрибутами от любимого журнала: футболками, кепками, носочками в рубчик «Шпиля!», платочками с радостными лицами редакторов!

Приобрети свое лицо!
Мой с вами одной крови!

Фирменный рюкзак «Шпиля!» 39 грн., включая стоимость доставки почтой

Фирменная сумка «Шпиля!» 40 грн., включая стоимость доставки почтой

Фирменная бандана «Шпиля!» 15 грн., включая стоимость доставки почтой

Фирменная футболка «Шпиля!» 35 грн., включая стоимость доставки почтой

Для оформления покупки с доставкой почтой:

- 1 Перечислите получившуюся сумму на наш расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с № 26007103801 в АКБ «Интегра» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 302628
- 2 Обязательно вышлите почтой доставочную карточку по адресу: 000 «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, г. Киев, 02160

Я покупаю:

	Стоимость, грн.	Да!
футболку «Шпиля!»	35,00	
бандану «Шпиля!»	15,00	
рюкзак «Шпиля!»	39,00	
сумку «Шпиля!»	40,00	
Итого		

Доставочная карточка

ФИО

Индекс

Почтовый адрес

Тел./факс



Приглашаем также в магазины DiaWest, где можно приобрести новинки летней коллекции от журнала «Шпиля!»; пр. Красных Казаков, 8; ул. Гната Юры, 20.



Стратегии Олега Скрипки

Мегажурнал «5 балів» снова любезно предоставил нам интервью. На этот раз наши друзья встретились с акким мачо Олегом Скрипкой – фронтменом легендарной группы «ВВ» и просто крутым челом. Поделиться с вами его мыслями и воспоминаниями – наша прямая обязанность.

5 БАЛІВ

журнал для студентів

– Первый вопрос: что ты заканчивал?

– Я закончил Киевский политехнический институт (сейчас НТУУ «КПИ»), факультет радиотехники. Поступал в Москве

в МФТИ (физико-технический институт) в Долгопрудном, там был самый большой конкурс и по тем временам этот институт считался самым престижным вузом. Тогда был высокий проходной балл, но после этого борьба за место продолжалась, так что балл-то я набрал, а вот борьбу проиграл, не поступил. Хорошо, что поступление в МФТИ проходило на месяц раньше, поэтому у меня был запасной вариант – Киевский политехнический институт.

В МФТИ было очень сложно поступать, школьной программы явно было недостаточно. А в КПИ это было не так сложно, я математику написал на «пятерку». Как оказалось, тогда всего лишь два абитуриента, включая меня, получили «отлично» по математике. И для того чтобы на-

брать проходной балл, мне нужно было второй экзамен сдать на «четверку». А я поселился в общежитии с четверокурсниками-двоечниками, и они мне сказали: «Ты теперь точно поступил, давай выставляй портвейн!». Я выставил, и мы так напились, что на следующий день я пришел на экзамен в мрачайшем состоянии. Отвечать нужно было устно, а я лыка не вязал... Преподаватель спросил, какая у меня была предыдущая оценка, и резюмировал: «Ох, уж мне эти блатники!» (по блату, значит), – и поставил мне «четверку».

Когда я поступил, подумал: «Наконец-то начнется серьезная учеба». А нас всем скопом отправили в колхоз.

– И чем вы там занимались?

– В колхозе под Николаевом мы собирали замерзшие гнилые помидоры. Там были плохие условия: жили в бараках, было очень холодно, гадко, не было возможности помыться, ужасный колхоз был. Просто первокурсников тогда отправляли в самые отстойные колхозы.

– Когда же все-таки началась учеба?

– Вот после колхозов она и началась. У меня был шок, потому что эта учеба очень отличалась от школьной: нет индивидуального подхода к студенту, к тому же, все курсы не очень хорошо продуманы, в общем, в вузе возникало ощущение хаоса.

– Пары прогуливал?

– По-черному. На первые пары вообще не ходил. На первом кур-



се еще пытался появляться на лекциях с утра. Чтобы попасть на занятия из своего 15-го общежития, нужно было огибать еще один корпус. И вот я несусь с дипломатом в руках и туфлях на высокой платформе, и на повороте туфли скользят, я падаю, и дипломатом – хрясь – кому-то под коленку! Кровище, фингал. И я понял, что нужно прекращать эти походы на первую пару. Когда было тепло, мы любили спать на балконе, иногда случалось так, что сожители уходили раньше и запирали нас, приходилось выбивать дверь – опять же пару пропускали.

– Как развлекались?

– У нас была активная творческая жизнь. Как только я поступил в КПИ, сразу начал выискивать художественную самостоятельность. В клубе «Золотой интеграл» взял напрокат баян, нашел единственного негра, который учился в нашем институте. Он тогда принял украинское гражданство, такой фактурный негр, 180 см роста. И вдвоем с ним мы под баян пели украинские песни «Ти ж мене підманула» и другие. Причем у негра был такой колоритный акцент... Позже четыре человека, включая меня, создали театр под названием «Вымя», хотя его сразу же запретили.

– Откуда такое название для театра?

– От заглавного стиха поэта.

Дело в том, что мы все писали стихи для вымышленного персонажа, поэта Кузькина, который был создан по принципу Козьмы Пруtkова. Этого Кузькина мы по очереди играли в нашем театре. Он выходил на сцену в лавровом венке, а самый хитовый стих у него начинался так: «Я вымя времени в руках держу!». Говорил он полную белиберду, но все было обставлено очень пафосно, его приходили поздравлять пионеры, оркестр – их всех мы тоже играли. Запретили наш театр именно из-за названия. Мы вешали афиши, написанные от руки, а деятели из комитета комсомола «Вымя» исправляли на «Время».

– А на вашем факультете много девушек училось, все-таки не женская специальность?

– Это была просто экологическая катастрофа, девушек было

очень мало. Если бы я это знал заранее, никогда бы не поступал на этот факультет. Я не то чтобы Дон Жуан, просто для психологического здоровья нормального юноши нужно общение с противоположным полом. А я попал в такую ситуацию: приложил все усилия, чтобы не пойти в армию, и оказался на протяжении шести лет в мужском обществе со всеми вытекающими отсюда последствиями: алкоголизм, антисанитария, матерщина, напряженная обстановка и тому подобное.

– Как же вы все-таки справлялись с такой острой нехваткой женского пола?



– А мы ходили на химтех, там была прямо противоположная ситуация – не хватало парней. Организовывали всякие творческие встречи, дискотеки. Потом нам надоело все это безобразие, и мы в своем корпусе общежития построили клуб «Ватра», который до сих пор существует. Я его строил собственными руками. По тем временам это был гипермодный клуб: интерьер полностью выполнен из дерева – ручная работа, самая модная музыка, классные ди-джеи, светомузыка – все же радиотехники. Из советских тогда были модными группы «Диалог», «Круиз», итальянская музыка и т.д. Иногда проскакивали Queen с Led Zeppelin, хотя за этим пристально следили. Правда, можно было бесплатно

арендовать клуб, тогда мы устраивали свою вечеринку со своей музыкой.

– Как началась твоя музыкальная карьера?

– В институтские годы у нас был музыкальный коллектив, возле клуба «Ватра» мы оборудовали репетиционное помещение. У нас были барабаны, гитара. Я был гитаристом, играли песни какие-то. Но состав я так и не смог сколотить, не было духа коллектива. А в театре «Вымя» в одном из номеров поздравлять поэта Кузькина выходил оркестр: я с баяном, балалайка, бас-балалайка и ба-

нас ходили, хиты всегда обновлялись, мы играли практически все: и отечественную музыку, и зарубежную – со словами, со всем. Мои будущие коллеги увидели меня в этом коллективе и пригласили к себе. Мы стали играть втроем, сколотили коллектив, это было в 1986 году. Правда, на тот момент названия еще не было, оно появилось спустя год, когда мы нашли барабанщика. К тому времени я уже окончил институт, тогда и появилась группа «ВВ».

– Ты увлекаешься компьютерными играми?

– Я считаю, что компьютерные игры – это очень позитивно. Правда, если человек становится маньяком компьютерных игр, значит, у него очень слабая психика. Но лучше пусть он будет маньяком компьютерных игр, чем наркоманом. А в принципе, хорошие игры всегда развивают реакцию, логику или еще что-то. Я люблю играть в компьютерные игры, единственное, что мне не очень нравится – это стрелялки. Я не люблю агрессию, мне не нравится убивать, не нравится, когда летят куски мяса, кровяща хлещет. Нравятся логические игры, стратегии.

– А экстремальные виды спорта ты любишь?

– С резинкой прыгать с моста я не буду. А вдруг резинка порвется? С парашютом тоже как-то не хочется, но на лыжах я с детства катаюсь и совершенно не считаю их экстремальным видом спорта. Летал на дельтаплане, прикольно, но фанатом этого дела не стал.

Интервью провела
Валерия Губренко



Рашипиль News



DVD в каждую хату

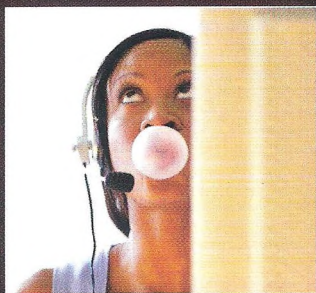
Хорошая Philips решила сделать крайне хорошее дело – выпустить DVD-проигрыватель специально для нашего рынка. Их премудрые маркетингологи наконец-то поняли, что мы здесь не заплатим больше 200 долларов за что бы то ни было при условии, что это не является нашей правой почкой или каким-то другим крупным внутренним



Однако, нормальные дела – эти ваши современные технологии

органом. Поэтому новый бюджетный DVD-проигрыватель Philips DVP 630, который планируется продвигать на наших необъятных просторах, будет стоить всего 120 долларов.

Его поставки начнутся уже к концу лета.



Однако несмотря на такую «украинскую» цену, качество аппарата отнюдь не колхозное. Высота корпуса DVP 630 составляет чуть больше четырех сантиметров – смотрится проигрыватель ультратонко. Начинка в плеере тоже на

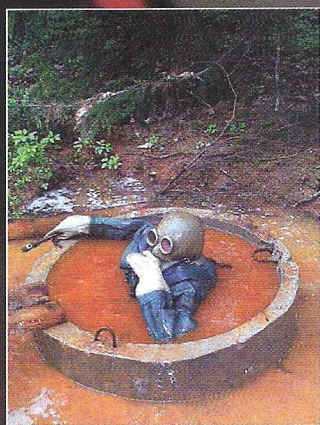


Голливудский мультфильм «В поисках Немо» НЕ в DVD-качестве. Решайте сами!

уровне – все самые нужные технологии при деле. Если вам что-то это скажет, то: четырехкратный апсемплинг видеопотока, возможность вывода сигнала с progressive scan в PAL плюс разъемы S-Video и Scart (RGB). Аудиотракт устройства использует цифро-аналоговые преобразователи.

Дышите глубже – начинаю загрузку

Если считать всякие джойстики с фидбеками за аппараты,



Nomade P@D: Погрузитесь в мир запахов

через которые мы осязаем, то, пожалуй, единственным из пяти человеческих чувств, которое не освоили компьютерные инженеры, остается обоняние. Но и здесь намечаются обнадеживающие перемены. Так, французская фирма Osmooze намерена выпустить компьютерный ароматизатор воздуха Nomade P@D, работающий



от USB. Osmooze предлагает 12 типов ароматов под самые различные м-м-м ситуации. Одного флакона ароматического масла хватает в среднем на месяц, а когда он закончится, можно будет купить новый в магазине Osmooze.

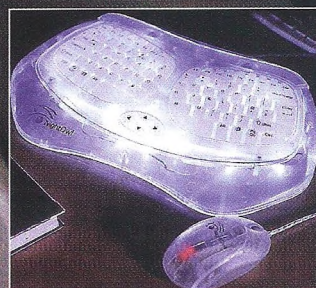


Самое приятное в этом то, что вы можете прямо на рабочем месте устроить себе расслабон по полной, как в лучших домах востока. Nomade P@D способен, в зависимости от используемого аромата, воспроизводить успокаивающие музыкальные композиции, а при установленном на ПК соответствующем ПО

демонстрировать тематические изображения.

Новая клавиатура для «сов»

Если вы любите пошпилить до поздней ночи (а мы знаем, что любите), то это устройство наверняка придется вам по душе. Если ночью для управле-



ния мышью не надо быть особым бэтменом, то нащупать клавиши клавиатуры уже немного сложнее. Компания Night Owl решила эту проблему весьма элегантно, изготовив клавиатуру под названием Illuminated Keyboard в полупрозрачном корпусе и встроив туда несколько ярких светодиодов. Кнопки, к слову сказать, тоже полупрозрачные, так что разобрать буквы можно, даже сидя в погребе. А о том, как это офигительно смотрится на рабочем месте, вы можете судить по картинке. Стоит это наглядное торжество электрофикации около 100 долларов.

Hi-Tech-одежда для лоботрясов

Совершенно замечательную вещь разработала ком-



О нет! Нас предали!

пания Diadora специально для футбольного клуба «Лидс Юнайтед». У новой hi-tech-футболки, сделанной по ее проекту, есть специальный логотип на плече, который изменяет свой цвет в зависимости от физических усилий и температуры тела игрока. Таким образом фанаты клуба будут знать, кто из футболи-



стов «выкладывается» на поле, а кто нет. Если руководство нашей сборной озабочится покупкой таких футболок, то я бы советовал им прикупить и электрофицированные подгузники, которые бы пропускали ток каждый раз, когда игрок начинает филонить.



А че? Что-то у наших ворот? Ну, иду-иду.



Первые пользователи миниатюрного компьютера Sony. Счастливые, как сами видите: «Мы любим этот компьютер! Он помогает нам выглядеть современными и... Ну, стильными».

Минимализм от Sony

Нынче все такое крохотное, ну просто глаз радуется. Если можно разглядеть, разумеется. Лично меня особенно радует такая тенденция – если не помещается в нагрудный карман рубашки, значит, несовременно.

Вот Sony выпустила ацки современную штуку, настоящий миниатюрный шедевр высоких технологий. Это Vaio VGN-U70 Tablet PC – малютка,

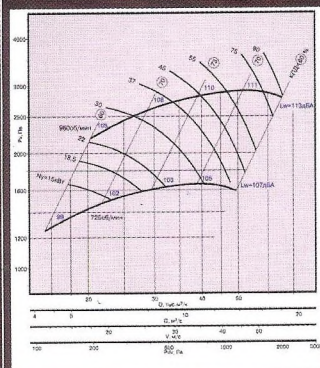


конфигурация которой не многим отличается от настольных компов. Процессор – Pentium M ULV 1 ГГц, а памяти – 512 Мб ОЗУ и 20 Гб на жестком диске. Сенсорный монитор обеспечивает разрешение 800х600. Поддерживаются всяческие карты памяти и беспроводной протокол 802.11g.

Обладая конфигурацией «серьезного» PC, кроха может работать и вполне «по-серьезному», если вы через порт USB 2.0 подключите к ней полно-размерную клавиатуру. Полностью заряженные аккумуляторы обеспечивают автономную работу в течение 5,5 часов.

Размеры Vaio – 167х108х26 мм, вес – 550 г.

Стоит эта прелесть \$1871, или \$1595 за версию с процессором Celeron 900 МГц ULV и RAM 256 Мб.



Очень серьезный график, который мы подготовили, используя практически все известные, плюс две буквы, которые мы подсмотрели в учебнике по физике. Вроде бы он иллюстрирует тенденции в современном технологическом мире и их зависимость от... м-м-м... разных вещей. В общем, чистейший эксклюзив и настоящий прорыв в науке.

ты с вами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

ХИТ СЕЗОНА:
подписной комплект

ШПИЛЬ! + "E-Mobile"

подписной индекс
09860

ШПИЛЬ! с CD + "E-Mobile"

подписной индекс
09826



eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ

Flash-mp3 —

это не только плееры, но и...

Плееры очень долго и как-то совсем не последовательно эволюционировали. Сначала были кассетные плееры — относительно

компактные, но с неважным качеством звучания. Потом — CD-плееры, которые звучали на порядок качественнее, но их недостатком была излишняя габаритность. Носить их в кармане могли только самые модные рэперы, в чьих огром-

помещалась половина обычного альбома с нормальным качеством звучания. И вот на следующем эволюционном круге мы, наконец, получили все в одном — современные flash Mp3 компактны и позволяют записать два-три альбома прекрасного качества. Viva absolute!, в общем.

Как говорит статистика (и здравый смысл), стоимость зачастую является определяющим фактором при покупке той или иной вещи. Наша редакция всегда стремилась быть ближе к народу, поэтому в нашем тестировании

доступные). На данный момент наиболее приемлемыми по цене являются плееры с памятью объемом 128 Мб, которые и стали участниками нашего тестирования.

Apacer NV400

Компания Apacer имеет в своем арсенале всего две модели flash-mp3-плееров, одна из которых попала в нашу тестовую лабораторию. Распаковав коробку, я был несколько разочарован. Уже как-то само собой разумеется, что плееры такого формата должны иметь миниатюрные размеры и по возможности обтекаемые формы, приближаясь по габаритам к стандартным флэшкам. Я же из-

влек на свет божий «кирпич»,

больше похожий на мой мобильный телефон.

NV400 представляет собой не столько плеер, сколько комбайн «четыре в одном»: mp3-плеер, диктофон, кард-ридер SD/MMC и, естественно, USB-накопитель. Габариты плеера объясняются тем, что в нем реализованы функции диктофона, для чего приспособлен довольно большой внешний динамик.

Предварительный обзор

Как уже говорилось, плеер имеет форму, близкую к прямоугольной (как и большинство диктофонов). На лицевой панели расположен ЖК-дисплей, а под ним — управляющие клавиши и динамик в самом низу. На левой грани находятся разъемы для наушников, микрофона, а также кнопка Eject USB. Сам разъем USB расположен в нижней части, и его исполнение довольно оригинально. Для соединения плеера и ПК служит специальная подставка-коннектор, в которую вставляется устройство.

ных штанах без особых неудобств можно ходить по двое. Затем появились flashMp3-плееры, которые обладали высоким качеством звучания и были достаточно компактны. Но тут уж приходилось жертвовать количеством любимой музыки — на первые образцы этих плееров с трудом

присутствуют только самые популярные модели flash-mp3 (а следовательно, самые





Для этого необходимо нажать клавишу Eject USB, и, как в раскладном ноже, из нижней части выскочит разъем порта USB. Такое конструктивное исполнение можно воспринимать двояко: с одной стороны, это удобно и не портит внешний вид плеера, а с другой – механические части чаще других выходят из строя, поскольку являются слабым звеном любого оборудования.

У плеера есть встроенный микрофон, расположенный на верхней панели, который прекрасно вписывается в общий дизайн. Из управляющих кнопок осталось отметить только клавиши блокировки и управления диктофоном, которые находятся на левой боковой стороне.

Под задней крышкой плеера расположены гнезда для SD/MMC-карточек и батареи AAA. По заявлению производителей, устройство может работать до 12 часов.

И как это работает?

Для уменьшения количества управляющих кнопок разработчики пошли уже проторенной дорогой и на некоторые клавиши назначили сразу несколько действий. Это разумно и удобно, главное – не перестараться в этом благородном деле. Например, в данном плеере функции «Включение/Выключение», «Играть», «Пауза» и «Стоп» находятся на одной клавише. Такое нагромождение немного смущает, но потом к этому привыкаешь. Перемотка песен реализована посредством двух клавиш, которые расположены, к сожалению, не рядом, а друг под другом, да еще и клавиша «Меню» между ними. На мой взгляд, это несколько не удобно. Регулирование громкости звука также состоит из двух клавиш, но они по крайней мере находятся непосредственно друг под другом. В остальном претензий к управлению плеером нет.

Меню имеет иерархическую структуру и оснащено всем необходимым для комфортной работы с устройством. Экви-

лайзер поможет выбрать стиль композиции (pop, classic, jazz, rock, treble, bass и normal), хотя, насколько мне известно, в такого рода плеерах оптимальный звук всегда был в режиме normal. Из меню Repeat можно выбрать способ проигрывания композиций: «Стандартный», «Повторить все», «Повторить текущую композицию». К сожалению, нет возможности выбора случайной песни. Остальные пункты относятся к чисто техническим: установка контрастности дисплея, установка времени подсветки экрана, установка времени автоматического отключения при бездействии, а также включение и отключение анимации.

Еще одной интересной возможностью является повтор выбранного фрагмента. Например, вы изучаете иностранный язык, и во время прослушивания урока вам нужно, чтобы один фрагмент повторялся несколько раз. В таком случае в начале и в конце цитаты вы нажимаете один раз клавишу A-B. Теперь данный отрывок будет повторяться бесконечно до отмены действия.

Диктофон. Для переключения устройства в режим диктофона существует клавиша Mode. Управление диктофоном производится посредством одной кнопки. Каждая запись сохраняется в отдельном WAV-файле. Запись может производиться в двух режимах с разным битрейтом: 16,0 кГц или 44,1 кГц.

То, что доктор прописал

Настало время рассмотреть положительные и отрицательные стороны устройства.

Плюсы. Простое меню.

Простота – залог успеха, и это факт. Вы не запутаетесь в меню, а внести изменения в настройку – дело нескольких секунд.

Хорошее качество звука. Правда, нужно отметить, что для большего удовольствия от прослушивания композиций лучше купить наушники посolidнее тех, что идут в комплекте.

Высокая чувствительность микрофона.

Минусы. Плеер не умеет работать с папками, вследствие чего все композиции приходится «сваливать» в корень. Не поддерживаются русские теги.

Нет возможности произвольного выбора композиций.

Нет возможности запоминания последней проигрываемой песни.

Большие размеры.

Samsung YP-55 H

Это новинка, которая появилась на рынке совсем недавно. Плеер от Samsung получился, что называется, навороченный. Кроме собственно плеера, устройство совмещает в себе диктофон и FM-приемник с возможностью хранения в памяти до 20 каналов. Но самой интересной возможностью является аппаратное кодирование mp3 на лету! Также Samsung заявляет о поддержке технологии WOW от SRS Labs. Эта технология используется для повышения качества воспроизводимого звука: в частности, она обеспечивает улучшенную передачу нижних частот, а также позволяет добиться эффекта объемного звучания. Однако не будем торопиться с выводами и посмотрим, как все эти «вкусные» вещи выглядят на практике.

Предварительный осмотр

Дизайн всегда был сильной стороной продуктов Samsung: плеер сильно смахивает на обычную батарейку, только очень изящно выполненную,

да еще с экранчиком. На первый взгляд, устройство имеет цилиндрическую форму, но на самом деле у плеера 4 грани, а его края сильно закруглены.

Рядом с дисплеем находится кнопка Play/Pause, она же отвечает за включение/отключение устройства. Далее по часовой стрелке расположены кнопки регулирования громкости и записи. При этом регулирование громкости совмещено с клавишей вызова меню, которая имеет небольшие размеры, из-за чего не слишком удобна в использовании, особенно для людей с большими и волосатыми руками :-). На остальных двух гранях расположены кнопка Hold и клавиша вызова функции WOW.

Однако самым интересным решением, на мой взгляд, является реализация клавиш перемотки. Они сделаны не как обычные кнопки, а являются как бы частью корпуса. Таким образом, для того чтобы перейти на следующую композицию, нужно прокрутить верхнюю часть плеера. Удобство такого решения несколько спорно, однако на вкус и цвет, как говорится... Но идея оригинальная.

В верхней части YP-55H расположены разъемы для наушников, линейный вход, а также встроенный микрофон. Внизу находится мини-USB-порт и гнездо для батарейки AAA. Заявленное время работы плеера – до 15 часов.

И как это работает?

Начну с критики, плавной переходящей в восторг. Функциональные клавиши доста-

точно тугие при нажатии, поэтому сначала работать с плеером неудобно. С другой стороны, это предотвращает случайные нажатия, к тому же механика имеет свойство «разбалтываться» со временем, и некоторый запас жесткости совсем не помешает. Что касается самого управления, то я склонен думать, что интерфейс недостаточно дружелюбный (как теперь модно говорить). Меню хотя и логично построено, все же запутано — это как раз та цена, которую приходится платить за высокую функцио-

в эквалайзере. Что касается WOW, могу сказать следующее — никакой революции в звучание данного плеера она не внесла. Возможно, если вы купите себе очень хорошие наушники с поддержкой стандарта 5.1, тогда напишите мне, чувствуется ли разница. А на непрофессиональных наушниках WOW просто добавляет некоторые оттенки отдельным композициям.

То, что доктор прописал
Плюсы. Оригинальный дизайн.

Хорошее качество звука.
Высокая функциональность.

Аппаратное кодирование mp3.

Минусы. Неудобная система навигации по меню.

Aiptek MP-128R

Просто, изящно и со вкусом — такие характеристики приходят на ум, когда работаешь с этим устройством.

прозрачный намек на предназначение данного устройства. Заявленное время работы — около 12 часов.

И как это работает?

Нужно признать, этот плеер успел удивить меня за недолгое время моего с ним общения. Сперва я был уверен, что это просто очередная бюджетная модель, у которой даже меню как такового не предусмотрено. Однако при более детальном исследовании устройства выяснилось, что я очень сильно заблуждался. По функциональности плеер мало чем уступает даже модели от Samsung. Так, в нем присутствует и диктофон, и FM-приемник (о нем нужно рассказывать подробнее).



Однако, несмотря на все эти моменты, плеер получился однозначно удачным. Хорошее качество звука, высокая функциональность — неоспоримые плюсы. Кстати, чуть не забыл! Кодирование напрямую в mp3 действительно хорошо работает! У меня под рукой оказался плеер iRiver iMP-100, с которого производилась оцифровка аудиокomпозиции. Эксперимент прошел успешно. Все оцифрованные композиции сохраняются в отдельной папке на плеере. Есть возможность выбора: оцифровывать все песни в одном файле или каждую в отдельный файл. Кроме того, оцифровку можно проводить и прямо с FM-приемника.

Диктофон. Для его включения предназначена та же клавиша, что и для оцифровки mp3. Чувствительность микрофона довольно неплохая, по крайней мере, речь, записанная в радиусе 1,5 метров, слышна очень разборчиво.

FM-приемник.

Имеет возможность запоминания до 20 каналов. В помещении ловит не очень хорошо, но это естественно. В дороге работает нормально.

Предварительный осмотр

Это похоже на большую флэшку с кучей дополнительных кнопок. На лицевой панели находится экран с подсветкой голубого цвета. Из управляющих кнопок есть только самые необходимые: «Воспроизведение/Пауза» (она же «Включение/Отключение»), уже известная нам A-B (повтор выбранного фрагмента), она же клавиша включения диктофона, EQ (эквалайзер), регулирование громкости в виде спаренной клавиши, клавиша блокировки, регулирование громкости и клавиша Mode спарены и выполнены в виде колесика. На задней панели находится разъем для наушников. USB-порт стандартный, как у всех флэшек. Единственной сложностью для меня стал поиск гнезда для установки батарейки: оно оказалось спрятанным под планкой на тыльной стороне устройства, где есть краткие сведения о производителе, а также

Меню.

Для входа в меню есть клавиша Mode, она же поможет быстро переключаться между режимами работы плеера («Повторить последнюю композицию», «Повторить все», «Играть случайные композиции в пределах одной папки», «Случайный выбор по всем папкам»). Несмотря на то, что навигация по меню осуществляется при помощи всего одной клавиши, сложностей в работе это не вызывает.

Эквалайзер настраивается стандартным образом: jazz, classic, rock, pop, normal, user. Есть возможность запоминания последней проигранной песни. Переключение в режим диктофона также производится из основного меню. Предоставляется довольно широкий выбор диапазона частот для записи голоса на диктофон: 8000 Гц, 11025 Гц, 16000 Гц, 22050 Гц, 32000 Гц, 44100 Гц, 48000 Гц. Также есть возможность

нальность. Зато имеется очень широкий выбор режимов звучания и настроек в целом. Есть

возможность проигрывания композиций с повтором всех или выбранной песни, случайным образом, в ознакомительном порядке.

Присутствует достаточно толковый эквалайзер с классическим набором: рок, джаз, бас, классика или ручные настройки. Здесь проявляется еще один недостаток: нельзя работать с меню во время прослушивания песни. Получается, что если хочешь добавить басов, то сперва нужно нажать паузу, и только потом вернуться в меню, а это, согласитесь, неудобно. Зато функцией WOW можно воспользоваться в любой момент (напомню, что для нее предназначена отдельная клавиша). С помощью клавиши можно переключаться между режимами SAS, TRUBASS, WOW или вернуться к настройкам, установленным

настройки яркости и контрастности экрана, просмотра версии прошивки, отбражается свободное место на диске и т.п.

Плеер имеет два больших плюса – он умеет работать с папками (до 16 штук) и поддерживает русские теги. Что касается качества звука, то здесь, на мой взгляд, производители немного недоработали. По сравнению с Samsung или iRiver Aiptek звучит немного приглушенно. Разница небольшая и слышна только в сравнении, и тем не менее она присутствует.

В остальном претензий к плееру нет.

Диктофон. Качеством работы диктофона я остался очень доволен. Микрофон достаточно чувствительный, чтобы записать голос собеседника на расстоянии 1,5 метров и чтобы речь была разборчивой. Для более качественной записи нужно выставить максимальный битрейт.

FM-приемник. Сказать, что FM-приемник встроен в этот mp3-плеер, было бы неправильно. Само устройство не предусматривает работы с радио, однако производители сделали хитрее – радио поставляется с mp3-плеером и встроено в... наушники! FM-приемник очень похож на ДУ, которое обычно идет с CD-плеерами. По функциональности ДУ совсем небогатое – есть возможность последовательного поиска по частотам, сброс и регулирование громкости, состоящей только из двух позиций – min/max.

То, что доктор прописал
Плюсы. Хорошо продуманное управление плеером. Удачная реализация диктофона.

Поддержка русских тегов.
Минусы. Звуку не хватает сочности.

iRiver iFP-380T

iFP-380T является младшей моделью новой, 300-й серии

flashmp3-плееров от iRiver. Его отличие от старших собратьев – большой объем памяти, а преимущество перед младшими моделями из других серий – возможность кодирования mp3-композиций напрямую. Таким образом, в нашем тестировании представлено только два плеера с аппаратным кодированием с внешних источников.

Предварительный осмотр

В оригинальности дизайна плеер может посоревноваться с Samsung. При первом впечатлении появляются ассоциации с кораблями, подводными лодками или космическими аппаратами неизвестного происхождения :-).

Основным органом управления плеера является кнопка-джойстик с пятью направлениями движения. С ее помощью осуществляется навигация по меню, перемотка композиций и регулирование звука.

К такому способу управления нужно еще привыкнуть, однако по опыту общения с остальными плеерами могу сказать, что этот вариант – один из самых удобных.

Плеер имеет USB-порт, заботливо прикрытый заглушкой, разъем для наушников и линейный вход. Как обычно, присутствуют клавиши Play/Pause, A-B, Mode, Hold.

Батарейка расположена в нижнем отсеке, но в отличие от других участников тестирования, iRiver использует источник питания формата AA. Это, конечно, сказывается на весе, но общего впечатления не портит.

И как это работает?

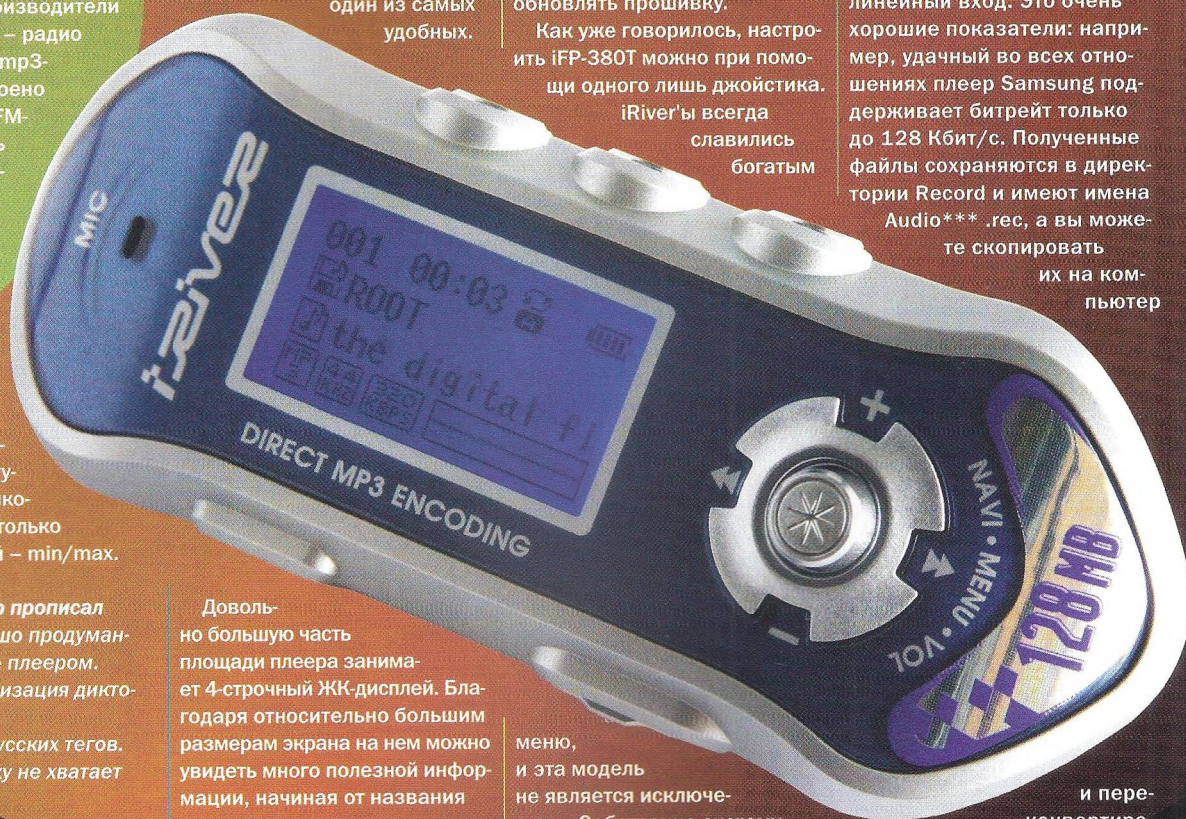
Перед тем как начать работу с устройством, необходимо установить специальное программное обеспечение на ваш компьютер. Кроме драйверов, необходим менеджер файлов, посредством которого будет происходить заливка файлов на плеер. Без этой программы синхронизировать устройство с ПК не представляется возможным. Менеджер интуитивно понятен, прост в использовании и в то же время довольно функционален. С его помощью можно не только заливать музыку, но и, к примеру, обновлять прошивку.

Как уже говорилось, настроить iFP-380T можно при помощи одного лишь джойстика. iRiver'ы всегда славились богатым

Устройство поддерживает все типы mp3-файлов и полный спектр частот дискретизации от 8 до 48 кГц при любых битрейтах от 8 до 320 Кбит/с. В полном объеме поддерживаются русские теги, максимальная длина тега составляет 60 символов. Описывать меню целиком нет смысла, оно очень обширно, но могу уверить – там есть все, что душа пожелает.

Качество звука у плеера – на высоте, при включении он плавно переводит громкость на заданный уровень. Как обычно, рекомендуется пользоваться более качественными наушниками, нежели теми, что поставляются в комплекте, хотя и они довольно хороши для «бусинок».

Line-In. Прямое кодирование mp3-композиций с внешнего источника работает «на ура». Параметры записи регулируются в следующих пределах: битрейт – 8 Кбит/с–320 Кбит/с, частота дискретизации – 11,025 кГц–44,1 кГц. Кроме того, есть возможность регулировать уровень звука, поступающего через линейный вход. Это очень хорошие показатели: например, удачный во всех отношениях плеер Samsung поддерживает битрейт только до 128 Кбит/с. Полученные файлы сохраняются в директории Record и имеют имена Audio***.rec, а вы можете скопировать их на компьютер



Довольно большую часть площади плеера занимает 4-строчный ЖК-дисплей. Благодаря относительно большому размеру экрана на нем можно увидеть много полезной информации, начиная от названия песни и директории и заканчивая битрейтом. Производители умудрились втиснуть в него даже анализатор спектра.

меню, и эта модель не является исключением. Собственно систему управления данный плеер унаследовал от младшей модели – iFP-100.

и пере-
конвертировать с помощью менеджера в формат MP3 или WAV.



Диктофон. Диктофон работает на должном уровне (напоминаю: любительском!). Звук получается довольно качественный. Параметры записи регулируются в следующем промежутке: битрейт – 8 Кбит/с–160 Кбит/с, частота дискретизации – 11,025 кГц–44,1 кГц. Как и в случае с аппаратным кодированием, у вас есть возможность перекодировать полученные файлы в формат MP3 или WAV.

FM-приемник. Собственно, ничего нового. Обычный приемник с возможностью запоминания до 20 станций. В качестве антенны используются наушники. При помощи уже известного менеджера можно редактировать список сохраненных в памяти станций. Есть возможность добавить небольшой тег с именем радиостанции, но, к сожалению, всего на 6 символов. И, опять же к сожалению, в этом случае не поддерживается русский язык. Благодаря аппаратному декодеру музыку можно записывать в mp3.

То, что доктор прописал
Плюсы. Суперфункциональность.
Высокое качество звука.
Удобная навигация и управление.

Поддержка русских тегов.
Mp3-кодирование с широким диапазоном битрейтов.
Минусы. Не обнаружено.

Creative MuVo NX
Новая модель плеера от Creative, как и ее предшественник, называется MuVo, но с приставкой NX. Устройство может работать и как диктофон, и как MP3-плеер, и как флэш-накопитель. Плеер понравится людям,

проигрывателя и специального модуля для батарейки, только теперь в комплекте поставляются два таких модуля –

серебристого и бордового цвета. Сам же активный модуль очень маленький, прямоугольный, со слегка скругленными гранями. На передней панели расположены жидкокристаллический экранчик, встроенный микрофон и кнопка включения, которая также отвечает за такие функции, как «Воспроизведение» и «Пауза». На нижнем ребре расположены две кнопки регулирования громкости и специальное колесо-джойстик для управления остальными функциями. С его помощью осуществляется переход к следующей или предыдущей песне, а также вход в меню и общая навигация. Активация и выбор нужного пункта меню выполняется

иконками с подписями, что очень удобно.

Выходов у плеера только два – собственно USB и разъем для подключения наушников.

И как это работает?

В целом, неплохо. Меню достаточно разборчивое, управление тоже хорошее. Благодаря небольшому количеству элементов управления с плеером может справиться даже ребенок. Меню построено понятно, но, к сожалению, в нем не слишком большой выбор функций. Например, встроенный эквалайзер имеет мало готовых режимов, но есть возможность настроить свой пользовательский, причем очень удобно. Зато есть много вариантов воспроизведения – «Случайный», «Случайный однократный», «Повтор всех», «Повтор папки», «Повтор одной» и так далее – их действительно много.

Слегка не удобно построено включение функции диктофона – надо заходить в меню и выбирать его дополнительно, так что переключаться оперативно не получается.

А теперь – о качестве звучания. Наушники, поставляемые Creative Labs в комплекте, нельзя назвать хорошими. Они дают металлическое звучание, которому

явно не хватает отчетливости, так что хорошими их никак не назовешь. Скорее всего, большинство пользователей пожелают заменить их на свои собственные наушники, потому как никаких

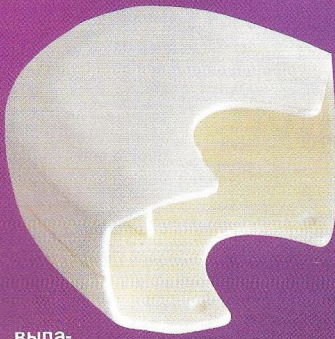


ведущим активный образ жизни – маленькие размеры и специальное крепление на предплечье позволяют даже заниматься спортом.

Предварительный осмотр
Новинка сохранила старый дизайн корпуса, состоящего из двух частей – собственно

нажатием на колесо. Меню представлено в виде





выпадения по частотам не будет наблюдаться. И общая звуковая картина тоже окажется нейтральной, что позволяет улучшить ее с помощью эквалайзера в зависимости от типа ваших наушников.

Следует отметить, что MuVo NX можно подключить к M-Port некоторых новых моделей акустики Creative. Таким образом, вы сможете прослушивать музыку без подключения к ПК.

Диктофон. Ничего выдающегося. Речь слышна разборчиво, но с небольшого расстояния, как и у других участников тестирования.

То, что доктор прописал

Плюсы. Удобное крепление.

Качественный экран.

Неплохая навигация.

Хорошее программное обеспечение.

Малые габариты.

Минусы. Отсутствие возможности записи с оцифровкой со внешнего источника.

Неудобный доступ к функции диктофона.

Transcend JetFlash (128 M6)

Самая простая из всех рассмотренных моделей. JetFlash

представляет собой флэшку, в которую встроили mp3-плеер и, как ни странно, диктофон. В остальном он прост, как мычание.

Предварительный осмотр

На месте, где мы привыкли видеть дисплей, находится клавиша Play/Pause в сопровождении трех светодиодов и кнопки записи. На верхней грани расположены два колесика, одно из которых отвечает за регулирование звука и режимы воспроизведения, а другое совмещает в себе функции перемотки песен и повтора заданного интервала. Также имеется клавиша Hold, встроенный микрофон и, конечно же, вход для наушников. Собственно, на этом описание заканчивается.

И как это работает?

Просто, как и все гениальное. Поначалу смущает отсутствие экрана и привычного меню. Впрочем, система управления интуитивно понятна, и разобраться в ней можно даже без инструкции. Единственное, о чем нужно помнить, так это о хитроумной системе индикации (азбука

Морзе отдыхает). Три светодиода – это единственный источник коммуникации данного плеера, с помощью которого он сообщает вам, в каком состоянии находится.

Для начала работы нажимаем кнопку Play и сразу попадаем в режим проигрывания mp3-файлов. Еще одно нажатие – и вы слышите музыку. Насчет качества звучания можно сказать то, что чего-то определенно не хватает. Не чувствуется глубина звука (или я просто избалован). В общем, это плеер типично любительского уровня. То, что нужно за небольшие деньги.

Разумеется, все композиции нужно записывать только в корень, и никаких папок. Из дополнительных функций могу отметить «Повтор выбранного фрагмента», «Повтор одного трека», «Повтор всех треков».

Диктофон. Что и говорить, я был несказанно удивлен, обнаружив в этой «крошке»

диктофон. Тем не менее, он успешно работает. Качество записи, правда, хромает по сравнению с другими участниками тестирования,

но речь слышна разборчиво, а это главное. И еще его не нужно удалять от собеседника – чем ближе, тем лучше.

Плюсы. Низкая цена.

Простота.

Минусы. Простота.

Дмитрий Костюк
dima@comizdat.com

Редакция выражает благодарность компаниям, предоставившим оборудование для тестирования:

Aiptek MP-128R, Trancend JetFlash – магазин Porto (www.porto.com.ua);

Samsung YP-55 H, iRiver iFP-380T – компания Itcom (www.itcom.com.ua);

Acacer NV400 – компания K-Trade (www.k-trade.ua);

Creative MuVo NX – компания «Версия» (www.versiya.com).

	Apacer NV400	Samsung YP-55 H	Aiptek MP-128R	iRiver iFP-380T	Creative MuVo NX	Trancend JetFlash
Объем встроенной памяти	128	128	128	128	128	128
Воспроизведение записей MP3	+	+	+	+	+	+
Воспроизведение записей WMA	+	+	+	+	+	+
Воспроизведение записей ASF	-	-	-	+	-	-
Обновляемая прошивка	+	+	+	+	+	-
FM-тюнер	-	+	+/-	+	-	-
Диктофон	+	+	+	+	+	+
Языки меню	Англ.	Англ.	Англ.	Англ.	Англ.	-
SRS WOW	-	+	-	-	-	-
Кодирование в MP3	-	+	-	+	-	-
Использование в качестве внешней памяти	+	+	+	+	+	+
Дисплей с подсветкой	+	+	+	+	+	-
USB	1,1	1,1	1,1	1,1	1,1	1,1
Батарея	1 AAA	1 AAA	1 AAA	1 AA	1 AAA	1 AAA
Заявленное время работы батарей (ч)	12	15	12	12	11	12
Цена, \$	100	150	115	165	140	85

Конкурс «Стих про «Шпиль!»»

Итак, нашим взорам предстало первое ацкое творение. Доселе мы имели честь лицезреть стихи такого рода:

А еще журнальчик «Шпиль!»,
Всех ура-ура побил.
А еще там был злодей,
А его «Шпиль!» тоже убил.

Теперь в свое распоряжение мы получили творение Натали Козловец из Киева. Явно человек знающий и умеющий. Наташа, шаришь!

Все остальные – наслаждайтесь поэмой.

Мини-поэма «Шпилиада»

Non liberat diadema capitis dolore

В ту пору древнюю, в далекие года,
Когда боги бессмертные еще ходили по земле,
И родилась легенда эта
В устах забытого поэта.

Он люти струны натянул,
И затанул:
Один небезызвестный Lich с очередной победой
Домой тихонько возвращался, трофеи волоча.
И равных не было ему в бою,
Ведь был он уровнем последним, типа, сотым.
И все бы хорошо, не будь он слишком злобен.
(Он экспу не хотел делить).

А посему его оставили однажды войки все,
Уплыв в далеко сине море, все корабли забрав.
Оставив лишь баркасину одну, корыто, то бишь.
Хотя не все уплыли, остался на пустынном берегу
Лишь Legion (ему, бедняге, места не хватило).
И понял Lich, что войско ни к чему, когда с ним
(целый!) Legion.

И смело на баркасину ступив, поплыли.
Но славные герои наши, увы, не знали,
Что плавать им придется долгих двадцать лет.
Забыли оба путь на родину свою,
Решив, что люди добрые помогут
Найти родимую им Шпилиаду.
И первый чел, который встретился им вдруг,
Был Мах'ом, а по батюшке Pagan'oM.

Затвор винтовки передернув, каску натянув,
Он гаркнул: «Стои! Кто идет?»

Уж не фашисты вы?..

Тогда сказал The Lich, клянясь «Блицкригом»,
что люди мирные они,
И, в общем, заблудились.

«Дорога тут одна, – хихикнул Мах. – Все мы там
будем».

А после advisину дал, к Sove отправив.

Он был царем тут, знал он много,
И в anime он ведал лучше всех.
А по ночам, когда никто не видел,
Он в кваку резался и пиво пил,
Хотя философом он жутким почитался.
И рассказали Lich и Legion Sove о том,
Что ищут дом, и тот ответил,
Что о краях таких и не слыхал.

Хотя поможет им наверняка богиня Ольга,
Всем заправляет здесь она.
И даже хомяками, ну, вот теми,
Что вирус Т недавно разносили.

В оруженосцах у нее один небезызвестный

Данте.

Живет она на склоне в Темном замке,
И вечную борьбу со злом ведет,
Отправив к праотцам и зомби, и вампиров,
И нежить всякую, и даже Дракулу.
Была она везде, и даже в Silent Hill'e.
И по пути в то место,
Где леший бродит и Nemesis,
Зашли они в кино,
Где в зале лишь тип один сидел,
И то в ряду двадцатом.
Был то Olmer.

И с красными глазами от ночей бессонных,
Он сотый фильм за вечер must смотреть.
А посему мерещились ему и мафия, и самураи,
И даже Поттер с бутылкой водьяры,
И Арагорн с мечом большим, кровавым,
И стены Трои в призрачном тумане...

Увидев на экране лишь The End,
Пошли друзья своей дорогой дальше.
Семь дней и семь ночей бедняги ничего не ели,
Пока в трактир не завернули к Blind'у.

В тот момент рецепт 125-тый
В борьбе с ацтом применял он,
Заталкивая диски с Sims'ами в духовку.
Ребята помогали ему в правом деле этом,
За что хитпойнтов 70 отгребли и экспы тоже.
Для Lich'a также – доспехи из крыла дракона,
Снайперку для Legion'a,
Танк для Мах'a,
А для Sov'ы – The Ring: мудрость +100,

скорость -2.

Линзы для Olmer'a и DVD с малобюджетным
movie,
Которое к релизу называлось The Matrix,
точка Resurrection.

Брели они опять сквозь топи и поля,
Все квесты выполняя,
Пока вконец не разочаровались.
Но тут андэды повернулись,
А с ними славный их король Артас,
Который им и указал дорогу к замку.
Как раз покончив с демоном одним,
Ну, тем, что из May Cry.

Отбросив джойстик, Ольга снизошла к ним.
И испугались молодцы величия такого,
Застыли, не зная, что сказать.
Их мысли прочитав, сказала Ольга:

Я ведаю, где Шпилиада ваша,
Тут, за углом, и за пивным ларьком,
На некоем проспекте.

Возрадовались герои наши, что странствиям

конец,

И смело в телепорт вошли.

Отправила их Ольга, ну, прямо по домам.

Ну, а теперь мораль: «Кто тут не понял ни фиги,
Тот в игры не играл».

Ab imo pectore

Вот оно. Ну, вы поняли, что это поэма.

Мы, правда, не в курсе, что это аглицкими буквами
написано в начале и в конце, но по виду – что-то
умное. Так что пусть будет так.

«Шпиль!»

Видается російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 6 (31), червень 2004 р.

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

Виконавчий директор
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський

Редактори
О. Лішук, О. Соболев

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

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 20.05.2004.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №04-3585

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, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708
Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547
Тел./факс: (044) 553 1940
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідчення № 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.
«Компьютеры+Программы»	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Silver.Com	3
ZyXEL	47
IP Telecom	49
«Шпиль»	69
E-mobile	73

SAMSUNG

СПРОБУЙ. ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

Всесвітні Кібер-ігри в Україні

Генеральний партнер:

ZyXEL
Unleash Networking Power



Інформаційні спонсори:

WCG
WORLD CYBER GAMES

NETWORK • UKRAINE
FM
GALA
RADIO

Мир зв'язи
CHIP

hi-tech
НАЙКРАЩІ ВІСНИКИ ТЕХНОЛОГІЙ

ЩПІЛЬ!
ЗІРКОВИЙ ЖУРНАЛ КОСМОСІДІВ

Ти готовий до найзапекліших баталій? Всесвітні Кібер-ігри оголошують набір гладіаторів — зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua до 25 червня і візьми участь у відбірковому турі з 3 по 18 липня.

Набір добровольців відбуватиметься в таких українських клубах:

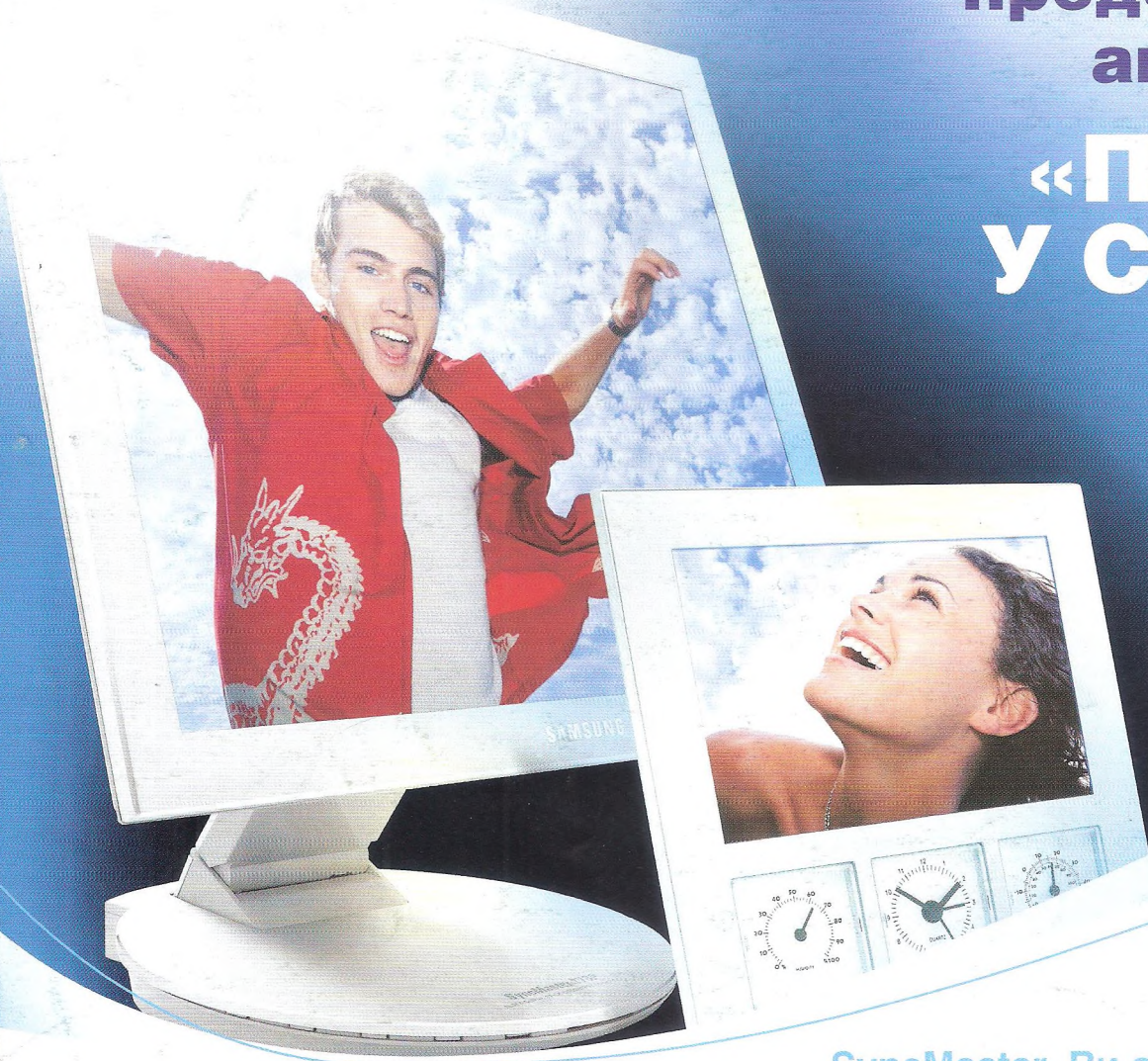
- Київ. Комп'ютерний клуб „С-клуб” (Бесарабська площа, Метроград)
- Харків. Комп'ютерний клуб „Сігма” (ул. Гв. Широнинців, 41-Б)
- Дніпропетровськ. Комп'ютерний клуб „Кібер Світ”. (пр. Гагаріна, 19/1)
- Одеса. Комп'ютерний клуб „Ангар 18”. (вул. Вел. Арнаутська, 52)
- Львів. Комп'ютерний клуб „С-клуб”. (пр-т Чорновола, 101)
- Донецьк. Комп'ютерний клуб „Ultima” (вул. Горького, 148)
- Сімферополь. Комп'ютерний клуб „Фортрес” (ул. Севастопольська, 114)

Найкращі візьмуть участь у всеукраїнському фінальному бою, що відбудеться з 30 по 31 липня в Києві.

www.wcg.com.ua

Samsung представляє акцію

«ПАРА У СТИЛІ»



**3 15 квітня
до 30 червня 2004 року**

SyncMaster. Ви знову у виграші!

Кожен покупець будь-якого рідкокристалічного монітора Samsung одержує в подарунок настільну фоторамку з годинником.

Мережа магазинів
«Юнітрейд»

(044) 205 4949
(044) 461 9070
(0562) 357 700

Мережа магазинів
«Фокстрот»

(044) 235 1500
(044) 238 0144
(044) 428 0144
(062) 381 8777
(0572) 14 1010
(0652) 24 8855
(0322) 651 648

Магазини Delfics

(044) 220 5344
(044) 562 6699
(0692) 557 700

Магазини «Гігабайт»

(044) 229 8643
(044) 268 6553
(044) 515 8475

«Комп'ютерний
центр e.verest»

(044) 464 7777

Магазин Navigator

(044) 241 9494

Салон інформаційних
технологій

(044) 268 2373

Сучасні цифрові
технології BIG IT

(044) 248 6603

Магазин «Цифровий світ»

(044) 230 8700

Мережа магазинів МКС

(044) 248 3300
(044) 236 2092
(0572) 141 999
(0572) 145 541
(0572) 332 233
(0562) 422 474

Мережа комп'ютерних магазинів
СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА

(044) 220 6167
(0572) 191 505
(057) 712 1717

Салон комп'ютерної техніки
«ДИСКАВЕРІ»

(048) 777 2266

Салон комп'ютерної
техніки «Портал»

(0552) 423 114

Магазини «Н-БІС»

(048) 777 7070
(048) 728 7080

Мережа магазинів
«Комп'ютерний всесвіт»

(0612) 128 339
(0612) 130 052
(0562) 923 344
(0322) 986 555
(0352) 433 909

Салон комп'ютерної
техніки «КОМТЕК»

(048) 777 6077

Фірмовий магазин
SAMSUNG

(048) 429 408

Магазин «Все для офісу»

(0482) 375 222

Магазин «Комп'ютери»

(0482) 346 723

Магазин «Райдуга»

(0482) 220 438

Магазин «Байт»

(0482) 344 120

Мережа магазинів
DiaWest

(044) 464 8 465
(0372) 272 802
(0562) 340 604
(0322) 403 464

Магазини «Техніка»

(062) 382 6515
(0629) 531 533

Магазини «Spark»

(062) 381 3205
(0622) 905 846

Комп'ютерні супермаркети
«Нова електроніка»

(062) 337 7016
(062) 381 3161

Магазин «Комп'ютер центр»

(062) 304 3078

Магазини «Ума палата»

(0562) 341 252

Магазин Юніком

(0572) 142 118

Магазини ВіСом

(056) 370 4780
(056) 721 0021

Мережа Промелектроніка

(0532) 509 252
(0532) 183 068
(05322) 78 299

Магазини «Юніко»

(0564) 922 488
(0564) 239 689

Магазин «Протон»

(0642) 610 999

Магазин «Best Way»

(06452) 52 575

Магазин «НЕТ»

(062) 334 0068

Магазин Квасар-Мікро

(0482) 344 007

Магазин Computerland

(0482) 344 571

Магазин «Сучасні
електронні технології»

(044) 250 9761

Магазин «Активокс»

(05366) 39 061

Магазин «БестБай»

(0332) 770 752

КД «Персонал»

(0532) 501 075

Фірма «Капітан»

(0652) 511 901

Салон «КИТ»

(0652) 249 858

Салон електроніки Карнеол

(0572) 23 11 42

Магазин Інфотек

(0552) 424 468

Світ Комп'ютерної Техніки

(0552) 426 359

Магазин Екзірум

(0472) 540 100

Магазин МедіаЦентр

(0462) 175 005

Магазин Сміт

(0572) 142 364

ООО «Vik»

(062) 345 0068

Елеккомп ТВ Днепр

(056) 370 3777

Стек Компьютер

(0322) 403434

Нова-центр

(0322) 971158

Гіпермаркети Target

(0572) 58 58 05

Магазин «Фламініго»

(03722) 547 733