мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 (7), апрель

ВСЕ О NEED FOR SPEED

ВСЕ ВЕРСИИ!

СОВЕТЫ, СЕКРЕТЫ, ИСТОРИЯ

ФИШКА

www.fishka.com.ua

wap.fishka.com.ua

Стильним та мобільним!

ІНСТРУКЦІЯ ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ

▶ **Поліфонічні мелодії:** для замовлення впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де **X** заміни на **5** і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

▶ **Моно мелодії:** для отримання впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де **X** заміни на **2** для телефонів **Nokia, Samsung**; для телефонів **Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic** **X** заміни на **3** ; для телефонів **Siemens** **X** замини на **4** і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**

▶ **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом поліфонії на номер **10689** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**

▶ **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10899** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**

▶ **Супервуки:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом супервуку на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**

▶ **Логотипи, листівки:** для отримання впиши в текст SMS-повідомлення код логотипу або листівки, де **X** заміни на **2** для телефонів **Nokia;** для телефонів **Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic** **X** заміни на **3** і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**. Логотипи **Siemens Golden Telecom** не підтримує

▶ **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

▶ **Java-гра:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**

▶ **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер **10689** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**

▶ **Кольорові логотипи:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUICE**

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10659** – 5 грн. з ПДВ, **10689** – 8 грн. з ПДВ, **10899** – 9 грн. з ПДВ, **038** – 0,55 USD з ПДВ, **138** – 0,95 USD з ПДВ.

Отримання – безкоштовно

Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на **www.fishka.com.ua**

МЕЛОДІЇ 10659

2 PAC	Changes	X 9073678
Ashley Simpson	Pieces of me	X 9062778
Benassi Bros & Dhany	Make me feel	X 9088278
Chingy	Balla baby	X 9075578
D12	UR the one	X 9075878
Darius	Live twice	X 9085378
Destiny`s Child	Lose my breath	X 9068378
Dido	Don`t leave home	X 9079978
Eminem	Mosh	X 9076278
Girls Aloud	The show	X 9079078
Green Day	American idiot	X 9079478
Jojo	Leave (Get out)	X 9063178
Juli	Perfekte welle	X 9076678
Jay-Z feat. Linkin Park	Numb/Encore	X 9085278
Led Zeppelin	Black dog	X 9073078
Maroon 5	Sunday morning	X 9086578
Robbie Williams	Misunderstood	X 9088078
The Killers	Somebody told me	X 9074878
U2	Vertigo	X 9085478
7 Б	Влюбленные дети	X 9088878
Sky	Под запретом	X 9088978
А-Студио	SOS (remix)	X 9071878
Ассорти	Две души	X 9089278
Би-2	Невероятная история	X 9087578
Браво & Земфира	Как быть?	X 9075378
Дима Билан	На берегу неба	X 9088478
Виа Гра & А. Дьяченко	Мне оно не нравится	X 9089178
Глюкоза	Снег идет	X 9086678
Звери	Капканы	X 9072478
Земфира	Прогулка	X 9088778
Кристина Орбакайте	Ты буди меня	X 9088678
Марта	Цветок	X 9088378
Верка Сердючка	Я попала на любовь	X 9086478
Уматурман	Ночной дозор	X 9046678
Жана Фриске	Ла ла ла	X 9087878
ЧайФ	Не со мной	X 9078478
Сергей Шнуров	Мобильник	X 9077778

СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ 10689

Depeche Mode	Enjoy the silence	1101078
The Killers	Somebody told me	1103478
Ирина Билык	О любви	1102778
Верка Сердючка	Все будет хорошо	1102978
Уматурман	Проститься	1103878

СУПЕРЗВУКИ 10659

Дикі джунглі	40009178
Остання ніч Шахерезади	40007978
Період зазіхань у слонів	40007578
Через терни до зірок	40007178
Не дратуй мене, бо вкушу!	40006678

МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ 10899

Britney Spears	My prerogative	10006478
Maroon 5	She will be loved	10006278
Верка Сердючка	Гоп-Гоп	10005578
Серега	Черный бумер	10001978
ТНМК	Та ти шо	10004178

Телефони, що підтримують послугу **Супервуки: Nokia** 3100, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i; **Siemens** SX1, CX65, M65, S65; **Samsung** C100, C110, E700, E720, E800, X450, D410, X100, X600, T500; **Sony Ericsson** T610, T630, P800, P900, K500i, K700i; **LG** F2100, G5500, G5600, L3100; **Motorola** C380, E398, V360, V500, V600; **Alcatel** OT535; **Panasonic** X70, G60, A200, X400, X500, G70

Телефони, що підтримують послуги **Стереополіфонія, Мелодії з голосом: Nokia** 3660*, 6230*, 6260*, 6670, 7610*; **Sony Ericsson** K700i/c, U1; **Motorola** V300, V535, V600, V620; **Samsung** C100, C110, E700, E720, E800, E810, P510, X100, X600, T500; **LG** F2100, G5500*; **Panasonic** G70, X400*, X500

* – не підтримує стереополіфонію

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ 10659

56429978

56430778

56433078

56438078

56438778

56439178

56442378

56442678

56442778

56443078

56443178

56443378

56444278

56444478

56444578

56444778

56444878

56143578

56430678

АНІМАЦІЯ 10689

200047178

200009278

200009978

200010978

200011478

200011578

200011678

200013478

200019378

200020278

200026378

200030478

200036878

200047778

Телефони, що підтримують послугу **Анімація: Nokia** 7650, 7610, 7250, 7250i, 7210, 6800, 6820, 6230, 6230i, 6220, 6610, 6610i, 6100, 3660, 3300, 3100; **Siemens** A60, SL55, S55, M65, MC60, C60, C65; **Samsung** X120, E330, E700, P510, E800, X450, D410, X100, X600, T500; **Sony Ericsson** T610, T630, P800, P900, K500i, K700i; **LG** F2100, G5500, G5600, L3100; **Motorola** C380, E398, V360, V500, V600; **Alcatel** OT535; **Panasonic** X70, G60, A200, X400, X500, G70

КОЛЬОРОВІ ЛОГОТИПИ NOKIA 10659

270005678

270011978

270021178

270030178

270030278

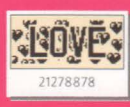
270032078

270032178

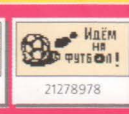
270032578

270032778

ЛИСТІВКИ NOKIA, SAMSUNG 10659



21278878

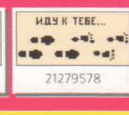


21278978

21279278

21279378

21279478



21279578

21279678

21279

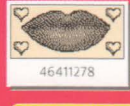
ЛОГОТИПИ SIEMENS (101X46) 10659

46000178

46166178

46192478

46325278


46411278

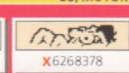
46413278

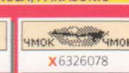
46413378

46413678

ЛОГОТИПИ NOKIA, ALCATEL, SONY ERICSSON LG, MOTOROLA, PANASONIC 10659

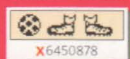
X6199178


X6268378



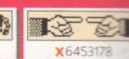
X6326078

X6409078


X6450878

X6255478

X6453078


X6453178

JAVA 10899

АЛМАЗНІ ПРИГОДИ 19022578

Класична гра для дітей будь-якого віку. У грі треба зібрати найбільше алмазів, рухаючись по всьому екрану. Однак при цьому доведеться перемогти всіх воронів на своєму шляху. Гра має 16 кожен по-своєму цікавий

Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i

ЕРОТИЧНА МРІЯ 19018078

Гра з м'якою еротикою - уві сні тобі ввижається, що ти - наймогутніший кролик усіх часів. Задача - задовольнити всіх крольчих, які визирають із-за кущів. Рахунок залежить від спритності і рівня гри

Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250i, 7650, N-Gage; **Sony Ericsson:** T610, Z600

ВОГОНЬ ЗА СВОЇМ РІШЕННЯМ 19014278

Міжнародна терористична організація окупувала один з тропічних островів і побудувала на ньому таємний дослідницький центр для створення термоядерної зброї

Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; **Samsung:** C100, C110, E700, E720, X400, X450, X600; **LG:** C1100; **Siemens:** C60, M55, MC60, SL55; **Sony Ericsson:** T610; **Motorola:** V300, V600

UMC SIM SIM ДЖИНС Golden Telecom Київстар djuice

PointCom © 2005 Point Com Ltd

Контент-провайдер - ТОВ "Поінт Ком".
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, [illegible] та інших розважальних сервісів та послуг [illegible]
Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)

INTRO

Нам вас не понять, прямоходящие. И с чего это вы, интересно, возомнили себя венцом эволюции?

Теория Дарвина на нашей стороне! Кармен – это не такая девушка в красной юбочке с кастаньетами. Car-man – это мы, люди XXI века, люди-машины. Нам проще, когда под нами мощность в три сотни лошадей, нам естественнее, когда жизнь проносится мимо со скоростью в несколько сот километров в час.

Может, это и безрассудство. Возможно, и не получится свернуть на этом повороте и, возможно, получится свернуть себе шею на следующем. Может быть. Но это все же лучше, чем тащиться пешком по обочине, глотая пыль.

Ибо мы жаждем скорости! Мы жутко «need» предельной «speed» вот уже 10 лет подряд.

Подумать только, иконе виртуальных гонщиков «Need for Speed» уже стукнул червонец. Поэтому, наверное, так сложно вспомнить тот день, когда начался этот роман. Это, конечно, не были идеальные отношения и мы частенько изменяли ей на стороне с сиюминутными фаворитами вроде Carmageddon, Test Drive или Hot Wheels. Но она всегда умудрялась влюбить нас в себя вновь и вновь.

Она взрослела вместе с нами. Первые части были похожи на мечту первоклассника – наивные и оторванные реальности. Нереальное управление, которое, впрочем, никто не мог оспорить – такие машины и в живую-то видели какие-то считанные единицы. Да и то, скорее, на выставочном стенде, а не на дороге.

Теперь же у нас с ней предельно честно. По мере того как мы становились опытнее, мудрее и взрослее, становилась серьезнее и наша Игра.

Эксклюзивные и жутко дорогие авто вроде Lamborghini и Ferrari сменились на вполне реальные и предсказуемые Volkswagen, Toyota, Subaru, Peugeot, Nissan и Mazda. На место физике уровня «тут у нас верх, а тут у нас низ» пришла та, что реально поджидает нас за окном. А отсканированные пейзажи из туристического каталога сменились видами реального города.

Ну что я могу еще сказать в заключение? Спасибо, что ты у нас есть!

А теперь дружно выносим праздничный карбюратор, набираем полную грудь воздуха и на счет три продуваем десять именинных свечей зажигания. Хеппи бёздей ту ю! Хеппи бёздей ту ю!

Olmer

Содержание

- **Раздача слонов** 2
- **Need for Speed** 3
- **Need for Speed 2** 4
- **Need for Speed 3: Hot Pursuit** 6
- **Need for Speed IV: High Stakes** 8
- **Need for Speed V: Porsche Unleashed** 10
  - Porsche Unleashed под Windows XP 12
  - Need for Cheat 13
  - Под капотом Porsche 14
  - Полезные советы 16
  - Глюки 17
  - История Porsche 18
- **Need for Speed: Hot Pursuit 2** 20
  - Настройка ini-файла 22
- **Need for Speed: Underground** 24
  - Все гонки NFS:U 26
  - Автопарк 30
  - Режимы игры 40
  - Очки стиля 40
  - Режим Drift 41
  - Режим Drag 42
  - Как попасть во все журналы 44
- **Need for Speed: Underground 2** 46
  - Режимы игры 48
  - Персонажи NFS:U2 49
  - Автопарк NFS:U2 50
  - Bayview 56
  - Карта города 58
  - Импорт/экспорт музыки 60
  - Soundtrack NFS:U и NFS:U2 61
  - Создание винила в редакторе 62
- **Послесловие** 64

Твоя Ferrari

Как ни крути, а гонки высшего класса в реале – это «Формула-1», а лучшая команда на сегодняшний день – команда Ferrari. Мы не дадим вам порулить настоящим болидом, но заполучить в подарок* копию реального болида Ferrari F 2002 Rubens Barrichello вы можете!

Для того чтобы получить автошедевр в миниатюре, вам достаточно заполнить отрезной купон (вписать под номером вопроса букву, соответствующую вашему ответу) и выслать его к нам в редакцию до 1 июня 2005 года по указанному адресу. Среди приславших купоны и будет разыграна настоящая официальная модель болида Ferrari сезона 2002 года, на которой первое и второе место заняли уже легендарные Михаэль Шумахер и Рубенс Барикелло.

1. Сколько специальных выпусков журнала «Шпиль!» вы читали:
- а) этот – первый;
- б) 2–3;
- в) больше трех;
- г) все.

2. Сколько человек прочитало этот журнал:
- а) только я;
- б) 2–3 человека;
- в) 4–6 человек;
- г) 7 и больше.

3. Посвященный какой теме спецвыпуск вы ждете больше всего:
- а) Counter-Strike;
- б) Ultima и Lineage;
- в) FIFA;
- г) онлайновые шутеры.

4. Как часто вы покупаете журнал «Шпиль!»:
- а) подписан на год;
- б) покупаю все номера;
- в) покупаю 3–6 номеров в год;
- г) покупаю очень редко или впервые купил.

5. Вы играете в видеоигры:
- а) дома на своем ПК;
- б) в игровом клубе;
- в) и дома, и в клубе;
- г) у друзей или в школе/институте/на работе.

6. Сколько дней прошло с покупки этого номера:
- а) купил на днях или сегодня;
- б) купил на прошлой неделе;
- в) купил в прошлом месяце;
- г) не знаю – взял почитать у другого и стырил купон! ☺

7. Чем по жизни занимаетесь?
- а) учусь в школе;
- б) учусь в училище/лицее/институте/университете/академик;
- в) работаю;
- г) пора бы работать или в институт, да что-то никак…

8. Где вы взяли этот журнал?
- а) купил в киоске! Где же еще?
- б) Купил на раскладке или с рук в подворотне;
- в) подписался;
- г) как всегда стырил у соседа.

На конверте обязательно сделайте пометку «NEED FOR SPEED»!

Адрес редакции:
Украина, 03680, г. Киев-680, пр-т Победы, 53, ООО «Декабрь», журнал «Шпиль!»

**Под получением приза в подарок подразумевается приобретение его за 1 грн.*

Фамилия_____ Имя _____

Индекс_____ Адрес_____

_____

Контактный телефон_____ e-mail_____

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.

Название: Need for Speed/Need for Speed: Special Edition
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Pioneer Productions / Road&Truck
Явился народу: летом 1995
Системные требования: Pentium 75, DOS 6.xx/Win95, 4 Мб ОЗУ, 1 Мб видео, 88 Мб свободного места на винте

Король дороги

И днем, и ночью я буду мчаться
По черной полосе.
Слились воедино
Два призрака шоссе!

«Ария»

Лето 1995 года – тогда никто еще не мог сказать, что запах горелой резины, осевший на пригородных трассах, и известие о пришествии первой части сегодня уже легендарного сериала **Need for Speed** стоит встречать овациями. Громом среди ясного неба разразилось творение ребят из студии Pioneer Productions и специалистов известнейшего на то время автожурнала Road&Truck. Так сказать, с раннего детства было приложено максимум усилий, чтобы показать всем, кто в доме хозяин. И таки показали. Им удалось создать самый насыщенный автомобильный симулятор, разнообразие мира в котором навеки покорило сердца игроков.

Изобилие игровых локаций переносило геймеров с жаркого побережья в заснеженные горы, после чего кидало в каменные джунгли и красные пески, где померяться с оппонентами силами можно было в режиме кольцевых гонок и в спринте, и все это под аккомпанемент полицейских си-

рен. В свою очередь конюшня железных жеребцов была полностью лицензирована и насчитывала ни много ни мало ровно восемь «непарнокопытных», в числе которых **Lamborghini Diablo VT**, **Ferrari 512 TR**, **Mazda RX-7**, **Toyota Supra**, **Porsche 911 Carrera** и другие…

Что и говорить, графика на то время была просто превосходна! Три камеры обозрения (включая вид из салона) как никогда красочно передавали все происходящее в игровом мире. Меняющиеся пейзажи, созданные с помощью фоновой FLI-анимации, смотрелись очень даже ничего, и несмотря на аппроксимацию положения автомобиля в дискретное представление передвижение автомобилей по трассе оказалось довольно сносным. Да что я такое говорю? Какое тут «сносно»? Ох уж мне эти современники, анимация на то время была выше всяких похвал, и нечего теперь выпендриваться!

В плане звукового сопровождения придраться не к чему. Да и зачем, собственно? Исходящий звук ничуть не уступал всей атмосфере игры.

Need For Speed: Special Edition, появившийся в 1996 году, взбодрил сформировавшихся поклонников парочкой свежих трасс, новыми роликами и, что самое главное, многопользовательским режимом, поддерживающим количество игроков до восьми человек одновременно.

После успеха многопользовательского addon'а, сиквел игры стал обрастать все более и более четкими гранями, а спустя некоторое время и вовсе был вычеркнут из списка аномалий. Часть игровой общественности замерла в ожидании продолжения…

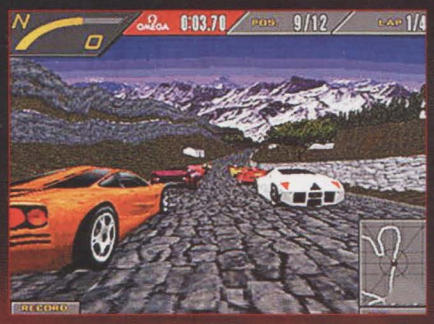
Виталий «Bl!nd» Полищук,
blind_sniper@mail.ru

Название: Need for Speed II/Need for Speed II: Special Edition
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Явился народу: в марте 1997 года
Системные требования: Pentium 100, Win95, DirectX 5.0+, 8 Мб ОЗУ, 2 Мб видео, 64 Мб свободного места на винте

Второй блин – комом?

1997 год, по мнению большинства поклонников виртуальных развлечений, и сейчас отбрасывает тень на один из подвидов этих самых развлечений, который многие из них уже успели полюбить. Мысленно поворачивая голову на сто восемьдесят градусов и оглядываясь на прошлое, каждый из них видел игру, обладающую небывалой харизмой и пленительной атмосферой, диктующей новые правила в жанре racing. Но увы, теплые воспоминания оказались уделом далеко не каждого из них – розовые облака неумолимо таяли под давлением реальности, – и Need For Speed II все-таки внес свою лихую лепту в историю великого сериала.

Можно ли вторую версию NFS назвать «скелетом в шкафу семейства NFS»? Да, пожалуй, скелетом – можно, вот только без всяких шкафов, ведь прятать его никто не собирался. Но выглядел NFS II местами как подлинный усопший – даже возразить нечего. Хотя, как бы там ни



было, безнадежно плохой эту игру, конечно же, назвать нельзя. Как нельзя и отрицать тот факт, что не было в ней уже той искорки, которая разжигала пламя эмоций в сердцах игроков. В общем, согласитесь, NFS II дала неплохую почву для споров любителей гонок. Эта тема, безусловно, на языке у уже не одного поколения геймеров и, с вашего позволения, я тоже позволю себе малость поразглагольствовать.

NFS II, взявший за год на вооружение всего ничего – два новых игровых режима, восемь транспортных средств и шесть трасс, – рванулся в бой. То ли рванул сильно, то ли притормозить не успел, а может, и госпожа История предпочла умолчать о чем-то, но факт встречи второй NFS'ки со щитом геймерского разочарования (в пользу последнего) остается фактом...

Единственный и на то время уже избитый игровой режим (одиночный заезд) на сей раз предстал перед нашим взглядом уже в новом составе. По правую руку от него восседал «турнир», сулящий нам длительные баталии на каждой трассе с дальнейшим подсчетом очков и коронацией победителя. По левую руку расположился так называемый «нокаут», на долгие годы завоевавший себе место в основном составе «жажды скорости». Задача, которую девелоперы ставили перед игроком, заключалась лишь в том, чтобы не прийти последним; и так до конца состязаний: в итоге в гонке остается лишь сильнейший.

Незаменимыми помощниками на пути к успеху выступали всего-навсего восемь автомобилей во главе с McLaren F1 и Ferrari F50, которым, собственно, и отводилась главная роль на предоставленных семи локациях. Не знаю, чем думали игроделы, когда убрали «спринт» из игры: все дороги стали кольцевыми и визуально не впечатляли. Все попытки спасти это положение разнообразием ландшафтов с грохотом провалились. Отсутствие стражей правопорядка ставило последнюю точку в этом странном произведении игросоздания. Говорить о каких-либо проблесках интерактивности в данном случае вовсе неуместно.

Впервые за всю историю гонок EA попытались провести четкую грань между симулятором и аркадой. В одном из подменю игры была возможность выбора между вышеупомянутыми режимами; этот выбор непосредственно влиял на поведение вашей железной лошадки на трассе. Легкое нажатие одной клавиши в меню превращало уверенного жеребца в корову на льду – тем самым разработчики пытались хоть как-то приблизить игровой мир к жизненным реалиям.

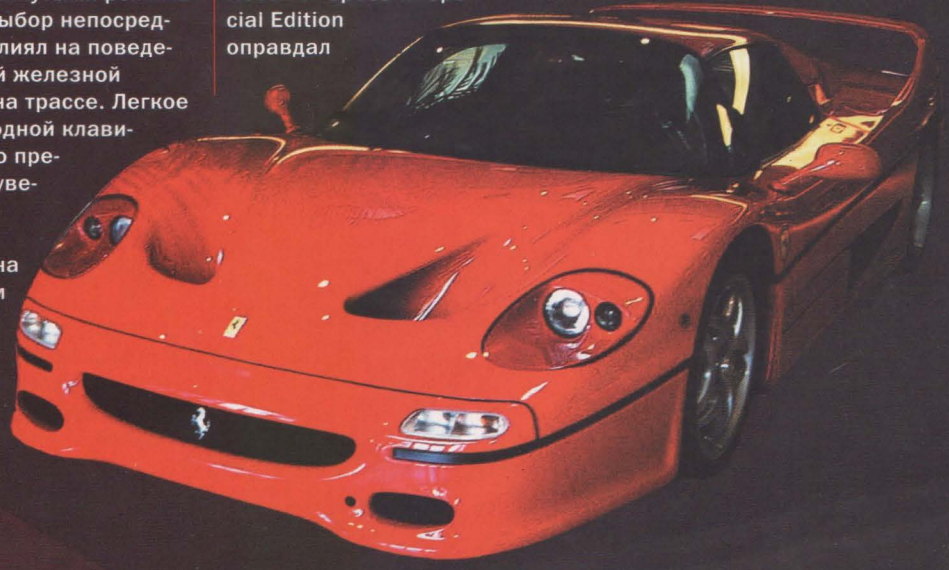
Многопользовательский режим уже выдерживал до двенадцати человек, а появление такой фичи, как «Split screen» (а.к.а. раздельный экран), кое-как держало игру на плаву.

Графический движок был подвергнут лишь незначительным доработкам, в связи с чем картинка, выводящаяся на экран, всецело напоминала о своем предшественнике. В свою очередь звук, как и графическая составляющая, остался покоиться на весьма среднем уровне. Игра была обречена! И ребята из Electronic Arts прекрасно понимали это. Пытаясь хоть как-то исправить ситуацию, они принимают решение выпустить дополнение.

Вышедший в марте 1997 года аддон под названием Need For Speed II: Special Edition оправдал лишь часть надежд и завоевал уважение только в узком кругу. Подаренные геймерам «с барского плеча» шестнадцать автомобилей (плюс три призовых), одна трасса (не считая секретной) и поддержка 3DFX никак не смогли изменить отношение общественности к данной игре.

Безжалостная логика вела прямиком к закономерному заключению: бой был проигран... Но война была еще впереди! Многим казалось, что почва из-под NFS II была навсегда выбита, и фундамент, заложенный первой игрой этой серии, остался чем-то абстрактным из прошлого. После выхода NFS III все волей-неволей признали свою ошибку, состоявшую в преждевременных похоронах всей серии. Несмотря ни на что вторая NFS'ка еще долгие годы подвергалась насильственному изменению с легкой руки разного рода критиков, пока не осталась лишь призраком прошлого в нашем сознании...

Виталий «Bl!nd» Полищук,
blind_sniper@mail.ru



Название: Need for Speed III: Hot Pursuit
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Явился народу: осенью 1998 года
Системные требования: Pentium 133, Win95, DirectX 5.0+, 16 Мб ОЗУ, 280 Мб свободного места на винте

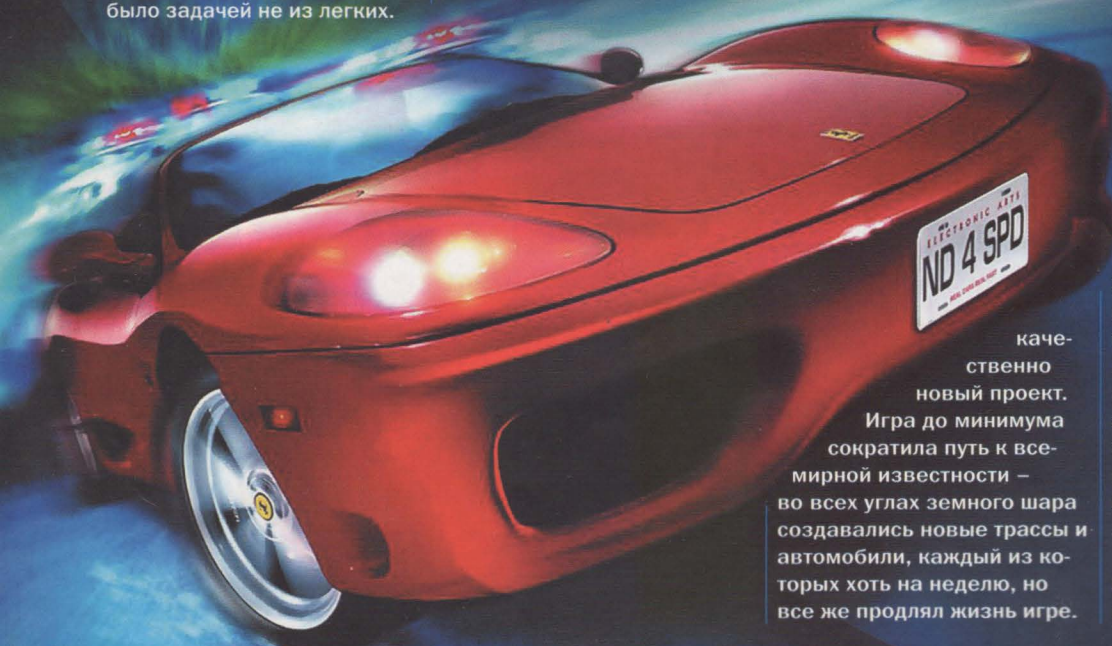
Возрождение из пепла

Опавшие листья 1998 года олицетворяли для сериала Need for Speed крылатую победу. Оказывается, мир не так плох! В глазах Electronic Arts он и вправду стал прекрасен после выхода Need For Speed III: Hot Pursuit. Они уже не обременяли себя размышлениями о сумрачности мира, ведь несмотря на осеннюю погоду солнце удачи освещало и согревало их создание!

Нет дыма без огня! Но возродить победное пламя из тлеющих угольков, которые оставил после себя NFS II, было задачей не из легких.

Вдохнуть жизнь в, казалось бы, уже неподвижное тело было невозможно, но случилось нечто из ряда вон выходящее: NFS не только поднялся на колени, он встал в полный рост и продолжил свой путь во вселенной виртуальных развлечений гордым победителем.

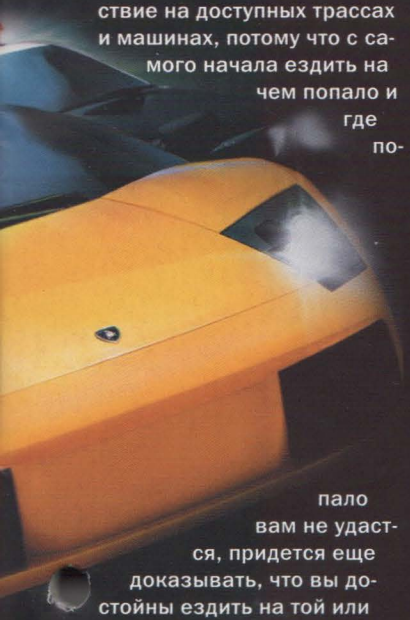
Тот драйв, излучаемый каждым пикселем любимого монитора, и по сегодняшний день заставляет называть игру революционной частью серии. Устаревшие стереотипы рушились под молотом революции, а на их месте возводили качественно новый проект. Игра до минимума сократила путь к всемирной известности – во всех углах земного шара создавались новые трассы и автомобили, каждый из которых хоть на неделю, но все же продлял жизнь игре.



Добротное оформление открывало пред нами невиданный ранее мир. Уже в подменю одиночной игры таился сюрприз, все время разработки скрываемый от нас компанией EA за приставкой «Hot Pursuit». Именно такое название получил единственный нововведенный режим, вернувший все изюминки, которые во второй части безо всякого зазрения совести поглотили ребята из Electronic Arts. Именно благодаря этому режиму многие наконец-то осознали всю соль изречения «главное не победа, главное – участие». Достичь рубежа, когда геймплей во всем превосходит вкус победы, а адреналин пьянит сознание – вот чего не хватало предыдущим играм серии. Мало того что EA вернули дорожно-патрульные службы на пригородные трассы, они еще предоставили нам возможность побывать в шкуре этих служб. Не всю ведь жизнь париться на стороне черных, время от времени возникает желание закон не нарушать, а наоборот, вооружившись мигалками и «ежиками» (шипы на дорогах), стать на его защиту.

В так называемом «single race» нам предложили прокатиться в свое удоволь-

ствие на доступных трассах и машинах, потому что с самого начала ездить на чем попало и где попало вам не удастся, придется еще доказывать, что вы достойны ездить на той или иной машине. Для этого нужно будет побеждать, побеждать и еще раз побеждать в разного рода заездах. А режимы «нокаут» и «турнир» разработчики предпочли оставить неизменными.



Настоящий праздник начинается, когда мимоходом добираешься до выбора своего.., скорее, не коня, а спутника и боевого товарища – автомобиля. Этих самых спутников тут свыше пятнадцати, и теперь перекрасить их стало возможным не в пять цветов, как это было во второй части сериала, а в 65 тысяч... После покраски можно и под капот заглянуть. Да, впервые Electronic Arts позволили нам делать такие вещи, как настройка двигателя, баланс тормозов, регулировка скорости, привод, подвеска, аэродинамика и даже вид покрышек.

Даже коню понятно, что сделали они это вовсе не красоты ради. Каждый из параметров значительно влияет на поведение машины во время гонки, соответственно, значительно помогает/мешает в достижении удовлетворительного результата. Теперь, если есть потребность, можно сравнить парочку автомобилей: для этого игроделы смастерили очень удачный режим сравнения, и вся интересующая вас информация видна как на ладони. Для самых любознательных в меню имеется такой пункт, как «витрина». Один клик мыши – и вам уже рассказывают все и вся о выбранном автомобиле и его изготовителе, показывают слайд-шоу и дают возможность полюбоваться панорамным изображением интерьера салона с возможностью прокрутки на 360 градусов. Одним словом, РУЛЬёzzZZZ – и точка. Нет, даже знак восклицания!

Вплотную подбираясь к выбору трассы, хотелось бы и тут ненадолго остановиться и рассмотреть все достопримечательности. Где-то в самом верху находится столь знакомая нам возможность выбора кругов и направления. Сразу под ними в гордом одиночестве – возможность выбора зеркального отражения трассы. Еще ниже – два новых подменю, которые позволят нам выбирать погодные условия и время суток, тем самым перенося экстремальную и недостижимую в других подобных играх дождливую ночную поездку в ряд обыденного и привычного. В этом же разделе можно ознакомиться с картой трассы и выслушать очередной брифинг, повествующий о главных особенностях локации.

Последний штрих – это выбор класса оппонентов. Как и в NFS II SE все машины поделены на три класса: A, B и C – в зависимости от их технических характеристик. Ну вот теперь, собственно, можно приступить к торжеству. Поехали...

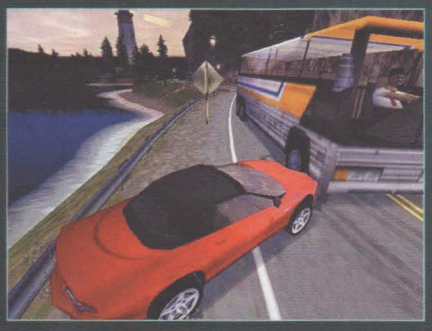
Я попытаюсь хоть частично припомнить чувства, одолевавшие меня в момент первой встречи с игрой. Помню лишь, как все тело пронизывало неукротимое ликование, подпитываемое излучением электронно-лучевой трубки, и овладевало мной до мозга костей, заставляя вновь и вновь восхищаться возможностями 3D-ускорителя. Блестящие отполированные автомобили были точными нарисованными копиями прототипов. Движения преобразовались в более плавные и размеренные, а спецэффекты достигали вершины технологических возможностей той поры... Игра света, грязь и снег, которые, разлетаясь во все стороны, некоторое время оставались на экране – это нечто. И хотя звук ничем особым не отличался, он дополнял ту непревзойденную атмосферу, господствующую в третьей «жажде скорости».

Все то, что люди искали в гоночных аркадах, решило прописаться в Need For Speed III: Hot Pursuit. Былая слава вернулась, и о неуклюжести ранних опытов вскоре позабыли. Чумовой геймплей, качественная графика и незабываемая атмосфера преследования диктовали новую страницу в истории «жажды скорости», на которой уже не было места критике. В общем, как не крути, успех был гарантирован и никаких «но», даже если бы весь мир провалился бы в тартарары.

Виталий «Bl!nd» Полищук

Название: Need For Speed IV: High Stakes
Разработчик и издатель: Electronic Arts
Дата выхода: 29 сентября 1999 года
Системные требования: Pentium 200 МГц, 32 Мб RAM, 2 Мб Video

Когда ставки высоки...



В четвертом NFS был сделан первый неуверенный шажок в сторону симулятора. И хоть некоторые элементы аркады так и остались, можно с уверенностью утверждать, что это действительно был настоящий симулятор. Также можно сказать, что в этой же части были окончательно сформированы три столпа сериала: улетная музыка, мощная графика и быстрые тачки. Need For Speed стал уже не просто игрой, с которой следует считаться. Need For Speed с тех пор стал настоящей легендой...

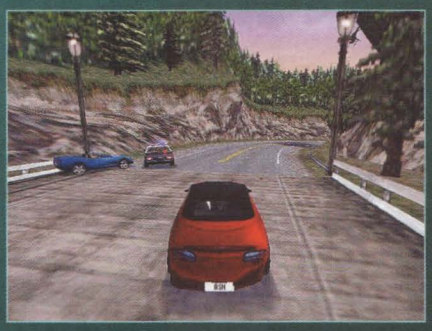
Интересно, хотелось бы кому-нибудь увидеть сюжет в одной из игрушек серии NFS? Думаю, всем это параллельно, и в мире не найдется ни одного ненормального геймера, который об этом мечтает. Но чуваков из Electronic Arts никак не назовешь ненормальными геймерами. Они скорее ненормальные девелоперы, поэтому они и решили компенсировать отсутствие сюжета присутствием нового режима – Карьеры. Именно в четвертой части появляется режим, в котором стало возможно покупать машины и апгрейдить их, если нужда заставила. Эй, это я не про ту нужду, которая респаунится после нескольких литров чая и заставляет отрываться от монитора! Я про неумение геймера избегать коварных (подло стоят в самых ненужных местах, гады!) столбов и нежелание вовремя притормаживать на поворотах.

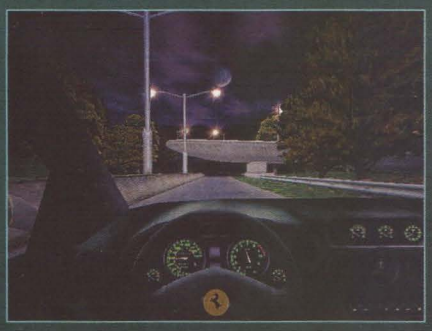
Да, именно в четвертом NFS была реализована возможность ломать авто! Я, наверное, загнул, так как это не просто «различные поломки», это разламывание вашего средства передвижения на фиг – кажись, только в Кармагеддоне это было сделано лучше. Мнем и деформируем корпус, с веселым гигиканьем бьем стекла и разбиваем фары (где я забыл свой прибор ночного видения?). Причем, все это значительно изменило геймплей в лучшую сторону, так как все поломки сильно влияют на управление, превращая процесс езды в истинную муку.

Кстати, если раньше не было смысла подрезать и сталкивать противника с дороги, то теперь этот самый загадочный смысл появился и превратил дороги в настоящую гладиаторскую арену. Те, кто играл по сетке, меня поймут...

Что ж, пора снова к режиму «карьеры» вернуться, а сделать это следует по причине того, что теперь при удачных заездах мы стали получать различные бонусы. Так, если вы забьете в турнирах все золото/серебро/бронзу, то получите бонусные авто (к моему глубокому сожалению, катка среди них вы не найдете) и тапочки от Electronic Arts по почте (авто в игре, тапочки – по почте... или я что-то спутал, и все наоборот).

Ладно, перейдем лучше к «горячему эстонскому преследованию», в котором штрихи из EA тоже кое-что подправили. К примеру, теперь вы можете, отыгрывая за Chaotic Good (по народному – копы, менты), не ехать по всей трассе на одной машине, а переключаться между несколькими «коптилками». Это дало шанс постоянно оказываться перед Chaotic Evil (их еще угонщиками кличут) и угощать пряниками да чаем ненавистников заповедей неписаного кодекса дороги. А чтобы последним жизнь вареньем не казалась, мы еще вертолет в погоню за ними пошлем – пусть он, аки синоптик, предсказывает нам,





где плохие дядьки находятся. В общем, этому режиму гигантский респект, так как он все еще жутко рулит.

По геймплею я, кажется, все основное рассказал, так что можно переходить и к осмотру графики. Но перед этим хочу попросить народ не поливать графу грязью и вспомнить, что все эти красоты тусовались на вашем мониторе еще во времена видях класса первых TNT. И в те времена на экран нельзя было смотреть без замирания сердца, а нижняя челюсть все норовила упасть на клаву и придавить пальцы. Чего только стоил эффект дождя во время заезда! Брызги воды из-под колес рулили, но погодные условия абсолютно никак не влияли на езду, а ваша тачка мчала как Digger на четвертом пне.

А дизайн карт в Need for Speed IV: High Stakes – это отдельная история! До сих пор бытует мнение, что карты этой версии Need For Speed являются самыми ограбельными, и если кто с этим мнением не согласен, то пусть сыграет на карте с поездом. И я готов выбросить клаву, монитор и системный блок из окна (а потом за ними прыгнуть самому), если кто, играя на этой карте, не «зависал» перед поездом, пытаясь под него заползти или проехать за оным в туннель. К сожалению, как один из таких «тестеров» утверждаю, что в туннель проехать невозможно по причине установленной перед ним невидимой стенки, преодолеть которую может лишь поезд (это явный читер). А про ночную езду да свет фар и фонарей говорить в те времена вообще не могли – слов не хватало в словаре, чтобы описать такую красотищу. Эх, это, наверное, сейчас ты, глядя в сторону второго Underground'а, не можешь понять меня и не догоняешь того, как такая старая игра могла впечатлить меня.
И если хочешь, я (вместе с группой фанатов) привалю к тебе домой с ломами/трубами да различным колющим оружием и спокойно объясню все прелести графы High Stakes...

Не знаю почему, но обзор Need For Speed IV: High Stakes я писал дольше и труднее чем обзоры пятого и шестого (мысли в голову не лезли). А вот сейчас, когда подошло время заканчивать, в башке у меня появилось столько идей, что аж в глазах потемнело (ой, я ж свет выключил). Но заканчивать уже пора, и я просто скажу, что High Stakes – действительно улетная игра, в которую следует поиграть. Хотя... Нет, не следует – НУЖНО!

PLANTRONICS
World Leader in Communications Headsets

АКЦИЯ

Купи любую акционную модель компьютерной гарнитуры Plantronics с наклейкой "Skype" и получишь 120 бесплатных минут международных телефонных разговоров.

Условия проведения акции и характеристики гарнитур читайте на www.plantronics.com.ua.

Загрузка бесплатного программного обеспечения и регистрация на www.skype.com/go/plantronics.

Перечень компьютерных гарнитур Plantronics, задействованых в акции:
- Audio 20 - компьютерная гарнитура с одним наушником
- Audio 30 - облегченная компьютерная стереогарнитура
- Audio 40 - компьютерная стереогарнитура с широким спектром воспроизводимого звука
- Audio 45 - компьютерная стереогарнитура с широким спектром воспроизводимого звука для подключения к USB-разъему ПК
- Audio 60 - стереогарнитура с контролем громкости и отключением микрофона
- Audio 90 - компьютерная стереогарнитура с широким спектром воспроизводимого звука и глубокими басами
- DSP 300 - стереогарнитура с DSP процессором
- DSP 400 - стереогарнитура с DSP процессором и функцией шумоподавления

Plantronics-Мировой лидер в производстве гарнитур

www.plantronics.com.ua

Название: Need For Speed V: Porsche Unleashed
Издатель/разработчик: Electronic Arts
Дата выхода: 28 марта 2002 года
Системные требования: Pentium 200 МГц, 32 Мб RAM, 4 Мб Video, 150 Мб на винте

Вместе с Порше по дорогам

R U Ready

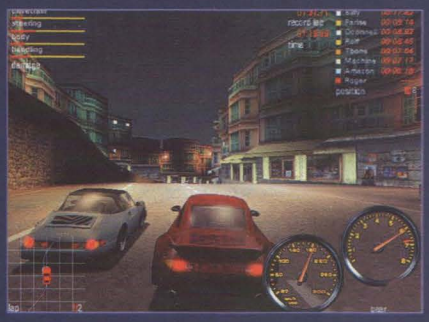
Пятую часть можно с чистой совестью назвать рекламным проектом, но это высказывание никак не означает, что пятая часть ацтойная. Как раз наоборот, многие геймеры считают Porsche Unleashed самым удачным проектом серии. И все это благодаря тому, что шпиля срывала башни и заставляла игрока просиживать перед монитором днями, ибо геймплей в пятой был действительно чумовым.

Activator

Хотелось бы заметить, что Porsche Unleashed отличался от своих предшественников не только графическими новациями, но и тем, что сама суть игры была кардинально изменена. Так EA решили подойти к созданию автопарка несколько иначе, посвятив всю игру только продукции компании Porsche. Тут не было моих любимых Феррари, Макларенов и Фордов, но зато было более 25 различных авто и их модификации (всего средств передвижения было около 80), которые Porsche выпустила с 1950 по 2000, плюс разработчики не убрали возможность апгрейда. Сами понимаете, что тут был и металлолом (356 A Speedster), из которого даже сотню трудно было выжать, и скоростные игрушки (Boxster, к примеру).

Rock this place

Чтобы еще больше затянуть игрока на ту сторону монитора, EA добавляет два новых режима: evolution и factory driver, и если первый стал измененной «карьерой», то второй был абсолютной новинкой для всей серии – factory driver предлагал нам побывать в шкуре гонщика-тестера. В «Эволюции» мы должны были пройти всю историю компании (речь не об Electronic Arts). Причем делалось это довольно просто – выигрываем турнир, автоматом проматывается 5–10 лет и мы сразу получаем тачки покруче. Вся эта кампания делится на три этапа: классическая эра, золотой век и современный. А вот driver был крапаль сложнее. В нем нам давали различные задания, при удачном выполнении которых мы поднимались по служебной лестнице, становясь все более продвинутым штрихом. Все эти миссии можно условно поделить на три группы: выполнение «трюков», обгон противника и перегон тачки из пункта А в пункт Б. В «трюках» мы должны были просто проехать трассу по отмеченным точкам, выполняя при этом различные финты (повороты на 360°, к примеру) за ограниченное время. Некоторые из таких миссий хотелось пройти по несколько раз (к сожалению, сейвы отсутствовали, и уже пройденные нельзя было повторить), некоторые заставляли грызть клаву в ярости. Но даже вторые были мелочью по сравнению с заданиями по перегону машин. Этот режим отличался от обычных заездов наличием полиции и запретом на повреждения авто. И если вести тачку прямо и избегать дорожного движения было жутко просто, то каждое появление полиции сопровождалось повторением вслух всего известного запа-



са слов из словаря нецензурной лексики. Перед этими грозными персами с мигалками теперь не стояла цель нас задержать – они должны были только таранить нас, аки японские камикадзе. Представьте, как было весело, когда ты аккуратно доезжал до самого финиша, а на последних секундах неожиданно получал повреждение из-за того, что какой-то легавый ударял тебя в бампер – race again! Ну, хватит о грустном…

Stealth Run

В графическом плане NFS значительно улучшился: наконец-то появляется динамический свет и просто потрясные блики и переливы света на машине. Жалко, но погодные условия все еще не влияют на управление тачкой, да по неизвестным причинам исчез навеки финт с камешками (в четвертой части, когда быстро ехал по гальке, вылетающие камешки разбивали стекло). Небольшим минусом является еще то, что авто уже значительно реже ломается – так вы уже себе не сможете проколоть шины. Ладно, мне хватит и того, что можно выбивать фары и стекла и деформировать корпус, хотя все эти поломки поменьше влияют на поведение машины, чем в предыдущей части. Работая над дизайном трасс, девелоперы решили отказаться от закрытых круговых заездов, и намалевали порядка 11 незакольцованных трасс, причем на каждой от трех до восьми объездных путей.

Кстати, АИ противников стал значительно лучше по сравнению с прошлыми частями, и теперь комп в заездах не боится срезать углы и пользоваться этими самыми объездами. Из всех карт хотелось бы упомянуть рульной автобан, на котором скорость вашего авто может достигнуть рекордной отметки, и темный industrial с его узкими улочками. К сожалению, слабым местом всех карт нидфорса все еще остаются плоские деревья да жутко некрасиво ломающиеся ящики, которые уже нельзя сталкивать на дорогу.

Слайды и видео на машины исчезли – вместо этого можно просто рассматривать машину в «гараже», открывать капот, багажник, и «залазить» в салон, но вот выполнено это весьма коряво и совсем не на том уровне (за такое повесить мало), который хотелось бы увидеть от EA. Еще в менюшке появился раздел «хроники Порше», где можно просто посмотреть фотки и арты различных авто. Добавили также бесполезное, но чертовски приятное нововведение – салон перестал быть коряво нарисованной двухмеркой, и стал звучать на полных 3D, да и водила стал трехмерным. Вроде бы все это хорошо да красиво, но беда в том, что салон глючит (пальцы сквозь баранку иногда пролазят), а модель водилы одна на всех гонщиков и… служителей закона.

Let the music move you

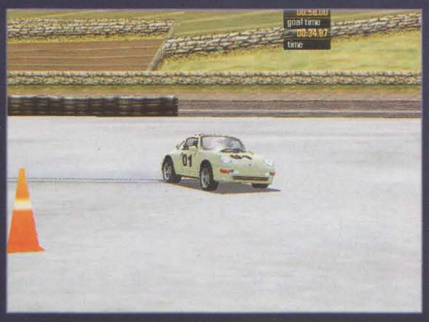
Звуковое сопровождение и вступительный ролик как всегда на уровне, иначе и быть не могло. Четырнадцать ядерных саунд-треков звучат потрясно – обязательно всем качать плеера и декодеры, а затем выдирать мелодии из игры. Хорошо озвучен окружающий мир (респект чайкам у приморского порта) и само авто, причем особенно прикольно, когда хорошенько побил тачку об стенки и двигатель начинает шуметь. Еще один thanks разработчикам за мощный дизайн главного меню, фон которого составляют ролики из жизни Порше.

MetroGnome

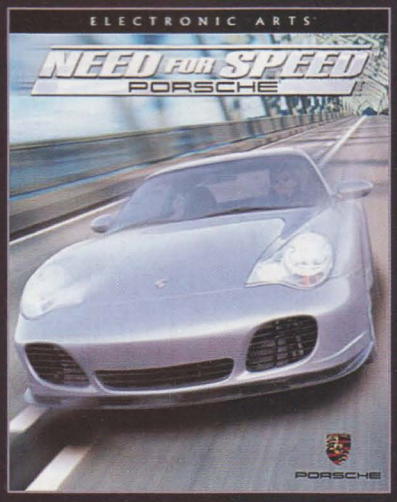
Итог я подводить не буду – все равно понятно, что Need For Speed V: Porsche Unleashed стал таким же революционным, как и его предок (первый Нидфорс). И даже несмотря на все его глюки (самый прикольный – это выключение нумлока после выхода из игры) и недоработки, несмотря на пропажу режима «горячего преследования» и некую тупость копов в factory driver'e эта шпиля всегда будет жить в сердцах геймеров.

P.S.: Названия разделов стибрены из самого Нидфорса – смотрите плейлист.

Legion[FN], tailler@mail.ru



Need for Speed Porsche Unleashed -vs- Билл Гейтс



Для многих людей слова Need for Speed: Porsche Unleashed и Windows XP стали несовместимыми, чем, собственно, и было вызвано постепенное искоренение этого легендарного гоночного симулятора из расписания тяжелых геймерских будней. С каждым новым миллиардом Билла Гейтса проблема совместимости операционных систем Windows и разного рода приложений все больше нуждалась в адекватных мерах по ее решению. Затронула эта интрига и невинных почитателей виртуальных развлечений. В связи с этим я, входя в роль народного целителя, хотел бы рассказать вам о некоторых методах борьбы с деяниями, явно направленными против геймерской общественности.

Одним из таких способов является включение режима эмуляции Windows 98. Для этого вам потребуется: мышка – 1 штука, клавиатура – 1 штука и рука – и одной хватит. Когда соберете весь этот комплект, зайдите в директорию, куда установлен NFS:PU и откройте свойства exe'шного файла игры. Перейдите на закладку «Совместимость» и в пункте «Режимы совместимости» поставьте галочку «запускать программу в режиме совместимости с:», после чего из списка имеющихся операционных систем выберите «Windows 98/ Windows Me» (рис. 1). Теперь нажмите «применить» и запускайте игру. Все бы хорошо, но после такой операции игра нередко глючила. Нет, конечно, не спорю: получить из гоночного симулятора пошаговую стратегию – это тоже хорошо, но если вы все же хотите поиграть в NFS:PU под Windows XP и изложенный способ вам не помог, у меня, кажись, были еще и другие лекарства от этой напасти.

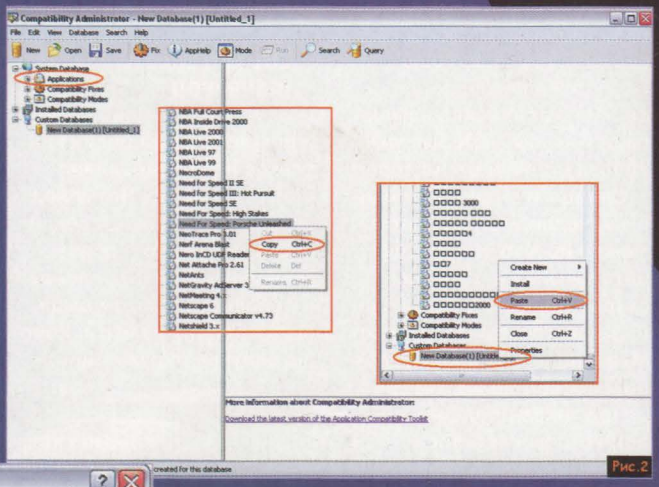


Рис.2

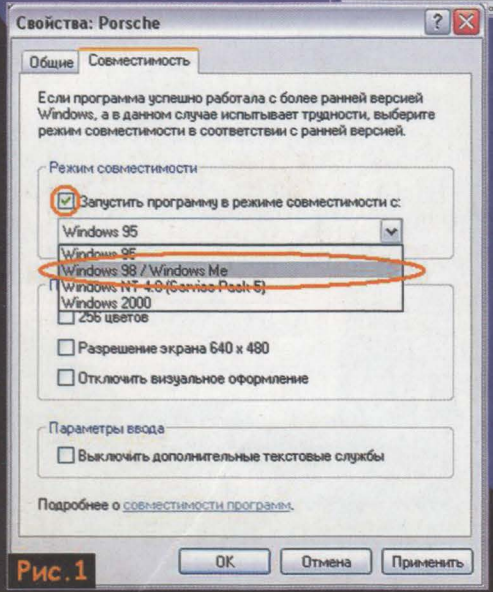


Рис.1

Второй способ – это уже чистой воды вандализм, но иначе, к сожалению, нельзя. Он заключается в том, чтобы отыскать в папке с игрой файл GIMME.DLL и просто его удалить. Этот способ оказывается более эффективным, чем предыдущий, но и тут изредка всплывают на поверхность глюки разного происхождения. Именно для этого я и подготовил «гвоздь» программы, т.е. в нашем случае – статьи. Для начала вам потребуется программка Application Compatibility Toolkit – ее вы можете скачать здесь: *http://download.microsoft.com/download/.NetStandardServer/Install/2.6/NT5XP/EN-US/act26.exe*. Запустив программу, выберите закладку «Applications» и отыщите в этом большом списке «Need For Speed – Porsche Unleashed». После чего кликните по надписи левой кнопкой мыши и нажмите «Copy» (Рис. 2). В самом низу всего этого перечня программ кликните правой кнопкой мыши на «New Database» и выберите «Paste». Затем надо сохранить только что созданную базу. Для этого откройте меню «File» и выберите «Save». Ну вот, а теперь ее можно инсталлировать: в том же меню «File», найдите пункт «Install» и кликните по нему левой кнопкой мыши. Как там говорил поросенок Порки? «Вот и все, ребята!»

Надеюсь, что сегодня мне все-таки удалось совместить «Need for Speed: Porsche Unleashed» и Windows XP для многих почитателей виртуального искусства. Ведь глупо из-за какой-то операционной системы оставаться без одного из самых лучших автосимуляторов за всю историю существования компьютерных игр!

Виталий «Bl!nd» Полищук

Need for cheat — дневник читера...

Дело было вечером, делать было нечего. В общем, сидел я както в клубе за пятой NFS'кой... Заводской водила уже пройден несколько раз, рекорды на трассах почти те же, что и у лучших игроков всего мира, настройки тачек излазил вдоль и поперек. И вот забавы ради я и начал прикалываться с моделями и характеристиками железных лошадей. По мере уменьшения количества пива в бутылке мой энтузиазм угасал, и я прекрасно понимал, что если сейчас что-то не придумать – хана моему воодушевлению.

И что вы думаете? Заходит в клуб эдакий черт, садится за одну из машин возле меня и запускает NFS'ку. Загружает свой профиль, довольно профессионально настраивает GT1 и показательно ставит новый рекорд. Тут-то меня и понесло. Закрываю «солитер», почесываю бородку, окидываю его беглым взглядом и предлагаю сыграть по сетке. Намеренно спускаю три игры с криками и матами, начинаю оправдываться, мол, я всю жизнь только на Boxster'e ездил и все такое (попивая пиво, я как раз Boxster'у поставил статы GT1'ой). В общем, поспорили мы с ним на ящик пива, что я выиграю заезд на Boxster'e. Ох, и долго он потом кричал «читер», пока я с админом возвращал свое воодушевление...

Осуществить подобную фичу проще простого. Зайдите в директорию ...GameData\Simulation\CarData и определитесь с машиной, которую хотите подвергнуть зловещему эксперименту. К примеру, все тот же Boxster. Скопируйте из папки файл GT1race.sim (или любой другой, чьи статы вам нужны) в любую другую папку, переименуйте его сначала в boxsterS32.sim – замените им такой же файл в выше указанной директории, после тот же файл переименуйте в boxster25.sim и замените его на уже существующий в папке ...Simulation\CarData. Все, теперь ваш Boxster ничем не уступает GT1. Помимо этого можно менять и внешний вид машины. Для этого вам предстоит посетить ...GameData\CarModel и опять-таки методом переименования сделать что-то свое. К примеру, чтобы сделать из Boxster'а 356 кабриолет, просто скопируйте куда-нибудь файлы

356_1.clr
356_1.crp
356_1D.fsh
356_1L.fsh,

переименуйте их соответственно в

boxster.clr
boxster.crp
boxsterD.fsh
boxsterL.fsh,

и теперь у вас в гараже непревзойденный 356-й кабриолет ☺. Если не хотите кабриолет – просто возьмите еще файл 356_1.tpg, переименуйте в boxster.tpg и теперь у вас просто несколько видоизмененный 356-й Порше.

Когда на трассу выезжает мой 356-й – четвертая Carrera отдыхает =)

ЧИТЫ

Создайте новый профиль, в котором вместо своего ника введите код и нажмите «Done». После этого должен прозвучать звук, оповещающий, что чит активирован. Выбирайте свой профиль и играйте на здоровье. Так можно ввести несколько кодов; чтобы избавится от читов, просто выйдите и опять зайдите в игру. Вот, собственно, и читы:

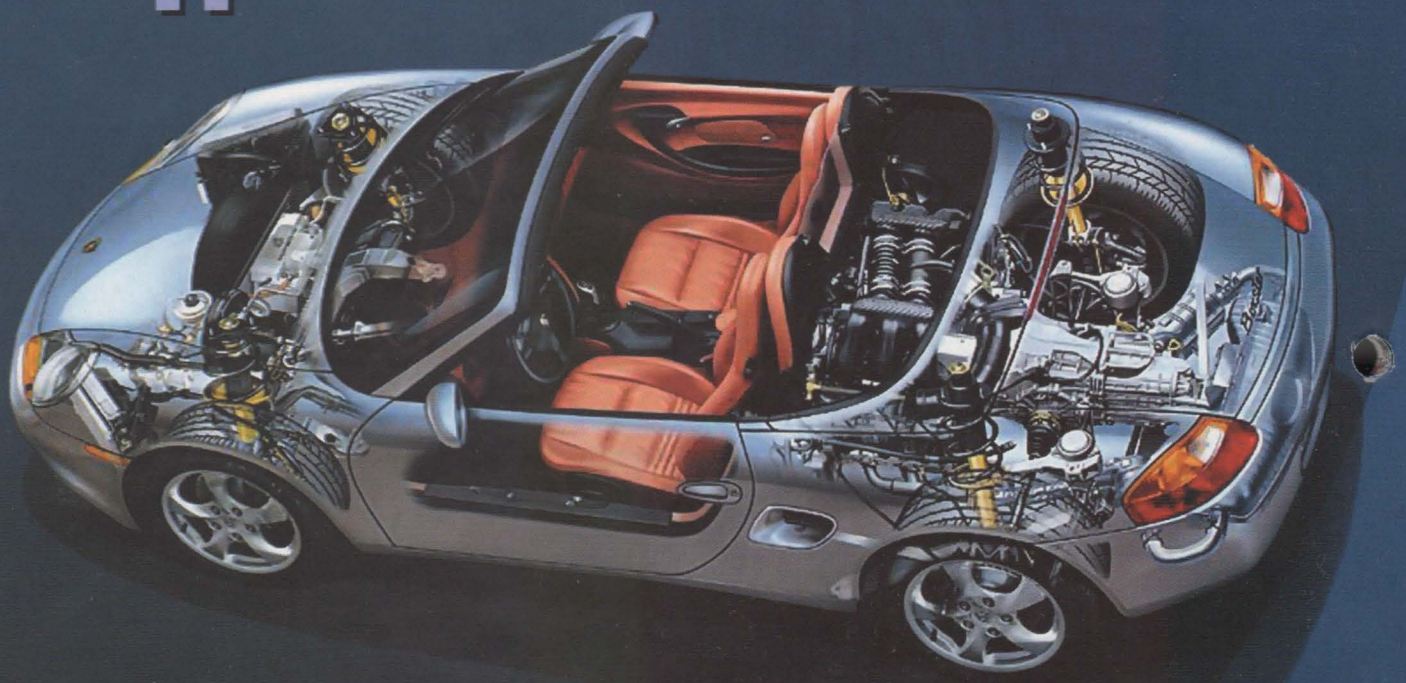
Gulliver – могущественные железные лошадки станут простыми радиоуправляемыми машинками;

Dakar – делает физику игры похожей на раллийные гонки;

Fuzzyfuz – в «Quick Race» появляются копы.

Виталий «B!nd» Полищук

Под капотом Porsche



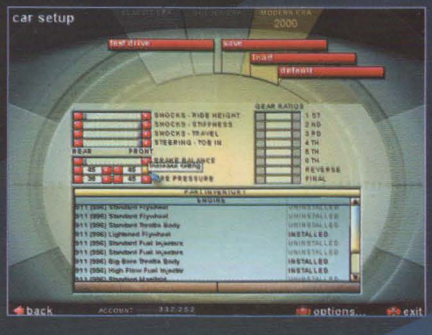
Как вы все, наверное, уже догадались, в этой статье разговор пойдет о настройках автомобилей в Need for Speed: Porsche Unleashed. Впервые Electronic Arts дали нам возможность заглянуть под капот машины и настроить некоторые параметры еще в 1998 году в пресловутой Need For Speed III: Hot Pursuit. Много машинного масла утекло с тех пор, а, как известно, в мире нет ничего, что было бы неподвластно закону эволюции, и настройки машины в NFS: PU – яркое тому подтверждение.

Вы решили стать лучшим? Вам надоело линейное поведение машины на трассе? Максимальной скорости уже не хватает, чтобы установить новый рекорд? Тогда «car setup» – это именно то, что вам нужно. Итак, приступим...

Подвеска

Пожалуй, наше сегодняшнее знакомство с техническими характеристиками автомобилей в NFS: PU начнется с подвески (shocks). Эта нехитрая табличка состоит из четырех параметров (shocks – ride height, shocks – stiffness, shocks – travel и steering – toe in), менять которые можно встроенными ползунками.

Shocks – ride height (в народе более известен, как «дорожный просвет» или «клиренс») – расстояние между основанием автомобиля и дорогой. Передвигая ползунок в разные стороны, стоит учесть два фактора: первый – слишком маленькое расстояние между днищем автомобиля и землей повлечет за собой резкое уменьшение скорости вне дороги; и второй – высоко поднятая машина куда медленнее разгоняется и ее маневренность почти сводится на нет. В рамках жестоких реалий верх берет страх перед возможностью покалечить свою драгоценную лошадку, но в игре все не так страшно и опасно, поэтому большинство опытных гонщиков ставят ползунок shocks – ride height на минимум.



Shocks – stiffness – жесткость подвески. Здесь трудно что-либо посоветовать, т.к. каждый игрок – это индивидуум со своими собственными предпочтениями в стиле вождения, а навязывать свой стиль я и вовсе никому не хочу. В общем, я вам расскажу, что к чему, а вы уже сами решите, какой манере вождения отдать предпочтение. Плюсы жесткой подвески: машина становится более предсказуемой во время поворотов (то бишь без кренов относительно продольной оси) и при высоких оборотах «рвет когти» со старта. Плюсы мягкой подвески – это, наверное, лишь возможность увеличить радиус поворота за счет кренов. На некоторых трассах это просто необходимо, но как бы там ни было, я считаю, что жесткая подвеска – руль форева.

Shocks – travel – реакция амортизаторов на поверхность ландшафта, т.е.

длина хода амортизаторов верх/вниз. Сами по себе автомобильные амортизаторы – это устройства для смягчения ударов и разного рода сотрясений. То есть передвижение ползунка вправо увеличивает ход амортизаторов, который, собственно, и обеспечит амортизационные способности. Поставив ползунок на максимум, можете спать спокойно и не беспокоиться о значительной потери скорости после головокружительных трамплинных прыжков. Что же касается минимального размера хода амортизаторов, то его желательно устанавливать на трассах, где много прямых и практически отсутствуют трамплины. К примеру, на автобане.

Steering – toe in – схождение колес. Это установка передних колес автомобиля симметрично под углом к его продольной оси так, что расстояние между колесами спереди было меньше, чем сзади. Необходимость в этом вызвана развалом колес. В игре этот параметр на машину никак не влияет – доказано «Занусси».

Тормоза вы мои тормоза

Вот и пришло время перевести разговор к тому, чего в наше время не хватает многим излишне самоуверенным личностям. Но увы, песня у нас, оказывается, совсем не о том. Да и ну их, этих хомо спиенс – в мире есть вещи куда интереснее. Взять, к примеру, настройки механизма, служащего для уменьшения скорости передвижения автомобиля в NFS: PU.

Первое, что бросается в глаза, это **BRAKE BALANCE** – он же баланс тормозов. Смещение баланса на передние тормоза значительно снизит возможность заноса передней оси, что, кажется, нам вообще-то и не мешало. Соответственно, смещение баланса тормозов на задние тормоза несколько снижает возможность заноса задней оси. То есть, говоря на родном языке, мы просто увеличиваем тормозное усилие одной из осей за счет другой. Передвигая ползунок вправо, вы тем самым получаете возможность притормаживать во время поворота, но при этом значительно теряете скорость. Если же смещаете ползунок влево – максимально увеличивается вероятность того, что машина на первом же повороте сорвется в жестокий занос, но вместе с этим, приспособившись к такому балансу тормозов (BRAKE BALANCE максимально назад), вы будете превосходить гонщиков, которые отдают предпочтение переносить баланс на передние тормоза. Для этого потребуется много практики и знание основных фич, таких как торможение исключительно перед поворотом.

Downforce – прижимная сила. Увеличивая ее, вы тем самым уменьшаете коэффициент аэродинамики, что, безусловно, увеличивает скорость автомобиля. Помимо этого увеличивается сцепление с трассой, избавляя вас от излишних заносов и пробуксовок. Уменьшая прижимную силу, вы, так сказать, делаете из машины самолет, который почти не держится на трассе. Как вы уже, наверное, заметили в игре – прижимную силу можно регулировать как на задней, так и на передней оси.

Далее на повестке дня у нас **TIRE PRESSURE** – давление в колесах. Повышение давления увеличивает жесткость и способствует набору максимальной скорости. В свою очередь понижение давления в колесах увеличивает сцепление, но понижает максимальную скорость. Не понижайте сильно давление в передних колесах – это значительно понизит маневренность машины. Желательно установить значение на 45. А вот с давлением задних колес – совсем другая история. Здесь давление можно поставить чуток ниже, к примеру, 42, но не ниже 38 и, если вы приспособитесь к этим настройкам, цены вам не будет ☺.

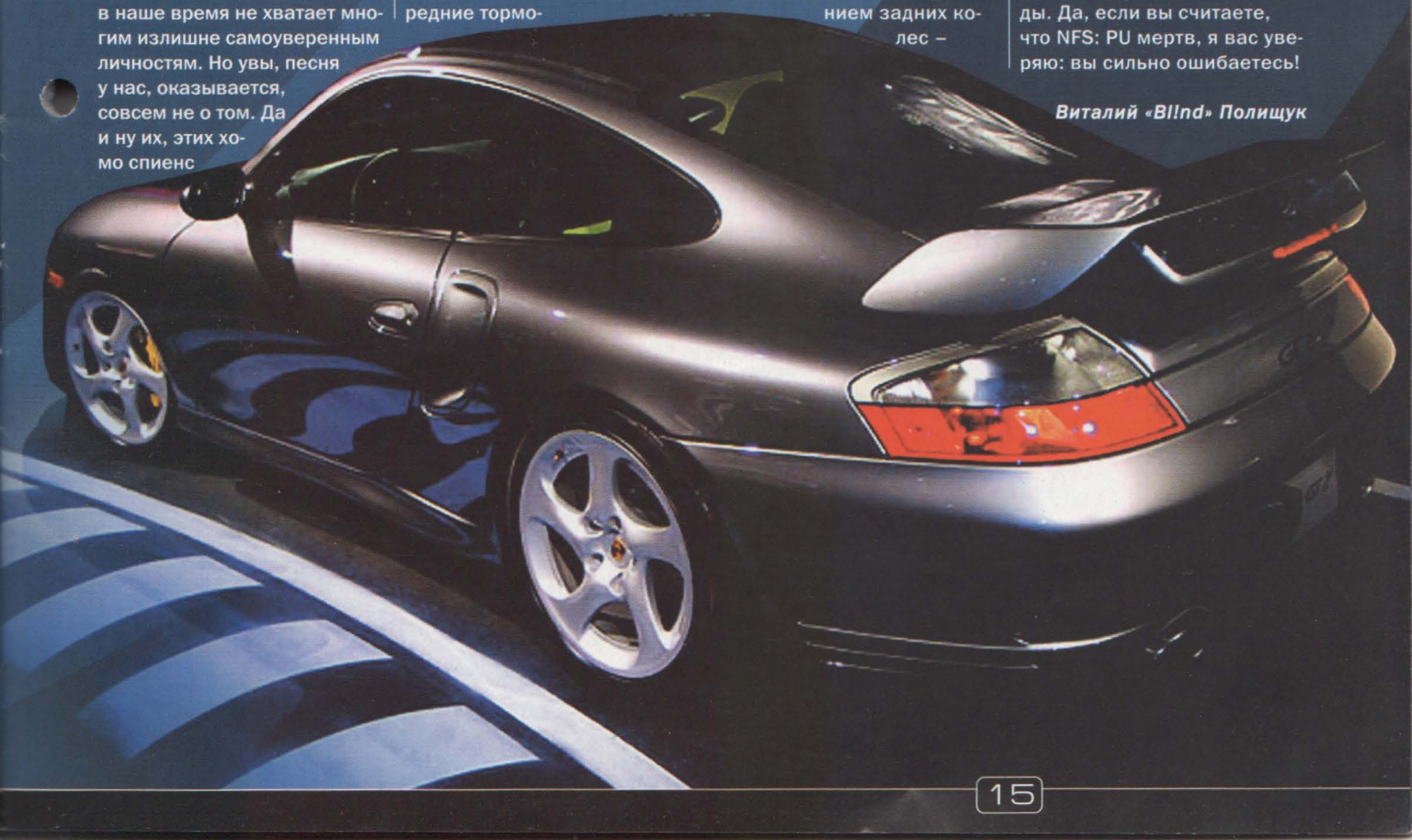
Коробка передач

Gear ratios а.к.а передаточное число. Даже не знаю, как это вам объяснить нормальным языком, чтоб сразу стало понятно. Вообще, передаточное число в механике – это отношение числа зубьев ведомой шестерни к числу зубцов ведущей шестерни. Но что такое Gear ratio в NFS – объяснить нормальным языком и чтоб сразу стало понятно не получится.

В общем, в двух словах. Gear ratios – это такая штука, которую вам менять не стоит. М-да, не получилось в двух словах, но думаю, что это все-таки доходчиво. Количество оборотов двигателя, передающееся колесам, меняют, если нужно достигнуть чумовой скорости. При этом жертвуют разгоном и многими другими факторами. Короче, не нужно это вам и все тут ☺.

Искренне надеемся, что эта статья поможет вам не только победить друзей в сетевых соревнованиях, но и побить мировые рекорды. Да, если вы считаете, что NFS: PU мертв, я вас уверяю: вы сильно ошибаетесь!

Виталий «Bl!nd» Полищук



Полезные советы

Искажены шрифты в главном меню

Однажды, установив любимый Need for Speed: Porsche Unleashed, я был неприятно удивлен: все шрифты искажены, и прочесть что-либо в игровом меню было просто невозможно.

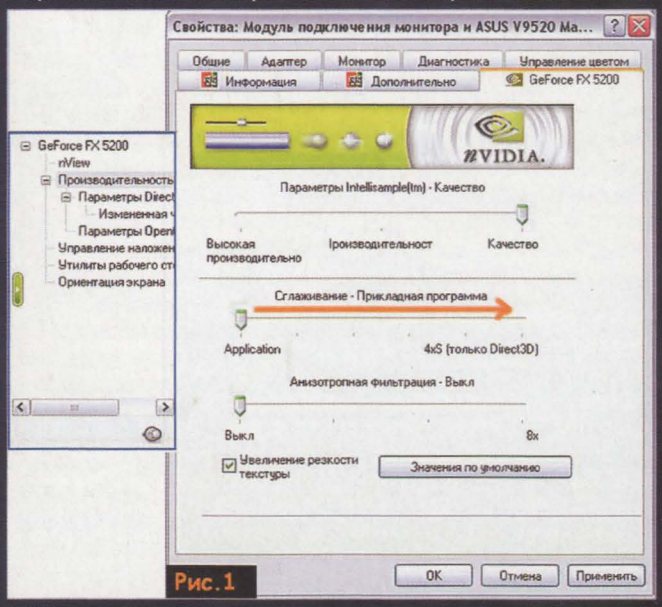


Рис. 1

В былые времена я бы переустановил игру, а если бы не помогло – снес Винду ко всем чертям, начал бы доставлять шрифты и т.п. Но проблема оказалась гораздо проще в решении. Все что надо было сделать – это всего-навсего форсировать анизотропную фильтрацию. Да не пугайтесь вы, ничего здесь сложного нет!

Левым кликом по рабочему столу вызовите подменю и выберите «Свойства». В появившихся «Свойствах экрана», откройте закладку «Параметры» и нажмите кнопку «Дополнительно». Найдите закладку с вашей видеокартой и отыщите меню производительности (рис. 1). Переместите ползунок «Сглаживание» на максимум, давите на кнопку «Применить». Всё, проблемы со шрифтами исчезли.

Мечты сбываются...

Вам никогда не хотелось, чтобы у вашего любимого Порше двери открывались верх, на манер Porsche 911 GT1 или Mercedes CLK-GTR? Хотели? Ну тогда я попал прямо в десятку ☺.

Для начала вам потребуется зайти в папку .../GameData/CarModel и найти файл с расширением *.tpg той машины, двери которой вы хотите открывать вверх. К примеру, .../GameData/CarModel/356_1.tpg. Откройте этот файл любым текстовым редактором и найдите строчку dooraxis, если такой в тексте не имеется – добавьте ее (рис. 2).

dooraxis=-181.992, 805.564, 550.95 – двери будут подниматься вверх, под углом, как в Porsche 911 GT1.

dooraxis= -1000.000 – при таком значении двери будут открываться вертикально вверх.

Чтобы двери открывались как прежде, просто удалите параметр dooraxis из ранее отредактированного *.tpg.

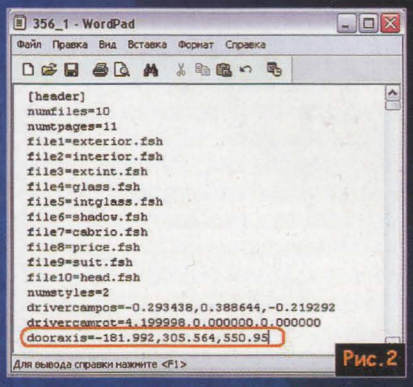


Рис. 2

Камера, но далеко не тюремная ☺

Сколько геймеру не давай видов обозрения, а ему все мало. Но ведь и из этого «мало» можно сделать куда больше. Для этого вам потребуется все тот же *.tpg вашей самой любимой машины. Как и в предыдущем примере, откройте файл любым текстовым редактором и отыщите строчку drivercampos. У 356 она выглядит следующим образом:

drivercampos=-0.293438, 0.388644, -0.219292

Наверное, вы уже догадались, что это координаты камеры в системе x,y,z. Сейчас я приведу парочку примеров, а дальше дерзайте сами.

drivercampos=0.000000, 0.388644, 0.469311 – камера с капота.

drivercampos=0.409999, 0.395407, -0.104312 – камера с места пассажира.

Виталий «Bl!nd» Полищук

В потолке открылись люки? Вы не бойтесь, это – глюки

Игра без глюков – это не игра
Bl!nd

Швейцария

Автобан

Альпы

Индустриальная зона

Сложно отыскать в родных краях человека, не сталкивающегося с загадочным словом «глюк», а еще сложнее найти такого, который мог бы достоверно объяснить, что это такое и с чем его кушать. Дедушка, который полстолетия назад помимо композитора Кристофа Виллибальда Глюка других глюков не знал, уже сегодня, рубя полено и попадая щепкой бабушке в голову, пожимая плечами, говорит «глюк, старуха»... Старость – не радость, но и разговор-то у нас сегодня пойдет о глюках в компьютерных играх...

Глюк в компьютерных играх – это любое событие, не предусмотренное игроделами, приводящее к неправильной работе игры или прекращению ее работы. Вот парочку таких событий в Need for Speed: Porsche Unleashed мы сейчас и рассмотрим.

Швейцария

На этой карте можно проехать сквозь текстуру моста и вблизи полюбоваться непревзойденным водопадом.

Альпы

Тут тоже можно выехать за пределы карты. Поезжайте к замерзшему озеру и, придерживаясь текстуры горы, отыщите место, где можно проникнуть в текстуру (оно указано на скриншоте). Будьте крайне осторожны, въезжая в текстуру, в противном случае вас подкинет высоко вверх и ничего не выйдет.

Автобан

В тоннеле можно с двух сторон проехать сквозь столбы и попасть в текстуру. Для этого нужно выехать на бордюр и установить машину прямо перед столбом. Теперь аккуратно продвигайтесь вперед и смотрите, чтобы машина не сошла с прямой. Если все сделаете правильно, попадете в текстуру тоннеля и выедете с другой стороны.

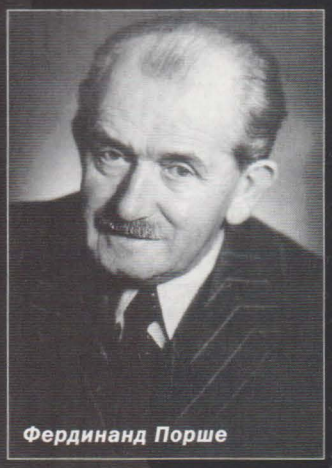
Индустриальная зона

На скриншоте карты показано место, в котором можно опять-таки проникнуть в текстуру и покататься за пределами карты, после чего в умопомрачительном прыжке вернуться на трассу.

Виталий «Bl!nd» Полищук

Из другого NFS: на вираже машина «потерялась»!

Как это было



Фердинанд Порше

Я никогда не относил себя к людям, страдающим фанатизмом. Мало того, у меня даже в детстве не было кумиров, и уже тогда я осуждал все проявления чрезмерной приверженности к кому-либо. Но каждый раз, когда слышу фамилию Порше, я готов вновь и вновь снимать шляпу в знак уважения. Да и кому какое дело, что я никогда в жизни не носил шляпы, когда речь заходит о Фердинанде Порше-старшем. Это один из самых выдающихся автомобильных конструкторов прошлого века, оставивший миру множество новаторских конструкций…

Фердинанд Порше родился 3 сентября 1875 года. Его отцом был медник Антон Порше, живший в городе Либерец, что на территории нынешней Чехии, в Богемии. Несмотря на все надежды отца, что сын пойдет по его стопам, Фердинанд предпочел совсем иную тропу. Окончив университет, в 1898 году он становится главным автомобильным конструктором на заводе Loner. После этого долго еще скитался Фердинанд от одного автомобильного завода к другому и успел проявить себя не только как феноменальный конструктор, но и как превосходный гонщик. Набравшись немалого практического опыта, доктор технических наук Фердинанд Порше в 1924 году, тогда уже отец семейства – в 1909 году у него родился сын Фердинанд-младший, – наконец-то решается основать свое собственное конструкторское бюро. Спустя несколько лет правительство СССР приглашает его в Москву и предлагает место главного конструктора завода, но предложение стать нашим «соотечественником» Фердинанд отклонил окончательно и бесповоротно. Во время войны Порше опять-таки не сушил сухари – он конструировал «оружие смерти» для вермахта. Пресловутые танки «Тигр», «Маус» и «Пантера» – это все его рук дело. После поражения Германии Фердинанд был приговорен к двухлетнему лишению свободы, которое отбывал во Франции. По окончании срока заключения Порше возвращается на родину, куда его сын Фердинанд, выбравший путь отца, перевез его фирму. Уже в 1948 году появляется первая машина с фамилией конструктора в названии – «Порше-356». Через два года Фердинанда-старшего не стало.

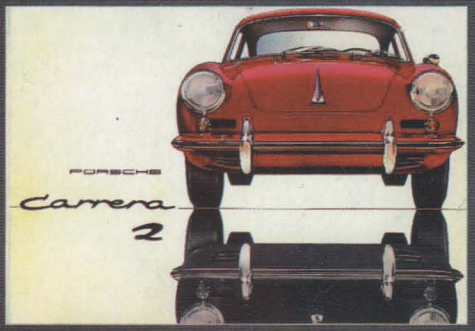
Чтобы охватить всю историю Порше, мне бы не хватило и двух спецвыпусков, поэтому хочу предоставить вашему вниманию лишь скромный модельный ряд основных автомобилей…

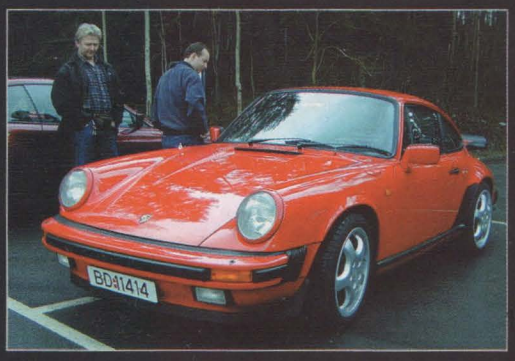
Porsche 356 Roadster No 1. (1948 год) – первый автомобиль Porsche – стал основой для всех последующих 356-х версий. Обладал четырехцилиндровым двигателем с воздушным охлаждением, объемом 1131 куб.см. Максимальная мощность порядка 35-и лошадиных сил; максимальная скорость – 135 км/ч.

Porsche 356 Ferdinand (1950 год) – эта модель была выпущена к 75-летию Фердинанда Порше-старшего. Единственный экземпляр этого автомобиля был подарен юбиляру 2-го сентября 1950 года. На автомобиле был установлен двигатель собственной разработки, который получил название Carrera.

Porsche 356 Carrera 2 (1962 год) – это, в некотором роде, комбинация купе, кабриолета и спидстера с более мощным 2-х литровым двигателем и с прижимными кронциркулями на тормозных дисках. Объем двигателя – 1966 куб.см. Максимальная мощность – 152 лошадиные силы. Предельная скорость – 197,50 км/ч.

Porsche 911 (1965 год) – впервые появился на выставке во Франкфурте еще в 1963 году. Был оснащен новым двухлитровым двигателем Flat 6, который позволял развивать скорость, превосходящую скорость своих предшественников. Объем этого двигателя был 1991 куб.см., развиваемая максимальная скорость – 209 км/ч.





Porsche 911 S (1966 год) – новая модель «S» представляла собой более мощную модификацию 911. Плюс тридцать лошадиных сил, усовершенствованы шасси и тормоза – вот что, собственно, и можно сказать об этой модели.

Porsche 911 Targa (1967 год) – Porsche из года в год не-

подражаемо выступал на сицилийской гонке Targa Florio, отсюда и пошло название этого автомобиля. Targa был первым автомобилем из 911-й серии, у которого был установлен неснимаемый трубчатый каркас. В общей сложности было выпущено только 236 таких автомобилей. Двигатель был тот же, что и на 911 1965 года выпуска.

Porsche 911 Carrera RS 2.7 (1973 год) – при создании

этой, не побоюсь сказать, революционной модели основной акцент был сделан на снижение веса, усовершенствование двигателя и динамики. Жесточайшая диета, на которую конструкторы посадили автомобиль, увенчалась успехом, и вес авто составил всего 960 килограмм. Мотор объемом 2,7 литра стал одним из первых, где использовался цилиндр с покрытием Nicasil, что позволило увеличить диаметр расточки цилиндра с 84 до 90 мм и толщину стенок цилиндра. Думаю, показатель «210 лошадиных сил» говорит сам за себя.

Porsche 911 Turbo (1978 год) – до 1975 года все самые быстрые 911-е имели в названии приставку «Carrera», но с введением турбонаддува все Carrer'ы сменили на Turbo. Мотор объемом 3,3 литра, мощность 300 лошадиных сил, сто километров за 5,4 секунды и максимальная скорость 260 км/ч – это и есть пресловутый Porsche 911 Turbo.

Porsche 924 Carrera GT (1981 год) – В конце 70-х многие считали, что дни 911-ой сочтены. Того же мнения придерживались и на самом заводе Порше. Именно тогда они начали разрабатывать Porsche 924 с четырехцилиндровым двигателем. Мощность первоначальной модели Porsche 924 (1976 года) составляла 125 лошадиных сил, а максимальная скорость – порядка 126 км/ч. После всех модификаций Porsche 924 Carrera GT предстает перед нами во всей красоте – 210 лошадиных сил при 6000 об./мин.

Porsche 911 GT2 (1995 год) – оточенный тридцатилетним опытом конструкторов Porsche 911

GT2 – это воплощение скорости во всех известных ипостасях. Самый-самый! Самый мощный и самый быстрый из всех когда-либо создаваемых 911-х моделей. Рабочий объем двигателя 3600.00 куб.см, мощность – 462 лошадиные силы. Что еще надо для полного счастья? Сто километров за четыре секунды и 315 на спидометре.

911 Carrera S (1997 год) – выдержка стиля 911 и система полного привода, увеличившая общий вес этого жереб-

ца, отнюдь не влекла за собой снижение технических характеристик. 3,6-литровый двигатель мощностью 320 лошадиных сил позволял разгоняться до ста километров всего за пять секунд, максимальная скорость авто 280 км/ч.

Porsche Boxster (1997 год) – безупречные технические характеристики и высокий уровень управления на долгие годы прижились в «конюшне» Порше. За приятной внешностью Boxster прячется бензиновый двигатель объемом 2687 куб.см. с распределенным впрыском топлива и максимальной скоростью около 250 км/ч.

Porsche 911 Carrera 4 Coupe (2000 год) – один из самых дорогих и совершенных спортивных купе. Когда в поле зрения попадает эта машина, подсознательно кажется, что в ней объединилось все лучшее, когда-либо имевшее место в моделях Carrera. Неподражаемый стиль, высокие технические параметры и практичность – далеко не весь перечень потенциала этого маленького шедевра с двигателем мощностью 300 лошадиных сил и максимальной скоростью 280 км/ч.

Porsche 911 Turbo (2000 год) – вы не верите в идеал? Не верите в достижение высшей цели стремления?

В мире нет ничего совершенного? Тогда просто окиньте взглядом Porsche 911 Turbo 2000 года выпуска. И не стоит обвинять меня в идеализации этой модели. Наконец-то серия Turbo обзавелась настоящим лидером! 420 лошадиных сил под капотом! Бензиновый шестицилиндровый оппозитный двигатель с турбонаддувом! 305 км/ч! Все остальное я оставлю без комментариев...

Виталий «Blind» Полищук

Название: Need For Speed: Hot Pursuit 2
Издатель/разработчик: Electronic Arts
Дата выхода: 21 октября 2002 года
Системные требования: Pentium 2 400 МГц, 64 Мб, 16 Мб Video

I Don't need such speed

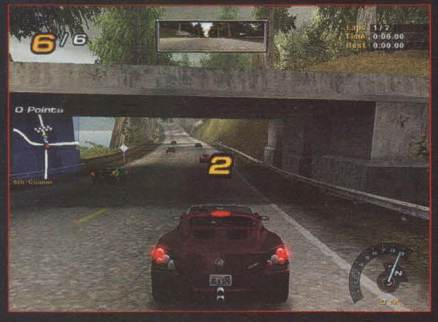
Давным-давно, на компе одного ламобота...

Так... Запустили... Вот прошли ролики EA Games и самого Нидфорса, теперь и имя свое надо ввести. Быренько пробиваю «Legion» и только после нажатия «ОК» понимаю, почему нельзя еще выбирать себе аватару, как в пятом. Но ничего, но я чел крепкий, плакать и посыпать голову пеплом не буду, а буду выбирать режим игры. Тут мне выпала честь поюзать: очень горячий Pursuit, Championship, сингл и быструю гонку – итого шесть, хоть что-то и подсказывает, что четыре, но решения своего я менять не буду (некорректно это). Снова пересматриваю список режимов и замечаю, что мой любимый «factory driver», который заставлял пальцы болеть неделями, канул в Лету (почтим его смерть минутой немолчания), а «evolution» снова стал обыкновенным чемпионатом. Вроде больше ничего не изменилось, поэтому поюзаю режимы...

Crime story

Режим Hot Pursuit материализовался на сцене и проявился в неком подобии кампании на 33 миссии (знающий увидит там намек на нелинейность ☺). Тут нам придется как обычно перегонять тачки, участвовать в нокаутах и заездах и даже побывать в шкуре легавого. Вот о последнем (и самом интересном) режиме несколько слов.

Начну с того, что со времен четвертой части были внесены изменения. Так у нас забрали возможность менять машины во время погони, но дали шанс вызывать подмогу – жмем на клавишу U – и из воздуха позади нас гарантировано появится коп, который кинется за угонщиком. Этот штрих будет преследовать правонарушителя до тех пор, пока мы с копом его не заловим, так как блюститель закона в одиночку способен лишь создавать вам помехи на дороге. А теперь привяжите, нет, лучше прибейте себя к стулу гвоздями, потому что гарантировано свалитесь со смеху, иначе как можно



не смеяться, глядя на вертолет с «бомбами» в шестом Нидфорсе. При очень плохом поведении угонщика копы вызывали себе на подмогу вертолет, а это чудо могло скидывать на трассу (чаще всего, посреди оной) странного вида бочки, которые после нескольких ударов о землю взрывались. Видать, у буржуев угонщиков ловить не принято, и них, видать, древняя традиция взрывать нарушителей! Слава noclip'у, хоть стандартное заграждение дороги шипами не трогали, и оно дошло до нас в прежнем виде. Но вот метод поимки угонщиков изменился – остановка тачки не срабатывает, и уголовников теперь надо забивать до полного уничтожения (красный индикатор над противником покажет, когда ему настанет полный капут). В целом, Hot Pursuit, хоть и изменился не в лучшую сторону, все еще остается рульным и самым играбельным режимом.

А вот Чемпионат является практически полным повторением Hot Pursuit, только без дорожного движения да легавых. И если подумать, то ничего интересного в этом клоне вы не найдете, поэтому смысла играть в Championship нету. Одна польза в нем – также как и в Преследовании, мы получаем очки (они же тугрики), за которые в одиночном режиме сможем покупать машины и трассы. Кстати, чтобы визуально увеличить количество трасс, гады из Electronic Arts заставляют платить и за вариации трасс (отражение, езда в обратную сторону и т.д.).

Теперь и про одиночную игру. В ней мы можем сами настроить режим гонки, АИ противника, выбрать трассу и машину. Все стандартно, и ничего особенного...

Speed and cars kill you slowly

Великая сила свыше подсказывает мне, что гараж стал абсолютно ацтойным, инфы по лошадкам стало по минимуму – клацнув на «описание», загробный голос за кадром за десять секунд брякнет вам пару ничего не значащих фраз, – и ни роликов, ни фоток вы в игре не найдете. Помимо этого в минусы гаража можно записать то, что уже нельзя апгрейдить свою машину – ездим на том, что купили, а если еще учитывать, что управление всеми машинами одинаковое (заносы практически отсутствуют), то ездить вы будете только на самой мощной.

What a @#%^*?!

Переходим к графической составляющей игры, на которую в шестом NFS без слез смотреть нельзя – вот оно, вроде бы все красиво, но так ли это на самом деле? Хм, присутствуют всякие блики на тачке, солнышко красиво в небе светит, да и деревья – уже не плоские задники. Но если копнуть глубже, открывается весьма безрадостная картина.

Начну с того, что машины практически не ломаются; максимум, который вы можете себе позволить – несколько царапин и вмятин, плюс открытый багажник и капот. А перевернуть машину (или заставить ее взлететь) – нереально, иногда даже создается впечатление, что управляю я бронированным утюгом, ведь нельзя иначе объяснить плавную езду авто и чуть ли не полное отсутствие заносов. Но парням из Electronic Arts и этого было мало, поэтому они решили, что простого геймера никогда не интересовали смена дня и ночи и наличие погодных условий. Ладно, можно было бы жить – точнее, существовать – и так, если бы не ужасный дизайн карт, хотя я бы «дизайном» этот позор не назвал, скорее, ацкой фабрикой клонирования.

Так, после нескольких дней игры я могу сказать одно: «Лес. Побережье. Пальмы, пальмы... много пальм». Думаю, и вы поняли, что трассы немного похожи одна на другую, и что помыслами дизайнеров руководили сочетания клавиш Ctrl, C и V. Небольшую радость вызывает лишь водопад (побережье Калипсо) и вулкан, но это только если не смотреть на задники этих карт – иногда даже возникает страшное чувство того, что они стырены девелоперами из третьей (а то и второй) части. Если рассматривать все эти «графические радости» вместе, да не забывать про остальные прелести игры...

Legion[FN], tailler@mail.ru

*.ini — и никакого мошейничества

Наверное, всем вам знакомо желание, присущее человеку – сделать что-то запрещенное; то, что когда-то началось простым надкусыванием яблока, сегодня переросло в нечто большее. Нередко ловишь себя на мысли, что очень уж хочется выйти из четко установленных рамок и жить на свой манер...

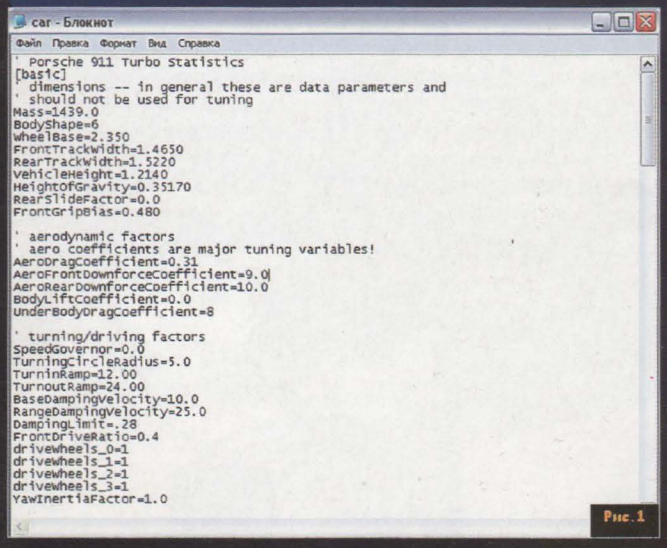
Но не будем отходить от темы и вернемся к игровым рамкам, установленным игроделами. Ведь и эти ограничения тоже, как ни странно, постоянно сковывают нашу безграничную фантазию, не позволяя исполнить заветные желания. Именно для этого и сделаны так называемые читы, которые в свою очередь тоже являются одним из подвидов ограничений.

Что ж, когда больному не помогают читкоды – это уже серьезно, в таком случае разные вспомогательные программы типа «artmoney» и трейнеры будут именно тем, что доктор прописал. Но если нет, что тогда? А тогда есть другие пути: поверхностно обойти некоторые ограничения. Сейчас я постараюсь вкратце рассказать вам кое-что, что в какой-то мере поможет «заглянуть под капот» Need for Speed VI: Hot Pursuit 2 и настроить физику машин.

Для начала вам понадобится отыскать следующие файлы:

1) car.ini – машина игрока
2) carracer.ini – машина компьютера
3) car_hp.ini – машины в режиме преследования
4) car_cop – машина копов

Эти файлы расположены в директории Need For Speed Hot Pursuit 2\Cars\[название машины, параметры которой вы хотите изменить]. Откройте интересующий вас файл с помощью «блокнота» или любого другого текстового редактора, как показано на рисунке 1.


car - Блокнот

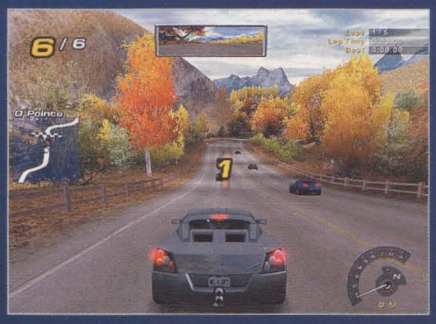
Файл Правка Формат Вид Справка

```
' Porsche 911 Turbo Statistics
[basic]
  dimensions -- in general these are data parameters and
' should not be used for tuning
Mass=1439.0
BodyShape=6
WheelBase=2.350
FrontTrackWidth=1.4650
RearTrackWidth=1.5220
VehicleHeight=1.2140
HeightOfGravity=0.35170
RearSlideFactor=0.0
FrontGripBias=0.480

' aerodynamic factors
' aero coefficients are major tuning variables!
AeroDragCoefficient=0.31
AeroFrontDownforceCoefficient=9.0
AeroRearDownforceCoefficient=10.0
BodyLiftCoefficient=0.0
UnderBodyDragCoefficient=8

' turning/driving factors
SpeedGovernor=0.0
TurningCircleRadius=5.0
TurninRamp=12.00
TurnoutRamp=24.00
BaseDampingVelocity=10.0
RangeDampingVelocity=25.0
DampingLimit=.28
FrontDriveRatio=0.4
drivewheels_0=1
drivewheels_1=1
drivewheels_2=1
drivewheels_3=1
YawInertiaFactor=1.0
```

Рис.1

Физика автомобиля

- **Mass=1439.0** – масса машины
- **FrontTrackWidth=1.4650** – расстояние между передними колесами
- **RearTrackWidth=1.5220** – расстояние между задними колесами
- **VehicleHeight=1.4370** – высота машины



- **HeightOfGravity=0.35170** – значение гравитации (с таким не шутят – будьте осторожны ☺)
- **RearSlideFactor=0.0** – скольжение задней оси
- **AeroDragCoefficient=0.31** – коэффициент лобового сопротивления
- **AeroFrontDownforceCoefficient=9.0** – прижимная сила на передней оси
- **AeroRearDownforceCoefficient=10.0** – прижимная сила на задней оси
- **BodyLiftCoefficient=0.0** – поднимающая сила
- **TurningCircleRadius=5.0** – радиус разворота
- **YawInertiaFactor=1.0** – инерционность машины
- **FrontRollStiffness=2700.0** – жесткость передней оси
- **RearRollStiffness=2800.0** – жесткость задней оси

С помощью приведенных ниже параметров вы можете установить, какие колеса будут ведущими. Первые две строчки – передние колеса, последние две строчки – задние. Значение 0 – не ведущие, значение 1 – ведущие.

driveWheels_0=1
driveWheels_1=1
driveWheels_2=1
driveWheels_3=1

Параметры двигателя

- **MinRPM=1500** – число оборотов холостого хода
- **RedLine=7500** – предел оборотов
- **torqueCurve_0=0.0** – крутящий момент при 0 об./мин.

Коробка передач

- **NumberOfGears=8** – число передач
- **GearShiftDelay=4** – задержка переключения передач
- **GearRatios_0=3.820** – задний ход
- **GearRatios_1=0.000** – нейтральное положение рычага переключения передач
- **GearRatios_2=3.820** – первая передача
- **GearRatios_3=2.050** – вторая передача
- **GearRatios_4=1.410** – третья передача
- **GearRatios_5=1.120** – четвертая передача
- **GearRatios_6=0.920** – пятая передача
- **GearRatios_7=0.750** – шестая передача

Колеса

- **[tire_rear]** – задние колёса
- **SectionWidth=295** – ширина покрышки в мм
- **WheelDiameter=18** – диаметр диска в дюймах
- **[tire_front]** – передние колёса
- **SectionWidth=225** – ширина покрышки в мм
- **WheelDiameter=18** – диаметр диска в дюймах
- **PeakFriction=1.6** – максимальное сцепление

Тормоза

- **[brake_rear]** – передние
- **BrakeMaterialType=3** – материал, из которого сделан тормозной диск
- **BrakeDiameter=330** – диаметр тормозного диска
- **ABS=1** – значение 0 – выключена, значение 1 – включена
- **[brake_front]** – задние
- **BrakeMaterialType=3** – материал, из которого сделан тормозной диск
- **BrakeDiameter=330** – диаметр тормозного диска
- **ABS=1** – Значение 0 – выключена. Значение 1 – включена

В общем, экспериментируйте сколько угодно, и мой вам совет – делайте резервные копии файлов, которые вы решили изменить. Всякое ведь в жизни бывает.

И на закуску – читы. Чтобы активировать тот или иной чит, отыщите на рабочем столе ярлык NfsHP2.exe (если такового нет – сделайте его). Теперь зайдите в его свойства и в строчке «Объект: «E:\games\Need For Speed Hot Pursuit 2\NfsHP2.exe»» (рисунок 2) введите читы следующим образом: «E:\games\Need For Speed Hot Pursuit 2\NfsHP2.exe+[чит]»...

Читы:

- **ghost** – ваш автомобиль невидим для оппонентов
- **opentree** – открыть все турниры
- **nofrustration** – отключить подтверждения
- **helicoptersOnly** – копы менее надоедливы
- **nomovie** – отключить демо видео
- **nomipmap** – отключить mip-mapping
- **nomusic** – отключить музыку
- **nosnd** – отключить звуковые эффекты
- **noreverb** – отключить реверберацию
- **nofrontend** – отключить меню
- **noparticles** – отключить анимации
- **minfront** – включить дополнительное меню

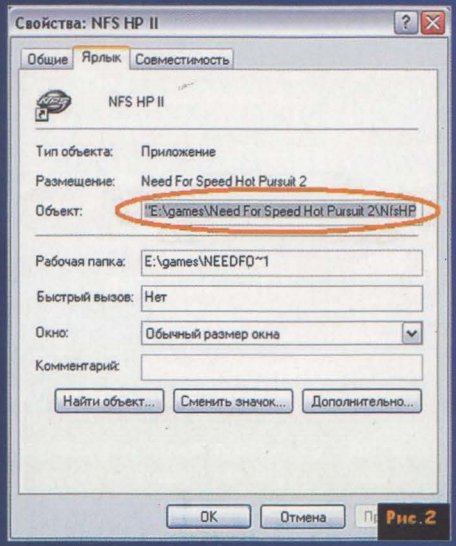


Рис.2

Теперь, собственно, можно и с деньгами пошалить. Зайдите в папку с установленной игрой, в папке «Cars» найдите и откройте любым текстовым редактором файл cars.ini. Измените все параметры price и nfsprice на любое нужное вам число, к примеру, 10. Теперь все машины стоят 10 у.е.

Виталий «Blind» Полищук

Название: Need for Speed: Underground
Издатель: Electronics Arts
Разработчик: EA Canada
Дата выхода: 17 ноября 2003 года
Системные требования: Pentium III 700 МГц, 256 Мб, 32 Мб Video

Reise, Reise

В нашей безумной жизни все привыкли к высоким скоростям. Каждый день с самого утра ты просыпаешься и начинаешь свой рабочий день на повышенных оборотах. Иначе просто не может быть.

И однажды наступает день, когда тебе уже всё кажется медленным и скучным. Остро не хватает адреналина в крови. Нехваткой адреналина особенно страдают особи мужского пола. Хочется выйти на улицу, сесть в свою «девятку» и..., просидев в ней 10 минут, пойти домой смотреть телик. Совесть и финансы не позволят, разогнавшись хотя бы до 150 км/ч, получить мизерное наслаждение от скорости.

Если по телику показывают «Форсаж», то это просто конец всему! Да, в своё время этот фильм стал почти законодателем жанра: после его выхода стали популярными четыре вещи: тюнинг, азот, высокие скорости и лысая башка Хит... Олм... Вина Дизеля.

После просмотра фильма острое желание разбить свою «девятку» на большой скорости о припаркованный на обочине «КамАЗ» чуть утихает. Но одним Вином Дизелем не отделаешься, приходится искать замену реалиям опасного уличного движения и гаишникам.

И тут на помощь приходит железяка, за которой мы, геймеры, проводим половину нашей жизни. Она даёт нам ощущение свободы – свободы жизни и свободы выбора. На этот раз наш компьютер станет полигоном для немыслимых гонок на немыслимо навороченных авто с немыслимой скоростью.

И треснул мир напополам

В 2003 году нам дали огромную мощь, шанс проявить свои возможности, которого мы так долго ждали. Наконец, после стольких попыток и провалов, людям из Electronic Arts удалось создать нечто действительно стоящее!

Need for Speed: Underground стал первой игрой в серии NFS, где игроку подвластно полностью изменить внешний вид своей машины. Теперь мы докажем, что не только Дизель и его команда могут лихо управлять четырехколесными корытами с форсированными движками и с закисью азота в багажнике!

По сравнению с остальными гоночными симуляторами, до уровня атмосферы «Форсажа» дотягивал разве что «Midnight Club 2». Но NFSU все ожидания перевыполнил. Для геймеров и людей, помешанных на больших скоростях, эта игра стала эталоном нового качества по созданию гоночных симов.

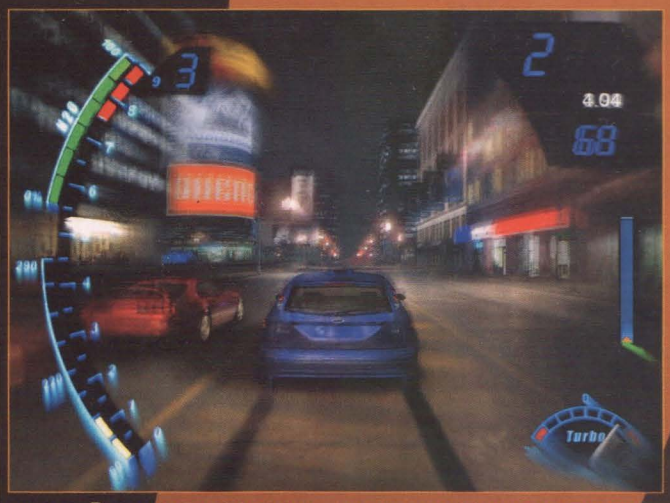
Но, как любая компьютерная игра, Underground не лишен недостатков...

Самый большой недостаток в игре – повреждения авто полностью отсутствуют. Разгоняемся до скорости 350 км/ч, тараним проезжающую легковушку и смотрим, как две машины отлетают друг от друга, как два железных рельса – без маломальских повреждений. Неужели ЕАшники не смогли создать правдоподобную модель автомобиля? За такое огромное количество рекламы, которое они поместили в игру, можно было бы купить целую автомобильную компанию вроде нашего ЗАЗа.

Но несмотря на такую нехорошую деталь, в Underground есть куча преимуществ, которые круто выделяют его среди остальных автомобильных симуляторов такого плана. Первая деталь – это атмосфера. Вся гейма пропитана ею.

Геймплей очень динамичный и интересный. По ходу прохождения игры вам придется покупать более быстрые тачки и тюнинговать их. Всего здесь насчитывается двадцать моделей автомобилей со всего мира. Каждую машину можно доводить до желаемого состояния, для этого существует магазин. В магазине можно покупать практически всё, что нужно для тюнинга как общего вида, так и внутренностей вашего железного четырехколесного друга. Все интересные аспекты и вещи из фильма «Форсаж» были благополучно портированы в игру. На каждую тачку можно прикрепить неоновую подсветку, поставить нитрос, колесные диски большего размера. На машину можно наклеить разные виниловые наклейки, в том числе и уникальные. Уникальными бывают не только наклейки, но и детали авто. Можно выиграть уникальные капот, мотор, колёса, спойлер и другие не менее полезные и красивые вещи.

В Underground'е шесть видов соревнований: кольцевая гонка, спринт, дрифт, драг, гонка на вылет, гонка на время. После каждого этапа прохождения одиночных заездов открываются турниры. Турнир – это отдельное состязание по конкретному виду гонок (драг, кольцо) с большим денежным выигрышем, в неё входят три



трассы. В турнире можно одну гонку проиграть, а две остальные выиграть, и вы всё равно будете победителем.

Если пройти гонку на время, то нам могут дать уникальную вещицу. Самый любимый вид соревнования всех гонщиков – это драг. Драгрейсинг был придуман для того, чтобы никому не мешать жить и не беспокоить стражей порядка. Есть участок прямой дороги, и нам надо проехать его быстрее остальных. Прикол в том, что, несмотря на остальные виды гонок, передачи придется переключать вручную.

Видеодвижняк NFSU на момент выхода игры был самым навороченным из всех остальных, существовавших на то время; да и сейчас он на высоте. Наконец, была грамотно реализована функция размытия картинки. Как в «Форсаже»: при нажатии на кнопку «нитро» всё вокруг начинает расплываться, создавая иллюзию огромной скорости.

Модели машин выполнены просто превосходно. Текстуры на них очень яркие и качественные. Игра также поддерживает пиксел-шейдеры и другие современные навороты. Если сравнивать графику разных автомобильных симуляторов, то в Underground'е она самая яркая и красочная: от поверхности асфальта отражаются машины, от машин отражается весь игровой мир, на кузовах «танцуют» блики, огни. На старте люди кричат, приветствуют игроков. Девушки начинают старт.

Физическая модель далеко не идеальная, но очень плохой её назвать нельзя. Аркадность присутствует везде. Но, если подумать, будь система управления в игре сложной, а физика повреждений реальной, то не каждый ас доехал бы до финиша, а если и доехал бы, то на ремонт машины пришлось бы потратить почти все свои кровно заработанные убитые еноты.

Машины на трасе при движении ведут себя, как и подобает машинам: на поворотах их заносит, при неровностях чувствуются амортизаторы, при ударе – летят искры и так далее.

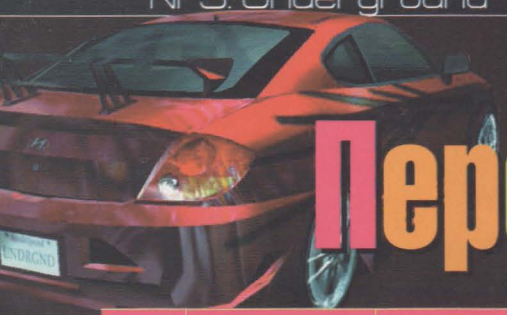
Mein Herz Brennt

Отдельно хочется высказать большую благодарность команде, которая трудилась над звуковым оформлением игры и подборке плейлиста. Если бы не было таких сочных звуков и крутейших музыкальных треков, то NFS: Underground утратил бы половину своей атмосферности и привлекательности. Музыку к игре я даже закатал на отдельную болванку и слушал в плеере. (Про импорт и экспорт музыки в журнале написано; если интересует, как создать свой альбом из любимых треков, можно заглянуть в оглавление.) Рёв мотора, скрип резины об асфальт, крики толпы, скрежет крыла автомобиля о бетонную стенку – все это добавляет большой плюс геймплею.

Ich Will Underground

Каждый уважающий себя геймер должен хоть раз в жизни установить на свой жесткий диск NFSU и, просто для общего развития, пройти пару трасс, чтобы в полной мере оценить достоинства этого шедевра игровой индустрии. Кто-то стремится получить все уникальные вещи, кто-то – пройти игру сотню раз, но всё равно во всех кипит Жажда Скорости! Адреналин и масса удовольствия от прохождения игры обеспечена на 100 %. У нас появился реальный шанс осуществить свои давние мечты. А что может быть лучше, чем NFS: Underground? Только NFS: Underground 2!

X-Hunter



Перечень всех гонок

№	Название	Режим игры	Деньги	Визуальные улучшения	Тюнинг	Доступные тачки
0	-	Circuit (2 круга)	10000	-	-	Golf GTI, Dodge Neon, Honda Civic, Peugeut 206, Mazda MX-5
1	Jose's Got Your Back	Circuit (2 круга)	375/500/625	-	-	-
2	Last One There Is A Rotten Egg	Sprint	375/500/626	-	-	-
3	It's All About Style And Finesse	Drift	375/500/627	-	-	Mitsubishi Lancer
4	The Perfect Shift	Drag	375/500/628	-	-	-
5	Last Place Is A Bad Place To Be	Lap Knockout (3 круга)	375/500/629	-	-	-
6	Tournament	Tournament (Circuit (2 круга)) 3X	3750/5000/6250	-	Engine/Exhaust Packages: DriveTrain Packages, Tire Packages (1-го уровня)	-
7	TJ's Time Trial	Time-Trial	150	-	TJ's Unique	-
8	Atlantica Challenge	Circuit (3 круга)	525/750/900	-	-	Ford Focus
9	All Go, No Show!	Tournament (Drag) 3X	3750/5000/6250	-	E.C.U., Turbo Packages, Brake Kits (1-го уровня)	-
10	Olympic Knockout	Lap Knockout (3 круга)	525/750/900	-	-	-
11	Drop the Klutch!	Drag	525/750/901	-	-	-
12	Cross-town Hustle	Sprint	525/750/902	Декали (2-го уровня)	-	-
13	Time To Get Dirt-y	Dirt	525/750/903	-	-	-
14	Downtown Series	Tournament (Circuit (4 круга)) 3X	3750/5000/6205	-	Снижение веса Подвеска NOS (1-го уровня)	-
15	Jail Break	Time-Trial	100/125/150	-	-	-
16	Style Guide	Circuit (2 круга)	200/250/300	-	-	-
17	New Kids in Town	Drag	200/250/301	-	-	Hyundai Tiburon GT V6
18	A Glowing Reception	Drift	200/250/302	Неон (3-го уровня)	-	-
19	The Only Way To Go Is Up	Circuit (3 круга)	200/250/303	Samanta: уникальные капоты	-	-
20	Saturday Night Drive		3750/5000/6250	-	-	-
21	Gut Check Time	Drag	200/250/300	-	-	-
22	Sprint Challenge	Sprint	200/250/301	-	-	Subaru Impreza 2.5 RS
23	Steeltown Sprint	Sprint	225/300/375	Краска (2-го уровня)	-	-
24	One Down, Two To Go	Lap Knockout (3 круга)	225/300/376	-	-	Nissan Sentra SE-R Spec V
25	A Little Dirt Won't Hurt	Drift	200/250/300	-	-	-
26	Keep Them Coming	Time-Trial	100/125/150	-	TJ's Unique	-
27	Wrong Place, Right Time	Sprint	225/300/375	-	-	-

в первом Underground'е

№	Название	Режим игры	Деньги	Визуальные улучшения	Тюнинг	Доступные тачки
28	Loud and Proud	Drift	225/300/376	Глушители (2-го уровня)	-	-
29	Scouting Report	Drag	225/300/377	Тонирование стекол (2-го уровня)	-	-
30	Dead Calm	Tournament (Circuit (2 круга)) 3X	3750/5000/6250	-	Двигатель Трансмиссия Колеса (2-го уровня)	-
31	Outtasite!	Lap Knockout (3 круга)	225/300/375	Воздухозаборники (1-го уровня)	-	-
32	World of Hurt	Circuit (3 круга)	225/300/376	-	-	-
33	Drift to the 9's	Drift	150/200/250	Особенный винил: Rose	-	Nissan 240SX SE
34	Sleeper Shootout	Sprint	225/300/375	Диски (2-го уровня)	-	-
35	Earn Your Stripes	Circuit (6 кругов)	150/200/250		-	-
36	For the Ladies	Drag	150/200/251	Особенный винил: Skeleton	-	-
37	No Love From Kurt	Circuit (6 кругов)	225/300/375		-	-
38	Import Tuner Drift Event	Tournament (Drift) 3X	3750/5000/6250	Задние бамперы (2-го уровня)	ECU Turbo Тормоза (2-го уровня)	-
39	Inner City Knockout	Lap Knockout (3 круга)	225/300/375	Юбки (2-го уровня)	-	-
40	Play the Spoiler	Drift	225/300/376	Особенный винил: Hieroglyphics	-	-
41	Crosstown Dash	Sprint	225/300/377	-	-	Toyota Celica GT-S
42	The New Muscle in Town	Drag	225/300/378	-	-	-
43	Where There's Smoke, There's...	Sprint	300/400/500	Капоты (2-го уровня)	-	-
44	Get Sideways	Drift	300/400/501	-	-	-
45	No Way, Jose	Circuit (3 круга)	300/400/502	Спойлеры (2-го уровня)	-	-
46	Double Klutch	Drag	300/400/503	-	-	Acura RSX Type-S
47	Blue Light Special	Time-Trial	100/125/150	Samanta: уникальные диски	-	-
48	Get The Point!	Tournament (Circuit (2 круга)) 3X	3750/5000/6250	-	Снижение веса Подвеска NOS (2-го уровня)	-
49	National Rail Knockout	Lap Knockout (3 круга)	300/400/500	Передние бамперы (2-го уровня)	-	-
50	Sliding Made Easy	Drift	300/400/501	-	-	-
51	Deal Yourself a Straight Hand	Drag	375/500/625	Декали (3-го уровня)	-	-
52	Lucky 7	Circuit (2 круга)	300/400/500	-	-	-
53	Go Jose	Circuit (2 круга)	375/500/625	-	-	Acura Integra Type-R
54	Mad Dash	Sprint	375/500/625	Глушители (3-го уровня)	-	-

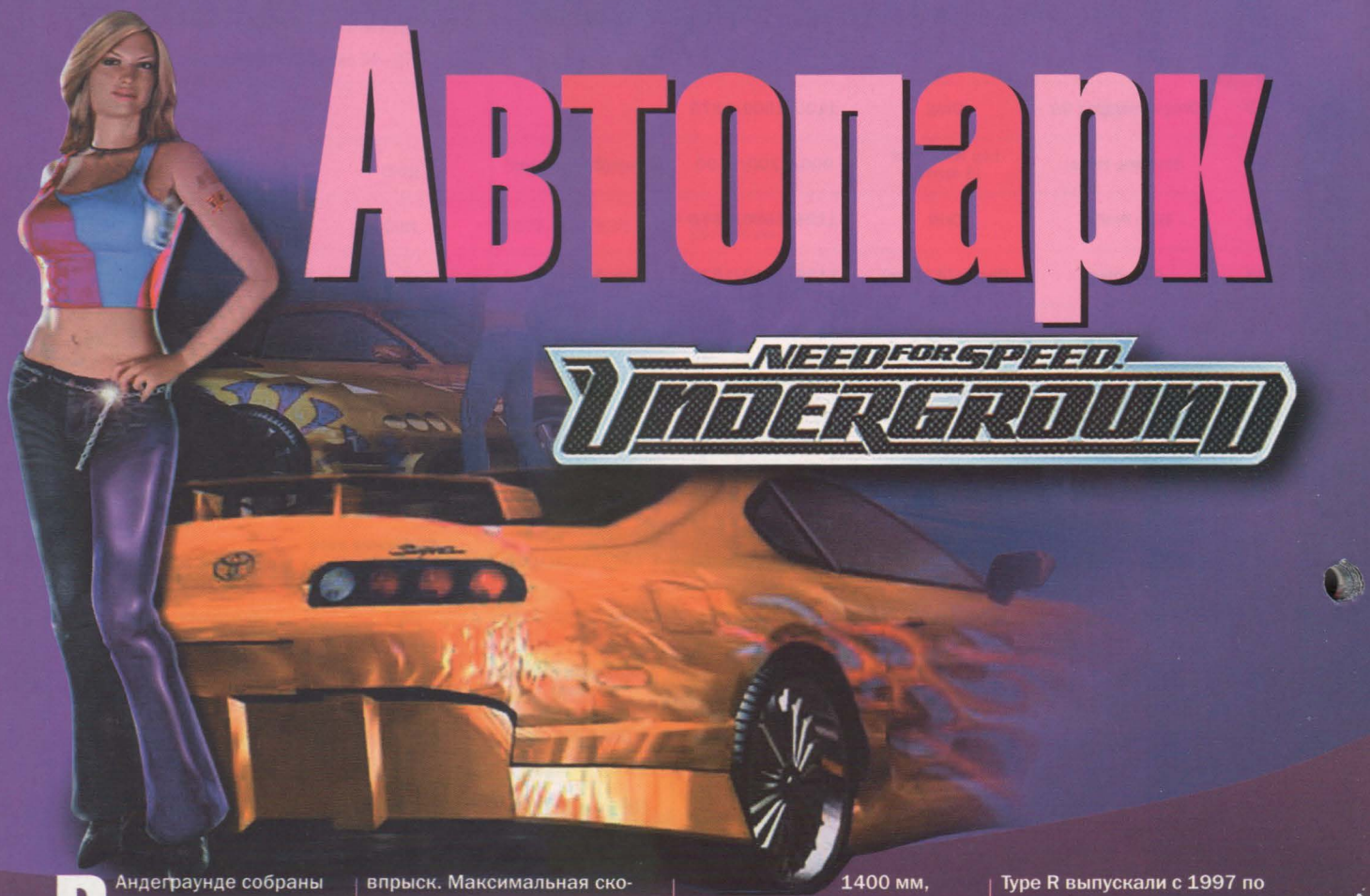
Продолжение на страницах 28–29.

Продолжение. Начало на страницах 26–27.

№	Название	Режим игры	Деньги	Визуальные улучшения	Тюнинг	Доступные тачки
55	All The Eyes Are On You	Drag	300/400/500	-	-	-
56	Kick Out That Tail	Drift	375/500/625	Тонирование стекол (3-го уровня)	-	-
57	Chad's Back	Sprint	300/400/500	-	-	-
58	And then there was one	Lap Knockout (3 круга)	450/600/750	-	-	Mitsubishi Eclipse GSX
59	Friendly Competition	Circuit (4 круга)	375/500/625	-	-	-
60	Bright Lights Big Spoiler	Lap Knockout (3 круга)	750/1000/1250	Передние фары (3-го уровня)	-	-
61	Stadium Sprint	Sprint	750/1000/1251	Задние фары (3-го уровня)	-	-
62	Glow, Baby, Glow!	Drag	750/1000/1252	Неон (3-го уровня)	-	-
63	Straight Up	Drag	1125/1500/1875	-	-	-
64	Free Style	Drift	1125/1500/1876	-	-	Toyota Supra
65	Drift Mania	Drift	1500/2000/2500	Особенный винил: Autozone Краска (3-го уровня)	-	-
66	Art Center Sprint Tourney	Tournament (Sprint) 3X	3750/5000/6250	-	Двигатель Трансмиссия Колеса (3-го уровня)	-
67	Legit	Sprint	1875/2500/3125	-	-	-
68	Dead of Night	Time-Trial	1875/2500/3126	Samanta: Особенные винилы	-	-
69	Rush Hour	Tournament (Circuit (3 круга)) 3X	3750/5000/6250	Особенный винил: O.Z. Vinyl	-	Honda S-2000
70	Mano e Mano	Drag	450/600/750	Воздухозаборники (3-го уровня)	-	-
71	Who's Got Endurance?	Circuit (6 кругов)	450/600/750	-	-	-
72	Draw Bridge Blitz	Lap Knockout (3 круга)	450/600/752	-	-	-
73	Drift for Fifth	Drift	450/600/753	Особенный винил: Welle	-	Mazda RX-7
74	Late Night Rush	Sprint	450/600/754	-	-	-
75	Bring It	Circuit (5 кругов)	450/600/755	-	-	Nissan 350 Z
76	It's Klutch Time	Drag	450/600/756	-	-	-
77	Samantha's Big Tease	Time-Trial	100/125/150	Samanta: уникальные спойлеры	-	-
78	Friends Are Easy To Make, And Easier To Lose	Sprint	2000/4000/6000	-	-	-
79	Enjoy the City Skyline	Drag	1000/2000/3000	-	-	Nissan Skyline GTR
80	First Dibs	Tournament (Drag) 4X	6000/8000/10000	-	ECU Turbo Тормоза (3-го уровня)	-
81	Round And Round And Round We Go	Circuit (4 круга)	900/1200/1500	-	-	-
82	Moving On Up	Sprint	1125/1500/1875	-	-	-

№	Название	Режим игры	Деньги	Визуальные улучшения	Тюнинг	Доступные тачки
83	Drag-racingging On	Drag	1125/1500/1875	-	-	-
84	Skirt the Issue	Lap Knockout (3 круга)	900/1200/1500	Юбки (3-го уровня)	-	-
85	High Profile	Drift	1125/1500/1875	-	-	-
86	Four play	Circuit (4 круга)	1125/1500/1875	Диски (3-го уровня)	-	-
87	Top 3	Drag	1500/2000/2500	-	-	-
88	Three-Three-Three	Circuit (3 круга)	1500/2000/2500	Особенный винил: Radioactive	-	-
89	Hoods Are Slippery When Wet	Drift	900/1200/1500	Капоты (3-го уровня)	-	-
90	Special Preference	Lap Knockout (3 круга)	1125/1500/1875	Задние бамперы (3-го уровея)	-	-
91	Eddie's Posse Part 1	Tournament (Circuit (3 круга)) 3X	3750/5000/6250	-	Снижение веса Подвеска NOS (3-го уровня)	-
92	Drift Duel	Drift	1500/2000/2500	-	-	-
93	Chad's New Toy	Sprint	1125/1500/1875	Спойлеры (3-го уровня)	-	-
94	Into the Fire	Sprint	1500/2000/2500	-	-	-
95	Kurt's Killer Ride	Circuit (6 кругов)	750/1000/1250	-	-	-
96	Mods to the Max	Time-Trial	100/125/150	-	TJ's Unique	-
97	Drag-racinggin' Slayer	Drag	2250/3000/3750	-	-	-
98	Круг Dustoff	Circuit (6 кругов)	2250/3000/3750	-	-	-
99	Mistakes Are Costly	Sprint	2250/3000/3750	-	-	-
100	Extra Innings	Sprint	1125/1500/1875	Передние бамперы (3-го уровня)	-	-
101	Eddie's Posse, Part 2	Tournament (Sprint) 3X	6000/8000/10000	-	-	-
102	Toughest 'n Roughest	Lap Knockout (3 круга)	750/1000/1250	-	-	-
103	Enduro Street Circuit	Circuit (7 кругов)	750/1000/1250	-	-	-
104	Drift Devil	Drift	2250/3000/3750	-	-	-
105	Rotary Engine Drag-racing	Drag	750/1000/1250	-	-	-
106	#1 Racer	Circuit (3 круга)	3750/5000/6250	-	-	-
107	Drag-racing King	Drag	3750/5000/6250	-	-	-
108	Drift Champ	Drift	3750/5000/6250	-	-	-
109	Sprint Supremacy	Sprint	3750/5000/6250	-	-	-
110	Good Samaritan	Circuit (5 кругов)	7500/10000/12500	Samanta: Расширения кузова	-	-
111	Wrath of Eddie	Sprint	7500/10000/12500	-	-	-
112	Legend of the Street	Circuit (4 круга)	7500/10000/12500	-	-	-

Автопарк



В Андеграунде собраны самые популярные и лучшие модели мирового автопарка. Каждую машину можно доводить до желаемой конфигурации. Все модели в игре созданы с натуральных авто. Всего в игре насчитывается 20 моделей машин. Я постараюсь как можно точнее описать каждую модель в отдельности.

Acura RSX Type S

В общем, неплохой автомобиль, в азиатском спортивном стиле. Лично меня эта машина вполне устраивает. Открывается она в гонке номер 46.

Технические характеристики серийного варианта не совсем совпадают с характеристикой в игре. Начали выпускать RSX S в 2002 году. Тип кузова – купе. 2 двери, 3 посадочных места. Объем двигателя – 1998 см³. Мощность – 203 л. с. при 7400 об./мин. Крутящий момент составляет 192 Н-м при 6000 об./ мин. На каждый цилиндр мотора приходится по 4 клапана. Топливо впрыскивается по технологии инжектора – распределенный впрыск. Максимальная скорость – 214 км/час. До сотни автомобиль разгоняется за 6,7 секунд. Топливо – бензин А95. Расход на 100 км – около 10 литров. Объем топливного бака – 50 литров. КПП автоматическая или механическая 6-ступенчатая. Ведущие колеса – передние. В передней и задней подвески используются винтовые пружины. Тормоза передние – дисковые вентилируемые, задние – дисковые.

Габариты: длина – 4374 мм, ширина – 1725 мм, высота – 1400 мм, колесная база – 2570 мм. Размер шин – 205/55 R16. Масса автомобиля – 1280 кг.

Acura Integra Type R

Еще одна азиатская лошадка. Хотя эту модель перестали выпускать, она немного лучше своего собрата Type S. В игре её сделали хуже RSX. Но на вид – просто прелесть. Станет доступным это чудо после 53-й гонки.

В плане технического оснащения есть все, что нужно для быстрой езды. Acura Integra Type R выпускали с 1997 по 2002 гг. Тип кузова – купе. 2 двери, 4 посадочных места. Тип двигателя – L4. Объем двигателя – 1797 см³. Мощность – 190 л. с. при 7900 об./мин. Крутящий момент – 178 Н-м при 7300 об./мин. На каждом цилиндре по 4 клапана. Система подачи топлива – распределённый впрыск. Максимальная скорость – 233 км/час. До 100 км/ч разгоняется за 6 секунд. Топливо – исключительно бензин А98. Расход на 100 км – чуть больше 12 литров. Объем топливного бака – 50 литров. Имеет автоматическую или механическую 5-ступенчатую КПП. Машина переднеприводная. И передняя, и задняя подвески независимые, пружины. Тормоза (передние и задние) дисковые.

Габариты: длина – 4380 мм, ширина – 1710 мм, высота – 1338 мм, колесная база – 2570 мм. Общая масса – 1550 кг. Объем багажника – 350 л.

Acura RSX Type S

Dodge Neon

Очень даже ничего. В принципе, для гонок модель не сильно подходит, но старт

Acura Integra Type R

с места у неё почти превосходный. Общее впечатление от автомобиля приятное, его портит немного игрушечный вид.

Выпускаются «Неоны» с 1999 года. Тип кузова – купе. 2 двери, 5 посадочных мест. Тип двигателя – R4. Рабочий объем двигателя – 1996 см³. Мощность – 132 л. с. Крутящий момент – 175 Н-м при 5000 об./мин. Диаметр цилиндра и ход поршня – 87,5 x 83,0. 4 клапана на каждый цилиндр. Подача топлива – многоточечный впрыск. Максимальная скорость – 190 км/ч. Разгоняется до 100 км/ч за 8 секунд. Топливо – бензин А95. Расход на 100 км – 7 литров. Объем топливного бака – 47 литров. КПП механическая 5-ступенчатая или автомат. «Неон» – переднеприводный. Подвеска передних колес – типа McPherson со стабилизатором поперечной устойчивости, задних колес – независимая, многорычажная. Тормоза: передние – дисковые, вентилируемые, задние – барабанные.

Габариты: длина – 4364 мм, ширина – 1715 мм, высота – 1345 мм, колесная база – 2642 мм. Размер шин – R14. Снаряженная масса – 1082 кг.

Ford Focus ZX3

Несмотря на небольшие по сравнению с остальными размеры, эта машина имеет очень приличные скоростные характеристики. Этот усовершенствованный серийный «Фокус» не очень хорошо подходит для дрифта, но может использоваться в спринте. Открывается он в восьмой гонке.

Начало серийного выпуска – 1999 год. Тип кузова – хетчбэк. 3 двери, 5 посадочных мест. Тип двигателя – L4. Верхнеклапанный с двумя распределительными валами, бензиновый впрыск. Объем двигателя – 2000 см³. Мощность – 131 л. с. при 5500 об./мин. Максимальная скорость – 200 км/час. 16 клапанов на всех цилиндрах. Разгоняется «Фокус» до сотни за 8,4 секунды. Топливо – бензин 95. Расход на 100 км при смешанном цикле – 11,6 литров. Объем топливного бака – 55 литров. Механическая 5-ступенчатая КПП. Задняя и передняя подвеска – винтовые пружины.

Габариты: длина – 4150 мм, ширина – 1700 мм, высота – 1444 мм, колесная база – 2615 мм.

Ford Focus ZX3

Honda Civic Si Coupe

Народная машина в Андеграунде, на неё можно повесить любой тюнинг, и он будет круто на ней смотреться. В игре доступна с самого начала. В принципе, машина ничем особо не выделяется среди остальных, но многие геймеры берут сначала именно её.

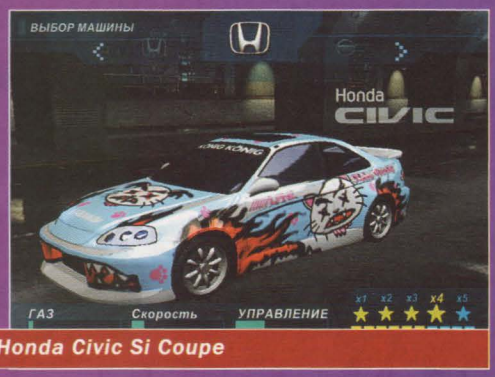
Выпускалась с 1996 по 2001 гг. Купейный тип кузова. 2 двери, 4 посадочных места.

Габариты: длина – 4460 мм, ширина – 1695 мм, высота – 1370 мм.

Honda S2000

Выпуск Honda S2000 как раз совпал с юбилеем компании «Хонда» в 1998 году. Неплохой спорткар, имеет хорошие спортивные характеристики. В игре занимает

Dodge Neon



Honda Civic Si Coupe

далеко не последнее место. Доступным становится после прохождения 69 гонки.

Год выпуска – 1999. Тип кузова – родстер. 2 двери, 2 посадочных места. Тип двигателя – L4 (впрыск) верхнеклапанный с двумя распределительными валами. Рабочий объем двигателя – 1997 см³. Мощность – 241 л. с. при 8300 об./мин. Крутящий момент – 1250 Н-м при 7500 об./мин. Максимальная скорость – 241 км/ч. До сотни машина разгоняется за 6,2 секунды. Топливо – бензин 98. Расход на 100 км при смешенном цикле – 10 литров. Объем топливного бака – 50 литров. 4 цилиндра и 16 клапанов. КПП механическая 6-ступенчатая. Задний тип привода. Ходовые идентичны – система рычагов и тяг, пружина, поперечный стабилизатор.

Габариты: длина – 4135 мм, ширина – 1750 мм, высота – 1290 мм.

Hyundai Tiburon GT

Очень красивая машина. Неплохо смотрится на ней комплект широкого кузова. В Андеграунде очень хорошо подходит для дрифта. После апгрейда третьего уровня машина становится очень практичной.

В продаже с 1999 года. Конец выпуска – 2002. Кузов у Tiburon GT – купе. 3 двери и 5 посадочных мест. Двигатель – L4 верхнеклапанный с двумя распределительными валами. Система питания – распределённый впрыск топлива. Объем двигателя – 1975 см³. Мощность – 139 л. с. при 6000 об/мин. Крутящий момент – 1250 Н-м при 4900 об./мин. 4 цилиндра, по 4 клапана на каждый. Максимальная скорость – 201 км/час. 100 км/ч набирает за 8,6 секунд. Топливо – бензин 95. Расход топлива на 100 км в городе – 7,3 литров, на трассе – 8,8 литров. Объем топливного бака – 55 литров. КПП механическая 5-ступенчатая или автоматическая 4-ступенчатая. Передний привод. Передняя подвеска – винтовые пружины. Задняя подвеска – винтовые пружины и телескопические амортизаторы. Дисковые, вентилируемые тормоза.

Габариты: длина – 4345 мм, ширина – 1730 мм, высота – 1300 мм.

Mazda Miata MX5

MX5 относится к классическим родстерам. Авто не подходит для драг-рейсинга, движок так и норовит взорваться. Динамика разгона у «Миаты» очень плохая. По скоростным качествам очень напоминает Peugeot 206 Gti.

Выпускается с 1998 года. Тип кузова – кабриолет (заводской). Нумерация кузова – NB, производятся в Японии. 2 двери и 2 посадочных места.

Тип двигателя – L4 верхнеклапанный с двумя распределительными валами. Объем двигателя – 1991 см³. Мощность – 200 л. с. при 7000 об./мин. Крутящий момент составляет 1035 Н-м при 6000 об./мин. 4 цилиндра и 16 клапана. Максимальная скорость – 220 км/час. 100 км/ч набирает 7 секунд. Объем топливного бака – 50 литров. КПП механическая 6-ступенчатая. Тип привода – задний. Одинаковые, передняя и задняя, подвески: двойной поперечный рычаг, поперечный стабилизатор, пружины.

Габариты: длина – 3925 мм, ширина – 1740 мм, высота – 1220 мм, колесная база – 2265 мм. Объем багажника – 144 л.

Mazda RX-7

У машины роторно-поршневой двигатель Винкеля. Это, пожалуй, единственный случай, когда такой двигатель устанавливают на серийный автомобиль. Идеально подходит как для дрифта, так и для драг-рейсинга. Действительно гоночная машина, хотя управление у неё не очень. Открывается в 73 гонке.

Начало выпуска – 1995 год. Тип кузова – купе. 2 двери, 2 посадочных места. Тип двигателя – W2, расположен впереди, продольно. Крутящий момент – 294 Н-м, 5000 об./мин. Объем двигателя – 2616 см³. Мощность – 265 л. с. при 6500 об./мин. Максимальная скорость – 250 км/ч. 100 км/ч набирает за 5 секунд. Топливо – бензин 95. Расход на 100 км – 16 литров. Объем топливного бака – 76 литров. Система питания – распределённый впрыск топлива. КПП автоматическая 4-ступенчатая или механическая 5-ступенчатая. Есть экземпляры с 6-ступенчатой КПП. На всех моделях задний привод. Подвеска: передняя – независимая, задняя – полунезависимая, пружины. Дисковые вентилируемые передние и задние тормоза.

Габариты: длина – 4280 мм, ширина – 1760 мм, высота – 1230 мм, колесная база – 2425 мм. Полная масса – 1450 кг.

Honda S2000

Hyundai Tiburon GT

Mazda Miata MX5

Mazda RX-7

Mitsubishi Eclipse GSX

Практически лучшая машина в первом Андеграунде. Вполне соперничает с Nissan Skyline. По внешнему виду выше всяких похвал. Ей не идет внешний тюнинг, она и так лучше всех. Самое большое преимущество – хорошее управление, что немаловажно в драг-рейсинге. На ней можно ездить в карьере после 58 гонки.

В производство Mitsubishi Eclipse GSX поступил в 1995 году. Комплектация – GS, производитель – США. Тип кузова – купе, D30. 2 двери, 4 посадочных места. Тип двигателя – инжекторный, L4, с четырьмя цилиндрами и 16 клапанами. Объем двигателя – 1996 см³. Мощность – 213 л. с. при 6000 об./мин. Крутящий момент – 296 Н-м при 3000 об./мин. Максимальная скорость – 234 км/ч. 100 км/ч набирает за 7,4 секунды. Средний расход топлива на 100 км – 10 литров. Объем топливного бака – 62 литра. Передний привод. Подвеска: передняя – продольные и поперечные рычаги, поперечный стабилизатор, пружина, амортизаторы, задняя – система рычагов и тяг, подпружиненная стойка, поперечный стабилизатор. Коробка передач – механическая 5-ступенчатая или автоматическая 4-ступенчатая.

Габариты: длина – 4455 мм, ширина – 1750 мм, высота – 1310 мм, колесная база – 2560 мм.

Mitsubishi Lancer 2.5 RS

Спортивный вариант небезызвестного «Лансера». Серийный, форсированный вариант имеет доработанный мотор большей мощности и 6-ступенчатую коробку передач. По скоростным характеристикам у неё хороший шанс выиграть у Skyline. Очень сбалансированный автомобиль. Открывается после 4 гонки.

Начало производства – 2001 год. Тип кузова – седан. 2 двери, 5 мест. Мотор типа L4, рабочий объем – 1997 см³, бензиновый с распределенным впрыском топлива, турбонаддувом и интеркулером. Верхнеклапанный с двумя распределительными валами. Мощность – 280 л. с. при 6500 об./мин. Максимальный крутящий момент – 383 Н-м при 3500 об./мин. За 6,8 секунды набирает 100 км/ч. Топливо – исключительно бензин А98. Объем топливного бака – 48 литров. 4 цилиндра, по 4 клапана на каждый. КПП 5-ступенчатая (6-ступенчатая). Полный привод. Передняя подвеска типа McPherson с амортизаторами высокого давления. Задняя подвеска – независимая, многорычажная. Передние и задние тормоза – дисковые, вентилируемые.

Габариты: длина – 4455 мм, ширина – 1770 мм, высота – 1450 мм, колесная база – 2625 мм. Размер шин – R17. Снаряженная масса – 1380 кг.

Mitsubishi Eclipse GSX

Mitsubishi Lancer 2.5 RS

Nissan 240SX SE

Не Skyline, конечно, но ацтоем назвать тоже нельзя. По большому счету, неплохая машина, но жаль, что очень поздно открывается в игре. Когда она появляется, у вас уже будут, хоть не намного, но лучшие авто. На 240SX компьютер очень часто будет стараться вас обогнать, и в некоторых случаях у него это получается. Доступен после 33 гонки.

Год выпуска – 1992. Тип кузова – купе. 2 двери, 2 посадочных места. Тип двигателя – R4, верхнеклапанный с двумя верхними распределительными валами, многоточечный впрыск. 4 цилиндра, по 4 клапана на каждый. Рабочий объем – 2389 см³. Степень сжатия – 8,6. Мощность – 155 л. с. при 5600 об./мин. Крутящий момент – 214 Н-м при 4400 об./мин. Максимальная скорость – 210 км/ч. До 100 км/ч разгоняется за 11 секунд. На 100 км в среднем расходуется 9,7 литров. Объем топливного бака – 65 литров. Задний привод. КПП механическая 5-ступенчатая или автоматическая 4-ступенчатая. Передняя подвеска – поперечный рычаг, подпружиненная стойка, поперечный стабилизатор. Задняя подвеска – несколько рычагов и тяг, винтовая пружина, поперечный стабилизатор. Гидроусилитель руля. Тормоза – дисковые, вентилируемые.

Габариты: длина – 4500 мм, ширина – 1730 мм, высота – 1290 мм. Шины – стандартная комплектация 195/60, R15. Снаряженная масса – 1250 кг.

Nissan 240SX SE

Nissan 350Z

Nissan 350Z

Красивейшая машина в Андеграунде. Её очень приятно тюнинговать. Динамика разгона не очень быстрая, зато по максимуму – просто рулез. Вполне может конкурировать со «Скайлайном». Можно очень хорошо научиться использовать эту машину в драге, особенно на длинной дистанции. Становится доступной после 75 гонки.

2003 года выпуска. Тип кузова – купе. 2 двери, 2 посадочных места. Инжекторный двигатель. Объем двигателя – 3498 см³. Мощность – 287 л. с. при 6200 об./мин. Максимальный крутящий момент – 371 Н-м при 4800 об./мин. КПП механическая 5-ступенчатая или автоматическая 4-ступенчатая. До 100 км/ч спорткар разгоняется за 5,8 секунд. В смешенном цикле на 100 км расходуется 10 литров бензина. Тормоза – дисковые, вентилируемые.

Габариты: длина – 4300 мм, ширина – 1816 мм, высота – 1328 мм. Снаряженная масса – 1404 кг.

Nissan Sentra SE-R Spec V

Nissan Sentra SE-R Spec V

Очень редкий автомобиль. В реальной жизни его сложно купить. В игре ничем особо не выделяется. Очень красиво на нём смотрится комплект широкого кузова. Неплохо подходит для дрифта. Становится доступным после 24 гонки.

Год выпуска – 2000. Кузов – седан. 4 двери, 5 посадочных мест. Тип двигателя – L4, верхнеклапанный с двумя распределительными валами. Впрыск бензина (инжектор). Мощность – 175 л. с. при 6400 об./мин. Крутящий момент – 1240 Н-м при 4800 об./мин. Максимальная скорость – 215 км/ч. До 100 км/ч разгоняется за 7,5 секунд. Nissan Sentra SE-R Spec V заправляется бензином 95. На каждые 100 км требуется 8 литров. Объем топливного бака – 50 литров. КПП механическая 5-ступенчатая или автоматическая 4-ступенчатая.

Передний привод. Передняя подвеска – амортизационная стойка, треугольный поперечный рычаг, винтовая пружина. Задняя – торсион, продольный рычаг, тяга, поперечный стабилизатор, винтовая пружина, телескопический амортизатор. Дисковые тормоза.

Габариты: длина – 4343 мм, ширина – 1692 мм, высота – 1385 мм.

Nissan Skyline R34 GTR

По праву лучшая машина в NFS: Underground. Немногие могут соперничать с этим монстром. По внешнему виду машина также на высоте. С тюнингом или без него спорткар остается красавцем. Подходит для всех видов гонок, но бывает, что машину сильно заносит. Открывается в 79 гонке.

Выпускался с 1993 по 2003 год. Кузов – купе. 2 двери, 4 посадочных места. Тип двигателя – бензиновый с многоточечным впрыском и турбокомпрессором. Рабочий объем – 2499 см³. Степень сжатия – 9. 6 цилиндров, 24 клапана. Мощность – 300 л. с. при 6400 об./мин. Максимальный крутящий момент – 294 Н-м при 4800 об./мин. Разгон до 100 км/ч за 5 секунд. Максимальная скорость – 250 км/ч. Топливо – бензин марки А95. Расход на 100 км – 10 литров. Объем топливного бака – 65 литров. КПП – механическая 5- или 6-ступенчатая. Задние колёса ведущие. Передние и задние тормоза дисковые, вентилируемые. Подвеска передних колес независимая, двойные поперечные рычаги, винтовые пружины, стабилизатор курсовой устойчивости. Подвеска задних колес – независимая, многорычажная, винтовые пружины, стабилизатор курсовой устойчивости.

Габариты: длина – 4640 мм, ширина – 1720 мм, высота – 1340 мм, колесная база – 2720 мм. Дорожный просвет – 140 мм. Снаряженная масса – 1360 кг.

Peugeot 206 GTi/S16

Форсированный серийный вариант. Маленькая французская машинка с весьма неплохими характеристиками придется по душе очень многим. Моя любимая машина в игре. На ней реально пройти всю игру от начала и до конца. По внешнему виду «Пежо» всегда были на голову выше всех остальных легковушек. Очень интересные получаются 206-ые с тюнингом, но широкий кузов не очень ему идет. Нельзя сказать, что это чисто женский вариант. В игре доступна с самого начала.

Год выпуска – 2003. Тип кузова – хэтчбек. 3 двери, 5 посадочных мест. Двигатель – L4, верхнеклапанный с двумя распределительными валами, распределённый впрыск топлива. Объем двигателя – 1997 см³. Мощность – 135 л. с. при 6000 об./мин. Крутящий момент – 190 Н-м при 4100 об./мин. Максимальная скорость – 210 км/ч. До сотни разгоняется за 8 секунд. Топливо – 95 бензин. На 100 километров – 10 литров бензина. Объем топливного бака – 50 литров. 4 цилиндра, по 4 клапана. Ведущие колёса – передние. КПП автоматическая 5-ступенчатая. Передняя подвеска – поперечный рычаг, подпружиненная стойка, поперечный стабилизатор. Задняя подвеска – продольный рычаг, пружина, поперечный стабилизатор. Тормоза: передние – дисковые, вентилируемые, задние – дисковые.

Габариты: длина – 3835 мм, ширина – 1650 мм, высота – 1430 мм, колесная база – 2440 мм. Размер шин – 185. Снаряженная масса – 1050 кг.

Nissan Skyline R34 GTR

Peugeot 206 GTi/S16

Subaru Impreza 2.5 RS

Самый популярный автомобиль в нашей стране. Мощное авто для тех, кому нравится скорость и комфорт. На многие «Импрезы» устанавливается серийная полноприводная трансмиссия, что дает ей небывалый подхват на старте. Можно установить диски сцепления повышенной надежности из специального сплава, при резком старте у машины начинает бук-

совать на месте полный привод. Очень часто Subaru Impreza можно встретить на ралли. Открывается в 22-й гонке.

Год выпуска – 2000. Кузов – седан. 4 двери, 5 посадочных мест. Тип двигателя – О4, инжекторный, верхнеклапанный с верхним расположением распределительного вала. Объем двигателя – 2457 см³. На каждый из четырех цилиндров приходится по четыре клапана. Мощность – 167 л. с. при 5600 об./мин. Крутящий момент – 1345 Н-м при 4000 об./мин. Топливо – бензин А98. Расход на 100 км – 8,5 литров. Объем топливного бака – 60 литров. Максимальная скорость – 203 км/час. До 100 км/ч разгоняется за 5 секунд. КПП механическая 5- или 6-ступенчатая, автоматическая 5-ступенчатая. Полный привод на все колеса. Передняя подвеска – McPherson, независимая, пружинная. Задняя подвеска – многорычажная, независимая, пружинная. Дисковые тормоза.

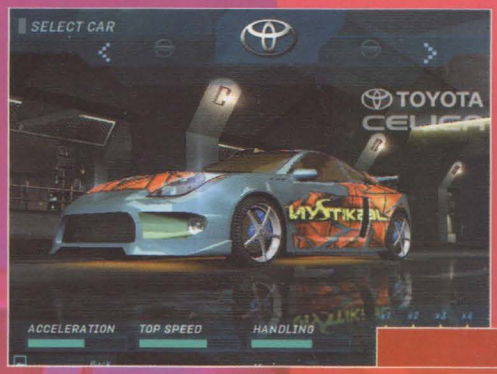
Subaru Impreza 2.5 RS

Габариты: длина – 4415 мм, ширина – 1740 мм, высота – 1440 мм.

Toyota Celica GT-S

Уже семь поколений этого автомобиля было выпущено с того времени, когда в 1970 году с конвейера сошла первая Celica. Новое рождение произошло в 1999 году. Ничем особо Celica не выделяется. «Пежо» с апгрейдом будет побыстрее ее. Особо использовать не рекомендуется, хотя на вкус и цвет... Открывается после прохождения 41 гонки.

Выпуск 1999 года. Кузов – T23, спорткупе. 2 двери, 4 посадочных места. Тип двигателя – L4, верхнеклапанный с двумя распределительными валами, впрыск бензина. Объем двигателя – 1800 см³. Крутящий момент – 1140 Н-м при 6800 об./мин. Максимальная скорость – 225 км/час. 100 км/ч набирает за 7 секунд. При смешанном цикле расход топлива на 100 км – 11,5 литров. Объем топливного бака – 55 литров. 4 цилиндра, 16 клапанов. Передний привод. Коробка передач – механическая 6-ступенчатая или автоматическая 4-ступенчатая. Передняя подвеска – поперечный рычаг, подпружиненная стойка, поперечный стабилизатор. Задняя подвеска – двойной поперечный рычаг, пружина, поперечный стабилизатор.



Toyota Celica GT-S

Габариты: длина – 4335 мм, ширина – 1735 мм, высота – 1320 мм, колесная база – 2600 мм. Объем багажника – 365 л.

Toyota Supra

Ничего нового в Toyote Supra нет. Вся начинка у неё от Acura RSX, только кузов другой. Нормальная машина для нормальных пацанов. Внешний вид красотой не блещет, но под тюнингом смотрится неплохо. Открывается в 64 гонке.

Год выпуска – 1998. Заводское обозначение кузова – JZA80. Тип – купе. 2 двери, 4 посадочных места. Тип двигателя – L6, верхнеклапанный с двумя распределительными валами, турбонаддув. Объем двигателя – 2997 см³. Мощность – 330 л. с. при 5600 об./мин. Крутящий момент – 441 Н-м при 4800 об./мин. Максимальная скорость – 250 км/ч. Разгон до сотни за 5 секунд. Топливо – бензин А95. Расход на 100 км – 15 литров. Объем топливного бака – 70 литров. По 4 клапана на цилиндр. КПП – механическая 6-ступенчатая или автоматическая 4-ступенчатая. Задний привод. Передняя подвеска – двойной поперечный рычаг, подпружиненная стойка, поперечный стабилизатор. Задняя – система рычагов и тяг, подпружиненная стойка, поперечный стабилизатор. Тормоза – дисковые, вентилируемые.

Габариты: длина – 4520 мм, ширина – 1810 мм, высота – 1270, колесная база – 2550 мм. Размер шин – 245. Снаряженная масса – 1490 кг.

Volkswagen Golf GTI 2.0

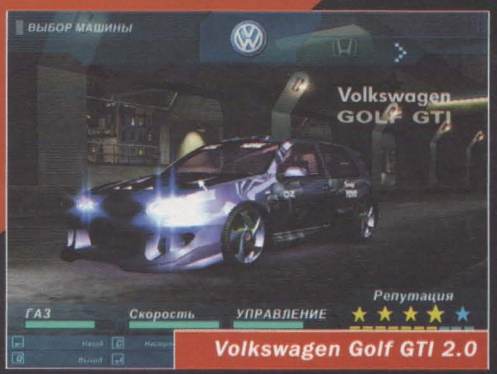
Самая удачная модель компании Volkswagen. Народный автомобиль в игре имеет самые низкие скоростные качества, но если довести его до ума, можно получить неплохую тачку. На «Гольфе» прекрасно смотрится комплект широкого кузова. Для тюнинга очень подходящая модель. Прекрасно можно использовать «Гольф» для дрифта.

Год выпуска – 2003. Тип кузова – хетчбэк. 3 двери, 5 посадочных мест. Тип двигателя – L4, верхнеклапанный с двумя распределительными валами, распределённый впрыск топлива, турбонаддув. Объем двигателя – 1781 см³. Мощность – 180 л. с. при 5500 об./мин. Крутящий момент – 1279 Н-м при 1950 об./мин. Максимальная скорость – 216 км/час. Разгон до сотни за 8 секунд. Топливо – 95 бензин. Расход на 100 км – 6,4 литров. Объем топливного бака – 55 литров. 4 цилиндра, по 5 клапанов на каждый. КПП механическая или автоматическая (5-ступенчатая). Передний привод. Передняя подвеска: треугольный поперечный рычаг, поперечный стабилизатор устойчивости, амортизаторные стойки. Задняя подвеска: тяга соединяющая рычаги, винтовые пружины, поперечный стабилизатор.

Габариты: длина – 4149 мм, ширина – 1735 мм, высота – 1439 мм.

X-Hunter

Toyota Supra



Volkswagen Golf GTI 2.0

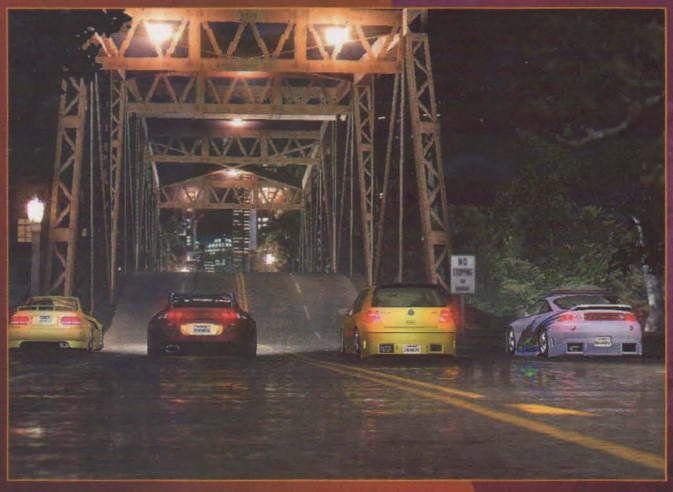
Режимы NFS Underground

И не говорите, начертил там, в таблице, иероглифы разные в колонке «режим игры», а что и как – не объяснил. Что ж, буду исправляться.

Circuit (в народе более известный под кличкой «кольцевая гонка»). Этот заезд длится несколько кругов, и главная его цель – после последнего круга первым пересечь финишную линию.

Sprint – нечто похожее на математические задачки в начальных классах. Из пункта А в пункт В выехало четыре обезбашенных гонщика со скоростью света. Вопрос: хоть кто-то доберется до финиша живым? ☺

Lap knockout (в народе просто «нокаут» или же «гонка на вылет»). Ну, тут все, как в джунглях – побеждает сильнейший. Это те же самые кольцевые баталии, вот только выбывает тот, кто пересекает финиш последним. И так продолжается, пока не останется последний герой.



Drag – гонка по прямой. В вашем распоряжении ручная коробка передач и баллон с закисью азота. Все, что от вас требуется, – это вовремя переключать передачи, а когда сочтете необходимым – впрыскивать закись азота и переходить с одной полосы дороги на другую.

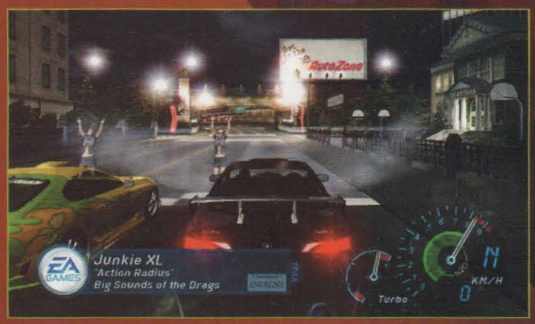
Drift – в отличие от драга, скорость тут играет далеко не главную роль. Вся борьба разворачивается вокруг (как бы это банально не звучало) элементарного подсчета очков, которые насчитываются за скольжение по треку, т.е. все, что от вас требуется, – это грамотно ввести машину в занос… Не обошлось тут и без бонусов: если вы набираете 200 очков (одним заносом), то все очки, которые вы будете набирать после этого, умножаются на два. Соответственно, если вы достигните цифры 800, ваши очки уже будут умножаться на три, и т.д. Бонус теряется в случае снижения скорости или столкновения с чем бы то ни было. Но рискованный занос возле ограждения будет приносить вам гораздо больше очков, нежели простое скольжение по центру дороги.

Time-Trial (она же «гонка на время») – это тот же спринт, вот только без оппонентов и на время.

Tournament (турнир). Турниры бывают разные: черные, белые, красные,.. но и у них, конечно, есть что-то общее. Короче, это несколько последовательных гонок, в конце каждой из которых подводят итог: 1 место – 8 очков, 2 место – 6, 3 место – 4, 4 место – 2. После окончания турнира все очки суммируются, и таким образом определяется победитель.

Виталий «Bl!nd» Полищук

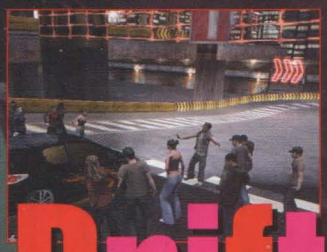
Будь стильным!



В Underground'е мало быть первым, надо сделать эту победу красивой. Отшлифуйте свой стиль вождения до умопомрачающего и получайте за это очки стиля, тем самым открывая все новые и новые визуальные улучшения и уникальные машины…

Очки стиля начисляются за:

- **Nitrous purge** (150 очков) – удерживайте кнопку газа во время старта и перед тем, как девушки дадут сигнал к старту, нажмите пробел (закись азота) – из-под капота пойдет пар, а вы получите 150 очков стиля.
- **Head start** (100 очков стиля) – первенство на старте.
- **Near miss** (100 очков стиля) – вплотную проедьте возле любого участника дорожного движения, помимо тех, которые принимает участие в заезде. Будьте осторожны, ведь если рука дрогнет, вы не только не заработаете новые очки стиля, но и к тому же еще потеряете часть уже ранее заработанных.
- **Powerslide** (в зависимости от продолжительности) – скольжение по дороге (в народе просто занос). Опять-таки, будьте осторожны и не увлекайтесь заносами вне drift гонок, это может привести к плачевным последствиям, – и о победе можно будет забыть.
- **Hang time** (в зависимости от продолжительности) – время в воздухе после прыжка с трамплина.
- **Drafting** (в зависимости от продолжительности) – езда «на хвосте».
- **Clean section** (50, 200, 500 очков стиля) – чистая езда. Берегите свою железную лошадку от столкновений с чем бы то ни было на протяжения круга/секции.
- **Shortcut** (100 очков стиля) – срезать дорогу. Помимо основной дороги, в игре частенько встречаются разного рода ответвления, за поездку по которым вам и будут начислять очки стиля. Срезать путь – это реальная возможность выиграть пару секунд, но не стоит забывать, что зачастую такая дорога отличается «оригинальным» ландшафтом ☺ или повышенным трафиком. В одном заезде такую награду можно получить только единожды, т.е. если вы на втором кругу поедете кратким путем – очки стиля вам уже начисляться не будут.
- **Lead lap** (100 очков стиля) – будьте первыми на финишной полосе во время кольцевых гонок, и за каждый круг получите по 100 очков стиля.
- **Victory** (500 очков) – победа в состязании.



Drift — эх, занесу!

Вьется легкий вечерний снежок,
Голубые мерцают огни,
И звенит под ногами каток...

Л. Ошанин

Рассказывать продвинутым аркадным гонщикам, что такое дрифт – занятие противоестественное ☺. Но все же для ясности разберем это явление как таковое.

В действительности, в реальных гонках за drift никто ничего не дает, но понта от умелого заноса много. Кроме того контролируемые заносы используют не только аркадники в NFS, но и реальные гонщики на ралли и кольцевых гонках – обычно это делается с помощью ручника, для того чтоб с минимальной потерей скорости войти в достаточно крутой поворот и при этом закончить маневр, сориентировав машину под правильным углом к направлению дальнейшего движения. Грубо говоря, это выглядит в среднем примерно так: гонщик едет по прямой к повороту, подъезжая к нему, отпускает газ, начинает поворот (слегка поворачивает руль), после чего срывает ручник – чем блокирует задние колеса – и выкручивает руль еще сильнее; машину резко заносит, и перед тем как разворот автомобиля закончится, ручник отпускается, машина рвет вперед примерно с той же скоростью, с которой ехала, но уже под углом 90 градусов к первоначальному курсу. Поворот завершен, противники плачут.

В игре за такой маневр присуждаются очки стиля, и набор очков за занос – главная задача в режиме Drift. Чтобы ознакомиться с правилами Drift, можно зайти в Quick race, выбрать этот режим и нажать кнопку T, после чего посмотреть ролик, в котором рассказываются основы Drift. Ознакомившись с теорией, переходите к практике.

Подсчет очков стиля ведется просто – чем дольше скольжение и чем ближе машина к стенке, тем больше очков. Правда, если вы врезаетесь в стену или просто касаетесь ее, то очки с вас снимаются.

Но набирать как можно больше очков важно: после определенного количества набранных очков последующие набираемые баллы умножаются на специальный коэффициент: больше 200 очков – коэффициент 2, 800 очков – 3, 2400 очков – 4, 6400/8000/9600 и далее – 5. **По мере продвижения вами по сюжету количество очков, востребованное для того или иного коэффициента, будет возрастать.**

О том, как правильно делать drift, мы уже рассказали выше, но помните, что, как и в реальной жизни, ABS и прочие зафигоны, призванные улучшать потребительские (читай: для «чайников») свойства автомобиля, не дают толком сделать занос – всяческие прибамбасы стараются любым путем «вытащить» вас из заноса. Поэтому перед игрой в режиме Drift нужно отключить контроль стабильности (это делается в опциях игры). Теперь машина не будет вам мешать измываться над ней сколько вам влезет! ☺

Первое правило в режиме Drift – хорошее начало. Если вы со старта наберете большую скорость, то у вас может получиться нормальный занос уже на первом повороте.

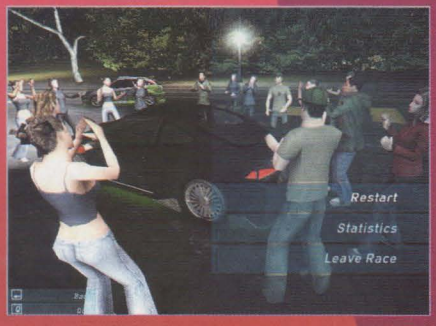
Заносы можно делать не только на поворотах. Если наловчиться, то их можно делать постоянно – на прямых тоже. Для этого нужно постоянно чередовать занос вправо с заносом влево. Для этого, конечно, нужна хорошая скорость, и этому придется поучиться, но это того стоит. Да, и при заносе на прямой использовать ручник совсем не обязательно – для заноса на небольшой угол вместо ручного тормоза вполне можно использовать и обычный тормоз – система работает точно так же, только газ можно полностью не отпускать.

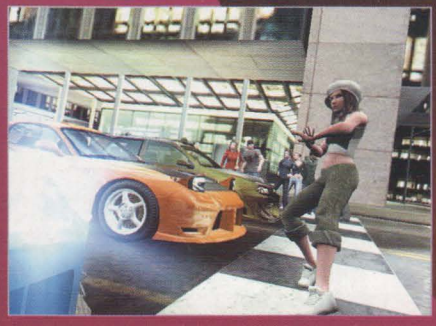
В этом режиме вторым, а может, даже и первым по значению после навыка контролируемого заноса (или даже наравне с ним) идет знание трассы. Прежде чем пытаться побить чей-то рекорд по очкам стиля, нужно внимательно изучить трассу: где какие повороты, где какие прямые, на каком участке дорога удобно изгибается. После этого нужно разработать схему заезда. Помните: в этом режиме вариантов прохождения трассы может быть бесчисленное количество! Найдите самый оптимальный из них, дающий возможность проехать практически от самого старта и до финиша в постоянных заносах и как можно ближе к стене, и это будет уже половина пройденного пути к успеху! Оттачивайте этот идеальный вариант до совершенства и тогда вы сможете стать Drift king. Если же у вас не получается набрать больше 100000 очков вашим способом, скорее всего либо вы не довели до совершенства свою езду, либо ваш способ прохождения трассы не идеальный – набрать сто тысяч балов за стиль можно на любой трассе в этой игре. Ищите!

Во всем NFS Underground нет более простого способа «набомбить» себе «шаровых» винилов, чем научиться умело использовать заносы в режиме Drift. Учитесь и вы сможете облепить всю машину разными красочными «налипонами», которыми можно будет понтоваться перед друзьями!

Military Patrol

Не дымите вы, колеса!
Или пару слов о Drag-racing





Drag-racing – это любимое занятие уличных гонщиков в Америке. Только не думайте, что так сложилось из-за того, что в этом стиле гонок не нужны особые навыки вождения и мозги, ведь именно тут они и понадобятся! Настоящий грамотный drag – это не прокручивающиеся на старте колеса и горящая резина, это не безумный рев мотора во время ожидания зеленого сигнала стартового светофора, это не горящий мотор у выигравшего автомобиля. В Drag-racing все наоборот. Хороший гонщик никогда не палит резину без надобности, стартует плавно, но быстро, не палит двигатель, доводя тахометр до безумия. Чтобы не убить машину и выиграть гонку, нужно иметь определенные навыки и знания…

Как и к режиму drift, к режиму drag есть в некотором роде ознакомительный ролик, который можно посмотреть, выбрав режим и нажав на «T». Посмотрели? Все кажется просто и ясно? Ну так попробуйте! Ага, не так все просто, как казалось! ☺

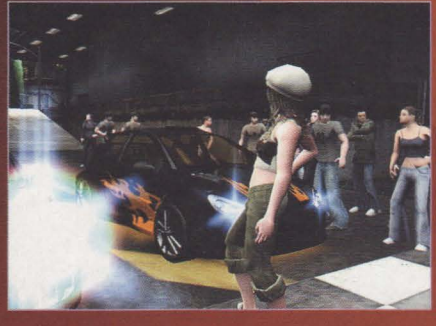
Первая особенность этого типа гонок – не автоматическая, а ручная коробка передач. Коробка-автомат хороша для любителей, а в «драге» принимают участие только профи. Поэтому никаких «дамских» приколов, типа двух педалей под «торпедой» и трех положений ручки переключения передач – «стоять», «ехать» и «задний ход». Такая трансмиссия, конечно, удобна, когда нужно просто доехать – легче сконцентрироваться на дороге, но, во-первых, с автоматом набрать большую скорость быстро не получится, во-вторых… Да какое может быть «во-вторых»? Быстро набрать большую скорость – это первая и последняя задача гонщика в режиме drag-racing! И тут все по-мужски: полноценная механическая коробка передач, которая должна помочь вам стартовать плавно, но в то же время быстро.

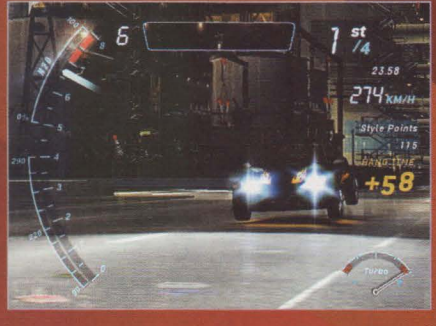
В этом режиме используются мощные движки, которые легко раскручивают вал до безумных оборотов. Поэтому нужно четко и вовремя переключать передачи, чтоб не спалить двигатель. Попрактикуйтесь в этом деле – коробки передач во всех машинах в игре работают по-разному, и к каждой конкретной трансмиссии придется привыкать. Лучше всего выбрать одну машину и ездить только на ней – так вы сможете приспособиться к ее особенностям.

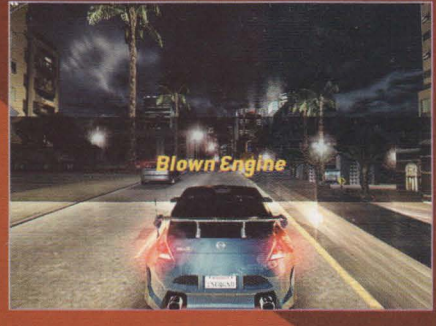
В Drag можно ехать только прямо – иногда можно менять полосу движения, чтобы объехать препятствие. Поэтому маневры почти не помогут, и нужно сосредоточиться на правильном старте и наборе скорости. Старт – половина успеха, а в наборе скорости важно вовремя использовать nitro: закись азота – это вторая составляющая победы в гонке.

К слову, не забудьте поставить себе NIS – установку для впрыска этой самой закиси азота. Также если вам что-то предлагает TJ, можно выбрать из всех прибамбасов Turbo (турбина «подхватывает» движок на больших оборотах и добавляет скорости) и Transmission: хорошая коробка передач – очень важная составляющая как на старте, так и во время гонки.

Для правильного старта нужно постараться «раскрутить» двигатель до состояния, когда стрелка переключения передач станет зеленой в тот момент, когда загорится зеленый свет стартового светофора. В дальнейшем при наборе скорости каждый раз нужно переключать передачу именно в тот момент, когда стрелка становится зеленой. При победе на старте вы получите почти просто так 100 очков за стиль – это за Head Start. Натренировавшись делать это в drag'e, можно будет перенести опыт на все типы







гонок. Контролировать правильность переключения передачи можно по надписям good shift (хорошее переключение передачи) и perfect shift (превосходное переключение передачи). Ясное дело, нужно стремиться к «превосходному переключению», что для нас означает наиболее эффективный разгон.

Не забывайте использовать закись азота. Можно, конечно, получить очки стиля за Nitrous Purge, использовав драгоценный газ на старте и красиво, но бестолково в буквальном смысле этого слова «пустив пар», но лучше использовать его на больших оборотах и на высоких передачах, когда скорость набирается не так быстро. Можно использовать nitro после включения третьей или четвертой передачи, тогда вы легче перейдете к, соответственно, четвертой или пятой. Но тут нужно очень умело переключать передачи и попасть в «зеленую» стрелочку, а при таком ускорении это не так просто. Более простой и эффективный способ – это

использовать nitro после включения пятой передачи. Если приспособиться использовать nitro, то можно перескочить и четвертую и добавить ускорения на пятой передаче.

Некоторые используют nitro совсем по чуть-чуть. Что ж, такой способ имеет право на жизнь, и вот вам рецепт: после старта сразу включаем вторую передачу и начинаем быстро стучать по кнопке nitro, добираемся до предельных оборотов, переключаемся на третью и снова стучим по nitro – часто-часто и очень короткими нажатиями.

Также продол-

жаем стучать на четвертой, пятой, оставляем немного nitro для последнего этапа (один квадрат на индикаторе NOS) и переходим к шестой. К слову, на шестой нужно быть предельно внимательным, чтоб не спалить движок – в азарте можно разогнать мотор до предельных оборотов, поэтому когда замигает красная фишка, нужно прекратить разгон и снова начать разгоняться, только когда стрелка тахометра уйдет из красной зоны в синюю.

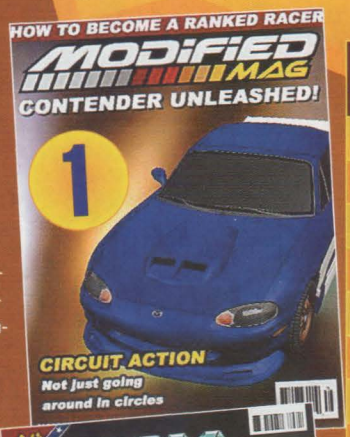
Еще один прием набора очков стиля – drafting, – тоже можно эффективно использовать в drag-racing. Drafting – это езда «на хвосте» у противника, как это называется на профессиональном жаргоне, «находиться в slipstream». Попав в хвост идущей впереди машины, вы попадаете в воздушную яму, и лобовое сопротивление воздуха сходит на нет. При этом разгон идет гораздо быстрее. Используя drafting, вы не только набираете очки стиля, но и получаете дополнительное ускорение, и после этого нужно аккуратно перестроиться в соседнюю дорожку и обойти противника. Но, попав в slipstream, следите за передачей – попав в воздушную яму, машина резко рванется вперед.

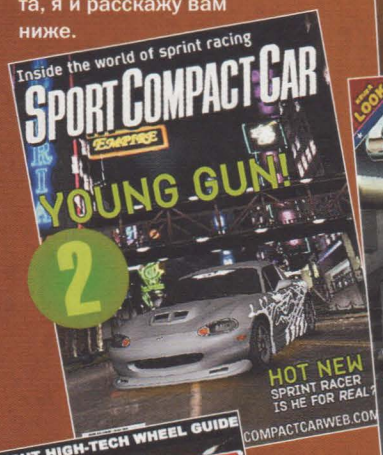
Что касается выбора конкретных тачек, то стоит обратить внимание на три машины – Nissan Skyline, Honda S2000 и Mazda RX-7, которые набирают до 390 км/час. На короткой дистанции такая скорость вам, конечно же, не светит, но все же динамика и скоростные характеристики этих трех машин, пожалуй, лучшие из всего автопарка NFSU.

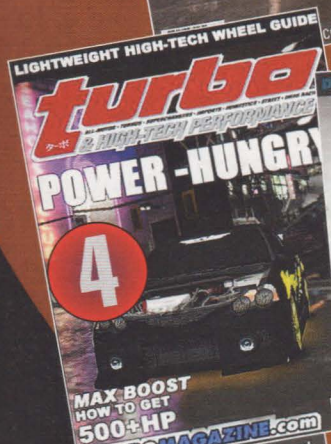
Как стать звездой

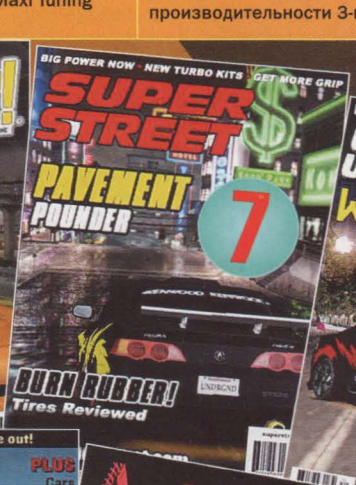
Эх, кто из нас не мечтал попасть на обложку кого-то супер-пупер журнала?.. И сегодня «без диет и пластических операций» нам предоставляют возможность помещать изображение своего любимого железного коня на обложки разных журналов. Как добиться такого чумового результата, я и расскажу вам ниже.

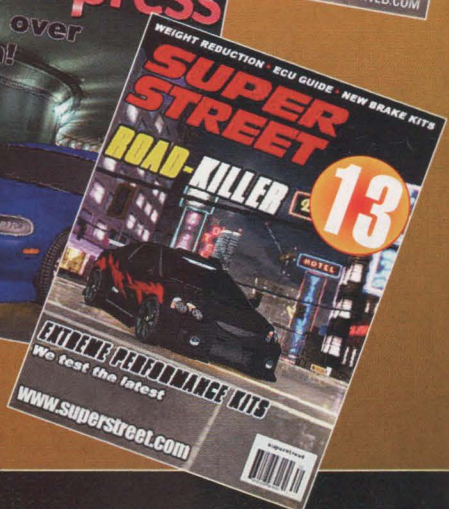
№	Название журнала	Требование
1	Modified Mag	10 место в рейтинге кольцевых гонок
2	Sport Compact Car	9 место в рейтинге спринтерских гонок
3	Chrom & Flammen	10 место в рейтинге дрифт-гонок
4	Turbo & High-Tech	7 место в рейтинге драг-гонок
5	Import Tuner	8 место в рейтинге дрифт-гонок
6	Import Racer	8 место в рейтинге кольцевых гонок
7	Super Street	6 место в рейтинге кольцевых гонок
8	Sport Compact Car	6 место в рейтинге спринтерских гонок
9	Import Tuner	4 место в рейтинге дрифт-гонок
10	HOT4s	выиграть все соревнования сезона
11	Stuff	стать лучшим гонщиком города
12	Autopress	открыть все улучшения производительности 1-го уровня
13	Super Street	открыть все улучшения производительности 2-го уровня
14	Maxi Tuning	открыть все улучшения производительности 3-го уровня











№	Название журнала	Требование
15	Option Auto	ваша репутация должна подняться до 1-ой звезды
16	Elaborare	установить все визуальные комплекты 1-го уровня
17	Maxi Tuning	установить все визуальные комплекты 2-го уровня
18	HOT4s	установить все визуальные комплекты 3-го уровня
19	DUB	установить на машину все визуальные комплекты 3-го уровня, а также уникальные комплекты: 4 уникальных визуальных улучшения и 9 визуальных улучшений 3-го уровня
20	Turbo & High-Tech	установить рекорд на драге
21	Import Tuner	установить рекорд на круге
22	Import Tuner	установить рекорд на дрифте
23	Sport Compact Car	установить рекорд на спринте
24	Import Tuner	ваша онлайн-репутация должна достигнуть 500 очков
25	HOT4s	ваша онлайн-репутация должна достигнуть 1000 очков
26	Elaborare	ваша онлайн-репутация должна достигнуть 2500 очков
27	Import Tuner	ваша онлайн-репутация должна достигнуть 5000 очков

Виталий «Blind» Полищук

Название: Need For Speed Underground II
Издатель/разработчик: EA Canada
Дата выхода: 11 сентября 2004 года
Системные требования: Pentium III 933 МГц, 256 Мб, 32 Мб Video

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Всякая река стремится от истока в море, всякая игра доходит от беты первой версии игры к полноценной последней версии, которую издатель тут же начинает всячески расхваливать и продвигать. Вот и эпопея Need for Speed дошла до точки... Пока.

Уже объявлены некоторые подробности следующей части сериала под громким названием Need for Speed – это будет игра Need for Speed: Most Wanted. Эволюция продолжается! В будущей игре будет полиция, AI противника будет формироваться в ходе гонок с вами, будет интерактивный мир и куча прочих приколов. Но это будет только в сентябре 2005 года, а сейчас «королем горы» – вершиной пирамиды NFS является NFS: Underground 2.

Рев моторов, темные улицы, сумасшедшие скорости – таков мир, который встает перед глазами игрока в NFS: U2. Геймерская судьба занесла нас в город Bayview, где правят бал самые сильные стритрейсеры мира. Нелегкая задача – стать сильнейшим из сильнейших, лучшим из лучших, самым

Уникальные части в игре можно получить, заработав их в Outran races – в гонках по городу со случайными соперниками.

- Чтобы получить Hoods, нужно выиграть четыре раза на втором этапе (после открытия второй части города)
- Чтобы получить детали класса Performance (ECU, Turbo или Brakes (тормоза)), нужны девять побед на четвертом этапе
- Чтобы получить детали класса Performance (Weight reduction (снижение веса) или Suspension (подвеска)), понадобятся шесть побед на пятом этапе
- Чтобы получить детали класса Performance (Engine (двигатель), Transmission (коробка передач) или Tires (шины)), нужны три победы на третьем этапе
- Чтобы взять уникальные диски, необходимо получить шесть побед на третьем этапе
- Чтобы добыть спойлер, нужны четыре победы на четвертом этапе
- Чтобы получить уникальные винилы, вам нужны шесть побед на четвертом этапе
- Широкий кузов (Widebody kit) дают за одиннадцать побед на пятом этапе

Коды надо вводить, когда горит надпись «Press Enter»

- *regmebaby* – в начале карьеры у вас появляется 20000
- *opendoors* – открыть карту
- *ordermybaby* – открыть все машины
- *gimmevisual1* – открыть все визуальные апгрейды 1-го уровня
- *gimmevisual2* – открыть все визуальные апгрейды 2-го уровня
- *needperformance1* – открыть все апгрейды 1-го уровня (performance)
- *needperformance2* – открыть все апгрейды 2-го уровня (performance)
- *goforoldspice* – открыть винил «Old spice»
- *needmybestbuy* – открыть самый лучший винил из продающихся
- *gotmycingular* – открыть винил «Cingular Sponsor»
- *gottahavebk* – открыть винил «Burger King»
- *gottaedge* – открыть винил «Edge Sponsor»

быстрым из самых быстрых гонщиков – поначалу кажется безумной. Но выбирать не приходится, и вы делаете первый робкий шаг на этот путь бесконечных гонок в разных режимах и по разным правилам, а то и вовсе без правил.

Впервые сев за руль автомобиля и привыкнув к управлению, вы начинаете понимать где право, а где лево. А приняв участие в своей первой гонке, вы осознаете, что такое «оказаться в хвосте». Главное – не отчаиваться!..

Когда научишься входить в управляемый занос, когда понимаешь, что давить газ – это после, а сначала – стратегия и тактика, правильные настройки и нужная тачка, наконец понимаешь, зачем по всему городу разбросаны разные автомагазины и мастерские – целых пять видов!

Умудренный опытом гонщик постепенно привыкает к мысли, что одна машина на все случаи жизни – это маразм, и гараж на пять посадочных мест постепенно заполняется пятью лихими «скакунами» из тридцати доступных в игре.

Весь автопарк медленно, но верно доводится до того состояния взаимопонимания с гонщиком, когда своевременное нажатие на кнопку «Up» делает вас победителем.

Графически все автомобили еще немного приблизились к совершенству. Город стал еще реалистичнее. Когда в игре идет дождь, невольно хочется протереть монитор, а размывающаяся по краям экрана картинка на большой скорости заставляет задуматься о бренности жизни и хрупкости человеческого организма...

Заменив глушитель, ты эту замену не только чувствуешь в производительности двигателя, но и слышишь ее собственными ушами. Визг колес, переключение передач, коробка автомат или механическая трансмиссия MEX5, дисковые тормоза, удар о столб бампером или крылом – эти звуки стали настоящими.

Разработчики игры если не достигли идеала, то очень близко к нему приблизились. Из игры был выжат максимум и еще немного. Теперь, чтобы сделать что-то новое, игроделам придется менять движок игры. И им придется это сделать – впереди новая игра, новая графика, новые машины и новые вершины автосимов, которые им придется покорять на радость нам.

Режимы NFS Underground 2

Свет, горевший в кузнице EA Canada, где еще с 2003 года клепали NFS Underground 2, не гас ни на секунду – в поте лица там создавался шедевр. Вооружившись советами и просьбами поклонников, девелоперы сделали очень качественный addon. О том, как все мирские заботы и проблемы, вся наша жизнь растворялись в гонках по ночному мегаполису Bayview, мы будем помнить еще очень-очень долго. Незабываемая атмосфера street racing'а была представлена россыпью превосходных режимов…

Circuit. Всеми нами любимые кольцевые гонки теперь перебрались в открытый город, но сути режима это отнюдь не меняет. Единственно, что отличает кольцевые гонки в NFS:U2 от NFS:U – это большее количество разного рода ответвлений. А в общем и целом, цель все та же – прийти первым на последнем кругу.

Sprint – этому режиму без всяких зазрений совести можно приписать всю «историю болезни» предыдущего. И несмотря на то что его перенесли в открытый город, концепция осталась прежней – гонки четырех машин от пункта А к пункту В.

Street X – этот режим, наверное, – далекий родственник игрушки NASCAR. Гонка происходит на закрытых трассах а-ля «спидвей» с беспрерывной борьбой за внутреннюю полосу.

Drag – пресловутая гонка по прямой. По сути, не подвергнутая никаким изменениям. Все те же четыре автомобиля, баллоны с азотом, ручная коробка передач и желание добраться до финиша первым.

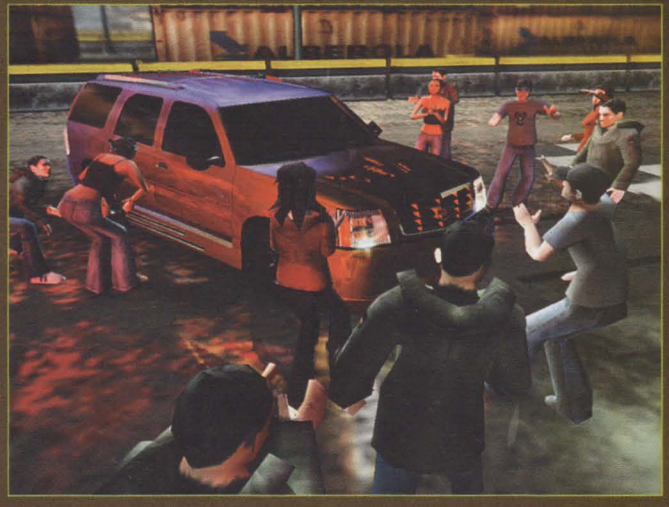
Drift – соревнования на закрытых трассах, главная цель которых – набрать большее количество очков в управляемом заносе. В отличие от первого Underground'а в заезде принимают участие сразу все четыре гонщика. После того как первый пересекает финишную полосу, остальным дается определенное количество времени, чтобы добраться до финала гонки. В противном случае – дисквалификация. Система бонусов все та же, что и в первой части игры.

Downhill drift – красноречивое название говорит само за себя. В общем, это некий гибрид Sprint'а и Drift'а на холмистой местности. Вы должны спускаться с холма по дороге с насыщенным трафиком и так же, как в Drift'е, набирать очки скольжения в управляемом заносе.

Outrun – в этом режиме вам предстоит всего-навсего найти себе подобного обезбашенного владельца четырех колес и, при согласии двух сторон, с ветерком прокатиться по улицам города. Никаких чекпойнтов, кругов и финишных линий тут не наблюдается. Все, что от вас требуется: обогнать и оторваться от оппонента на 300 метров. Да, чуть не забыл: маршрут выбирает лидирующий гонщик.

Underground Racing League – более известен под аббревиатурой URL. Опять-таки, гонки на закрытых трассах с участием уже шести автомобилей. По своей сущности до мозга костей пародируют Circuit. Соответственно, цель та же.

Виталий «Bl!nd» Полищук



Персонажи в Need For Speed: Underground 2

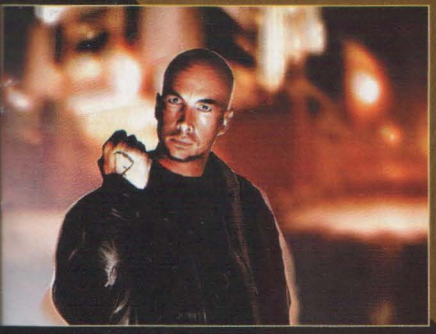
Street Reapers

Street Reapers (Уличные Жнецы) – банда бесшабашных гонщиков. Главный

здесь – Caleb Reece. Эти ребята не считаются ни с чем и готовы на любые жертвы во имя сладкого слова «победа»! Не думаю, что общение с ними – хорошая идея. Эти люди любят только свои тачки и уважают только скорость.

Caleb Reece

Как я уже писал выше, это главный парень. Он – заправила в банде, и с его мнением опасно не считать-



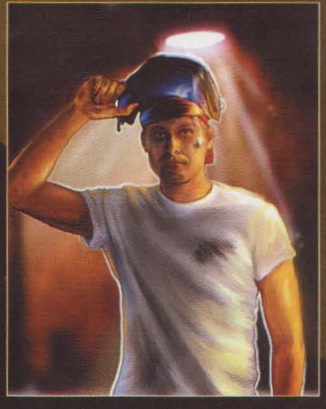
ся. С ним рядом – BayView, он тоже член банды, и довольно давно; кое-кто говорит, что ему уже порядком за 30...

Калеб любит татуаж. На его правой руке – самый большой шедевр его творений. Тем самым он показывает всей банде, что они имеют дело не с простым смертным. Калеб – личность очень сильная. Игрок от природы, он ненавидит проигрывать, и каждый из его проигрышей толкает его дальше к заветной цели – он должен быть только первым. Он должен быть лидером! Неудивительно, что банда, чувствуя его доминанту, уважает и побаивается Калеба. Иногда он просто маньяк, реализующийся на страхе других, их слабостях и неудачах.

Tommy

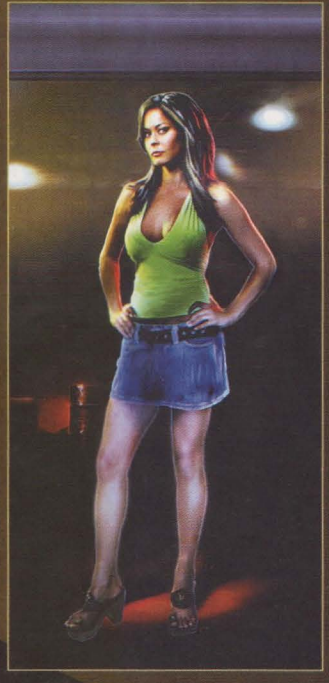
Еще один парень в этой банде. Он не отличается

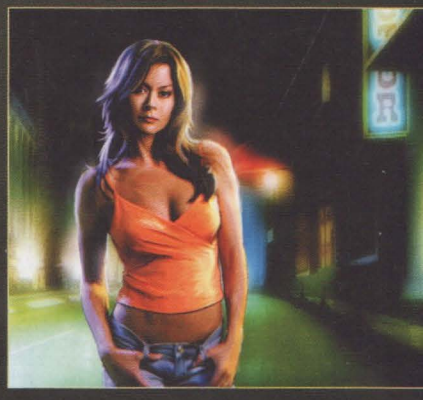
возрастом или опытом, но зато он эксперт в статистике, и не раз себя в ней показывал. Такой себе среднестатистический американский парень, которому можно довериться... Если вам нужно помочь – он не против! Особенно он старается для своей подруги Рейчел (Rachel).



Rachel

Милая девушка-брюнетка. Для своего возраста – 27 лет – ужасно общительна, любознательна и улыбчива. Это располагает к ней людей, хм, особенно мужчин ☺. В своем кругу она – признанная личность. Но не подумайте, что она мягкотела, нет! Как раз наоборот! Энергичная и самостоятельная дама, любит точ-





ность и порядок, палец в рот не клади – она вам не блондинка какая-нибудь! ☺ Эгоизма, впрочем, тоже хватает – как же без него? В целом, это личность полностью самодостаточная и в меру эгоистичная. За что ее и любят.

Nikki Morris

Ники неплохо разбирается в железе. Спортсменка, комсомолка, красавица и... просто девушка с нетривиальной

внешностью, которая любит погонять на большой скорости. Наверное, именно ее внешность, а может и непростой вспыльчивый характер, не всем приходятся по вкусу в банде Street Reapers, где она раньше тусовалась.

Игорь Сидоренко

Автопарк

Need for Speed Underground 2

Всего в игре 29 моделей самых известных марок автомобилей. Почти все модели из первой серии были перенесены в Андеграунд 2. Характеристики всех старых авто в новой игре почти не изменились. Были внесены некоторые визуальные улучшения. Также были удалены три модели машин – Acura Integra Type R, Dodge Neon 2-door, Honda S2000, – что ничуть не повредило разнообразию геймплея.

Хочется сказать пару слов о региональных стандартах игры. Есть две версии NFS: Underground 2. В американской версии в игре есть Honda Civic, зато нет Peugeot 106 и Opel Corsa. В европейской версии всё наоборот. У нас в стране продается только одна версия игры – американская. Вот из этой версии и будем рассматривать авто.

На ваш суд подаю описание только тех машин, которые появились во втором Андеграунде.

Toyota Corolla

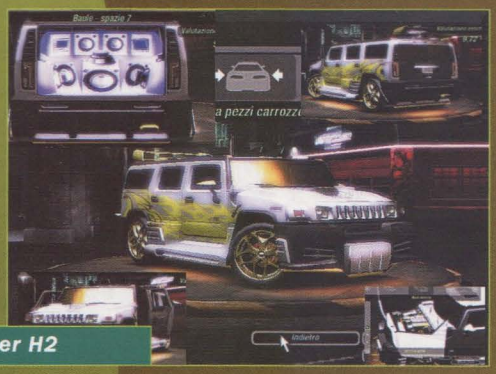
«Короллу» можно взять с самого начала, но я бы не советовал. Даже «Фокус» будет покруче этой машины, хотя характеристики управляемости у неё выше, чем у остальных. Она не годится для дрифта, но при правильном тюнинге может участвовать в драге. На этой машине хорошо смотрятся широкие кузова.

Первые «Короллы» появились в 1987 году. Тип кузова – седан. 2 двери, 4 посадочных места. Объем двигателя – 1587 см³. Мощность – 125 л. с. при 6600 об./мин. Крутящий момент – 148 Н-м при 5000 об./мин. 4 цилиндра, по 4 клапана на цилиндр. Максимальная скорость заводской комплектации – 200 км/ч. Разгоняется до сотни за 9 секунд. Топливо – бензин А95. Расход на 100 км – 8,8 л бензина. 4-ступенчатая КПП. Задний привод.

Габариты: длина – 419 см, ширина – 165 см, высота – 136 см, колесная база – 243 см. Снаряженная масса – 1050 кг.

Hummer H2

Легендарный армейский автомобиль, который очень давно находится на вооружении у Америки и других стран, теперь нашел свое серийное



Hummer H2

воплощение для народа. H2 – крутой, очень навороченный «Хаммер», в нём применяются все современные технологии.

При цене в 100 тыс. баксов он не может быть плохим. В игре – не очень скоростная машина, но просто по приколу можно круто затюнинговать.

Модель 2003 года. Тип кузова – внедорожник. 5 дверей и 5 посадочных мест. Тип двигателя – V8 с нижним расположением распределительного вала, распределенный впрыск топлива. По 2 клапана на цилиндр. Объем двигателя – 5967 см³. Мощность – 325 л. с. при 5200 об./мин. Крутящий момент 522 Н-м при 3600 об./мин. Максимальная скорость у нового «Хаммера» – 201 км/ч. Разгоняется до сотни за 11 секунд. Полный привод на все колёса. Обе подвески – передняя и задняя – независимые, пружинные, на двух А-образных рычагах с гидравлическими амортизаторами.

Габариты: длина – 4821 мм, ширина – 2469 мм, высота – 1976 мм, колесная база – 3119 мм. Размер шин – 285/70 R17. Снаряженная масса – 2903 кг.

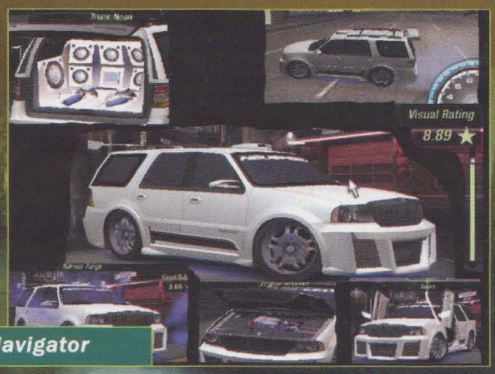
Lincoln Navigator

Американская мощь. У американцев мания к огромным авто, также как у французов – к мини-карам. «Навигатор» – такой себе внедорожник, популярная машина для переделки. Управление хуже, чем у «Хаммера». В общем, брать не советую, ниже будет описание достойного представителя класса внедорожников.

Год выпуска – 2004. Тип кузова – «универсал». 5 дверей, 5 или 9 посадочных мест. Бензиновый двигатель V8, 4 клапана на цилиндр. Рабочий объем двигателя – 5403 см³. Мощность – 304 л. с. при 5000 об./мин. Крутящий момент – 481 Н-м при 2750 об./мин. Максимальная скорость – 200 км/ч. Разгон до 100 км/ч за 9,5 секунд. Объем топливного бака – 114 литров. Торсионные подвески, стабилизатор поперечной устойчивости. Жесткий задний мост, продольные и диагональные рычаги, тяга Панара.

Подвеска – винтовые пружины, телескопические амортизаторы, стабилизатор поперечный. КПП – 4-ступенчатая автоматическая или механическая. Дисковые тормоза на всех колесах (вентилируемые спереди), ABS, стояночный тормоз на задние колеса.

Габариты: длина – 5200 мм, ширина – 2030 мм, высота –



Lincoln Navigator

1850 мм, колесная база – 3025 мм. Размер шин – 275/60 R17. Снаряженная масса – 2595 кг.

Cadillac Escalade

Еще один тяжеловес. По своим характеристикам превосходит «Хаммер» и «Навигатор». Идеально подходит для специальных гонок на больших машинах в Андеграунде. Под тюнингом получается очень похожим на машину из фильма «Разыскивается в Малибу». Советую именно эту машину для любителей всего большого.

Год выпуска – 2001. Заводское обозначение кузова – K13R. Кузов – внедорожник. 5 дверей, 8 мест. Тип движка – V8, верхнеклапанный с нижним расположением распределительного вала и распределённым впрыском топлива. Объем двигателя – 5733 см³. Мощность – 258 л. с. на 4600 об./мин. Крутящий момент – 441 Н·м при 2800 об./мин. На каждый цилиндр по 2 клапана. Максимальная скорость – 198 км/ч. Разгон до сотни за 8,6 секунд. «Употребляет» бензин А95. Объем топливного бака – 114 литров. Привод – постоянный на все колёса. КПП – автоматическая 4-ступенчатая, механическая 5-ступенчатая. Передние тормоза – дисковые, задние – барабанные.

Габариты: длина – 5110 мм, ширина – 1955 мм, высота – 1890 мм, колесная база – 2985 мм. Размер шин – 265. Снаряженная масса – 2530 кг.

Lexus iS 300

По характеристикам – средняя машина. Авто на любителя, именно ее выбирают очень мало геймеров. Внешне похожа на Volkswagen Passat. Под тюнингом смотрится довольно неплохо. «Лексус» подходит для большинства видов соревнований.

Выпуск 2000 года. Кузов – седан. 4 двери и 5 посадочных мест. Тип двигателя – бензиновый с распределенным впрыском топлива. Объем двигателя – 2997 см³. 6 цилиндров, на каждый по 4 клапана. Мощность – 214 л. с. при 5800 об./мин. Максимальный крутящий момент – 288 Нм при 3800 об./мин. Максимальная скорость – 225 км/ч. До ста километров разгоняется за 7,4 секунды. Топливо – бензин 95. Объем топливного бака – 70 литров. Передние тормоза – дисковые вентилируемые. Задние тормоза – дисковые. Подвески идентичны – независимые, многорычажные со стабилизатором поперечной устойчивости. КПП – автоматическая или механическая (5-ступенчатая). Привод на задние колеса.

Габариты: длина – 4400 мм, ширина – 1720 мм, высота – 1410 мм, колесная база – 2670 мм.

Audi A3

Кто такой «Властелин Колец»? – Водитель «Ауди» ☺. Суровый взгляд А3 чем-то напоминает Бумер, но только не такой злобный. Филиалы у «Ауди» есть по всему миру, даже у нас в Украине выпускают для нашего рынка некоторые бюджетные модели. В игре довольно неплохая

машина, даже лучше RSX. Подходит для дрифта и драга.

Начало выпуска – 2003 год. Тип кузова – хэтчбэк. 3 двери, 5 посадочных мест. Тип двигателя – VR6, верхнеклапанный с двумя распределительными валами. Система питания – распределённый впрыск топлива. Объем двигателя – 3189 см³. Мощность – 241 л. с. при 6200 об./мин. Крутящий момент – 320 Н-м при 2500 об./мин. Максимальная скорость – 250 км/ч. Разгон до ста за 6,5 секунд. Марка топлива – бензин А95. Объем топливного бака – 55 литров. По 4 клапана на цилиндр. Постоянный привод на все колеса. КПП автоматическая или механическая (6-ступенчатая). Передняя подвеска – амортизаторные стойки, треугольный поперечный рычаг, поперечный стабилизатор. Задняя подвеска – продольные рычаги, поперечный стабилизатор, винтовые пружины. Тормоза: передние – дисковые, вентилируемые, задние – дисковые.

Габариты: длина – 4203 мм, ширина – 1765 мм, высота – 1421 мм, колесная база – 2578 мм. Размер шин – 205/55 R16. Снаряженная масса – 1450 кг.

Audi TT

Очень популярный спорткар. Эта машина есть в автомобильном парке многих игр. В Андеграунде характеристики почти такие же, как у Mazda RX-8.

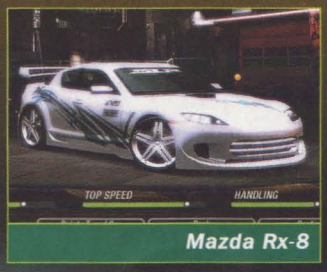
Начало выпуска – 2001 год. Заводское обозначение кузова – 8N9. Тип кузова – купе. 2 двери и 2 посадочных места. Тип двигателя – 6-цилиндровый, V-образный, бензиновый, верхнеклапанный с двумя распределительными валами, турбонаддув, распределённый впрыск топлива. Рабочий объём – 3189 см³. Мощность – 250 л. с. при 6300 об./мин. Крутящий момент – 320 Н-м при 2800–3200 об./мин. Максимальная скорость 250 км/ч (ограничено электроникой). Время разгона до 100 км/ч – 6,4 секунды. Тип топлива – неэтилированный «Суперплюс», Аи-98. Расход топлива в смешанном цикле – 9,8 литров на 100 км. По 5 клапанов на цилиндр. КПП автоматическая 6-ступенчатая DSG. Полный привод. Передняя подвеска – треугольный поперечный рычаг, поперечный стабилизатор устойчивости, амортизаторные стойки. Задняя подвеска – соединненые продольные рычаги, винтовые пружины, телескопические амортизаторы. Тормоза: передние – дисковые, вентилируемые, задние – дисковые.

Габариты: длина – 4040 мм, ширина – 1765 мм, высота – 1348 мм, колесная база – 2422 мм. Снаряженная масса – 1340 кг. Объем топливного бака – 55 литров.

Mazda Rx-8

По внешнему виду абсолютно не похожа на Rx-7, но технические характеристики почти те же. На вид намного лучше TT, но это IMHO. Неплохо выглядит с широким кузовом в жемчужном цвете.

Начало выпуска – 2003 год. Тип кузова – купе. 2 двери, 2 места. Бензиновый, инжек-



Mazda Rx-8

торный двигатель. Объем двигателя – 2990 см³. Мощность – 220 л. с. при 7000 об./мин. Крутящий момент – 280 Н-м при 4000 об./мин. Максимальная скорость – 240 км/ч. Разгон до 100 км/ч за 6,5 секунд. Марка топлива – А95. Расход топлива на 100 км – 9 литров. Объем топливного бака – 60 литров. По 2 клапана на цилиндр. Подвеска: задняя – независимая, пружинная, передняя – двухрычажная, с алюминиевыми рычагами неравной длины. Задние и передние тормоза – дисковые вентилируемые.

Габариты: длина – 4400 мм, ширина – 1770 мм, высота 1340 мм, колесная база – 2700 мм. Размер шин – 225/45R18. Снаряженная масса – 1398 кг.

Infiniti G35

Напоминает Z350. Технические характеристики тоже схожие. В общем, неплохая машина.

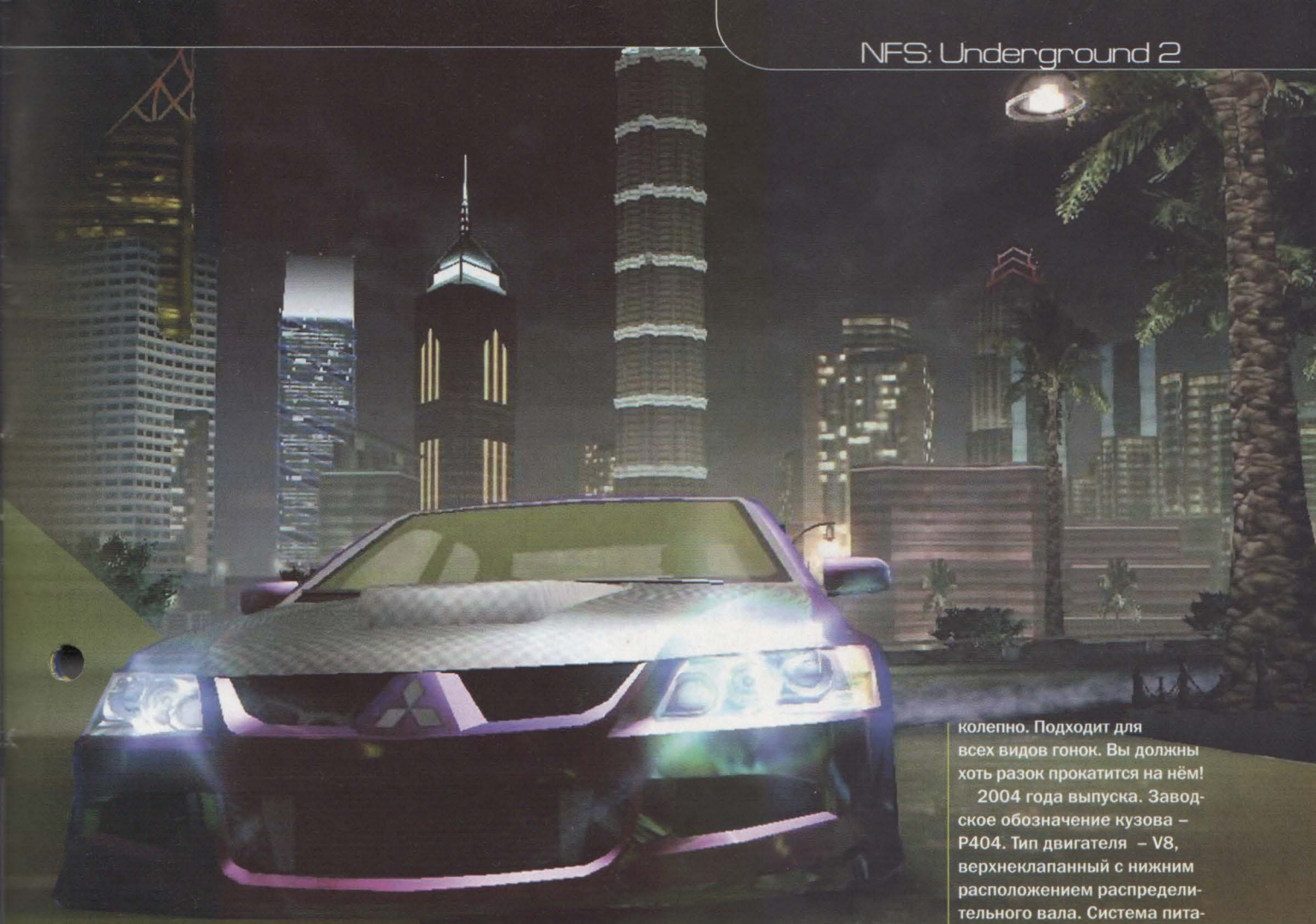
Год выпуска – 2003. Тип кузова – седан. 2 двери, 4 посадочных места. Тип двигателя – V8, бензиновый с распределенным впрыском топлива. Рабочий объем – 3498 см³. Мощность – 260 л. с. при 6000 об./мин. Максимальный крутящий момент – 352 Нм при 4800 об./мин. Максимальная скорость – 240 км/ч. Разгон до сотни за 6 секунд. Марка топлива – А95. Расход топлива – 10 литров на 100 км.

Объем топливного бака – 75 литров. Всего в машине 24 клапана. Привод на задние колеса. КПП – 5-ступенчатая автоматическая или ручная. Подвески идентичны – независимые, многорычажные со стабилизатором поперечной устойчивости. Тормоза передние и задние – дисковые, вентилируемые.

Габариты: длина – 4730 мм, ширина – 1750 мм, высота – 1470 мм, колесная база – 2850 мм. Размер шин – R17.

Mitsubishi Motors 3000GT

Крутой спорткар от Mitsubishi. Фанаты Джеки Чана знают, что он в своих фильмах предпочитает ездить на Mitsubishi. 3000GT спокойно может соревноваться



с такими монстрами, как «Мустанг» и «Скайлайн». В плане тюнинга – тоже неплохой экземпляр.

1999 года выпуска. Тип кузова – купе. 2 двери, 2 посадочных места. Тип двигателя – V6, верхнеклапанный с двумя распределительными валами, электронный впрыск топлива, турбонаддув. Объем двигателя – 2972 см³. Мощность – 320 л. с. при 6000 об./мин. Крутящий момент – 427 Н-м при 2500 об./мин. Максимальная скорость – 250 км/ч. Разгон до 100 км/ч – за 5 секунд. Марка топлива – бензин А95. Расход топлива на 100 км – 13 литров. Объем топливного бака – 75 литров. По 4 клапана на цилиндр. Полный привод. КПП автоматическая 4-ступенчатая или механическая 5-ступенчатая. Передняя подвеска – поперечный рычаг, подпружиненная стойка, поперечный стабилизатор. Задняя подвеска – система рычагов и тяг, пружина, поперечный стабилизатор. Передние тормоза – дисковые, вентилируемые. Задние тормоза – дисковые.

Габариты: длина – 4570 мм, ширина – 1840 мм, высота – 1290 мм, колесная база – 2470 мм. Размер шин – 225. Снаряженная масса – 1600 кг.

Pontiac GTO

Еще один американец. Одно слово – мощь, ака Power. Идеально подходит для дрифта. Красивая большая машина.

Год выпуска – 2004. Купейный кузов с 2 дверьми и 2 посадочными местами. Тип двигателя – V8, верхнеклапанный с двумя распределительными валами, турбонаддув. Объем двигателя – 5665 см³. Мощность – 350 л. с. при 5200 об./мин. Крутящий момент – 495 Н-м при 4000 об./мин. Максимальная скорость – 250 км/ч. Разгон до 100 км/ч за 5,7 секунд. Топливо – бензин А95. КПП – механическая 6-ступенчатая. Передние и задние тормоза дисковые.

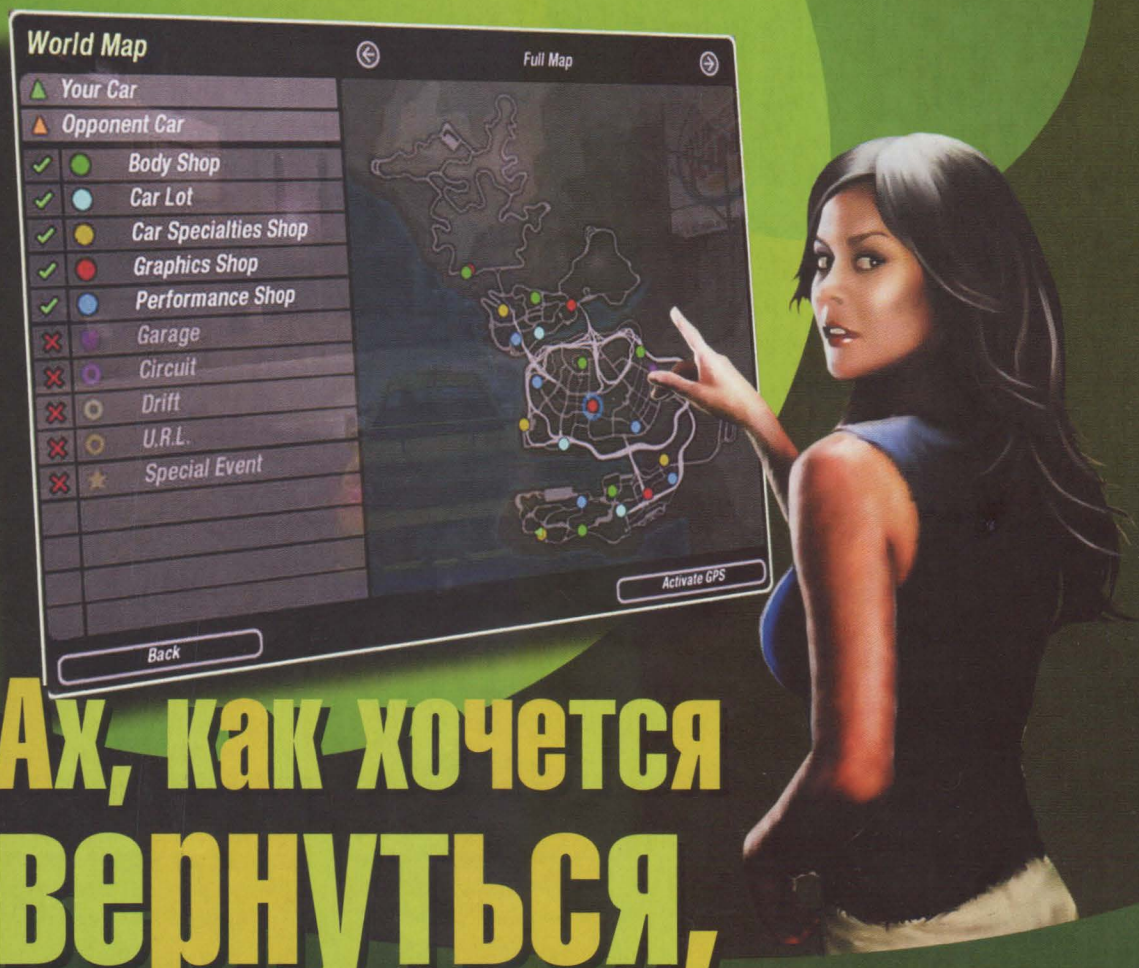
Габариты: длина – 4821 мм, ширина – 1814 мм, высота – 1397 мм, колесная база – 2789 мм. Размер шин – P225/50R17.

Ford Mustang GT

Действительно самая красивая машина в Underground 2. Чаще всего именно эту машину выбирают геймеры. «Мустангу» чуток бы улучшили управление – ему вообще цены бы не было. Тюнинг на нём смотрится великолепно. Подходит для всех видов гонок. Вы должны хоть разок прокатится на нём!

2004 года выпуска. Заводское обозначение кузова – P404. Тип двигателя – V8, верхнеклапанный с нижним расположением распределительного вала. Система питания – многоточечный впрыск топлива. Объем двигателя – 4642 см³. Мощность – 300 л. с. при 5000 об./мин. Крутящий момент – 425 Н-м при 4400 об./мин. 8 цилиндров. Максимальная скорость – 250 км/ч. Разгон до 100 км/ч за 4,7 секунд. Марка топлива – А95. Объем топливного бака – 60 литров. КПП – 5-ступенчатая. Передние и задние тормоза дисковые. Передняя подвеска – поперечный рычаг, пружина, поперечный стабилизатор. Задняя подвеска – неразрезная балка моста, пружина, поперечный стабилизатор.

Габариты: длина – 4600 мм, ширина – 1820 мм, высота – 1342 мм.



Ах, как хочется вернуться, ах, как хочется ворваться в BayView

Ночь и тишина, данная навек.
Дождь, а может быть – падает снег.
Всё равно, – бесконечной надеждой согрет,
Я вдали вижу город, которого нет.

И.Корнелюк, «Город, которого нет»

Город, которого нет

Скандалы вокруг Need for Speed: Hot Pursuit 2 несколько приутихли, пригородные трассы скрылись за городскими дорогами в отблеске неоновых рекламных щитов. Дорогие эксклюзивные авто на манер McLaren F1 LM разработчики заменили более доступными транспортными средствами, такими как Volkswagen Golf, Peugeot 206, Mazda RX-7 и Mitsubishi Eclipse, кое-каким сюжетом несколько завуалировали ту же сетку турниров, которая была в HP 2, добавили новые режимы (Drift и Drag), несколько раз посмотрели фильм «The Fast and The Furious», хорошенько поиздевались над графическим движком игры, вспомнили о существовании такой фичи, как Blur – и это всё были лишь первые шаги к новой вселенной BayView!

Ведь современному геймеру уже не хватает «хлеба и зрелищ», ему подавай «пива и свободы»; и если о первом пункте в большинстве случаев игрок заботится сам, то второй пункт, как ни крути, остается на совести разработчиков. Что и говорить – электронные мастера, воодушевленные свободой в GTA и в том же Midnight Club 2, зашевелились, создавая новый игровой мир. Мир, в котором полупрозрачная ма-

шина после первой же попытки свернуть на, казалось бы, реально прорисованную дорогу не будет появляться на главной трассе. Огромный город, пять отдельных районов, более 200 километров открытого для езды асфальта (в первой части игры было всего 40) – всё это слилось в едином слове BayView. Итак, районы:

City Center

Центр городка под названием BayView. Сердце гонок, так сказать. Здесь можно обнаружить яркие огни, свет неона и, разумеется, открытые улицы с широкими дорогами, где можно прожигать резину своего механического друга с довольно сильными соперниками. Улицы здесь сменяются узкими переулками и широкими магистралями. Так что здесь надо быть готовым ко всему.

Beacon Hill

Это элитный район BayView. Здесь находятся шикарные бутики, рестораны, яхты, частные клубы. Однако отсутствие возможности что-либо здесь купить не помешает тебе соревноваться с лучшими гонщиками города.

Jackson Heights

Это самый красивый район города. В этом пригороде можно найти самые экзотичные ландшафты. Иногда, когда едешь по этому району, начинаешь задумываться, стоит ли вообще гонять по всем этим бешеным трассам? Вот так бы ездил тихонечко, никого не трогал и смотрел на эту красоту... Это ж надо так прорисовать!

Airport

Название говорит само за себя. Это твой билет «в» и «из» BayView. Остановись здесь обязательно, хоть на минуту, чтобы понаблюдать, как приземляются самолеты... А затем жми на газ и сжигай резину и мотор в гонках по плотным, стимулирующим следам шасси садящихся самолетов на взлетно-посадочной полосе!

Coal Harbor

Это, наверное, самый сложный район. Узкие улицы и тонны препятствий придают некоторую специфику гонкам. Тут можно увидеть все: и фабрики, и поезда, и местные склады.

В этом районе будь предельно внимательным, так как здесь не одна дорога для гонки.

Крутящий момент, или Просто шопинг...

Как вы лодку назовете – так она и поплывет! Создатели постарались не ударить в грязь лицом и сделали все возможное, чтобы водитель чувствовал себя личностью. Всевозможные примочки и прибамбасы покажут ваш вкус и вашу индивидуальность! Скажем дружное «НЕТ!» сереньким мышкам! Нарисуй свою мечту сам! А чтобы совсем закрепить ваше и так уже отличное настроение – нужно всего лишь обратить внимание на новый «дружественный» и модный интерфейс. А музыка-то какая! Трром-бом-бом-бомммм ☺

Все... Вы тут читайте пока, а я пойду, проедусь пару кругов.

Создатели Underground 2 подобрали подходящие детали для машин, то есть если раньше вы могли нацепить спойлер или передний бампер на обычную машину нормально, то на компактной эта же деталь смотрелась, мягко говоря, не совсем красиво.

Это исправлено! Теперь что бы вы ни надели на свою железную леди – ей все будет впору!

Сделано хитро – тюнинговать автомобиль теперь придется в специальных магазинах. Есть у вас деньги – смело езжайте в Body Shop и делайте свой индивидуальный тюнинг. Покраской и винилами занимаются ребята из Graphics Shop. Так же вашей машиной может заняться Car Specialties Shop – стереосистема, неоновые огни, тахометры, турбо и т.п. – как никогда украсят ваше средство передвижения.

Тех, кот млеет от скорости, милости просим в Performance Shop!

Запомните, игра действительно продуманная и серьезная. Так что все апгрейды, которые вы вздумаете творить, отразятся на характеристиках вашей машины.

Эх, нет на нашем месте Вин Дизеля (Vin Diesel)! Он бы лишь подчеркнул: «Не важно, выиграл в Underground на сто шестьдесят километров или на дюйм – победа есть победа!»...

Виталий «Blind» Полищук и Игорь Сидоренко

Условные обозначения:

- Body Shop
- Car Lot
- Car Specialities Shop
- Graphics Shop
- Perfomance Shop
- Garage

ЛОГОТИПИ SIEMENS

101 x 29

ПОПУЛЯРНІ МЕЛОДІЇ

The Final Countdown.Europe	xx040116	Одинокая птица.Наутилус Помпилиус	xx013316
Солдат.Группа «S'nizza»	xx016016	Муси Пуси.Катя Лель	xx041316
Main Theme.Mission Impossible	xx043116	Too Lost In You.Sugababes	xx041716
Мурка.Народная	xx034916	Мой мармеладный.Катя Лель	xx041216
We will rock you.Queen	xx025916	Take On Me.A-ha	xx017916
Californication.Red Hot Chili Peppers	xx026216	Гімн України.	xx054216
Командор - Генералы песков.Бригада	xx042916	Englishman In New York.Sting	xx028416
Super Electric.Bomfunk MC's	xx045116	I just called to say I love you.Stevie Wonder	xx028116
In The End.Linkin Park	xx046516	Семь Сорок (куплет и припев).	xx037616
Мой Рок-н-ролл.Би-2	xx001116	Something Stupid.Robbie Williams & N. Kidman	xx026716
Граница.Агутин Леонид	xx000616	Песня про зайцев.Бриллиантовая рука	xx044016
Family portrait.Pink	xx025416	Don't Worry Be Happy.Bobby McFerrin	xx044816
Мрій про мене.Ані Лорак	xx015916	Hunter.Dido	xx021416
Я хочу быть с тобой.Наутилус Помпилиус	xx013916	Born In Africa.Dr Alban	xx045916
We are the champions.Queen	xx040516	Hit Me Baby One More Time.Britney Spears	xx045216
Pulp Fiction.Pulp Fiction	xx040416	Personal Jesus.Depeche Mode	xx021216
Fr[illegible]h with Love.Sarah Connor	xx027116	Let It Be.Beatles	xx019316
Ха[illegible]ила.	xx038516	Жениха хотела.Сердючка Верка & Глюкоза	xx051016
Сойти с ума.Группа «Reflex»	xx003816	Give In To Me.Michael Jackson	xx024616
James Bond Theme.Goldfinger	xx022916	Не спросишь.София Ротару	xx014716
The Real Slim Shady.Eminem	xx046116	Времена Года. Зима.Вивальди	xx029116
Часики.Валерия	xx002216	Биология.Виа Гра	xx054716
Новогодняя.Группа «Дискотека Авария»	xx005216	Просто любить тебя.О. Кристина, А. Руссо	xx014116
Hotel California.Eagles	xx021916	Загубили Лялю.Серега	xx054516
Mazafaka.Группа «Грин Грей»	xx016816	My all.Mariah Carey	xx024316
Океан и три реки.В. Гра и В. Меладзе	xx041116	Narcotic.Liquido	xx046616
Crawling.Linkin Park	xx046416	Кукарача (La Cucaracha).	xx034116
Сиртаки. Греческий народный танец.	xx037816	I know what you want.M. Carey & B. Rhymes	xx054816
I shot the Dj.Scooter	xx027516	Jogi.Panjabi MC	xx053016
Жестокая любовь.Киркоров Филипп	xx010816	First day of my life.The Rasmus	xx051516
Черный бумер.Серега	xx054416	Котенок.Малинин Никита	xx051716
Objection.Shakira	xx027816	Девушка по городу шла.Бутусов Вячеслав	xx054316
Полонез Огинского.Огинский Михаил	xx029716	Кукла.Серега	xx054616
Последний Герой (остаться в живых).Би-2	xx001516	Special K.Placebo	xx047016
Небо.Группа «Дискотека Авария»	xx005116	Around The World.Daft Punk	xx045816
Whenever, wherever.Shakira	xx027916	Долетай.Катя Лель	xx042116
Когда я стану кошкой.Маша Ржевская	xx041416	Невеста.Глюкоза	xx050016
Free Love.Depeche Mode	xx021016	Non stop.Reflex	xx053216
За четыре моря.Группа «Блестящие»	xx004316	Fuck The Millennium.Scooter	xx027316
Ти ж мене підманула.	xx038216	Прости за любовь.Савичева Юля	xx054016
[illegible] меня, моя любовь.Земфира	xx010016	Московская ночь.Данко	xx008816
[illegible]ро.Би-2	xx001716	Сулико. Грузинская песня..	xx038016
Asereje (The Ketchup Song).Las Ketchup	xx040216	Я не вернусь.Группа «Виа Гра»	xx016616
Losing My Religion.R.E.M.	xx026116	Не верь, не бойся, не проси.Тату	xx050616

Поліфонія для моделей:

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; **Samsung:** X100, X600, E800, E700, D410, C100, V200, S300M, S500, E400; **Panasonic:** EB G60, X70; **Alcatel:** OT535; **Siemens:** C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; **LG:** C1100, G1600, G5400; Motorola E365; **Sony Ericsson** T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

Монофонії для моделей:

Усі моделі **Nokia** (окрім 3110, 5110, 5130); **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100; **Siemens** A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i*, SL55 **Motorola** V60i, V66i **Ericsson** T65, T66, T20e, R520m **Alcatel** OT310 ,OT511, OT512, OT525, OT715 **LG** W3000, W5300, W7020, G5210, G5300, G7000A **SonyEricsson** T100, T200, T310, T600, P800 **Panasonic GD67** (*модель не сигналізує про отримання контенту)

ЯК ЗАМОВИТИ?

UMC, SIM-SIM, ДЖИНС

Отримання монофонічної мелодії:
- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx

Отримання поліфонічної мелодії:
- підстав 50 замість xx
і відправ порожнє SMS-повідомлення на номер **104507**yyyyyyyy , де yyyyyyyy - отриманий код мелодії.

Отримання кольорової та ч/б графіки:
відправ порожнє SMS-повідомлення на номер **104507**yyyyyyyy , де yyyyyyyy - код обраного контенту.
Вартість замовлення – 5 грн. (з ПДВ)

КИЇВСТАР, ACE&BASE, DJUICE

Отримання монофонічної мелодії:
- для Nokia, Samsung: підстав 30 замість xx
- для Siemens: підстав 33 замість xx
- для Ericsson, Motorola, LG і Panasonic: підстав 35 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер **104507**

Отримання кольорової та ч/б графіки:
відправ SMS-повідомлення з кодом обраної картинки на номер **104507**
Вартість замовлення – 5 грн. (з ПДВ)

Отримання поліфонічної мелодії:
- підстав 50 замість xx і відправ SMS-повідомлення з кодом на номер **7047**
Вартість замовлення – 7 грн. (з ПДВ)

Увага: в SMS не треба вписувати ніяких літер чи знаків!

101 x 48

(101x29) Siemens: C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45i, SL55, C60;
(101x46) Siemens: A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i;
Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінсейвер)

ЛОГОТИПИ NOKIA\SAMSUNG

72x14

72x28

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

COLOR

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

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

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

Контент-провайдер ТОВ «Юнотек». Телефон служби підтримки (044) 531 4051, Пн.-Пт. 10^{00}–18^{00}

Откройте уши шире

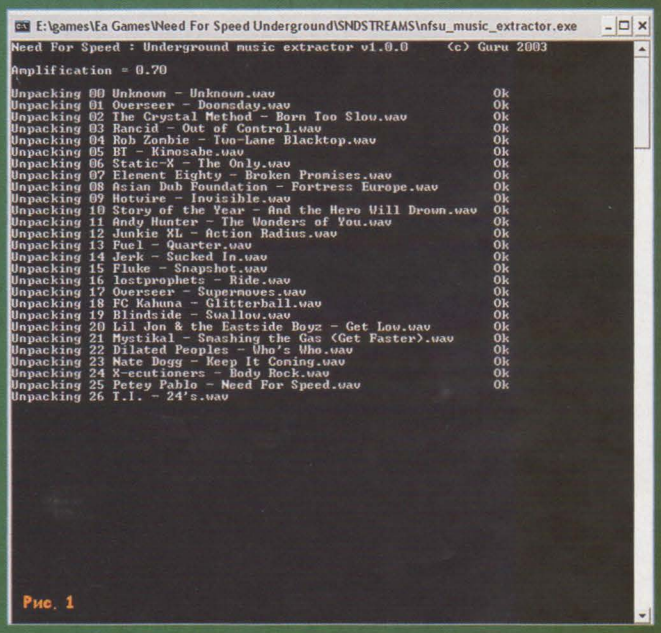


Рис. 1

Рис.2

Музыку в Need for Speed: Underground иначе, как выстрелом «в десятку», не назовешь. Компакт с оригинальными саундтреками из первого Underground'а надолго прописался в моем CD-плеере и по сегодняшний день без особых усилий составляет конкуренцию Offspring'у. В этой статье, о, вездесущий геймер, я постараюсь осветить такую волнующую тему, как экспорт/импорт музыки в первом Underground'е. В общем, поехали...

Экспорт

Для экспорта музыки вам понадобится программка Music Extractor. Ее вы можете закачать здесь *ftp://ftp.games-web.com/.pub/nfs5/nfs7/tools/music_extractor_1.0.0.zip*. Распакуйте архив и поместите программку в каталог .../SNDSTREAMS, после чего запустите ее (рис. 1). В том же каталоге появятся все треки в формате *.wav.

Импорт

Для импорта нам уже понадобится две программки: MCO Music Importer и Music importer. Вся эта радость находится в одном архиве, который можно скачать отсюда: http://std-design.narod.ru/nfsu/astimp.zip. MCO Music Importer нам нужен для конвертации файлов формата *.mp3 в формат *.asf, ну а Music importer, в свою очередь, послужит орудием для импорта конвертированных файлов.

Для начала давайте разберемся с MCO Music Importer. Запустите программу и ознакомьтесь с ней. В строчке «Convert file» нужно указать песню (в формате *.mp3 или *.wav), которую вы хотите импортировать в игру. Для этого нажмите «Browse» и выберите нужную музыкальную композицию. В следующей строчке – «Output folder» – следует указать папку, в которой будут сохраняться конвертированные файлы. В строчке «Song name» будет автоматически проставляться имя песни (никакой роли не играет). Кнопка «Preview» напротив «Song name» – не что иное, как предварительное прослушивание файла. Теперь, когда все эти процедуры позади, жмите кнопку «Import» (рис. 2). Таким же способом конвертируйте прочую музыку, которую вы бы хотели слышать в игре. После всего этого запускаем NFSU Music Importer. Программа сама автоматически найдет директорию с NFSU и укажет список всех песен. После того как программа загрузится, выберите песню, вместо которой вы хотите поставить свою, и нажмите на кнопку «Import Music Track». Выберите заранее конвертированную в *.asf-формат песню и жмите на кнопку «Open». Импортировав все, что вам нужно, быстрее заходите в игру и наслаждайтесь любимой игрой под любимую музыку.

Виталий «Blind» Полищук

Soundtrack

Need for Speed: Underground

Overseer – Doomsday
The crystal Method – Born Too Slow
Rancid – Out of Control
Rob Zombie – Two-Lane Blacktop
BT – Kimosabe
Static-X – The Only
Element Eighty – Broken Promises
Asian Dub Foundation – Fortress Europe
Hotwire – Invisible
Story of the Year – And the Hero will Drown
Andy Hunter – The Wonders of You
Junkie XL – Action Radius
Fuel – Quarter
Jerk – Sucked in
Fluke – Snapshot
Lostprophets – Ride
Overseer – Supermoves
FC Kahuna – Glitterball
Blindside – Swallow
Lil Jon the Eastside Boyz – Get low
Mystikal – Smashing the Gas (Get Faster)
Dilated Peoples – Who's Who
Nate Dogg – Keep it coming
X-ecutioners – Body Rock
Petey Pablo – Need for Speed
T.J. – 24's

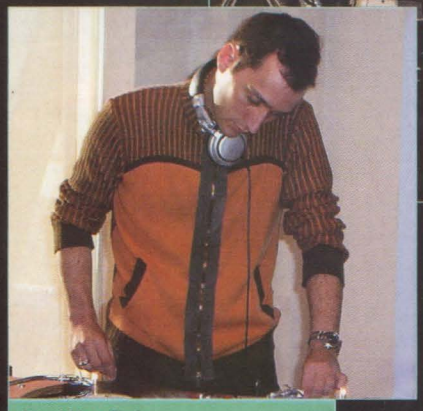
Petey Pablo

Rob Zombie

Need for Speed: Underground 2

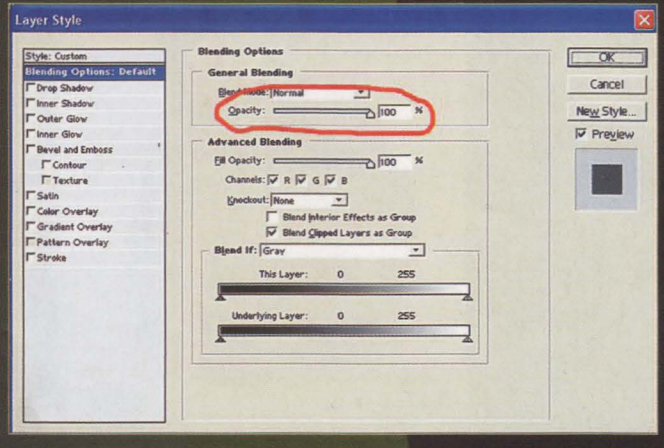
The Bronx – Notice of Eviction
Fluke – Switch/Twitch
Spiderbait – Black Betty
Snoop Dogg ft. The Doors – Riders on the Storm (Fredwreck Remix)
Capone – I Need Speed
Chingy – I Do
Sly Boogy – That'z My Name
Xzibit – LAX
Terror Squad – Lean Back
Chrisitopher Lawrence – Rush Hour
Felix Da Housecat – Rocket Ride (Soulwax Remix)
Sin – Hard EBM
FREELAND – Mindkiller (Jagz Kooner Remix)
Paul Van Dyk – Nothing But You (Cirrus Remix)
Sonic Animation – E-Ville
Killing Joke – The Death & The Resurrection Show
Rise Against – Give it All
Killradio – Scavenger
Ministry – No W
Queens of the Stone Age – In My Head
Mudwayne – Determined
Septembre – I Am Weightless
Helmet – Crashing Foreign Cars
Cirrus – Back on a Mission
Skindred – Nobody
Snapcase – Skeptic
Unwritten Law – The Celebration Song

Felix Da Housecat

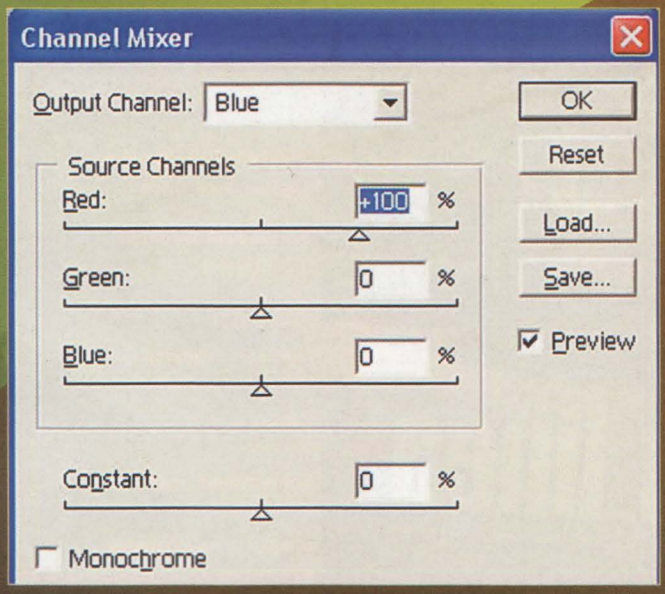

Paul Van Dyk

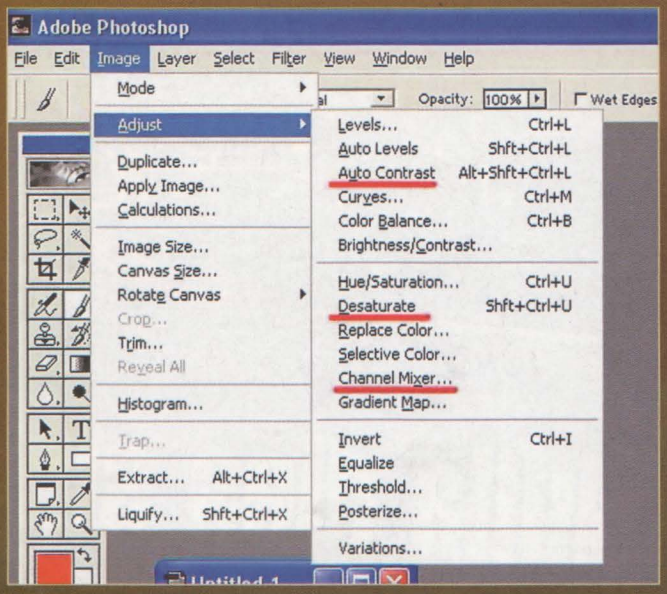
Создание винила, или Чукотским реперам посвящается...

Для создания винила вам необходим комп, фотошоп (лучше английскую версию) и инет (или же знакомый, у которого все это есть). О том, что у вас должен работать Underground, я и говорить не буду. Прежде чем приступить, вы должны скачать BinText 3.0 и плагин для Photoshop'а. Допустим, вы уже всё скачали. Тогда распакуем БинТекс куда угодно (главное – запомнить, куда), а фотошоповские файлы нужно раскидать по нужным директориям. Так все dll'ки кладем в C:\WINDOWS\system (под ME и 98 Виню) или в System32 (если у вас XP), а все то, что останется, распаковываем в директорию Фотошопа в \Plug-Ins\ Adobe Photoshop Only\File Formats. С этим покончили, теперь запускаем BinText и открываем в D:\games\ Need For Speed Underground\Cars\350Z файл VINYLS. Теперь находим файл 350z_ALPINE.dds и, выбрав его, нажимаем Control+E, затем выбираем директорию, куда можно кинуть файл (ее тоже желательно запомнить). О БинТекс можно надолго забыть.



Настал звездный час Photoshop'а. Запускаем его и открываем сохраненный файл. Photoshop'у такой расклад жутко не понравится и он попытается возмущаться: «What a @#*k?! Image has MIP maps, Display them with the image?». Рекомендую послать его, кликнув «No», и открыть рисунок. Теперь, чтобы края вашего и НФС'овского винила совпадали, нужно, прежде чем рисовать на втором layer'е (если еще один слой не создался, то в закладке Layers клацните на Background, и выберите Duplicate), надо сделать Opacity равным 50. Для этого правой клавишей мыши нажмите на слой (тот, на котором и бу-





дет наш винил), выберите Blending options, а там, в General Blending, Opacity и будет.

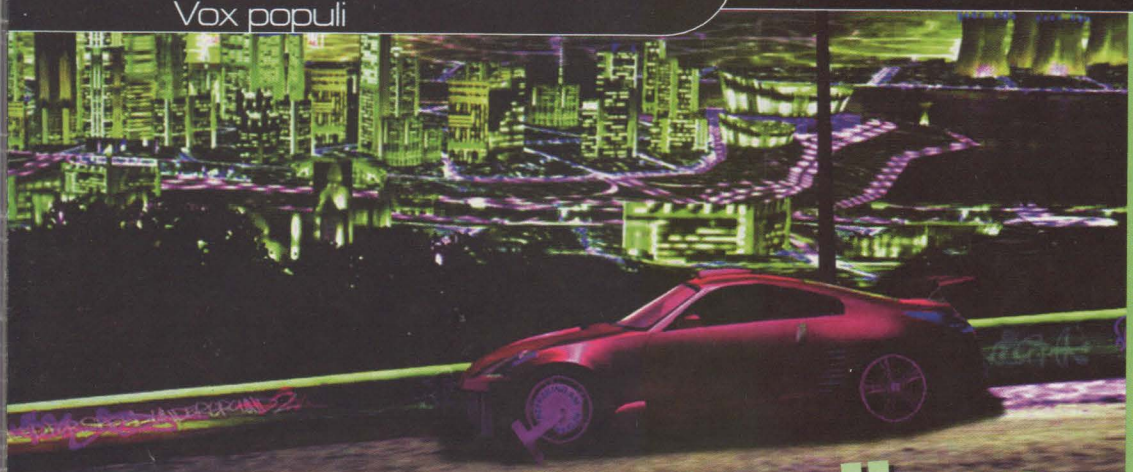
Теперь для цветного рисунка надо выбрать закладку Channel Mixer, а находится она в Image=>Adjust. Ставим OutPut Channel на красный (Red) и повышаем уровень синего (Blue) до 100, а уровень красного понижаем до 0, вот теперь можно поменять OutPut Channel на Blue и сделать все наоборот (Red=100, Blue=0). И прежде чем сохранить, залазим в Image=>Mode и ставим 8bits/channel, теперь нажмем Save (когда появится табличка, убедитесь, что Save Format стоит «pallete RGB (8 bit)», но по ходу оно так и будет). Рисунок не закрываем, а нажимаем в Image=>Adjust на Desaturate, а потом также на Auto Contrast, теперь повторно сохраняем файл, но уже под именем 350z_ALPINE_MASK.dss.

Возвращаемся к bintex'у. Повторно выделяем 350z_ALPINE и жмем Контрол+I, вот после этого выбираем уже отредактированный вами файл в Фотошопе и повторяем эту же процедуру с маской. Теперь можно закрыть bintex и залезть уже в игре в раздел Vinyls\Vinyls 1\Manufacture\Alpine. That's all.

P.S.: Гигантское спасибо Kurd'y за кучу советов по винилу и NFS.

P.P.S.: Дело чукотских реперов живет и процветает ☺.

Legion[FN], tailler@mail.ru



Nulla dies sine linea

«Ни дня без строчки» – именно эти слова наиболее точно описывают то время, которое наш коллектив посвятил подготовке этого спецвыпуска. Не приведи Господь еще когда-то в жизни услышать слова «главное – идея!». Голову даю на отсечение, что скажу этому homo sapiens'у все, что я о нем думаю, даже если это будет главный редактор. Ну и что, что в спину? Да ладно вам, шепотом! ☺ Это сути дела не меняет. И уж поверьте мне, идея сделать спецвыпуск по Need for Speed ни в какие сравнения не идет с другими более абстрактными идеями, которые меня обычно одолевают. ☺

Извечный вопрос: хотел бы я повернуть время вспять и просто промолчать в разговоре с главВредом? Даже не знаю, что и ответить… В этом мире есть огромное количество вопросов, на которые я просто не в состоянии ответить, но на вопрос «что наша жизнь?» – у меня лишь один ответ: «ИГРА!». Человеку – разум, животному – рассудок. Одни созерцают, вторые абстрагируются. В данном случае мы просто отдались животному инстинкту, и невзирая ни на что, прошли все препятствия во имя братьев по крови, во имя Тебя, дорогой читатель, уважаемый поклонник гонок…

Что же я вам могу сказать в завершение этого марафона? Need for Speed – это игра с богатейшим прошлым, чье близкое будущее нам не известно, а настоящее… А что настоящее? А настоящее – правда, не слишком лестная для тех, кто боготворит данный сериал, но опровергающая доводы всех тех, кто ничего не понимает в жанре racing. На этой мажорной ноте позвольте порвать струны и наконец-то выспаться.

Навеки ваш, Виталий «Bl!nd» Полищук

P.S. Видели бы вы лицо Bl!nd'a, когда он наконец-то поставил зловещую, многострадальную, последнюю точку. Честно скажу – зрелище не для слабонервных (прим. **Max Pagan**)…

«Шпиль!
Специальный выпуск»

Видається російською мовою,
№ 1 (7), квітень 2005

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2005 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактор —
О. Ліщук

Літературний редактор —
Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка —
О. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітий

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 22.03.2005.
Наклад 15 000 прим.
Віддруковано з готових фотоформ РЦ «А1» в ТОВ «Літера-Графік»
03038, м. Київ-38, вул. М.Грінченка, 4
Відповідальність за якість поліграфічного виробництва несе ТОВ «Літера-Графік»
Зам. № 03.22
Друк офсетний
Папір формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.

Ціна за домовленістю.

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

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: *shpil@comizdat.com*

© «Шпиль! Специальный выпуск», 2004

Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003

Всі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

MOBILEMANIA .ua

Контент-провайдер: Дніпро Телеком м. Київ, 02660,
вул. Краснокацька, 63 дог. з УААСП № МС-1/02 від 12.08.02

СЛУЖБА ПІДТРИМКИ (044) 201-14-16 цілодобово

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном крім 2600); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, Mc60, A60, ST60, M65, C65, Cx65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, C110, X100, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG C1100, F2100, T5100, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, GD87.

Монофонічні мелодії підтримуються NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

РІНГТОН		MONO	POLY
Arash	BoroBoro	6101984	6501147
Europe	The final countdown	6100046	6500025
Benny Benassi	Satisfaction	6100998	6500162
«Бригада»	Triplex	6100753	6500237
«Бумер»	Мобильник	6100995	6500200
"БРИБУМЕР"		6101680	6500600
«Криминальное Чтиво»	Misirlou	6100146	6500027
Мистер Кредо	Медляк	6101004	6500333
Уматурман	Ночной Дозор	6101648	6500815
Серёга	Черный Бумер	6101285	6500537
Adriano Celentano	Confessa	6101313	6500480
Aventura	Obsession	6101773	6500933
Bon Jovi	It's my life	6100119	6500174
Benny Benassi	Turn Me Up	6101295	6501100
Benassi Bros	Hit My Heart	6101401	6500571
BomFunk MC	Freestyler	6100040	6500017
Britney Spears	Toxic	6101117	6500400
	Do Something	6102029	6501192
Danzel	Pump It Up	6101355	6500535
Despina Vandi	Come along now	6101409	6500588
Eagles	Hotel California	6100542	6500270
Elvis Presley	It's Now Or Never	6101993	6501157
Evanescence	Bring Me To Life	6100920	6500105
	Missing	6102032	6501195
Eminem	Lose Yourself	6100886	6500021
	Like Toy Soldiers	6101987	6501150
Iron Maden	Fear Of The Dark Intro	6100340	6500152
Jennifer Lopez	Get Right	6102024	6501185
KAZANTIP 2004		6101681	6500847
Linkin Park	Somewhere I Belong	6100770	6500390
Metallica	The Unforgiven	6100379	6500153
Narcotic Thrust	I Like It	6101734	6500948

РІНГТОН		MONO	POLY
N'Evergreen	Since You've Been Gone	6100983	6500329
No Doubt	Don't Speak	6100771	6500507
O-Zone	Despre Tine	6101543	6500719
	Dragostea Din Tei	6101270	6500424
Panjabi Mc	Jogi	6100821	6500156
Reflex	Люблю	6101814	6500991
Rammstein	Amerika	6101691	6500909
Skooter	Shake That	6101750	6500949
Tarkan	Kuzu Kuzu	6101566	6500818
	Dudu	6101347	6500538
The Chemical Brothers	Galvanize	6102021	6501182
The Prodigy	Girls	6101649	6500814
The Rasmus	In The Shadows	6101019	6500161
Royal Gigolos	California Dreaming	6101498	6500710
Webber	Phantom Of The Opera	6100356	6501146
Triplex	Служебный роман	6100143	6500405
	Ирония судьбы 2005	6101894	6501046
«Бригада»	мелодия из сериала	6100753	6500037
	Никого не жалко	6100996	6500350
	Привет Морриконе	6101088	6500351
Бутусов	Песня идущего домой	6101065	6500332
	Девушка По Городу Шла	6101468	6500649
В мире животных	Alonette	6100662	6500349
ВИА Гра	Мир, о котором я не знала	6101937	6501098
Валерия и Стас Пьеха	Ты грустишь	6101860	6500992
Верка Сердючка	Тук, тук, тук	6101754	6500912
Гімн України		6100000	6500236
Гимн России (СССР)		6100082	6500040
Гимн UEFA (Ole-Ole!)		6100002	6500032
Город, которого нет		6100891	6500328
Hi-Fi	Беда	6101999	6501164
DJ Грув	Берегись автомобиля	6100746	6501158

РІНГТОН		MONO	POLY
«Джентльмены удачи»		6100359	6500403
Дима Билан	На берегу неба	6101791	6500955
Елена Кукарская	По маленькой	6101936	6501097
Жанна Фриске	Ла-ла-ла	6101893	6501054
Звери	Напитки покрепче	6102000	6501166
Ираклий Пирцхалава	Время	6101786	6500950
Ирина Билык	О любви	6101938	6501099
«Крестный отец»		6100653	6500356
Корни	Вика	6101447	6500641
Ленинград	Мамба	6101467	6500647
Михаил Круг	Владимирский централ	6100654	6500042
Мурка		6100018	6500036
«Миссия Невыполнима»		6100773	6500023
Несчастный Случай			
	Генералы Песчаных Карьеров	6100964	6500352
Океан Ельзи	Відпусти	6101885	6501037
	Друг	6101886	6501038
	Холодно	6101887	6501039
Песня про зайцев		6100067	6500241
Р.Масюков	Аривидерчи малышка	6101934	6501095
Ruslana	Dance with the wolves	6102039	6501202
Руслана	Дикі Танці	6101351	6500500
С.Лобода	Черно-белая зима	6101201	6501165
Сиртаки		6100015	6500013
Таліта Кум	Гаряча і гірка	6101942	6501104
	День народження	6101978	6501140
Уматурман	Прасковья	6101658	6500830
	Проститься	6101689	6500934
	Ума Турман	6101879	6501025
Чай Вдвоем	А ты всё ждешь	6101878	6501014
«Шерлок Холмс»		6100065	6500401
"7-40"	Еврейский танец	6100010	6500240

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

ЗВУКОВІ РІНГТОНИ

Приймають телефони: Nokia: 3200, 3650, 3660, 6600, 6220, 6230, 7200, 7610, 7650; LG: C1100, F2100, T5100, G7020, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson: Z200; Siemens M65, C65, CX65, S65, Sx1; Fly Z200, Z300; Samsung: E400, C200, E300, E600, P510, X100, X120, X600, E700, X400, X450, E800, E820, D410.

Джеджула & Со

Нахальный телефон	6510119
Мать твоих детейзвонит...	6510137
Милый, возьми трубку...	6510132
Сладенький, твоя ватрушка звонит...	6510136
Красавица моя, возьми трубку...	6510110

DJ Толя

Буду орать	6510128
Звонок сломался	6510125
Ищи меня	6510126
Хорошо	6510129

DJ Паша

Сними трубку...	6510138
I want you...	6510139
Ladies and gentlemen...	6510140
Дзынь...	6510141
Модный телефон	6510142

JAVA ІГРИ

Nokia: 3100, 3200, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7250, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 6600, 7210, 7650, N-Gage; Motorola: V300, V525, V600; Siemens: S55; Sony Ericsson: T610, T630, Z600.

Highway Racer 36800134

Мотоцикли, екстремальні пригоди та несподівані «сюрпризи» на різноманітних трасах світу чекають на тебе!

Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3200, 3330, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650.

Strip4U Katharina 36800091

Strip4U Naomi 36800090

Складі 4 в Ряд та насолоджуйся зображеннями еротичних красунь!

Nokia 3510i,3595,8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 3230, 6670, 6630, 6260, 7610, 6620, 6600, 3650, 3660, 3620, 3660, 6235, 6020, 7260, 7270, 6170, 3220, 6255, 5140, 6230, 7600, 7650; Sony Ericsson Z600, T630, T610.

36800180

Toss'n'Roll

Жартівлива гра про життя двох кумедних прибульців!

Nokia: 3510i, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650, 6600, 7610.

36800098 36800126 36800127

Трилогія пригод сміливого тролика. Три гри, де Вашому герою потрібна допомога, щоб врятувати своїх друзів!

Анімаційні заставки підтримують моделі з кольоровим екраном: Nokia тільки просмотр (крім 2600), Siemens C65, CF62, CX65, M65, MC60, S65, ST60, SX1, Sony Ericsson K500, K700, T310, T610, T630, Z600, P900, LG C1100, F2100, G5400, G7030, G7100, T5100, Samsung серії C, X, D, E (крім C100, C110).

АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ

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

ЛИСТІВКИ

Як зробити замовлення?

Бажаєте новий рінгтон, листівку, анімаційну, або кольорову заставку на Ваш телефон? Відправте SMS з кодом обраного замовлення на номер **10753**. Увага! Якщо Ви робите замовлення на телефони Siemens у кінці коду необхідно додати **S**.
Для абонентів Київстар та Djuice ціна 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS.
Для абонентів UMC та ДЖИНС ціна 8,60 грн. З ПДВ за 1 SMS.

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

Для того, щоб отримати поліфонічний чи звуковий рінгтон, анімаційну, кольорову заставку або Java-гру необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активізувати WAP
абонентам UMC та ДЖИНС дзвонити (044) 240 00 00,
абонентам Київстар та Djuice дзвонити (044) 466 0 466.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення. Перед замовленням перевірте, чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запиту послуга вважається наданою.
Подробиці на сайті:
www.mobilemania.ua

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Чотирикратна Олімпійська чемпіонка
Герой України
Яна Клочкова

Властивості лідера – ШВИДКІСТЬ і ТЕХНІКА

Нові TFT-монітори Samsung 913N та 721S
з рекордною швидкістю реакції Magic Speed™ – всього 8 мс!

Надшвидка реакція робить ці монітори незамінними для перегляду DVD, особливо захоплюючих блокбастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Ваші незабутні враження доповнить дизайн, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки.

Функція настройки кольору **Magic Tune**™ та функція **Magic Bright**™, яка дозволяє обрати режим яскравості та контрасту в залежності від програми користування, сьогодні є вже звичними для TFT-моніторів Samsung, і успішно підкреслюють їх високотехнологічні лідерські якості в нових моделях.

8 мс

Алгрі	(0482) 379706, 379707	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот ІТ	(044) 2477037 (опт), 2352224	ДатаЛюкс	(044) 2496303

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

www.samsung.ua

SAMSUNG