www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№1 2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

NEED FOR SPEED MOST WANTED

самый желанный, мой долгожданный

Splinter Cell: Теория Хаоса

наперсточники мирового масштаба

The Matrix: The Path of Neo

неисповедимы пути Избранного

ПОСТЕРЫ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Unreal Tournament 2007, Dark Messiah of Might and Magic, Pro Evolution Soccer 5, Rise of Nations: Rise of Legends, Commandos: Strike Force, Периметр: Завет Императора, FIFA 2006, Indigo Prophecy: Fahrenheit, World Series of Poker, Gun, Shadowground, Восточный Фронт: Неизвестная война, Cold War, Starship Troopers, Хэттрик, WCG 2006, Asus Autumn Cup 2005, nVidia Geforce 6800 GS, Philips DVDR16LS, Franz Ferdinand, Aeon Flux

ISSN 1609-900001

9 771609 900008 01>

Подписной индекс — 23852

super multi

http://ua.lge.com

Ми всі користуємося Зовнішнім Супер Мульти

Один зовнішній на весь офіс

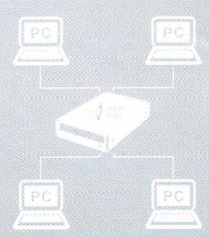
№1 в світі

ОБОЗРЕНИЕ

CHIP 9/2005 TEST-CENTER

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Спільно користуватися одним комп'ютером неможливо, а одним LG Супер Мульти – так!



- Моделі GSA-2164D / 5163D
- Усі DVD та CD формати: DVD±R, DVD±RW, DVD-RAM, CD-R/RW
- 8,5 GB DVD±R DL - двошаровий запис
- 16x швидкість запису DVD±R
- USB 2.0 & Dual IEEE1394 інтерфейси

LG Life's Good

Дистриб'ютори:
Київ "Даталюкс" (044) 249-63-03 • "ОРСІ" (044) 230-34-74,
Запоріжжя "Рома" (061) 224-02-64,
Одеса "Алгрі" (048) 37-97-07 • "Прексім Д" (048) 777-22-77.

Центральний сервісний центр "Лагуна Сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19
Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000

ДЖИНС
Підключайся!
0
копійок
за
хвилину
на 1 номер ДЖИНС
до кінця 2006 року
Стартовий пакет
20 грн.
і на рахунок
60 грн.*
* На рахунку одразу 20 грн., далі по 10 грн. за перші 4 поповнення.
www.jeans.com.ua; 8 800 508 5555
(детальна інформація; цілодобово; безкоштовно з номерів ДЖИНС та міських телефонів в Україні)
Послуга ДЖИНС Друг діє тільки в Новорічній пропозиції ДЖИНС з 26.11.05 до 31.12.06.
Підключитись до Новорічної пропозиції ДЖИНС можна з 15.11.05 до 31.12.05.
Існуючі абоненти можуть до 31.12.05 змінити тариф на Новорічну пропозицію
та скористатися послугою ДЖИНС Друг. Вартість зміни тарифу - 10 грн. з ПДВ.
Тарифи наведено в гривнях (з ПДВ, без ПФ) станом на 26.11.2005 р.
ЗАТ "УМЗ". Ліцензія Держзв'язку АА №720189 від 29.12.04.

Все-таки, онлайн игры – это замечательно. Только представьте, вы – обычный украинский паренек, играющий, скажем, старым добрым паладином. А он вечером – гном с крайне скверным характером, а днем – американский вице-президент известной сети ресторанов, продающей бутерброды. Даже не подозревая об этом, вы навешиваете всей его партии с ним во главе и уводите у него из-под носа офигительный артефакт.

Утром этот бедняга, не выспавшийся и жутко злой, плетется в офис. Он страшно нервничает, мысли путаются, и он никак не может сосредоточиться на работе. В ведомостях и документах, которые он заполняет, проскакивают многочисленные ошибки. В фирменных гамбургерах начинает появляться мясо и даже (о боже!) настоящие овощи и хлеб!

Штатные ядерные химики, ответственные в этой организации за рецептуру, начинают нервничать: а не сократят ли их из-за этой оплошности? Кто-то из них дрожащими руками роняет банку с соусом, и та взрывается. Огонь перекидывается на брикеты с картошкой фри, и те вспыхивают синим пламенем. В считанные мгновения на месте лаборатории остается одна дымящаяся воронка.

Арабские исламисты утверждают, что они тут ни при чем, но самолеты с базы НАТО уже загружены бомбами и подняты в воздух. Но тут уже не выдерживают китайцы: сколько можно США наводить свои порядки во всем мире? И они отправляет два-три небольших взвода (по два миллиона бойцов в каждом) показать им «япону мать».

...Этим же вечером вы возвращаетесь домой, запускаете свою любимую игру, и вас ожидает приятное известие – американский задавака, грозивший вам расправой за артефакт, куда-то пропал. Да и вообще стало как-то просторнее.

Так Добро побеждает Зло. Затем добивает его милосердным ударом меча и снимает все трофеи. А потом, для коллекции, отрезает уши и нос.

Удачи вам, друзья, на узких тропинках онлайновых игр. И читайте наш спецвыпуск по Lineage II. Он уже в продаже.

by Olmer

MegaGame
- Need for Speed: Most Wanted 4
- Pro Evolution Soccer 5 6

Ждем-с!
- Unreal Tournament 2007 8
- Rise of Nations: Rise of Legends 12
- Dark Messiah of Might and Magic 16
- Commandos: Strike Force 18

To play or not to play
- Периметр: Завет Императора 20
- FIFA 2006 22
- Indigo Prophecy: Fahrenheit 24
- World Series of Poker 26
- Gun 28
- Splinter Cell: Теория Хаоса 30
- Shadowground 36
- Восточный Фронт: Неизвестная война 38
- The Matrix: The Path of Neo 40
- Cold War 42
- Starship Troopers 44

П@утина
- Хэттрик: матч состоится в любую погоду 46

Clubничка
- Украина на WCG 2006 48
- Amazing Gaming зажигает! Asus Autumn Cup 2005 51

Железный BooM!
- Война консолей! Война консолей?.. 52
- Это просто бомба!!! nVidia Geforce 6800 GS 54
- Лазерный художник Philips DVDR16LS 56

Музыкальное ЧтиВО!
- «Франц Ферди... шо?» 58

Animania
- Возвращение кота, или Новый взгляд на старые истины 60

Columbia Браузерс
- Aeon Flux 62

Outro 64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

0-2 – таких игр не существует;
3-4 – полный ацтой;
5-6 – стоит поиграть для общего развития;
7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
11 – шедевр. Обязательно купите;
12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

Delfics
комп'ютери

Рішення для всієї родини.

Збагатіть своє сімейне життя – відкрийте нові можливості за допомогою ПК Delfics® DTS на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT.

АКЦІЮ ПОДОВЖЕНО!

З 1 по 31 січня 2006 р. кожний покупець ПК Delfics® отримує в подарунок акустичну систему Sven AF-21 Silk

ПК Delfics® DTS

ПК Delfics® DTS на базі Intel Pentium® 4 630
3.0GHz\2MB cache\800FSB
Материнська плата на базі Intel® 915P
Оперативна пам'ять 512DDR PC3200
Жорсткий диск 120GB SATA
Відеоадаптер ATi RadeOn x700
128MB\128bit PCI-E
Оптичний привід DVD-ROM+CDRW
Корпус ATX 300W

3099 грн.

Повний асортимент продукції дивись у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»:

З детальнішими умовами можна ознайомитися в наших магазинах та Інтернет: **www.gigabait.com.ua**

- м. Київ, пр. Московський, 16 — (044) 501-0318, 419-8188
- м. Київ, пр. Маяковського, 10 — (044) 515-8475, 536-0923
- м. Київ, вул. Тимошенка, 21 — (044) 426-1702, 426-1431
- м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6 — (044) 279-2215, 279-8643
- м. Київ, вул. Івана Кудрі, 20 — (044) 531-9728, 528-6553
- м. Київ, вул. Декабристів, 9 — (044) 562-6699

Гарантія на ПК Delfics® DTS - 3 роки. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

Отримай ГігаCard у київських салонах-магазинах «ГігаБайт» та купуй неакційні товари зі **ЗНИЖКОЮ від 3% до 5%** подробиці у магазинах «ГігаБайт»

КРЕДИТ НА 1 РІК ПІД 0%

* Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. Тільки для київської мережі магазинів «Гігабайт».

** Подарунком вважається придбання послуги за 1 грн.

intel inside HT pentium 4

Логотип Delfics — товарний знак ТОВ «Компас-сервіс». Логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel Speedstep, Itanium, Pentium та Pentium III Xeon є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel і її підрозділів в США та інших країнах.

PC PS2 GC XBOX

Название: Need For Speed: Most Wanted
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Жанр: racing
Системные требования: процессор 1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video
Официальный сайт: *www.eagames.com/nfs/mostwanted*
Мультиплеер: LAN

Оценка:	**10**
Графика:	11
Геймплей:	10
Управление:	10
Звук:	11

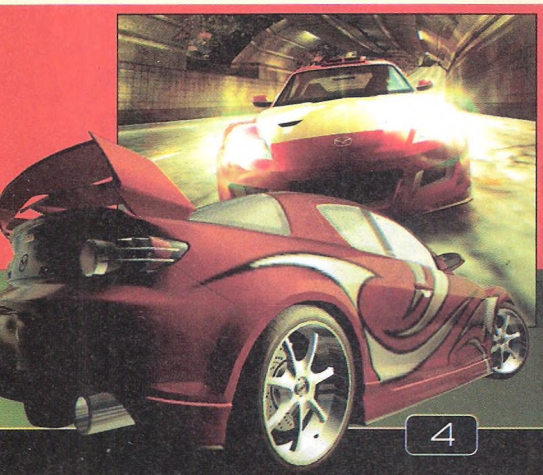
Шаг к совершенству

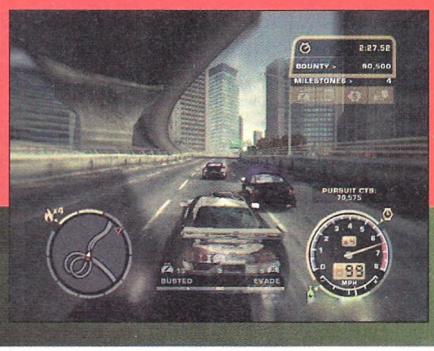
В игровой индустрии остается еще очень много неторёных путей. Эти пути остаются таковыми из года в год, и все потому, что инновации и отступления от устоявшихся стереотипов напрямую граничат с провалами и неудачами. Увы, далеко не всем дано быть фантазерами, неистощимыми на выдумки и знающими, где находится грань между гениальностью и бездарностью. Соответственно, «имеем то, что имеем». Но нам грех жаловаться, ведь ходить (или в нашем случае ездить) по самой что ни на есть протоптанной тропе тоже нужно уметь! В который раз это решили доказать мастера электронного искусства.

Мир не сошелся клином на **Need For Speed: Hot Pursuit 2**, и вот уже два года подряд **Electronic Arts** воскрешает в нас самые теплые чувства играми серии **NFS: Underground**. Нынешний год не стал исключением. Получилось просто и неизбежно: жажда скорости снова возглавила списки продаж по всему миру. В этот раз, отдернув завесу обыденной жизни, **EA Canada** решили не изобретать велосипед, а вновь приобщить нас к глубокому, таинственному, порой даже неисчерпаемому миру street racing'a. Величать сие творение извольте **Need For Speed: Most Wanted**.

С полной уверенностью можно сказать, что в скелетной основе игры две ее составляющие – Hot Pursuit и Underground – сочетаются очень удачно. То, о чем бредили в своих мечтах геймеры, стало явью, и красно-бело-синие огни сирен вновь возвращаются в NFS. Интерактивный мир, горячие погони, шипы на дорогах и вертолеты в небе не сгинули без следа. Отныне наша цель в игре – возглавить «blacklist» самых разыскиваемых уличных гонщиков города, а это, уж поверьте мне на слово, задание не из легких.

По традиции в игре нечто, претендующее на роль сюжета, есть. Вы – безымянно-безликий гонщик в городе **Rockport**, души не чающий в запахе горелой резины и ощущении скорости. Ваша цель – вершина «черного списка». Ваш враг – такой себе злой пижон Razor… Однажды Razor сорвал вашу гонку, в результате чего вы угодили в тюрьму, а он забрал себе вашу любимую BMW M3 GTR. Спустя несколько лет свет солнца свободы вновь освещает ваше лицо, но, увы, пока вы пели за решеткой шансон, ваш противник, не теряя времени, возглавил черный список. Далее все по откатанной…





Игровой процесс, вобравший в себя все самое лучшее из предшествующих частей, представляет собой свободное передвижение по городу с возможностью тюнинговать машины, участвовать в различного рода состязаниях и вскарабкиваться на вершину «самых-самых Most Wanted». Каждый из 15 гонщиков «черного списка» – интересный индивидуум и сложный соперник. Чтобы удостоиться чести встретиться с ним тет-а-тет на дороге, вам нужно пройти заранее условленное число гонок и достичь определенного количества очков ущерба блюстителям закона во время погони.

Чего стоит только один «спид брейк» – увлекательный элемент геймплея а-ля Slow mo, позволяющий замедлять время непосредственно в игровом процессе. Этот потрясающий эффект не только радует глаз, но и дает возможность без особых усилий преодолеть крутой поворот и отыскать слабые места в блокпостах назойливой милиции.

Возвращаясь к соревнованиям, хотелось бы отметить присутствие всем известных режимов: Circuit, Sprint, Lap knockout и Drag, а также нововведения – Toll booth races и Speed trap photos. Первый режим – это тот же «спринт» с разницей лишь в том, что вы ездите в одиночку и по чекпойнтам. Цель Speed trap photos мало чем отличается от цели предыдущего режима. Здесь вам предстоит проходить контрольные пункты (с установленными радарами) на максимальной скорости. Вся интрига заезда в том, что получить первенство на финишной прямой неважно, главное – сумма в милях, которую вы наберете на радарах. Запомните, в этих режимах нет вторых мест, и именно эти режимы являются главным источником доходов.

Что же касается уважения (respect), то это вторая сторона медали. За respect денег в игре не платят, но уважение – все же важная часть вашей карьеры. Все, что вам нужно, это привлечь внимание стражей правопорядка (что, собственно, не составляет большого труда) и, набрав нужное количество очков (нарушая закон), оторваться от погони. Вокруг спидометра расположена шкала, которая будет оповещать вас об уровне разыскиваемости машины. Чем выше уровень, тем больше очков за нарушения вы получите (в придачу к повышению уровня искусственного интеллекта). В этом деле главное – не увлечься. Ведь то, что начинается с преследования одной машины, чревато двадцатью такими же погонями, блокпостами с «ежиками», вертолетами над головой и, конечно же, арестом.

Избежать столь печального исхода вам поможет интерактивность нового мира, в котором есть множество объектов, помогающих «сбросить хвост». Например, исчезнуть из пределов видимости блюстителей закона вы можете, сбив водонапорную башню или же подорвав автозаправку, после чего переждав обусловленное время в одном из укромных местечек (указанных на карте), а уж потом как ни в чем не бывало продолжить игру.

Линейка из более чем 30 лицензионных машин порадует игроков как дорогими эксклюзивными автомобилями, так и обыденными железными конями, ежедневно встречающимися на улицах родного города. Для тюнинга последних уже не надо ездить по трем разным мастерским, так как отныне установить новый двигатель, поменять кузов и перекрасить машину можно в одном помещении, что значительно упрощает процесс. Гаража Дино, к которому многие уже успели привыкнуть, в Most Wanted нет. Вместо него игроделы дали возможность настраивать машину во время гонки – посредством элементарного передвижения ползунков. Таким образом, в зависимости от соревнования, в котором вы принимаете участие, можно сделать акцент на скорость и ускорение или же отдать предпочтение аэродинамике и управлению.

Смутное сходство происходящего на экране с кадрами современных кинолент оказалось не таким уж смутным. Изменения окружающей обстановки в этот раз не ограничились количеством полигонов на метр квадратный. Перемены в игровом мире действительно изобилуют разнообразием. Автомобили графически поднялись на новую ступеньку развития, и отличить их от реальных прототипов становится еще труднее. Повреждения машин правоохранительных органов хоть и далеки от совершенства, но тоже смотрятся довольно эффектно. Проще говоря, в плане графики и звука все настолько красиво и выдержано, что невольно склоняешься к мысли, что так было всегда, и так и должно быть.

Серия игр NFS уже сделала свой неоценимый вклад в эволюцию развития жанра и, как видим, продолжает это бравое дело. Я не знаю, есть ли единый критерий для оценки компьютерных игр, на котором, собственно, и основывается эстетическое удовольствие, но я точно знаю, что за долгие годы, положив массу труда, EA взрастили поистине увлекательный мир, способный не только утолять жажду фанатов, но и скрасить пару вечеров простым смертным, не пытающим особых чувств к жанру racing.

Виталий Полищук

Название: Pro Evolution Soccer 5
Издатель: Konami of Europe
Разработчик: Konami Computer Entertainment Tokyo
Жанр: футбольный симулятор
Системные требования: процессор 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб Video

Оценка:	10
Графика:	8
Геймплей:	11
Управление:	9
Звук:	7

О вкусах не спорят

Басня сказывается о тебе

Она была всегда. В начале времен она была одна. На свете не было ничего, кроме нее. В ту пору игра называлась **FIFA**. Так величали ее в древних обзорах, и такое название присваивают ей сейчас.

Случилось так, что однажды, сжалившись над смертными, фанатеющими от футбола, **Electronic Arts**, рожденные Хаосом, взялись за творчество. Для начала они создали стадион и поле. Вернее, не стадион и не поле, а их виртуальные копии, тогда еще мало чем напоминающие свои прототипы. После появилась текстура неба, раскинувшегося над земной твердью. И было утро, и было похмелье, и наполнили игроделы трибуны болельщиками, а газон – футболистами. Ни одно из созданий не было умным и похожим на разработчиков, но решили они, что это все равно было хорошо. И сказали EA: «Издадим как есть, пипл схавает!» – и было так!

И стало это доброй традицией, пока далеко за океаном, так далеко, как далеки от нас небеса, не родился младенец **Winning Eleven** (в Европе и Америке более известен как Pro Evolution Soccer). И треснул мир напополам, и каждая половина до мозга костей была уверена в собственной правоте и верности своих суждений. Так творилась история…

Мы с вами, дорогой читатель, живем во времени, где не существует игрового форума без темы «Pro Evolution Soccer VS FIFA». Максимальная зрелищность или же максимальная реалистичность? Казалось бы, каждый должен выбрать для себя сам, на чем, собственно, и должны закончиться все споры. Но, увы, общественность жаждет видеть явного победителя, а не извечных конкурентов. В этой статье я хотел бы дать краткую сравнительную характеристику PES&FIFA, частично раскрыть все достоинства и недоработки обеих игр.

Слепой цветов не различает

Начну я, пожалуй, в том порядке, в котором проставляются оценки.

Итак, касательно графической составляющей, сразу хотелось бы сказать, что в обеих играх задействованы движки, использованные в предшествующих версиях. Несмотря на разницу в выпуске игр, составляющую более двух лет, движок «электронных мастеров» смотрится куда приятнее. Главное меню PES 5, «изобилующее» аж тремя фотографиями звезд современного футбола, даже в подметки не годится меню «ФИФЫ», и в этот раз не только благодаря вездесущей кроссплатформенности.

Стадион, встречающий нас солнечной погодой, дождем и даже снегом, просто меркнет пред величием шейдерных эффектов, обитающих в «ФИФЕ», а о футболистах уже и говорить совестно. Вратари

и анимация в обеих играх стали понятиями совместимыми, но реализма FIFA не занимать, а господам из **Konami Computer Entertainment Tokyo** стоит уделять больше внимания таким вещам. Резюмируя вышесказанное, получаем то же, что и в прошлом году: с точки зрения графики в «ФИФА» играть приятнее.

Отсутствие прогресса есть регресс

Лицензия всего и вся у канадцев, начиная с игроков и стадиона и заканчивая европейскими чемпионатами, – это козырная карта, которую гражданам Японии побить нечем. Как, собственно, и увлекательный режим карьеры, совместивший в себе зрелищный футбол и менеджмент-составляющую.

Однако какими бы названия клубов ни были точными, а режимы игры – разнообразными, выход футболистов на поле пригибает к земле чашу весов с PES. Как и раньше, большая часть игры в **Winning Eleven** происходит в центре поля. Борьба за мяч и поиск потайных лазеек в защите оппонента на практике оказываются куда более интересными, нежели постоянные «качели» от ворот к воротам, встречающиеся в серии игр **EA Canada**. Что и говорить, удовольствие от забитого мяча граничит с выигранным чемпионатом в FIFA, а алгоритм искусственного интеллекта заставляет использовать комбинации в центре, прессинг, проходы по флангам и различные схемы защиты.

По мере ознакомления с игрой даже опытные геймеры запускают режим «тренировки» в надежде изучить комбинации клавиш и, усовершенствовав свое мастерство, показать AI, что оно такое, этот homo sapiens. Действительно, после того как главный акцент Konami сделали на отдельной физике мяча, играть стало труднее как в атаке, так и в защите. Благо, вариантов обработки мяча в игре много, и после изучения огромного трактата по управлению приручение кожаного мяча останется вопросом времени. FIFA в этом плане, несмотря на все потуги подражать конкурентам, откровенно говоря, отдыхает.

А вот судейство отбрасывает лихую тень в обеих играх. В одной за подкаты сзади дают штрафной без карточки, а во второй – засчитывают гол, когда мяч пролетает в метре от ворот, и не засчитывают, когда вратарь влетает с мячом в ворота. Подобные аномалии встречаются частенько, иначе стал бы я о них писать?

Кто говорит, что хочет, услышит то, чего не хочет

Со звуком, как, впрочем, и с графикой, все осталось на прежнем уровне. Комментаторов можно отключать сразу, а звуковое сопровождение как непосредственно в игровом процессе, так и вне его, конечно же, разнообразнее и качественнее у господ из студии EA Canada.

Жадность не уменьшается ни излишеством, ни умеренностью

Как ни странно, FIFA даже в своих высших формах кое в чем грешила, а учитывая, что сейчас игра переживает не лучшие времена, поставить ее выше детища Konami я просто не могу. В процессе эволюции жанра **Pro Evolution Soccer** подверглась суровым испытаниям, и ей все-таки удалось выйти из них победителем...

И вновь меня терзают смутные сомнения, уж не постигнет ли игроделов участь канадцев? Возможно, я ошибаюсь, но у нас был один монополист. Теперь у нас их двое, и пока никто не выступит гарантом того, что FIFA07 и PES6 не войдут в историю как еще одна пара бездушных клонов. Нам остается только ждать и надеяться, чем, собственно, и предлагаю заняться.

Виталий «Caecus» Полищук

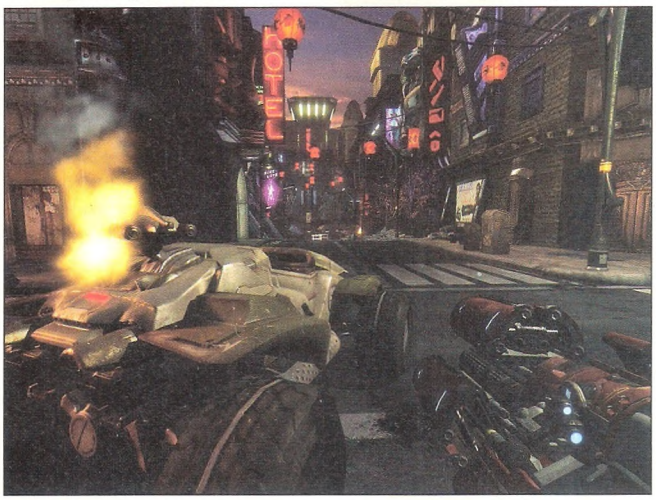
Название игры: Unreal Tournament 2007
Жанр: «притча во языцех», мультиплеерный командный FPS нового поколения
Разработчик: Epic
Издатель: рано еще об этом
Дата выхода: надеемся, что 2006 год
Рекомендуемые системные требования:
high-end-компьютеры на момент релиза игры
Официальный сайт: *www.unrealtournament2007.com*

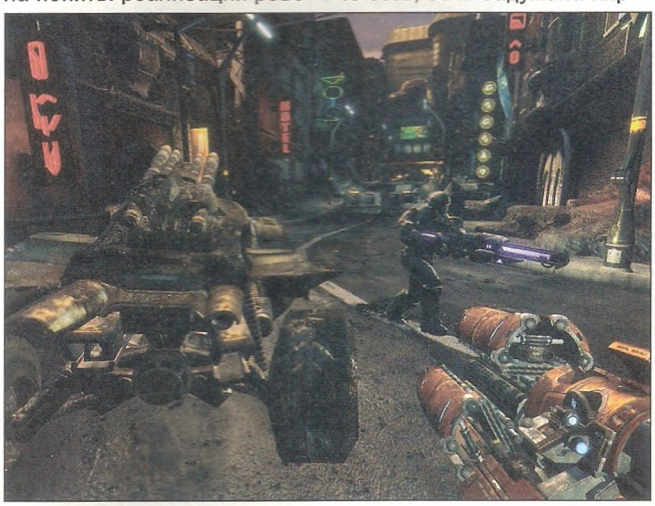
Unreal Tournament 2007: Лавина чудес или заоблачный бенчмарк?

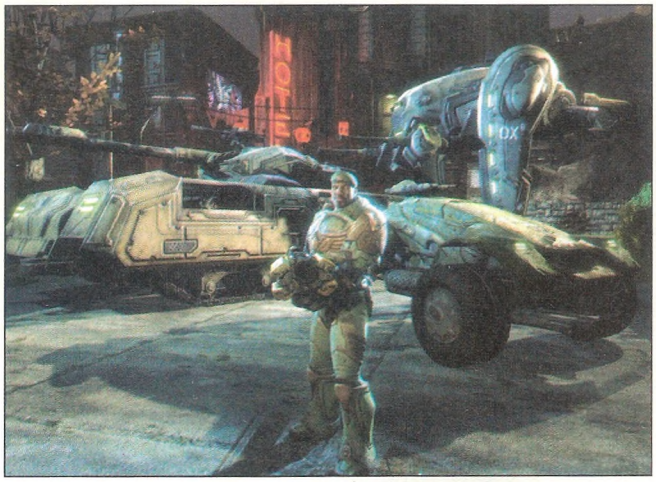
Видели ли вы когда-нибудь дождь, льющийся не сверху вниз, а из стороны в сторону? Дождь из разноцветных лучей, радужных потоков плазмы и молний, несущихся по полю битвы? Так выглядел последний хит команды разработчиков Epic под названием Unreal Tournament 2004.

UT2004 была полна и самодостаточна, но авторы не остановились на достигнутом, и одним из самых ярких анонсов 2005 года стало заявление о работе над Unreal Tournament 2007. Фундамент для Игры Нового Поколения – движок под кодовым названием Unreal Engine 3. Давайте задумаемся: на действующем движке хита Unreal выходит неимоверное количество игр разного покроя, и, вероятно, новый движок станет основой целой армии пустых игр. Пустая красота не ценится ни в людях, ни в играх...

Конференция разработчиков GDC в этом году ясно дала понять: реализация революционных идей из разряда фантастики перешла в разряд практически готовых разработок. Движок Unreal 3 будет использовать тотальные (для широкого спектра игр) разработки, обеспечивающие множество красивых спецэффектов, в частности технологий HDR (High Dynamic Range) и Bump offset mapping, о которых мы уже наслышаны. Эти разработки будут развивать освещение и обработку поверхностей в игре, позволяя от абсолютно плоских поверхностей перейти к эффекту объемности, структурированности и реалистичности. То есть, если задумана кир-







пичная стена, она и будет выглядеть в точности, как кирпичная стена, а не как обои с рисунком кирпича. Однако настораживает: объявлено, что игры для PlayStation 3 вполне могут использовать те же технологии. Становится непонятно, как технологии будут делить PC и PS3 и какой ценой эти технологии будут внедрены?

Разумеется, необычайная красота потребует необычайных ресурсов компьютера, возможно, сопоставимых с требованиями к 3DMark2005 (всё же надеемся на оптимизацию движка для мультиплатформенности). Давайте введем понятие «наилучшая ДОСТУПНАЯ графика» – красота, доступная даже тем, кто не может себе позволить обновление «железа» каждый месяц. Из игр 2005 года в качестве примера можно привести Quake 4, который при замечательной картинке умудряется значительно отставать по запросам от шока этой осени – игры F.E.A.R (эта-то идет нормально только у обладателей «high-end»-решений) и терпимо «бегает» на машинах, прошедших апгрейд после «торможения» Doom'ом 3 и прочими «графомерами». А вот UT2007 карты, не поддерживающие шейдеры, для таких игр не подойдут, и, думаю, потребуются именно шейдеры третьей версии.

Более того, UT2004 требовала на диске намного больше места, чем занимала сама. А UT2007? Посмотрим!

Относительно новинок физики и обработки движений: технология ragdoll уже порядком поизносилась, и в UT2007 ей не место. Но авторы обещают ее отшлифовать настолько, что станет очень удачным возвращение такого веселого тактического приема из прошлого – прикинуться трупиком, а потом воспользоваться уснувшей бдительностью зазевавшихся ротозеев! Чувствуете, какой эффект это привнесет в игру?! А теперь представьте себе ragdoll-фигурку, раскинувшуюся в UNREALьной позе в лучших традициях сюрреалистов и абстракционистов. Верить разработчикам? Да!

Общая физика в игре будет построена на технологии под названием Novodex от Ageia.

Посетители конференции GDC стали свидетелями чуда: неимоверная лавина (результат работы новых технологий) повергла в радостный транс зрителей. Представьте эту лавину как элемент игры: задача одной команды – расчистить завал и запустить систему, а другой – создать эту самую лавину и помешать первой расчищать завалы. Новых интересных тактико-стратегических заданий будет много. Получается, что FPS теперь сплавят с риал-таймовой стратегией. Занятно!

Конкуренция... Quake и Unreal! Свет и тьма! Север и юг! В плане Deathmatch'евых боев – это веч-

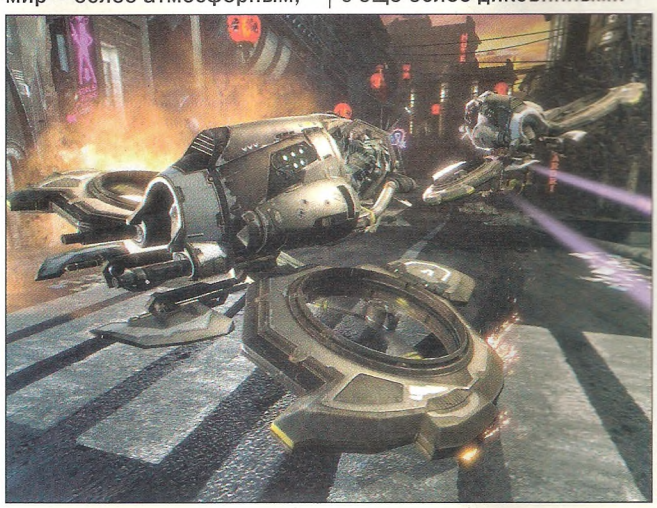
ные конкуренты, не сравнимые, но преследующие одну цель: сделать досуг двух команд игроков более интересным. И если вышел Quake 4, то ответом ему будет Unreal Tournament 2007! Две стороны одной медали – Quake Wars и UT2007 – призваны стать в будущем главными сетевыми аренами.

Чем же нравится нам мультиплеер? Смотрите: во-первых, боты – неодушевленные и нереалистичные чурбанчики, а в мультиплеере играют реальные люди. Вот наша команда: здоровенный детина с пушкой – это приятель, а огромный робот – это девчонка-соседка (или начальница). А вот команда врага: начальник ЖЕКа, отключивший воду, и преподаватель, поставивший двойку. ☺ Во-вторых, как ни странно, сетевые игры сближают, хотя и меньше, чем отдых с друзьями на свежем воздухе. В-третьих, компьютер холоден и точен, AI неинтересно и хладнокровно побеждает лучших шахматистов, ему чужды человеческие ошибки и «человеческий фактор». Поэтому бум сетевых игр продолжается, и Unreal с 1999 года держит марку: ураганный геймплей, яркие краски, сильный искусственный интеллект, бодрая музыка, занесенная в плейлисты моих друзей.

В UT2004 игроки получили великолепный арсенал, около десятка транспортных средств вместительностью до пяти человек, около сотни великолепнейших карт, три с лишним десятка колоритных персонажей – в десяти режимах игры! Это был настоящий прорыв в будущее.

Внимательно проанализировав все пожелания приверженцев игры (уважаю!), Epic умело совмещает их со своими идеями. В итоге нам пообещали, что игра «версии 2007» будет сплавом UT2004 и классического Unreal и впитает только лучшее из двух игр: теперь не удастся так неправдоподобно летать и прыгать, зато бои станут более футуристически-серьезными. Основной упор развития игры – разумеется deathmatch! А точнее, как выражаются авторы, «deathmatch space»: теперь главная идея – сделать игру пространственной, мир – более атмосферным, а понятие «уровень» уступит место понятию «окружающая среда» в режимах «deathmatch», «team deathmatch», «capture the flag», дуэлях «один на один». Domination как наименее популярный режим из игры уберут – контроль двух далеких друг от друга точек особой радости не приносил.

Королями будут как признанные лидеры – режим assault («штурм»), onslaught («яростная атака» – именно здесь впервые появились легендарные бои на неимоверных транспортных средствах), так и новый вид – conquest («завоевание»), на который авторы возлагают большие надежды. Это более продвинутая вариация режима onslaught с направленным игровым процессом, с еще более диковинными видами транспорта, удивительной средой, в которой будут проходить эти бои (разнообразные крепости, техногенные сооружения). Причем всё это будет живым, движущимся и взаимосвязанным. Сначала воюем на одном месте, рассматривая в отдалении красоты пространства, потом бьемся уже на этих самых красотах, проникая легко из одной в другую. Бесцельное блуждание игроков на карте будет сведено к минимуму благодаря оптимизации системы контрольных точек. Возможностей применить тактику будет множество, что подтверждено демоуровнем DM_Carbonfire. Но если onslaught ориентирован на захват точек, то conquest будет связан с контролем территорий, приносящих драгоценный ресурс Тиридиум (и снова элементы стратегии).



Как видим, через год-два нас ждет заведомо легендарная игра, проверенная временем. Продуманные режимы командных боев обещают увлекательное времяпрепровождение. Однако к опасениям, связанным с любой анонсируемой игрой, добавляется опасение, справится ли компьютер с такими «наворотами»? Станет игра открытием или очередным наводящим грусть продуктом? Об этом судить пока рано, а общее впечатление от анонсов вселяет оптимизм! Ждем достойного продолжения достойной игры!

Вожак Red Team в UT2007, Денис «Napalm» Якушенко

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Магія крові

"Магія крові" – дивовижна гра". "Візуалізація чарівних двобоїв, виглядає так, що хоч у рамку та на тематичну виставку в ДМІІ імені Пушкіна"
– "XSMagazine", 09'2005

"Головне враження – це проект с чудовою + оригінальною ідеєю та професійним втіленням. В ньому зібрані найкращі якості ігр, в графі «жанр» яких прийнято писати привабливе сполучення Action/RPG"
– "PC Ігри", 11'2005

"Говорити про графіку «Магії крові» можна тільки з захопленням. Краса, яка спиняє подих.
– "Країни Ігор", 11'2004

1С ФИРМА "1С"

SKY FALLEN

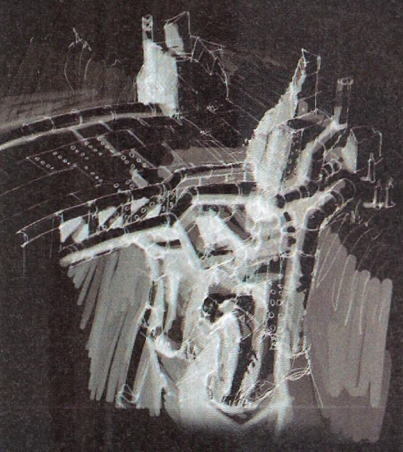
© 2005 Sky Fallen Entertainment. Всі права захищені
© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені

1С:Мультимедіа, СкайФаллен Ентертаймент, Фірма «1С»

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS

Название: Rise of Nations: Rise of Legends
Разработчик: Big Huge Games
Издатель: Microsoft
Жанр: RTS
Системные требования:
процессор 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 32 Мб Video, 2 Гб свободного места на диске
Дата выхода: второй квартал 2006
Официальный сайт: www.riseoflegends.com



Большому дракону – большая торпеда

Жила-была принцесса. Однажды злая колдунья предсказала ей, что на свое шестнадцатилетие та уколет веретеном палец и заснет вечным сном… Тогда король-отец приказал отрубить дочке все пальцы.

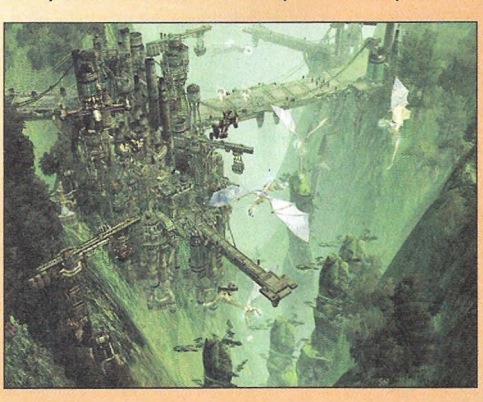
Сказка

Есть где-то в вечности мир под названием Айо. Великолепный мир, где магия не только сохранилась, но и является главной силой, управляющей всем и каждым. Здесь правит могущественная и древняя раса – алимы, более известные как «пустынники», – потому что они единственные, кто в совершенстве владеет этой самой магией. Они молчаливо покровительствуют всему живому, и никто не смеет противиться их великой силе и тайным знаниям…

Спокойный архаичный мирок, населенный разнообразнейшими расами, народностями да и просто чудными созданиями, несмотря на такую разномастность популяций, довольно долгое время был лишен встрясок и воен.

Так было, так есть. И так должно было быть по плану пустынников. Но ведь самые великие и колоссальные планы, как мы знаем, всегда рушатся

из-за мелочи, недосмотра и прочих мелких пакостей, как то метеорит размером с Луну, высадки инопланетных захватчиков или падение цен на «огненную воду». Правда, к величайшему потрясению алимов, в этот раз причиной того, что жизнь Айо, тихой и спокойной рекой текущая в никуда, забурлила, словно котел с дьявольским зельем, стал народ, прозванный винчами. Небольшой, неинтересный и доселе мало кому известный, он в один миг перевернул весь ход истории. Правду говорят – в тихом омуте черти водятся. Почти без контроля и внимания со стороны владык, спокойно развивающиеся, винчи научились создавать великолепные и фантастические машины, умеющие самостоятельно шагать, ездить и даже летать, способные противостоять могущественным чарам Алимов.

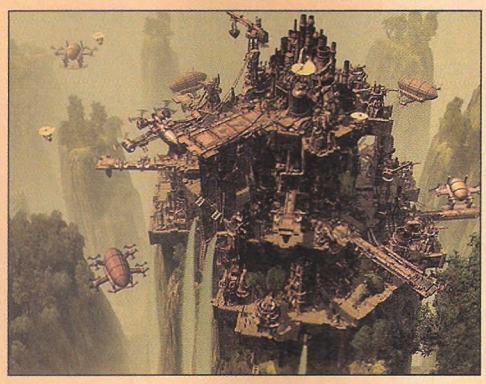


Но… но поначалу, кроме того, что весь мир перевернулся с ног на голову, ничего из ряда вон выходящего не происходило: алимы скрипели зубами и злобно смотрели в сторону винчей, грозя кулаками и прочими частями тела, показывая неприличные жесты и вообще обезьянничая, но все же не решаясь напасть первыми. Возможно, из-за страха, хотя, может быть, просто из-за лени.

Вскоре хрупкий баланс разрушился, и с ужасной силой разгорелась война. Это произошло, когда погиб правитель винчей-технологов Минана (и чует моя печенка, злобные пустынники приложили к этому свои волосатые щупальца), а власть перешла к его брату, Джакомо, выследившему убийцу и раскрывшему заговор высших государственных чинов. Как раз тут в конфликт встряли зловредные алимы, решив во время классовой раздробленности и почти что начавшейся гражданской войны поработить свободолюбивый народ винчей и тем самым уничтожить технологическую угрозу. Однако почитатели шестеренок и поршней не стали покорными овечками и, выгнав из своих рядов предателей, сплотились для отпора могучему противнику. И вот вся планета погрузилась в хаос, меч войны обрушился на мирно дремавший до этого мир…

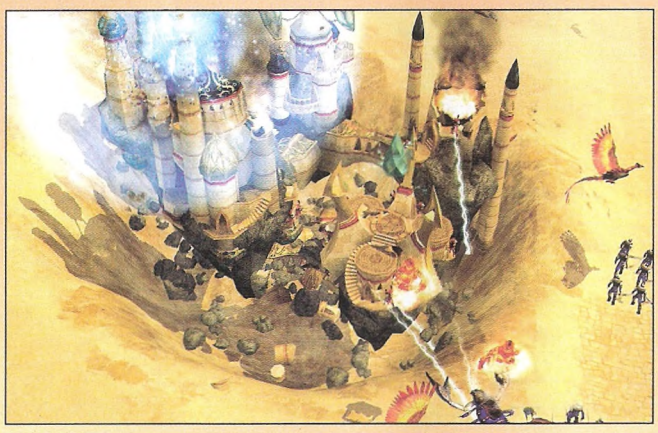
Чем больше игр уходит на золото, тем более капризным и переборчивым становится игрок. То ему это подавай, то во-о-он ту забавную штуковину. И попробуй только где-нибудь что-нибудь «спионерить» или скомпилировать! Знакомые до боли уровни, легко предсказуемые (даже с закрытыми глазами) повороты «ну очень неожиданного сюжета» или вусмерть заезженная идея вызывают не просто желание намять бока и фейс разработчику, они еще и сурово бьются ногами игровыми журналистами. Клон. Плагиат. Расстрелять. Если же девелопер не дурак и не желает получить палкой по голове, а хочет много-много любви и признательности геймеров в долларовом эквиваленте, он постарается угодить потребителю конфеткой с новой оригинальной начинкой и в красочной обертке. Скорее всего, именно к такому выводу через многочисленные размышления о сущности бренного и бренности сущего и гаданий на кофейной гуще и пришла команда Big Huge Games. В свое время они отметились созданием легендарного Rise of Nations, и вот сейчас в их логове кипит работа по завершению, не побоюсь этого страшного слова, игры – RoN: Rise of Legends.

Тут стоит сделать маленькое лирическое отступление и вернуться в немного забытое прошлое, к моменту выхода первого RoN'a. Так вот, честно говоря, ничем экстраординарным и инновационным он и последовавший вскоре аддон не выделялись. Это была обычная стратегия в реальном времени из тех, где мы, как обычно, начинали жалким



племенем больших волосатых обезьян, а заканчивали триумфальное шествие сквозь века и цивилизации уже полу-кибернетическими homo sapiens с полным комплектом нанотехнологий. Но все-таки игрушка отличалась фантастической атмосферой и довольно интересным геймплеем, что и привлекало толпы геймеров.

В продолжении, которое уже не за горами, как оказывается, разработчики решили дружно плюнуть на развитие нации от одноклеточного организма до высшего разума и кардинально поменять всю концепцию игры. Вместо исторически правдивой стратегии перед нами предстает экзотический гибрид фэнтези с технологичной вселенной. Ум-м-м, ням-ням, это должно быть вкусно. Согласитесь, перспектива увидеть сражение гигантского хрустального дракона и не менее колоссального механического паука (супер-юниты алимов и винчей соответственно) довольно заманчива. Вообще, оглашенный короткий список некоторых представителей бестиария за обе стороны вызывает трепет: тут вам и волшебные джины, и огромные скорпионы, и паровые танки, и шагающие машины, и еще огромное количество разнообразнейших юнитов. Помимо противоборствующих алимов (созданных под впечатлением от арабских сказок) и винчей (тут, вероятно, музой девелоперов было творчество гения Леонардо да Винчи), разработчики сообщают о еще двух расах, задействованных в конфликте. Правда, о них на данный момент ничего не известно. Видимо, команда Big Huge Games решила сделать нам маленький сюрприз.

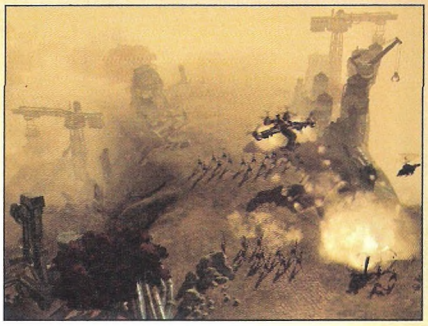


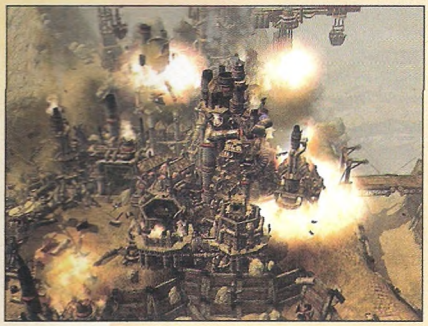
Еще на ранних этапах создания игрушки была замечена поразительная графика – вы только взгляните на картинки. Если скриншотом и можно передать атмосферу, то это явно удалось именно здесь. Всё выглядит просто фантастически – чарующие замки, техногенные города, воинственные армии… Уже сейчас можно заметить огромнейшее число деталей и мелочей, которые щедрые разработчики добавили в игру. Возникает такое ощущение, что грядущий Rise of Nations будет ни много ни мало настоящей сказкой, с которой нам вряд ли захочется расставаться. Геймплей, надеюсь, будет на очень высоком уровне.

Ну что ж, игрушка выглядит заманчиво. Зуб даю, что мы получим отменный продукт; осмелюсь утверждать, что это будет шедевр. Ну, на случай если RoN все-таки провалится и, гордо вскинув голову, проползет в гостеприимно открытые двери камеры пыток рубрики «ацтой», то зуб будете забирать у Legion'a. У него их целых два.

Итак, фанаты старых творений BHG плачут навзрыд о приказавшей долго жить известной исторической стратегии и делают себе харакири, а любители интересных и неординарных проектов с нетерпением потирают свои загребущие ручонки и ждут-с.

Khaj Tosin





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Корсары III

Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на абордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 Акелла. Всі права захищені

ФІРМА «1С»

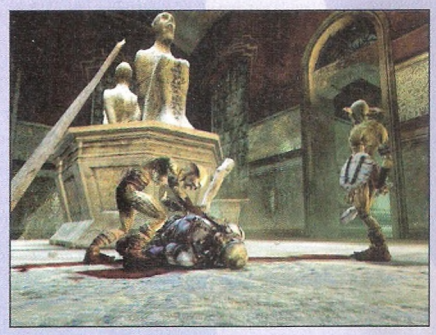
Акелла

Корсари III

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

Название: Dark Messiah of Might & Magic
Разработчик: Arkane Studios
Издатель: Ubi Soft
Жанр: шутер с элементами RPG
Дата выхода: 10 октября 2006 года
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб Video

В чем сила, брат?



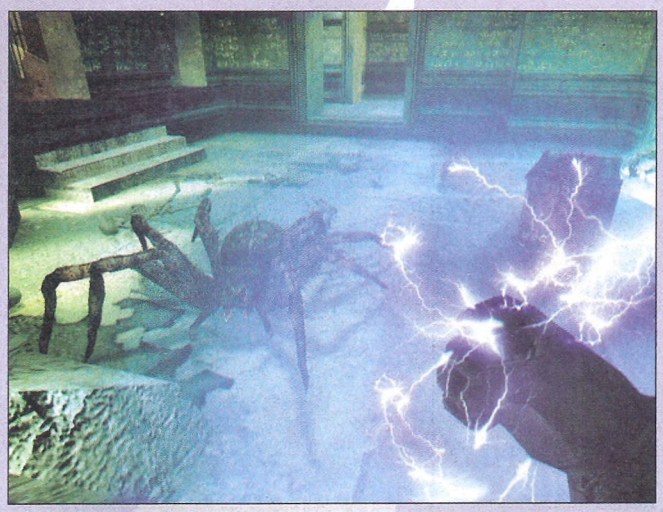
Боюсь, после прочтения названия игры у многих слюна начала течь (в принципе, так и у меня было), но вот когда глаза опускаются до строки жанра… Неужели нас порадуют «Силой и Магией IX»? Но тогда почему вместо привычной РПГ мы видим какую-то несусветную ерунду? А всё на самом деле очень легко объясняется: просто это никакое не продолжение старого сериала, и единственное, что будет общего у этой игры и у прошлых «Майтсов», так это пару слов в названии да некоторые элементы вселенной. Обидно.

Но ведь разработчики и не подсовывают нам свинью под нос, они ж заранее нас предупредили, что просто хотят сделать хороший «мясной» шутер с довольно-таки сильной сюжетной нагрузкой… И, в принципе, шутер у них получится довольно проработанный (надеемся); посудите сами, делать игру на уже раскрученной вселенной с хорошим движком…

Действие игры будет разворачиваться на новом континенте сериала, причем хотелось бы заметить, что эта часть света ранее не упоминалась нигде. Как вы можете догадаться, жители сего прекрасного края живут мирно и дружат с природой, птичками и разными зверьками. Вот, сейчас представляю себе картину, как орки, тролли, гоблины и прочая нечисть носится по полю и ловит сачком бабочек. Ага, вы правильно меня поняли: на этом чудесном континенте люди бывают только двух типов: «зажаренные» и «еще-не-зажаренные».

Не знаю, следует ли пересказывать историю «райского Уголка» с большой буквы «У»; думаю, вы и так понимаете, что тут в дальнейшем будут фигурировать преимущественно горы трупов, смерть, войны и некий загадочный Темный Мессия, упомянутый в названии игры. И если с первыми все понятно, то о загадочном мессии разработчики ничего не говорят (да они, злодеи, вообще много чего об игре скрывают!).

Чтобы бороться с этим ослом… или злом, нам придется сыграть роль ученика могучего волшебника. В один поганый день этот визард вручает нам какой-то артефакт (скорее всего, очень мощный и необходимый для спасения мира) и посылает нас отнести его своему знакомому. Больше ничего не известно, так что будем ждать дальнейших заяв-



лений насчет сюжета, а пока придется довольствоваться только этим.

О жителях самого континента информации мало: на данный момент даже неизвестно, будут ли там нормальные человеческие поселения. Куда больше подробностей мы знаем о самом процессе игры, характеристиках героев, особенностях боя. И, поверьте, некоторые из этих подробностей не совсем радуют. К примеру, разработчики отказались от всех профессий, кроме воина, мага и вора (там он именуется ассасином). Также вполне возможно, что генерить перса мы не будем, и все скилы и статы будут заранее «приписаны» каждому типу героя (понятно, что в этом случае выбора расы тоже не будет). Для каждого из этих типов героев будут свои способности и тип прохождения. Так, за вора нам предстоит сыграть настоящий «stealth action», где придется постоянно скрываться в тенях и тихо уничтожать воинов, подходя к ним со спины (говорят, что будет присутствовать навык «перерезать глотку»).

Конечно, мы будем получать экспу и раскидывать ее по навыкам, но и без того понятно, что запас навыков будет довольно ограничен. Так что можно сразу отказаться от всех общепринятых навыков, связанных с общением – это же шутер, и показателя «харизма» тут не будет. Зато система боевых навыков будет на высоте. Более того, девелоперы решили взять для игры боевую систему, чем-то похожую на ту, которая была в Arx Fatalis (в русской локализации – «Крепость Аркса»). Только вот получится она в несколько раз круче и юзабельней, ибо добавят они в нее то, что ранее было так необходимо для нормального боя.

Так, у нас появится шанс делать различные комбосы, спецудары, и даже блокировать атаки противника, плюс следует учесть то, что весь бой происходит от первого лица (на третий может даже намека не быть)! Хотя о крутизне системы боя может и не стоит разговаривать – уже сейчас народ в Интернете кидает фразы типа «для такой игры понадобится две клавиатуры и три руки». Может, именно так оно и будет, а может, это просто обиженные крики поклонников былого сериала.

Теперь пришло время сказать пару слов о магии, которая без сомнения в наличии будет – название игры обязывает! ☺ В роликах к игре уже были продемонстрированы несколько заклинаний, действие которых указывает на то, что сами спелы активно взаимодействуют с окружающей средой, возможно, также будут присутствовать спелы риалтаймового морфинга. Причем именно рациональное использование этих особенностей спелов и будут основополагающими для мага. На данный момент неизвестно, сколько спелов или даже школ магии будет в игре. Мы знаем только, что будет около сорока видов оружия, из которых чуть меньше трети будут доступны магам.

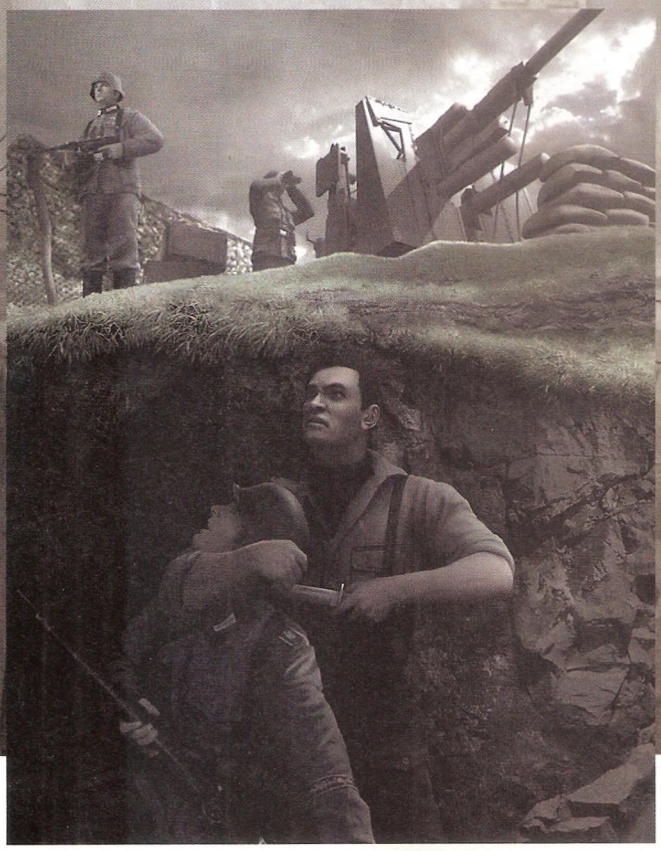
Все эти радости и прелести будут доступны на двенадцати левелах (не слишком много, хотя кто его знает, каких они будут размеров), плюс игра разрабатывается также на мультиплеер (до тридцати двух игроков). Причем для многопользовательской игры готовят новый игровой режим, который разработчики описывают как онлайновые динамические кампании (что это за зверь такой?). И если вы думаете, что реализовать это на движке игр типа Arx Fatalis будет невозможно (динамический свет, полностью интерактивная среда, зеркальная вода, небо – которых мир еще не видывал, – потрясающие тени), то не ошибетесь. Посмотрите на скрины: неужели вы не замечаете, что все эти красоты обеспечивает движок всем знакомой «Халвы второй», который разработчики взяли у… и так понятно, у кого они его взяли.

Народ, после прочтения этой статьи вы не станете богаче, вы не поумнеете, вы даже не обретете вечной жизни. Зато вы, может, поймете, что к этой игре нужно относиться не как к плохому продолжению хорошего сериала, а как к отдельной саге, основанной на легендарных играх от безвременно усопшей 3DO.

Legion[FN], tailler@mail.ru

PC PS2 GC XBOX

Название: Commandos: Strike Force
Разработчик: Pyro Studios
Жанр: FPS
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео
Дата выхода: 01.02.2006



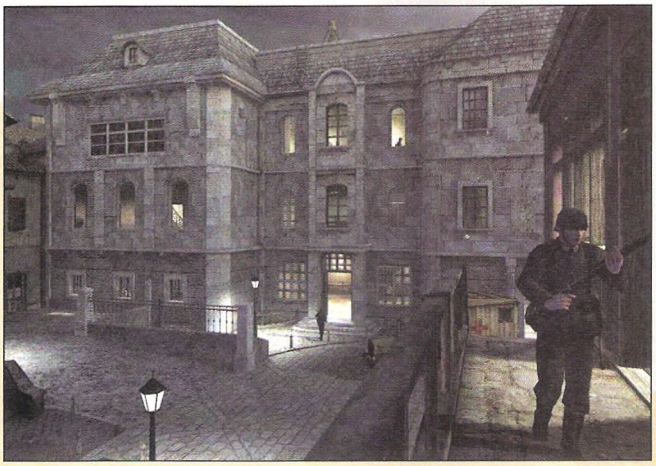
Ударный отряд возвращается

Миру – мир,
Войны не нужно,
Мы нацистов мочим дружно.

Вот, кажись, совсем недавно вышла последняя часть этой прекрасной серии. Все фанаты уже давно прошли ее по пять-шесть раз, а ненавистники неудачно попытались облить грязью. От нечего делать и те и другие начали играться в «Телепузов», да время от времени молится на Покемоново отродье. Игры, фильмы и книги о Гарри Поттере с тех пор стали еще хуже, и в мире значительно увеличилось число людей, желающих Роулинг всяческих неприятностей.

Умирающий мир желал инноваций, и бравые ребята из «Пайро Студиос» поняли, что вот и пришел их час изменить судьбу вселенной – они объявляют о выходе новых Commandos, причем заявляют, что новая часть будет шутером. Эта новость в момент сотрясает весь мир, Телепузиков и Покемонов топят в колодце, создательницу Потного святая инквизиция сжигает на костре. Мир, выкинув из головы всё бренное, начинает следить за процессом разработки великой и могучей Strike Force, и только избранные, только те, кого не смогли найти и убить уже ранее упоминавшиеся бравые ребята из Пайро, ждали выхода великого и страшного шутера «Буратино: Возвращение Деревянного Мстителя»...

Нетрудно догадаться, что сильных изменений в сюжете и концепции Commandos не произойдет. Веселый отряд любителей немцев будет



по-прежнему их расстреливать, душить, угонять у них технику, тырить секретные мануалы и генералов (причем уводить из-под вражеского носа как своих, так и вражеских). Удивляетесь? А что такого? Это у нас с вами 2006 год в дверях, а для милого отряда спецназа по-буржуйски все еще 1939–45 годы, Вторая мировая еще не закончилась, и по небу продолжают летать немецкие бомбардировщики тех времен.

Никто не знает, как есть хитрого зверя по кличке Плазмаган и почему нужно знать имя человека со странной фамилией Кармак. Дык, вы говорите, что в прошлой части все закончилось? что наш бравый отряд таки добрался до Берлина? и что… Извините, что перебиваю… Неужели вам не все равно, чем закончилась прошлая часть? Считайте, что пред нами – приквел. Скажем, в новой части мы рассмотрим те фрагменты жизни спецотряда, о которых мы и знать не знали из прошлых частей. А узнать придется много, ибо будут колесить наши друзья, как обычно, чуть ли не по всей Европе. И, по старой традиции буржуйских разработчиков, самое смешное нас будет ожидать в «мазе Раше», где нам придется столкнуться с вечным снегом, водкой да серией операций по спасению танцующих медведей с балалайками. Одним словом, увидим трезвое описание «правильного» Советского Союза.

Вот уже представляю, как вы потираете руки, чтобы услышать инфу о новых специалистах, которых добавят в спецотряд. М-да, можете конечности свои потирать и дальше, так как под нашим заботливым крылом остались только трое: снайпер, шпион и зеленый берет. Только не надо вопить, что этого мало, что «у девелоперов должны были сердца совершенно окаменеть», ибо «как можно было пойти на такой нечеловеческий поступок?». Напомню, игра не будет всем знакомой тактической стратегией, это будет уже шутер, а для игр такого плана количество представленных профессий вполне нормально. Шпионом мы будем отыгрывать стелз-элементы, красться по темным коридорам, ползать по вентиляционным шахтам и резать нацистов со спины. Берет станет настоящей машиной смерти, только он сможет расстреливать немецких друзей всеми видами оружия (начиная от легких пистолетов и винтовок и заканчивая гранатометами и фаустпатронами). Прохождения за этого немногословного кадра будет чем-то напоминать игру в «Серьезного Сэма». Снайпер же будет обладать секретным навыком «мастер слонобоя» и будет убивать только со значительных расстояний. Как и прежде, любой герой сможет пользоваться только тем оружием, по которому он специализируется. К примеру, снайпер не сможет применять ножи, а берет не сумеет использовать снайперку, о шпионе лучше вообще промолчать. Всё оружие, которое мы сможем использовать в игре, реально существовало в прошлом, и никаких мега-ацких расчленителей с прицелом или электро-плазменных шотганов мы не увидим. Реализм, реализм и только реализм…

Еще не известно, нужно ли будет выбирать героя перед заданием, или на каждую из миссий, как и прежде, будут выдавать кого-то конкретно. А может, мы вообще будем вынуждены выбрать только один раз и отыграть всю игру за «единожды избранного». В миссиях нам будут давать помощников, которые значительно облегчат жизнь. Некоторыми из них мы будем управлять посредством приказов, а над некоторыми, возможно, нужно будет брать контроль и полностью отыгрывать их роль. Сейчас утверждать можно всё.

Игра будет использовать модифицированный движок ГТА, он на данный момент отображает довольно красивую картинку, плюс точно не будет требовать слишком много ресурсов, коих вечно не хватает на потребности геймера.

Дизайн левелов и локаций, как и в прежних частях Commandos, будет находиться на высоте. Не верите – посмотрите скрины, а еще лучше – качните ролики из Интернета (описывать красоту уровней можно долго, но, как говорится, лучше один раз увидеть). Для того чтобы уж слишком нудно не стало, игроку обещают мультиплей на шестнадцать участников. Причем ходит слух, что в нем будет реализован ранее обещанный, но так и не воплощенный в The Thief 3 режим игры. Только в Commandos часть игроков (фрицы) будут пытаться защитить зону от проникновения в нее вражеского спецотряда, а не от воров, как думали сделать в «Сифе».

Описывать больше нечего, осталось только ждать выхода самой игры, и в час Икс насладиться плодами трудов Pyro Studios, добрых парней, которые нас ни разу не подводили и если уж выпускали игру, то мегапроект. Что ж, осталось ждать еще совсем чуть-чуть, и по небу опять пролетят вражеские истребители, над головами будут свистеть пули, а танки будут своими гусеницами поднимать пыль с земли и петь мелодию войны.

Кто говорил, что Вторая мировая закончена? Ее еще только предстоит пройти…

Legion, tailler@mail.ru

ПЕРИМЕТР
ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

Название: Периметр: Завет Императора
Разработчик: К-Д ЛАБ
Издатель: «1С»
Жанр: RTS
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

ОЦЕНКА: 10
Графика: 9
Геймплей: 9
Управление: 10
Звук: 9
Сюжет/концепция: 10
(для тех, кто понял)

Glory to the Immortal Emperor!
Space Marines

Внимание! Этот документ содержит информацию для ограниченного доступа. Ее распространение или комментирование может затронуть интересы многих сторон и вызвать непредсказуемые последствия.

П=файлы ☺

Все и всегда в диком восторге от новшеств и оригинальных, необычных идей – и геймеры, и игровая пресса. Но только отношение к оригинальности вышеупомянутых прослоек гейм-общества совершенно разное.

Акул журналистики интересуют сногсшибательные факты, большие числа, умные слова, громкие заявления, красивые картинки. А нормальному, так сказать, среднестатистическому игроку для полного счастья нужно совсем немного: удобство, умеренные системные требования, качество, а не количество и, самое главное, чтобы игра была схожа с другими ей подобными, но в то же время чем-то отличалась от них. Вышедшая более года назад стратегия в реальном времени «Периметр» от компании К-Д ЛАБ наглядно продемонстрировала эти различия во вкусах.

Широкие народные массы не слишком горели желанием вникать в тонкости разведе-

ния Спиритов на просторах Спанжа, принимать идеи полного Прихода на сомнительные ценности Исхода ☺… Правильно «подсчитать» Периметр смог только узкий круг ограниченных лиц, авторитетно заявивших о гениальности игры. Но какая в наше время игра без продолжения? Вот и явился аддон под названием «Периметр: Завет Императора». И стал он очередной порцией радости для посвященных.

Разработчики долго вещали о всяческих улучшениях в области визуальных эффектов, однако заметить их непросто – как и ранее, на экране многочисленные юниты размером с крупного микроба носятся по карте туда-сюда-обратно. Разглядеть новые эффекты можно, разве что понаблюдав за работой новой ветви технологий – электрических пушек. Разряды выглядят живописно, особенно с близкого расстояния. Появились новые пейзажи, так сказать, тематического характера, иллюстрирующие конкретные человеческие страхи. Разработчики особенно расхваливают мир «Уфод», изобилующий разбитыми летающими тарелками. Там же есть и большая буква «Х» – видимо, в К-Д ЛАБ кто-то вспомнил о сериале «Секретные материалы».

Другие нововведения по части графики, как тот суслик – их не видно, но они где-то есть. Системные ресурсы «Завет Императора» потребляет донельзя бодро, а значит, программисты потрудились на славу. Звуковое оформление, на мой взгляд, стало чуть более дисгармоничным, чем раньше. Заунывные отклики отрядов ну никак не вяжутся с бодрой, резкой электронной музыкой.

Сюжетная линия проходит психоделической чертой от полной абстракции до глубокого непонимания. Спириты попрежнему стремятся к своей туманной цели, в то время как движение Возврата пытается отыскать Землю, которой, возможно, уже нет.

В это же время Император с помощью своих автоматических баз, Наместников, строит Империю Спанжа и создаёт Механического Спирита для облегчения путешествий по Психосфере и открытия новых миров. Один из Наместников испытывает это устройство, что приводит к появлению сверхразумного Механического Мессии, открытию параллельной цепи миров Спанжа, встрече с мифическими Потерянными Фреймами Исхода и следами чужой загадочной расы…

Что это все значит? А я почем знаю ☺? спросите что-нибудь попроще. Однако все происходящее очень сильно напоминает старания Лебедя, Рака и Щуки из басни Крылова. Результат, наверное, тоже всем известен… Главное – не стоит и пытаться понять происходящее, смутные проблески объяснений скрывают очередной слой непонятного и неизведанного.

Кампания стала еще более продвинутой, появилось много новых факторов, способных поставить в тупик даже самого отъявленного фаната. Игровой баланс подвергся изменениям, появились новые строения, войска, технологии и многое другое.

Так, появилось около десятка новых видов Скверны, а также новые противники в виде Инфицированных Наместников или Потерянных Фреймов.

Разработчики прислушались к мнению фанатиков игры, что повлекло за собой столь ожидаемые изменения в балансе игры. У некоторых юнитов изменились характеристики, появилась уже упомянутая ранее ветвь технологий, основанных на электричестве.

Управление и интерфейс игры остались без изменений: немного запутанно, но разобраться можно.

Как игровой журналист вынужден признать, что «Периметр: Завет Императора», равно как и оригинальная игра, есть вместилище инноваций, революционных находок, нетривиальных идей. Однако не каждый игрок физически и морально способен воспринять их. По идее, на этом самом месте я должен был дать совет – попробовать, а вдруг кому понравится, как было в прошлый раз. Однако повторяться не стану, да и сознательный выбор можно сделать и без моих советов.

Кто не вхож в узкий круг ограниченных лиц, экстатически подпрыгивавших при одном упоминании слов «Спанж» или «Периметр», так в него и не войдет, и за уши не притянешь. А посвященные, как всегда, найдут «Завет Императора» восхитительным…

Алексей Лещук
и его Злобная Lichina

Название: FIFA 06
Разработчик: EA Canada
Издатель: Electronic Arts
Жанр: FIFA =)
Системные требования: процессор 800 МГц, 64Мб ОЗУ, 32 Мб видео
Официальный сайт: *www.fifa06.ea.com*

Оценка:	**9**
Графика:	9
Геймплей:	9+
Управление:	10
Звук:	10

Всё... всё, как вчера

Стоит непредвзято взглянуть на историю игр серии FIFA, и мы увидим, что на самом деле скрывается за ней. Взлеты, падения; надежды, разочарования; радость, резкая критика – всё это со временем уступает место обыденности. Жизнь идет своим чередом, и EA из года в год рассказывают нам об увлекательном геймплее, фотореалистичной графике, переработанной физике и еще о многих прелестях, олицетворяющих надежды поклонников жанра... Где-то ближе к осени появляется мало что обещающая демонстрационная версия, а в октябре лица звезд современного футбола уже улыбаются нам с коробки очередной игры серии FIFA. И лица, и игра при этом мало чем отличаются от прошлогодних.

Так и в этом году: всё тот же стадион со спрайтовыми болельщиками, те же двадцать два угловатых садиста, избивающих ногами маленький мячик, и рефери, фиксирующий офсайд после подачи углового, в метре от линии ворот. Чувство дежавю подпитывают также наши забугорные коллеги по перу, пишущие огромные трактаты о нововведениях, имеющих место в сиквеле. Но обнаружить эти нововведения невооруженным глазом оказывается заданием не из легких, ибо умение это приходит с годами и ощущается на уровне спинного мозга.

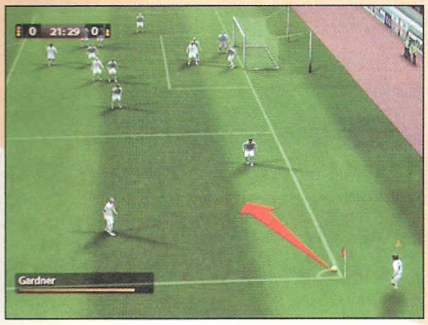
В плане геймплея FIFA 06 может похвастаться отдельной физикой мяча, видоизмененной системой розыгрышей стандартов, переработанным алгоритмом искусственного интеллекта и новыми телодвижениями футболистов, позволяющими в одиночку пройти оборону противника. Среди всего прочего отдельно можно отметить лишь режим «карьеры», грамотно сочетающий симулятор футбола с менеджмент-составляющей.

Как и несколько лет к ряду, графика в этом году ничем особенным не отличилась: разработчики подкорректировали анимацию персонажей (особенно вратарей), внесли несколько косметических изменений и исправили физику сетки. А что касается звукового сопровождения, то с ним у EA проблем никогда и не было.

Если вы играли в 2004–2005 FIFA и получали удовольствие от происходящего на экране, то FIFA 06 именно для вас. Не понравилось? FIFA 06 всё равно может оказаться приемлемой и для вас, так как интерактивный геймплей в этом году вполне может потягаться с играбельностью Pro Evolution Soccer. И пока вы согласуете со своим подсознанием, достоин ли этот виртуальный мир вашего внимания, я, пожалуй, откланяюсь.

P.S. От имени редакции поздравляю всех болельщиков с выходом национальной сборной в финальную часть Чемпионата Мира!

Виталий «Blind» Полищук



СПРАШИВАЙТЕ

В КИОСКАХ

Название игры: Indigo Prophecy (Fahrenheit)
Разработчик: Quantic Dream
Издатель: Atari
Жанр: Adventure с запредельной интерактивностью
Минимальные системные требования: процессор 800 МГц, ОЗУ 128-256 МБ, видео 32 Мб
Официальный сайт: *www.fahrenheitgame.com*

ОЦЕНКА: 12
Графика: 9
Геймплей: 12
Управление: 8
Звук: 12
Сюжет/концепция: 12+

Беги, Лукас, беги!

Take a look in the mirror

Поверьте, я бы ни за что не решился писать о зиме и снеге именно зимой, когда хочется лета и тепла, если бы не один факт: игра Fahrenheit стала объектом пристального внимания ведущих изданий и игроков, она претендует на статус самой оригинальной игры не только 2005 года, но и нескольких последних лет. Её холод обжигает жаром огромного костра.

Я всегда хотел найти игру, похожую на увлекательную киноленту, чтобы на события фильма могли влиять сами зрители. Мечта сбылась благодаря талантливой команде Quantic Dream (Omikron помните?).

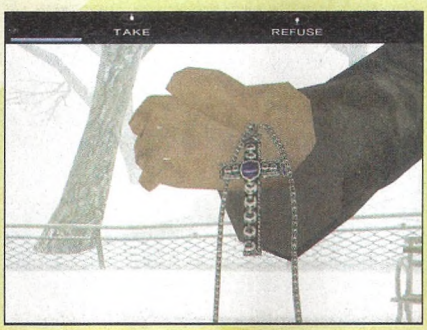
Если рассматривать игру как фильм с возможностью вмешательства, то сравнить её я могу с кинолентой «Беги, Лола, Беги». Во-первых, множество концовок в фильме зависело от самых неожиданных факторов, во-вторых, общая безумная идея и использование приема, который я бы назвал «а в это время...» и «если бы...» – изображение параллельно происходящих либо альтернативных событий для еще большей эмоциональности.

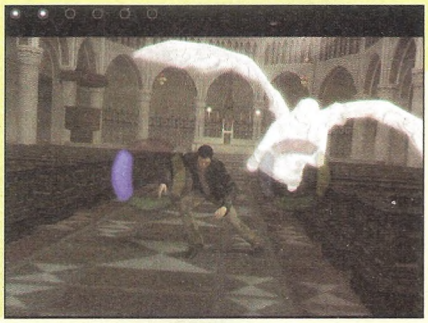
Я задумался и понял – это редкая и ЦЕЛОСТНАЯ игра, она возвышается над сотнями других игр эффектом синергизма (когда система – это больше, чем просто сумма ее элементов). Когда игра целостна, она захватывает, уводит в свой потайной мир, изменяет наше состояние, заставляет переживать вместе с героем все повороты сюжета. Призрак нелинейности, бродящий по миру игр, наконец-то нашел свое пристанище – авторы во вступлении говорят, что ВСЁ ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ ВАС! Именно вступительная речь – тот самый импульс, формирующий притяжение к игре с самых первых секунд. И авторы не обманули: сюжет с самого начала ветвится, как диковинное дерево.

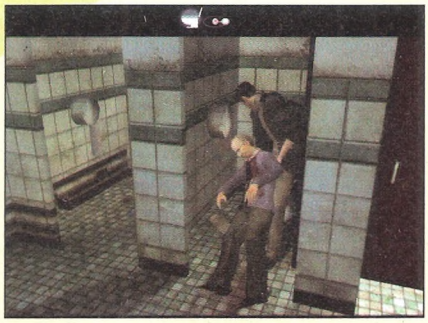
Кстати, игра не сразу, но весьма кстати обзавелась вторым красочным названием – «Пророчество Индиго» (индиго – оттенок синего цвета). Давайте попробуем условно сравнить Indigo Prophecy с другими играми (ну не похожа она ни на что!). Принято обязательно вспоминать «Макса Пейна»: такой же холодный и злой город, полиция, преступления, эмоции и, конечно же, киношность! Тут же припомним The Suffering и Silent Hill-4, где многое зависело от того, как себя вести. Почему-то вспоминается еще и свежая молодежная страшилка Obscure. Чем? Наверное, тоже киношностью (хоть и несерьезной), да и с управлением там тоже свои причуды были.

Play me

Управление в «Фаренгейте» повергает в шок своей необычностью, особенно людей, привыкших к FPS и 3D-action. В обязательном порядке нужно пройти обучение, иначе неинтуитивность управления будет очень расстраивать. В основе управления – индикаторы движения, действия, предмета, два набора клавиш (в настройках – УРА! – их можно менять), шкала морального состояния. (Вы когда-нибудь видели, как в состоянии паники главный герой становится неадекватным? Потрясает...) Реализована также возможность накапливать энергию для внезапного и резкого действия (впервые этот прием я увидел в Cold Fear). В общем, управление напоминает пульт ДУ и подходит для более-менее стабильных сцен, а вот когда в дверь ломится коп, а Лукас, вместо того чтобы бежать, танцует, крутясь вокруг своей оси – тут уже не до необычности. Еще нужно быстро реагировать на мигающие стрелочки – но мы же, в самом деле, не собачки Павлова. ☹ Шутеры усыпили нашу логику, не давая инициативы дейст-







вий, и теперь нам придется включиться и быстро думать! Wake up, господа!

Что касается графики – тут налицо проблема всех долгостроев (более пяти лет в разработке): движок выглядит слегка устаревшим, однако неплохо отполирован и в итоге смотрится весьма красиво.

Когда Лукас впадает в транс, сопровождающие его эффекты поначалу напоминают один из режимов зрения Хищника в AVP-2. Интерьер и транспорт не расстраивает – все сделано без шика и лоска, но стильно и со вкусом. А главное – не требовательно к ресурсам! При этом на детализацию разработчики не поскупились – даже самые неигровые из неигровых элементов и случайных персонажей выглядят вполне натурально, более того – они подсвечены особым атмосферным обаянием игры, переливающимся оттенками радуги.

Поведение персонажей шокирует: они ведут себя, как живые, – ходят, говорят, думают, нападают; дети играют на детской площадке. Технология Motion Capture (движения персонажей моделируются живыми актерами, яркий пример действия технологии «Хроники Риддика») вряд ли когда-нибудь устареет – в игре великолепно выстроены движения и скриптовые ролики: коп заподозрил неладное, коп блокирует выход, Кейн паникует, Кейн действует! И дело не только в технологии, просто кто-то очень внимательно наблюдал за поведением людей и очень удачно его воплотил. Кино? Кино в кубическом кубе! Лицевая анимация простая, но чудесная.

Начиная с первого ролика, где над городом кружится великолепнейший снег, становится сложно оторваться от игры-фильма!

Звук уникален – буквально с начала игры мне хотелось вручить цветы авторам музыкальных композиций. Атмосфера в немалой степени задается как великолепной звуковой дымкой, так и серьезной озвучкой игровых персонажей. Имена известных киношных композиторов – Анджело Бадаламенти, Нормана Корбейла и Фарида Руслана – заставляют уважать игру еще сильнее. Кроме этого, в качестве бонуса можно получить неимоверные саундтреки.

Разумеется, из-за всего перечисленного выставка E3 качала на руках разработчиков, а игра заслужила титул «Лучшая оригинальная игра» и с честью пронесла это знамя высоко поднятым!

Freak on a leash

А теперь я расскажу об одном из главных отличий игры: причина её запредельной неординарности содержится в ПРОТИВОРЕЧИИ. Играть вам придется и за главного героя Лукаса Кейна, который, будучи то ли зомбированным, то ли одержимым, начинает крошить народ в винегрет, и… за ПОЛИЦИЮ! Но тут всё сложнее, чем в Max Payne: Мона прикрывает Макса, Макс прикрывает Мону. Здесь Кейн сеет и прячет улики, а полиция или находит их, или… все равно находит, но долго стараясь. Помочь Кейну? Помочь полиции? Вот это дилемма, вот это камень преткновения! Банальность побеждена!

Кроме того, играть за человека, у которого наблюдаются помутнения рассудка и неконтролируемое зло овладевает его разумом, честно сказать, не по себе…

Проходить эпизоды за полицию поначалу весело – главная героиня весьма симпатична, а наш темнокожий братан часто наводит на мысли о San Andreas.

В игре присутствуют задания на время – обычно мне это не нравится, а уж с таким управлением… Но здесь подобный таймер играет на руку реалистичности – это вам не Max Payne, где вражеская взрывчатка может не закончиться никогда.

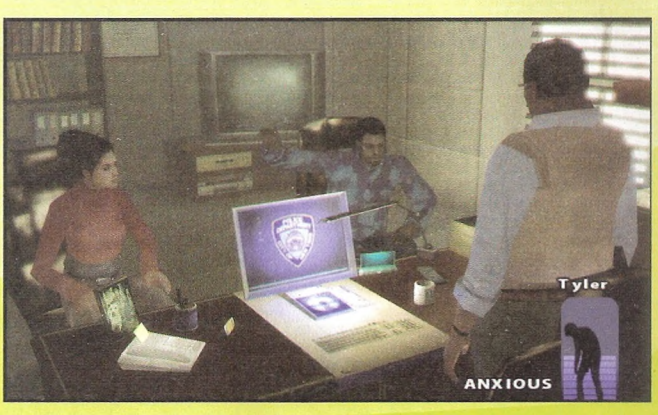
Игра поднимает очень важную проблему общества, и это снова и снова заставляет прикипать к ней. В отличие от шутеров, она не прославляет смак убийства, она поднимает вопросы – «Зачем? Каковы мотивы?», показывает, какой тяжкий груз обрушивается на убийцу. «Преступление и наказание» Достоевского обрело еще одну жизнь.

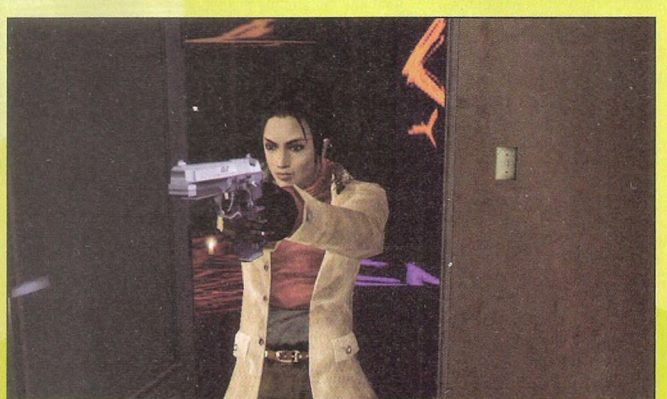
Эх… А ведь Лукас Кейн был обычным клерком… ОБЫЧНЫМ! В этом еще одна характерная, но неочевидная черта сюжета – именно рядовым, средним, на первый взгляд, людям подчас уготована просто неимоверная судьба и отведена важнейшая роль в том или ином процессе. Бытие…

На данный момент игра не имеет порицаний и заслуженно носит орден оригинальности и серьезности. Качественная проработка говорит о том, что годы работы над ней не прошли даром. Я рад, что этой осенью нашлась всё же игра, которая не потерялась, как кавээновская Гадя Петрович Хренова, среди целого ливня громких и не очень громких релизов. К тому же, мы верим в продолжение. Разумеется, движок необходимо будет переписать. И уж тогда это станет неоспоримым хитом на века!

В роли летящего ворона снимался

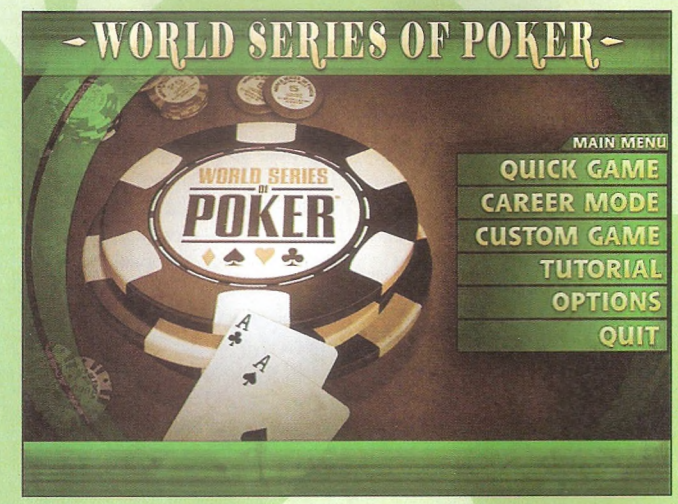
Денис «Napalm» Якушенко





Название: World Series of Poker
Разработчик: Harrah's Entertainment
Издатель: Activision Value
Жанр: симулятор/карточная игра
Системные требования: процессор 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: *www.activisionvalue.com/titles/WSOP*

ОЦЕНКА:	**8**
Графика:	6
Геймплей:	9-
Управление:	6
Звук:	5
Сюжет/концепция:	6



Компания Activision Value продолжает бесконечным потоком выпускать малобюджетные игры, ориентированные на нетребовательных игроков, обладающих ограниченными возможностями. Как известно, на любой товар есть спрос, рождающий предложение, и даже более чем посредственные игры вроде «Mob Enforcer» находят своего игрока. Однако даже среди третьесортных проектов иногда попадаются отличные вещи.

Симулятор покера не нуждается в сверхъестественно прекрасной графике, восьмиканальном звуке, и даже нет нужды в самом примитивном сюжете. Главное – игровой процесс и максимум возможностей и удобства. Именно это и ничто другое способно приковать азартного, но бережливого человека к экрану монитора.

Однако в World Series of Poker присутствуют далеко не все необходимые компоненты из числа перечисленных выше. Достоинств и недостатков, с точки зрения любителя покера, – примерно поровну. Прежде всего стоит отметить, что никакого богатства разновидностей покера нет и в помине. Представлены только самые распространенные его виды, такие как Омаха покер, Texas Hold 'Em или другие популярные в Америке виды покера, которые играются в большой компании или в казино. Правила изложены весьма сухо и не слишком внятно, хотя при желании можно разобраться.

Интерфейс самую малость неудобен – раздаваемые карты не слишком большие, приходится постоянно всматриваться.

Управление простое, но, пожалуй, не совсем удобное. Какие-либо подсказки отсутствуют, однако есть режим обучения. В числе игровых режимов есть все необходимое: одиночная партия, турнир и, наконец, карьера.

В остальном же аудиовизуальное оформление игры нареканий вроде бы не вызывает, всё просто и со вкусом, как и положено в малобюджетных проектах.

И быть бы World Series of Poker отличной офисной игрушкой, помогающей скоротать долгие рабочие дни, да системные требования не те. В частности, игра занимает порядка 1,3 Гб на винчестере, что является непозволительной роскошью. Есть серьезные, но необоснованные претензии на полную трехмерность, отсюда и серьезные требования к ресурсам компьютера. Широкий спектр настроек позволяет настроить множество игровых параметров и возможностей.

World Series of Poker вряд ли придется по душе любителям, но вполне подойдет профессионалам и ценителям покера, играющим в казино или с иностранцами.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

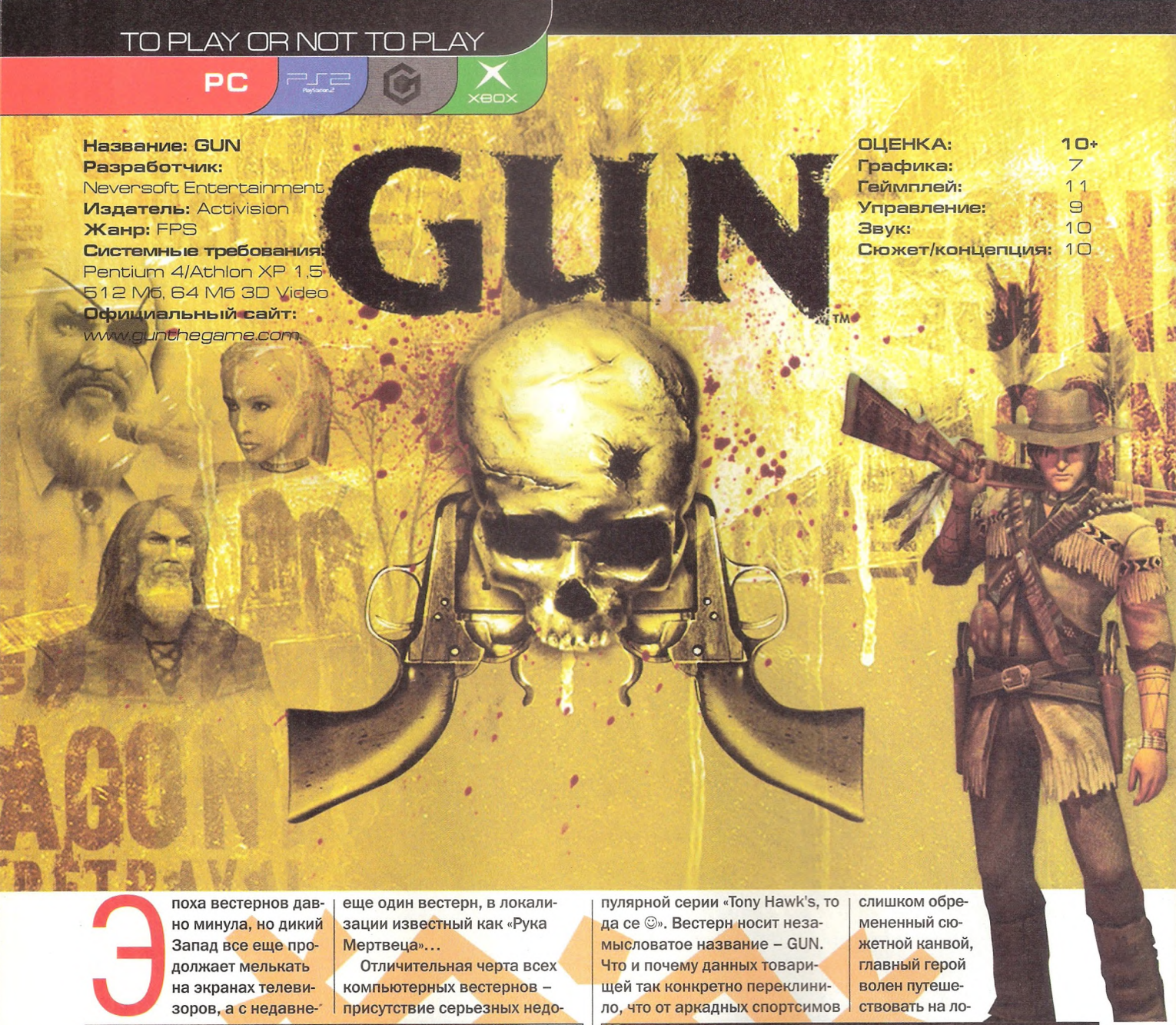
1С:Мультимедіа, «Зоряні вовки 2», Фірма «1С», Ікс-Боу Софтвер

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Всі права захищені

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

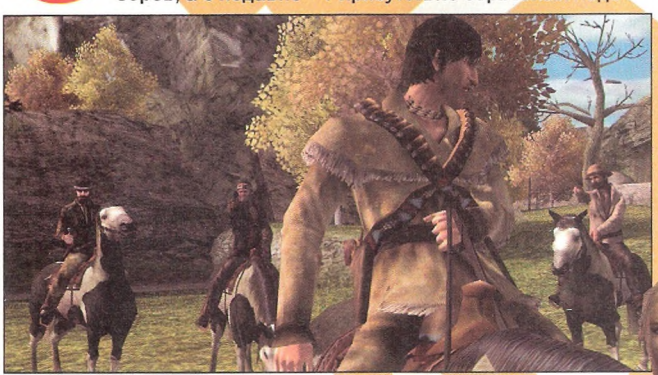
Название: GUN
Разработчик: Neversoft Entertainment
Издатель: Activision
Жанр: FPS
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1,5 512 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: www.gunthegame.com

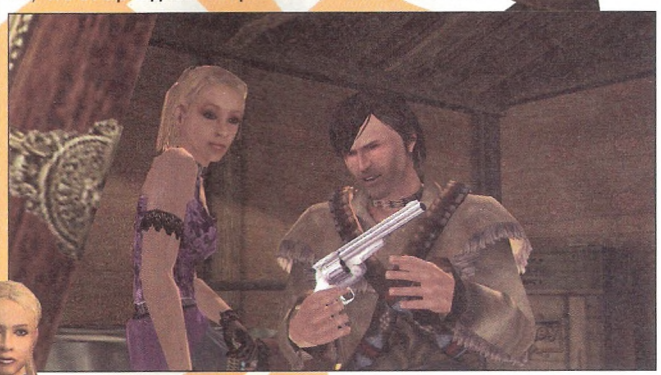
ОЦЕНКА: 10+
Графика: 7
Геймплей: 11
Управление: 9
Звук: 10
Сюжет/концепция: 10



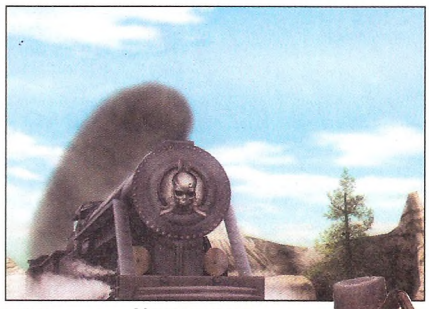
Эпоха вестернов давно минула, но дикий Запад все еще продолжает мелькать на экранах телевизоров, а с недавнего времени еще и на дисплеях мониторов. Как мы уже ранее сообщали в одном из предыдущих номеров, компания Bits Studios обзавелась лицензией на создание игр по мотивам вестернов Серджио Леоне с Клинтом Иствудом в главной роли и сейчас трудится над созданием первой игры из цикла о «хорошем, плохом, злом». А не так давно на повестке дня был еще один вестерн, в локализации известный как «Рука Мертвеца»…

Отличительная черта всех компьютерных вестернов – присутствие серьезных недостатков, автоматом исключающих игру из разряда хитов. Потому что данные игры – в основном на любителя, и делали их малоизвестные команды разработчиков. Но вот недавно увидел свет новый вестерн – от компании Neversoft Entertainment, создателей популярной серии «Tony Hawk's, то да се ☺». Вестерн носит незамысловатое название – GUN. Что и почему данных товарищей так конкретно переклинило, что от аркадных спортсимов они перескочили на FPS, судить не берусь, но смена амплуа оказалась на удивление удачной.





Наследуя традиции GTA, в GUN есть огромный мир, наполненный беспределом, ложью, жестокостью и беззаконием. Не слишком обремененный сюжетной канвой, главный герой волен путешествовать на лошади или пешком где пожелает, выполнять самые разные поручения и извлекать из этого выгоду. Единственные друзья, на которых он может полностью положиться, – несколько стволов и молниеносные рефлексы игрока. Отстреливая врагов с особым умением и в большом количестве, можно добиться улучшения базовых характеристик персонажа. Именно для



этого и предназначены многочисленные побочные задания. Есть подробная статистика выполненных заданий, навыков и прочего: в любой момент можно посмотреть, что пропущено, а что – еще не найдено.

Индейцы, бандиты, бесчинствующие войска или просто дикие звери – вот далеко не полный список мишеней главного героя, дикого, но харизматичного траппера по имени Колтон Уайт (Colton White). Следопыт и стрелок по призванию и мститель – по профессии. Так уж сложились обстоятельства, что пути хороших и плохих парней пересеклись, в результате чего хороших стало меньше. Вот чудом спасшийся Колтон и решает справедливо отомстить плохим, а заодно разобраться, кто убил его отца и что это за странный медальон попал к нему в руки.

Поскольку GUN – чистейшей воды экшен, то врагов будет много, а расправа над ними – скорой и кровавой. Сюжет для игры написал некто Рендел Джонсон (Randall Jahnson), в свое время написавший сценарий для фильма «Маска Зорро».

Графическое оформление игры представляет собою, образно выражаясь, мед и деготь, смешанные в равной пропорции. Пейзажи выглядят вполне прилично, картины живой природы, лесов и прочего сделаны крайне убедительно, приемлемая реалистичность ландшафтов не вызывает серьезных нареканий. Но вот модели персонажей – это просто тихий ужас. Индейцы, бандиты, бродяги удивительно похожи на зомби из фильмов Джорджа Ромеро про оживших мертвецов. Но это Дикий Запад, а не Road to Fiddler's Green, однако, к сожалению, визуально разница небольшая. Большинство персонажей выглядят, как полинявшие старые куклы, motion capture и анимация – одно из самых больных мест игры. Зато кровищи в игре больше чем нужно: даже безобидные птички и олени выпускают обильные фонтаны гемоглобина. Некрасиво как-то…

Да, главный герой, как ему по уставу и положено, прорисован и анимирован гораздо лучше остальных. А иначе нельзя – ему в роликах, снятых на движке игры, еще мелькать и мелькать – до самого финала. Но самые лучшие видеовставки сделаны в стиле настоящего классического вестерна, они больше напоминают отрывки из хорошего фильма, чем фрагменты из средней игры.

Основная задача – косить врагов и собирать призы. Что радует: сражаться можно по-разному. Например, как всегда, напасть в лоб, забросать всех динамитом и добить уцелевших из винтовки. Но можно тихо и незаметно снимать врагов по одиночке, аккуратно орудуя луком со стрелами и холодным оружием.

Арсенал достаточно велик: шестизарядные «уравнители», ружья, винчестеры, орудия Гаттлинга и даже корабельные мортиры. Любителям повоевать в стиле настоящих апачей наверняка придутся по душе лук со стрелами (с возможностью модернизации до огненных стрел или стрел с динамитными наконечниками), ножи, томагавки и тесаки. Новое оружие дается нелегко, арсенал обновляется после победы над боссами, и смертоносные игрушки сразу же идут в ход при встрече с новыми противниками.

Интересно и донельзя удачно реализован режим bullet time (в игре он называется quick-draw и работает только с пистолетами), ставший изюминкой игры. К тому же есть возможность быстрого переключения целей, что существенно упрощает процесс отстрела большого количества врагов.

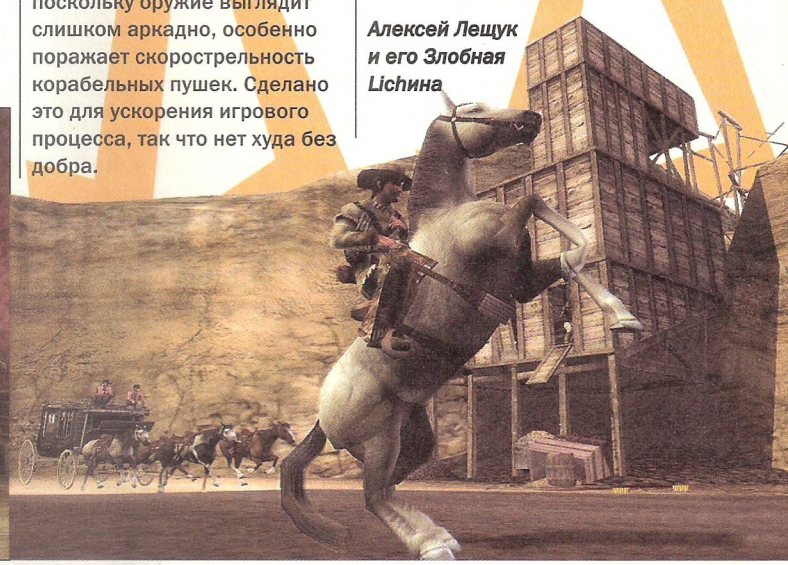
Стоит проявить снисходительность к реализму игры, поскольку оружие выглядит слишком аркадно, особенно поражает скорострельность корабельных пушек. Сделано это для ускорения игрового процесса, так что нет худа без добра.

Управление несколько неудобно – не всегда удается задействовать дополнительные кнопки на мышке, что наверняка не понравится любителям настраивать все под себя.

Как и большинство игр на сегодняшний день, GUN – мультиплатформер, отсюда и соответствующий список недостатков. Наиболее симпатично игра выглядит на самой слабой из платформ – PlayStation 2, в то время как на более мощных системах в виде PC или даже уже устаревшего Xbox она выглядит не ахти как.

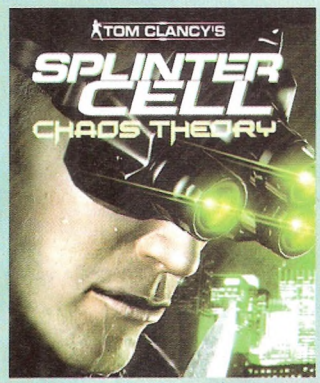
Если долгое время удастся не обращать внимания на все превратности графики, то GUN можно считать действительно отличной игрой. С учетом всех грехов разработчиков она попадает в список «очень хороших игр», поиграть в которые, безусловно, стоит. И даже несмотря на все недостатки, это самый лучший компьютерный вестерн из всех существующих.

Алексей Лещук и его Злобная Lichina

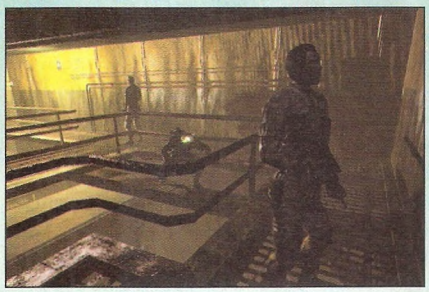
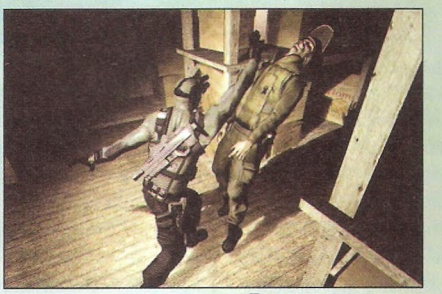
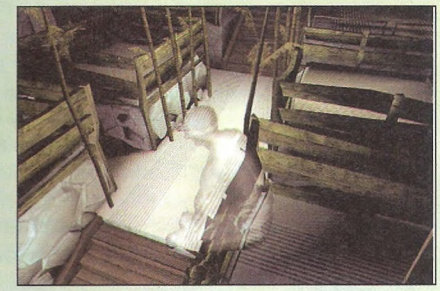


Название: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
Разработчик: Ubisoft
Издатель в Украине: Руссобит-М Украина
Жанр: stealth action
Мультиплеер: Интернет, LAN – три режима игры
Системные требования: процессор 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: www.splintercell.com

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



Хинди-русси – бхай-бхай!

Ну что, дорогие мои, я вас поздравляю! Не успели вы жениться, родить детей (а те, в свою очередь – переступить порог половой зрелости), как игра Splinter Cell: Chaos Theory была успешно русифицирована! Ура, товарищи! И ведь с момента релиза прошло-то всего ничего – месяцев сэм-восэм (нэ болшэ). Ну, действительно, кто будет считать эти жалкие двадцать миллионов семьсот тридцать шесть секунд?

(Как ни странно, русский текст был вовсе не в стихах-с… А ведь запросто успели бы!)

Итак, чем обогатила игрока русифицированная версия игры?

Во-первых, понимая диалоги NPC, начинаешь чувствовать себя более полноценным человеком (впрочем, для полиглотов предусмотрена возможность оставить все как есть).

Во-вторых, появилась возможность проникнуться тонкостями сюжетных ходов. Отдать должное авторам диалогов. Постигнуть нюансы взаимоотношений внутри «Третьего эшелона». Получить более четкое представление о том, что нужно сделать в той или иной ситуации и, главное, зачем.

Наконец, русский язык открыл большинству игроков доступ ко множеству совершенно неочевидных – но при этом очень эффектных и эффективных – приемов, подробно и толково описанных в мануале к игре (кстати, выложен на нашем диске).

Итак, какие же из нововведений особо бросаются в глаза?

Вооружение

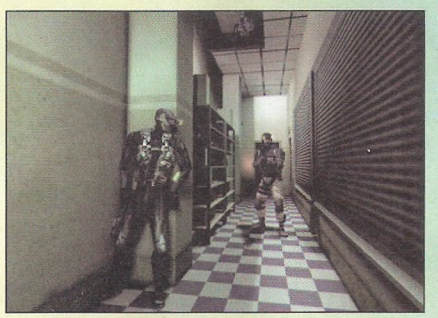
Ну, перво-наперво, теперь учитывается степень агрессивности игрока. Экипируя Сэма перед началом миссии, можно выбрать один из трех комплектов снаряжения. Если вы предпочитаете шкодить втихую, то, понятно, гранаты или, скажем, запасные обоймы бесполезно проболтаются на шпионских ягодицах. Кстати, по-прежнему весьма подтянутых ☺.

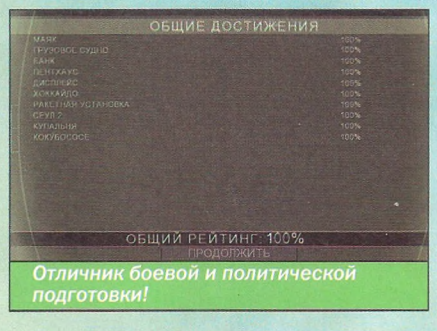
Что касается двух основных единиц оружия – модифицированной винтовки SC-20K и пистолета, – то их возможности стали более уравновешенными. Винтовка потеряла часть наворотов, зато пистолет обзавелся такой потрясающей штукой, как OSP. Эта вещь представляет собой оптическую систему подавления различной электроники. В общем, теперь, чтобы погасить лампочку или угомонить назойливую камеру, вовсе не обязательно тратить патроны и шуметь сверх меры – OSP-насадка надежно (а главное – тихо) выведет вражескую технику из строя.

В игре появилось еще одно мудреное сокращение: EEV – система электронного сканирования. На первый взгляд это все тот же бинокль, но только на первый взгляд. С помощью EEV вы сможете взламывать компьютеры противника с безопасного расстояния, подслушивать важные разговоры, подбирать коды.

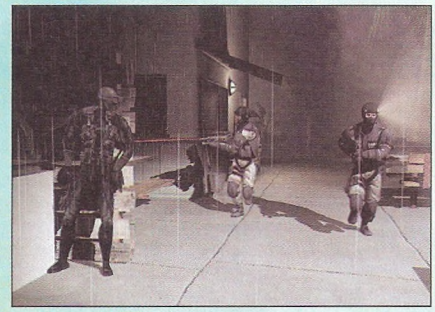
Несмотря на обилие нововведений, расслабляться не следует, ведь арсенал противника тоже подвергся апгрейду. И мозги в первую очередь.

Охранники научились парным действиям (к примеру, один выбивает дверь, вто-





Отличник боевой и политической подготовки!



рой – прикрывает напарника), стали более шуганными и очень наблюдательными (а посему не советуем оставлять за собой широкий след из открытых дверей, взломанных замков, разбитых лампочек и уж тем более трупов различной свежести). Враги обзавелись фонарями, осветительными ракетами, оснастились приборами ночного видения и понавешивали камер с инфракрасным светом, работающих в полной темноте.

Акробатика

Усы, лапы и хво… упс… То есть глаза, тело и мозг – вот главное оружие супершпиона. В принципе, Сэм и раньше неплохо всем этим владел, но теперь обучился еще нескольким приемчикам. Кстати, весьма зрелищным и действенным. К примеру, вы сможете свернуть противнику шею не только подкравшись незаметно, но и свесившись сверху или вынырнув снизу. Или подгадать момент – и надежно приголубить охранника выбитой дверью… Пальнуть электропатроном в лужу, по которой гуляет патруль… Уронить на зазевавшегося бандита молоток… И так далее – мало ли на свете приятных вещей!

Навороты

Честно говоря, если б не русификация, я так бы и маялась до сих пор вопросом: а чёй-то за ерунда происходит с кодовыми замками или компами при попытке подключения? Ну ладно, спишем мою эээ… высокую сообразительность на принадлежность к женскому полу. Однако наверняка сотня-другая не менее «острых» игроков тоже изводилась в недоумении.

Благодаря переводу игры на русский стало понятно, что и компьютеры, и кодовые замки можно взламывать. И получать таким образом особо секретную информацию. Спокойно, как белые люди, читаем в мануале инструкцию по взлому электроники (производится по тому же принципу, что и взлом обычных замков или наручников) – и не имеем проблем.

Кстати, в шпионском арсенале, помимо очков ночного и теплового видения, появилось устройство, позволяющее выявлять всевозможную электрику и электронику. Чаще всего этот сканер выручает игрока при выполнении дополнительных заданий.

Ну и, пожалуй, следует отметить еще такую дань реализму, как изменения в работе OPSAT'a (карманного компьютера, содержащего подсказки, список заданий, карту и инфу по всевозможному оружию). Если раньше мы могли спокойно и с достоинством ковыряться в OPSAT'e сколь угодно долго, поскольку игра на это время залипала в паузу, то сейчас приходится быть на стрёме – ход событий не прерывается, и нам запросто могут всадить пулю.

«Заморочки»

Конечно, буржуи не были бы буржуями, если бы не напичкали игру рядом совершенно бесполезных понтов. Пока мы играли в Chaos Theory на английском, то могли еще наивно полагать, что аудиофайлы, украденные с некоторых компьютеров, могут содержать ценную информацию. Зато теперь точно знаем, что сожалеть было не о чем – пустой треп. Вот ей-богу, лучше бы анекдот какой туда засунули, что ли…

Кроме того, на протяжении всей игры сценаристы устами второстепенных персонажей постоянно и очень навязчиво напоминают нам, какой же все-таки Сэм старый. И для чего нам это, спрашивается? Хотя… может, нас просто готовят к выходу супершпиона на пенсию? Не удивлюсь, если в следующей части игры роль Фишера будет исполнять другая трехмерная модель ☺. А что? Чем Splinter Cell хуже бондианы?

Судя по обилию рекламы, кстати, совсем не хуже. Пусть в бокале у Фишера не плещется мартини и у подъезда не ждет супернавороченный BMW, зато в кармане всегда есть AirWaves, а на половине страниц меню (а также на заставках вражеских компов) красуется логотип AMD.

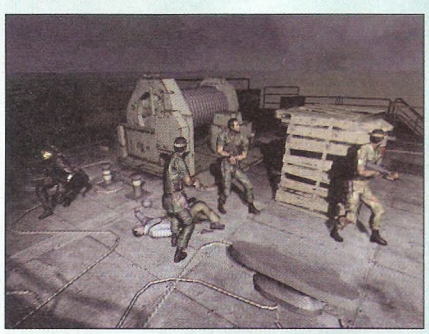
Мультиплеер

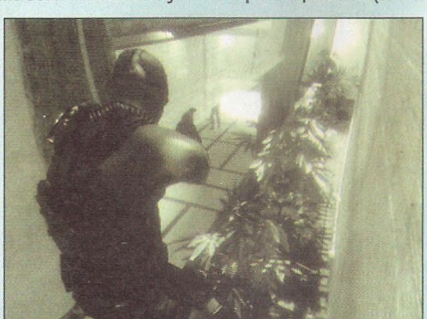
Ну что я могу сказать, господа. На мультиплеер у русификаторов силенок, видать, уже просто не хватило. Выдохлись, бедняги, после восьми месяцев непосильной работы… Так что придется нам (в полном отрыве от европейского контекста) по-прежнему тоскливо блуждать по англоязычным менюшкам и методом научного тыка выяснять, что к чему. Ничего, это даже полезно – психологи все равно в один голос советуют правое полушарие развивать. Думаю, что мы еще и оба полупопия основательно намучить успеем…

Ладно, не будем злобствовать, все-таки в целом русификация получилась очень даже успешной. И с текстами, и с интонациями актеров, и со звуками окружающей среды все в полном порядке. Самый большой литературный «ляп», который лично мне удалось выудить (а я старалась, я очень старалась) – это выражение «собственник недвижимости». Но скажите мне честно – многие из вас смогут сказать, что именно не так с этой фразой? Нет желающих? Я так и думала…

Словом, переводчики поработали на «пятерочку». По пятибальной системе ☺.

Ася Попингуй, xux@ukr.net

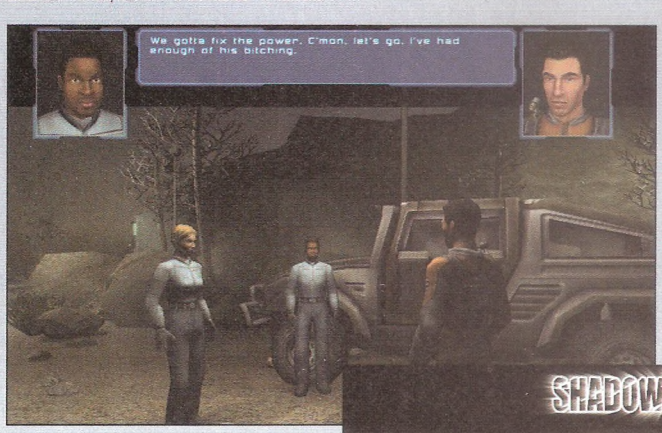


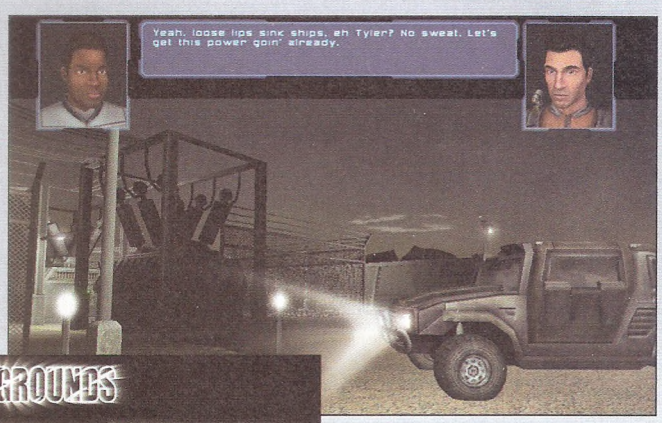


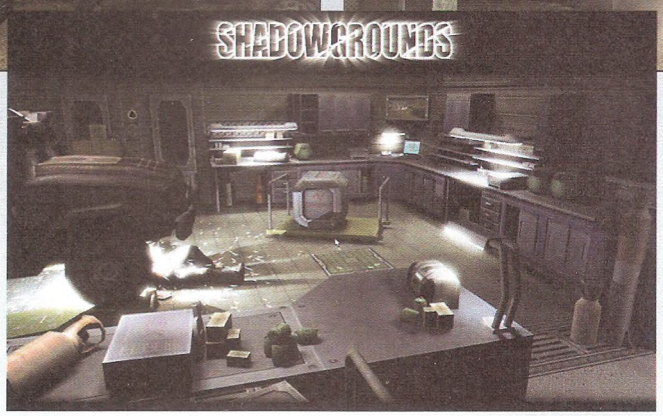
До мультиплеера руки локализаторов так и не дошли…

Название: Shadowgrounds
Разработчик: Frozen Byte
Издатель: Auran
Жанр: action
Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:	7
Графика:	8-
Геймплей:	7-
Управление:	7
Звук:	7
Сюжет/концепция:	6







В очередной раз игроков конкретно обманули, длительное время кормив исключительно пустыми обещаниями. Да, такое нынче модно, позитивно сказывается на состоянии бизнеса в краткосрочном периоде… И вообще, не любят в игровой индустрии перенапрягаться.

Проект под малопонятным, но многообещающим названием Shadowgrounds охотники за сенсациями окрестили едва ли не «финским Diablo», хотя никаких подробностей об этом творении из области action с элементами RPG не было.

Научная фантастика далеко не всегда бывает интересной, поскольку призывает читателя задуматься над некоторыми аспектами бытия. Сюжет игры завязан на колонизации Ганимеда – одного из спутников Юпитера, и последовавших за этим неприятностях. Вступительный ролик долго и неинтересно повествует об этих событиях. Далее, а именно сразу после начала всех бед, главный герой, бравый механик с фонариком, отправляется на выручку всем и сразу. На этой пафосной ноте о сюжете стоит забыть – он позорно убегает на третий задний план.

Графическое оформление по началу выглядит весьма впечатляюще: тени, динамическое освещение, разнообразные эффекты. Пройдя с пяток уровней, вы понимаете тот факт, что однообразие – это то же безобразие, только в серых тонах и в разных вариациях.

Смотреть на одинаковые коридоры, лишенные даже капли интерактивности интерьеры непонятных серых помещений, темные углы, однотипные приборы и оборудование интересно только сначала. Движок игры хорош разве что для среднестатистических шутеров двухгодичной давности. В целях экономии все ролики сделаны на нем же, так что непропорциональная фигура главного механика успеет примелькаться и надоесть уже где-то к средине игры.

Геймплей лучше всего характеризуется как издевательство над Doom 3. Представьте себе Crimsonland, где игрока пытаются напугать резкими звуками, истошными воплями, где из темных углов, в которые нужно светить фонариком, толпами вываливаются черные монстры. Вот это и есть Shadowgrounds во всей своей «красе». И, как известно, очень трудно искать в темной комнате черную кошку, особенно когда она очень маленькая. Все чудища мелкие, невзрачные, быстрые. Их много, и всех нужно перебить. А это весьма непросто, и самое большое тому препятствие – отсутствие нормальной системы save'ов.

Назвать все вышеперечисленное интересным и увлекательным – просто преступление. Бюджетная стрелялка без малейшей толики оригинальности вряд ли заинтересует избалованных игроков, а все остальные уже прочли это небольшое предупреждение.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ
РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЫ

BURUT
CREATIVE TEAM

USN
COMPUTERS

iXBT
iXBT.COM

Оптовая продажа дисков Руссобит-М: (044) 561-86-09
www.russobit-m.com.ua
e-mail: info@russobit-m.com.ua

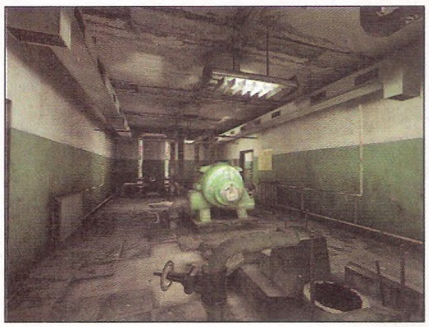
Руссобит-М
УКРАИНА

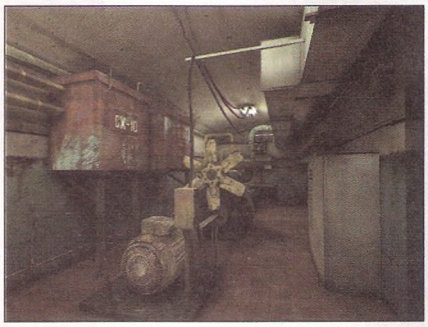
Название: Восточный Фронт: Неизвестная война
Разработчик: Burut Creative Team
Издатель: «Руссобит-М Украина»
Жанр: FPS
Системные требования: Pentium 4 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: *www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront/*

ОЦЕНКА:	**9+**
Графика:	9
Геймплей:	9
Управление:	9
Звук:	6
Сюжет/концепция:	8

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА





Разработчики всех стран уже который год продолжают систематически эксплуатировать героико-трагическую тему Второй мировой войны. У одних получается хорошо, у других – не очень, а третьим вообще не хватает места для творчества, поскольку все знаменательные события тех дней обыграны уже по нескольку раз. В таких случаях обычно прибегают ко всяческим ухищрениям вроде альтернативной истории или параллельных миров.

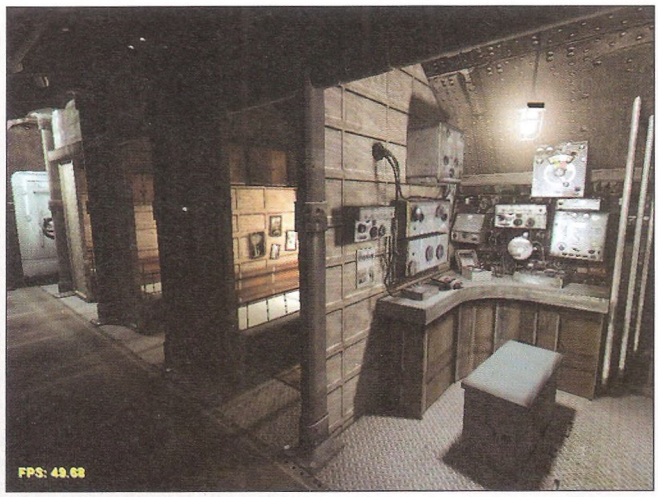
Именно по первому из названных путей пошли представители воронежской студии Burut CT, немного исправив ход военных действий. По их версии, экспедиция главы отдела СС «Аненербе» Эрнста Шеффера в горы Тибета увенчалась успехом, и нацисты заполучили секрет оживления мертвых. После длительных экспериментов ведомство Шеффера смогло наладить производство зомби – универсальных, почти непобедимых солдат, подвластных только своему создателю или тому, кто отдаст им первый приказ.

Одним из таких зомби и был Карл Штольц – ничем не примечательный офицер, разочаровавшийся в войне. Он умер (при активном участии бойцов французского сопротивления), и труп из него получился отменный, так что вскоре герр Штольц обрел вторую жизнь, став одним из бессмертных солдат третьего рейха, оживленных Шеффером. Но, как водится в таких случаях с главными героями, – не сложилось. Во время операции актива местного подполья Карл получил свой первый приказ «не из тех уст». Так главный герой стал работать на бывших врагов.

Приняли его душевно, без малейшей тени подозрения, почти с радостью, что крайне не характерно для участников подпольного движения. И первым же заданием было проникнуть на хорошо охраняемый секретный военный завод, информация о котором ни для кого не секрет. Причем проникновение – это лобовая атака с песнями, плясками, стрельбой, взрывами и кучей народу… В общем и целом сюжетная линия больше всего напоминает пунктир.

Все же нужно отдать разработчикам должное: со времен продолжения Kreed они явно поднаторели во всех аспектах создания приличных игр – начиная от визуального оформления и заканчивая искусственным интеллектом врагов. Возможно, сказалось изучение собственного горького опыта и схожих игр – Return to Castle Wolfenstein и обоих частей польского Mortyr.

Визуально пейзажи и интерьеры выглядят вполне



симпатично, определенно чувствуется некий стиль: окровавленные полы, стены и все остальное – явное подражание всем современным шутерам и тенденции постоянного уклона в мясистый хоррор. Ну что тут скажешь: такая уж странная это штука – мода.

Присутствует в игре и физическая составляющая. Некоторые предметы можно покатать по полу, кое-что – взорвать и полюбоваться на результат своих действий. Тем не менее физика в игре только для проформы и мало влияет на игровой процесс.

Искусственный интеллект противников прост: нацисты все как один лезут вперед, стреляя непрерывно и очень точно, что местами просто раздражает.

Однако как раз для таких случаев у главного героя имеется особый навык: временной щит – способность останавливать пули. Впрочем, останавливая пули, он и сам не может вести огонь. Потраченная на временной щит энергия восстанавливается в процессе отстрела врагов. Почему в игру ввели только одну сверхъестественную способность, остается тайной за семью печатями.

Большую часть времени герою предстоит действовать в одиночку, однако в самых ответственных местах на помощь придут боевые товарищи. Соратники всецело подчинены скриптам сценария, большего от них добиться вряд ли удастся.

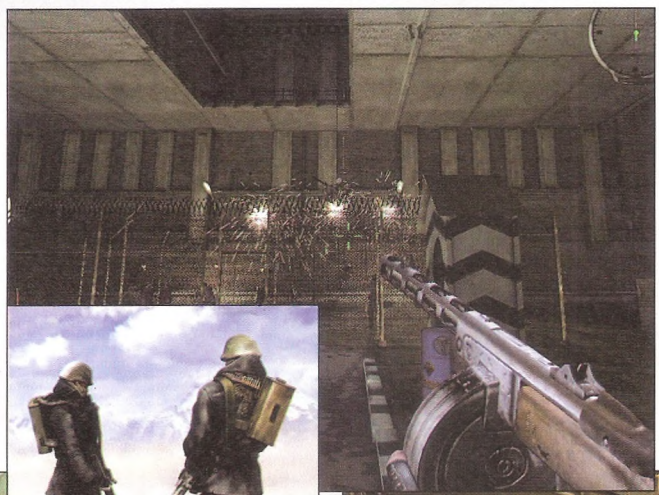
Весь игровой процесс – это сплошной ураганный экшен с перерывами на смену магазинов или оружия. Местами предоставляется возможность пострелять из чего-то крупнокалиберного или подорвать вражескую технику. Оружия в игре немало, однако при себе можно иметь только по одной пушке каждого вида: пистолет, винтовку, автомат, одну единицу тяжелого оружия и гранаты. Стволов много, менять их придется довольно часто, и у каждого из них свои характеристики.

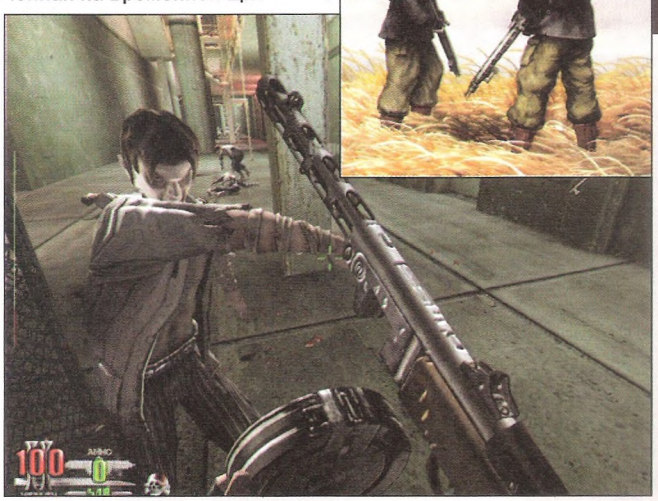
В отличие от изрядного количества подобных игр, носить при себе запасные аптечки нельзя, а хотелось бы…

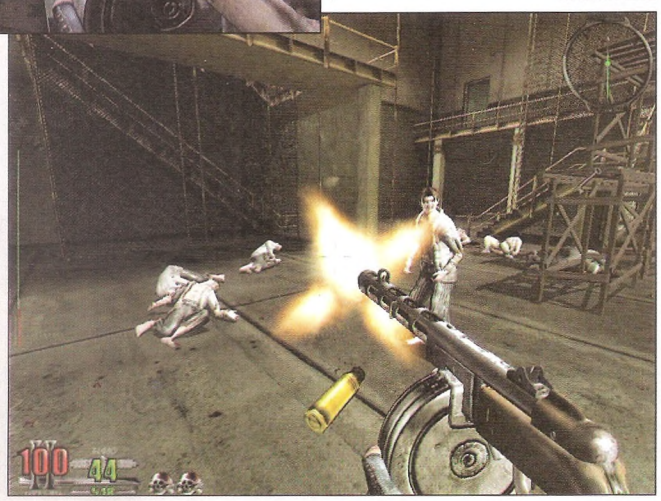
Единственное, с чем немного напартачили разработчики, это звуковое сопровождение. Если звуки окружающей среды и музыка еще ничего, то озвучивание персонажей просто ниже плинтуса. Ни дать ни взять решили сэкономить. Голоса звучат неестественно, фальшиво: остроты произносятся самым скучным тоном, а в воплях отчаяния – неприкрытое веселье. Ну, бывает, тем более что посредственное качество звукового ряда – характерная черта многих вполне успешных российских проектов.

«Восточный Фронт» выделяется из прочих сегодняшних игр на тему BOB и наверняка заинтересует большинство игроков, ведь по духу игра весьма близка RtCW, в который многие играют и по сей день.

Goblin zZz







Название: The Matrix: The Path of Neo
Разработчик: Shine
Издатель: Atari
Жанр: third person sci-fi action
Рекомендуемые системные требования: процессор 2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб 3D Video
Официальный сайт: *www.atari.com/thematrixpathofneo/*

Оценка:	8
Графика:	8, местами 3
Геймплей:	11, местами 2
Управление:	8
Озвучка:	7
Зрелищность:	12

Апогей апофеоза

– На самом деле самого дела нет.
В самой деятельности заключена самость дела, и наоборот.
Наоборот получим оборот на и, таким образом, перевернем образ.
Я уже не говорю о природе говора в роде при уже.
Ужи и узы... Вы меня понимаете, мистер Андерсон?
– Конечно, агент Смит. Я всегда думал так же. Дайте еще затянуться.

The Matrix, режиссерская версия

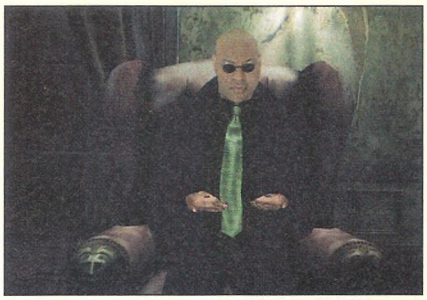
Завязка. Девелоперская контора Shine, известная нам по убитому Enter the Matrix, пообещала игрокам ни много ни мало возможность пройти по пути Избранного. Все те потрясающие приемы, прыжки, пробежки по стенам и прочие фокусы виртуального мира Матрицы, на которые мы пускали слюни во время просмотра трилогии, должны были стать реальностью на экранах мониторов. Красивая графика, интересный сюжет – плюсы, обещанные разработчиками – все, что нужно для зачисления игрушки в раздел Megagame.

А теперь развязка.

О пользе «кососплатформеров»

Большинство PC-геймеров говорят, что портируемые с консолей на комп проекты – это зло и порождение сатаны. На самом же деле такие игры несут в себе добро, гармонию и глобальное благо в виде тонн зеленых хрустящих американских президентов, шустро капающих на счета разработчиков.

Кроссплатформенность торчит из PoN, словно иголки из



Кто намазал меня вазелином?

рождественской елки. Особенно это касается графики: из старушки PS2 даже не постарались выжать всего того, на что она способна, а о такой смешной штуке, как оптимизация движка на Xbox, ПК, в Shine не знали с рождения.

Да, визуализация игры устарела на пару-тройку лет: большинство эффектов уже замочалилось, а при взгляде на некую субстанцию, прозванную в игре водой, в голову начинают закрадываться мысли о том, что создатели игрушки вообще никогда в жизни не видели никакой жидкости. Видимо, именно поэтому у старины Морфея руки такие, словно он неделю работал ассенизатором и не познал радости общения с рукомойником. Более того, Морфей еще и мутант, ведь ногти у него растут на подушечках пальцев. Во всяком случае, конечности у него такие графически грязные, что на месте Нео мы бы не стали брать с его ладони таблетку…

Если же хорошенько не присматриваться, прорисовка большинства уровней и персонажей тянет на твердую восьмерочку. Но стоит только приблизить камеру к лицу героя или полюбоваться роликами на движке игры, мы сразу понимаем, что внешности персонажей были созданы «пером» хирурга и усердно намазаны вазелином. Также хочется проехаться бульдозером праведного гнева по подглючивающему освещению, иногда торчащим из плащей ногам, уродливо сделанному городу.

В то же время в игре были замечены восхитительные динамические тени от нескольких источников света, что для упомянутой выше Соньки вообще редкость. Еще одним плюсом являются точные движения губ – артикуляция персонажей сделана просто супер!

Вот «Фокус» (замедление времени) симпатичен, но ничем не отличается от себе подобных в других играх. А эффект размытости, которым девелоперы хотели скрыть недостатки и огрехи движка, слишком сильно бросается в глаза.

Звуковое оформление так себе: игровой мир, к сожалению, не был достаточно хорошо озвучен, а различные движения и контакт с поверхностями, как и стрельба, воспринимаются вообще ужасно. Музыка в игре не из фильма, что является большим минусом, да и вообще подобрана совсем не в тему. Но есть и большой позитив: над озвучкой персонажей работали «родные» актеры.

Рожденный для битвы

Геймплей – самая неоднозначная часть игры. Его можно условно поделить на две части. Первая, составляющая примерно 70 %, – дикий, фантастический, ураганный экшен, который нам и обещали девелоперы. Противники, словно тряпичные куклы, разлетаются от могучих ударов Избранного. Прыжки на стену и удары с нее, подхватывание противника на лету и вытирание ног об его лицо, использование врагов в качестве шара для игры в боулинг, фантастические запрыгивания им на живот и удары ногой в голову – все это выглядит просто невероятно! Игроку доступны реализованные на самом высоком уровне абсолютно все приемы из фильма и даже намного больше. Правда, к сожалению, огнестрельное оружие сделано из рук вон плохо: убить кого-нибудь чем-то стреляющим (кроме гранатомета) у вас получится с очень большим трудом. Да и визуальное сопровождение этому ужасное – при стрельбе из-за спецэффектов не видно пол экрана.

Но вот арсенал колюще-рубящего получился на славу. Нео вымахивает мечами, топорами и палками не хуже японских самураев, красиво превращая противников в котлеты.

Оставшиеся 30 % – недотёпные, неприятные и непримечательные уровни, испорченные корявым исполнением и неудобной камерой, а также читерами-противниками, где динамика геймплея теряется напрочь. Например, зажав игрока в угол, даже не самый сильный супостат может накостылять ему по полной, сбивая с ног, пока у того не закончится здоровье.

Жаль, нет ружья!

Ага, а то было бы чем застрелить разработчиков на пару с братьями Вачовски. Сюжет не просто местами не совпадает с фильмом, в некотором он еще и противоречит ему. Множество новых моментов просто вызывает недоумение, но реализация некоторых ключевых эпизодов приятно радует; все это соединено идиотскими нарезками из трилогии. За сцену битвы в замке Меровингина с (представьте себе на минуточку!) гигантскими четырехлапыми красными муравьями, знающими кун-фу, девелоперов нужно как минимум четвертовать.

Кроме пары действительно очень смешных сцен (в позитивном смысле) – к примеру, битвы на швабрах в кинотеатре, где крутят Матрицу, под веселые комментарии какого-то зеваки, – все остальное сделано очень слабо.

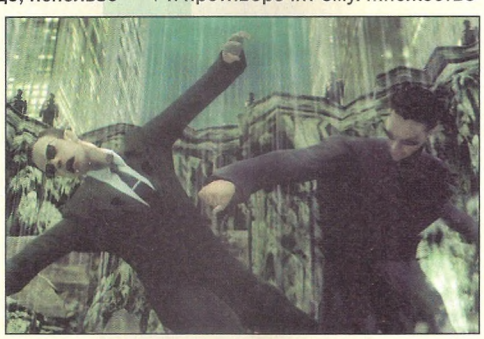
Матрица, тебя п☹has'али

Без многих более чем обидных недостатков и глюков, Path of Neo смело мог бы стать megagame. Но разработчики несерьезно (и это видно) отнеслись к этому потенциально успешному проекту, выдав нагора абсолютно недоделанный продукт. Потрясающий геймплей местами страшно стопорится, а жутковатая графика, малоприятное управление и бредовый сюжет просто душат его на корню.

Но… в PoN все же стоит поиграть, хотя бы ради потрясающих раздач Нео и бесподобного ролика из Extras, в котором честно показана куча глюков, возникших при создании. Причем некоторые из них так и не исправили. Более того, самые эффектные моменты – битву со Смитами, например – можно смело загружать и проходить заново.

Ну и зн……############2-34s47ge72brbaskqw767823yugqhfv2738ug
System failure

Butcher
Khaj Tosin



Название: Cold War
Разработчик: Mindware Studios
Издатель: Dream Catcher
Жанр: Stealth-Action
Системные требования: процессор 1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб Video

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

Насколько красна кровь русского народа?

Совсем недавно я считал, что в мир наш придет убийца великого и могучего Сэма Фишера, и будет этот убийца называть себя Мэтью Картер. Не будет знать он, как палить из больших пушек, не сможет прыгать по стенам и садиться на шпагат, но будет гигантом мысли и изобретателем. И если, назвав Фишера работником пера, все тут же представляют себе длинный заточенный нож, чью-то шею и реку крови, то при упоминании Картера все вспоминают газеты и прочие печатные издания.

Удивляетесь? Ну почему же, ведь наш скромный глав-герой не Рембо, и за свою бренную жизнь он не успел сделать карьеру морского котика или супершпиона, зато стал вполне преуспевающим журналистом. Да вот только захотел наш журналист прыгнуть выше головы, или просто взыграло в нем то, что в приличном обществе называют «детство». В итоге головокружительного прыжка выше головы он ударился головой об потолок и потерял несколько шурупов. И как бы там ни было на самом деле, в конце концов, отправился Картер из своей демократической Америки в коммунистический СССР, да не просто отправился, а со злобным умыслом – ему захотелось написать сенсационную статью, где он раскроет тайный заговор, не всем до конца ясный. Ибо пролетел слух, что готовят что-то высшие русские чины, и это «что-то» – совсем не пирог с творогом.

Только в Москве у него ничего не вышло – оказалось, что фотокамера (с которой мы прошли чуть ли не через всё) чудесным образом научилась рентгеновскими лучами взрывать предметы и выводить из строя людей (пусть и не надолго). Картер, конечно, обрадовался новой возможности камеры (уже придумал, как займется делом семейным – начнет грабить банки), да вот только КГБ что-то не понравилось, и, объявив нашего героя «енеми оф рашен коммьюнизм», кинул его за ре-

шетку за попытку покушения на Генсека. Конечно, тюрьма – вещь классная: еда на халяву, крыша над головой, за воду и электричество платить не надо, много интересных людей, с которыми можно поговорить о высших материях. Но такая перспектива нашему герою не очень-то понравилась, и он, объединившись со своим «товарищем по камере», разрабатывает мега-ацкий план побега…

Как вести себя с коммунистами

Геймплей представляет из себя классический «крадусь-прячусь-крадусь-глушу врага». И хоть нам и будут доступны мины, гранаты и автомат, но всего этого добра слишком мало для нормальной лобовой атаки (нехватка амуниции будет ощущаться на каждом шагу). Слава богу, можно глушить врага подручным демократизатором (ментовской дубинкой), кулаками, исцелять прикладыванием к физиономии платочка с эфиром и прочими прелестями, на которые русские менты реагируют одинаково: падают на землю и мирно храпят. Стоит только помнить, что оглушенный противник через некоторое время может проснуться, забить тревогу, а если не он сам, тогда те, кто найдет его спящим. Вот и приходится часть игрового процесса на себе тела бездыханные таскать, тем самым доказывая, что работа журналиста имеет много общего с трудом грузчика. Для того чтобы было легче прятаться от подлых врагов, разработчики подарили юзеру индикатор скрытности, с помощью которого легко решается проблема, удачно ли спрятался Картер под стул и хорошо ли тело врага влезло под диван.

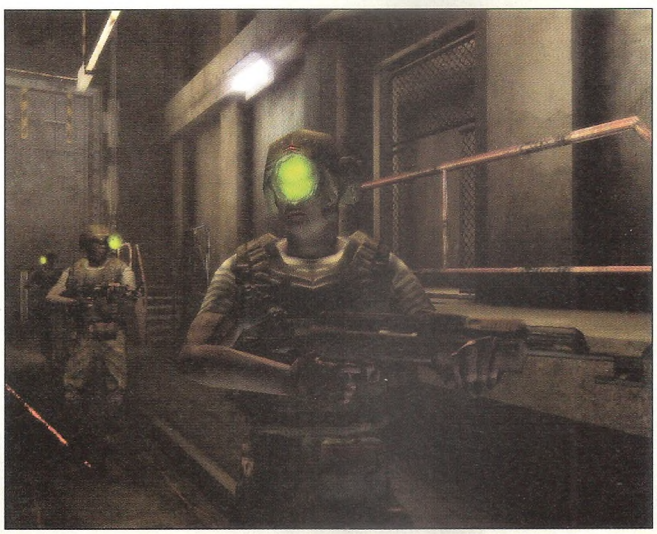
А если спрятаться у нас не получилось, то можно будет просто отправить противника на тот свет, выпустив в него очередь из автомата или полуавтоматического пистолета. К тому же стрелять можно не только обычной пулей (в цельнометаллической оболочке), но и резиновой (звука меньше, но эффект практически одинаков). Или – это вообще издевательство – обстрелять ментов и КГБшников из рогатки, сделанной самостоятельно. И нечего удивляться, наш герой на все руки мастер и, собрав достаточное количество опыта (а получаем мы его, читая различные мануалы и секретные листовки, которые по всему уровню валяются грудами), может сделать из подручных объектов или новый tool (инструмент по-нашему) или апгрейд к уже приобретенному.

Носить все свои пожитки нужно будет в инвентаре, который, к сожалению, не резиновый, из-за чего на локациях часто возникает нехватка боеприпасов и необходимых предметов.

Рентген на месте

Графика в игре средняя. В принципе все смотрится нормально, но не более. Взрывы в меру реалистичны, форма на русских (а они бывают штатскими и военными) в меру прорисована, текстуры стен и пола в меру красивы. Атмосфера Союза воссоздана нормально: обилие плакатов, призывающих к труду и продвижению коммунизма, красные флаги и коврики, обшарпанные коридорчики.

На любом уровне можно найти массу объектов, с которыми игрок может в той или иной степени взаимодействовать. Одним словом, создается живая картинка игры, и помаленьку начинаешь верить в происходящее по ту сторону экрана. Радует также то, что рентгеновское зрение было довольно хорошо реализовано – используя его на врагах, можно видеть хорошо смоделированные зеленые скелеты, которые в движении смотрятся просто на ура. Хорошо сделаны модели персонажей, особенно это заметно на Картере (благо, вид в игре от третьего лица, и рассмотреть можно каждую складочку на его одежде).



Кстати, Картер чем-то смахивает на Гордона Фримена, и это сходство не заканчивается на очках и прическе. Вот только не столь живуч и прыгать высоко не умеет (играя, чувствуешь себя обычным смертным, который погибает от двух выстрелов, не умеет зависать шпагатом между двух стен и тому подобное).

Вот, собственно, и все подробности игры. В принципе, перед нами довольно простой проект. Игра не напрягает и оставляет после себя только позитивные впечатления. Не шедевр и мега-рулёз, но ведь и не полное фиаско, просто крепкий середнячок, который, может, даже захочется пройти по второму разу (но такое желание, скорее всего, появится только у фанатов жанра да самих разработчиков).

P. S.: Мне жуть как не понравилось, что большинство действий девелоперы повесили на правую клавишу мышки. И эту чертову панель, которая выскакивает после нажатия на «правый глаз» грызуна, я, почему-то, сильно возненавидел! Вот поэтому игра получает за управление «девять», а не смелые 11 баллов, возможные при других обстоятельствах.

Legion, tailler@mail.ru

Название: Starship Troopers
Разработчик: Strangelite
Издатель: Empire Interactive
Жанр: FPS/massacre

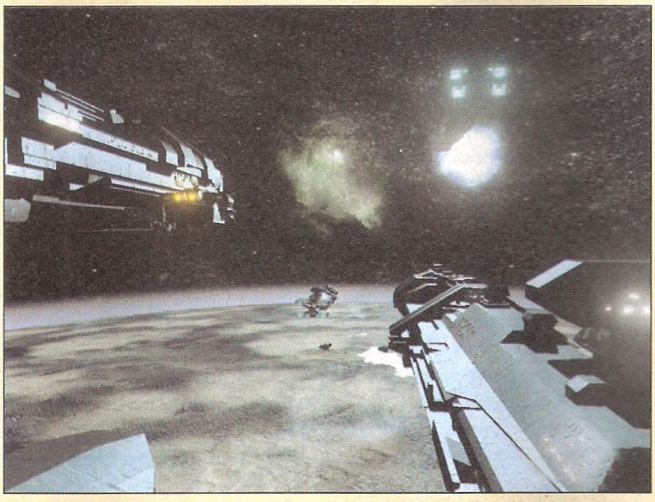
Оценка: 7-
Графика: 7-
Геймплей: 8
Управление: стандарт
Озвучка: 5

Вперед, обезьяны! Что, вечно жить хотите?!

Хороший жук – мертвый жук

Война Земной Федерации с гигантскими насекомыми, о коей повествовали роман Starship Troopers известного фантаста Роберта Хайнлайна и одноименный фильм экранизации Пола Верховена, наконец-то добралась и до экранов наших мониторов. Strangelite целиком и полностью основали свое детище на киноповестях – отличном фильме Верховена и граничащей с ацтоем киной «Звездный десант 2: Герой Федерации».

Итак, впереди жуки, жуки и еще раз жуки, обещающие отвальное звездное побоище. Неплохая сюжетная основа под ногами – чего еще надо для полного счастья?

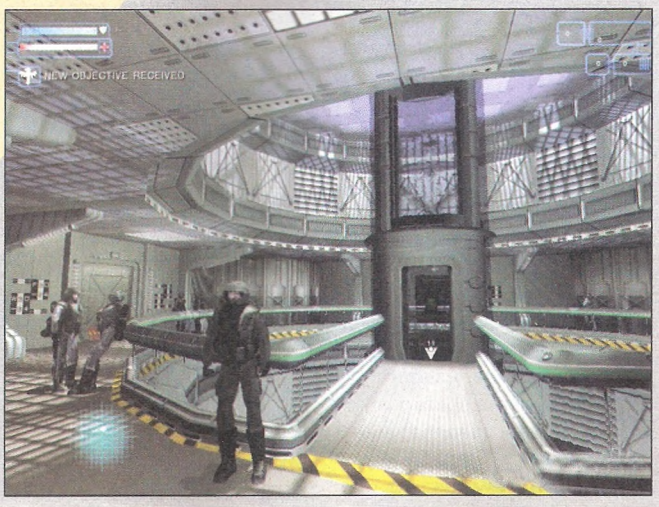


«Это какие-то неправильные пчелы...» (с) Винни Пух

Как оказалось на практике, для полного счастья как раз не хватает толковой реализации задуманного. Взять хотя бы атмосферу: увиденное в игре ну никак не вызывает ощущений, возникших при просмотре фильма. Пускай игровые модели, ситуации и мир в целом узнаваемы даже с первого взгляда, в плане геймплея ничего общего между игрой и кинокартиной нет.

К слову, все, кто ожидал, что можно будет стать полюбившемся по экранизации пехотинцем Джоном Рико, могут расслабиться – вместе с атмосферой фильма девелоперы выкинули на помойку и его сюжет. События игры разворачиваются на планете Хесперус лет через пять после большого серьезного рубилова на родной планете насекомых – Клендату. Наш герой – боец специального подразделения «Мародеры», которое еще круче, чем обычная Мобильная Пехота.

«Мародеры» являются попыткой девелоперов свести воедино Хайнлайна (у которого МП больше походили на живые танки) с Верховеном (у которого пехотинцы были обычными солдатами). Герой поступает в наше распоряжение еще на борту космического корабля, прямо перед высадкой на вражескую территорию. За пять минут в его шкуре мы обучаемся стрельбе, знакомимся с бронежилетом и изучаем азы управления. Этот туториал смотрится дико: что же, спрашивается, необученный солдат делает в боевой зоне, да еще в составе элитного армейского



подразделения? Я, конечно, не прошу тренировочный лагерь, являющийся важным звеном в оригинальном произведении, но можно было придумать что-то в таком духе, чем так сильно ламоботить.

На этом дело не кончается: нестыковок в сюжете и перекручиваний первоисточника во время миссий тут навалом, и это, заметьте, при полном отсутствии сюжета как такового! Вместо полноценного повествования о нелегкой судьбе борца с большими тараканами перед нами предстают неслабые сражения с коротким брифингом и целой кучей мелких заданий на отдельных уровнях, являющихся всего лишь переделками, ремиксами и копиями самых острых и интересных моментов обоих фильмов с парочкой инноваций девелоперов. Все это разнообразие склеено нарезками из этих же кинов, на удивление очень качественными.

Осторожно, во дворе злые арахниды!

Основная ставка была сделана не на сюжет, а на большое грандиозное мясо – истребление несчастных полчищ тараканов. И это получилось, да еще ох с каким размахом! Принцип игры был хорошо сформулирован еще в 1997 году: «стреляй во все, у чего больше двух ног». Разработчикам удалось создать настоящее побоище: на экране мы видим не десятки и даже не сотни, а тысячи, многие ТЫСЯЧИ жаждущих прихода вашего «Game Over'а» членистоногих. Все это обилие жертв обеспечивает доморощенный движок SWARM Engine, по словам ваятелей, рисующий всё это кишащее безобразие без торможения игры. Но все равно, при прорыве через плотные ряды противника количество fps частенько падает, создавая легкий bullet-time.

Геймплей в игре довольно однообразен и до боли напоминает аркадный Crimsonland, но затягивает намного меньше. Весь смысл сводится к отстрелу закрывающих горизонт сплошной массой толп насекомых (коих всего 19 видов на любой вкус, цвет и размер), а разделение этого рубилова на задания и локации не очень-то разнообразят геймплей. Что бы ни твердило вам хорошо осведомленное командование – спасти товарища, защитить генерала, помочь друзьям или держать оборону, – результат всегда будет одним и тем же. Стрельба по тысячам тварей. И где-то через полчасика от бесконечных волн членистоногих начинает рябить в глазах, а игра начинает утомлять.

Оружия полно, и оно тоже на всякий вкус: тут вам и ракетометы, и дробовик (наш выбор), и всяческие модификации автоматов с подствольниками и без, – стреляй чем хочешь! Неплохой арсенал, хотя, на мой взгляд, оружия могло быть и побольше, а убойная сила его – повыше. Кроме того, процесс аннигиляции сильно тормозят постоянно заканчивающиеся патроны – это вообще полный ахтунг! Я, конечно, понимаю, что посреди поля брани боеприпасам взяться негде, но, следует сказать, девелоперы впихнули реализм совсем не туда, куда стоило.

Графика с первых моментов неприятно удивляет. Если закрытые пространства сделаны с горем пополам на 9, то открытые... Видны потуги девелоперов нарисовать скалы и песок максимально реалистично. Но вот какое горе: злобные насекомые, чтобы окончательно деморализовать противника, намазали большинство поверхностей маслом и перекрыли убогими текстурами.

Арахниды визуально выполнены неплохо, особенно при максимальных настройках, но вот люди – это нечто страшное. Эдакие пластилиновые гномики-переростки с жуткими мордами с анимацией на уровне первой «Халвы». Вот и понятна причина нелюбви паукообразных к человекам! Я бы и сам таких двуногих мутантов пристрелил, да вот нельзя: союзники в игре с удовольствием гибнут от лап и челюстей врага, но стойко выдерживают пару очередей в голову, десяток гранат и ракет в туловище. Останки же людей, порой попадающиеся то тут то там, также напоминают, что «Халва» еще жива и ого-го-го как зажигает! Эффект от стрельбы не впечатляет, зато космос и небеса сделаны на 12 балов. Действительно, сморится очень красиво.

Противники феноменально тупы: берут исключительно количеством, что для такого рода шутера является позитивом. А союзники отдаленно напоминают ходячие чурбаны: единственное, что они умеют очень хорошо, так это умирать. Если вам выделили на очистку сектора дюжину солдат, особой поддержки от них не ждите: ну застрелят пару-тройку жуков, ну, может, десяток. И то, если не застрянут в текстуре по дороге. Так что сеять хорошее, доброе и вечное придется своими силами.

Музыка в игре хороша, тут и оригинальный саундтрэк из фильма, и пара собственных мелодий разработчиков. Только вот большинство трэков, честно говоря, тут вообще не к месту. Во время рубиловки с сотней пауков хотелось бы послушать что-то потяжелей да побыстрей. Озвучка окружающего мира очень бедна и по сравнению с той же великолепной CoD2 не выдерживает никакой критики.

Служба гарантирует получение гражданства

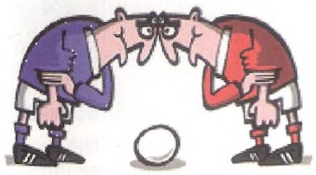
В общем, перед нами очередной Crimsonland в 3D. Игра получилась совсем не тем, что ждали фанаты. Абсолютное отсутствие сюжета и однообразный геймплей при средней графике и ужасном звуковом оформлении. Любители мяса будут довольны, остальные же могут ознакомиться с игрой по желанию. Хотя, в общем-то, побоище с сотней врагов одновременно – очень даже заманчивое занятие для таких виртуальных маньяков и массовых компьютерных убийц, как мы с вами.

Khaj Tosin

Хэттрик: матч состоится в любую погоду

Многие ли из вас мечтали стать миллионерами? Ездить на красивых машинах, обнимать Клаудию Шифер и подружески целовать в щечку Памелу Андерсон, одеваться у Версаче, на выходные летать на собственный тропический остров и, наконец, купить футбольный клуб «Челси» или хотя бы «Динамо»... Стоп, а вот тут мы сделаем остановку!

Как вы понимаете, я не волшебник, а только учусь, поэтому на мерседатый шестисот придется копить самим, а вот футбольный клуб можно заполучить хоть прямо сейчас. Со стадионом, болельщиками, главным тренером, с программой тренировок и, конечно же, игроками! Только вот Роналдо и Шевченко из ваших игроков вырастут не скоро. Чтобы найти подходящего игрока и сделать из него звезду, потребуется много долгих и напряженных тренировок, занятий по тактике и стратегии, работы с молодежью, поиска недооцененных талантов на трансфере. А чтобы в это время вам не пришлось скучать, предстоит еще построить собственный стадион, договориться со спонсорами о финансовом благополучии клуба, выпестовать своих собственных тифози с шарфами и знамёнами и внимательно наблюдать за соперниками. Ведь в этот раз нам придется тягаться не с безмозглой железкой компьютера, а с армией в более чем 700 тысяч почитателей футбола и онлайновых игр, которые будут пытаться обойти вас в лиге или утереть нос в кубковой дуэли! Итак, мне выпала честь представить вашему вниманию «Хэттрик» – один из самых популярных футбольных менеджеров, переведенный на множество мировых языков, в том числе на украинский и русский.



«Хэттрик» – онлайновая игра, для которой необходим лишь браузер. Подав заявку по электронной почте, вы через пару дней оказываетесь счастливым владельцем середняцкой команды в одном из низших дивизионов страны. Тренер-пропойца, игроки – либо ветераны дворового футбола, либо нераскрытые молодые таланты, сельский стадион и пара кварталов болельщиков, которые иногда приходят с семьями на ваши матчи, поскольку других развлечений в округе нет. Такова ваша ситуация на старте. Ситуация, казалось бы, гнетущая, но эти самые нераскрытые молодые таланты уже через пару сезонов могут надеть форму молодежной сборной, на месте старого поля будет сверкать новенький стотысячный стадион, а на кубковые встречи к вам будут приезжать европейские гранды. Что же для этого нужно? Сменить тренера на второго Лобановского (хотя какой-нибудь Буряк тоже сойдет), выбрать лучших

игроков из доставшихся, купить по дешевке заезжих варягов, дабы понемногу пытаться выигрывать у команд вашей лиги, выбрать программу тренировок и тактическую расстановку на матч, исходя из турнирной стратегии. Управление командой происходит через систему меню и закладок, где, кроме вашей команды, отображены еще и клубы, играющие в той же стране, что и вы, и, естественно, молодежная и главная сборные страны.

Кстати, достигнув успехов с клубом, можно попытаться стать главным тренером одной из сборных или убедить менеджеров другой страны, что вы – идеальный кандидат для них. Выборы демократические, голосами реальных людей, так что нужно проявить еще и талант политика, учитывая то, что команду можно получить только в стране реального проживания (в нашем случае это Украина). Придется выпить немало пива в реальной жизни с реальными избирателями, либо показать себя прекрасным оратором в конференциях.

Итак, команда набрана, тренировочная программа построена, остается распределить игроков по наиболее подходящим позициям и выбрать тактику на игру.

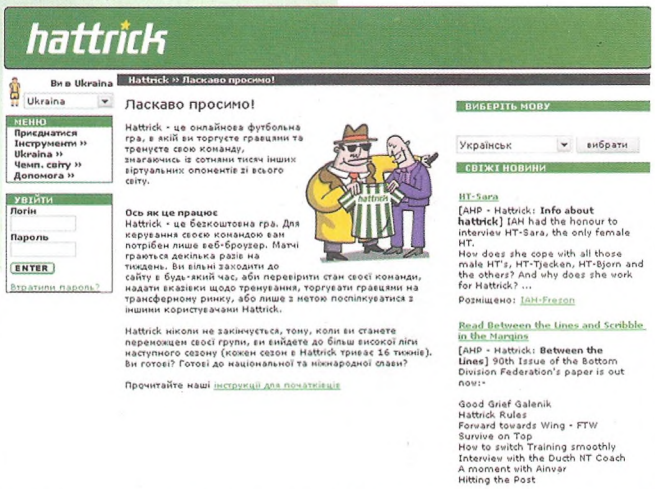
Игры, кроме межсезонья, происходят дважды в неделю: в воскресенье – лига, в среду – кубок или же товарищеский матч для неудачников кубка. Для более эффективной тренировочной программы придется нанять помощников тренера, тренера вратарей и... парочку психологов, чтобы откачать игроков после шока от разгромного поражения. Травмированным игрокам понадобятся опытные врачи и массажисты. И куда же деться без рекламы и маркетологов, завлекающих спонсоров обещаниями сладкой жизни и возможностью вывесить свой плакат или лого на главном матче тура? ☺

Вот, клубная жизнь наладилась, тоненький денежный ручеек превратился в мощный финансовый поток, и вам удалось подняться в следующую лигу. Теперь встает вопрос об

усилении клуба и продаже тех игроков, которые уже достигли пика спортивной карьеры. Тут уж вам придется выйти на трансферный рынок и днями,

а то и ночами, рыскать в поисках подходящего игрока подешевле. Можно, конечно, взять первого попавшегося подходящего, но риск переплатить на рынке, где представлены 700 тысяч игроков, очень велик. Тут уж придется выкручиваться и пускаться в финансовые махинации и сомнительные аферы ради

вожделенного приза в виде 17-летнего игрока, который через пару ХТ-лет гордо наденет футболку молодежной сборной. (поскольку в каждой группе только восемь команд, то ХТ-год длится 16 реальных недель). Кстати, стоит отметить, что многие любители «Хэттрика» отнюдь не являются любителями



футбола, а ценят именно экономическую составляющую игры или же форумное общение на околофутбольные темы.

Теперь немного о движке игры. Все управление и все события отображаются в обычном браузере, откуда и проистекают все достоинства и недостатки игры. Среди достоинств – простота управления и доступность: не нужно подниматься из мягкого и удобного кресла и ехать за компактом, достаточно пары щелчков мышью – и вы в игре. Опять же, едва ли не основным позитивным моментом игры является непередаваемый восторг, кураж от игры с реальными соперниками в реальном времени – с этим ощущением не сравнится ни один раскрученный дисковый менеджер, где сезоны можно играть за считанные часы, а все переживания забываются в минуты. Среди недостатков – незамысловатая, хотя местами забавная графика, чем игра иногда напоминает нам любимые менеджеры прошлых лет, когда игровой видеокартой считалась Riva TNT.

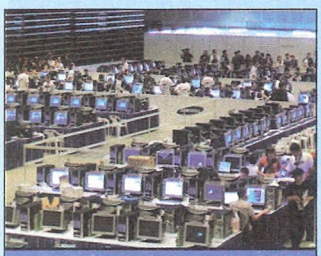
В общем, «Хэттрик» – это игра для фанатов футбола или экономических стратегий, для людей с богатым воображением, которые готовы додумывать и домысливать, рисовать в голове красивейшие голевые моменты и в ярости бить по клавиатуре, когда купленный за 20 миллионов игрок бьёт мимо ворот. Из полезных ссылок стоит порекомендовать сайт украинских игроков в ХТ *www.hattrick.org.ua*, а также, естественно, сайт самой игры *www.hattrick.org*.

Всегда ваш, Доминга

Украина на WCG 2006

Уже несколько лет подряд наши кибератлеты радуют нас своими достижениями на мировом чемпионате под названием World Cyber Games, возможность поехать на который им дает компания Samsung Electronics – спонсор этого турнира. Из года в год проходят отборочные игры, лучшие из лучших украинских геймеров собирают вещи и летят в далекие края, чтобы задать жару своим иностранным противникам. И нам не остается ничего другого, как болеть за наших, воспринимая каждую победу как собственную, а поражение – как потерю для страны.

На WCG 2006 UA все было точно так же: прошли отборочные игры, выявившие и так известных сильнейших спортсменов. В этот раз, правда, все было не так прозрачно: кроме традиционных дисциплин WarCraft III: The Frozen Throne, StarCraft: Broodwar и Counter-Strike: Source, фавориты в которых были известны задолго до чемпа, появились новые игры – Need For Speed: Underground и FIFA 2005. В комьюнити ходили разные версии окончания чемпа и имена чемпионов, но все же глобального всеукраинского турнира по этим видам до сих пор не было, и с уверенностью сказать, кто победит, не мог никто.



Ночью в гейм-зоне

Но на то он и чемпионат, чтобы все было расставлено по своим местам.

В дисциплине WarCraft Украину в Сингапуре на мировом Гранд-финале представил всем известный SK_Hot – реальный фаворит в масштабах мирового чемпа, участник всемирно известного клана Schroet Kommando, а также [SkuLine]FoX, который хоть и действительно весьма сильный орк, попавший наряду с Хотом на постер в нашем спецвыпуске по WarCraft, но победу в Украине ему не предрекали. Что уж говорить о победе на мировом чемпе…

По StarCraft один из «ездоков» на мировой финал был известен задолго до чемпа – противостоять Rush3D_yAn реально не мог никто. Этот москвич с украинским гражданством год за годом легко берет первое место в Украине, отстаивая честь страны. А вот второе место и путевку на финал получил Enemy[C_club] – весьма сильный столичный игрок, так сказать, «старой закалки».

В Counter-Strike, как не пытались им противостоять Amazing Gaming, первое место и путевку получили харьковчане pro100[frag_su]. Это была уже вторая путевка на мировой финал, а опыта участия и побед в крупных чемпах «простакам» вообще не занимать (хотя это были чемпы не такие большие, как гранд-финал WCG), так что хотелось верить, что они не подкачают и выйдут, наконец, из группы – впервые в истории участия украинских контерстрайкеров на WCG.

Двумя «темными» лошадками стали победители украинских отборов – USSRxV_NMad, участник сильнейшего в NFS клана, и Evil[C_club], довольно

Типичные беларусы

сильный по украинским мерам игрок в никак не культивируемую FIFA. Об их шансах на победу в мировом чемпе судить было сложно. Разве что Mad – известный игрок, представитель одного из сильнейших не только в СНГ, но и в Восточной Европе клана, участвующий в онлайновых баталиях, знакомый со всеми приемами прогейм-гонщиков, знающий не понаслышке лидеров Европы в этом виде – имел хоть какие-то шансы. Сравнивать же Evil'а с кем-то было сложно. Сможет – не сможет… Как известно, у любого события вероятность «произойдет / не произойдет» составляет 50 %.

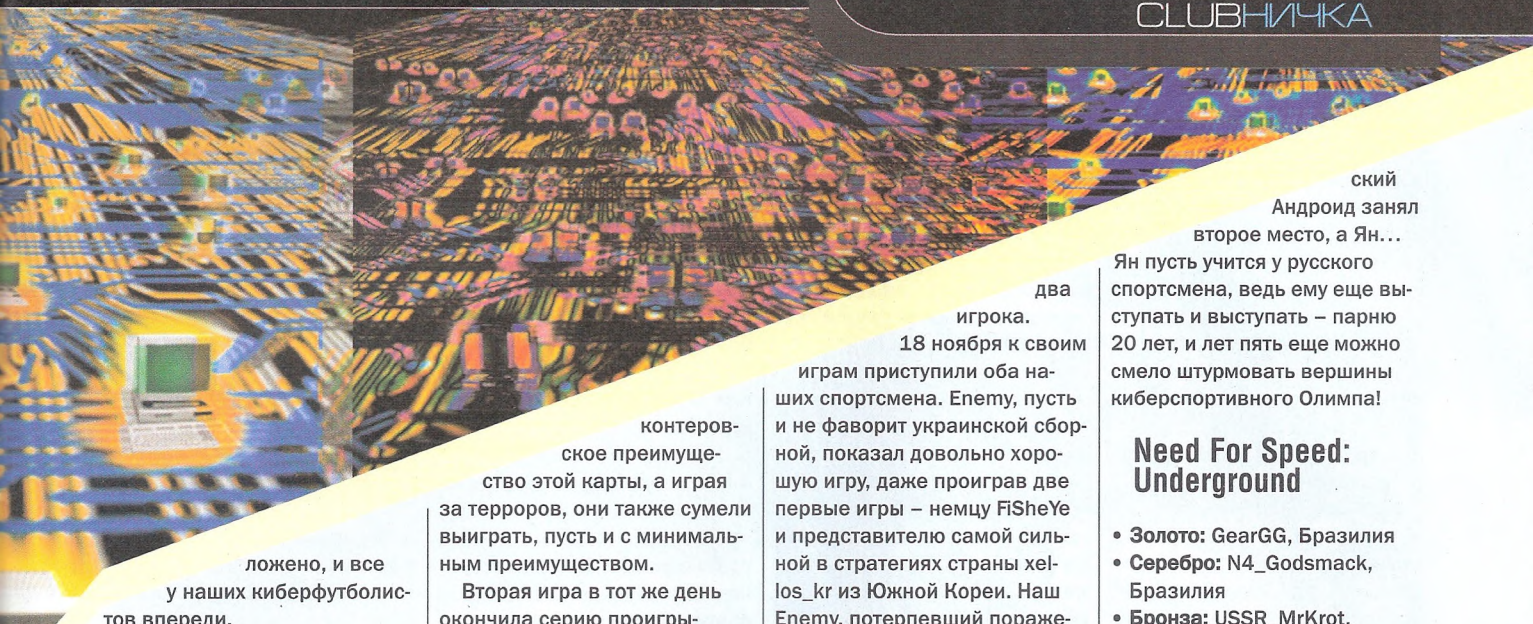
Итак, визы получены, все наши отправились в Сингапур (слава богу, никаких накладок не было), и все занялись своим любимым делом.

FIFA 2005

- **Золото:** styla, Германия
- **Серебро:** x4Alexx, Россия
- **Бронза:** eDuYepp, Испания

Не стоит говорить, что, мол, Evil подкачал. Чего можно добиться в спорте, если ты не видел серьезных соперников? Чтоб добиться хоть чего-то даже гению, нужно иметь серьезную наработку. Наработок игр с мировыми топигроками у наших украинских фифакеров нет, а Evil еще только начинает свою карьеру, являясь самым молодым игроком сборной. И, как он ни старался, Evil занял 5-е место в группе из 7-и человек с одной ничьей, одной победой и четырьмя проигрышами. Обидно, что практически все игры Evil проигрывал с минимальным преимуществом соперника… На грани победы…

Но не будем считать проигрыши, а обратим внимание на победу! Это, прошу заметить, первая победа спортсмена из Украины по дисциплине FIFA на крупнейшем мировом чемпионате по компьютерным играм! Так что, можно сказать, первый шаг сделан, начало по-



ложено, и все у наших кибердфутболистов впереди.

Counter-Strike: Source

- **Золото:** TEAM3D, США
- **Серебро:** k23, Казахстан (выбили в полуфинале Virtus_Pro из России)
- **Бронза:** Team_EG, Канада

Полным сюрпризом для профи в CS стал турнир 2005 года. Для наших он, к сожалению, закончился участием в групповом турнире, но, стоит заметить, после WCG 2006 в мировом масштабе изменились фавориты и появились новые звезды! Но об этом чуть дальше, а пока – о наших.

Стоит начать с того, что нашим попалась сильная группа. Очень сильная. Нашим не повезло. Но, как мы уже говорили год назад, это не причина для настоящих чемпионов. Чемпионы выигрывают у всех, всегда и при любых обстоятельствах.

Полный зал – игра Сингапур-vs-Канада CS

Первая игра с бразильским кланом g3x положила начало короткой истории поражений pro100 в Сингапуре. Поединок на любимой многими De_cbble закончился безоговорочной победой южноамериканцев – окончательный счет 10:20 (2:13 за T и 7:8 за CT). Бразильцы лучше использовали контеровское преимущество этой карты, а играя за террористов, они также сумели выиграть, пусть и с минимальным преимуществом.

Вторая игра в тот же день окончила серию проигрышей, да и вообще серию игр pro100 на WCG 2006. Немецкая команда mousesports на De_Dust2 хоть и уступила нашим, играя ментами (6:9), но за террористов выиграла с большим отрывом (11:4), что стоило нашим потери шансов на выход в финальную часть турнира – из группы выходила всего одна команда, и уж не та, которая проиграла обоим соперникам.

Что же касается небольших сенсаций, то посмотрите на имена призеров – Казахстан в финальной части чемпионата обставил известных

Офигеть!

Virtus_Pro из России и попал в Top 2! Также и третье место канадской команды стало занятным (а для проигравших им – неприятным) сюрпризом для многих. Так происходят сенсации!

StarCraft: Broodwar

- **Золото:** fOru, Южная Корея
- **Серебро:** [3D]Androide, Россия
- **Бронза:** Legionnaire, Австралия

Все игроки были разбиты на группы по восемь человек, из которых в финальную часть, проходившую по схеме single elimination, выходило только два игрока.

18 ноября к своим играм приступили оба наших спортсмена. Enemy, пусть и не фаворит украинской сборной, показал довольно хорошую игру, даже проиграв две первые игры – немцу FiSheYe и представителю самой сильной в стратегиях страны xellos_kr из Южной Кореи. Наш Enemy, потерпевший поражение два раза подряд, тем не менее, собрался с силами и выиграл остальные четыре игры в группе. Да, проигравшие противники были не такими сильными, как первые два соперника, но стоит отдать должное: не слить все игры после двух поражений подряд – это нужно иметь силу воли.

Наша надежда – yAn – начал веселее. Первая игра – первая победа: колумбиец Slash_co, игравший за протоссов, получил свое от террана yAn'a на турнирной WCG Estrella. Но вот вторая игра, и первый проигрыш… Испанский протосс Alpha выиграл у нашего террана на WCG Paranoid Android. Послей этой игры Яну нужно было только выигрывать, иначе шансов у него было мало. И он начал выигрывать: ему проиграли сначала Sarawut из Таиланда, потом поляк blackman, потом Play_Cloud из Италии, далее эквадорец NeutronFlare_ec. Но против лома нет приема, и последним противником в группе у Яна стал fOru – сильнейший корейский игрок. Чтобы решить, кто из них проходит в финал, была проведена игра, и fOru отбросил рвущегося к победе Яна на третье место, чем оборвал надежду нашей сборной на финальную часть турнира по StarCraft. А вот проигравший Яну поляк прошел в финал…

В целом участию нашей сборной по StarCraft можно поставить семерку по 12-бальной системе: мы показали, что что-то умеем, хоть и не тягаться нам с корейцами. Пусть за нас пока русские потягаются, а мы посмотрим; сильнейший русский Андроид занял второе место, а Ян… Ян пусть учится у русского спортсмена, ведь ему еще выступать и выступать – парню 20 лет, и лет пять еще можно смело штурмовать вершины киберспортивного Олимпа!

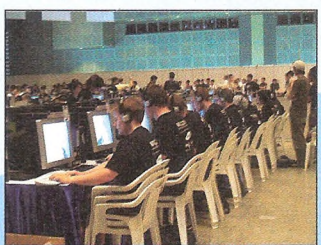
Need For Speed: Underground

- **Золото:** GearGG, Бразилия
- **Серебро:** N4_Godsmack, Бразилия
- **Бронза:** USSR_MrKrot, Россия

Действительно, на Mad можно было надеяться: все-таки сильнейший на просторах бывшего СССР клан по NFS, опытный боец. Но только игра могла показать, чего стоит громкая приставка USSR, которую Mad пишет возле своего ника…

Если обычные игры по NFS проходят по схеме «кто больше раз врезался в забор, тот проиграл», то профи играют до первой ошибки, и именно одна ошибка решает исход заезда. Если же ошибок никто не сделает, то тут уже решает мастерство в применении технических приемов – взятии поворотов, доскональном знании трасс, совершении маневров. Mad, как оказалось, умеет делать все из вышеперечисленного.

Мексиканец m3talx – первый соперник нашего гонщика – проиграл на Dockside ровно полминуты. После объявления этого результата стало ясно, что



Низкие стулья – дайте два!

не так прост Mad, как могло показаться. Англичанин Xanthippus не дал такого преимущества нашему спортсмену и проиграл всего 10 секунд на Observatory – результат нашего гонщика 3:45.34. Третья игра принесла первое поражение Mad'y: серб STRAX_SCG (почти GSC ☺), пусть

и с минимальным отрывом в менее чем 2 секунды, но выиграл, обогнав нашего на Phoenix Steel. Но победители отличаются от лузеров, как бы парадоксально это ни звучало, умением проигрывать. Mad проигрывать умеет: следующую встречу с испанцем MaNcHaDo на SmokeStack он выиграл с отрывом в 11 секунд. С одним проигрышем Mad прошел в финальную часть турнира!

В финале по NFS, в отличие от других видов, система была немного другая: чтоб пройти дальше, нужно было выиграть две гонки из трех. Это было сделано, вероятно, чтоб исключить

Fox сосредоточенно играет

случайности в таком требовательном к оборудованию виду, как аркадные гонки, где мизерные задержки в связи могут привести к аварии автомобиля.

Первым соперником Mad стал узбек predator – малозначительная фигура на мировой арене аркадных гонок, прорвавшаяся в мировой финал. Две безоговорочные победы подряд дали шанс нашему Mad'у пройти дальше, и выбросив узбека из турнира.

Нам сразу не понравился ник немца, на которого Mad попал после узбека – sLiV_R (более известный как [pG]Sliver). Может, в Германии «слив» значит что-то другое, но у нас это слово ни с чем хорошим не ассоциируется ☺. Чемпион WCG 2004, неоднократный чемпион европейских турниров – так что настороженность наша усиливалась с каждой секундой… Предчувствия нас не обманули: проиграв один раз, немец повел себя нечестно и сбил на второй карте нашего гонщика. Прием считается нечестным, но в рамках правил… Mad упал духом и последнюю игру проиграл. На этом участие нашего спортсмена окончилось.

Но Mad тоже добился одной цели: впервые представив нашу страну в этом виде, он попал в восьмерку сильнейших гонщиков в мире, что уже приятно. Он, если бы имел опыт игры с такими подлыми профессиональными игроками, как Sliver, может быть, смог бы успеть проскочить в том злополучном повороте и прошел бы в финал. Тем более что другой участник команды USSR – MrKrot из России – показал более сильную игру и занял третье место на чемпионате. Может, в 2006 году уже наши спортсмены будут красоваться на пьедестале почета, а мир будет нам рукоплескать. Тренируйтесь, парни!

WarCraft III: The Frozen Throne

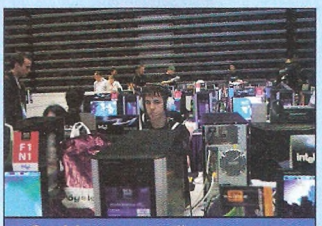
- **Золото:** SKYCN, Китай
- **Серебро:** BenQGeiLShort, США
- **Бронза:** 4K_Grubby, Франция

Именно на «варик» можно было делать ставки, пытаясь найти сильные места в нашей сборной. Хот – сильнейший эльф если не в мире, то в Европе точно, победивший не так давно самого Grubby (об этом мы писали два номера назад). Мы держали за него кулаки и с интересом смотрели, как покажет себя одессит Fox.

Фокс начал с победы: в первой же игре с македонским орком goxx на Lost Temple наш орк одержал победу. Так же было и с эльфом arby с Филиппин на Echo Isle. Но следующая игра была не с кем-нибудь, а… с представителем клана 4 Kings, известнейшим корейским игроком 4K_FoV. Против этого жесткого андеда у нашего Фокса на Turtle Rock не было шансов. Может быть, под впечатлением от поражения, может, еще по какой причине, но следующая игра против среднего грека Vankor также принесла нашему орку поражение. После двух поражений даже последующая победа на Turtle Rock у Leihern – тоже орка, но с Тайпея, не давала Фоксу шансов на выход в финальную часть турнира.

Хот же, после четырех подряд побед в своей группе (включая победу, вырванную у американца mTwWizard), который мог оказать достойное сопротивление), последнюю игру мог уже не играть – ему было все равно, каким выходить в финал, первым или вторым. От этого уже не зависело ничего, и Хот «слил» на Turtle Rock последнюю партию хуману-англичанину с многозначительным ником (Landed)Ben.

Итак, финал. Но на WCG был сделан турнир не в виде традиционного «мягкого» double elimination, где можно было одержать одно поражение и все равно выиграть турнир, а в виде серии single elimination игр до двух побед, где два поражения в серии из трех игр значило отправку домой ни с чем. Тут нельзя маневрировать, сливая кому-то две игры подряд, чтоб выйти по лузерам в финал, нельзя делать «слив», не открывая свою ключевую страту до финала, нельзя изображать слабость, проигрывая ради хитрости. В single elimination просто нельзя проигрывать.



Grubby за игрой

Первым соперником Хота в финальной части WCG стал тоже эльф – болгарин BGxJustDisel. Обе игры на Echo Isle Хот выиграл, выбив собрата-эльфа из турнира.

Чешский андед Giacomo точно так же потерпел от нашего именитого игрока – и на Lost Temple, и на Twisted Medows Хот настигал своего соперника еще до того, как тот успевал опомниться…

Попав в лучшую восьмерку игроков, Хот попал на 4K_ToD – французского представителя все того же международного клана 4 Kings. И победные карты LT и TM стали для него роковыми – француз победил нашего сильнейшего игрока в сборной на обеих… X Top 8 – вот результат SK_Hot на WCG 2005.

Что ж, в ушедшем году не суждено было нашим показать что-то более весомое, чем двойное попадание в четвертьфинал. Наверное, это был просто не наш год. Надоело из года в год говорить «это только начало». Стоит все же поднапрячься и на WCG 2006 показать более высокие результаты, ведь Samsung Electronics пока не отказывается от своей поддержки и все так же обещает отправлять наших сильнейших киберспортсменов выступать на мировую арену.

Удачи на WCG 2006, ребята! До отборочных игр осталось всего полгода!

Amazing Gaming разрывает

От уже полгода, как мы не писали о новой столичной целеустремленной команде по Counter-Strike. Казалось бы, недавно мы желали ребятам удачи на отборочных WCG UA 2005, как уже прошел гранд-финал этого мероприятия в Сингапуре. И, в то время как наша сборная только вернулась с WCG, AG уже громко заявили о себе на другом чемпе, уровнем пониже, но все же самом престижном на просторах бывшего Союза – ASUS Autumn Cup 2005.

Такой повод! И мы с цветами и конфетами идем к **Анне <MIU> Даниляк** – менеджеру команды AG.

«Шпиль!»: *MIU! Поздравляем тебя и всех ребят с победой!*

MIU: Ой, спасибо!..

«Шпиль!»: *Ну, рассказывай, чем команда жила после WCG UA 2005.*

MIU: Сразу после финала WCG 2005, на котором команда заняла 2-е место, от нас ушел один из наших молодых игроков, Сережа <starix> Ищук. Мы пригласили на его место известного и опытного игрока (ex-DIOsoft и eXplosive) – Вадима <s0n1c> Белоусько. Эта замена несомненно пошла на пользу команде. Нынешний состав Amazing Gaming – это то, к чему мы стремились в плане игры и в плане отношений. Мы довольны и в ближайшем будущем не планируем никаких существенных перемен в составе.

«Шпиль!»: *И где вы успели сыграть новым составом? Чего добились?*

MIU: Мы принимали участие во всех возможных турнирах. А наши крупнейшие достижения – это Skyline Cybergames, турнир в Одессе (организаторы позиционируют его как «WCG по-одесски», туда были приглашены 8 лучших команд Украины), где мы заняли 3 место; на Open Extreme Cup, в Харькове, мы стали чемпионами, ну и этот самый ASUS Autumn Cup, где мы, на московском финале, собравшем лучшие команды в СНГ, заняли первое место!

«Шпиль!»: *Да, кстати, раз уж мы зацепили тему WCG, вопрос на засыпку: как вы оцениваете участие pro100 в финале чемпа? Ведь, допустим, на этом ASUS Autumn Cup они заняли всего лишь третье место, в то время как вы стали чемпионами?*

MIU: Думаю, они могли бы выступить лучше, если бы уделили больше внимания подготовке.

«Шпиль!»: *Да, сложно не согласиться… А вот как вы готовились к своему победному шествию на ASUS?*

MIU: Перед чемпионатом две недели мы провели в напряженных тренировках, причем очень много времени уделяли тактической подготовке. Карты, на которых должны были проходить игры, были известны заранее, соответственно, эти карты мы и готовили больше всего. На них мы прорабатывали все возможные варианты развития событий, старались учесть все нюансы.

«Шпиль!»: *И как долго шли тренировки?*

MIU: Выходило по 3–4 часа стрельбы и обсуждений в своем клубе, плюс еще каждый вечер были pcw (practice clan war) с киевскими командами.

«Шпиль!»: *Отборочные после таких усердных подготовок прошли на ура?*

MIU: В Киеве было два отборочных чемпионата с разницей в одну неделю. И первый из них мы проиграли. Но на втором выиграли свою квоту.

«Шпиль!»: *Вот что значит не падать духом! И как вам понравился киевский чемп? Как организация?*

MIU: Уровень чемпионата, несомненно, растет! Уверена, организаторы с каждым разом учитывают все свои ошибки и недоработки. Так что теперь их вообще трудно найти ☺

«Шпиль!»: *А московский финал?*

MIU: ASUS Cup в Москве радует каждый раз – и качеством организации, и призовым фондом. И еще всегда очень приятно встречаться с нашими друзьями-геймерами и разных уголков СНГ – все они съезжаются именно на этот чемп.

«Шпиль!»: *Давай вспомним результаты игр: вы выиграли, разорвав на своем пути всех, кроме Forze на nuke. В чем дело?*

MIU: Эта игра была для нас не принципиальной, она никак не влияла на выход команды из группы. Поэтому мы решили не тратить силы и использовать ее в качестве передышки перед финальным этапом чемпионата.

«Шпиль!»: *Молодцы! А что будете делать с призовыми? Сколько их дали, кстати?*

MIU: 50 000 российских рублей. А что с ними делать? Тратить! ☺ Конечно, «выставились» в Москве за победу, здесь отпраздновали как следует. А остальное – купим красивую одежду, сходим в кино, может, еще что-то отложим на грядущие поездки.

«Шпиль!»: *Ясненько! А что планируете на ближайшее время?*

MIU: У нас запланировано два крупных турнира в Киеве и один чемпионат масштаба СНГ – «Кибермятель», который проходит 10 декабря в Москве.

«Шпиль!»: *Удачи вам на этих и всех последующих турнирах!*

MIU: Спасибо!

P.S. *На диске вы можете найти демки финала ASUS Autumn Cup 2005 по CS, в том числе и с участием Amazing Gaming.*

Украинские призовые места на ASUS Autumn Cup 2005

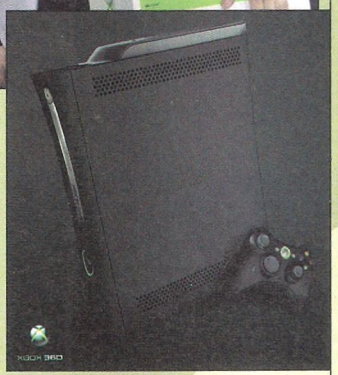
Counter-Strike
1 место Amazing Gaming
3 место pro100[frag.su]

StarCraft: Broodwar 2x2
1 место mYmlyAn.Rush3D и mYmlA2.Rush3D (Россия)
2 место Skyline.White-Ra[3D] и [S2]Escape[TD] (Россия)

Quake 4
2 место LG-Hunter

Need For Speed: Most Wanted
1 место VidoQQ

Война консолей! Война консолей?



Да уж, вроде, и война, а вроде, и не война. Действительно, как могут воевать три противоборствующих силы, если одна уже на поле боя, вторая играет мускулами за его пределами, а третья из глубокого подземелья кричит: «Я вас всех порву!». Примерно такая ситуация сложилась на рынке приставок нового поколения.

Microsoft во главе с Биллом Гейтсом, первой выпустив в свет свое детище – Xbox 360, уже считает деньги, Sony пока только грозится в скором времени выпустить свою PlayStation 3, а Nintendo замерла, обещая большой успех своей Revolution. Все три приставки были показаны и объявлены к скорому выпуску на выставке E3 в 2005 году, но только Microsoft успела запустить в продажу свое творение. Вот и давайте посмотрим в зубы тому коню, на котором мистер Гейтс прорвался в Новый год.

Убыточная Xbox 360

Прежде чем смотреть в зубы, щупать копыта и трогать за бока этого мустанга, сразу скажем – в наших конюшнях (официально) ему не бывать. По крайней мере официальных поставок этой приставки в Украину пока не планируется. К сожалению. В конце сентября 2005 года на пресс-конференции с компанией Microsoft Валерий Лановенко – глава представительства компании в Украине – ответственно заявил, что в ближайшие пять лет завозить приставки компания не будет.

Спрашиваете, почему? Говорите, во всем мире – прибыль? Ропщете, чем Украина хуже других стран? Хуже. И вот почему.

Концепция приставки предусматривает зарабатывание денег на продаже не приставки, а игр. На сайте *www.iSuppli.com* подсчитали стоимость приставки покомпонентно. Процессор, используемый в Xbox 360, – примерно 106 у. е. Графический процессор – 141 у. е. Все остальные микросхемы – еще около 100 долларов. В состав приставки входит еще винт, DVD, беспроводный адаптер, корпус с блоком питания. Итого цена сборки Xbox 360 Premium будет никак не меньше 525 у. е. Розничная цена приставки – около 400 у. е. Таким образом Microsoft теряет на каждой приставке как минимум долларов 125!

В чем фокус? Microsoft получает деньги за игры, которые продаются для приставки. Это правильно, это работает во всем мире. Приставка, получается, продается точно так же, как мобила при контрактном подключении: подключись на полгода – получаешь на шару дешевый телефон, на год – подороже, продли контракт – получишь скидку еще на другие телефоны. Главное – пользуйся мобильной связью.

Здесь та же тема, но вместо услуг связи к приставке прилагаются игры, которые продаются по 30–100 у. е. А у нас в стране… Эх, не будем о грустном! В общем, заработать на продаже игр по 50 у. е. в нашей стране сложно. Может, ситуация изменится, но не так скоро. А во всем мире уже до конца 2005 года должно было появиться в продаже уже около сорока игр для Xbox 360. Так что энтузиасты приставочного движения в Украине уж точно приобретут приставки и будут заказывать диски с доставкой на дом в известных всем магазинах.

«У капитана солнечный удар!»

В то же время первые дни продажи приставок ознаменовались не только толпами геймеров, штурмующих магазины, но и первыми толпами тех же геймеров, стоящих в очереди в службу поддержки Microsoft. На популярных сайтах и в форумах всего мира стали появляться сообщения, в которых говорилось, что приставка греется. Причем не так, чтобы греется снаружи, а так, что виснет и не реагирует на команды. Черный экран и мигающий оранжевый огонек – вот все, что увидели некоторые из числа первых покупателей приставок спустя несколько минут или часов после начала игры. Служба поддержки озадачилась и пообещала разобраться. На момент подготовки номера проблема решена не была, и официальных заявлений также не было.

Однако несмотря на все «за» и «против», приставка Xbox 360 – единственная на рынке из объявленных приставок нового поколения. PS3 появится только весной 2006 года, а вот про Revolution вообще непонятно – она будет в 2006 году, но когда именно? В Microsoft говорят, что счастливые обладатели первых 10 миллионов штук приставок будут иметь преимущество перед конкурентами. Да, в Microsoft наверняка не ошибаются – с Xbox 360 (если разрешатся проблемы с перегревом) они явно получат настолько стабильную платформу в виде миллионов своих пользователей, что будут доминировать на рынке. Ведь за первые три месяца они планируют продать 2,5–3 млн. консолей, что составляет четверть от «несгораемой цифры» в 10 млн., которой компания хочет достигнуть к концу 2006 года. (Для сравнения: во всем мире, по данным на май 2005 года, было продано 80 млн. приставок PS2 и по 20 млн. приставок Xbox и GameCube.)

заШпилингуй призы!

ПОДПИСНАЯ КАМПАНИЯ НА 2006 год

Подписные индексы:

01727 с диском | **23852** без диска

КАЖДЫЙ ЧИТАТЕЛЬ ЖУРНАЛА ШПИЛЬ!

*Оформив подписку на весь 2006 год, Вы автоматически становитесь участником розыгрыша призов **

Главный приз!

Компьютер BRAVO на базе процессора AMD Athlon™ 64 + Монитор 15" PROVIEW

От компании K-Trade

www.k-trade.ua

K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБИЛЬНОСТИ

5 шт.

Колонки 4U E390

2 шт.

ИБП MGE Nova-2 AVR 600

2 шт.

Тюнер TV COMPRO VideoMate TV FM

*Под получением призов подразумевается их покупка за 1 грн.

От интернет-магазина

YESplus
www.YeSPlus.in.ua

лицензионные игры

- Bet On Soldier
- Метро 2
- Рандеву с Незнакомкой
- Juiced

x2

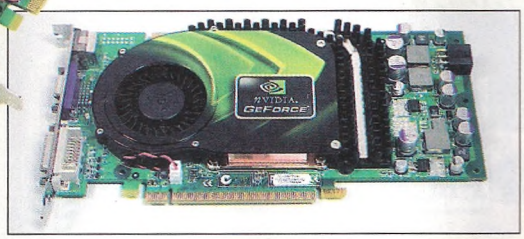
Ваш интернет-магазин: www.yesplus.in.ua
SMS-заказ по тел.: 8 050 50 50 900 - код товара
Доставка в любой населенный пункт Украины!

Вам необходимо всего лишь прислать на адрес редакции до 10 января 2006 г. копию квитанции о подписке и копию документа, подтверждающего оплату. Кроме того, обязательно укажите в письме Ваше имя, фамилию, отчество и номер контактного телефона.

03680, Киев, пр-т Победы, 53,
Тел.: 454-0873, 454-0874

Это просто бомба!!!

Эта осень выдалась ну очень уж урожайной на новые видеокарты. Буквально за месяц мы увидели целый ряд новинок как от nVidia (GeForce 7800 GTX/GT, 6800 XT, 6100 и 6150), так и от ATI (Radeon X800 GT/GTO, X1800 XT/XL/Pro/LE, X1600 XT/Pro, X1300 Pro/LE и LE HM). Причем хронологически ситуация выглядит в последнее время довольно однообразно. Как только ATI начинает догонять nVidia в каком-нибудь сегменте, последняя тут же выпускает туда очередного монстра. И всё опять по кругу. Выпуском своего семейства чипов X1xxx компания ATI попыталась разорвать эту невеселую для нее статистику, и сначала все вроде шло неплохо. X1800 XT слегка обогнал 7800 GTX, а X1600 XT обставил 6600GT. Вообще 6600GT довольно долго царствовал в среднем сегменте, и до сих пор остается очень неплохим вариантом. И уступать средний сегмент, в котором массовые продажи приносят неплохой доход, компании nVidia, естественно, не хотелось. И она сделала ответный ход.



6800 переходит в средний сегмент! Вернее, 6800 GS. По сравнению с обычной 6800 эта карточка стала даже сильнее. Память с обычной DDR сменилась на GDDR3 со временем выборки 2 нс (ее давно выпускают, и она уже сравнительно дешевая), а частота чипа поднялась с 350 до 425 МГц. И этого монстра компания рекомендует продавать за $ 250!

Видеокарта	1280x1024	1600x1200
MSI NX7800GT	49	36
Asus Extreme N6800 Ultra	47	37
Club 3D Geforce 6800 GT	35	26
Asus Geforce EN6600 GT	22	16
nVidia Geforce 6800 GS	36	26

В продаже их, правда, еще нет, но семпл мы уже пощупали.

Так как для нового семейства видеокарт от ATI до сих пор нет толкового драйвера, который смог бы показать потенциал этих карточек, новый GeForce 6800 GS мы сравниваем только с другими nVidia-базированными картами. Просто для того, чтобы понять, производительность какого уровня компания определяет в средний сегмент. Кроме этого, здесь мы публикуем только результаты для встроенного теста Splinter Cell 3, который на сегодня является самым сложным игровым тестом для видеокарт. Для всех остальных игр можно сказать коротко: при разрешении 1024x768 в любом качестве рефреш будет далеко за 50 фреймов в секунду, то есть комфортная играбельность обеспечена.

Итак, в таблице приведены результаты для теста Splinter Cell 3 с высокими установками качества. Под «высокими установками» подразумевается включение всех 3D-эффектов на максимум, а также 4x-антиалиасинг и 8x-анизотропная фильтрация (4xAA, 8xAF).

И как вам результаты? 6800 GS имеет меньше пиксельных конвейеров, чем 6800 GT, но более высокую частоту чипа и памяти. И как результат – 6800 GT просто пролетает. Но его, собственно, и не жалко, такие деньги есть не у многих. А вот 6600 GT теперь может опуститься в сегмент около $ 150, и это радует ☺. Кроме того, понятно, что еще толком не вышедший X1600 XT перспектив не имеет. А X1600 Pro, в принципе, может прижиться внизу среднего класса. А вот что будет противостоять 6800 GS, так это Radeon X800, X800 GT и X800 GTO. Они имеют примерно такие же цены и скорость. Другое дело, что массово опускать высокоуровневые чипы R480, на которых строятся вышеперечисленные карточки, для компании ATI будет дороже.

Андрей Бондаренко

МОБИЛЬНЫЕ ПОДАРКИ ПОД ЁЛОЧКУ!!!

Подписной индекс 06689

Лазерный художник
Philips DVDR16LS

Казалось бы, куда уже дергаться производителям DVD-приводов – максимальная скорость записи DVD-дисков достигнута, на массовый рынок вот-вот шагнут более продвинутые технологии Blue Ray и HD DVD. Но некоторые умники додумались, как расширить функциональность пишущих DVD-приводов, которые теперь не только читают, пишут и моргают. Оказывается, их можно заставить еще и рисовать!

В принципе ничего нового. В 2002 году компанией Yamaha была разработана и реализована в своем CD-RW приводе CRW-F1 технология DiscT@2 (disk tattoo), с помощью которой можно было наносить любые изображения на рабочую поверхность диска (естественно, за счет уменьшения полезной площади носителя и доступных мегабайт). Картинки или текст выжигались лазером на свободной от данных области, ближе к краю. Как известно, участки диска, на которых записана информация, выглядят темнее чистых. Поэтому в результате фигурного выжигания на поверхности болванки проявлялся рисунок, немного напоминавший татуировку (отсюда и название). Тогда технология не прижилась.

И вот инженеры компании HP решили, что пора возродить дисковые татуировки. Была разработана технология LightScribe, которая, в отличие от DiscT@2, выжигает рисунок не на рабочей поверхности, а на другой стороне диска, предназначенной для маркировки изначально. Нанесение меток осуществляется тем же самым лазером, которым прожигаются и питы с данными.

Как уже писалось ранее, «пописанная» лазером часть диска видна невооруженным глазом. Логично предположить, что если на нерабочую поверхность диска нанести слой из специального материала, который под действием лазера будет менять свой цвет еще сильнее, чем рабочая поверхность, то появится возможность сформировать на нем четкое изображение. И такой материал был разработан специалистами из HP.

Изначально LightScribe-слой имеет бежевый цвет. В структуре диска он расположен непосредственно после записывающего слоя и спрятан под защитное лаковое покрытие. При прожиге изображения лазерный луч проходит по всей поверхности болванки по спирали, как при обычной процедуре записи. В нужных местах мощность лазера увеличивается, и под его воздействием происходят химические изменения – участок темнеет. Степень потемнения прямо пропорциональна уровню мощности лазера.

Стоит также отметить, что существует возможность последующей дорисовки или наложения каких-либо изображений на уже готовую этикетку. Вернуть LightScribe-слой в первоначальное положение, то есть очистить его, нельзя. Полученное в результате прожига изображение, в отличие от картинок, напечатанных на принтере, не выгорает на солнце, то есть устойчиво к ультрафиолетовому свету.

Philips DVDR16LS

Компания Philips первой предложила пользователям готовые приводы с технологией LightScribe. К нам в руки попала модель DVDR16LS.

Основные характеристики:

- **Чтение CD:** 40x; DVD: 16x
- **Запись CD-R:** 40x; **CD-RW:** 24x
- **DVD-R:** 8x; **DVD+R:** 16x; **DVD-RW:** 4x; **DVD+RW:** 4x; **DVD+R DL:** 2,4x
- **Цена:** 71 у.е.

Модель выполнена в классическом «филипсовском» дизайне. Если приводы многих производителей довольно часто можно спутать между собой, то привод Philips – никогда и ни с чем. DVDR16LS имеет довольно большую (1,5 x 2,4 см) кнопку выброса каретки. По сравнению с другими производителями эта модель оснащена очень информативной индикацией. Присутствует широкий (3,5 см) индикатор активности, который меняет цвет в зависимости от типа выполняемой операции: чтение – фиолетово-синий, запись – красный. Помимо этого есть еще два индикатора (CD и DVD), которые информируют о том, какой тип носителя в данный момент находится внутри.

Philips использует ряд технологий оптимизации записи, которые позволяют улучшить качество записи и избежать ошибок. Среди них Seamless Link, предотвращающая опустошение буфера и TBW (Thermo-Balanced Writing), анализирующая качество диска и выставляющая наиболее подходящую скорость записи.

В комплект поставки Philips DVDR16LS входят три чистых CD-болванки с поддержкой LightScribe, так что сразу можно испытать эту технологию, не бегая в магазин второй раз. Для создания картинок можно использовать пакет Nero Burning ROM, которым комплектуется привод. Наносить маркировку на диск можно с тремя различными уровнями качества: «черновое», «нормальное», «наилучшее». На выжигание рисунка с максимальным качеством уходит около 28 минут.

Конечно же, технология LightScribe является очень полезным дополнением к стандартным возможностям оптических приводов. Качество этикеток (монохромных) – практически профессиональное и пользователю не требуется дополнительное оборудование. А стоимость как приводов, так и болванок с поддержкой этой технологии не на много дороже, чем без нее (разница в цене составляет приблизительно 10–15 %).

Устройство Philips DVDR16LS предоставлено компанией ***Акваком*** *(тел.: (044) 247-40-20)*

Владимир Барановский

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!

МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ

LOGIZMO

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

ВСІ МЕЛОДІЇ ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ЩОБ ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ, НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДІШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SG XXXXXX F)

www.logizmo.com.ua
www.logizmo.com.tr

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

SG128117 АНИ ЛОРАК Smile F
SG128118 AXEL F Crazy Frogg F
SG128303 БРАТЬЯ ГРИММ Рестницы F
SG128326 В лесу родилась елочка F
SG128119 ДДТ Что такое осень F
SG128121 Дима Билан Ты должна быть рядом F
SG128123 DJ.GROOV Берегись автомобиля F
SG128125 ДРУГА РІКА математика F
SG128307 ЗЕМЛЯНЕ Трава у Дома F
SG128138 ЗЕМФИРА Прогулка F
SG128128 КОРНИ 25-этаж F
SG126925 К/ф Карнавальная ночь Песенка про пять минут F
SG128127 МЕЛАДЗЕ Салют Вера F
SG128130 Мумий Тролль ЗравствуйДосвидания F
SG128328 МУМИЙ ТРОЛЛЬ С Новым годом, крошка! F
SG128327 М/ф «НУ, ПОГОДИ!» Расскажи, снегурочка, где была F
SG128129 Н. Могилевская Полюби меня такой F
SG128304 ОКЕАН ЕЛЬЗИ Без Бою F
SG128305 REFLEX Танцы F
SG128131 РОЗЕНБАУМ Вальс Бостон F
SG128133 «Свитязь»feat«Тартак» Ні я не ту кохав F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ Город которого нет F
SG126768 БРИГАДА Triplex F
SG126769 БУМЕР Мобильник F
SG126785 ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ F
SG127305 ДЕВЧАТА Стоят девчонки F
SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА Есть только миг F
SG127070 КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ Простоквашино F
SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО F
SG127306 ЛЮБЕ Убойная сила F
SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
SG127303 ШРЕК 2 F
SG126766 ТРОЯ F
SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
SG120657 TITANIC F
SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F

SG127244 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН Моей душе покоя нет F
SG120410 KILL BILL F
SG127245 KILL BILL 2 Twiisteel Nerve F
SG68127 JAMES BOND F
SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F
SG127249 ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ F
SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

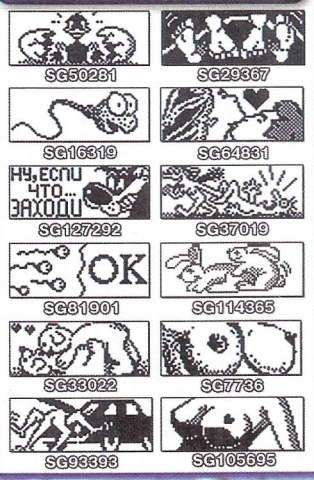
SG126780 БИ2&ЧАЙФ Дотянуться До Небес F
SG126894 ВАЛЕРИЯ & СТАС ПЬЕХАТЫ Грустишь F
SG127368 ВЕТЛИЦКАЯ Глаза цвета виски F
SG127365 ВАРУМ&АГУТИН Если ты меня простишь F
SG127367 ВАРУМ&СЛИВКИ Самая Лучшая F
SG126555 В. БУТУСОВ Девушка по городу F
SG126926 ДИМА БИЛАН На берегу неба F
SG126781 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ Суровый Рэп F
SG126548 И. ПИЦХАЛАВА Лондон - Париж F
SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА О Нем F
SG126469 КОРНИ С Днем Рожденья, Вика F
SG127250 ТИМАТИ Плачут небеса F
SG126812 УМАТУРМАН Проститься F
SG126547 SMASH Obsession F
SG126486 ЖАСМИН Самый Любимый F
SG126886 ЗАЦЕПИН и КАДЫШЕВА Широка Река F

SG126779 МИРАЖ Музыка нас Связала F
SG126774 ПРОПАГАНДА Кванто Коста F
SG127251 РЕФЛЕКС Люблю F
SG126888 С. РОТАРУ Небо это я F
SG126733 СТАС ПЬЕХА Одна звезда F
SG126552 ФАБРИКА Лёлик F
SG126892 ЧАЙ ВДВОЕМ А Ты Все Ждешь F
SG126778 ЮРИЙ ТИТОВ Понарошку F

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

SG87331 50 CENT In Da Club F
SG111694 50 CENT P.I.M.P. F
SG127262 ARASH Boro Boro F
SG126763 A-HA Lifelines F
SG68948 AVRIL LAVIGNE I'm With You F
SG112865 B. BENASSI Satisfaction F
SG126751 BEYONCE Nightly girl F
SG126571 BLACK EYED PEAS Let's Get It Started F
SG87332 BLUE Sorry Seems To Be The Hardest Word F
SG126558 BON JOVI It's My Life F
SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY I Know What You Want F
SG126373 DANZEL Pump It Up F
SG47316 BOMFUNK MC'S Freestyler F
SG126808 EMINEM Just Lose It F
SG47355 GORILLAZ Clint Eastwood F
SG126760 GUNTER Ding Dong Song F
SG126922 K. MINOGUE I Believe In You F
SG115587 LINKIN PARK Numb F
SG105088 MADONNA Hollywood F
SG126587 MAROON 5 This Love F
SG109142 PANJABI MC Jogi F
SG95714 PINK Family Portrait F
SG126569 RAMMSTEIN Mutter F
SG103006 RED HOT CHILLI PEPPERS By The Way F
SG111717 STING Send Your Love F
SG41292 STING Shape Of My Heart F
SG103982 TARKAN Dudu F
SG52218 THE PRODIGY Breathe F

ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ



РОК

SG25113 DEPECHE MODE Enjoy The Silence F
SG126882 DEPECHE MODE The meaning of love F
SG82518 EUROPE Final Countdown F
SG115234 THE RASMUS In The Shadows F
SG127437 АЛИСА Трасса Е 95 F
SG126562 БИ2&BRAINSTORM Скользкие улицы F
SG126479 ЗВЕРИ TRIPLEX Все, что касается (remix) F
SG127254 ЧИЖ На поле танки грохотали F
SG127255 НАУТИЛУС ПОМПИЛИУС Прогулки по воде F
SG127256 ЛЕНИНГРАД Мамба F

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ЛЮДИ

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ТВАРИНИ

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: HOT GIRLS

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ ТА АНІМАЦІЯ: ЖАРТИ

ЗАВАНТАЖИТИ

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP (Для замовлення поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар – 466 0 466, для абонентів UMC – 240 0000
У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110, 5110. SAMSUNG: D410, D500, C110, C200. SONY ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. FLY: Z500; Z300. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500*, T500*. SIEMENS: M55, S55, SL55,C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: 100. FLY: Z500; Z300. МЕЛОДІЇ сумісні з моделями NOKIA: всі поліфонічні моделі. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: A800, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. SIEMENS: A55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, GD87. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. FLY: Z500; Z300. * не підтримують анімацію.

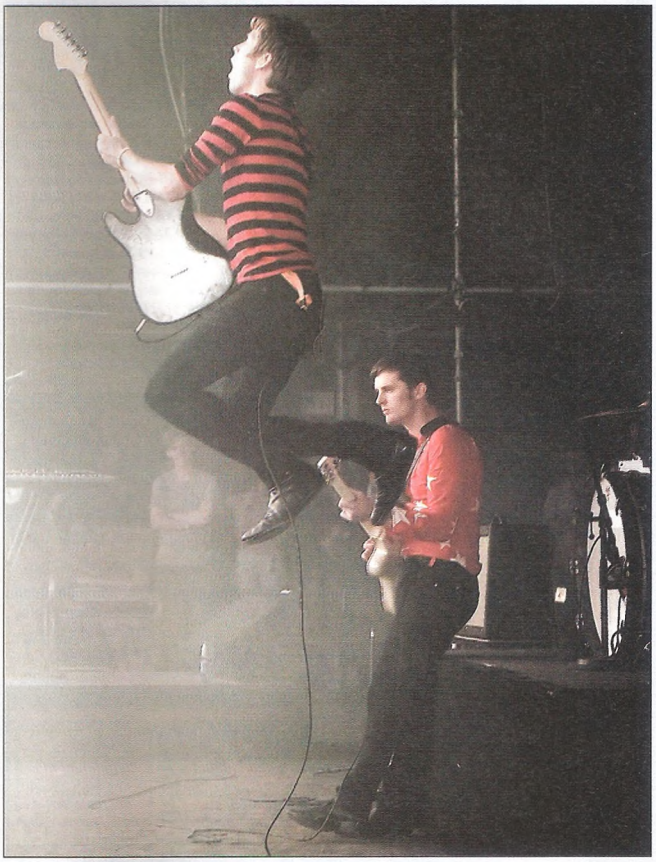
Київстар life:) Utel
Контент-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
м. Київ, вул. Ізюмська, 7

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна – 8,60 грн.з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.
Ліц. Держкомзв'язку АА № 223181 від 02.09.2002 р. ТОВ «Астеліт», 03110, Київ, вул. Солом'янська, 11-А
UMC: Ліц. Держкомзв'язку серії АА - 720189 від 29.12.2004р.
Київстар: Ліц. Держкомзв'язку МС № 001903 від 12.04.2001р.

З будь-яких питань звертайтесь за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

«Франц Ферди… шо?»

Группа Franz Ferdinand
Альбом «You Could Have It So Much Better»
Жанр: рок



Все-таки у жизни в пятом мире (или какой там у нас сейчас номер) есть определенные преимущества: ты можешь быть невероятно прогрессивным, покупая диски, которые на Западе слушают даже глухонемые. Franz Ferdinand – как раз тот редкий пример группы, способной вызывать уважение у окружающих, не вызывая при этом зевоты у вас самих.

Название их нового альбома (в моем корявом переводе) – «У тебя это может быть намного лучше» – можно смело принимать на веру. С этим диском действительно можем. Причем это обещание справедливо не только по отношению ко всему вашему предыдущему музыкальному опыту, но и к самому альбому фердинанов. Несмотря на свою внешнюю простоту и доступность, при очередном прослушивании он вновь раскрывает нечто новое. И вновь восхищает все больше и больше. Причем верхней планки, после которой процесс естественным путем пойдет в обратную сторону, лично мне достичь не удалось.

Альбом сделан по принципу, некогда выведенном для кинематографа Альфредом Хичкоком: «Фильм должен начинаться с землетрясения, затем напряжение должно нарастать». Ребята сходу хватают вас за уши и тащат через все тринадцать треков чистейшего рок-н-ролла, не давая поднять головы. Нажать на «стоп», когда диск уже закрутился – все равно, что спрыгнуть с поезда на ходу.

И если б я был склонен к пошловато-слюнявым метафорам, я бы закончил эту статью чем-то вроде: «Эти ребята одинаково ловко играют на струнах своих гитар и на струнах вашей души». Но поскольку не склонен, скажу, как оно есть: какие к черту струны души? Вы просто зацените, как потрясающе работают ребята!

Olmer

■ РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР

>>
Для размещения рекламы в рубрике «Реальный базар»
звоните
(044) 501-9355

железные радости
по человеческим ценам
ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
АКВАКОМ
247-40-20

Игровые Приставки
ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ
Тел.: +380 (44) 599·6612
+380 (44) 241·1101
www.pristavki.com.ua
e-mail: info@pristavki.com.ua
Nintendo DS • PlayStation 2 • PSP • Game Cube

Контент-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
м.Київ, вул. Ізюмська ,7

ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ ГРИ , НАДІШЛИ З КОДОМ
SMS НА НОМЕР: 105336

JAVA ігри

Зроблено в ЛОБОДНО
GAMICO
ЩЕ БІЛЬШЕ ІГОР
WWW.GAMICO.COM.UA

KRC

TROY

Допоможи командору грецької армії виграти війну.

SG1489

NKZEC

GANGLAND

В сонячному місті Палєрмо , вбили твого друга . Віддяч убивці.

SG1453

NKC

AIRBORNE OPS

В твоєму розпорядженні є сучасний гелікоптер AP-29. Яку міссію ти маеш виконати сьогодні? Атакувати, оберігати чи вибереш щось інше?

SG1437

KRNC

MOON BUGGY

2054 рік, на місяці знайдено нове життя. Ти повинен знайти спільну мову з інопланетними расами.

SG1471

C

ALLIED ASSAULT

Десь у безкраїй пустелі ховаються терористи , твоя місія - знайти та знешкодити.

SG1439

NKCM

CHERRY POPPING

Пригости дівчину ягідками , і вона тобі віддячить :))

SG1444

N

ZORRO

Захоплива гра з відмінною графікою. Занурся у світ пригод Зорро.

SG1526

NCKTP

STRIP BLACK JACK

Пограй в карти на роздягання...

SG1476

KNMC

LETHAL MISSION

Дія гри проходить під час другої світової війни. Ти- розвідник, твоя місія –зруйнувати всі ворожі бази.

SG1466

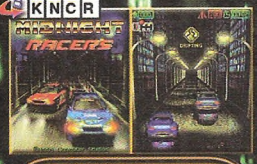
NKC

KUNG-FU FIGHTING

Захисти свою кохану від мстивої сім`ї Кай-Чіанг

SG1464

KNCR



MIDNIGHT RACERS

Стрітрейсинг. Ти-кращий? Доведи це і зароби на цьому грошей.

SG1467

PKCTN

C.O.

Дуже гарна та захоплююча , багато рівнева стратегія. Танки до бою!

SG1445

NCK

STRIPPOKER

Пограй в карти на роздягання...

SG1484

PKNEZTC

HUGO GOES FISHING

Злови риби собі на сніданок , але обережніше , вона лягається.

SG1461

NKC

FLIGHT FIGHT

Ти-суперпілот на сучасному літаку. Твоя міссія- знищити авіацію ворога.

SG1452

CKPTZ

MICROFORUM GP

Відчуй себе пілотом справжнього боліду !

SG1509

NKC

DEPTH CHARGE

Твій корабль попав під обстріл субмарини. Знищ супротивника.

SG1448

NEKC

TABLE TOP TUMBLE

В тебе є машина на радіо керуванні. Грай та перемагай!

SG1487

CKN

POOL CHALLENGE

Один з найкращих симуляторів більярду. не забувай заряджати мобільний.

SG1521

EKNC

BABE TYPING - SANDRA

Допоможи Сандрі роздягнутись...

SG1523

NCKM

EVERYTHING EXPLODES

Спробуй гострих відчуттів . Справжній екшн.

SG1504

KNEC

WENDY'S SEXY LETTERS

Венді чекає на листа від тебе...

SG1525

CKNE

CALL GIRL

Будь обережний! Твій телефон зараз почне розтавати.

SG1443

CK

HOT COLLEGE

Відчуй на смак гарячих студенток, але стережись злих прибиральниць

SG1516

CKN

EURO 2004 SHOOT OUT

Вмієш забивати пенальті? Покажи як це ти робиш, та виграй чемпіонат світу!

SG1511

CNTPZK

CLAUSTROPHOBIA

В темному підземеллі заблукали хлопець та дівчина , допоможи їм знати одне одного, та вийти на поверхню.

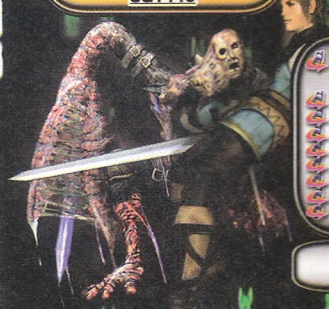
SG1505

KNR

SWEET PRISONER

Під час свадьби було викрадено наречену . Звільни дівчину і вона тобі віддячить.

SG1486



ІНСТРУКЦІЯ:

Завантаження ігр тільки українською мовою

Відправте код обраної гри на номер 105336.
Ігри завантажуються через wap (для замовлення повинні бути активовані та настроєні послуги wap).
Для абонентів Київ стар- 466 0 466,
для абонентів ЮМЗ – 240 0000.
У випадку помилкового замовлення , послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер105336. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через деякий час.

- ідентифікація телефону

Вартість java ігри: 18 грн. з ПДВ за один SMS

K NOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 3530, 3595, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6262, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 8800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7250i, 7600
C 3510i
R 3230, 6260, 6600, 6680, 6681, 6670, 6630, 7610
N 3620, 3650, 3660, 7650, 6620, N-QD, N-GAGE
T SIEMENS: CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, SF65, SK65
P A65, C60, M55, MC60, S55, SL55
M MOTOROLA: V300, V400, V500, V550, V600, V650, V3
E SONY-ERICSSON: T610, T630, K500i, Z600
Z K700i, K750i, W800i

life:) www.life.com.ua
Ліцензія Державного комітету України АА № 223161 від 02.09.2003 р. ТОВ «Білайн» 03110, Київ, вул. Солом'янська, 1/3 А

З будь-яких питань, звертайтесь за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт).

Режиссер: Хироюки Морита
Сценарист: Аой Хиираги
Год выпуска: 2002
Жанр: комедия

Возвращение кота,
или Новый взгляд на старые истины

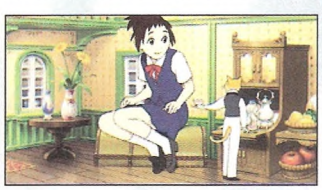
Был теплый осенний день, листья, кружась в воздухе, медленно порхали между деревьев. Солнышко прорывалось сквозь золотую листву. Я, расстелив подстилку, решила устроить импровизированный пикник в парке. Не успела я выудить из сумки пакет яблочного сока и пару бутербродов, как буквально из ниоткуда передо мной материализовалась симпатичная кошка в черных, белых и рыжих пятнах. Зеленые глаза внимательно изучали мою реакцию на непрошеную гостью. «Интересно, – подумала я, – ведь именно такие трехцветные кошки считаются в Японии приносящими удачу». И вытащила из бутерброда колбасу.

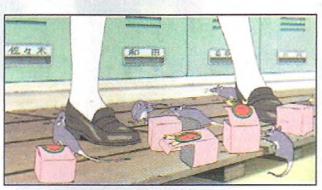
* * *

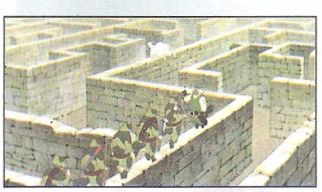
Еще с глубокой древности в витринах японских магазинов можно было увидеть специальные скульптурки умывающейся трехцветной кошки разных размеров. И если по нашей пословице «кошка умывается – гостей намывает», то у японцев она намывает покупателей и их деньги, а с ними и богатство для хозяина магазина. Да и вообще, если вспомнить, как часто мелькают кошачьи персонажи на просторах японского телевидения, в рекламе, аниме, на обложках, в стилизованных фигурках и вывесках, то Японию, пожалуй, можно считать второй страной после Египта с таким разросшимся массовым культом кошек.

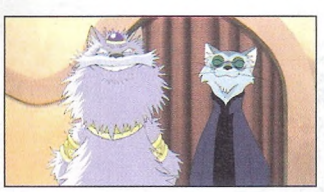
Из Японии пришел и такой известный коммерческий персонаж как Хеллоу Китти (Hello Kitty), изображаемый в виде упрощенной кошачьей мордашки с бантиком, который давно популярен не только в «кошачьей» Японии, но и во всем мире, при этом не будучи персонажем аниме – про нее, действительно, ничего не снимали, и она изначально была задумана как коммерческий логотип. Вспомним еще десятки, если не сотни, аниме-сериалов, которые пестрят нэками (девушками с кошачьими атрибутами: ушами, хвостом и мягкими лапками, а иногда и покрытые шерстью), разодетые в рюшевые одежки и, как правило, обладающими своенравным характером. В общем, можно сказать, что у японцев настоящая «кошкомания».

Упомянутые выше аниме-сериалы, между прочим, обладают в своем большинстве одним недостатком: заезженным сюжетом. Но этих сериалов столько, что найти что-то кардинально новое и не стереотипное, а кроме того, и интересное в этом «кошачьем» жанре достаточно тяжело. Из новенького видео мне вспоми-









нается лишь Кот в сапогах из «Шрек-2», да еще достаточно яркий образ Кошки-капитана из диснеевской «Планеты сокровищ». Кстати, после выхода этой ленты многие анимешники злорадствовали: мол, исчерпался Дисней, теперь вот нагло спер образ нэки из японской анимации. Но не стоит забывать, что всё новое – это хорошо забытое старое.

Совсем недавно мне удалось посмотреть аниме студии Ghibli «Возвращение кота» выпуска 2002 года. Это не было похоже ни на одну типичную аниме-штамповку. Сразу было видно, что это работа мастера – великого Хайяо Миядзаки. Классическое описание любого его творения в анимации: интересно и детям и взрослым, очень красиво, обязательно волшебно и, следовательно, сказочно, но в то же время реалистично и качественно, увлекательно благодаря сюжету.

Режиссером ленты «Возвращение кота» стал Хироюки Морита, известный по таким хитам, как «Служба доставки Кики» и «Совершенная синева». Миядзаки же выступал скорее как координатор и автор общей концепции фильма. Тем не менее авторский стиль чувствуется во всем, начиная от качества анимации и заканчивая отлично проработанными яркими персонажами.

Ожившая игрушка – кот Барон – ни на секунду не выходит из образа джентльмена, в виде которого его и сделали, Толстяк – поначалу грубый и невежливый толстый кот, на протяжении фильма раскрывает свою истинную дружескую и к тому же прожорливую природу. Король кошачьей страны, властный старый кошак, сохраняет выдержку даже в моменты собственного позора. Нежная Юки является образцом преданной кошки. В общем, каждый кот/кошка предстает перед зрителем далеко не штампом кавайной (по-японски милой) нэки в оборках.

Если вы внимательно пересмотрите это аниме, вы увидите, что даже среди второстепенных персонажей нет одинаковых котов: кот-повар, кот-визирь или кот-метатель ножей, – все они абсолютно разные по типажу герои. Именно поэтому интересно следить за приключениями кошек и девочки по имени Хару во главе. Думаете, спасли кота из-под колес машины и всё? Нетушки! Придется вам как минимум выслушать от кота благодарность (неужели вы сомневались в том, что коты умеют говорить?), потом принять у себя Короля котов вместе с его свитой персон эдак в сто, потом выбраться из-под груд кошачьих подарков, валящихся на вас отовсюду… а потом лучше все-таки посмотреть это аниме. Будете знать, к чему может привести благородный поступок!

Юмор также присутствует, посмеяться вам удастся не раз и не два. «Летательный аппарат» есть только один – это постоянно выручающий героев из сложных ситуаций ворон. Тем не менее тема полета регулярно появляется в фильме: например, кого-нибудь выкидывают из окна высокой башни, и он красочно летит по направлению к земле – это же

Миядзаки делал как-никак! Красивые фоны природы, конечно, тоже присутствуют.

Главная героиня, школьница, попадает во всю эту историю абсолютно случайно уже упомянутым выше способом. И самая главная угроза для нее на протяжении всей ленты – это женитьба на принце… Вроде бы сюжет и подходит для идеальной сказки, но есть маленький нюанс: принц этот – кот. Но ведь каждой девушке хочется когда-нибудь ощутить себя принцессой, вот и Хару колеблется: почему бы не попробовать? Ведь так можно заодно и легендарную Страну кошек увидеть! Кроме того, в последний момент, у алтаря, всегда можно сказать «нет». Но чем дальше ее заносит судьба, тем больше она понимает, как ошибалась. Особенно она это понимает, когда у нее отрастают уши, хвост и усы. И затея побывать в волшебной стране кажется не такой уж и увлекательной.

Как может догадаться читатель, это аниме о приключениях, дружбе, верности и, конечно же, сказочном волшебстве. И то, на чем всегда выигрывает признанный мастер японской анимации, – это реалистичность персонажей, их мимика, богатый внутренний мир. Каждый из них не просто раскрашенная картинка, а интересный, живой герой, которому зритель сопереживает на сто процентов.

* * *

«Вкусно?» – спросила я у облизывающейся трехцветной кошки. Она кивнула головой. «Погода пока хорошая, приятно греться на солнышке», – продолжила я, вставая с покрывала. Кошка кивнула еще раз. Не знаю, специально или нет она это делала, но оборачиваться я не стала. Хитрые зеленые глаза провожали меня до самого конца парка.

Happyness&Sova

Просто [слово, которое здесь никогда не напечатают]-ное КИНО

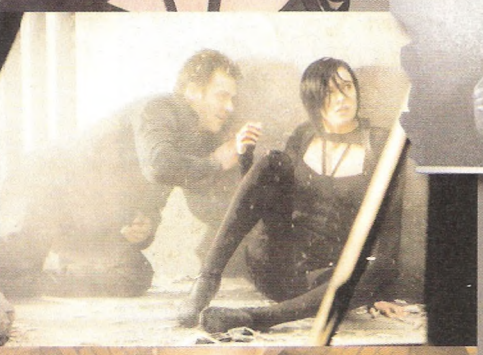
Я не знаю, кто может испытывать оптимизм по поводу состояния дел в жанре фантастики. Возможно, производители мелодрам и комедий. Да еще, быть может, какие-нибудь игроки «Шахтера» – видите, не только у нас все идет через то место, каким мы обсиживаем скамейки запасных – это мировая тенденция. Мы, так сказать, в тренде. Но, оказывается, один такой человек все-таки был. Точнее, была – столь титулованная, сколь и малоизвестная режиссерка Karyn Kusama. И вот, когда никто не ждал, она с коварством своей героини Эон Флакс тихонько подкралась сзади и свернула нам наше мировоззрение. И теперь мы уже никогда не сможем смотреть на жанр фантастики по-прежнему. (Надо бы здесь написать большими буквами какое-нибудь неприличное слово, чтобы хоть чуть-чуть сбить градус пафоса в предыдущем предложении.)

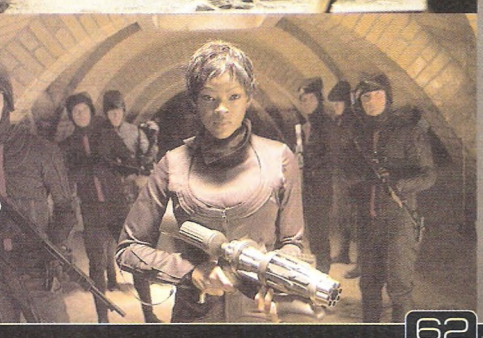
Кстати, проверьте «Книгу Судеб». Там, наверное, написано что-то вроде: «Всадники Апокалипсиса появятся, когда сместится ось Земли, когда нарушатся основы бытия и случится то, что не могло случится – Алла бросит Филиппа, – а потом появится действительно инновационный фантастический фильм». Короче, все совпадает. Обновите запасы соли и спичек.

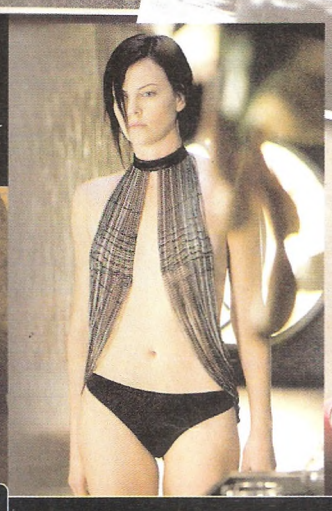
Название: «Эон Флакс»
Жанр: о спасителе человечества и, по совместительству, жанра фантастики

Вы даже можете не ходить на этот фильм – и ничего не потеряете. В течение следующих пяти лет его все будут разворовывать по деталям так активно, что вы непременно его увидите, пускай и фрагментами, по меньшей мере раз пять до конца этого десятилетия.

В этом фильме фантастично все: мобильники, имплантированные в мозг, роскошные ноги Шарлиз Терон, дотошность подхода к малейшим деталям, невероятно стильная картинка, музыка, драки, костюмы, сценарий, монтаж и финальные титры. Вот это и называется фантастикой, господа фильмейкеры. Так что отправьте своих истекающих слизью зелененьких человечков на пенсию рекламировать капли от насморка и займитесь делом.







ПОДПИСНАЯ КАМПАНИЯ НА 2006 год

Не упустите свой шанс выиграть главный приз от компании

XEROX®
www.xerox.ua

А также:

10 футболок
от компании
"IP Telecom"

20 годовых подписок
на "COMPUTERWORLD/УКРАИНА"
или "ШПИЛЬ!"

Суперсовременный ЖК-монитор

ТЕПЕРЬ НА 140 СТРАНИЦАХ И ВСЕГДА С ДИСКОМ

Для участия в розыгрыше необходимо до 25 января 2006 года прислать в редакцию копию квитанции о подписке на журнал

КОМПЬЮТЕРЫ и программы

и копию документа, подтверждающего оплату. Обязательно укажите в письме Ваши имя, фамилию, отчество и номер контактного телефона.

03680, Киев, пр-т Победы, 53
Тел.: 454-0873, 454-0874

* Под получением призов подразумевается их покупка за 1 грн.

На диске «Шпиль!» №1 вы найдете:

Демо-версия
- The Kings of the Dark Age
- Legendo's The Three Musketeers
- Theseus – Возвращение Героя

Патчи
- NFS: Most Wanted
- Вивисектор: Зверь внутри
- Quake IV
- Sid Meier's Civilization IV
- Warhammer 40K: Dawn of War: Winter Assault

Руководство
- Tom Clancy's Splinter Cell – Теория Хаоса

Читы
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Starship Troopers
- Need for Speed: Most Wanted

Клубничка
- Демки игр Amazing Gaming и pro100 на Asus Autumn Cup 2005 в Москве

Видеоролики
- 50Cent: Bulletproof
- Crazy Frog Racer
- Prey
- Splinter Cell 4
- Hitman: Blood Money
- PlayStation 3 – презентация возможностей

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

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

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

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

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА
Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»				11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»				11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

_____

Номер телефона (с кодом) _____

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (50), січень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 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
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
А. Бєлих
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 14.12.2005.

Наклад 28 000 прим.

Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зак. №05-5263

Друк офсетний
Формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 451-48-03.

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

ЕПОС

IP TELECOM
Ай Пі Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: *shpil@comizdat.com*

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

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

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

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

ФІШКА®

WWW.FISHKA.COM.UA

wap.fishka.com.ua

Інструкція для замовлення

▶ **Поліфонічні мелодії:** для замовлення впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де **X** заміни на **5** і відправ на номер **10659**

▶ **Мономелодії:** для отримання впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де для телефонів **Nokia, Samsung X** заміни на **2**; для телефонів **Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X** заміни на **3**; для телефонів **Siemens X** заміни на **4** і відправ на номер **10659**

▶ **Тони для будильника:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер **10899**

▶ **Тони для SMS:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер **10659**

▶ **Супервуки:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом супервуку на номер **10659**

▶ **Караоке:** для замовлення впиши в текст SMS-повідомлення код караоке і відправ на номер **10899**

▶ **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659**

▶ **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер **4455**

▶ **Java-ігри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899**

▶ **Фан-відео:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер **5599**

*Для абонентів life:) відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер **4545**

▶ **Теми для телефонів:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер **5599**

*Для абонентів life:) відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер **4545**

▶ **Java-книги:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом книги на номер **5599**

*Для абонентів life:) відправ SMS-повідомлення з кодом книги на номер **4545**

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10659** – 5 грн. з ПДВ, **4455** – 8 грн. з ПДВ, **10899** – 9 грн. з ПДВ, **5599, 4545** – 15 грн. з ПДВ. Отримання – безкоштовно.

Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на **www.fishka.com.ua**, повний каталог сервісів на **wap.fishka.com.ua**

10659 ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ

4 Strings	Sunrise	X9190078
50 Cent	Outta control	X9202178
Aaron D feat. Dj Wes	Do you really want to hurt me	X9188078
A-Ha	Celice	X9181578
Alanis Morisette	Crazy	X9202778
Arash&Блестящие	Восточная сказка	X9199478
Blue Led	Home	X9203578
Bodyrockers	Round & round	X9203278
D-Code	My immortal (remix)	X9188278
Dj Alligator	Yallah yallah	X9203078
Faithless	Insomnia 2005	X9202278
John Marks	Update	X9190278
Lou Bega & Алиби	Bachata	X9189678
Madonna	Hung up	X9201878
Marcella Woods	Love shines through	X9188178
Missy Elliot	Teary eyed	X9201978
Moby	Beautiful	X9202878
Poker Pets feat. Nate James	Lovin' you	X9203478
Ron Van Den Beuken	Sunset	X9190178
Ron Van Den Beuken pres. Clokx	Feelings	X9190378
Scooter	Hello	X9202078
Shapeshifters	Back to basics	X9203378
Smash	Как же так может быть	X9202378
Sugababes	Push the button	X9189778
Тенхаз	Can't resist	X9203178
Ани Лорак	Car song	X9189478
А-Студио	Ты	X9190578
Ассорти	Ивушка	X9190678
Ирина Билык	Навсегда	X9189878
Валерия	Ключики	X9190478
Зенифира	Так и оставим	X9202978
Краски	А сердечко плачет	X9190778
Катя Лель	Париж	X9202478
Валерий Меладзе	Иностранец	X9189578
Оксана Ельзи	Без бою	X9182778
Стас Пьеха и Валерия	Расставание	X9202578
Тату	All about as	X9189978

10899 ТОНИ ДЛЯ БУДИЛЬНИКА

Просыпайся, соня! Пивные уже открыты!	1600578
Вставай скорее, дорогой! Девушки ждут!	1600978
Блеееяяя... опять этот звон!	1601178
Вставай соня, а то сейчас под себя сходишь	1602878
Вставай! Бля буду - уже утро!	1603078

10659 ТОНИ ДЛЯ SMS

Радуйся, упырь. Тебе СМС от какой-то гниды	40025678
Вам сообщение от агента Вовочки	40024678
Вам сообщение от вашего друга Бен Ладена	40024378
Не буди во мне зверя. Прочитай СМСку	40025878
Кажется нам пришло сообщение с Юпитера	40025378

10659 СУПЕРЗВУКИ

Здарова, братан, есть базар, надо перетереть!	40023178
Ты ...юк ...ый ответь ... на этот ...ий вызов!	40022378
Подонки! э-э-э Хозяин, тебе звонят!	40021678
Хозяин, тебе звонят враги	40020778
Не трожь меня, мне хреново	40024278

▶ Телефони, що підтримують послуги **Супервуки, Тони для SMS:** **Nokia** 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6650, 7610, 7650, **Siemens** C65, C75, CX65, M65, S65, SL65, SX65, SX1; **Sony Ericsson** K300i, K500i, P910i, U6 R700i, K700i, C2100, C3320, C3400, F2100, F2410, G5310, G5500, **Motorola** E398, C380, C650, V180, V220, V300, V535, V600, V620, Razr V3; **Samsung** C100, C110, C200, C200N, C210, C230, D500, D500E, E100, E300, E330, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E800, E820, P400, P510, X120, X140, X450, X460, X620, Z130; **Panasonic** A500, **Pantech** GB300

▶ Телефони, що підтримують послуги **Тони для будильника:** **Nokia** 3220, 3230, 3660, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 7710, 8800, 8910, N70, N-Gage, N-Gage QD; **Siemens** CX65, CX75, CF75, M75, ME75, S65, SL65, SP65, SX1; **Sony Ericsson** K300i, K500i, K600i, K700i, K750i, P800, P900, P910i, W550i, W600i, W700i, W800, W810i, W850i, W900, Z1010; **Motorola** A1200, E1000, E1070, E1120, E1200, E1300, E1360, E1378, E398, V180, V220, V300, V535, V600, V620, V635, Razr V3; **Samsung** C100, C110, C120, C130, C200, C200N, C210, C230, D410, D500, D500E, D600, E300, E310, E315, E316, E317, E330, E335, E350, E360, E370, E380, E390, E530, E570, E590, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, E840, P400, P510, P520, P730, P735, V200, V205, X140, X450, X460, X480, X488, X490, X495, X497, X500, X510, X530, X600, X610, X640; **Panasonic** A500, E700, E707, E708, E709, E715, E717, E719, E725, E727, E728, E729, E735, E737, E738, E739, E745, E747, E748, E749, E755, E757, E758, E759, E765, E767, E768, E769, E775, E777, E778, E779, E785, E787, E788, E789, E795, E797, E798, E799, X300, X400, X480, X500, X510, X640; **Pantech** GB300

10899 JAVA-ІГРИ

Bikini Balls

Екстримальний арканоїд, повний найрізноманітніших бонусів, небезпечних створінь та барвистих блоків. Але це ще не все. Дія гри відбувається на фоні неперевершених красунь, що знемагають від бажання показати свої принади . Тільки розлючений м'яч може звільнити чарівних подруг з полону. Дай їм те, що вони хочуть!

Samsung: C100, C110, C200, C200N, C210, C230, D500, D500E, E100, E300, E330, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E800, E820, P400, P510, X120, X140, X450, X460, X620, Z130; **Sony Ericsson:** P900, P910i

19222378

Амазонки 3D

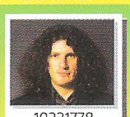
Це новий 3D шутер, в якому стріляти тобі доведеться в амазонок - жінок-воїнів, і при цьому доволі сексуальних. А ще цікавіше, що ти стрілятимеш у них чарівними стрілами. Після кількох влучних пострілів красуня закохується у тебе і не може більше опиратися

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610; **Motorola:** C380, C650, E398, V180, V220, V3, V300, V500, V525, V535, V600, V620, V635; **Siemens:** C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, SL65, SP65; **Sony Ericsson:** K700i, K750i, Z1010

19123778

10899 КАРАОКЕ

19221678
Benassi Bros & Dhany
Make me feel



19221778
Скрябін
Не даєш

19222078
Robbie Williams
Tripping

19222278
Anastacia
Everything burns

Телефони, що підтримують послугу **Караоке:** **Nokia** 3220, 3230, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 7610; **Siemens** A65, C60, C65, C75, CX65, CX70, M55, M65, M75, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65; **Samsung** C100, C110, C200, C230, E100, E300, E330, E630, E700, E710, E800, E820, P400, P510, X100, X140, X450, X460, X600; **LG** C1100, F1200, F2100, G1600; **Motorola** C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, V525, V535, V600, V620; **Sony Ericsson** K500i, T610, T630, Z600; **Panasonic** X700

10659 КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

56688278

56707978

56755878

56721878

56724178

56728278

56730778

56731378

56752078

56756078

56756278

56763578

56753278

56754378

4455 АНІМАЦІЯ

200108078

200102678

200104378

200109578

200108878

▶ Телефони, що підтримують послугу **Анімація:** **Nokia** 9300, 8800, 7710, 7650, 7610, 7600, 7280, 7270, 7260, 7250, 7250i, 7210, 6822, 6820, 6800, 6670, 6630, 6610, 6600, 6260, 6230i, 6230, 6220, 6170, 6100, 6101, 6021, 5140, 5100, 3660, 3300, 3220, 3230, 3100, 2650, N-Gage QD; **Siemens** A60, SL55, S55, M65, M75, MC60, C65, CF62, SX1, S65, SK65, CX65, CX75; **Samsung** Z130, E530, X120, E300, E330, E600, E630, E700, P510, E710, E720, E800, E820, X140, X400, X450, X460, X480, D410, D500, X100, X600, X610, X640, T500; **Sony Ericsson** T610, T630, P800, P900, P910i, K500i, K700i; **LG** A7150, B2000, B2100, C2100, C3320, C3400, F1200, F2100, F2410, G1610, G1800, G5300, G5310, G5500, G5600, G7100, M4410, L3100; **Motorola** C380, C650, E398, V180, V220, V300, V535, V600, V620, Razr V3; **Alcatel** 556, 735, 535, 756; **Panasonic** X70, G60, A200, X400, X500, G70; **Fly** A130, V30; **Pantech** GB300

Голосові послуги

460 ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПОРТАЛ — СПОРТИВНІ ФІШКИ

Будь в курсі всіх спортивних подій та результатів!

Зателефонуй за номером 460 та отримай найсвіжішу інформацію про результати спортивних змагань

- футбол
- теніс
- бейсбол
- баскетбол
- хокей
- інші

Сервіс працює цілодобово. Вартість послуги: 1,60 грн. за з'єднання, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПФ)

511 Замовлення мелодій за допомогою диспетчера

Дуже простий спосіб отримати мелодію!

Зателефонуй за номером 511 та замов мелодію, яку бажаєш отримати!

Сервіс працює цілодобово. Вартість послуги: 7 грн. за з'єднання, 1,60 грн. за хвилину розмови. (Ціни наведено з ПДВ, без ПФ)

450 ПОРТАЛ КОХАННЯ

Зателефонуй за номером 450 та отримай масу задоволення

Найсексуальніші дівчата та хлопці розповідають про свої потаємні історії та бажання. Велика кількість історій з життя, еротичних розповідей, неформального кохання та нетрадиційного сексу

Сервіс працює цілодобово. Тільки для повнолітніх.

Вартість послуги: 1,60 грн. за з'єднання, 4,47 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПФ)

504 ПОРТАЛ СМІХУ

Зателефонуй за номером 504 та отримай море задоволення та сміху!

Найвеселіші жарти, приколи та анекдоти від **"Веселих яєць"**, найяскравіші радіо-розіграші **"Ведомости по-киевски"**, анекдоти найвідомішихгумористів із шоу **"Золотий Гусак"**, а також тости, фішки від веселих таксистів та багато іншого!

Сервіс працює цілодобово. Вартість послуги: 1, 60 грн. за з'єднання, 3,84 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПФ)

5599 ТЕМИ для мобільних телефонів 4545*

1805978

1806278

1810878

1811078

Nokia: 3220, 3230, 5140i, 6020, 6030, 6260, 6600, 6630, 6670,7260, 7610; **Sony Ericsson**: K500i, K700i; **Motorola:** E398, V3, V300, V500, V525, V535, V600, V620

5599 JAVA-КНИГИ 4545*

3700178

3700278

3700378

3700678

Телефони, що підтримують послугу **Java-книги:** **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3660, 5100, 5140, 5140i,6020, 6021, 6030, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260,7610, 7650, 8800; **Sony Ericsson** K500i; **Motorola** E398, V3, V300, V500, V525, V535, V600, V620, V635; **Samsung** E300, E330, E630, E700, E710, E800, E820, P510, X450, X460; **Siemens** C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, SL65, SP65

5599 ФАН-ВІДЕО 4545*

1500278

1500878

1503378

1503578

Siemens: CX75, M75, SK65, SX1; **Nokia:** 3220, 3230, 3650, 3660, 6021, 6101, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7610, 7700, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; **Samsung:** Z130, E530, E720; **Sony Ericsson:** K300i, K500i, K700i, K750i, P800, P900, P910i; **Motorola:** Razr V3; **Alcatel:** 756; **Panasonic:** X700

БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відправ SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно* каталог VIP. В каталозі ти знайдеш наймодніші мелодії, картинки, відео, ігри та багато іншого. Оновлення каталогу — щоденно. Каталог сумісний лише з телефонами, які мають підтримку технології java та кольоровий екран

* тарифікується лише вартість стандартного SMS-повідомлення згідно тарифного плану оператора та використання WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP

4554

Для абонентів усіх національних GSM-операторів

Point Com
© 2005
Point Com Ltd

Контент-провайдер ТОВ "Пойнт Ком"
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-ігор, інших розважальних сервісів і послуг, а також партнерські програми www.fishka.com.ua
Технічна підтримка (044) 235 1355 (цілодобово)

уяви справжній вибух мультимедіа

Новий ноутбук Samsung M50 на базі мобільної технології Intel® Centrino™ подарує вам широкий простір для розваг та роботи на 17" екрані

M50

- Мобільна технологія Intel® Centrino™:
  - Процесор Intel® Pentium® M 770 (2.13 ГГц)
  - Безпровідний зв'язок Intel® Pro/Wireless Network Connection 802.11 b/g
- 17" WXGA LCD (Super Bright Gloss, 200 nit)
- Пам'ять 1 Гб DDR2 SODIMM, макс. 2 Гб
- Жорсткий диск 100 Гб SMART UltraDMA, SATA, 5400 об./хв.
- Nvidia Geforce Go 6600 128 Мб
- Bluetooth
- Super Multi Dual Layer Drive
- 4 USB 2.0, IEEE1394, 1 Type II PC card
- 5-в-1 зчитувач карт MS, MS Pro, SD, XD, MMC
- RJ11, RJ45, TV-out (SVHS), VGA, Mic-in, Headphone-out (підтримка оптично[illegible]S/PDIF)
- Підтримка X-Dock
- Пульт дистанційного керування (тип PC card)
- Стандартна та підсилена батареї у комплекті
- Windows XP Pro
- Програвач AV Station, AV Station Now
- Вага 2.99 кг (з стандартною батареєю), товщина 34.4 мм

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

SAMSUNG

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium та Pentium є торговими марками або зареєстрованими торговими марками корпорації Intel та її представництв у Сполучених Штатах та інших країнах.