

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№2
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Half-Life 2: Aftermath

полураспад после мата

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

зелененький он был

Prey

Ацкий Сотона! Убей себя ая стену!

ПОСТЕРЫ



ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Psychonauts, Supreme Commander, Paraworld, Frame City Killer, Jagged Alliance 3D, UFO: After-shock, We love Katamari, Магия крови, Ex Machina, King Kong, Корсары 3, SonyEricsson W810i, System of a Down «Hypnotize», Дневной дозор, Гарри Поттер и Кубок огня, Кинг Конг, Хроники Нарнии

ISSN 1609-900002



9 771609 900008 02>

Подписной индекс — 23852

КОЛЕКЦІЯ НОСІЇВ ІНФОРМАЦІЇ LG

Осінь - Зима

2005 - 2006



OPTICAL MEDIA



USB DRIVE



FLASH MEMORY CARD



Lifé's Good  **LG**

Delfics®

комп'ютери

**ВИСОКА ПРОДУКТИВНІСТЬ,
КОЛИ ВОНА ВАМ ДІЙСНО НЕОБХІДНА.**

Виконуйте кілька ресурсоемних завдань одночасно
за допомогою ПК Delfics® DDS на базі
двоядерного процесору Intel® Pentium® D.

**АКЦІЯ! MP3 плеєр
в ПОДАРУНОК!**

Кожному покупцю акційного ПК Delfics®
MP3 плеєр з пам'яттю 256 Мб у подарунок!

ПК Delfics® DDS

На базі процесору

Intel® Pentium® D 820 2.8 GHz, двоядерний

- Материнська плата на базі Intel® 945P
- Оперативна пам'ять DDR II 512Mb 533 MHz
- Жорсткий диск 160GB 7200 Serial ATA II
- Відеоадаптер ATI X1300PRO SAPPHIRE
- 256MB/128bit/TV/DVI PCIeX
- Оптичний привід DVD-RW/+RW
- Корпус Foxconn 350W

**4099
грн.**

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті www.gigabait.com.ua

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

✉ м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6
☎ (044) 279-2215, 279-8643, 279-8476

✉ м. Київ, пр. Маяковського, 10
☎ (044) 515-8475, 536-0923

✉ м. Київ, пр. Московський, 16
☎ (044) 501-0318, 419-8188

✉ м. Київ, вул. Тимошенка, 21
☎ (044) 426-1702, 426-1431,
(044) 426-2350

✉ м. Київ, вул. Декабристів, 9
☎ (044) 562-66-9

✉ м. Біла Церква, бульв. Перемоги, 99
☎ (04463) 4-49-35, 4-47-52

✉ м. Житомир, пров. Вацківський, 3
☎ (0412) 41-2753

✉ м. Житомир, Старий бульвар, 2
(В. Бердичівська, 26)
☎ (0412) 42-1616, 34-4490

✉ м. Кіровоград, вул. Преображенська, 3а
☎ (0522) 35-1767

✉ м. Сімферополь, вул. Гоголя, 15
☎ (0652) 51-0168, 51-0167

✉ м. Чернігів, вул. Мстиславська, 33
☎ (04622) 7-47-07

Отримай GigaCard

у київських салонах-магазинах
«ГігаБайт» та купи неакційні
товари зі **знижкою**

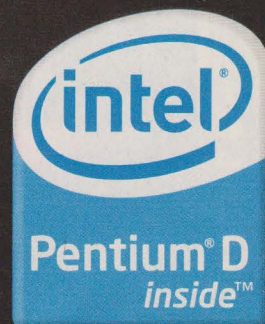
від **3% до 5%**
подробити у магазинах «ГігаБайт»

**КРЕДИТ
НА 1 РІК ПІД 0%**

Гарантія на ПК Delfics® – 3 роки.

ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

* Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. Термін дії акції з 1 по 28 лютого 2006 року. Акція дійсна у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт». Подарунком вважається придбання послуги за 1 гривню. Подарунки поверненню й обміну не підлягають.



Логотип Delfics – товарний знак ТОВ «Комп'ютер-Сервіс».
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.

Что бы там ни говорили, компьютерные игры в стиле action, как ничто другое укрепляет психику и закаляет от жизненных неудач. Там, где другой расстроится до слез – «Ой, разбил любимую фарфоровую чашечку! О боже, что может быть хуже?!», любитель компьютерных игр только философски пожмет плечами: «Могло быть и хуже. Отлетевший осколок мог вспороть мне набедренную вену. На запах свежей крови сбежались бы гигантские крысы-мутанты. Возможно, я с ними и справился бы. Но с отгрызенной ногой я был бы абсолютно беспомощен против бойцов SWAT, которые могут ворваться сюда на шум драки. Короче, легко отделался!», – и довольно улыбнется.

Неправда и то, что рассказывают о якобы бы психопатах, создающих компьютерные игры. Мол, Джона Ромеро еще в шестнадцать лет посадили на электрический стул за вооруженный разбой. А в двадцать пять его повесили за серию убийств с помощью зубной щетки и рулона туалетной бумаги. А в тридцать пять этот маньяк стал директором компании, выпускающей компьютерные игры. А еще по пятницам он ест младенцев в молочном соусе со спагетти.

Все это, разумеется, чушь – никакой он не каннибал и не псих. Удивительно, как людская молва может невероятно раздуть невинный случай, когда Джону однажды принесли в кафе одинарный сэндвич вместо двойного, и он отрезал уши официанту, положил их в сэндвич и съел. Кроме того, он лично извинился за эту шутку перед сотрудником и перед всем коллективом кафе.

Так что, как вы сами видите, молва о нездоровой и жестокой психике людей из нашей отрасли сильно преувеличена. На этом месте я вынужден закругляться – кровь в моей чернильнице почти закончилась. Да и пергамент из человеческой кожи, на котором я пишу эти строки, подходит к концу.

Берегите себя.

by Olmer



Эхо планеты		
	Игропанорама	4
	Абзацы февраля: мультотквесты, аркадомульты	6
	Подписная кампания: Революция	9
Girl of the Month		
	Dead or Alive 4	8
MegaGame		
	Psychonauts	10
	Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse	14
Мегаждем-с!		
	Supreme Commander	18
Ждем-с!		
	Half-Life 2: Aftermath	22
	Prey	24
	Paraworld	26
	Frame City Killer	28
	Jagged Alliance 3D	30
To play or not to play		
	UFO: Aftershock	36
	We love Katamari	38
	Магия крови	40
	Ex Machina	42
	King Kong	44
	Корсары 3	47
Cell-o-FAN		
	SonyEriccson W810i	48
Музыкальное Чтиво!		
	System of a Down «Hypnotize»	50
Columbia Бразерс		
	Дневной дозор	51
	Гарри Поттер и Кубок огня	51
	Хроники Нарнии	52
	Кинг Конг	53
Animania		
	Международный Киевский Фестиваль Рисованных Историй «9 мир»	54
Чувааак!		
	Глава ATARI в Украине	56
Clubничка		
	«Самый богатый геймер» 2005	58
	Рейтинг украинских команд по Counter-Strike	58
	Настольный WarCraft	59
Железный Воом!		
	MP3 плеер iToy ph-15-256	60
	Акустика 5.1 – Microlab A6601 и US Blaster 4020	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).

ЯСКРАВІ ІДЕЇ. ЯСКРАВИЙ ДРУК.

НОВИЙ



HP DESKJET 3940¹

- 16 стор./хв ч/б, 12 стор./хв колір
- Роздільна здатність 4800 x 1200 т/д
- 4-кольоровий друк за допомогою технології PhotoRet III²
- Друк документів з лазерною якістю та кольорових фотознімків формату від 10x15 до А4
- Ультракомпактний дизайн

HP DESKJET 5443

- 22 стор./хв ч/б, 21 стор./хв колір
- Роздільна здатність 4800 x 1200 т/д
- 6-кольоровий друк за допомогою технології PhotoRet IV (опційно)
- Друк фотознімків формату 10x15 за 27 секунд
- Пам'ять 32Мб
- Порт PictBridge³



HP DESKJET 5943

- 30 стор./хв ч/б, 24 стор./хв колір
- Роздільна здатність 4800 x 1200 т/д
- 6-кольоровий друк за допомогою технології PhotoRet IV (опційно)
- Пам'ять 32Мб
- Оптичний сенсор типу паперу
- Порт PictBridge
- Друк без полів
- Індикатор рівня чорнил

Отримуйте задоволення від друку якісних кольорових документів та фотознімків з принтерами

HP Deskjet та чорнилами HP Vivera⁴. Принтери HP Deskjet — ідеальне рішення для повсякденного друку всього, що Вам потрібно. Вони прості у користуванні та доступні за ціною!

Оберіть свободу рішень з принтерами HP Deskjet!



HP 135 Series Photo Pack¹ —

набір HP для фотодруку з картриджем HP 135 плюс 100 аркушів формату 10x15 см

Друк фотознімків лабораторної якості в домашніх умовах за доступною ціною!

- Картридж HP 135 з триколіровим картриджем (блакитний, пурпуровий, жовтий)
- 100 аркушів фотопалперу щільністю 230 г/м²

Клікніть www.hp.ua/deskjet
Щоб купити принтери HP Deskjet,
телефонуйте партнерам HP вже сьогодні!

you



2006

Preferred Partner



ERC⁴ (044) 2303474; Квазар-Мікро (044) 2399988, (0322) 971321, (0482) 344007; Юнітрейд 8 800 5077070; МКС (044) 2362092, (057) 7141014, (062) 3049303, (0642) 501402, (0629) 529211; К-Трейд (044) 2529222; Фокстрот (044) 2477037; Діавест (044) 4556655; Д-Комп (056) 3701104, (0562) 319917; Еверест (044) 4647777; Компас (044) 5319730; Прексім-Д (048) 7772277; Медіавест (0322) 403464; Навігатор (044) 2419494; НІС (044) 2343838; АМІ (062) 3854888; Інтервест (062) 3826806; Сіті.ком (044) 5010101; Спарк (062) 3813205; Техніка (062) 3858250; Н-Біс (048) 7777070; Тід (0482) 375222; Спецвузавтоматика (057) 7121838, (0612) 133443, (0562) 478919, (0642) 540388; Техніка для бізнесу (0322) 740300; Авторизовані сервісні центри HP: ERC (044) 2303474; Ес енд Ті Софт-Тронік (044) 2386388, 2386390; Сервіс Майстер (044) 2054999; Авторизований постачальник сервісних запчастин: Віді Мейс (044) 4928852; Сервісні центри компанії ERC: (044) 2303484, веб-сайт: www.erc.kiev.ua; Телефонна лінія технічної підтримки HP: (044) 4903520

© 2005 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Всі права захищені.
ЕнЧПі, Preferred Partner, Ви*ЕнЧПі, ЕнЧПі Дескджет, ФотоРет, ПиктБридж, ЕнЧПі Вівера, ЕнЧПі 135 Сіріес Фото Пек, ІЕрСі, Х'юлетт-Паккард Девелопмент Компані, Ел Пі

Тепло, готично, круто

Сайт World of Gothic опубликовал интересную для многочисленной армии поклонников серии «Готика» новость – новая игра этой серии выйдет этим... летом – не летом, весной – не весной, но когда будет тепло. Так неопределенно высказался Кай Розенкранц – представитель немецкой Piranha Bytes, которая готовит к выпуску очередную, третью по счету, игру Gothic на полностью обновленном движке. Ранее ходили слухи, что игра выйдет еще до апреля, но вот теперь ждать ее так рано не придется. Укрепитесь в вере, братья и сестры, ждем еще пару месяцев!

Кроме третьей части, когда-нибудь свет увидит и четвертая: издатель JoWood, который имеет права на эту серию, уже объявил о плане издания Gothic 4, что не может не радовать. Сериал, имеющий и свою русскоязычную версию, будет жить!

А еще издатели всем фанатам мира «Готики» обещают свою версию такого же популярного, как и RPG, жанра, называемого в честь самого известного представителя – «дьябло». Выражение «Action/RPG» режет слух фанатам ролевых игр, посему скажем – свою «дьябл» сделает и Piranha Bytes. Это будет игра Gothic Episodes по мотивам Gothic и Gothic 2.

Но вы ошибаетесь, если думаете, что JoWood Productions прониклась темой. Они явно заболели «Готикой» – в их планы входит также разработка своей MMORPG. На что она будет больше похожа – на «ум-



ную» World of Warcraft или же на «популярную» Lineage, – этого еще никто не знает. Если быть последовательным, то стоило бы делать нечто «попсовое» и простое в освоении, но с сильной ролевой составляющей, а не «kill them all» а-ля Lineage. Издатели – они люди толковые, главное, чтобы вечнозеленый цвет рулеза не затмил им разум. Держим кулаки за «умную» RPG.

«Басня: Утерянные главы» и «Сотрясение»

Под Новый год компания «1С» подписала договор на локализацию и издание игр

Fable и Quake 4. Будучи последовательными, господа из «1С» «загребают» все самые-самые хиты, заставляя конкурентов на территории СНГ серьезно попотеть, чтобы заполучить такие же сильные контракты.

Одна из лучших игр, которую так и хочется пройти снова и снова – Fable: The Lost Chapters, – это, конечно, хорошо, но вот еще более правильно – это Quake 4, обещающая стать

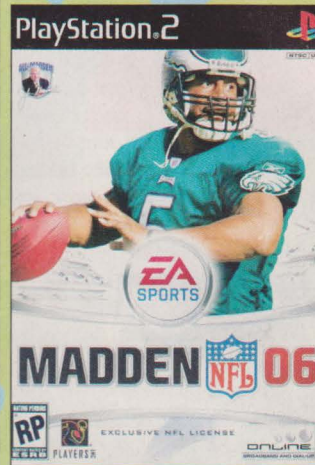
новой Quake 3: Arena в том, что касается популярности у киберспортсменов. Пока в Америке и Европе более популярен Painkiller, но кто его знает, как оно будет в 2006 году? И в таком случае «1С» поступила очень дальнорзрочно.

А вы говорите «приставки»!

В то время, как у нас в стране приставки еще не получили такого распространения, как ПК (ничего, их время еще придет!), в остальном мире приставки, игры для них и аксессуаров – это часть очень прибыльного бизнеса. Маркетинговое агентство NPD опубликовало результаты своего анализа приставочного рынка в США за 2005 год. Результаты, как всегда, специфичные – кто их поймет, этих американцев, – но все равно очень интересные и познавательные. Вот десятка игр, проданных самыми большими тиражами:

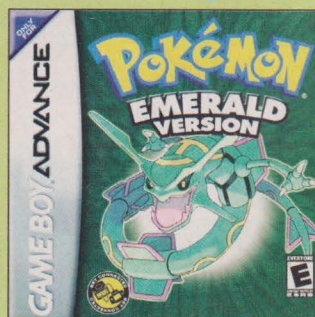
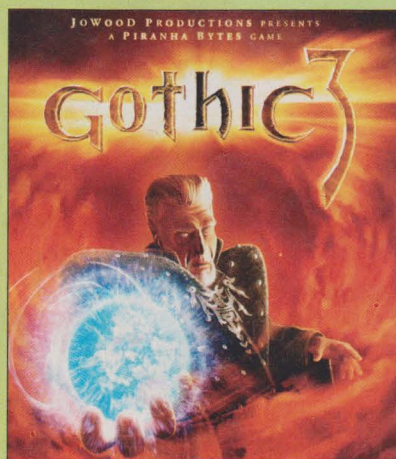
1. Madden NFL 06 (PS2) – 2,9 млн. штук
2. Pokemon Emerald (GBA) – 1,7 млн. штук
3. Gran Turismo 4 (PS2) – 1,5 млн. штук

4. Madden NFL 06 (Xbox) – 1,2 млн. штук
5. NCAA Football 06 (PS2) – 1,1 млн. штук
6. Star Wars: Battlefront II (PS2) – 1 млн. штук
7. MVP Baseball 2005 (PS2) – 970 тыс. штук
8. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (PS2) – 930 тыс. штук
9. NBA Live 06 (PS2) – 820 тыс. штук
10. LEGO Star Wars (PS2) – 800 тыс. штук



Объем рынка приставок, игрушек и причудливых к ним в целом компания оценила в сумму 10,5 миллиардов долларов. Страшное число, блин! Аж не хочется смотреть на бюджет Украины...

Ну и наше мнение. Приставки – это добро. Компьютер – это хорошо, но заплатить пару сотен за приставку и не гнаться за апгрейдами – это классно. В приставочном бизнесе разработчик, а не пользователь, думает о том, как сделать так, чтобы игрушка «пошла». Если игру выпустили для вашей приставки – она на ней пойдет, и там не будет написано «Докупите еще памяти, поменяйте видеокарту и процессор, и вообще, ваш комп – старое корыто».



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](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 ігор, 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



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

«Вечера на хуторе близ Диканьки»

Что ж поделаешь, если такой привычный и любимый нами жанр, как фэнтези, подразумевает упоминание героев только западноевропейских мифов средневековья? Увы, но ничего не напишешь... А вот Гоголь понаписывал столько всего, что хватит на сотню фильмов, тринадцать мифологий и пять жанров! Так что можно сказать, что существует наше родное украинское «около-фэнтези», где бесы, ведьмы и колдуны, Вии и прочие Хомя с панночками правят бал и устраивают такие фокусы, что средневековым европейцам и не снились!



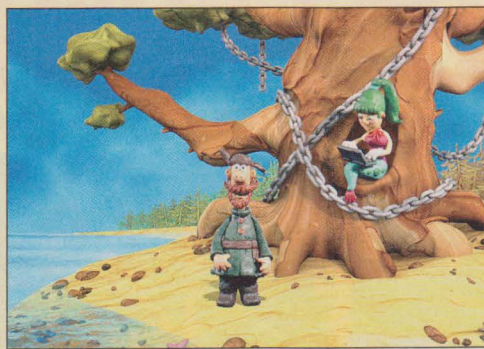
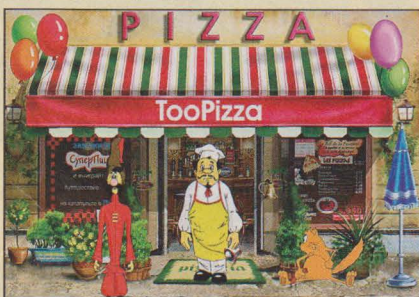
Чего превозносить гоблинов и орков? Зачем нам тролли и некроманты? Ведь есть же ничуть не менее колоритные водяные и домовые, лешие и русалки, кикиморы, мары и моры – наши, славянские! И когда от хоббитов и эльфов уже не продохнуть, появляются игры, построенные на нашей, знакомой с детства, мифологии, прославленной великим русским и украинским писателем.

В квесте «Вечера на хуторе близ Диканьки» нам придется пройти весь путь от NPC, известного своими знатными ТХ – Оксаны, первой красавицы Диканьки, до другого NPC – царицы с ее квестовым предметом – черевичками. В общем, Скрипка с Ани Лорак отдыхают, потому что мы идем за сапогами!



Позитив:

Отличная анимационная графика



Занятные квесты
Хорошая озвучка

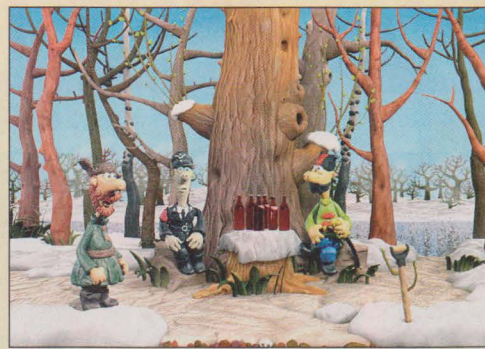
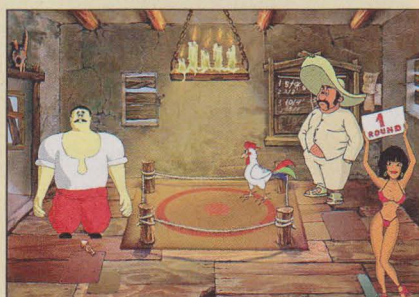


Вердикт шпильной комиссии: Любителям квестов рекомендуется!

«Как казаки Мону Лизу искали»

Сколько мультиков смотрели про казаков – да, считай, все, еще и по несколько раз! – а никак не думали, что у любимых героев есть имена! Пересказывать мульты нам не приходилось, по ходу дела в мультях герои друг друга никак не называли, издавая иногда только «Ох!», да «Ух!», да «Эх!», так что имена Тур, Грай и Око стали для нас новинкой. Мультяшный квест, которым у нас посвящен сегодняшний «абзац месяца», на супер-прикольную тему, о которой многие мечтали, а некоторые даже не думали... В общем – встречайте: «Казаки» и их приключения!

Уровней немного, сложных квестов не наблюдается, зато шуточки вполне и очень даже! Кстати, сразу же предупреждаем: самым маленьким шуточки в исполнении завсегдатаев «Джентльмен-шоу» и «Маскишоу» – Филимонова, Школьника и Барского – не всегда будут ясны по причине их доволно... хм... взрослой направленности. Поэтому играть в игру рекомендуем только средним и старшим школьникам, ну и более старшей аудитории. Стиральная машина



времени – это, конечно, чудесно, графика, передающая атмосферу в оригинальных мультиках – тоже замечательно, но основную ценность игре придает, конечно же, юмористическая составляющая.



Позитив:

Отличная озвучка
Превосходная анимация
Хорошие шутки



Вердикт шпильной комиссии: Любителям квестов рекомендуется!

«Падал прошлогодний снег – 2»

Бедный, бедный Мужик!

В первой части игры у него баню стырили, и он прошел ворон, избушки и глубокий снег, чтоб ее раздобыть обратно, и вот теперь, спустя почти два года, новая напасть сразила нашего героя – Жена.

Голос Станислава Садальского уже заставляет задуматься о том, сыграть или нет? Ну, скажем вам, если вы любите незабвенный мульт Татарского, то не задумывайтесь! Квест тоже не ахти какой, но приколы, шуточки, локация и артефакты, комменты Мужика и Автора – это все нужно видеть, слышать и (ой-ой!) участвовать в этом безобразии!

По дороге нас ждут не орки, и не гоблины (слава богу!), а такие персонажи (и об этом говорят все те, кто играл

в игру и читал Пелевина), как, например, Чапаев. Завороты сюжета, уморительный юмор – все вместе это вторая часть отличного квеста.



Позитив:

Оригинальная озвучка
Офигительные повороты сюжета



Вердикт шпильной комиссии: Да. Именно то «да», о котором вы подумали.

«Остров сокровищ»

И снова... Квест? Нифигу-лечки! На сей раз аркада. Но не детская, как в «Коте Леопольде», а самая, что ни на есть взрослая. И не такая, как в мини-играх Ларри, а просто с детским управлением. Управляя Джимом и капитаном Смоллеттом, нам придется победить пиратов, отыскать сокровища, спасти друзей, выполняя по ходу разные миссии – от стелс до самых аркадных перестрелок, не забывая при этом скакать, как кенгуру, лазить по деревьям и прочим вертикальным (и веревочным) предметам, как макака, плясь во все стороны через любимую трубочку, как верблюд, и сражаясь в рукопашном бою, как Джеки Чан. Некоторые моменты в игре заставляют почувствовать себя неловким, криворуким идиотом – но на то оно и Аркада (с большой буквы)!

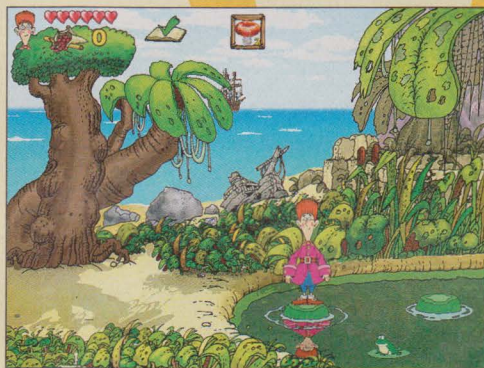


Озвучка (снова «ура!») – оригинальная, как в мультфильме, анимация – тоже (иногда кажется, что попал в мультик), шуточки – те еще. В общем, все эти знаменитые «Где карта, Билли?», «Мы их честно поделим!», «Соблюдает дня режим Джим!», да еще и в фирменном исполнении! Слабенькие загадки отлично сбалансированы сложным исполнением. Если попытаться пройти игру на время, то можно в сердцах сломать клавишу.



Позитив:

Оригинальная озвучка
Оригинальная графика



Все атрибуты настоящей аркады



Вердикт шпильной комиссии: Для любителей аркад. From Russia with love.

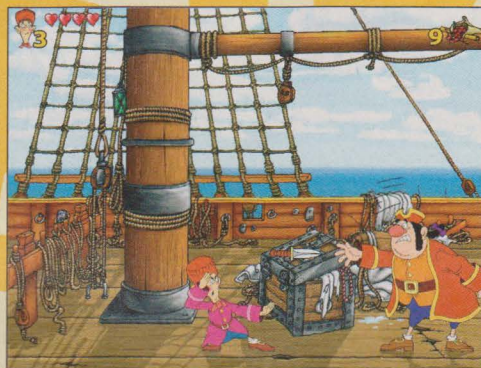
«Кот Леопольд. Догонялки»

Среди квестов у нас затесалась игра для самых маленьких – но тоже на тему мультфильмов советских времен. Кот Леопольд не злой, он просто утомился от того, что две маленькие мыши постоянно его достают... И поэтому каждый раз, когда он их видит, он решает их поймать,

чтобы дать им крепко... подумать об их поведении!

Именно за мышей мы и играем – если Серый, решающий проблемы силовыми приемами, попадает под каток или его догоняет привидение, то он пропадает, а на его место приходит Белый, уже со своими методами атаки и обороны. Но атаковать нет нужды – игра проходится, даже если все время давить «вправо», да иногда, когда уже конкретно упираешься в стену или в забор, нажимать «прыжок». В общем, как и говорилось – только для самых маленьких.

Локации самые что ни на есть мультяшные – дача, боль-



ница («Это мы, мышицы!»), дом Леопольда... Только в обратном порядке. А потом по дороге снова возвращаемся в дом. К сожалению, в озвучке принимали участие не актеры, озвучивавшие оригинальный мульт. То есть не Актер – голос Калягина это, наверное, 60 % успеха половины мультв знаменитой серии. Да и обидно, что это лишь догонялки, и нам не дали соорудить аццкую машину по метанию арбузов на даче... Ждем квестового продолжения!



Позитив:

Любимые персонажи
Простота в игре
и управлении



Вердикт шпильной комиссии: Для самых маленьких.

**Готовий до нових
можливостей?**

тел. (044) 238 6600
chicony@chicony.com.ua www.chicony.com.ua

ГЕЙМЕРСЬКІ КЛАВІАТУРИ

Chicony®

Оптові поставки ТОВ "АЛЬФА-НТ"

MISS «ШПИЛЬ!»



ФЕ
ВА
Р
А
Л

Зашпилинованы мега-призы! Виновники торжества получают свое!



В торжественной обстановке, в присутствии руководителей трех отделов и присоединившихся к ним лиц, незаинтересованные ни в чем вообще лица произвели забор квитанций о подписке, присланных к нам на розыгрыш призов. Согласно регламенту было выдернуто ровно

20 писем и квитанций о подписке, о чем мы вас информируем со всей ответственностью.

Короче, вот они – победители!

Призы от компании K-Trade

Компьютер BRAVO на базе процессора AMD Athlon 64+ с TFT монитором PROVIEW 15 дюймов

• Мельникова Л. В., г. Киев

Колонки 4U E390

- Гетманов Л. Ф., г. Александрия, Кировоградская область
- Шапран Тамара, г. Николаев
- Волюнец М. И., пгт. Ворзель, Киевская область
- Спиридонов Роман, г. Кривой Рог
- Куликов В. В., с. Близнюки, Харьковская область

Источник бесперебойного питания MGE Nova-2 AVR 600

- Андоний Виктор, с. Чагор, Черновицкая область
- Майборода Антон, г. Миргород

Тюнер TV COMPRO Video-Mate TV FM

- Сердюк Денис, г. Днепропетровск
- Куранов Андрей, с. Софиевская Борщаговка, Киевская область

Призы от интернет-магазина www.YeSPlus.in.ua World of Warcraft

- Демченко Сергей, г. Киев

Battlefield 2

- Точиленко Виктор, г. Запорожье

Bet on Soldier

- Саврасов С. О., г. Шостка
- Жеребных Алексей, г. Киев

«Метро 2»

- Неизвестный Алексей, г. Одесса
- Степаненко Н. М., г. Прилуки

«Рандеву с незнакомкой»

- Приходько А. М., с. Высокое, Черниговская область
- Биличенко Денис, г. Киев

Juiced

- Волков А. А., г. Киев
- Дульгер Иван, г. Симферополь

Все победители розыгрыша призов будут уведомлены, а способ получения приза – согласован с каждым из них.

DJ-party

В СТИЛІ ЧИСТОГО ЗВУКУ

АКУСТИЧНА МУЛЬТИМЕДІЙНА СИСТЕМА 2.1

Модель A6351

ПРЕДСТАВНИЦТВО В УКРАЇНІ :

04080, Київ, вул. Фрунзе, 40; тел/факс + 38 /044/ 238 6600

E-mail: microlab@microlab.com.ua www.microlab.com.ua

Оптові поставки ТОВ "АЛЬФА-НТ"

Название игры: Psychonauts

Разработчик: Double Fine Productions

Издатель: Buka Entertainment

Жанр: аркадно-психоаналитический action от третьей рожицы

Минимальные системные требования: процессор 1 ГГц, ОЗУ 256 Мб, видеокарта с 64 Мб на борту, поддерживающая DirectX (не GeForce 4MX)

Официальный сайт: www.psychonauts.com

ОЦЕНКА: 12

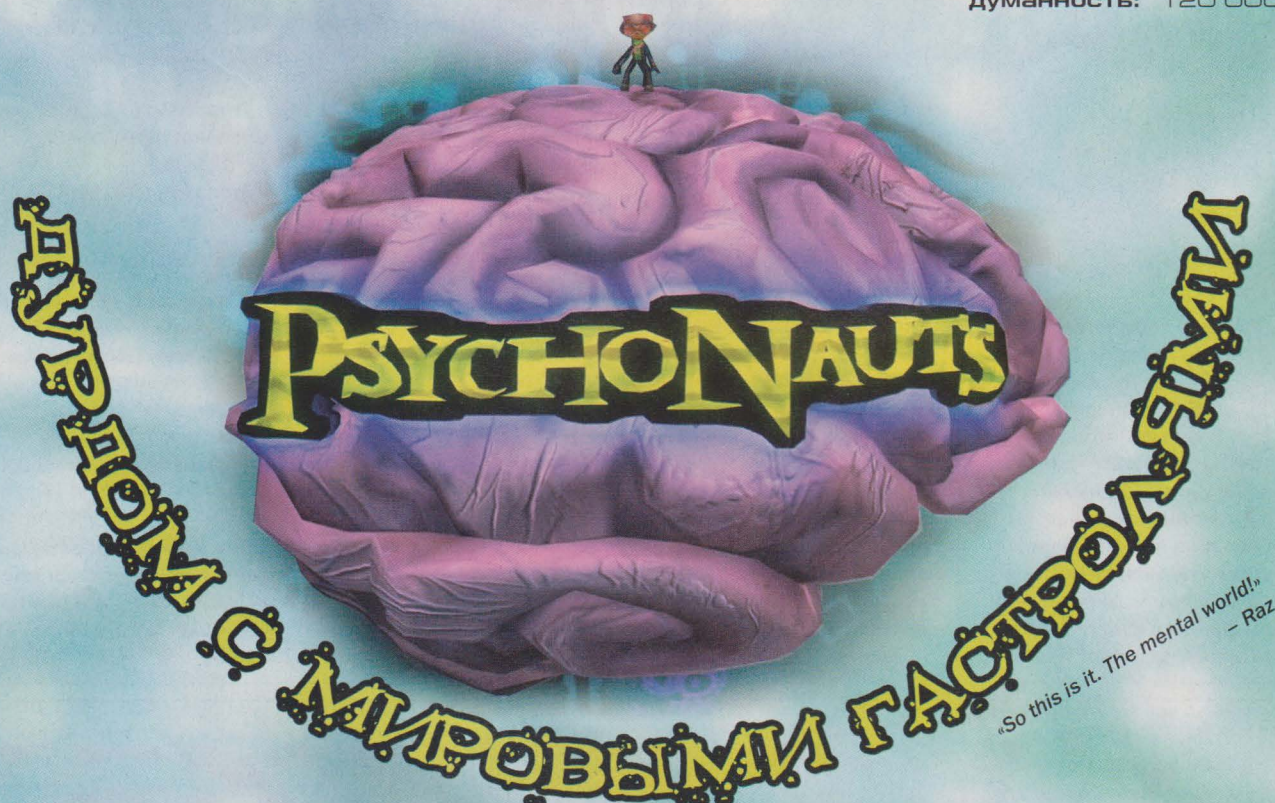
Графика: гениальный примитивизм

Геймплей: 12

Управление: 10

Звук: 12

Неординарность и продуманность: 120 000



© © © !!! Фух... И эту игрушку я взял из отдела детских игр?! Пожалейте детей, товарищи продавцы!

Талантливые ребята за рубежом всё чаще и чаще начинают уходить из-под крыла больших контор. Или еще хуже – получают от Больших Корпораций вердикт «Свободен!». Вот и компания Double Fine Productions, не найдя общих точек соприкосновения с LucasArts, пошла собственным путем и добились своего. Игра «Психонавты» – это поистине безмерная кладезь, из которой

можно набрать каждому чего угодно: и веселая, развлекательная аркада, и мегатонный юмор, и психоанализ, и пародии на тот же психоанализ, и акробатика, и «войнушки». А главная ось игры – это парнишка Распутин, а.к.а. Raz, – своего рода Дэннис-непоседа с защитными очками в стиле Риддика и таким же поведением (дает жару направо и налево). С того самого момента, как он в буквальном смысле свалился на голову лагерю, учителя и агенты хотят заполучить сие дарование себе. Почему? Принцип тот же,

что и в «Звездных войнах», – каждый из них почувствовал мощную Силу, исходящую от паренька. Каждый хочет прикарманить себе это мощное оружие, но в итоге Raz покажет кто есть who.

Grim Fandango стал для авторов этой игры в свое время тестом на профпригодность. Тест был сдан на «отлично», и по прошествии немногим более четырех лет очередной гениальный проект вышел в открытое плавание. Правда, лишь весной 2005 года. Наши локализаторы, расправившись с выходом суперхитов, нако-

нец-то взяли за настоящее искусство. «Бука» взялась локализовать игру в первом квартале 2006 года, тем самым взвалив на себя огромную ответственность – хитрых шуток и тончайшего шелка намоков в игре – пруд пруди!

Итак, чего же мы все дружно ждем? Игра повествует нам о школе для детей с суперспособностями, которых периодически пытаются осадить нехорошие злодеи. Кто сказал «Фу! Надоело!»? Так в этом-то вся суть: игра забавно пародирует



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

ЗВІЗДНІЕ ВОЛКИ 2



Xbow
SOFTWARE
www.xbow.ru

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені

© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Всі права захищені



и высмеивает все надоевшие темы, весело кусая стереотипы и заезженные темы общества за их лопушистое ухо!

«Psychonauts» чрезвычайно своеобразны и подходят практически всем. Дети, если не поймут подтекста, то хотя бы наслаждаются яркими красками и увлекательными заданиями, смешными персонажами, зверюшками, птичками, живыми чemoданчиками, которых постоянно трясет от эмоциональных катаклизмов. ☺ Найдите для вещей персональный ярлычок – и истерика прекратится (tip of the day). Людям постарше, уставшим от игр, прикидывающихся серьезными, «Психонавты» тоже понравятся. Но подготовленные люди еще и увидят обратную сторону потайных уголков сознания, природу и визуализацию страхов, амбиций и прочих доминирующих черт психики. Упс... ☺

Играть очень даже весело – акробатика местами лучше, чем в BloodRayne, – Raz умеет метко атаковать, съезжать по какой-нибудь «лыжне», рассыпая вокруг искры, залезать на вершины, раскачиваться на перекладинах. (И почему, интересно, рядом с названием игры часто мелькает имя «Majesco»?) К тому же, с самого начала игры паренек может ускоряться в прыжке, будто на космическом двигателе.

Хотите сделать Raz'a реальным суперпацаненком – копите для этого денежку в виде симпатичных светящихся кристаллов, картишек и прочих волшебных безделушек. Красивенькие бонусы собирать очень весело (если сбор правильно поставить), но это не пустое развлечение – позже они очень пригодятся при прокачке персонажа. Задания выполняются «на ура» и никогда (почти никогда: последний уровень – это мракобесие какое-

то) не заставляют особо напугаться. Игра сделана так, чтобы не доставлять неудобств – здесь вам и удобные заметки, и сборник информации о собранных бонусах, а проиграв какой-то бой, можно легко переиграть его заново (здесь нет идеи супердесантных боевиков – «это война, сынок, – жестокая штука!»). Смешные Червячки здесь для того и ползают – это своего рода порталчики по игровым мирам. Враги милы (за раз можно разбросать целую пачку), а боссы – это нечто! А что начинается, когда Raz научится левитировать! А когда получит способность собирать энергию для суператаки!.. Вот это будут бои!

Еще один совет: если игра начинает вас чем-то доставать, то не закливайтесь: всё можно решить проще, другим способом, либо вы еще не прокачались, чтобы сделать нужное действие. Не получилось достать вкусность сразу – никто не мешает вернуться сюда позже, суперпрокачанным Raz'ом (не ленитесь развивать парня). Возьмем, к примеру, психику агента Саша: здесь злобных цензоров – «санитаров мысли» (авторам респект) можно лупить неимоверно долго, если не догадаться кое-что сделать. Далее раскрывать карты игры было бы непростительно: спойлер – это преступление против личности!

Кстати, о личностях. Каждый персонаж – Л.И.Ч.Н.О.С.Т.Б.! И это не просто впечатление – к главным фигурам мы будем забираться в сознание и уви-

дим, что у каждого в мыслях – свои жители...

Бесстрашный и озорной Raz, великий вояка-учитель, малыш, экранировавший свою голову, чтобы не поубивать всех (белочек жалко ☺), местные школьники и хулиганы, служебный персонал добра и зла, враги – вот уж где мы можем получить

сатисфакцию за все наши возмущенные крики, обращенные к другим играм «Что это за безжизненные куклы?». Здесь мы можем только удивиться профессиональности авторов.

Беседы героев – услухой, правда, иногда удивляют хриплые голоса актеров.

Единственный раз, когда я был недоволен, – начальная миссия в сознании Олeандера: за 20 секунд надо было атаковать определенное количество мишеней. Но до чего же противно пищали (читать – «поощадривали») товарищи по училищу! В очередной раз проиграв и выслушав фразу «That's O.K.» (еще одно издевательство над штампами), я решил – «Хватит!» Когда они снова меня отвлекли, то я бросил задание и побежал надавать зевакам по ушам. ☺ ☺ ☺

Сэйвы в игре странные: вроде и есть, а вроде и нету – но на это не особо обращаешь внимание. Управление – образец для многих кроссплатформенных игр, хотя и не идеально отточенное, но весьма удобное.

Выглядит всё очень стильно и создано в духе тех самых зарубежных мультфильмов, которые веселят нас до сих пор. Задания,

мебель, природа стилизованы под веселый сюрреализм.

В игре всего 13 уровней, 10 из которых – внутренний мир персонажей игры. Этот «внутренний космос» очень оригинален и привлекателен: и ретро-городок, и мир в стиле «Матрицы» и кубизма, и даже спальня.

В итоге видим перед собой тщательно проработанный трактат (идея «Следуй за кроликом!» применяется здесь весьма кстати). Это не передать словами – таких неповторимых образов и безумно красивых цветовых решений не найти больше нигде в играх! И, разумеется, для победы в каждом из миров нужно вести себя каждый раз по-своему! Интересно? Разумеется! Этого мы и ждали!!!

И самое главное – в игре нет мест, где становится неинтересно и скучно, ощущается незагазанность игры в узкие рамки, хотя на самом деле линейность, конечно же, никуда не делась.

А финал... Хм. Странно-странно, неужели будет продолжение?! Не верится, но приятно. Но сразу возникают вопросы: «Своими силами? Без финансирования? На том же движке?» Мы верим в успех!

P. S. Уважаемые продавцы, десять раз подумайте, прежде чем положить такую глубокую и оригинальную игру только в детский отдел – не лишайте взрослых радости!

P-p. S. Я слышал много споров о названии игры: «Psycho» + «Nauts» – на слух воспринимается, как «масло масляное» или, точнее, «психи ненормальные» ☺. Еще один намек «Буке» – переводите осторожно и внимательно! Не потеряйте приколы. Все ждут!

**Главврач Psycho-санатория
Денис «Napalm» Якушенко**

COMPASS®

ПРОРИВ ЗА МЕЖИ 32-РОЗРЯДНИХ ТЕХНОЛОГІЙ!
ВИСОКОПРОДУКТИВНЕ 64-РОЗРЯДНЕ
РІШЕННЯ ДЛЯ ДОМУ ТА ОФІСУ!

Акція!*

Насолоджуйтесь
потужністю ПК,
та отримайте
подарунки
на **200 грн!**

* Термін дії акції з 1 по 28 лютого 2006 р.
Акція дійсна в київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»

ПК Compass®

ПК Compass® на базі процесору
AMD Athlon™ 64 3000+ (754)
Материнська плата на базі nForce3-250
Оперативна пам'ять DDR 512Mb PC3200
Жорсткий диск 120GB 7200 ATA133
Відеоадаптер ATI 9600PRO SAPPHIRE
128MB/128bit/TV/DVI
Оптичний привід DVD -RW/+RW
Корпус KM Korea 300W**

Гарантія на ПК Compass® - 2 роки.
ПК Compass® сертифіковані УкрСЕПРО

2599
грн.

Кожен покупець
акційного
ПК Compass®
на базі процесору
AMD Athlon™ 64 3000+
отримує можливість
вибрати собі подарунки
на суму 200 грн
(7,5 % від вартості ПК)
у київській мережі
салонів-магазинів
«ГігаБайт».

Отримай GigaCard

у київських салонах-магазинах
«ГігаБайт» та купиш неакційні товари
зі **ЗНИЖКОЮ** від 3% до 5%!

AMD

AMD, логотип AMD Arrow та їх поєднання є товарними знаками Advanced Micro Devices, Inc.

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

✉ м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6
☎ (044) 279-2215, 279-8643, 279-8476

✉ м. Київ, вул. Декабристів, 9
☎ (044) 562-66-99

✉ м. Кіровоград, вул. Преображенська, 3а
☎ (0522) 35-1767

✉ м. Київ, пр. Маяковського, 10
☎ (044) 515-8475, 536-0923

✉ м. Біла Церква, бульв. Перемоги, 99
☎ (04463) 4-49-35, 4-47-52

✉ м. Сімферополь, вул. Гоголя, 15
☎ (0652) 51-0168, 51-0167

✉ м. Київ, пр. Московський, 16
☎ (044) 501-0318, 419-8188

✉ м. Житомир, пров. Вацківський, 3
☎ (0412) 41-2753

✉ м. Чернігів, вул. Мстиславська, 33
☎ (04622) 7-47-07

✉ м. Київ, вул. Тимошенко, 21
☎ (044) 426-1702, 426-1431,
☎ (044) 426-2350

✉ м. Житомир, Старий бульвар, 2
(В. Бердичівська, 26)
☎ (0412) 42-1616, 34-4490

КРЕДИТ
НА 1 РІК ПІД 0%

З детальнішими умовами можна ознайомитися на нашому сайті www.gigabait.com.ua

** - Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.

Название: Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

Разработчик: Wideload Games

Издатель: Aspyr Media

Жанр: massacre action/tactical/zombie sim/стёб

Минимальные системные требования: процессор 1,2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D видео, 4 Гб свободного места на жестком диске

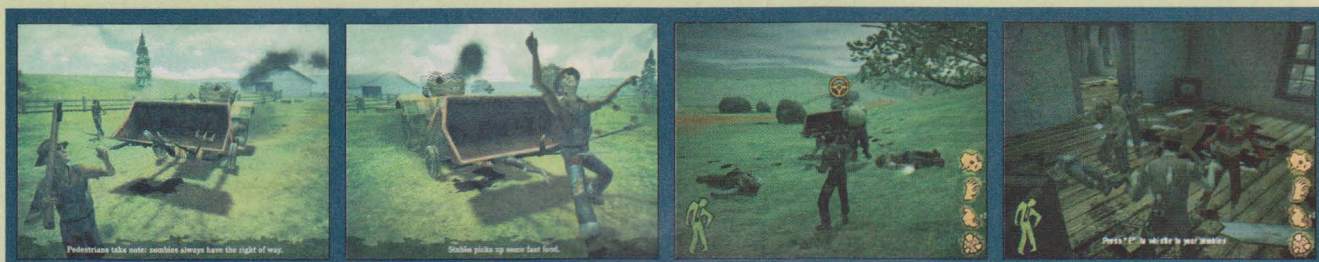
Оценка:	11
Геймплей:	11
Графика:	10
Озвучка:	12+
Управление:	10
Харизма:	12

Бе-е-е-е-е-е-е-е-е-е-е-е!

– Вы выглядите – краше в гроб кладут.

— А вы — лучше из гроба вынимают.

Из диалога



Мозги

Подумать только, ведь идея-то лежала на поверхности! Да не просто идея, а Идея! Сколько раз мы уже истребляли восставших из мертвых по чей-то злобной воле или под действием страшного вируса? Сколько было спалено напалмом и подорвано ракетами, по скольким механической карой прошла бензопила, сколько из них пугали нас на темных, туманных улицах тихих и спокойных городков в холмистой местности? И только лишь Wideload Games впервые решились на такой экстравагантный эксперимент – превратить самого игрока в зомби, а мерзких людишек ни много ни мало в его еду и соратников после вторичной переработки. Ну, кто тут мечтал пронестись по Рокон-Сити, неся за собой смерть

да разрушение, пожеывая
Милу Йовович на десерт?

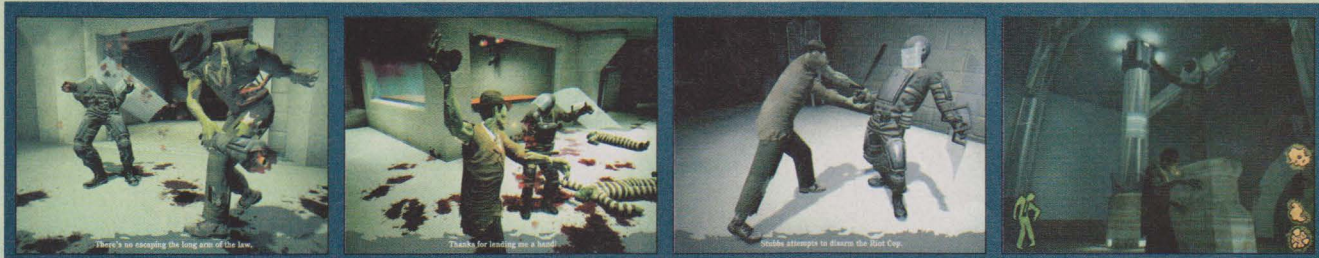
Мозги

Говорят, первое впечатление – самое правильное. Так оно и есть, слово самурая! Запустив Stubbs the Zombie, ты понимаешь: здесь и сейчас будет смешно, причем до колик в животе, падений со стульев и сломанной о могучую голову аппаратурой. Твои чувства тебя не обманывают: разработчики обещали устроить нам настоящую стёбную баню, и у них это получилось в высшей мере. Горы угарного черного юмора и жестоко высмеянные пафосные идеалы создадут непередаваемую атмосферу «на грани фола». Вспомните, как часто игроделы обещали нам оторванную комедию, и каков персентаж законченных, реализованных, не выставляющих вая-

телей клоунами детищ? Из последних поступлений я вспоминаю лишь *Armed and Dangerous*, а он был уже давненько.

Здесь же – ух! Один лишь наш герой вызывает улыбку, причем он не выглядит по-идиотски. Просто забавный зеленый мертвяк в порванном костюме, дурацкой шляпе и неизменной сигаретой в зубах. Лицо полное умиротворения, напоминает времена «Make Love, not War!» и активную борьбу за легализацию марихуаны. Чего только стоит дырка в боку, из которой идет дым, когда Стаббз затягивается. Его походка – прихрамывающая, взрывалочку, с вытянутыми скрюченными руками вперед, как это делали классические персонажи фильмов ужасов прошлого столетия. Радостные вопли «Be-e-e!» или «Brains!

Brains! Brains!» на хорошей акустике порадуют и развеселят не только игрока, а парутройку соседских бабулек, которые считают, что кто-то в доме занимается сатанизмом и вивисекцией. А как чертяка танцует, стоит лишь оставить его на минуту без внимания возле колонок – ух, Элвис бы застрелился, не укради его пришьелы. От просто ядерной поездки на овце в одном из роликов сносит голову, а наблюдающие за спиной друзья будут валяться на полу, икая от смеха. Прочитав эти строки, все представители и любители Гринписа обязаны усердно поплевать в кислотой, обрывая телефон разработчиков и редакции, зазывая к человеческому отношению с животными в компьютерных играх. Ха! Вот бы им показать один из последних уровней, где наш герой



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Корсари III



Виробництво в Україні — ДП «Севрософтпром»

должен справить маленькую нужду в огромный бак с водой на дамбе, сделав ненароком небольшой Армагеддон городского масштаба.

А за фразочки вояк типа «Sir, holy shit, sir!» просто хочется встать и молча аплодировать разработчикам.

Не стоит сейчас раскрывать сюжет, чтобы не портить весь кайф, поэтому лучше пускай он, обезбашенный и психованный, затянет игрока за уши в водоворот головокружительного экшен, чернухи и угарного шаржа на мелодрамы и прочие love-story. Скажу лишь, что отныне на улицах Панчболла, эдакого городка будущего,

слыша, что за спиной вся тусовка дюжиной нестройных голосов урчит, рычит и вопит «Мозги!». И самое приятное, что эту толпу трупов можно и нужно водить за собой, зазывая простым свистом либо толкая в нужную сторону. Они окажутся весьма полезными союзниками, а иногда и отвлекут удар военных на себя, позволив игроку устроить хорошую бойню с живыми.

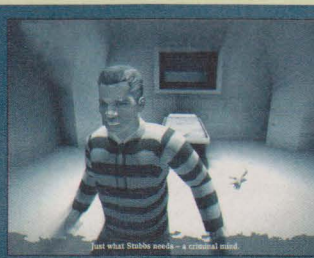
Противников наберется пестрое и разнообразное стадо. Обычные жители, облаченные в наряды 70-х (получился такой чесночно-острый винегрет из sci-fi и ретро стилей, это просто супер), радостно

чем, если рукой, выварной у неудачника-противника, можно просто кого-то бить, то используя свою получаем возможность тихонько исследовать уровень и даже захватывать и управлять любым живым. Такая штука очень помогает на последних этапах игры, где отвальное мясо и почти безнаказанное смертоубийство, минуя экшен хардкорный, превращаются в stealth с элементами тактики. Проползти рукой по стене, захватить снайпера на балконе, перещелкать автоматчиков внизу – вот наш метод. А враги ведь тоже не лыком шиты – реагируют на шум,

даже наш протезе, если его оставить на минуту и посмотреть со стороны, не будет стоять столбом, постоянно переминаться, пританцовывая, урча и дымя вонючим бычком. Эх, а все-таки жаль, что роботов-снобов захватывать нельзя. Те еще зануды...

Графика симпатична, хотя до монстров игрового мира ей далеко. Каждый из представленных уровней своеобразен и красив, наполнен множеством мелочей. Понятное дело, детали, как капающая вода и дырки от пуль, присутствуют.

Музыка и озвучка фантастические, составляют немалую часть атмосферы. Все трэки



по сценарию выстроенного в середине 70-х прошлого столетия одним веселым супермиллиардером, теперь будет идти жестокая война. Берегитесь, тронувшиеся ученые, любящие домоуправляющие, солдаты, полицейские (эй, кто там кричал, что «ГТА» пропагандирует истребление этого подвиды гомо сапиенс? Подарить вам на Хэллоуин StZ?), обычные цивили – в общем, весь мир!

Мозги

Стопроцентно, одним из самых ядерных моментов является превращение людей в зомби. Стоит лишь съесть или просто убить какого-нибудь людишку, как через десяток секунд он встанет и чуть более дурашливой, чем у Стаббза, походкой ринется на противников. Как приятно бродить по улицам города,

подпрыгивающие с криком «А-а-а! Зомби!», когда герой с громким треском вваливается в помещение. Злобные ученые, иногда вооруженные ацкой пульсарной пушкой, селюки-милитари, полиция и военные приносят чуть больше неприятностей, но к моменту встречи с ними у нас в рукаве уже завалится немного козырей, а в кулаке – приличный булыжник.

Со временем нашим оружием станут не только руки и зубы, а и прочие части тела. Серьезно. Можно будет бросаться собственной почкой, громко, смачно и очень вонюче испускать газы в общественных местах, отрывать свою голову, используя, как взрывающийся шар для боулинга. И, конечно же, самое неординарное оружие сезона – рука, умелым движением отделенная от тела. При-

метко и верно ведут перестрелки и вообще всячески пытаются запихнуть Стаббза обратно в могилу. Слава богу, иногда можно пробивать стены и окна, чтобы схватить зазевавшихся подле них гадов, а пошатнувшееся здоровье восполняется само, стоит лишь тихонько постоять в уголке. Живые используются лишь в качестве источников по добыче таких любимых среди зомби мозгов, которые таинственным образом пополняют запасы органов у нашего альтер эго.

Мозги

Игра отличается кинематографичностью и, несмотря на свою неординарность пополам с обезбашенностью, повышенным реализмом. Наверное, потому что, хоть мир и четко ограничен, выглядит по-настоящему живым. Вон,

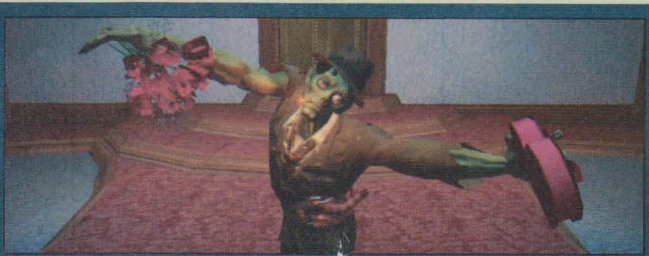
выполнены в стиле 70-х и жгут не по-детски.

Мозги

У китайцев есть хорошая поговорка: «Он ждет, пока пробегающий мимо заяц ударится головой в дерево». Наш эквивалент – «ждать у моря погоды». И знаете что? Мы дождались. Ушастая зараза со всего маху впечаталась в дуб, одалив нас градом желудей размером с кулак, и каждый из них – это плюс игре. Стебающийся, отвязный, красочный и добротный экшен, каких еще не видел мир. Позор тому, кто еще не мчится за ним в магазин.

P. S. М-м-м... Еще умные люди говорят, что пятнадцать минут смеха даруют человеку день жизни. Немножко не стыкуется с общей идеей игры.

KhaJ-To-чавк-чавк-чавк-чавк





**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09

WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA

E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Название: Supreme Commander

Разработчик: Gas Powered Games

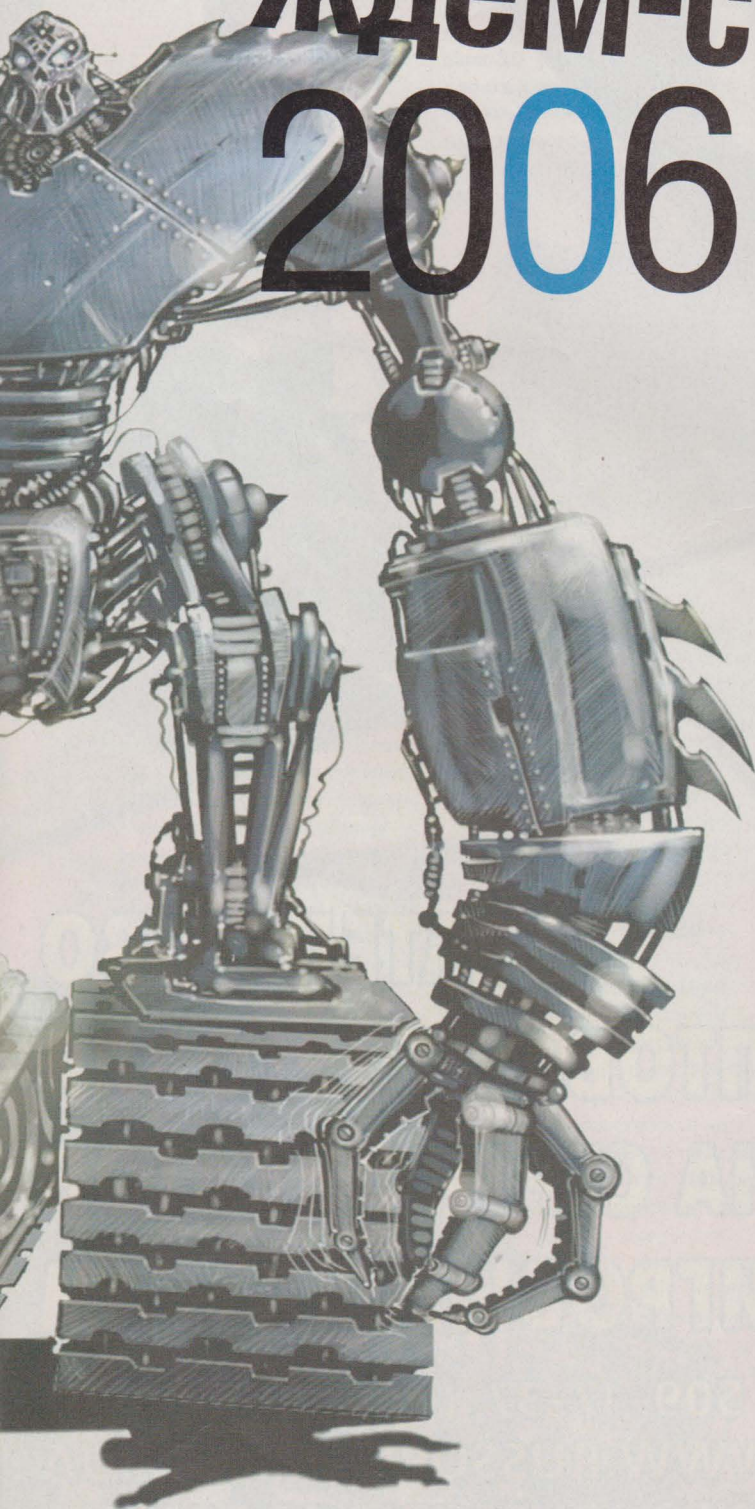
Издатель: THQ

Жанр: RTS

Дата выхода: будет объявлена в 2006

Официальный сайт: www.supcom.gaspowered.com

Мега- ждем-с 2006



Спорю на что угодно, причем ценность значения не имеет, но название «Total Annihilation» – всего лишь пустой звук

для большинства современных любителей компьютерных игр. Впрочем, для них много – пустой звук, хотя на самом деле сами они считают совсем по-другому. Так вот, многие геймеры, обремененные хорошей памятью и солидным стажем, до сих пор бережно хранят самые теплые воспоминания о супершедевре от Cavedog Entertainment 1997 года выпуска, и автор

этого опуса – не исключение. Причем воспоминания настолько теплые, что и стебаться по этому поводу не хочется (хотя главный редактор требует). Не хочу и не буду. Бо так трэба ☺.

Поскольку сейчас крайне модно воскрешать великие игры прошлого (хотя многие называют такой recycling великих идей не иначе, как умышленная порча археологических ценностей), господин Крис Тейлор (Chris Taylor), покончив с осадами подземелий, решил потряхнуть стариной. Не в том плане, чтобы поймать старого знакомого и выпотрошить





из него дух или просто выбить пыль из бабушкиных валенок, нет, почтенный глава Gas Powered Games, возжелал сотворить еще одну «Total Annihilation».

Для успешной работы имелось все необходимое: желание, старые и новые идеи, толковый персонал, благословение потенциального издателя и множество других полезных вещей. Однако имелась и неприятная мелочь – лицензия на использование бренда Total Annihilation лежала совсем в другом кармане, и карман этот не принадлежал господину Тейлору, запустить туда руку так или иначе тоже не представлялось возможным. Тем не менее прониравшая американская натура способна найти выход из любой ситуации. Игру вместо Total Annihilation 2 назвали Supreme Commander, банально сменив вывеску и оставив содержание прежним. Все получилось простенько и со вкусом. Также был придуман яркий титул «духовный сиквел», и понеслось, поехало... Разработчиков охватили кураж и приступы твор-



ческого трудобесия, периодически сменяющиеся невероятной словоохотливостью. Сам Крис Тейлор не прочь время от времени почесать языком, шокируя всех заинтересованных лиц невероятными подробностями. Хочется верить, что это не пустая болтовня, и в Gas Powered Games слово не расходуется с делом.

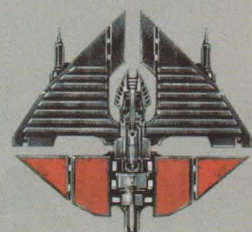
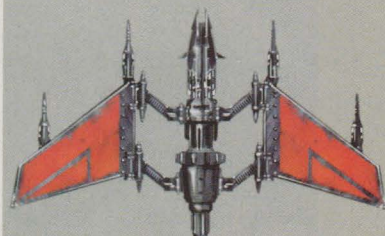
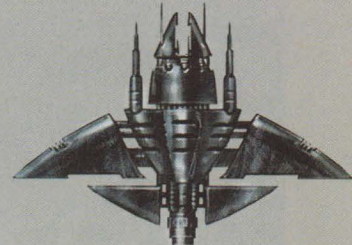
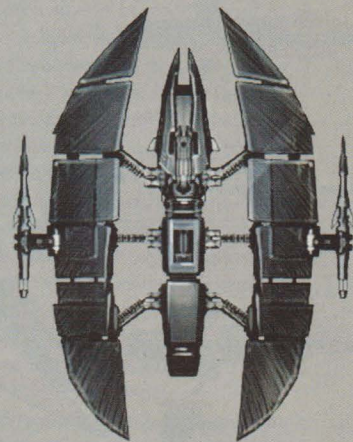
Помимо стандартных басен на тему «как все будет круто», очень много хороших подробностей касательно всех этапов истории вселенной Total Annihilation, а не просто скудные упоминания о Галактической войне машин Core и клонов Arm'a. Если в 1997 году все скудные сведения являлись аксиомами и не подлежали объяснению, теперь все события выстроены в упорядоченную хронологическую цепь и изложены максимально внятно и доходчиво.

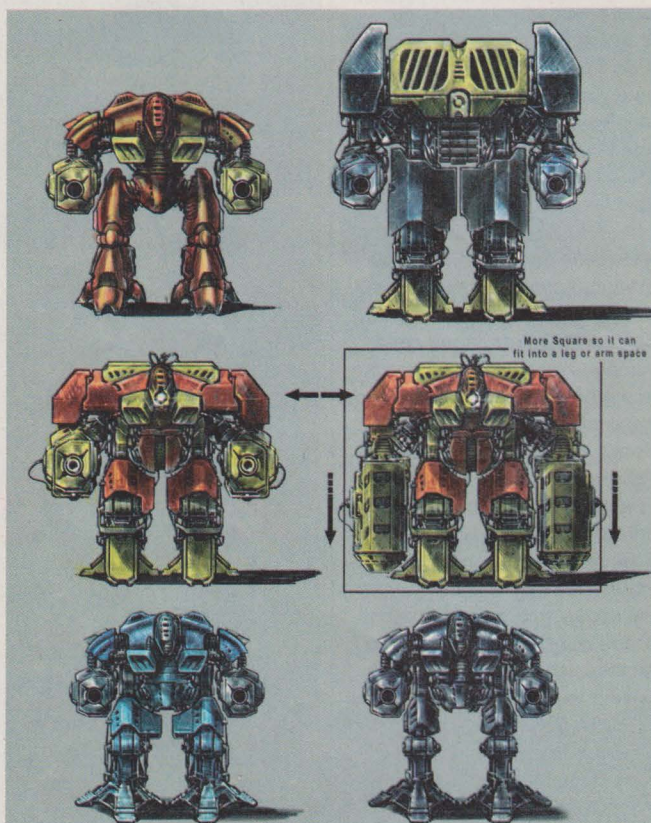
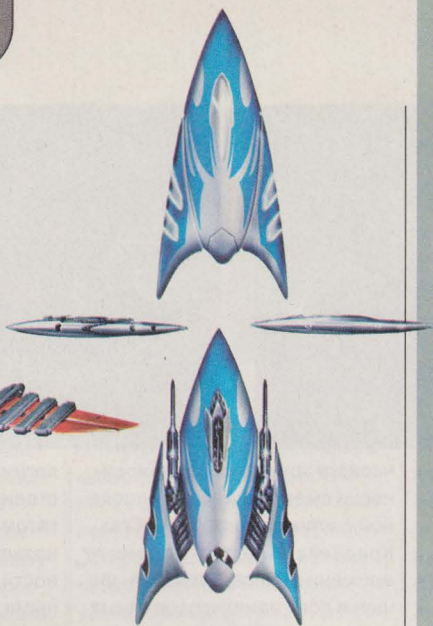
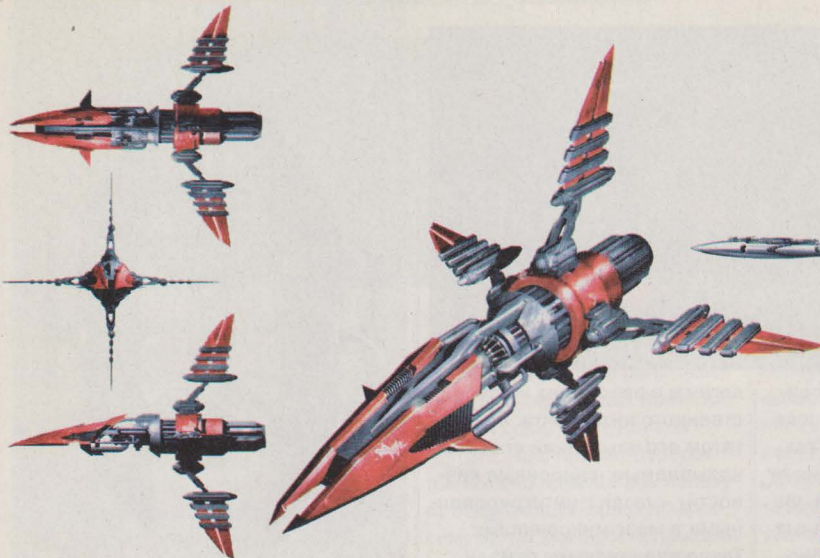
Все началось еще в глубокой древности, в начале XXI века, когда были открыты «квантовые туннели», позволяющие телепортировать что угодно и куда нужно. Именно благодаря этой технологии процесс колонизации галактики невероятно ускорился.

В конце XXVI века был совершен еще один технический прорыв. Доктор Густаф Брекман (Gustaf Brackman) добился потрясающих успехов сразу в двух областях науки – био-

логии и в проблемах искусственного интеллекта. Результатом его изысканий стали так называемые «сдвоенные личности» – люди с интегрированными в мозг микрочипами. Такие индивидуумы думали быстро, соображали много и знали почти все на свете. А по сему делали потрясающие успехи на любом поприще, будь то политика, наука или военное ремесло. Несмотря на вопли скептиков, технология «кибернетических мозгов», или сокращенно Cybran, набирала обороты, и вскоре стала доступна и для частного сектора. Нормальные люди ☺ чувствовали себя ущербными по сравнению с новоявленными киборгами и доставляли их, как только могли. Когда правительство Земной Империи решило заняться регулированием всего этого беспредела, Густаф Брекман и множество его «продуктов» удрали из поля влияния Земли, чтобы тайно основать собственную колонию. Так зародилась новая галактическая сила в лице Cybran'ов.

Чем дальше продвигались земляне, тем больше появлялось проблем. На планете Seraphim II произошел контакт с расой Эонов (Aeons), поделившихся с колонистами-людьми малой толикой своих секретов, в числе которых был и дар ясновидения.





Земной Коммандер, посланный для устранения пришельцев как угрозы, действовал сгоряча, но решительно – выпустил в атмосферу токсин, погубивший всю жизнь на планете. Так Seraphim II стал еще одним миром Зоны Карантина, где творились всякие нехорошие дела. Вскоре контакт с карантинными мирами был потерян.

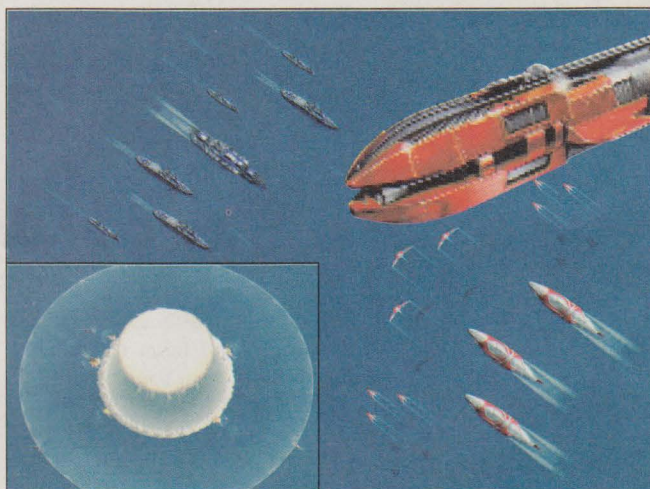
В это время множество земных колоний воевали друг с другом, метрополия сдавала позиции не по дням, а по часам, Cybran'ы пытались насадить свои процессоры всем остальным в мозги, следом и Зоны, и их союзники тоже эффективно теснили землян, используя Зону Карантина как плацдарм. Колониальное командование было бессильно предпринять что-либо, и в 2819 году его остатки вернулись в пределы шестнадцати первичных миров – последний оплот Земли. Империя преобразовалась в Федерацию, ее представители поклялись принести стабильность колониям, брошенным на произвол судьбы.

Именно от этой даты берет свой отсчет Бесконечная война. С ее началом принципы ведения боевых действий поменялись самым кардинальным образом. Один был в поле воином, к тому же наделенным абсолютной властью. Один человек в «костюме» Коммандера (сам «костюмчик» представлял собою робота размером с многоэтажный дом), прибыв на планету и используя ее материю, за несколько часов мог создать все: заводы, фабрики, лаборатории, реакторы и многое дру-

гое. Такая промышленность в момент могла создать армии, управляемые роботами: танки, авиация, флот, артиллерия, ракетные войска... Все необходимое для победы появилось из двух простых ресурсов (энергии и планетарной массы) и подчеркивалось железной воле одного единственного существа – Главного Командира.

Краткий пересказ всей истории – ничто с ее подробнейшим описанием, но, к сожалению, такой многостраничный опус мог бы растянуться на весь журнал. Поэтому самое время перейти от невероятно-го сюжета к ошеломляющим прелестям игрового процесса.

Одна из самых главных фишек игры – глобализм. Нет, митингов и транспарантов не будет. Но большой танк будет ничтожной мелочью по сравнению с таким гигантом, как, скажем, Spider. Даже не верится, что этот огромный шагающий робот, вооруженный сверхмощными лазерами, когда-то выглядел, как иссушенная креветка, не намного превосходящая по размерам остальные юниты. Однако и «паук» по сравнению с боевыми кораблями тоже будет выглядеть сущим пустяком. Представьте себе юнитов, огромных настолько, что не



влезают на экран полностью. С постройками – та же история. Отсюда следует другая особенность Supreme Commander – невероятные возможности масштабирования объектов. Можно отдалять и отдалять камеру, пока роботы не уменьшатся до размеров крупных пикселей ☺, и в то же время при максимальном приближении не составит труда сосчитать пушки и ракетные установки на борту корабля.

При всем при этом справедливо возникает вопрос относительно качества графического оформления. Господин Тейлор клятвенно уверяет, что все будет хорошо выглядеть, особенно с близкого расстояния, а отдалив камеру, можно смело предаться мимолетной ностальгии, наблюдая за мелкими угловатыми войсками, поразительно похожими на себя же, только в молодости и в Total Annihilation ☺.

Пропорции между зданиями и войсками выбраны очень правильно, что очень редко встречается в современных стратегиях. Ассортимент зданий не слишком будет отличаться от имеющегося: заводы, лаборатории, реакторы, экстракторы, оборонительные сооружения. Любопытно, что одинаковые постройки можно объединять в кластеры, тем самым увеличив эффективность их работы. В то же время любой кластер – первоочередная цель для любой вражеской атаки. Во-первых, это самый простой способ подорвать экономику, а во-вторых, если кластер рванет, мало не покажется, размер разрушений будет колоссальным.

При таком крупномасштабном действе нельзя не упомянуть об оружии массового поражения. Пока известно только об одной такой радости – ядерной баллистической ракете, предположительно запускаемой из стационарной шахты или субмарины.

Размеры ядерного взрыва и вызываемые им разрушения мало чем отличаются от реальных, и одна ракета может изменить ход всего сражения. Ударная волна, гигантский ядерный гриб, который исчезает далеко не сразу, различные зоны разрушения – такого еще нигде не было. Силы ПВО могут перехватывать баллистические ракеты, но не всегда и не везде, и, скорее всего, основными целями оружия массового поражения станут не хорошо укрепленные базы, а многочисленные группировки вражеских войск «в чистом поле».

Касательно строительства и развития базы, разработчики начинают восторженно расхваливать жутко умный AI собственного приготовления. Прежде всего, экономическая часть игры позволит заранее планировать объемы добычи и расход ресурсов, что позволит более точно рассчитывать стоимость той или иной кампании задолго до ее начала. Потратив определенное количество ресурсов, можно нанять управляющего базой, задать сферу его полномочий, основные алгоритмы его поведения и смело концентрировать внимание на ведении активных боевых действий, лишь изредка контролируя снабжение и тылы. Это очень правильный и удачный ход, поскольку управ-

лять огромными войсками непросто, а метаться туда-сюда по карте очень сложно.

Любопытный подход разработчиков касательно однопользовательской кампании. Сначала было обещано всего две: обучающая и основная, причем в ходе обучения необходимо было сделать выбор, за кого играть в основной кампании. Однако, согласно самым свежим заявлениям, нас ожидают три полноценных кампании за каждую из сторон. Неизвестно, будут ли они объединены единой сюжетной линией, однако в любом случае три кампании лучше, чем одна. И, наконец, самая убийная фишка: поддержка двух (а, возможно, и нескольких) игроков в рамках однопользовательской кампании. То есть любой желающий может объединиться с таким же желающим, чтобы совместно громить врагов. Но в ситуации «двое на одного» компьютерный AI должен проявлять чудеса изобретательности и недюжинные стратегические способности, чтобы оказать должное сопротивление, а иначе банального «избиения младенцев» не миновать. Будем надеяться, что



в Gas Powered Games знают, что делают.

Итак, ситуация следующая: Blizzard с головой ныряет в консольное болото,

с увлечением расширяет World of Warcraft, строит воздушные замки в виде возможных будущих суперхитов и по непонятным причинам теряет ценных сотрудников. А в это время другие быстро и уверенно роют могилы для StarCraft и Warcraft III. Конкуренция будет нешуточная, для того чтобы создать очередной шедевр в жанре RTS, им придется изрядно постараться, ведь переиграть такого монстра, как Supreme Commander, – дело практически невозможное.

Все факты, касающиеся игры, действительно впечатляют, а иначе просто и быть не может.

Так что остается набраться терпения и пожелать Gas Powered Games моря удачи и дачи у моря (хотя это, скорее всего, у них уже есть), быстрых творческих успехов и постоянных приступов трудолюбия. Так что ждем-с... с нетерпением-с.

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**



Название игры: Half-Life 2: Aftermath

Жанр: легендарный FPS

Разработчик: Valve Software

Издатель: тот, кто рискнет после скандала с Vivendi

Дата выхода: раньше, чем S.T.A.L.K.E.R.

Официальный сайт: www.half-life2.com

Фримен скучает, Фримен требует продолжения банкета!



Конец света отменяется потому, что...

Half-Life возвращается! А вы как думали? Все резонансные игры обзавелись продолжениями, аддонами, модами, а источник самого известного в мире самодельного мода Counter-Strike – игра Half-Life – так и останется без развития? Как бы не так! Не одними силами фанатов (за что им низкий поклон) живет и развивается игровой мир HL, не дремлют и идейные вдохновители, а если и дремлют, то лишь с одной целью – увидеть во сне, как Менделеев, очередную гениальную идею игры.

Итак, что же нам готовит Valve в надвигающемся продолжении легендарной игры, оставившей неизгладимый след на Аллее Славы грандиозных игр? Обещают, по традиции, массу улучшений (если б не обещали, я бы удивился), в том числе и оптимизацию паровозика, на котором держится движок игры (мульти-

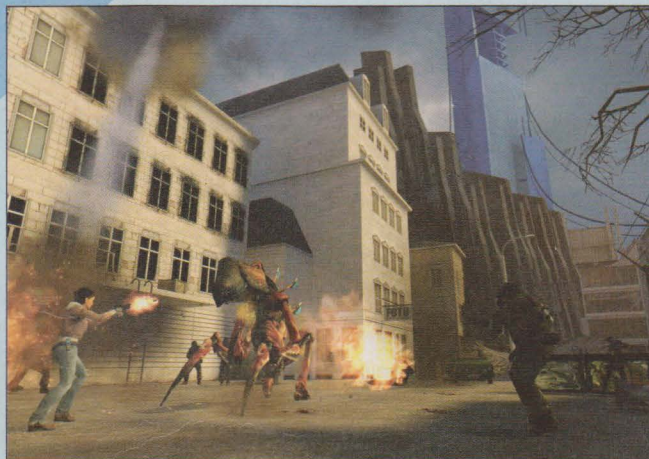
платформенность делает свое дело).

Разработчики периодически дают интервью и показывают те или иные части игрового тела (об этом дальше) для желающих ознакомиться с процессом изготовления очередного куска торта, который будут изрядно грызть и дальше: с одной стороны (где шоколадная глазурь) – фанаты HL-2, а с другой (где мало крема) – оппоненты. И снова прольются реки аргументов, миллионы килобайтных фраз «ЗА» и «ПРОТИВ». Как бы там ни было, но играть в продолжение БУДУТ!

А где наше любимое Багги?

Баги (bugs) будут, куда же без них? Я лично не верю в чудо кристально-чистой игры. А вот Багги... Сейчас узнаем.

Разработчики в своих интервью ведущим изданиям приоткрывают завесу тайны, окутывающую проект. Конечно же, полной смены сценария и игрового шока никто не обе-



щает. Но добрый дяденька с неказантиповским чемоданчиком появился в свое время пред ясным взором «Свободного человека» Гордона не зря. Конечно же, в продолжении игры к главным героям не прибавится Predator в кожаной куртке, незаметно стянутой у Макса Пейна. Но и точку в истории ставить рано.

Основной упор будет сделан на вкладывание мощи и разнообразных возможностей в гравипушку (так что если теперь гравипушкой можно будет копать картошку или клеить обои, я не удивлюсь ☺), испытание новых эффектов и технологий улучшения картинки, а также на повышение привлекательности игрового процесса. Эмоционально окрашенные сюжетные повороты, организованное по-новому интересное и, главное, тесное взаимодействие с искусственным интеллектом – это та огневая мощь, которая призвана поразить ваше восприятие и не отпустить внимания вплоть до финальных титров.

Цитадель, в отличие от любимого многими автомобиля (тут и без него будет чем заняться – не всё коту Масленица), никуда не делась.

City 17, я уверен, должен войти в историю как самое устрашающе-футуристическое зеркало того, что произойдет, если в будущем мир продолжит свое падение.

Эстетическое наслаждение и его цена

Те, кому уже довелось видеть демо-уровень Lost Coast, резво топчущий знаменитый движок Source, подбирали челюсти и лепили их на место крепким скотчем. Становится ясно: в продолжении будут еще более красиво и объемно прорисованные элементы окружения (High Dynamic Range – технология привязки к особенностям зрения, и экстремальный бамп-маппинг – основной козырь графического исполнения), интересные повороты сюжета, драйв, заставляющий забыть о течении времени. В об-



щем, мир должен стать более живым. Я всегда называл HL-2 «игрой контрастов», где великолепнейший мир не всегда умело клеится с неровным геймплеем. Выглядит всё это так: нам подали сюжетное блюдо – борщ! А потом вытрясли нас из кресла и бросили блуждать по темным коридорам, по развалинам, по радио-активной воде.

Во время этого действия, сопровождающегося хитрой фирменной физикой, слегка подзабывается то, зачем мы бегаем, куда едем, в кого стреляем и причем тут вообще сюжетная завязка. Потом нас ловят за воротник, усаживают за второе блюдо с очередным сюжетным соусом, и, не успев мы даже ущипнуть кусочек хлеба, нас снова катапультируют в поход. И приходится на лету просить десерт, размахивая плакатом с надписью «А компот?... Несмотря на это, ни противником, ни яростным защитником игры я не являюсь, посему субъективизм суждений сведен к минимуму. Тем не менее игра мне симпатична, и продолжения я жду.

Теперь на секунду представьте себе, что все минусы, о которых спорят до сих пор, в игре отсутствуют как класс!.. Несбыточная мечта: так не бу-

дет никогда, ни с одной игрой! Даже доллар, и тот не всем нравится. Но если прохождение станет бодрее, я первый куплю себе обтягивающую майку с надписью «Half-Life-2 Forever!» ☺. И верю я, что AI больше не будет так подводить и думать о варениках со сметаной во время наступления на врагов.

Обратная сторона золотой медали, которую заслуживает графика игры, – высокие системные требования. Когда читаешь о новых графических технологиях, то становится грустно – чем дальше в лес, тем больше «тормозов» ☹. Да и на официальном сайте игры нерусским по белому написано, что технология HDR очень требовательна к ресурсам. И решившимся на этот экстремальный шаг Steam при установке игры бесцеремонно сообщает, что система ему не нравится. («Steam???» – Прим. перепуганных пиратов.)

В последнее время часто можно слышать недовольные высказывания: нынешние игры только ресурсов требуют больше, а толку от них никакого. Проясним ситуацию с новыми эффектами продолжения игры. Помните, что HL-2 «подтормаживала» у многих игроков, а не только у обладателей старых машин? А теперь представьте:



обработка поверхностей, полигонов, текстур, бамп-маппинг станут еще более серьезными, разрешение текстур еще выше – где же набраться на пустом месте производительности без привлечения дополнительных ресурсов? Закон сохранения энергии этого не допустит. Более того, будущее, судя по всему, за технологией HDR, которая разработана на основе длительных наблюдений за поведением человеческого глаза.

Теперь интенсивность эмуляции света будет динамически варьироваться, превращая полуживые поверхности в поистине живые! Обратите внимание на слово «динамически» – это подразумевает постоянный пересчет параметров графическим чипом и главным процессором системы плюс большие объемы информации в памяти. В итоге имеем немалую ресурсоёмкость, зато результат будет того стоить! Достаточно уже сейчас взглянуть на картинки – и в глаза бросается удивительная игра света, блики, отражения. Если всё это перенести на легендарную воду HL-2, на берега, если свет будет оживлять новые великолепные здания, наполняя их неповторимыми визуальными эффектами, то и провести

очередной апгрейд будет не жалко!

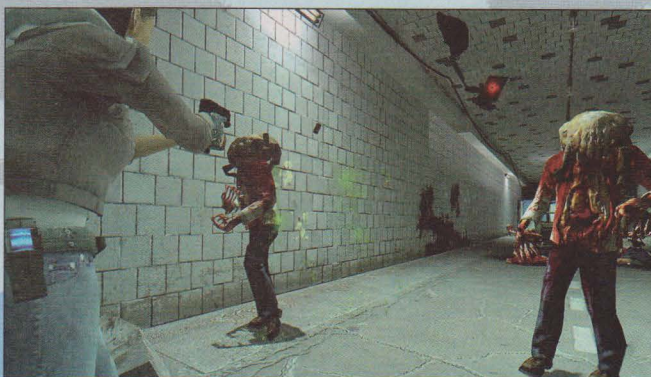
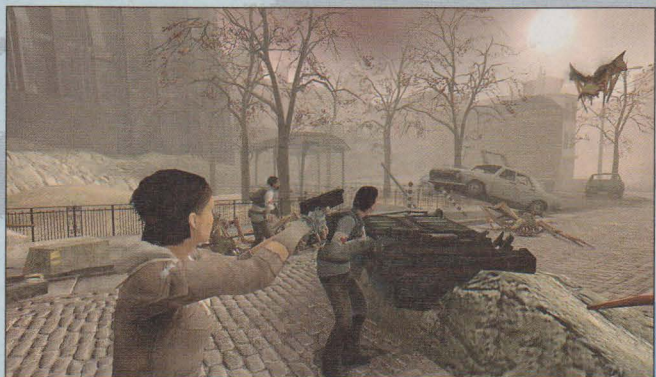
А теперь резюме

Конечно же, огромное количество игроков во всем мире обязательно будут ее ждать и, хочется надеяться, не разочаруются. Очень радует, что разработчик не обещает резких изменений в сюжете, геймплее и в самой сути игры. Ведь зачастую чем шире амплитуда колебаний между оригиналом и продолжением, тем больше вероятность критических настроений. Человеческим языком это звучит так: понапридумывают, а нам потом расхлёбывать. ☺

К счастью, на этот раз нам обещают качественное продолжение, которое поможет поднять уровень и без того популярной легендарной игры еще на одну, а может, и на десять ступенек вверх на лестнице славы и почета мировой истории игронавтики и шпилестроения! А эксперимент с новейшими графическими эффектами и технологиями расставит новые акценты в балансе сил на рынке игр и компьютерной техники.

Ждём! Не подведите, уважаемые господа разработчики! Очень просим.

Денис «Naralm» Якушенко



Название: Prey

Жанр: FPS

Разработчик: Human Head Studios/ 3Drealms

Издатель: 2K games

Дата выхода: март 2006 года

PREY

Вряд ли бы кто мог
Представить хоть чуть-чуть,
Как был непрост
Его обратный путь...

Король и Шут, «Кузнец»

Индейцы наступают

Любите мрачные коридоры и стрельбу из тяжелых пушек? Обожаєте зловбных сатано-подобных монстров и пришельцев? А если все это приправлено зубодробительным экшеном и ядерным геймплеем? Надоел Doom, хочется чего-то более веселого? Вот тут и пришло время представить вам проект компании Human Head Studios, повествующий нам о молодом индейце, которого в один прекрасный день пришельцы похитили гравитационным лучом и втянули в свой аццкий корабль. Только эти злодеи не просто похитили его, а еще разгромили любимый бар (точнее, стырили из него стойку, столы, игровой автомат), еще и прихватили с собой подружку нашего героя. И неудивительно, что, посидев в камере, он разозлился, убил охрану и побежал по узким этажам корабля-станции, с каждым шагом уменьшая популяцию пришельцев.

Атмосферные явления

Хотелось бы сразу заметить, что я опустил некоторые ненужные подробности в сюжете: сами же знаете, насколько тема пришельцев заезжена в игровой индустрии, и ничем новым удивить нас девелоперы не смогут. Будет намного лучше,



если я большее внимание уделю атмосфере и геймплее, на что, по сути, разработчики и кинули все свои силы. А начнем, пожалуй, с внутренностей корабля, в котором нам и придется провести несколько часов/дней/недель.

Вот тут следует заметить, что разработчики пошли на весьма интересный ход. Все дело в том, что они решили не ограничивать игровой процесс беготней по узким коридорам станции и превратили, казалось бы, одноклеточное средство передвижения aliens в настоящую планету. Их корабль-станция состоит из множества зон с различными атмосферными и гравитационными явлениями, и у игрока просто складывается впечатление, что мы не бегаем по кораблю, а исследуем настоящую планету (хоть и не совсем большую). Тут есть

все, начиная от настоящих джунглей с внеземной флорой и фауной и заканчивая поверхностями гигантских астероидов (и не стоит задаваться вопросом, как они попали внутрь корабля) с морем аномалий и метеоритными дождями.

Перемещаться по этим зонам можно будет как пешком, так и с помощью средств передвижения (в демо-ролик был представлен только представитель «авиатранспорта») и порталов. И если тачки да пешие пробежки для вас звучат банально, то порталы вы сразу полюбите, ибо таких порталов не видела еще ни одна игра.

Представьте, что уровень по другую сторону портала отображается в реальном масштабе времени, со всеми объектами, врагами, играми света и тенями. Более того, порталы как бы соединяют уровни и делают их одним целым, а это значит, что с уровня на уровень и гранатку можно кинуть или из ракет-ланчера пальнуть, плюс подлый враг сам может



по portalу пройти (благо, AI не по годам развит). Теперь-то точно можно сказать громкое «гуд-бай!» размытым полям, свечениям в порталах или просто хреновым текстурам оных! Да только разработчикам и этого показалось мало, и, восславив господа нашего Билла, решили они, что по полю перемещаться жутко нудно.

Так в игре и появились гравитационные дорожки, которые позволят нам посмотреть на все прелести игры под абсолютно любым углом. Желаете пробежать, как таракан по потолку? или по стеночке медленно пройти с шотганом? – валяйте, игра всё позволит! Главное только, чтобы у вас голова не закружилась от быстрой смены положения.

Каким сатану рисуют

Если при просмотре некоторых скриншотов вам в голову пришло слово из трех букв (только не надо сразу его озвучивать, люди вокруг не поймут) – то вы абсолютно правы, это Дум, а точнее, его движок. А иначе как можно было бы воссоздать столь мрачную и красивую атмосферу игры? Правда, девелоперы слегка перестарались, и ощущение Doom'a иногда чувствуется слишком сильно. Так, половину монстров можно смело называть «думальными» – непонятные пауки и горы органики с кучей встроенных пушек в темных узких коридорах вызывают чувство дежавю даже у склеротика. Зато среди монстров попадаются такие кадры, что на эти минусы можно смело забыть. Как вам «Ацкий Сотона» (читать именно так, как написано) со встроенными чейн-ганями? Или кучка радостных детишек-шизов со светящимися глазами, которые готовы порвать всех вокруг на джибсы?! А если бы вы видели, сколь реалистично проделаны все движения врагов, чего только стоит момент в ролике, когда маленькая девочка убивает своего «соседа» по камере... – мороз по коже обеспечен всем.

Душу наружу

В игре у нас будет возможность поиграть за душу нашего героя. Причем это не будет альтернативной возможностью прохождения игры, а, скорее, составляющей общего игрового процесса. Так в режиме «души» герой сможет незаметно перемещаться у врага под носом, летать, мочить монстров из архаичного лука (унося их души напрямую в ад... Бу-ха-ха!), возможно, сможет даже вселяться в про-



тивника, подчиняя его тело под свой контроль. Также режим души поможет в букавальном смысле слова отбить тело героя из лап смерти – своеобразный ответ клинку из «Принца Персии». Описать сей процесс довольно сложно, так что лучше ролик посмотрите. И этот, казалось бы, читерский режим игры, где душа практически бессмертна, будет обладать одним БА-А-Альшим недостатком: пока мы путешествуем по астралам и вправляем чакры противнику, наше бездыханное тело будет мирно полеживать на полу, ожидая, пока очередной монстр не найдет его и не скушает на завтрак. А тут еще следует учитывать довольно высокий уровень AI, благодаря которому враги – это не просто скриптовые объекты, которые только то и делают, что ходят по заранее отмеченным чек-поинтам, да вываливаются из порталов за спиной. Враги бу-

дут постоянно лазить по кораблю, пытаюсь найти беглеца и вернуть его в камеру.

На тропе войны

Поверьте, выложить всё по игре довольно сложно – не все ее аспекты можно постигнуть человеческим разумом или даже мозгами хомячка-мунтанта. Вам будет достаточно только того, что нас ожидает, весьма оригинальный проект, сочетающий в себе мрачную атмосферу, заюзанный сюжет (правда, разработчики ноют, что сюжет у них весьма оригинальный, и любой хуман 13-го левела просто разрыдается, прочитав его), динамичное и к тому же веселое «мясо». Осталось только дожить до марта, а затем уже помочь бедным индейцам найти дорогу домой.

P.S.: Большое спасибо компании Khaj-Tosin Inc. за предоставленный ролик к игре.

Legion, tailler@mail.ru



МАГАЗИН
КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НА ПОДОЛІ

ВИСОКІ ТЕХНОЛОГІЇ
ТА НИЗЬКІ ЦІНИ

ПЛАТИ ВІДЕОМОНТАЖУ

ІГРОВІ МАНІПУЛЯТОРИ

ВИТРАТНІ МАТЕРІАЛИ

АКУСТИЧНІ СИСТЕМИ

ПАМ'ЯТЬ CORSAIR

КОМП'ЮТЕРИ

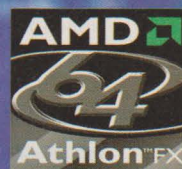
ВІДЕОКАРТИ

ПРИНТЕРИ

МОНІТОРИ

ТВ ТЮНЕРИ

ЗБИРАННЯ КОМП'ЮТЕРІВ
НА ПЛАТФОРМІ AMD64
З ТЕХНОЛОГІЄЮ SLI
ДЛЯ МУЛЬТИМЕДІА
ТА ІГОР



ОЦИФРОВУВАННЯ
ДОМАШНЬОГО ВІДЕО
ІЗ ЗАПИСОМ
НА ОПТИЧНІ НОСІЇ

ТЕХНІЧНИЙ ЦЕНТР
НАДАЄ КВАЛІФІКОВАНІ
КОНСУЛЬТАЦІЇ ТА РЕМОНТ

ПРОДАЖ ТОВАРІВ
У КРЕДИТ

Київ, вул. Ярославська 14/20
тел: (044) 467-5113
факс: (044) 467-5248
<http://www.unikom.com.ua>
E-mail: office@unikom.com.ua

Название: Paraworld

Разработчик: SEK

Издатель: Sunflower

Жанр: RTS

Дата выхода: первый квартал 2006 года

Люля-кебаб из динозавра

Корейские кулинары морально раздавлены и плачут

Во времена моего детства, помню, были такие вкусные конфетки с начинкой – «Динозаврики». Из какой филейной части бедных древних рептилий делались это вкусности, я не знаю, но, судя по радостной ухмылке непонятного гибрида велоце-раптора с тиранозавром на фантике, перед забоем их явно кормили кексиками с марихуаной. Да вообще, честно говоря, в детстве я, как, наверное, и многие другие увлекался динозаврами. Однажды даже насобирал денег и приобрел себе книжку по палеонтологии (наука о флоре и фауне древних эпох). Но, поскольку всяких заумных фраз и жутковатых терминов там было много, а картинок, где один большой ящер делал из другого кровавое месиво, очень мало, то книга мне быстро надоела и полетела в окно.

А вот у Легиона интерес к этим вымершим существам был действительно колос-



сальный. Как рассказывала мне его младшая сестра, он часто одевался во все зеленое, на голову натягивал самодельную маску и с жутким криком «Р-р-р! Я злой и уязный динозаврь!» отгрызал головы ее кукол. Примерно в тот же период Butcher вдруг стал воображать, что он дятел... О-о-о... Тогда его бабушка отремонтировала не одну стену, пробитую его могу-

чим клювом... Но это уже совсем другая история...

Ближе к телу

Как вы, наверное, заметили, процент игр, где нам встречаются вышеупомянутые ящеры, ничтожно мал – будь то шутер, где мы ведем беспощадную охоту на них, или, реже, когда нам дают вволю набегаться в шкуре рептилии, либо же стратегия, коих вообще было раз-два и обчелся. Но берлинская девелоперская команда SEK, что расшифровывается страшным матюгом **Spieleentwicklungskombinat** – дословно «Комбинат (или «студия») по Созданию Игр», – решила немедленно исправить это досадное недоразумение. Итак, с гордостью представляю вам будущую путевку в мир усталых ящеров – Paraworld. Бурные овации.

Первым делом смотрим на скриншоты. Владельцы выделенных линий могут даже позволить себе роскошь закачать из сети ролики. По предварительной оценке, графика вызывает лишь позитивные эмоции и получает твердую 11. Выглядит все очень красиво, хотя при ближайшем рассмотрении юниты смотрятся чуточку угловато. Но, тем не менее, они прорисованы здорово – каждая деталь учтена; особенно порадовали динозавры с забавностями типа украшений или всяческими боевыми сооружениями на их спинах. Заранее хочется похвалить пейзажи в целом – они выполнены, на мой взгляд, просто великолепно, некоторые из них просятся на рабочий стол в виде обоев. Особенно поражает воображение закат над горами, продемонстрированный разработчиками в одном из роликов – действительно, картина кисти мастера. Деревья, кусты, трава, всевозможные сооружения также выполнены на должном уровне, а вода, увиденная здесь, явно имеет шанс попасть в рейтинг «десятки лучших жидкостей риал-таймовых стратегий». Ко всему вышесказанному можно добавить клятвенные обещания разработчиков сделать реалистичную физику (пыль, поднимаемая сотнями ног, лап и просто конечностей), не менее реалистичную и красивую смену погоды, оригинальные ландшафты, просто-таки огромных юнитов, своеобразные и особенные движения у каждого из представленных юнита и непонятные неразборчивые бурчания под нос о возмож-





ной сме-

не дня и ночи. Для создания всей этой лепоты был написан собственный движок PEST-engine, которым немецкие ваятели очень гордятся. В принципе, есть за что. Таким образом, за визуальное оформление пока что наперед ставим «зачет», но нам еще предстоит посмотреть, как это все окажется реализованным на самом деле.

Сюжет в Paraworld будет то ли просто не шибко проработанный и захватывающий с сильным акцентом на геймплей, то ли разработчики пока просто не желают раскрыть нам его особенности. На данный момент известно лишь, что действие происходит в нашем мире, только, так сказать, с параллельной историей. Оказывается, большой-большой метеорит, который, если верить умным ученым, упал на землю около 60 миллионов лет назад, погубив все живое, и в том числе динозавров, во вселенной игры просто-напросто никогда не появлялся. Более того, намного позже ледниковый период просто вот так берет и не наступает, таким образом, вместе с динозаврами обитать на нарисованных просторах нашей матушки-Земли будут еще и всяческие животные типа мамонтов, саблезубых тигров и т.д. Примерно в это же время человек разумный, уже давненько слезший с дерева и даже прошедший стадию

пещерного обитания, в игре присутствует с довольно сильно развитой структурой ранее-феодалных взаимоотношений. Перед нами предстают три абсолютно разнообразных, по словам SEK, племена, которые и будут делить весь доступный мир, причем делить крайне брутально и жестоко. Каким образом разгорелся конфликт между ними, это нам пока неизвестно, так что придется, видимо, узнавать об этом непосредственно из игрового процесса.

На данный момент ясно, что у каждой из рас должно быть в среднем от 20 до 35 различных юнитов. Учитывая тот факт, что динозавров в игре по предварительным подсчетам около 40, плюс десяток других тварей с небольшим аккомпанементом людей, то без сомнения нас ожидают несколько разнообразных «модификаций» одного и того же древнего существа. Вот так. Несомненно, эта возможность – натягивать на наших тварей всяческое обмундирование – будет весомым плюсом. Например, превращать диплодоков в транспортники (несмотря на кажущуюся неповоротливость, эти длинношее гиганты на самом деле могли развивать приличную скорость), тиранозавров и аллозавров в некое подобие набитых злобной толпой пехотинцев и лучников харадримских слонопотамов



из «Властелина Колеца», а огромного носорога – в живой таран. К слову, некоторых тварей можно будет использовать как ресурс, но какой и как именно, разработчики пока не объяснили. Неудивительно, что, как и во многих других играх, будет присутствовать система набора опыта – то есть пара-тройка долго сражающихся за родину ветеранов дадут фору небольшому отряду. Кроме того, обещают добавить героев – очень мощных и впечатляющих элитных существ, благодаря которым мы еще и сможем строить всяческие новые хитрые постройки. Заметьте, по словам разработчиков, в игре примерно 80 % времени мы проведем в сражениях, и лишь 20 % – за возведением базы, сбором ресурсов и прочей скукой.

Хотя, должен заметить, грамотное создание оборо-

ны базы – залог победы. В общем, возразите: будет, где проявится вашему стратегическому гению, причем как и в одиночном

прохождении, поделенном на три кампании, так и в сетевых баталиях – ведь в игре будет присутствовать аж целых три разных типа мультиплеера, рассчитанных на восемь игроков.

Итак, суммируя все вышесказанное, с уверенностью заявляю: Paraworld – это именно та игрушка, которую следует ждать. А вот что там у нее под панцирем и стоит ли овчинка выделки, покажет вскрытие, рапорт о котором, как обычно, ищите в журнале «Шпиль!».

А теперь позвольте раскляняться – боюсь опоздать на мультики.

Tosin Khaj



Название игры: **Frame City Killer**

Жанр: **TPS**

Издатель: **Namco**

Разработчик: **Namco**

Сайт игры: www.framecity.namco-ch.net

Дата выхода: I квартал 2006 года

Криминальная ИСТОРИЯ

Фrame City Killer – игра из категории Love it or Hate it. Как, впрочем, и Grand Theft Auto, но в еще большей степени. И есть подозрение, что у нового проекта компании Namco количество игроков из категории Love it будет значительно больше.

Хроники Frame City

Действие игры разворачивается в 2047 году в огромном агонизирующем мрачном восточноазиатском мегаполисе Frame City. Власть в городе принадлежит большей частью не представителям закона, а криминальным структурам. В частности, на вершине преступного мира в Frame City стоит синдикат Visual Acid, занимающийся производством и распространением одноименного сильнодействующего наркотика. Во главе мафиозного клана – таинственный человек по имени Хан (Khan). О нем практически ничего не извест-

но, за исключением того, что Хан помимо всего прочего занимается террористической деятельностью. Этот факт весьма заинтересовал международные спецслужбы. И они, для того чтобы получить больше информации о преступном синдикате и его главарях, посылают в город секретного агента по имени Ворон (Crow).

Проникнув к бандитам в качестве наемного убийцы, готового работать с любыми клиентами, наш герой оказывается затянутым в самую гущу событий, объединенных в единое целое интригующим сюжетом.

Суровые будни киллера

Поскольку в Frame City Killer вы являетесь не каким-нибудь простым убийцей с тремя классами образования, а секретным агентом, вам предстоит выполнить великое множество заданий, которые, впрочем, не будут отличаться чересчур

большим разнообразием: собрать информацию о деятельности синдиката Visual Acid, выяснить местонахождение складов с оружием, установить личность того или иного человека из мафиозного клана, втереться в доверие к террористам, обеспечить безопасность ваших информаторов, грохнуть криминального авторитета и т. д. Однако, несмотря на это, игроку большей частью все же придется заниматься мокрой уборкой бандитов.

По словам разработчиков, игра не линейна, и игрок сам волен решать, когда и каким образом он убьет очередную свою мишень. Здесь все ограничивается лишь уровнем извращенности фантазии игроков.

Получив задание убить кого-либо из мафиозного клана, Ворон сначала должен собрать информацию о расписании дня

своей жертвы. Для этого герою придется не только самостоятельно выследить человека, таскаясь днем и ночью за ним по пятам, но и оплачивать услуги информаторов, а также попы-

таться заполучить полезную информацию у знакомых жертвы. При этом интересен и тот факт, что мафиози в игре живут полноценной жизнью, не лишенной разнообразия. Например, ездят на деловые встречи, проходящие в офисах престижных бизнес-центров или на овощных базах. Охотно ходят в зоопарк полюбоваться скунсами и пожрать сладкой ваты. Посещают тренажерные залы, бассейны, магазины, казино, рестораны, ночные клубы, общаются со знакомыми и друзьями на актуальные темы по квантовой



физике и филателии и прочее. Поэтому зачастую выйти на свою жертву может оказаться не так-то просто, как кажется на первый взгляд.

Собрав всю необходимую информацию об интересующей вас личности, необходимо решить, каким именно способом убить жертву. Особое внимание уделяется тому, что убийство должно быть совершено тихо, без улик и свидетелей, а также герой должен успеть скрыться раньше, чем на место преступления придет полиция. Ведь, как известно, главное в работе наемника – это вовремя смыться. Например, один из членов бандитской группировки, которого вам необходимо убить, на данный момент находится в казино, расположенном в фешенебельном отеле. Как вариант, есть два способа решения задачи. Первый (самый простой) способ – выждать нужный момент и сбить жертву машиной, пока та переходит улицу или ждет лимузина у входа в казино. Второй – убрать жертву непосредственно в стенах казино, например в туалете. Этот путь более сложный, т. к. игроку придется войти в помещение безоружным (поскольку на входе стоят детекторы металла), а также стараться избегать камер наблюдения и общения с телохранителями. После того как вы окажетесь внутри здания, придется потратить немало времени, чтобы найти в казино хоть что-нибудь, что потянет на роль орудия убийства. А также втереться в доверие к работникам заведения, чтобы выяснить, где и как можно отключить камеры наблюдения в коридоре, ведущем в туалет. Не стоит забывать и о том, что после того, как Ворон распра-



вится с жертвой, необходимо будет спрятать труп в какой-нибудь вазе или распахнуть тушку по спичечным коробкам, а затем еще устроить стремительный побег.

Несмотря на свою явную схожесть с серией Hitman, проект Frame City Killer все же будет менее сложен и большей частью ориентирован на лихой экшен в духе Grand Theft Auto. Поэтому чисто силовое решение проблемы в игре не только не исключается, но в некоторых случаях даже приветствуется. Так, игроки могут попытаться проложить путь к сердцу своего клиента напрямую, то есть шагая по головам охранников и прочих вредителей. Для успешной реализации

такого плана авторы предоставили игроку, помимо ножа, пистолета с глушителем и снайперской винтовки, еще массу оружия: автомат, беретты, винчестер, дробовик, пулемет и разрывные гранаты, световые гранаты, дымовые шашки, коктейль Молотова и прочее.

Более того, в Frame City Killer будет немало моментов, когда, перестреляв не один десяток охранников, герою придется поучаствовать в погоне, пытаясь догнать на быстрой гоночной машине бронированный автомобиль с боссом.

В общем-то, создатели пошли еще дальше и привнесли в игру элементы рукопашного боя, включая комбо-удары и спецприемы с использова-

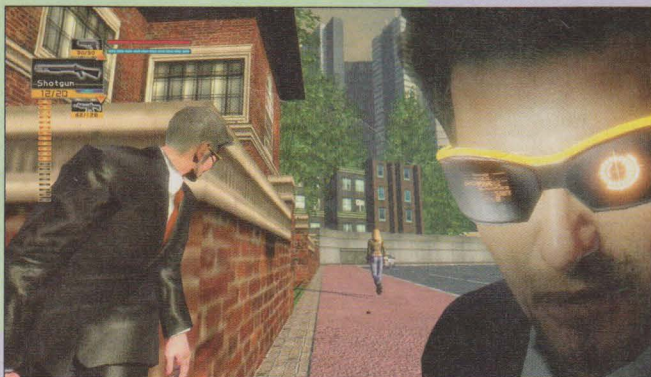
нием bullet-time. Например, Ворон может серией ударов впечатать окруживших его со всех сторон противников в бетонную стену, да с такой силой, что те еще не скоро придут в себя.

Стоит отметить, что разработчики обещают наделить противников не только прекрасной физической подготовкой, но и сильным искусственным интеллектом. Телохранители моментально реагируют на любое угрожающее или неадекватное, по их мнению, действие. Поэтому, дабы из наемных убийц не превратиться в наемных самоубийц, стоит все-таки тщательней выстраивать стратегию и продумывать тактику своих действий. Особенно это актуально, если учесть обилие техники, работающей на врагов, а также высочайшую оперативность, с которой к мерзким жертвам прибывает подмога.

Ожидания

Frame City Killer заявлен как потенциальный хит для новой консоли Microsoft Xbox 360. Полная свобода перемещения по мегаполису, охота на главарей преступного мира, гонки, по зрелищности не уступающие Burnout, грубость Grand Theft Auto и stealth-миссии на манер Hitman. Интересно будет посмотреть, как создатели собираются совместить все эти элементы? И главное – насколько удачно у них это получится?

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Jagged Alliance 3D

Жанр: тактическая стратегия с RPG-элементами

Разработчик: МиСТ лэнд-ЮГ

Издатель: Game Factory Interactive (CHF), Strategy First

Дата выхода: 1 квартал 2006

Официальный сайт: www.mistgames.ru

Трехмерный альянс

Правила игры нужно знать, но лучше устанавливать их самому.

Анджей Сток



Увiть: у вaшi руки потрапляє...

Итак, брат-геймер, представь себе ситуацию: есть у тебя любимая игра, которую ты уже знное количество раз прошел, знаешь все хитрости игрового процесса, знаешь, как обмануть эту игру и, конечно же, знаешь обо всех ее недостатках. Вполне естественно, что у тебя появится масса идей, реализацию которых очень и очень хотелось бы увидеть в сиквеле. Что делать? Качественный римейк! А если вдруг у тебя в руках есть еще и все права на разработку сиквела любимой игры? Ну делай себе сиквел на здоровье! А что мешает при этом параллельно скручивать римейк?

Вот такая интересная ситуация обстоит с ребятами из «МиСТ лэнд-ЮГ». У них в руках есть все права на разработку третьей части легендарной игры Jagged Alliance. Казалось бы, обладая таким брендом, работай над Jagged Alliance 3 с утра до ночи, и не дай Бог он

получится хуже предыдущих версий. А не тут-то было! Что-то стукнуло ребятам в голову, и они решили перед разработкой и выпуском сиквела скрутить эдакий римейк. Понятное дело, что он продемонстрирует многие лучшие (или худшие) стороны будущего продолжения легендарной тактической стратегии. Ну и, конечно же, пробудит интерес к оригиналу. Маркетинговые штучки? Зара-



боток на честных геймерах? Пока неясно. Известно только, что ведущие программисты и дизайнеры – фанаты Jagged Alliance. И в их интересах сохранить атмосферу оригинальной игры, но сделать ее не-много проще, так, чтобы она понравилась не только фанатам JA, но и привлекла новых игроков, иначе можно получить от других фанатов легендарной игры туманов.

Что? Где? Как?

Итак, на этот раз от тирании придется освободить какую-то страну жаркой пустынной Африки, причем в самый разгар гражданской войны. Всё. Больше никаких фактов о сюжете неизвестно. Знаем только, что «МиСТ-лэнд» обещает невероятно гибкий разветвленный сюжет с разного рода подставками и неожиданными поворотами. А в конце нас ждет оригинальная, непредсказуемая развязка. Но, к сожалению, пока ничего конкретного.

В игре будет ни много ни мало 20 сюжетных заданий. Каждое из них игрок выбирает на модной в наши времена глобальной карте. Как и в оригинальной игре, в Jagged Alliance 3D для прохождения миссий используются наемники. Возможно, ты как геймер со стажем удивишься, но почти все наемные юниты перекочевали из оригинала. Правда, их количество снизилось до тридцати. Во многих миссиях тебе будут встречаться нейтральные организации, которые при жела-



нии можно привлечь на свою сторону.

Тактическая составляющая обещает быть на высоком уровне. Как тебе возможность выглядывания из-за угла с последующей стрельбой и метанием гранат (из-за того же угла)? А реалистичная физика, позволяющая производить расчет реальной траектории полета гранаты? На некоторые тактические составляющие (использование оружия, обзорность) будет влиять рельеф игрового уровня. Но как именно, пока неизвестно.

Alliance Jagged Alliance 3D

В названии игры не зря упоминается «3D». Ее движок игры полностью трехмерен и позволяет крутить и приближать камеру как душе угодно. Это наложило определенный оттенок на игровой процесс. Неровности трехмерного ландшафта будут учитываться при использовании оружия, а также влиять на скорость и траекторию передвижения ваших подопечных. Благодаря новому движку в игре можно будет полностью разрушить каждое здание или, к примеру, мост.

Звуковое сопровождение, по словам разработчиков, передаст атмосферу игры. Но об этом рано еще говорить, так как озвучка по традиции наверняка будет прикручиваться в самую последнюю очередь.

Геймплей, какой он будет?

Изначально игровой процесс Jagged Alliance 3D должен был проходить полностью в режиме реального времени с управляемой паузой во время битвы...

Однако граждане девелоперы учли многочисленные просьбы на официальном форуме JA3D и переработали режим игры. Все события будут происходить в real time, а пошаговый режим включается только в боях. Все-таки в тактической стратегии пошаговая битва дает куда больше возможностей обыграть противника даже в том случае, когда он по многим параметрам превосходит. В игре будет еще мно-



жество тактических хитростей, особенности которых пока не известны.

Пушки... много пушек

Нам обещают большой выбор средств уничтожения врагов — от пистолетов и гранат до автоматов. Каждая пушка выполнена отдельной трехмерной моделью, максимально приближенной к оригиналу

из реальной жизни. Разработчики заявили об отсутствии бесполезных пистолетов и ракетных винтовок, что наблюдалось в оригинальном Jagged Alliance. Часть пистолетов действительно следовало убрать, а вот без ракетницы будет скучно ☺. Характеристики оружия будут соответствовать реальным аналогам.

Результат выстрела будет просчитываться каждый раз

заново с помощью сложного скрипта, приближающего игру к реальности. Если наемник не использует броню, парочка выстрелов из АК-47 его отправят на небеса. Для вояк с броней учитывается тип брони и характеристики оружия. Но на результат выстрела, как это бывает на самом деле, будет влиять и случайный фактор (!). То есть, если тебе повезет, выстрел из автомата может не пробить броню насквозь и ты выиграешь еще немного времени, так ценного в пошаговых тактических RPG.

Я буду чекати?

В общем, предварительно можно сказать, что Jagged Alliance 3D имеет шансы на успех: при личном знакомстве с разработчиками стало ясно, что это действительно настоящие фанаты старой доброй Jagged Alliance. А кому, как не фанатам серии, может быть известно, как сделать правильный римейк?

Множество пока не известных тактических ухищрений, атмосфера оригинальной Jagged Alliance и трехмерный движок игры — все это звучит заманчиво, но удастся ли разработчикам исполнить свои обещания? Нам пока остается только надеяться, что у них все получится так, как задумано.

Александр [Саныч] Гусленко



PC

PS2



Название: UFO: Aftershock

Разработчик: ALTAR Interactive

Издатель: 1C

Жанр: командная тактика/менеджер

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.ufo-aftershock.com

ОЦЕНКА:

9+

Графика:

9

Геймплей:

9

Управление:

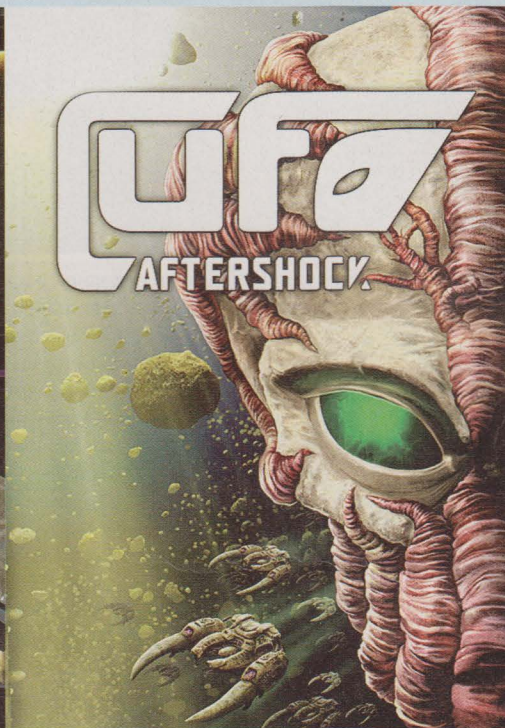
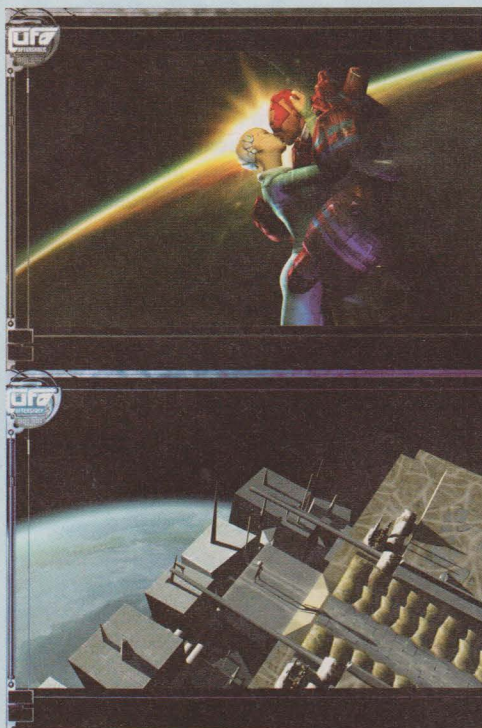
8

Звук:

7

Сюжет/концепция:

8



Жанр пошаговых игр вымирает. Этот процесс необратим, и очень скоро о таких играх можно будет говорить исключительно в прошедшем времени. И если кто-то «больно грамотный» считает, что в этом исключительно вина разработчиков, не желающих работать на благо игроков, пусть сядет в уголок и замолчит в тряпочку. Дело отнюдь не в девелоперах, а в самих нас, игроках. Зачем

делать множество технологий, вариантов развития событий, различных сценариев, сотни видов оружия, амуниции, боеприпасов, врагов и так далее, если это оценят только считанные единицы? Ведь рядовой игрок восхитится графикой, отыграет несколько миссий и пойдет валить народ из AWP или бить драконов в своей любимой MMORPG. А через неделю он уже будет играть в нечто от id Software, а потом продаст душу и свободное время другому идолу игровой индустрии.

Еще есть фанаты, которые обязательно пройдут игру. Но «по-быстрому». Потому что нужно еще успеть порвать кучу народа в CS или WarCraft III, завалить Лорда Ишку или написать шпаргалки. Останутся только единицы – настоящие фанаты, – но они не в счет. Никто не будет часами просчитывать ходы, пробовать различные варианты прохождения, много думать, часами сидеть перед монитором («Цивилизация 4» – ярчайший этому пример). Зачем тратить три минуты и десяток ходов на одного противника, если в real-time ero



UFO
AFTERSHOCK

Player combat suit
This suit looks regular, regular
because most military units
regularly use regular uniforms
and regular equipment
The suit is made of regular
materials and regular
equipment
The suit is made of regular
materials and regular
equipment



UFO
AFTERSHOCK

Player combat suit
This suit looks regular, regular
because most military units
regularly use regular uniforms
and regular equipment
The suit is made of regular
materials and regular
equipment



UFO
AFTERSHOCK

Player combat suit
This suit looks regular, regular
because most military units
regularly use regular uniforms
and regular equipment
The suit is made of regular
materials and regular
equipment



UFO
AFTERSHOCK

Player combat suit
This suit looks regular, regular
because most military units
regularly use regular uniforms
and regular equipment
The suit is made of regular
materials and regular
equipment



можно пристрелить за пять секунд? А если не получится – просто перезагрузиться. И никто не оценит старания разработчиков. А если не оценят, зачем тогда это делать?

Что, хотите фактов с комментариями? Пожалуйста. Серия UFO – досадное подтверждение этой тенденции. Недавняя попытка реинкарнации культового сериала оказалась, мягко говоря, не совсем удачной. И разработчики, краснея и уворачиваясь от гнилых помидоров, торжественно пообещали все исправить.

И так исправили. Не всё, конечно, но исправили. Графическое ядро подверглось основательной доработке, движок прежний, но теперь на картинку на экране можно смотреть без содрогания, более того, всё стало на порядок симпатичнее и благопристойнее. Но самое кардинальное изменение – игра уже не является пошаговой. Теперь игровой процесс рулит в реальном времени, а контролируемая пауза позволяет трезво оценивать ситуацию, раздавать приказы и так далее.

Сюжет является продолжением катавасии, начавшейся еще в предыдущей части. Злобные инопланетные пришельцы серьезно наехали на Землю, уничтожили или серьезно видоизменили всех ее обитателей. И только небольшая группа представителей прогрессивного человечества сумела спастись, удрвав на космическом корабле в открытый космос. По прошествии некоторого времени земляне решают дать крепкого пинка инопланетным захватчикам и выдворить их с Земли. Вполне стандартно для серии UFO, не



ново, но сойдет. Продолжение Aftermath характеризуется еще и тем, что в среде землян наметились крайне нездоровые тенденции. В общем и целом сюжет подается намного лучше, появились интересные брифинги и многое другое.

С технологиями и другими неотъемлемыми атрибутами серии дело обстоит тоже довольно неплохо. Не так, как раньше, но неплохо. Разработчики привнесли в игру многое от тусов'ов; строительство баз и исследование новых технологий – очень важная часть игры. Ресурсов всего три, они инопланетные,



низко- и высокотехнологичные, проблем с их добычей не возникает, и новые базы растут как на дрожжах.

Но это всё глобальная стратегическая составляющая UFO: Aftermath, а маленькие радости в виде прокачки бойцов, их снаряжения и обучения остались почти неизменными. Выбирать есть из чего, процесс отнимает уйму времени, и сам по себе довольно увлекателен. Качаем силу – и боец таскает больше груза и удивительно хорош в ближнем бою, увеличиваем ловкость – и он уже специалист по винтовкам. А сколько инте-

ресных возможностей открывается при исследовании чипов и имплантантов!.. всех не перечислить. После такой подготовки оперативные отряды по борьбе с инопланетным беспределом в боях демонстрируют только чудеса отваги и героизма. Для всех страждущих в Интернете имеется несколько неплохих руководств, только объясняющих что и к чему.

Что ни говори, но теперешнее UFO совсем не то, что прежде. Хорошо, но не то. Это не TBS, а поменьше squad-based экшен и экономической стратегии. К слову, в следующей части UFO – Afterlight – экономическая составляющая получит еще большее развитие. Похоже, разработчики крепко зациклились на всяких After, и теперь подбирают словечки покрасивее.

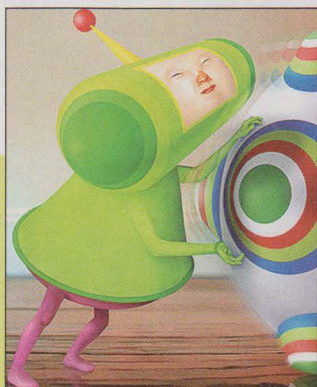
Новые времена, новые вкусы, новые нравы. Старикам могут поставить X-COM: UFO Defense и оказаться в славном прошлом. А в настоящем великая серия сменила ориентацию, но благодаря бессмертной славе первых частей все еще держится на плаву.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Название игры: We Love Katamari
 Жанр: Arcade
 Издатель: Namco
 Разработчик: Namco
 Сайт игры: www.katamari.namco.com

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



Порядок прежде всего!

Недавно мне с Lich'ем поручили спешно привести нашу редакцию в божеский вид. А то был там сплошной бардак и свинарник. Особенно возмущали посетителей разные провода и кабели, беспорядочно свисавшие наружу, извивавшиеся под ногами и портившие интерьер. Но через десять минут все провода были выдернуты и убраны. Как следствие, системные блоки, мониторы и принтеры обрели вполне приличный вид декоративных украшений (каковыми они отныне и являются). Для обеспечения текущей деятельности редакции были установлены пишущие машинки, однако их отвратительный грохот также нарушал идиллию, да и лампы дневного света слишком беспорядочно трещали. Пришлось перейти на гроссбухи, гусиные перья и запретить

работать в темное время суток. А с наступлением зимы светлое время сократилось фактически до нуля, и теперь в нашей редакции царит полный порядок, не омрачаемый даже ничьим дыханием... Зато больше нет никаких проблем с уборкой помещения.

Надо сказать, не менее ответственно, чем мы, к уборке подошли и разработчики из компании Namco. В своей новой игре We Love Katamari они вместе с мусором вышвыривают все лишнее, включая города и страны... Не верите? Тогда смотрите сами.

Не царское это дело — хлам собирать!

Как вы думаете, что входит в обязанности повелителя Вселенной? Правильно, петь песни, мрачно брэнчать на гитаре два аккорда, раскидываться молниями (или радугами, в случае хорошего настроения), по-

сещать излюбленную грибную плантацию, а также отдавать направо и налево приказания. Почетная же миссия исполнять все просьбы и пожелания многочисленных обитателей Вселенной возложена на плечи отпрыска — маленького принца.

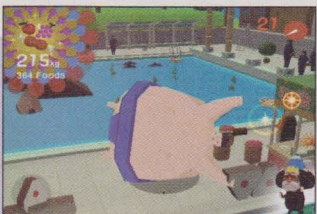
И вот однажды один из страждущих, пришедших на аудиенцию к королю, пожаловался, что, дескать, в одном из отдаленных уголков космоса, где он живет, темно и пустынно. Недолго думая повелитель отдал приказ своему чаду заполнить пустынные космические просторы звездами, млечными путями и кометами, дабы их обитателям не было грустно и одиноко.

Из чего сделаны звезды?

Выбрав маленького принца или одного из его многочисленных братьев, вы отправляетесь на Землю, где вам предстоит

с помощью липкого шарика катамари собирать всякий хлам и мусор, из которого будут впоследствии созданы звезды и целые созвездия.

Кроме столь оригинальной концепции, уникальной особенностью We Love Katamari является масштабируемость всего игрового поля. Каждый уровень игры вы начинаете, имея в руках небольшой шарик, по сравнению с которым даже спичечный коробок кажется гигантом. Исходя из того, что диаметр шара маленький, прилипают к нему сначала только небольшие предметы: скрепки, пуговицы, ластик, наперстки, конфетки и т. д. По мере роста шара к катамари начинают прилипать все большие и большие объекты: вот только что вы закатывали тапки, утюги и тарелки, а теперь уже добрались до велосипедов, автомобилей, деревьев, домов, магазинов



и гигантских небоскребов. При этом, например, стол, который в начале игры казался просто огромным, по мере прохождения становится все меньше и меньше, пока вообще не исчезнет из виду.

Интересен и тот факт, что закатыванию подлежат практически все предметы в игре: будь-то мышки, птички, кошки, стулья, диваны, сундуки и чемоданы, или же пешеходы, автобусы, слоны, теплоходы, вулканы, острова или целые города и страны (на последних этапах игры).

Так же хотелось бы отметить, что действие игры разворачивается не в каких-нибудь абстрактных населенных пунктах типа поселок Мухосранск, а в реально существующих городах. Например, вам посчаст-

ливится устроить разгром на улицах Лондона или Парижа, утрамбовав шаром вместе со всем хламом двухъярусные английские автобусы или знаменитую Эйфелеву башню.

При этом сбор мусора осуществляется не только в закрытых помещениях или улицах городов, но и на солнечных пляжах, заснеженных горных курортах, в полях и даже под водой.

В зависимости от того, насколько хорошо вы успели справиться с заданием, зависит итог уровня. Допустим, вам необходимо создать сферу диаметром 30 метров за 10 минут. Успели справиться с поставленной задачей – полученный ком хлама будет запущен в небо и превращен в яркую звезду, если же не успели – из ка-

тамари всегда можно сотворить, например, млечный путь или комету. Таким образом ваши усилия в любом случае не пройдут даром.

Вместе веселее!

Помимо одиночного режима We Love Katamari может похвастаться и мультиплеером, рассчитанным на двух игроков. Причем соперники могут не только сражаться друг с другом, изобретая хитроумные тактики борьбы, но и действовать сообща, катая один шар. Но, смею предположить, что больше всего игрокам все-таки придется по душе арены, где за ограниченное время необходимо накрутить ком большего размера, чем у противника. Ведь вся фишка заключается в том, что если диаметр вашего

шара значительно превосходит катамари оппонента, то можно запросто закатать и его визжащую и дрыгающую тушку.

Подводя итог, скажу: необычная игра We Love Katamari обладает своеобразным сюрреалистическим дизайном и неповторимым стилем. Благодаря своей уникальной концепции и прекрасному саундтреку, в записи которого участвовали популярные японские музыканты, проект завоевал огромную популярность в Японии и США. Теперь же у We Love Katamari появился шанс покорить европейских геймеров. И в том, что ей это удастся, я и не сомневаюсь. Ведь даже такие серьезные люди, как разработчики из компании Double Fine во главе с Тимом Шафером (на счету которого проекты Grimm Fandango, The Escape From Monkey Island, Full Throttle и Psychonauts), вовсю катают катамари.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



ПЕРВЫЙ МОБИЛЬНЫЙ КАТАЛОГ ГОДА!

1 / ИЮЛЬ 2006

mobile news

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ • МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ • МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ УКРАИНА

ВСЕ ВЕДУЩИЕ

БОЛЕЕ 250 ТЕЛЕФОНОВ + СМАРТФОНЫ

ПРОИЗВОДИТЕЛИ

АКЦИИ МОДЕЛИ 2006

ОБЗОР ЦЕН И ТАРИФОВ

КАК КУПИТЬ И К КОМУ ПОДКЛЮЧИТЬСЯ

самый доступный
и полезный!!!

КАТАЛОГ

мобильных телефонов

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!!!

Название: «Магия крови»

Разработчик: SkyFallen Entertainment

Издатель: 1C

Жанр: action/RPG

Системные требования: Pentium 4 / Athlon Xp 2 ГГц, 768 Мб,
128 Мб 3D VideoОфициальный сайт: www.bloodmagic.ru/ru

ОЦЕНКА: 10+

Графика: 11

Геймплей: 10

Управление: 10

Звук: 6

Сюжет/концепция: 10+

Магия гемоглобина и сила тестостерона

Разработчики из наших краев и прилегающего к ним ближнего зарубежья уже довольно продолжительное время пытаются создать игру уровня таких хитов ролевого жанра, как шедевры конца 90-х или хотя бы того же Diablo. Попыток было не слишком много, но, что характерно, каждая намного удачней предыдущих. На этот раз попытка оказалась почти удачной, до абсолютного успеха не хватило совсем чуть-чуть, и уже можно нагло утверждать, что в следующий раз кому-то точно повезет.

Итак, коллективу SkyFallen Entertainment удалось создать игру, отвечающую большинству критериев современных ролевиков. Проект под много-



обещающим названием «Магия крови» уже длительное время получал кучу всевозможных наград на игровых выставках и других мероприятиях подобного рода.

Игра и впрямь является скромной попыткой пойти по

стопам Arcanum и Diablo (хехе, ну куда же без него в наше время?) и уже только этим заслуживает самого пристального внимания.

Так что же такого необычного скрывается за целлофановой упаковкой в красивой коробке

с надписью «Лицензионная копия игры от "1C"»?

Пожалуй, самая впечатляющая компонента «Магии крови» – это современная детализированная графика с поддержкой всех самых модных эффектов и технологий. Детализированные модели персонажей и монстров, качественная, хотя и немного простоватая анимация, великолепные пейзажи – всё это радует глаз ценителя графической красоты. Обратная сторона медали, так сказать, стандартна – красота требует жертв. Системные требования немаленькие, а если учесть особенности движка игры, то на максимальных настройках с «Магией крови» не справится даже самый геймерский комп.

Как заведено в трехмерных играх, камера подливает дегтя в бочку меда. Такое впечатление возникает от того, что в диалогах она самым наглым образом показывает не лица, а макушки персонажей, – некрасиво. А в остальном претензий нет даже к режиму «умной камеры», что уже само по себе невероятно.

Сюжет игры можно классифицировать как отличный образец «магического реализма». Магия в порядке вещей, никто ничему не удивляется. Некто по имени Модо слишком сильно зарвался, в результате





Если вы решили специализироваться в каком-то одном из видов магии, готовьтесь к тому, что у персонажа вырастут крылья, рога и хвост.

чего был сослан в мир смертных, дабы прожить сотню лет и помереть от недостатка кальция в костях и пенсии в кошельке ☹. Но злодей и в мире смертных — злодей, и Модо решает окончательно разобраться с миром своего заточения. И только главный герой может ему помочь или... помочь.

В начале игры нам предстоит выбрать персонажа и его мировоззрение. Мировоззрений три: добро, зло и нейтральность. От вашего выбора зависит концовка игры и отношение NPC. В основном оно выражается в репликах типа «Уйди, противный ☹» или «О, какой славный малый!». Далее начинается игра. И стоит только покинуть стены магической академии, как становится совершенно понятно: «Магия крови» — это всерьез и надолго.

Прежде всего стоит восхититься ролевой системой игры. Да, со времен Arcanum не было ничего подобного. В наличии двенадцать школ магии с оригинальными и полезными заклинаниями, есть возможность комбинировать заклинания, чтобы добиться нужного эффекта. А еще есть умения, торговля (причем торговца можно вызвать в любой момент), возможность модернизации предметов и многое другое. От атрибутов персонажа зависят несколько второстепенных параметров и ассортимент доступного оружия и снаряжения. Как и в большинстве action/RPG, на шмотках имеется ограничение по уровню персонажа. Например,

другой вид магии, как все вернется в норму или герой претерпит очередное изменение внешности.

В дополнение к этому имеются и татуировки; они делаются у соответ-

ствующих мастеров, и тоже являются аналогами трейтов.

Самое любопытное — это влияние магии на организм главного героя. Если вы решили специализироваться в каком-то одном из видов магии, готовьтесь к тому, что у персонажа вырастут крылья, рога и хвост. Или как минимум клешни и что-нибудь еще. Подобные метаморфозы (не что иное, как трейты) знакомы по другим играм, только здесь они проявляются еще и визуально. Адепт магии воздуха в конечном итоге превратится в воздушного элементаря, гений алхимии станет демонического вида рептилией, но стоит только глубоко изучить

другой вид магии, как все вернется в норму или герой претерпит очередное изменение внешности. В дополнение к этому имеются и татуировки; они делаются у соответствующих мастеров, и тоже являются аналогами трейтов. Вот тут всплывает самая огромная претензия к разработчикам: ни к чему нет толкового пояснения, все приходится делать методом проб и ошибок, а классическая уловка Save/Load не проходит — в лучших традициях Diablo II в меню предлагают «Сохранить и выйти». Но если во всем разобраться, можно сделать одно удивительное открытие. Все самые лучшие заклинания, а также их комбинации доступны почти с самого начала. Стоит начать новую игру, и всё — монстры валяются пачками, опыт течет рекой. Манчкины наверняка будут в диком вос-

торге от этого и от уже упомянутой возможности комбинировать заклинания. Молния, отравляющая врагов ядом, огненный шар, замораживающий врагов — все это с классической точки зрения дико и противоестественно, но зато это круто, черт побери!

Другая схожесть с Arcanum — это огромный мир, доступный для исследования, десятки второстепенных заданий и множество махинаций с улучшением оружия и амуниции. К слову, в «Магии крови» разработчики позволили себе вольность — в игре нет четкой системы направлений, и игрокам придется все это дело расхлебывать. Направление указывается только до телепорта в нужную локацию, а внутри ее придется путешествовать согласно дорожным указателям.

В завершение хочется сказать пару слов о качестве звукового сопровождения и диалогов. К музыке претензий нет и быть не может. Но вот качество диалогов вполне традиционно для российских игр — халтурка прослушивается повсеместно. Что ж, бывает, бюджеты не западного масштаба, на чем-то приходится экономить.

Несмотря на все имеющиеся мелкие недостатки, «Магия крови» — во всем выдающийся, неординарный продукт. Множество возможностей и интересный игровой процесс не оставят равнодушными ни поклонников ролевых игр, ни фанатов хорошего экшен.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Название игры: Ex Machina

Разработчик: Таргем

Издатель: Бука

Жанр: Action/ Machine-RPG/ Fight for Your Right

Минимальные системные требования: процессор P4 2 ГГц, ОЗУ 256-512

МБ, видео 64-128 МБ с поддержкой пиксельных шейдеров 2.0, CD-ROM 8x

Официальный сайт: www.nival.com/exmachina_ru/

ОЦЕНКА: 11

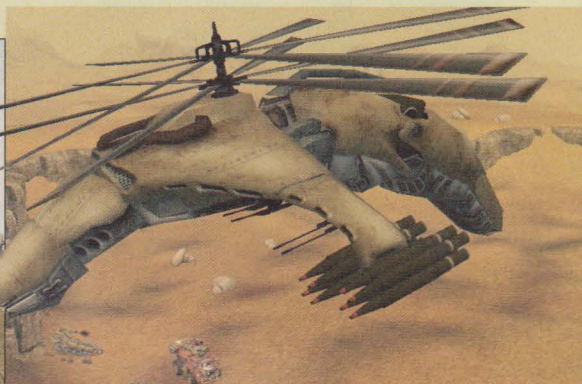
Графика: 11

Геймплей: 9

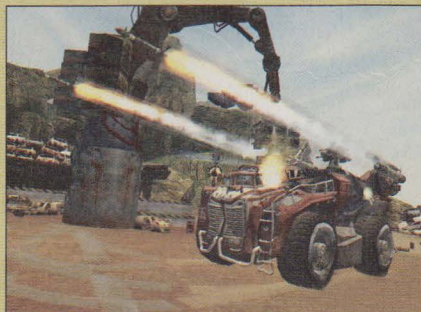
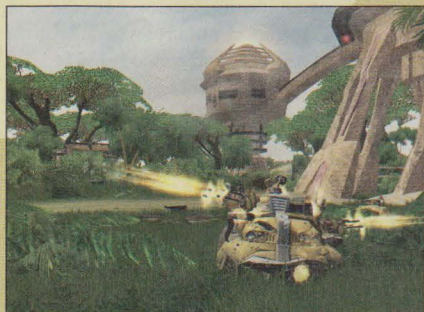
Управление: 10

Звук: 11

Сюжет/концепция: 9



Ex Machina: что скрывается под маской?



The sign of your coming...

Наша цивилизация задолго до открытия Эйнштейна задавалась вопросами конца света и разрухи, а уж потом пошло-поехало: Хиросима, войны, теракты, 11 сентября... И после этого вы хотите, чтобы человеческие умы не будоражил этот вопрос?!

По версии команды «Таргем», в 2011 году ЧТО-ТО в считанные часы стёрло с лица Земли цивилизацию людей. Более двухсот лет остатки человечества пытались оправиться от шока и подняться на ноги, но о проявлениях человечности и жалости речь не шла. Кто видел фильм «Land of the Dead», вероятно, задумывался: какие бы катаклизмы ни постигали людскую расу, всегда найдутся люди, готовые и на пожарище поживиться, и разрушать ради своего обогащения. Вместо

единения, жалкие гордые существа уменьшают количество себе подобных. Именно на этой почве и произросли корни основных видов деятельности – миром правит торговля, а оставшиеся в живых пересели на машины и начали либо зарабатывать себе на жизнь перевозками, либо отбирать у других нажитое непосильным трудом.

Такова завязка игры, которую ждали сравнительно недолго (долгострой – бой!) – даже двух лет не прошло. Разумеется, игру не сопровождала шумиха, как вокруг проектов id Software или Valve. Но и компания «Таргем» – не ясли, их фэнтези-сериал «Магия войны» многим пришелся по вкусу. Поняв, что мир игр тоже на пороге Апокалипсиса, ребята из «Таргема» собрали волю в кулак и нашли удачное сочетание стилей и идей, что позволило

из уже откатанных и заезженных по отдельности элементов получить нечто стильное и удивительное. Так же придется поступить и нам в игре – собрать свою собственную Машину Возмездия.

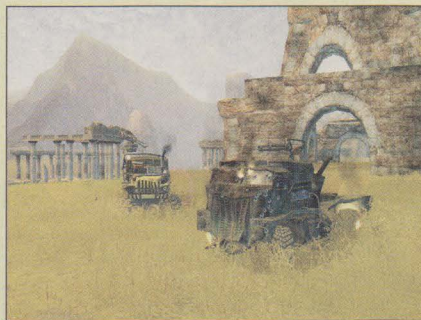
Параллелей и противопоставлений за время разработки было проведено немало. Чаще всего Ex Machina сравнивали с Fallout, видели связь и с легендарной Elite (торговый элемент), и с Дальнобойщиками (грузовики), и с Кармагеддоном (бойня), и с FreeLancer (фантастика, бары, задания, бои), и с фильмом Mad Max. Минские «Койоты», кстати, – игра на ту же тему.

Ожидание праздника лучше самого праздника?

Выход игры Ex Machina показал – торговля носит декоративный характер, но учитывает насыщение рынка и его законы.

Система сохранений в игре добротная, управление не разочаровало, а камера вертится удобно и помогает осматриваться и стрейфить на автомобиле.

Мир жесток и огромен, хотя не настолько безграничен и оживлен, как казалось сначала. Переезды с места на место ненавязчивы и не заставляют нас бороться со сном, как дальнобойщику; нет масштабных передвижений из пункта «ого откуда» в пункт «ничего себе куда», хотя иногда и возникает необходимость возвращаться своим ходом очень далеко (а могли ведь применить портал). Родные и экзотические локации прорисованы с любовью и используют новейшие эффекты. Даже сложно поверить, что это на самом деле движок игры «Магия войны». Пиксельные шейдеры 2.0, mapping, shadows, reflections работают старательно, иногда удивляют



(Обитель Оракула). Небо, трава, ландшафт, — все живое и контрастирует с идеей вымирания планеты. Вода местами изобилует бликами, но выглядит непримитивно, а смена дня и ночи условна (тучки днем и звезды ночью — это красота!). «Таргем» свою задачу выполнили с честью — графика оставляет приятное впечатление, геймплей интересный (если вовремя бросить скучные квесты и сосредоточиться лишь на важных заданиях) и вариативный, хотя сначала экшен вялый. Конечно, Ex Machina имеет ряд непонятных проблемных мест и скачки производительности, но где же вы видели, чтобы игра выходила полностью отшлифованной?! Всегда были, есть и будут патчи как к именитым проектам, так и к просто хорошим играм. Плохим играм патч не нужен — в них никто не играет.

Мне всегда были интересны игры с секторной системой повреждений — это придает им широкие тактические возможности. Пробоины от пулеметных очередей способны заставить поёжиться. Колеса можно искорезить чем угодно, начинка может сгореть. Сначала это выглядит забавно, зато в последующих боях уже не до смеха. Машинка прыгает, как Crazy Frog, залезает на отвесные горки, упирается в невидимые стены — вот такая смешная флабберная физическая модель. И хоть физика в игре, разумеется, не затачивалась годами

сидения в научно-исследовательских лабораториях, но она не вызывает громких нареканий. В общем, все мелочи простительны, когда в игре чувствуется широкая славянская душа! А как вычурно названы города, жители и оружие! Наши и не такое могут! ☺

И наши машины, и вражеские агрегаты, и тем более мегабоссы собраны достойно, но иногда бросается в глаза увлечение разработчиков «Звездными войнами». Начинаем мы игру с «цыпленком» в тонкой стальной скорлупке, а закончить можно победителем за штурвалом «тираннозавра дорог». Боевого друга можно прокачать двумя путями: либо сделать его вместительной фурией, либо оснастить арсеналом так, что в такой мега-танко-БЕЛАЗо-бронепоезд можно приглашать администратором Анку-пулеметчицу. Оружия **ОЧЕНЬ** много и оно умеет ломаться — гранатометы, лазеры, пулеметы и прочие кошмарострелы, включая парочку весьма оригинальных видов оружия. Также придется пересаживаться на другие виды техники. Развлечение найдется как для любителей пострелять, так и для любителей активно тратить бензин. Стратеги и экономисты тоже не останутся без лакомства.

Драматические и эмоциональные сцены также имеют место быть. Причем всё это происходит под душевно подобранным звуком и редкую музыку,

в том числе и этническую (хотя ночью не помешала бы более загадочная музыка). С озвучкой сложнее — актерам временами не хватает артистизма (нет на них Джигарханяна). Кстати, даже во время загрузки игры или переездов скучать не придется — музыка развлекает лучше, чем радио в GTA, а звуковое сопровождение в магазине и мастерской по-настоящему оживляет схему.

Снимаем маски

Главный герой — машина, а второй по важности — человек, простой парень в маске, старающийся выжить и укрепиться.

Маска — очень интересный элемент игры: во-первых, это возможность защиты людей, метафорический символ (только надев маску, мы можем бороться за место под солнцем), во-вторых, оттенок театральности, и в-третьих, авторам не понадобилась лицевая анимация.

Торговать, устраивать огневой шторм, подбирать вещи поверженных врагов, грабить, примыкать к кланам или оставаться одиночкой — всё в ваших руках. Свобода действий широка, как просторы родины, но ненавязчиво и невидимо управляется умелой рукой разработчиков. Реакция игрового мира и его жителей достаточно адекватна — пришел с миром — получи мир и поддержку, атаковал невинного торговца — быть тебе персоной non grata. Однако NPC из расы ragdoll

часто показывают чудеса антиинтеллекта.

Ход геймплея в зависимости от стиля игры разветвляется, поэтому играть будет интересно! И в конце, после всех боев и поворотов судьбы, мы узнаем, кто мы, в чем наше предназначение и что произошло **ТОГДА**, за сотни лет до нашего рождения.

Из минусов могу назвать только один — мультиплеера пока нет, но его все ждут в будущем.

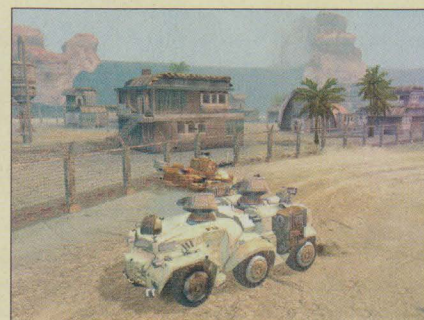
То, чего многие боялись, не произошло: игра получилась сбалансированной, без серьезных перекосов в ту или иную сторону и довольно играбельной, с симпатичными боссами.

Итак, если вы — любитель необычного сюжета, гонок, стрельбы, красивого оружия и техники, приличной графики и физики, если вы хотите проверить умение выживать в постапокалиптическом мире, или же вам просто надоели нынешние игры, значит, Ex Machina — игра именно для вас!

Только помните о судьбе Snowly (R.I.P. Snowly ☺) и хотя бы время от времени возвращайтесь в реальный мир, пока и его не настиг Конец Света...

P.S. Поздравляем «Таргем» со вступлением под крыло «Нивал» и желаем творческих успехов! Viva! ☺

**Истребитель
дорожной нечисти,
Денис «Naralm» Якушенко**



Название: Peter Jackson's King Kong**Разработчик:** Ubisoft Montpellier**Издатель:** Ubisoft Entertainment**Жанр:** Action/adventure**Системные требования:** минимальные: Pentium III/Athlon 1 ГГц, 256 Мб

памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб

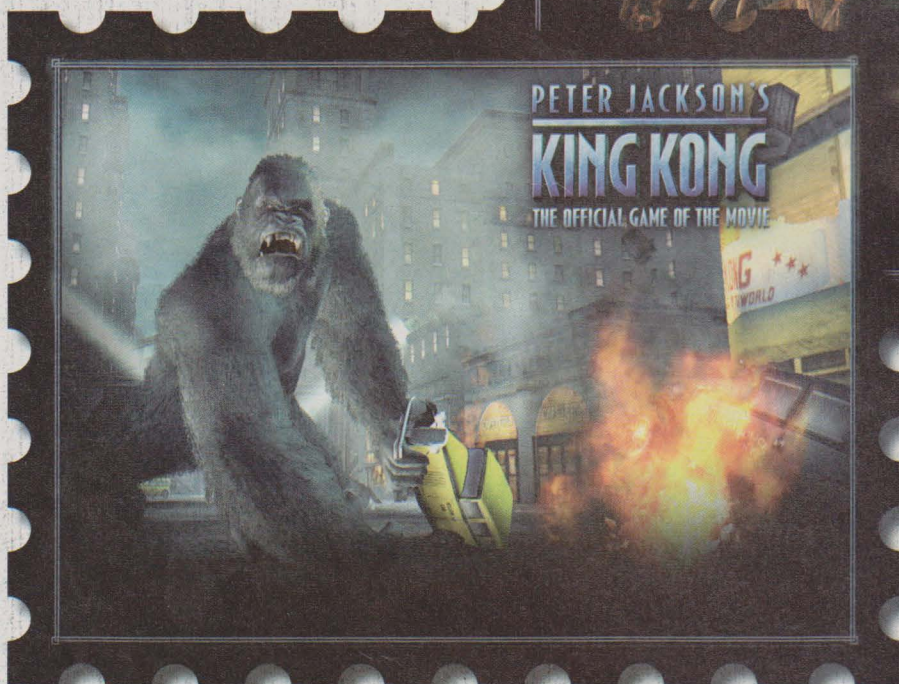
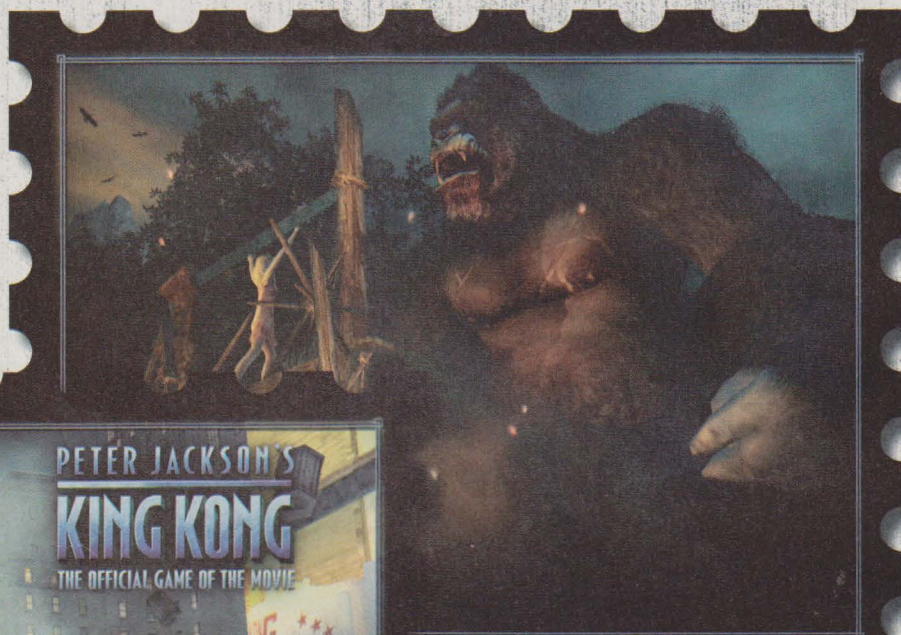
памяти, 1,5 Гб на винчестере

Рекомендуемые: Pentium

4/Athlon XP 2,5 ГГц, 512 Мб

памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб

памяти, 1,5 Гб на винчестере

Официальный сайт:www.kingkonggame.com**ОЦЕНКА:** 12**Графика:** 11**Геймплей:** 12+**Управление:** 9**Звук:** 15

Проказница-мартышка, мужик,
актриса, Ти-Рексов десять с лишком
Затяжи страшное побоище...

Немного истории

Давным-давно, когда мониторы еще были каменные, клавиатуры пластилиновые, вместо мышки использовали хомячка, а игровая индустрия ходила под стол пешком, разработчики не задумывались о сюжете своих игр, ведь он был преподнесен им на золотом блюдецке. Классические персонажи из сказок, боевиков и мультфильмов переходили под контроль игрока. Это были славные времена Рембо, Аладдина, Терминатора и прочих покемонов. Кинорежиссеры в свою очередь стали благодарить разработчиков путем создания лент по их игрушкам, хотя, чего бы вам хорошего Lich не рассказывал про Doom, обычно получался у них страш-

ный бред. Это безобразие творится до сегодняшнего дня. Где же золотая середина и существует ли она вообще? Ответ позитивен: она найдена (не без помощи линейки) совместными усилиями компании Ubisoft и режиссера Питера Джексона и носит гордое название «Кинг Конг».

Большой куш

Я был ошарашен тем, что игра вышла недели на две раньше мировой премьеры фильма, но вскоре понял, что это очень умный ход. Игра захватывающая, но очень короткая, ее «как бы не хватает». Она действует, как сладкая газировка на человека, страдающего жаждой: она помогает, но стоит напиток закончить-

ся – и жажда возвращается с тройной силой. У игры есть своя изюминка. Несмотря на то что «Кинг Конг» – официальная игра по фильму, впечатлений от последнего она вовсе не портит, ведь общего у них разве что набор персонажей и концовка. Однако я готов сказать то, что вы так ждете от меня услышать: тако еще не было.

Сложнее всего точно определить жанр игры – там есть и шутер, и экшен, и файтинг, и аркада (в положительном смысле этого слова), и даже немножко симулятор. Почему симулятор? Фанаты серии Carnivores поймут. Да, многие считают смесь жанров плохой затеей. А еще есть те, кто считает, что мультиплатформенность – это плохо. Трижды ХА!

«Кинг Конг», помимо PC, вышел на пяти игровых платформах, включая Xbox360, и анонсирован к выходу на других приставках нового поколения. Еще одна радость: «Кинг Конг» – две игры в одной. Во всех трейлерах высвечивалась заветная фраза «Играй за человека. Играй за Конга». Я надеюсь, вы понимаете разницу между десятиметровой гориллой и представителем человеческой расы. Нет? Тогда положите бабушкины пилюли на место и больше их не принимайте. А теперь непосредственно к деталям.

Homo stupidus, stupidus

В уровнях за человека мы играем за сценариста Джека,



прибывшего на остров Черепа со съемочной группой, дабы заблудиться в фильме про Тарзана или какого-то еще героя нашего времени. Но процесс весьма не к стати прерывается нападением крабов-мутантов. Перестреляв всех монстров, Джек с друзьями поступают, как любой человек (не)разумный — они идут вглубь острова в поиске новых сюрпризов. Те не заставляют себя ждать: на туристов тут же нападают двухметровые гусеницы, некое подобие птеродактилей, динозавры и аборигены. Но сначала пока вся команда вооружена до зубов, противники не представляют для них большой угрозы.

Огнестрельное оружие реализовано вполне неплохо. Джек не может нести больше одной пушки за раз, а чтобы использовать ее, нужно зажимать кнопку на клавиатуре. Создается впечатление, что что-то утяжеляет тебя; понимаешь, что держать в руках оружие — не подуху взбивать.

В восторге я был и от информирования игрока о количестве патронов в обойме и в кармане. При нажатии соответствующей клавиши Джек сообщает: «4 обоймы в запасе», «около 30 патронов в обойме», «Пусто...» и т. д. О необходимости перезарядки он предупреждает заранее. В арсенале Джека есть пистолет, дробовик, автомат Томпсона и снайперка, но «мясо» можно будет устроить далеко не всегда по двум причинам: во-первых, оружие «берет» не всех, во-вторых, оно не всегда есть. Альтернатива — копья! Они разбросаны по всему острову и их можно подбирать.

Тут на сцену выходит блестящая интерактивность игры. Копья — отличное средство самообороны, но они являются не только оружием. Их можно использовать, чтобы сбить какой-нибудь предмет, поджечь их наконечники, чтобы спалить растительность, закрывает доро-

гу, и для многого другого. В битве они эффективны, ими можно мелких противников отпугивать или прибавить к стенам, от более крупных (динозавров) защищаться, метая их во врагов «на добрую память». Копье можно выдернуть, причем как из живого врага, так и из мертвого, но копия при этом могут сломаться (впрочем, сломать их тоже могут), и вы с этим огрызком в руках останетесь



один на один с кровожадной рептилией. На худой конец, если нет даже копья, можно выдернуть кость из близлежащего скелета динозавра — вот они-то уж есть всегда! Кости подобны копьям, хоть и слабее в битве.

Нередко бывают ситуации, когда в бой лезть вообще нежелательно, если игрок, конечно, не рвется стать чьим-нибудь обедом. В таких случаях нужно найти приманку (мелюзга в виде коконов и стрекоз есть везде), насадить ее на копье/кость и кинуть в направлении, противоположном тому, куда вы направляетесь. Действует безотказно: пока хищники бегут за своим бесплатным сыром, игрок уже шастает

по следующему уровню. Но это не все — мертвые хищники тоже являются приманкой для более крупных, и этим можно воспользоваться: тираннозавр никогда не откажется от свежего птеродактиля, который в свою очередь обожает полакомиться велоцератором.

Вообще, противник интеллектом не блещет — одни скрипты (зато КАКИЕ!), чего не скажешь о союзниках, которых хоть и на-



до часто помогают, сами выручат вас не раз. Оказывают они помощь и друг другу, прикрывая и оттаскивая раненых с поля боя. Также можно меняться с ними оружием или просто просить у них отдать вам своё при необходимости.

Понятие «здоровье» в игре отсутствует — есть понятия «ранен» и «не ранен». Ранить вас может любая тварь на острове, и тогда

наступает болевой шок: экран краснеет, камера дергается, Джек кричит во всю глотку, и слышно, как бьется сердце. Незабываемый эффект, получите даже контузии в Call of Duty. В такой ситуации вы практически беспомощны — надо убежать, ибо следующий удар будет фатальным. Посему понятия «промах» и «смерть» в этой игре — синонимы. Тот же принцип действует и для врагов, вы нередко сможете наблюдать бьющегося в страшных конвульсиях динозавра с копьем в боку.

Но игровой процесс — не сплошные баталии и укрытия, головоломки тут хватает. Нередко приходится искать альтернативный путь или способ добраться до определенного места, или же найти рычаг,

чтоб открыть ворота. В целом игровой процесс захватывает не хуже, чем это делал в свое время дедушка «Дум» (да-да, я о первой части).

Джунгли зовут!

Вот мы и добрались до всеми любимой большой волосатой обезьяны ☺. Хотя тут геймплей и менее разнообразен, чем при игре за человека, но зато он





еще более захватывающий. Переход весьма необычный – только что аллозавр планировал откусить вам ногу, а теперь вы кидаёте его об стенку, как тряпичную куклу. Битвы с тираннозаврами – сплошной реслинг. Конг явно в свободное время практикует вытирание морд рептилий об камни! Изюминкой боя является то, что убить крупного противника просто так, размахивая ру... лапами, невозможно. Его надо бить, ломать, кидать, прыгать на него до тех пор, пока он не упадет. Тогда можно либо сломать Рексу челюсть, как Конг делал в фильме, либо поднять его, как штангу, и шмякнуть об землю – после этого победный рёв гиганта можно будет услышать по всему острову. Но рептилия тоже может заставить вас врасплох, и ее зубы вмиг окажутся у шеи обезьяны. С мелкими противниками проблем обычно не возникает – они только путаются под ногами и иногда прыгают на спину. В таких случаях лучше всего вырвать с корнем ближайшее дерево и поиграть динозаврами в гольф. Также на крайний случай существует «ярость», пребывая в которой

наша горилла укладывает всех спать с одного удара.

Интересным фактом является то, что акробатика Конга ничуть не хуже, чем у Принца Персии. Наш примат-переросток высоко прыгает и использует окружающую среду по максимуму: тут можно и попрыгать, и повисеть на разных высту-



пах, которые Конг использует как перекладыны, и побегать по стенам, и ползать. Отдельным уровнем можно считать последний – в городе. Любителей вандализма разочарую: кидать и ломать можно только машины, а убивать можно только военных. Но этого, как по мне, вполне достаточно. Небольшое лазанье по зданиям, уровень со сбиванием самолетов по принципу «как долго сможешь продержаться» – и воля! Игра пройдена.

Теперь заходим в меню extras и балуемся (можно даже «перевернуть» игру и играть с зеркальным отражением всех уровней). Много дополнительных материалов открываются за очки, которые можно заработать на некоторых уровнях за количество убитых врагов, скорость прохождения и т. д. Куда уж консольным



порождениям без дополнительных материалов...

Всё вижу, всё слышу, обо всём всем расскажу

Что касается графики – она хоть и не предел совершенства, но весьма кинематографична и сделана практически без огрехов. На максимальных настройках создается впечатление, что смотришь фильм, но это более заметно при игре за Конга. За Джека же заметны очень краси-

вые и натуральные джунгли. Особых похвал заслуживает дождь, а также шерсть на нашем бабуине-акселерате.

Но самое главное – переплетение звуковых и визуальных эффектов. Когда при игре за человека тираннозавр

открыл пасть и начал рычать на меня, благодаря графике и сабвуферу создан реалистичный видеоэффект, как будто Джек приглушен и его относит от твари, а у соседей отвалилась штукатурка. Как позже оказалось, второе было не реалистичным эффектом, а элементом реальной жизни.

Эффект присутствия достигается даже с наушниками – вибрация проходит по всему телу, ностальгически начинаешь вспоминать «Парк Юрского периода», и появляется необъяснимое желание пересмотреть фильм. Да, со звуком постарались на славу – ты не просто слышишь его, ты его чувству-

ешь. Впрочем, что я тут разбираюсь красивыми словами? Пробуйте сами!

Мелкие недостатки у игры всё-таки есть: город прорисован очень плохо и ненатурально, но это простительно, поскольку он составляет лишь 5 % игры и проходится быстро. В игре за человека капризничает мышка: идеальную чувствительность настроить мне лично так и не удалось; также грызун сильно страдает во время игры за Конга – добивающие приемы осуществляются путем неистового кликания по кнопке. Пальцы после этого болят. Впрочем, такие вещи стандартны для консолей, и удивляться тут нечему. К тому же эти мелочи никак не отражаются на блестящем геймплее. Единственное, что действительно огорчает – игра проходится за пять-шесть часов без особых усилий.

Подведем итоги. Кинг Конг Питера Джексона сломал все возможные стереотипы и доказал, что игры, созданные по мотивам фильмов, далеко не всегда плохие. Если вы – уважающий себя геймер, вы ОБЯЗАНЫ пройти эту игру. Такие шпильки делают историю...

Butcher

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Название: «Корсары 3»**Разработчик:** Акелла**Издатель:** 1C**Жанр:** симулятор пирата**Системные требования:** процессор 1 ГГц, видео GeForce 3 и выше, 256 Мб ОЗУ**Сайт игры:** www.akella.com/k3**ОЦЕНКА:** 11**Графика:** 9**Геймплей:** 12**Управление:** 11**Звук:** 11

Корсары III



Я ожидал третьих «Корсаров» два года. Да, как только я прошел «Пиратов Карибского моря», то сразу же стал ждать продолжения. Два года в ожиданиях, и вот он – релиз! Думаю, вам будет интересно узнать о том, что думает настоящий фанат серии об этой игре.

Но, не буду скрывать, первое мое впечатление оказалось не очень приятным. Графика показалась мне слабоватой, долгие загрузки раздражали, время от времени меня почему-то выкидывало из игры. Но это оказалось только первое впечатление. Позже, когда я уже втянулся в игровой процесс, я не замечал длительных загрузок и, разобравшись в настройках системы, устранил постоянные выкидывания, прочий негатив тоже сошел на нет.

Что касается графики, то я очень быстро к ней привык, и мне начало казаться, что она очень даже хороша. Это чувство усиливала реалистичность моря, неба и кораблей. Видно было, что разработчики делали акцент на морские бои, а не блуждания по островам: теперь мы не сможем увидеть красоту природы пиратских островов, а сможем ходить только в городах. Да и города стали внешне более разнообразными, но все равно они сильно уступают по красоте морским пейзажам.



Музыка в игре осталась той же, и меня это крайне порадовало. А вот озвучивание стало лучше: теперь, если ваш подопечный захочет, например, почесать себе спину, то вы не только это увидите, но и услышите.

Находясь в городе, вы будете иметь те же возможности, что и в предыдущей игре. Вы сможете зайти к губернатору, в таверну, магазин и на верфь. Магазин, дом губернатора и верфь почти ничем не изменились. Таверна стала немного другой по своим функциям: здесь теперь вы будете искать людей для выполнения поставленного задания. Однако чтобы получить квест, совсем не обязательно идти каждый раз в таверну – задания вам могут давать и простые прохожие. Над головами людей, которые могут дать вам задание, в лучших традициях всех RPG, будет висеть восклицательный знак.



Офицеров для вашего экипажа можно нанять только у хозяина таверны, и они не будут ходить за вами по пятам, а будут дожидаться вашего возвращения на корабле. Кстати, на вашем корабле есть не только обычные матросы, но и солдаты, которых тоже можно нанять в таверне.

К сожалению (или к счастью?), свободному распространению оружия в игре положен конец. Все торговцы, перековав мечи на орала, стали торговать безопасными для окружающих фруктами и овощами, припрятав шпаги и пистолеты под прилавки. Чтобы получить себе новое оружие, теперь нельзя будет трянуть кошельком с пистолетами и выбрать себе пушку или клинок по вкусу. Завоевать его можно, например, в бою: после абордажа, когда корабль вам сдается, на борту его нередко можно обнаружить брошенную шпагу или пистолет.

Опыт героев и их навыки остались такими же. Играть вы можете или же за Блейза Шарпа, или за Беатрис Шарп – они сводные брат и сестра, но Блейз лучше прорисован. Морские бои почти не измени-



лись, если не считать клавиши ускорения времени, которые очень удобны в некоторых ситуациях. Изменилась система абордажа, и теперь нужно захватить палубу, а потом сразу отправляться в каюту капитана и разбираться с ним независимо от размеров корабля. Зато во время боя из пистолета можно выстрелить только один раз – перезарядка во время сражения не предусмотрена. Но реализм представлен не только таким легким ударом под дых, но и разнообразием в системе боя – в игре появился большой выбор ударов и блоков. Из терминатора наш пират превратился в живого человека – появилась шкала, показывающая усталость Блейза или Беатрис. Когда выносливость опускается до нуля, вам не хватит сил даже на то, чтобы ударить противника.

Да, достойная игра обрела отличное продолжение, и «Акелла» с «1C» за свои труды честно получают пальмовую ветвь и лавровый венок (и мешочек с золотом)! ☺

Fyer greesa ost drayka



SonyEricsson Walkman W810: лучший среди первых



Компания Sony-Ericsson всегда славилась своими прогрессивными разработками, во многом опережающими не только конкурентов, но и само время. Такие хиты, как SE K750 и W800, были оснащены всем, чего только могла пожелать душа ценителя мобильных гаджетов. Не хватало лишь поддержки высокоскоростной передачи данных EDGE, не слишком популярной в то время. Но стоило новому стандарту приобрести популярность, как компания Sony-Ericsson своевременно отреагировала на это обновлением линейки своих телефонов. Новинка SE W810 из серии Walkman призвана заменить SE K750 и W800, и отличается от них поддержкой всех новомодных фишек и еще более стильным дизайном.

Стильный SonyEricsson Walkman W810 в изысканном чёрном корпусе с оранжевой окантовкой – это лучшее воплощение музыкального телефона.

Телефон четырехстандартный, помимо обычного набора GSM 900/1800/1900 есть поддержка

GSM 850, но это не для сетей украинских операторов. Также реализована поддержка EDGE class 10, позволяющая передавать и принимать большие объемы данных на невероятных скоростях.

Телефон оснащен высококонтрастным TFT-дисплеем,

Но самые яркие возможности W810 связаны с прослушиванием музыки. С W810 это просто благодаря специальной клавише Walkman. Одним нажатием этой клавиши выводится меню плеера, который активируется, даже если в данный момент на те-

и с другими цифровыми устройствами.

Как и в других моделях серии Walkman, при входящем вызове на W810 музыка автоматически ставится в режим паузы, воспроизведение возобновляется, как только разговор окончен. Предусмот-



разрешение 176x220 пикселей, 265 тысяч цветов.

За счет увеличения размеров прошивки аппарата объем пользовательской памяти уменьшен до 20 Мб. Однако не стоит огорчаться – в стандартный комплект поставки входит карта памяти Memory Stick PRO Duo™ 512 Мб. Туда поместится все – и музыка, и игры, и видеоклипы. А если и этого окажется недостаточно – никто не мешает поставить и 2 Гб карточку, превратив телефон в портативный склад полезной информации.

Связь с ПК или другими устройствами осуществляется через полнофункциональный ИК-порт, посредством Bluetooth или через USB 2.0 кабель.

Из других коммуникационных возможностей также следует отметить обновленный интернет-браузер.

лефоне открыто другое приложение. Внизу экрана отображаются все стандартные для музыкальных проигрывателей команды; благодаря такому интерфейсу обеспечивается удобное управление плеером, пользователь может оперативно выбирать мелодии, регулировать громкость и пр. В W810 также предусмотрена функция Mega Bass, улучшающая качество звучания как через динамик, так и через входящие в комплект высококачественные наушники. Стереогарнитура HPM-70 оснащена стандартным разъёмом 3,5 мм, другими словами наушники полностью совместимы



рено два режима работы аппарата, в одном из них возможно использование только плеера, а сам телефон отключен, что позволяет более гибко и экономно использовать заряд батареи.

Во всем остальном возможности W810 аналогичны таковым в W800.

Такая впечатляющая новинка станет доступна всем желающим уже в первом квартале этого года, то есть о наличии SonyEricsson Walkman W810 можно смело спрашивать в салонах мобильной связи.

КАТАЛОГ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ ЗИМА-2006

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ **ТЕСТЫ** ОТ ЛУЧШЕГО
ЖУРНАЛА ГОДА



MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ В УКРАИНЕ



КАТАЛОГ



ПО ВОПРОСАМ ПРИОБРЕТЕНИЯ
ОБРАЩАЙТЕСЬ ПО ТЕЛ. (044) 239-20-44

+ MINI ФОРМАТ

Активная гипнотерапия

DARON MALAKIAN

System of a Down, альбом Hypnotize

Состав группы:

Серж Танкян (Serj Tankian) – вокал
Дарон Малакян (Daron Malakian) – гитара, вокал
Шаварш Одадян (Shavarsh Odadjian) – бас-гитара
Джон Долмаян (John Dolmayan) – ударные

Мы тратим молодость на приобретение богатства, а богатство – на покупку молодости.

Дуглас Коупленд

Что всегда умела делать четверка горячих армянских парней, именующих себя System of a Down, так это покорять публику. Сколько лет они уже топчут музыкальную сцену, сколько песен ими уже написано и спето, но все равно миллионам людей просто сносит головы от бешеной энергии, драйва и лирики, которыми, мягко говоря, взрывается каждое их творение. Да, конечно, предыдущий альбом, *Mezmerize*, был довольно неоднозначным и получил свою порцию цветов и гнилых фруктов. Потому что не все йогурты одинаково полезны. Некоторые фанаты не-

адекватно восприняли измененный стиль исполнения группы. Тише, спокойней. Но сейчас, после прослушивания *Hypnotize*, я смело утверждаю отступникам: предавать «Систему» анафеме преждевременно!

Ребята рубят и рулят совсем как раньше – хоть заметна хорошая облегченность мелодии, но звучание стало намного мелодичнее. Не будет больше архибрутального «Бээээээ!!!» в микрофон под ломящиеся от усердия барабаны и гитарные агонии. Агрессия уступает место красоте. И, как оказалось, замена равноценная.

Как всегда игнорируя законы шоу-бизнеса, они поют

о том, что нас больше всего волнует на данный момент, без колебаний указывая пальцами и выражая свое недовольство, никого не стесняясь. Львиная доля песен нового альбома посвящена теме войны (Tentative, черт возьми, просто великолепен!), еще парочка – совести, чести и человеческой морали, затем следует тихая и спокойная *Lonely Day* о любви и расставании, ну и еще немного композиций на десерт. Стопроцентная Система.

Тексты и музыка цепляют, причем сразу, всерьез и надолго. Бурное, взрывное музыкальное действие перебивается моментами спокойствия, словно короткими затишьями перед ураганом *alternative* с жестокими барабанными бомбежками. И пускай, скажу уж честно, драйв не так силен, как был в *Toxicity*, но *Hypnotize* дышит в спину самому удачному альбому «СоД'а», и это неоспоримый факт.

Стоит только Сержу и Дарону начать гармонизировать дуэтом или устроить небольшие соревнования, кто из них дольше вытянет «И-и-и-и» в слове *freedom*, как у слушателей просто срывает крышу, кидая их в дикий танец. Вот я, например, прослушавая великолепный *Holy Moun-tains* на громкости «когда

стекла уже усердно дрожат, но еще держатся», бывало, не сдерживал себя и подпевал. Громко. Причем соседка, весьма почтенная пожилая дама, призналась мне недавно по этому поводу, что, несмотря на очень радующую ближайший квартал громкость, композиции ей понравились. Тут же она очень сильно раскритиковала мои «опыты по вивисекции», сказав, что они ее отнюдь не восхищают. «Бедное животное так вопило, – говорит она, – пытаюсь перевыть песню и позвать на помощь...» Какой удар моему самолюбию...

Системщики все продолжают рубать свою правду-матку, не обращая внимания ни на меня, ни на соседку. И пусть многие не понимают или не успевают разобрать слова, но общий смысл и дух им понятен. Это гимн жизни. Это гимн свободе. Ведь кто еще будет жить и будет свободным, если не ты?

Эх! We're Free! Давай, Дарон, давай!

В общем, сядьте в позу лотоса, оттопырьте чакры, врубите *Hypnotize* на полную и готовьтесь погрузиться в нирвану. Если вас не снесет музыкальным штормом, конечно.

Khaj Tosin



Дневной Дозор

Ого! Больше сказать нечего. Ого. Если кто-то имел опасения касательно «Первого Фильма Года», он может спать спокойно. Потому что «ого». С таким размахом, так снять!.. Елки-палки, ведь если любой режиссер Голливуда узнает, что на съемки блокбастера ему выделили всего 4,2 миллиона американской зелени, и при этом не скончается на месте от сердечного приступа, то уже через полчаса он застрелится. Но, как говорится, «что русскому хорошо, то немцу больше

двух рюмок наливаться нельзя». При таком шокирующем для западных киношников денежном раскладе нашим северным соседям удалось по зрелищности догнать спецэффектного монстра «Матрицу», еще и, обгоняя, пнуть ее в придачу. Братья Вачовски в обнимку со Спилбергом рыдают в углу, а жующий пельмени мишка с балалайкой в ру-



ках наигрывает бодренькие мотивчики победителя.

Спецэффекты оригинальны и красивые,

от их обилия крыша потихоньку едет еще с самого начала фильма, откуда феерический калейдоскоп FX продолжается до финальных титров (стоит отметить, сделанных очень оригинально). И даже фанаты книги не будут поливать злобных сценаристов во главе с Лукьяненко страш-



ным матом за вновь перекрученный сюжет – Лукьяненко автор, ему простительно. Актеры под сопровождение ядернейшего саундтрека отыграли, отбежали, отсражались, оттаранили рейсовые автобусы на полную катушку.

И хоть Butcher, весь сеанс проспав (причем, судя по тому, как от него потом ароматило женскими духами, не один) и пропустив, кроме всего прочего, пару веселых шуточек, лесбо-сценку в душе и красивые ноги Светланы, сказал в конце, что фильм – ацтой, редакция нашего журнала, получив море удовольствия, авторитетно ставит «Дозору» оценку 12, а также просит вас экономить электроэнергию и Сумрак и не отпускать пошлых шуточек по поводу Бучера, хорошо? Ого...



Гарри Поттер и Кубок Огня



Правильнее было бы назвать картину «Гарри Поттер и Желание Срубить Деньжат Полегкому». Или же упомянуть что-то связанное с ножницами... Четвертая экранизация известной серии о похождениях мальчика-волшебника и прочей магической нечисти являет собой, как мне кажется, нарубку из нескольких острых и крупных моментов книги. Конструкция, очень сумбурная поначалу и обретающая рамки приличия лишь к середине, приправлена несколькими спецэффектами, тянущими на оценку от «ничего особенного» до «ничего себе».



Да, честно признаться, летающие кареты и всплывающие из-под воды галеоны сейчас мало кого удивят. Непонятно, на что было потрачено чуть меньше двух сотен миллионов долларов (см. бюджет «Дневного Дозора»). Как возможный вариант – создатели возили из Арктики снег самолетами, ибо зиму захотелось отснять в июле. Также довольно интересно узнать у чертовой бабушки, какого лысого ей так бессовестно отдали чемпионат по Квиддичу и прочую кучу моментов книги, без которых пропал и ее замечательный дух. Из красивого вспоминается разве что смазливенькое личико Эммы Ватсон, играю-



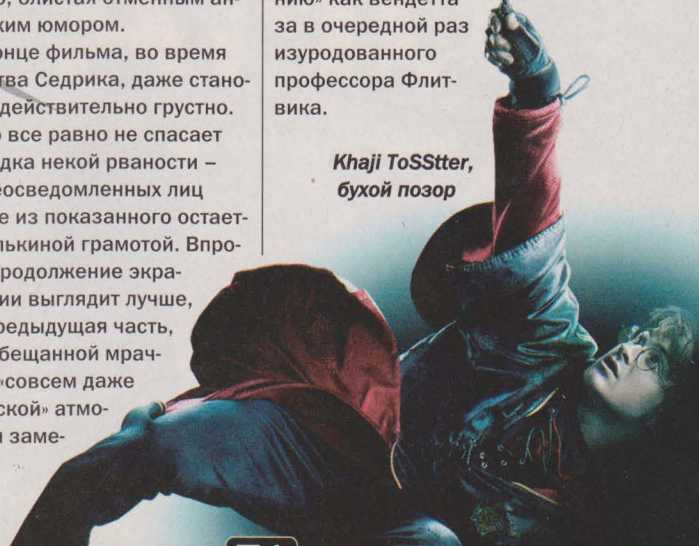
щей Гермину, да потрясные... м-м-м... глаза у гостей-французенков. Актерский состав отыграл в принципе замечательно, блистая отменным английским юмором.

В конце фильма, во время убийства Седрика, даже становится действительно грустно. Но это все равно не спасает от осадка некой рваности – для неосведомленных лиц многое из показанного остается филькиной грамотой. Впрочем, продолжение экранизации выглядит лучше, чем предыдущая часть, хотя обещанной мрачной и «совсем даже недетской» атмосферы заме-



чено не было. Семь баллов из 12-ти, и вердикт «ознакомиться по желанию» как вендетта за в очередной раз изуродованного профессора Флитвика.

*Khaji ToSStter,
бухой позор*



Хроники палаты № 6

Название: «Хроники Нарнии»

Жанр: пример не слишком успешного отмывания денег голливудских наркобаронов



В жанре детского кино, что называется, поперло. Супер блокбастеры выходят, наступая друг другу на пятки, и заставляя горько сожалеть о том, что я уже такой глубокий старпёр. Надо думать, в самом ближайшем будущем следует ожидать масштабной постановки Чебурашки – «Лопухий и его ручная годзилла Геннадий». Или даже детского римейка фильма «На игле» – «Ежик в тумане», о приключениях труготичного ежика, который очень любил колотиться.

Последняя опороченная голливудскими продюсерами сказка – знаменитая книга Льюиса Клайва «Хроники Нарнии», чью экранизацию наивные поклонники ждали добрых тридцать лет. В общем, так им и надо.

Я честно признаюсь – оригинала не читал. Но скажу сразу, что хроников в этой самой Нарнии – будь здоров. И в первую очередь – главные герои. Чтобы понять, что детки все как один хронические эпилептики и шизофреники, даже не надо дожидаться сцены, когда они начинают разговаривать с бобрами. Особенно пугает младшенькая с ее характерным скошенным лбом и отсутствующим взглядом пустых глаз. Такое ощущение, что ее совсем недавно и не совсем успешно вывели из глубокой комы.

Если эти дети до этого шедевра где-то и снимались, то, наверное, только в качестве моделей для журнала «Еженедельник практикующего нейрохирурга». Там же они, судя по всему, усвоили азы актерского мастерства: весь фильм они напряженно пучат глаза, а в особо напряженных сценах – синхронно разевают рты и пускают слюну. Но в целом они фильм даже украшают. Поэтому что все остальное на порядок хуже.

Бредовость сюжета, шитого белыми нитками, непроходимую дебильность диалогов и общую убогость постановки не в состоянии спасти даже те жалкие пятнадцать минут спецэффектов в конце, на которые продюсеры выкинули весь многомиллионный бюджет.

Короче, срочно в лепрозорий, в жесткий карантин.

by Olmer

ХРОНИКИ
НАРНИИ
Лев, Колпунья и Волшебный Шкаф

KING KONG

Когда РАЗМЕР имеет значение

Название: Кинг-Конг

Жанр: большой фильм большого режиссера про большую обезьяну



Казалось бы, что может быть глупее идеи, чем экранизировать фильм почти столетней давности про гигантскую гориллу, которая любит блондинок? Но та же идея становится супергениальной, стоит ей очутиться в многоопытных руках повелителя Средиземья Питера Джексона. Наверное, если бы к Джексону пришел продюсер и сказал: «А давай снимем фильм про то, как зонтик влюбляется в гаечный ключ, а потом они вместе воюют против пачек аспирина», то Джексон захлопал бы в ладоши и радостно прокричал что-нибудь вроде: «Да-да-да! Это будет супер! А мы можем использовать вертолетные съемки и сцены насилия?». И будьте уверены,



после этого вы бы никогда не смогли смотреть на свой зонтик по-прежнему.

Фильм «Кинг-Конг» напоминает американские горки. Вагончик долго-долго поднимается вверх, а потом вдруг срывается и несется вниз, вверх, вниз-вверх, вниз-вверх-вниз-вверх на таких скоростях, что к концу ты прибываешь в таком порядке: ты, затем твой желудок, а потом твои тапки.

Джексон, как никто другой, умеет работать с масштабами, что он нам великолепно продемонстрировал еще в «Братстве Кольца». Существа размерами «ни чо се!» и «ёптель!» вполне органично смотрятся рядом с людьми-букашками, а их драки поражают своей документальностью. Но в «Кинг-Конге» Джексон раскрыл еще один свой талант с пугающей



легкостью манипулировать любыми страхами зрителя: боязнь насекомых, диких животных, открытой воды, сумасшедших и высоты. Все это чередуется в безумном, но математически точном ритме. Словно заправский доктор, Джексон командует зрителем: «Дышите, не дышите, дышите, опять не дышите».

Ну что ж, титул «Самого дорогого фильма в истории кинематографа», который украшал рекламные постеры фильма до его выхода, создатели могут смело менять на «Самый



зрелищный фильм в истории кинематографа», ничуть не покривив при этом душой. А нам можно расслабиться и спать спокойно — знамя короля блокбастеров, которое вот-вот, того и гляди, выпадет из рук стареющего Спилберга, есть кому подхватить.

by Olmer



Международный Киевский Фестиваль Рисованных Историй «9 мир»

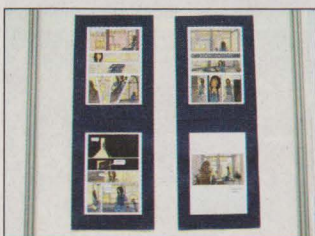
— **В**от и всё! Свершилось! — мысленно произнёс я, переве-
дя взгляд на плакат, висев-
ший на фасаде Киевского
планетария.



— Эй, Sova, ты чего замер? Пошли! Там внутри интереснее! — произнесла Happiness, доставая фотоаппарат из сумки.

— Сейчас иду! — ответил я и, еще раз окинув взглядом плакат, вошел внутрь.

Когда-то, лет пятнадцать назад, когда я был ещё подростком, здание Киевского планетария завораживало меня не столько своим изысканным оформлением в стиле научных лабораторий с макетами космических кораблей и костюмами космонавтов, сколько огромным куполом в виде по-



лусферы. Этот купол загадочным образом превращался в огромную дыру, открывал моему взору бескрайние просторы космоса и давал возможность стать ближе к таким далеким и загадочным планетам Солнечной системы. Но то время уже давно кануло в Лету. Поколения сменили поколения, а новые технологии подмяли под себя гигантские возможности человеческих ресурсов, превращая людей в серую массу, которая с уста-



лым видом проплывает мимо наших глаз.

Но не всё так серо в нашей жизни, как казалось ещё пять минут назад, когда я смотрел на тучи. Я вошел — и словно опять попал в детство, когда фраза «Космические корабли бороздят просторы Вселенной», не вызывала улыбку, а включала фантазию на полную катушку — в лучших традициях советской фантастики.

Да, мои дорогие, я попал в мир фантазий и грёз, где на фоне философских картин разворачивались широкоформатные баталии тиранов против героев-одиночек. Я попал в мир, где среди многотысячной толпы людей каждый присутствующий выделялся своей индивидуальностью. Я попал в мир, где не было грустно и стыдно от того, что все, что



мы делаем, не годится даже для показа обществу. Я попал на Международный Киевский Фестиваль Рисованных Историй «9 Мир».

Так вышло, что старшее поколение нашей страны привыкло считать современные комиксы с одной стороны некой непонятной индустрией развлечений для взрослых, а с другой — дешевой и бесполезной тратой времени и средств для подростков. Я, конечно, понимаю, что они и близко к комиксам не подойдут, не говоря уже о том, что они точно не прочитают то, что сейчас читаете вы. Но хочу вас уверить: то, что я поведаю для вас, для них стало бы культурным шоком. И вот почему.

Рисованные истории — это русифицированный вариант слова «комикс». Не буду писать

огромных преамбул об истории комиксов в разных странах, скажу лишь, что для этого жанра искусства за долгий пе-



риод существования тяги к графическому отображению разноплановых событий у людей из разных стран сформировались различные названия одного и того же занятия, а именно рисования истории по рассказу.

В Стране Восходящего Солнца трудолюбивые японцы окрестили историю в картинках «манга»; страна, которую нам открыл Колумб, присвоила своим иллюстрированным историям гордое название



«комикс». А родина Эйфелевой башни назвала многочасовое времяпрепровождение с карандашом в руках над листом бумаги аббревиатурой «БД», что значит «графические новеллы». В России и Украине любители иллюстраций по рассказу долгое время пыта-



лись привить одно из вышеперечисленных названий. Да только не вышло – то ли воспитанный на культурных ценностях и гордом патриотизме наш человек не воспринимал сии названия на слух, то ли отголоски постсоветского воспитания не позволяли ценителям картин Репина и Малевича привить к своему лексикону непонятные слова. Однако, я не сомневаюсь, именно это поспособствова-



ло рождению словосочетания «нарисованная история» или, правильнее будет сказать, «рисованные истории».

Итак, в стольном граде Киеве в помещении планетария с 20 по 26 ноября 2005 года состоялся Международный Киевский Фестиваль Рисованных Историй «9 Мир» при поддержке журнала комиксов «К9» и, конечно же, нашего журнала. Тут были представлены комиксы и художественные иллюстрации из таких стран, как Россия, Польша, Швейцария, Франция, Америка, Словения, Чехия, Бельгия, Украина.

Выставка комиксов и арта была просто огромной – обойти и прочитать все истории за час или два было невозможно лишь по той простой причине, что вся выставка занимала це-



лых два этажа, включая и винтовую лестницу между вторым и третьим этажами.

Второй причиной, из-за которой посетитель попросту утонул в изобилии фантастических миров и жанровых классификаций, были мастер-классы известных международных и отечественных художников.

Чехи Томас Прокупэк и Карел Жери рассказали слушателям, что подача сюжета истории с применением стилистики пост-советского времени вы-



зывает неподдельный интерес у ценителей «9 жанра» в Чехии.

Швейцарец Кристоф Бертич провел интерактивную пресс-конференцию, в состав которой входил мастер-класс по



созданию короткого стрипа. Проще говоря, на большой экран при помощи проектора выводилось изображение с его ноутбука, где в программе Corel Draw он создавал короткий комикс, детально поясняя свои действия. Метод, которым он пользуется вот уже несколько лет, на повер-



ку оказался довольно простым. Судите сами: для того чтобы создать стрип из трёх или четырёх мини-кадров, он, для начала, рисует простого персонажа из отдельных частей на разных слоях, а потом просто копирует их в кадры и, играя с ними, формирует не только новую позу, но и эмоцию. Таким образом

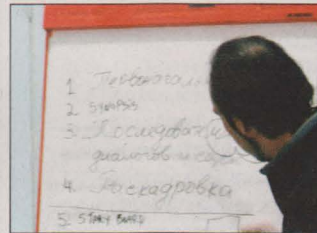
за полчаса появляется полноценный цветной стрип в четыре кадра.

Арт-группа «SPb Nouvelles graphiques» поведала украинскому слушателю все тонкости и сложности профессионального издания и самиздата книг комиксов в России. Ведь из-за



сложившегося американского стереотипа многие люди не воспринимают комиксы всерьёз.

Лекция украинского архитектора Michaela McKas'a буквально «открыла глаза» на историю украинского комикса. Почти трёхчасовая лекция с демонстрацией увесистой подборки книг-комиксов, издаваемых на территории Украины с начала 80-х годов, повергла в лёгкий, но гордый шок за то, что все-таки есть своя родная история комикса. И хотя и были у публики нарекания на то, что данные раритеты не блещут качеством по-



даваемого материала, зато это был прогресс для страны, где жестко подавлялась идея самовыражения и оригинальности. Плюс ко всему Михаил продемонстрировал ряд работ современных украинских художников, таких как Игорь Баранько, Алексей Кузьмичев и Алексей Чебыкин, уже успевших стать известными не только в России и Украине, а и в Америке и Франции.



Мастер-класс от французского художника Жана-Люка Корнетта показал, что даже такой на первый взгляд хаотичный процесс, как создание рисованной истории, можно спокойно разложить на составляющие:

- 1) первоначальная идея;
- 2) синопсис;
- 3) последовательность диалогов и сцен;
- 4) раскадровка;
- 5) сториборд всей истории.

Лекция гостей из России Андрея (Drew) Ткаленко и Елены Воронович на тему «Комикс! Что такое хорошо и что такое плохо» раскрыла многие



тонкости профессии художника-комиксиста, начиная с выбора идеи для комикса и заканчивая взаимоотношениями с заказчиком и издателем, который, опираясь на рынок спроса, диктует свои условия для художников.

В последний день выставки состоялось официальное закрытие и награждение художников, которые заняли призовые места в конкурсе фестиваля,



стартовавшем за несколько месяцев до его начала.

В самом конце выставки прошла автограф-сессия с комиксистами, издающимися в украинских журналах К9, Dark Warrior, MilkGirl. Как выяснилось, заполучить персональный рисунок с автографом любимого художника хотели все посетители выставки! Неудивительно – побывав в такой волшебной атмосфере, даже самый закоренелый нелюбитель рисованных историй становился их фанатом.

Happyness & Sovia

ATARI: как SMS конкурирует с Neverwinter Nights

Сразу после шумных новогодних праздников и развеселого Рождества в наших краях произошло еще одно знаменательное событие, которое лично для нас даже затмило два таких любимых праздника – с дружественным рабочим визитом Украину посетил Бруно Боннелл (Bruno Bonnell), председатель правления компании ATARI. На пресс-встрече, организованной по этому поводу, представитель журнала «Шпиль!» имел возможность расспросить господина Боннелла обо всем

нас волнующем и касающемся компании ATARI и будущего индустрии компьютерных развлечений.

«Шпили!»: С приездом, г-н Боннелл! Вы же не просто так приехали посмотреть на Киев в снегу? Каковы цели вашего визита в Украину?

Б.Б.: Основная цель поездки – общение с людьми, занятыми в украинской индустрии электронных развлечений. Мы рассматриваем Украину как один из основных центров разработки игр. За два дня мы посетили три студии: Frogwares, BTE Soft и GSC. Любопытно, что все они находятся в зданиях предприятий, имевших военно-стратегическое значение. Это хорошо, что на них сейчас делают игры, а не оружие. Такое перерождение очень символично.

«Шпили!»: Это ваш первый визит в Украину. Какие ваши впечатления от нашей страны и ее обитателей?

Б.Б.: Это не только мой первый визит в Украину, это моя первая поездка в страны Восточной Европы вообще. Перед этим я всего лишь один день был в Москве... Я ощущаю много энергии в украинцах. И также я приятно удивлен количеством работающих женщин. К примеру, в Америке, Японии, Франции 90 % сотрудников компьютерных студий – мужчины. В игровых компаниях, что я посетил, намного больше девушек, чем у нас.

«Шпили!»: Скажите, ATARI уже сотрудничает с какими-либо украинскими студиями?

Б.Б.: Да, мы уже сотрудничаем с черниговской компанией Mystic, они для нас занимают

ся разработкой игр. Но мы хотели бы работать с намного большим числом украинских компаний.

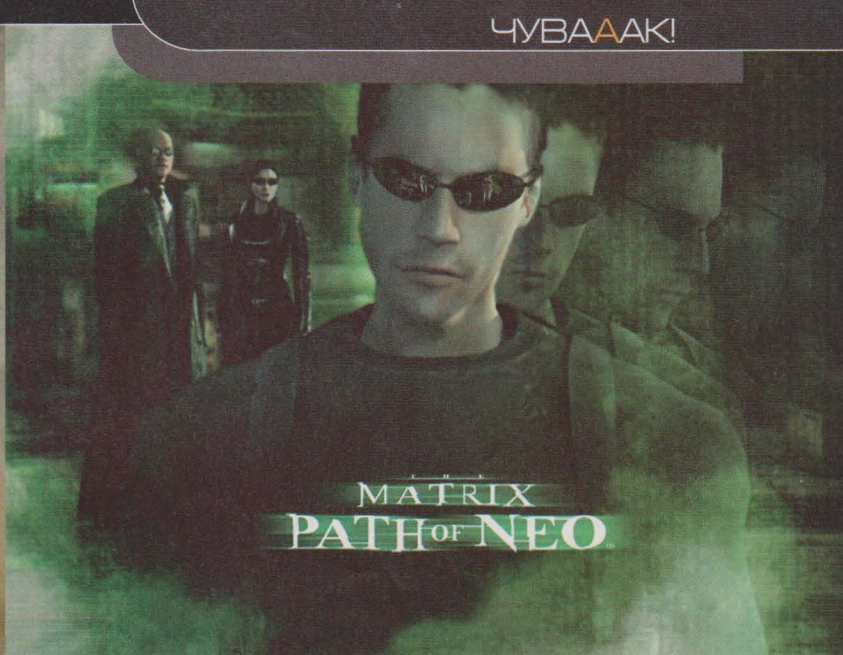
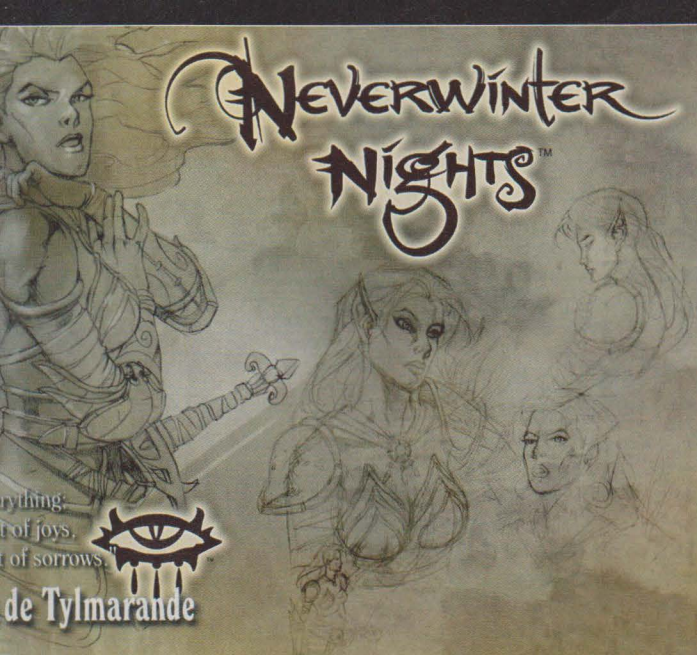
«Шпили!»: Среди игроков есть мнение, что индустрия игр исчерпала себя, нет свежих идей, везде повторы; многие считают, что они всё видели, нового уже не будет долго.

Б.Б.: Да, вы правы. Классические средства вроде джойстика, монитора или даже натовский Xbox уже почти изжили себя, видеоигры в старом формате мало отвечают требованиям игроков. Но есть два пути дальнейшего развития. Первый – полностью интерактивные многопользовательские игры. Второй путь – совершенствование средств интерфейса. Использование сенсорных экранов, распознавание речи, движений. Поэто-



Neverwinter
Nights

MATRIX
PATH OF NEO
YOU ARE THE ONE



му, хоть теперешняя индустрия игр и велика, она должна измениться. Именно поэтому ваши программисты должны ориентироваться на технологии будущего, а не прошлого.

«Шпили»: Скажите, с развитием перечисленных Вами технологий рамки между игровыми платформами сотрутся со временем?

Б.Б.: Нет, я считаю, все платформы нуждаются в соответствующем контенте (то есть играх). И люди, разрабатывающие его, должны иметь возможность сделать контент для любой платформы. Это можно сравнить с игрой на музыкальных инструментах. К примеру, Sony предлагает вам трубу, а еще есть пианино, барабан и так далее. Это дело выбора и вкуса, а не противостояние консолей и PC.

Наши исследования выявили несколько интересных фактов. Только 30 % людей, покупающих игры, проходят их до конца. Это означает, что игры либо слишком сложные (с чем я не согласен – прим. Злойной Личины), либо слишком длинные (снова не согласен – прим. Злойной Личины), либо у игрока мало свободного времени (согласен). Также исследования показали, что в странах Запада 55–75 % людей имеют домашний доступ в Интернет, в том числе и высокоскоростной, и проводят в Сети минимум 3 часа в неделю. Следовательно, в это время они не играют в игры. Еще они общаются посредством мобильной связи, отсылают SMS и MMS. Значит, они в это время опять же не играют. Поэтому электронные игры испытывают сильную конкуренцию со стороны других видов электронного досуга.

«Шпили»: Спасибо за интересную беседу! Когда у нас появится возможность вновь увидеть вас и поговорить на наши любимые темы – об игрушках, конечно?

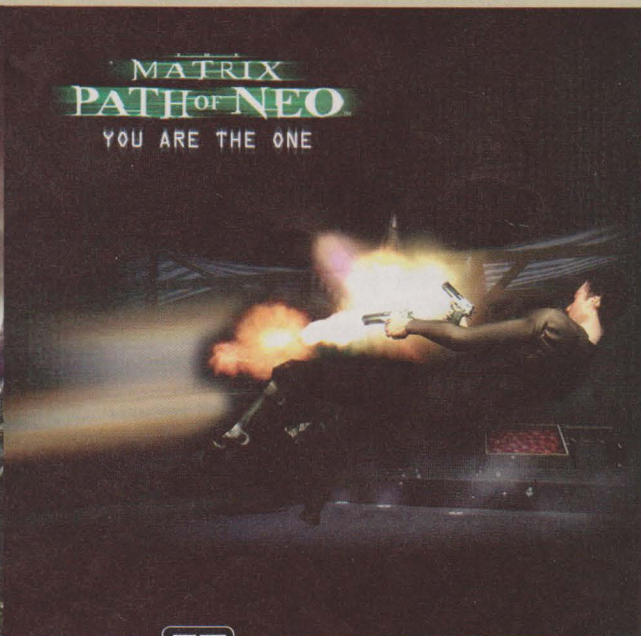
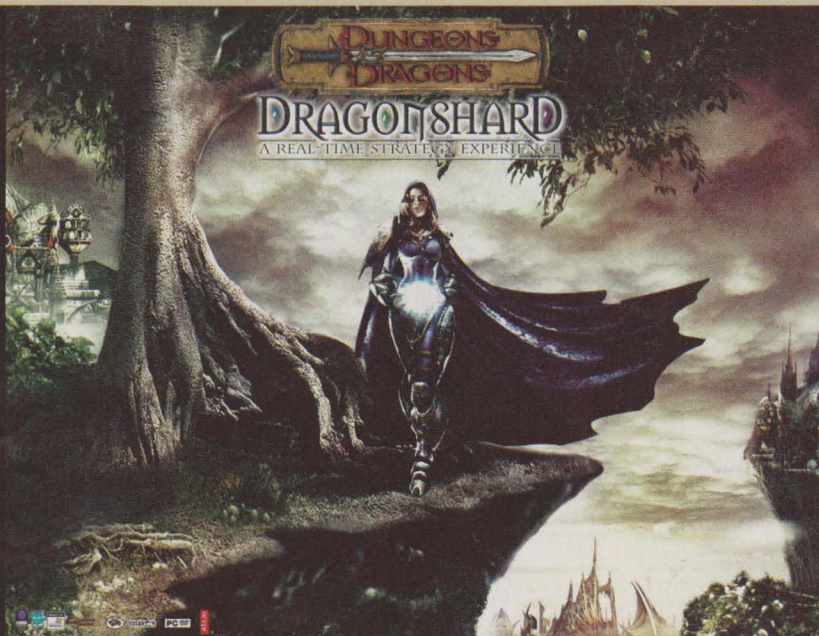
Б.Б.: Что ж, если в Украине будут проводиться крупные мероприятия, например большие игровые выставки, я с удовольствием приму в них участие!

Оказывается, Бруно Боннелл состоит в правлении «вкусной» компании «Данон» и, находясь в Киеве, не преминул ознакомиться с положением дел ее местного подразделения – это также входило в программу его визита.

Кроме того, господин Боннелл рассказал много интересного. К примеру, ATARI проводит исследования, призванные доказать с научной точки зрения положительное

влияние компьютерных игр на формирование личности человека (gg! Ага, хорошо влияют – прим. Злойной Личины ☺). Он многое рассказал о развитии индустрии компьютерных игр во Франции и о стратегии компании по работе с командами разработчиков, но это тема отдельной статьи и не в этом журнале. Глава ATARI неоднократно отметил, что украинским разработчикам необходимо ориентироваться на технологии будущего, именно в таком случае они достигнут успеха – гораздо больше, чем добились, скажем, Frogwares или GSC.

Разговор получился на редкость интересным, хоть никаких сногшибательных сенсационных подробностей из господина Боннелла выудить не удалось. Что ж, может, мы и плохие папарацци, но зато хорошие игроки.



Кто на свете всех... богаче?

На популярном киберспортивном портале Global Gaming (www.ggl.com/news.php?NewsId=1933) был опубликован ежегодный список Top 10 геймеров, получивших в 2005 году наибольшее количество призовых. То есть это те из игроков, которые, участвуя в турнирах разного уровня, занимали призовые места и были более удачливы, чем остальные.

Рейтинг ведется уже пять лет, и за это время он стал аналогом Fortune Top 100, только не в мире бизнеса, а в мире компьютерных игр. Рейтинг разбит на две части: игроки, участвующие в играх-единоборствах, и команды. Естественно, наибольшее число командных

чемпионатов с большими призовыми проходит по дисциплине Counter Strike, и только Корея может похвастаться довольно высокоуровневыми чемпионами по командному StarCraft'у с большими призами.

Немного неожиданным стало количество крупных чемпионатов по PainKiller, которые «сделали» кумиров прошлого года в Америке и Европе – из 10 человек, заработавших больше всех денег в одиночных играх, 6 заработало их на PainKiller. Других шутеров типа Unreal, Doom или Quake в рейтинге не было. Возможно, сейчас, с выходом Quake 4, шутерная часть рейтинга разбавится чемпионами по этой дисциплине. Остальные 4 человека – стратеги по «старика» и «варуку».

Индивидуальные дисциплины

1. \$ 238 000 Sander «Vo0» Kaasjager (PainKiller)
2. \$ 236 000 Jonathan «Fatal1ty» Wendel (PainKiller)
3. \$ 115 000 Alessandro «stermy» Avallone (PainKiller)
4. \$ 102 750 Benjamin «zyz» Bohrmann (PainKiller)
5. \$ 83 000 Jae Ho «Spirit_Moon» Jang (WarCraft 3)
6. \$ 76 000 Alexander «Ztrider» Ingarv (PainKiller)
7. \$ 60 000 Park «JulyZerg» Sung-Jun (BroodWar)
8. \$ 51 300 Manuel «Grubby» Schenkhuisen (WarCraft 3)
9. \$ 40 200 Vincenzo «booms» d'Aurelio (PainKiller)
10. \$ 40 000 Park «GoRush» Tae Min (BroodWar)

Командные дисциплины

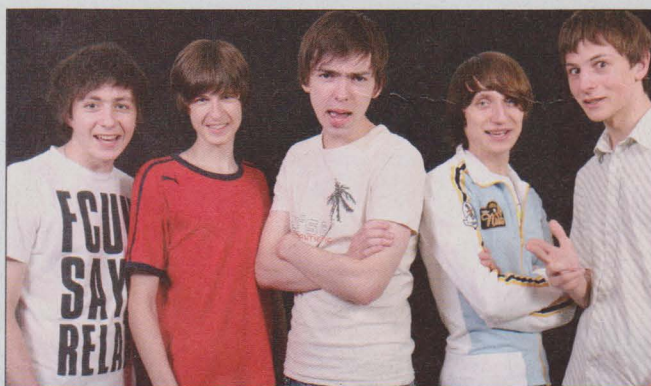
1. \$ 78 000 Mousesports (Counter-Strike 1.6)



У Vo0 – четверть лимона в кармане!

2. \$ 71 650 Team 3D (Counter-Strike 1.6 and Source)
3. \$ 70 837 Team wNv (Counter-Strike 1.6)
4. \$ 68 000 Samsung Khan (BroodWar)
5. \$ 61 800 compLexity (Counter-Strike 1.6)
6. \$ 53 600 Begrip (Counter-Strike 1.6)
7. \$ 52 000 Team NoA (Counter-Strike 1.6)
8. \$ 48 000 SKT T1 (BroodWar)
9. \$ 38 000 SK Gaming.dk (Counter-Strike 1.6)
10. \$ 33 000 SK Gaming.swe (Counter-Strike 1.6)

Самые «каэссистые» команды Украины



Amazing Gaming

Самый популярный украинский портал по киберспорту – Gamelnside.com – организовал свой Top 10, но только для подсчета рейтинга и определения сильнейших украинских команд по Counter Strike.

Рейтинг формируется в зависимости от выступления команды (какое место она заняла) и от уровня чемпионата (в зависимости от того, сколько команд из первой десятки рейтинга принимало участие в чемпе). До сих пор рейтинг на GI велся, но сейчас он стал

действительно всеукраинским и довольно обоснованным.

Первые две команды, как мы видим, находятся в большом отрыве от остальных, а вот конкуренцию друг с другом они будут испытывать постоянно. Третье место также обоснованно занимает eXp, которые,

в свою очередь, на голову выше всех остальных команд. Рейтинг, вполне возможно, заставит все остальные команды готовиться к чемпам серьезнее, ведь одно дело – когда ты занимаешь в таблице 7–10 место, а другое – когда ты набрал в 30 раз (!) меньше очков, чем лидер.

Рейтинг украинских CS-команд

Место	Команда	Количество очков
1	A-Gaming (Киев)	909
2	pro100[frag.su] (Харьков)	874
3	eXplosive (Киев)	339
4	DD (Киев)	113
5	HitLine (Мариуполь)	89
6	engage (Киев)	75
7	HR (Днепропетровск)	37
8	DTC (Днепропетровск)	36
9	state21 (Харьков)	28
10	Delta (Одесса)	25

Орки вылезают из экрана

Х-ха, думаете так легко оторваться от таких родных, таких любимых компьютерных игрушек? Мы тоже так думали. Проверено на себе: через пару дней будете волком выть, вспоминая эти мечи, винтовки, кулаки, ну или чем там крушит врагов привычный вам виртуальный аватар. Одни скучные люди говорят по этому поводу «ай-ай-ай, привязанность к монитору... нехорошо». Другие нудят «ой-ой-ой, ненасытная жизнь совсем заменила настоящую». Но мы-то знаем, что все дело, вся суть привязанности к компьютерным игрушкам в той красоте, которую геймерам дано видеть во всех ее проявлениях – и в реальном, и в виртуальном. Ведь футбол с друзьями на уличном стадионе нам вовсе не чужд – мы успеем и в него поиграть, и кнопки на домашней клавиатуре понажимать.

Впрочем, бывают такие моменты, когда часть этого великолепного мира у нас отбирают. Это может быть злой монтер, нала-

живающий чего-то там на своей электрической подстанции, в то время как мы сидим дома при допотопных свечах. Или добрая бабушка, которая вывозит нас к себе в деревню, дабы любимый внучок две-три недельки (нам уже плохо!) смотрел, как корова с тремя хомьячками заворачивают «Милку» в фольгу. Спаси в таких ситуациях может только одно – любимая шпилька, но которой совсем не нужны электричество, процессор и 3D-ускоритель.

Воздадим же хвалу кудесникам из Blizzard за воплощение известной стратегии в виде настольной игры. Буквально на днях нам очень-очень посчастливилось вживую заметить этот артефакт с громким названием «WarCraft Board Game». Спешим же поделиться счастьем со всеми шпилевцами.

Настольный вариант Варика с «обложки» – крышки коробки – бьет наповал узнаваемым лицом орка. А дальше мы вскрываем упаковку и видим кучу карточек с лучниками, рыцарями, химерами и прочей War3-живностью. Начинаем игру со сборки поля, причем сразу же ставим круглую пятерку

создателям за находчивость: стратегическая карта состоит из отдельных частей, которые можно складывать множеством способов, да еще и переворачивая любой из двух сторон кверху. То есть всякий раз получаем абсолютно разные поля битв. Вау, как прикольно!

Одновременно играть могут от двух до четырех человек, каждый выбирает одну из привычных четырех рас – из людей, орков, нежити и ночных эльфов. Задача такая же, как и в оригинальной игре: развиваться на карте, построить войска, вытеснить противников. Пути достижения целей тоже в духе компьютерного «Варкрафта»: заказываем рабов, добываем золото и дерево, строим войска, захватываем точки на карте (это критично, ведь рудники и дерево тут также истощаются), идем войной на супостатов. Причем армию можно по желанию формировать из пехотинцев, лучников и летающих существ, и каждый вид войск подвержен апгрейдам.

Битвы проходят примерно как в «Magic: The Gathering» или как в более привычных геймерам «Демиургах», только более упрощенно. В настольном «Варике» при ведении боя надо кидать кубики, которые по-



казывают, как наши фигурки атакуют войска противника. Между фазами боя необходимо применять карты-заклинания вроде «промаха», «замедления/ускорения», «лечения» и еще десятка других магий, знакомых по Warcraft III. Если делать все умно и вовремя, то победа не заставит себя долго ждать.

Минус у Warcraft Board Game лишь один – в Украине ее не достать. Единственный выход – заказать с доставкой в интернет-магазинах типа amazon.com. Или уповать на добрых зарубежных друзей, которые едут куда-то, где эта игра доступна в продаже.

Отыграв ряд партий, мы пришли к выводу – игра рульная. Электронного аналога она, конечно, не заменит, но для дружеского времяпровождения подходит однозначно. Это ведь так приятно: кидать кубики, переставлять фишки, выбирать из колоды новые заклинания и при этом чувствовать себя героем в духе обожаемой компьютерной игры.

FuDeS)Zerkella



Я – Игрушка!

iToy ph-15-256

Слава большого белого брата (iPod) продолжает обеспечивать бессонницей производителей mp3-плееров на всем земном шаре. Первые бросают все силы и креативность на то, чтоб повторить яблочный дизайн, вторые попросту начинают выпускать продукцию белого цвета. Что остается делать третьим? Это же элементарно – достаточно добавить перед названием букву «i»! Этим нехитрым приемом убиваем как минимум двух пушистых длинноухих зверьков (зайцев) – сразу становимся во всех алфавитных списках и ассоциативных рядах рядом с двумя гигантами – iPod и iRiver. С другой стороны, почему бы не назвать плеер именем iToy – запоминается отлично, и при виде сегодняшних крохотных симпатичных mp3-плееров ничего, кроме как «какая игрушка!» в голову не приходит (toy – игрушка, англ.). А какой логотип – маленький человечек наращивает мышечную массу с помощью большой (и наверняка тяжелой) ноты.

Устройство на поверку оказалось и впрямь игрушечным, при размерах 58 x 30 x 22 мм и весе аж в 30 г, главное – прикрепить к нему шнурок потяжелее и помассивнее, чтоб не потерялось. Для ношения на шее имеется крепление в виде ме-

таллического колечка. Дизайн смело можно назвать привлекательным, и в то же время скромным. Матовый черный материал корпуса удачно гармонирует с серебристыми верхней и нижней частью, а выступающей каемкой того же цвета выделена глянцевая панель, на которой разместились кнопки, джойстик и экран.

К органам управления критичных замечаний нет – джойстик работает уверенно, кнопки нажимаются и не стремятся провалиться в корпус или остаться на пальцах. Только вот переключатель on/off скользит туговато, есть подозрение,

что ему так и положено. Меню интуитивно понятно, однако не без недочетов, по некоторым моментам все-таки заглянули в инструкцию. Песни отображаются в одну строку и не видно, какая будет играть следующая, пока на нее не переключишься.

А звук для устройства среднего уровня приличный, довольно чистый, и только на максимальной громкости начинают проявляться «металлические» верха и искажения низких частот. Улучшить звук можно, заменив штатные наушники более качественными. Помимо этого на очень маленьком, но удаленном

экранчике можно отображать не только картинки формата .jpeg, но и проигрывать видео-файлы (это не опечатка)! Более маленького плеера, играющего видео, редакции лицезреть не приходилось. Для просмотра на плеере фильмов придется их предварительно обработать и, вероятнее всего, разбить на части, т.к. на 256 Мб «Властелин Колец 3», вероятно, не поместится. Можно сжать эти фильмы до размеров нашего экрана специальным бесплатным ПО (например PocketDivXEncoder). А формат видеофайла обязательно должен быть .mtv, конвертировать в который можно файлы .mpg, .mpeg, .rm и даже .vob. Специальную программку можно найти на сайте www.itoy.com.ua.

Заряжается плеер по USB, имеет встроенный аккумулятор, поэтому и не надейтесь, что, когда он разрядится на улице, можно будет заменить батарейку – нужно будет искать компьютер. С другой стороны с батарейкой размер и вес был бы уже не тот, в любом случае приносим что-то в жертву.

В результате получаем симпатичный unisex-плеер, со средним уровнем звучания и приемлемой стоимостью. Наушники бы немного подлиннее и стильную машинку в подарок... Не избежать поклонников и есть к чему стремиться, неплохой выход на рынок.



Емкость	256 Мб
Интерфейс	USB 2.0
Форматы	mp3, wma, wav, jpeg, mtv (видео)
Дисплей	65к, 96x64 пикс
Дополнительно	радио, диктофон
Цена	\$ 90

Плюсы	
+	Скромные размеры
+	Играет видео

Минусы	
-	Короткие наушники
-	Дефекты звука на максимальной громкости



АЛЛО

КОНТЕНТ

ТОВ "АЛЛО-КОНТЕНТ" Київ, 04119, Якіра 12/42, оф 74



ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ РІНГТОНИ

MP3

РІНГТОНИ

TOP 10

	MONO	POLY
Arash	Boro-boro 1320076	1310076
Reflex	Танці 1320022	1310022
Europe	The Final Countdown 1320136	1310136
Авиатор	Возвращайся 1320051	1310051
А-Студіо	Улетаю 1320052	1310052
Савичева Юлія	Если в сердце живет любовь 1320114	1310114
X-Mode & DJ Nil	Анималс 1320050	1310050
Лолита	Пошла Еро На... 1320064	1310064
Mr. Credo	Медляк 1320087	1310087
Тема из к/ф "Бумер"	Мобильник 1320134	1310134

УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

Авиатор	Подарок 1320010	1310010
Билык Ирина	Навсегда 1320009	1310009
Вєрка Сердючка	Гулянка 1320019	1310019
Козловский Виталий	Холодная ночь 1320055	1310055
Друга Ріка	Так мало тут тебе 1320020	1310020
Mad Heads	Надя с 1320018	1310018
Неділя & Росава	I will fly 1320086	1310086
Руслана	Dance With The Wolves 1320113	1310113
XS	Диего 1320015	1310015
ВИА ГРА	Бриллианты 1320001	1310001

СВІТОВІ ХІТИ

Arash & Rebecca	Temptation 1320046	1310046
Arash	Tike Tike Kardi 1320139	1310139
Nirvana	Smells Like Teen Spirit 1320137	1310137
Benny Benassi	Satisfaction 1320142	1310142
Avril Lavigne	Skater Boy 1320029	1310029
Bananarama	Venus 1320004	1310004
BWO	Sunshine In The Rain 1320094	1310094
Bon Jovi	Always 1320028	1310028
Coldplay	Clocks 1320033	1310033
Daft Punk	Around The World 1320102	1310102
Green Day	Boulevard of broken dreams 1320090	1310090
EMF	Unbelievable 1320103	1310103
Juanes	La camisa negra 1320144	1310144
Eminem & Dido	Stan 1320042	1310042
Linkin Park	Crawling 1320034	1310034
Madonna	Die Another Day 1320069	1310069
O-Zone	De Ce Plang Chitarele 1320095	1310095
Status Quo	In The Army Now 1320006	1310006
Ozzy Osborne	Dreamer 1320026	1310026

Ricky Martin	Livin La Vida Loca 1320077	1310077
Robbie Williams	Angels 1320027	1310027
Robbie Williams	Feel 1320072	1310072
Shakira	Objection 1320080	1310080
Prodigy	Breathe 1320106	1310106
Fatboy Slim	Right Here Right Now 1320082	1310082

РОСІЙСЬКІ ХІТИ

Билан Дима	Ты должна рядом быть 1320053	1310053
Братья Грим	Ресницы 1320054	1310054
Дискотека Авария	Если хочешь остаться 1320057	1310057
ГЛЮКОЗА	Москва 1320088	1310088
Динамит	Юра 1320111	1310111
Иракли	Моя Ми 1320056	1310056
Орбакайте Кристина	Капли абсента 1320061	1310061
Корни	Ты ненормальный 1320067	1310067
Лотал	Моя любовь живет на 25-ом этаже 1320063	1310063
Слава	На своей волне 1320133	1310133
Brainstorm	Классный 1320066	1310066
Hi-Fi	Выходные 1320101	1310101
Smash!!	Беда 1320089	1310089
Корни	Мечта 1320099	1310099
Меладзе Валерий	Вика 1320146	1310146
Меладзе Валерий	Салют Вера 1320065	1310065
	Иностранец 1320011	1310011

КИНО

Бригада	1320135	1310135
БриБумер	1320138	1310138
Идем на восток	1320112	1310112
Ноты Селло	1320078	1310078
Mission Impossible	1320079	1310079
Mortal Combat	1320081	1310081
Neo	1320040	1310040
Sex And The City	1320085	1310085
The Godfather	1320085	1310085
Тема из к/ф "12 Друзей Оушена"	1320148	1310148
Корнелиус Игорь	Город, которого нет 1320145	1310145

ХІТИ 20-го СТОЛІТТЯ

A-HA	Take on me 1320002	1310002
Army of lovers	Crucified 1320003	1310003
Deep Purple	Smoke On The Water 1320083	1310083
Harrison George	Got my mind set on you 1320104	1310104
Orbison Roy	Pretty woman 1320093	1310093
Sting	Shape of my heart 1320007	1310007

"Madagascar"	I Like To Move It 1350152
Arash	Boro-boro 1350076
Arash & Rebecca	Temptation 1350046
The Beatles	Yesterday 1350091
BWO	Sunshine in the rain 1350094
DJ GROOVE	Берегись автомобиля 1350049
Gwen Stefani	Rich Girl 1350149
Hi Fi	Беда 1350089
Roy Orbison	Pretty woman 1350093
O-Zone	De ce plang chitarele 1350095
X-Mode & DJ Nil	Анималс 1350050
Авиатор	Подарок 1350010
Eagles	Hotel California 1350074
Ирина Билык	Навсегда 1350009
Братья Грим	Кустирица 1350023
Пьер Нарцисс	Любовь 1350151
Галкин Максим	Про Красную шапочку 1350096
ГЛЮКОЗА	Юра 1350088
Вєрка Сердючка	Гулянка 1350019
Иван Васильевич Меняет Профессию	1350060
Конец фильма	Юность в сапогах 1350062
Лолита	Пошла Еро На... 1350064
Могилевская Наталья	Полубок 1350016
Mr. Credo	Медляк 1350087
Океан Ельзи	Вище неба 1350097
Global DeeJays	What A Feeling 1350150
Руслана	Dance With The Wolves 1350113
Слава	Классный 1350066
Фриске Жанна	Где-то летом 1350021
ABBA	Happy New Year 1350118
Madonna	Hung up 1350123
Vengerov & Fedoroff	Джентельмены удачи 1350132
Streisand Barbara	Woman in love 1350129
Triplex	Ирония судьбы 1350130
Ten Sharp	You 1350131

ЗВУКОВІ РІНГТОНИ

"South Park"	1330001
"Убить Билла"	1330002

КОПЬОРОВІ

ЗАСТАВКИ



АНІМАЦІЙНІ

ЗАСТАВКИ



3GP



ВІДЕО

ЯК ЗАМОВИТИ?

Оберіть кольорову заставку, рінгтон, анімацію або відео, які Вам сподобались, та відправте їх код на номер **7557**, для замовлення монофонічного рінгтону на телефон Siemens у кінці коду потрібно додати **S**. У відповідь Ви отримаєте Ваше замовлення у вигляді посилання, яке необхідно відкрити та завантажити.

Дочекайтеся завершення й збережіть Ваше замовлення. Вартість SMS-повідомлення 8,50 грн. (з ПДВ, без ПФ).

Для того, щоб перевірити чи підтримує Ваш телефон будь-яку послугу, Ви маєте можливість скористатися тестовим замовленням. Оберіть серед кодів номер тестової послуги, якою Ви бажаєте скористатися, та відправте SMS з кодом на номер +38 067 230 4 555. У відповідь Ви отримаєте тестове замовлення, яке необхідно завантажити та зберегти. Вартість повідомлення стягується згідно Вашого тарифного плану.

тестове замовлення поліфонічного рінгтону - 1310000

тестове замовлення MP3 рінгтону - 1350000

тестове замовлення анімаційної заставки - 1370000

тестове замовлення звукового рінгтону - 1330000

тестове замовлення кольорової заставки - 1360000

тестове замовлення 3gp відео - 1380000

тестове замовлення монофонічного рінгтону - 1320000 для замовлення на телефон Siemens у кінці коду потрібно додати **S**

Послуга доступна для абонентів **КІВІСТАР, djuice, UMC, ДЖИНС, life**. Для отримання замовлення необхідно переконатися, що на Вашому телефоні активований та налаштований WAP/GPRS. Вартість користування WAP/GPRS стягується згідно тарифів Вашого оператора. Якщо у Вас виникли проблеми із завантаженням або Ви не отримали вар-посилання протягом тривалого часу, зверніться до служби підтримки за телефоном - (044) 502-0-111. Для того, щоб налаштувати WAP/GPRS телефонуйте:

КІВІСТАР, djuice - (044) 466-0-466, **UMC, ДЖИНС** - безкоштовна настройка WAP, MMS - SMS на 1020, **life**: 8 800 50 5433 0

Звук вокруг.

Акустические системы 5.1

Microlab A6601

В темном омуте крокодилы водятся, а серые мышки зачастую превращаются в металлических трансформеров. Опять никто не послушал мудрых прабабушек! Сколько можно повторять: встречаем по уму, а провожаем сразу после намеков на то, что к чаю, кроме сахара, принято подавать что-то еще. Все это сказано к тому, что скромный вид часто используют, чтобы скрыть содержание.

Помните Men in Black? Этим парней одевать необходимо было как минимум в костюмы Бэтмэна и Робина, а они, скромные, в костюмах от Армани расхаживают. Ребята в глаза не бросаются, но кто не спрятался – я не виноват.

Неважный пример. Вторая попытка. Кучерявые волосы и толстые очки не всегда означают зашкаливания IQ. Или если ты такой умный, то почему же не ужинаешь с Анжелиной Джоли?

Опять не то. Скажем просто: пистолет должен в первую очередь хорошо стрелять, машина – ездить, шапка – согревать серое вещество, а внешний вид и первого, и второго, и третьего может быть обманчив и имеет второстепенное значение. Так же и в колонках: главное – это их звучание.

В Microlab A6601 нет никаких крича-

щих линий и блестящих материалов, дизайн выдержан в скромном стиле, но качество звука вас приятно удивит. Несмотря на скромность дизайна, материалы при внимательном осмотре оказались добротные, да и цвет не просто серый: использованы, так сказать, «правильные» оттенки. «Микролабораторности» системе добавляют тонкие красные линии, разделяющие лицевую и тыльную части сателлитов, и оригинальные V-образные подставки, после чего определение «спутники» напрашивается само по себе. Также очень необычным для бюджетного класса систем является разделение сабвуфера и усилителя-ресивера в два отдельных корпуса. При этом все регулировки плавно переместились на поверхность вертикального усилителя. Отдельно можно работать с уровнем фронтальной

и тыльной групп, а также сабвуфера. Последний правильнее будет убрать под руку, а усилитель – разместить под рукой, так как дистанционка в комплекте не предусмотрена, а регулировать громкость иногда хочется без ползаний под стол. В комплекте предусмотрен комплект запчастей для крепления колонок на стену (обычно тыльные поставить некуда).

Теперь буквально пару слов о главном – о звуке. Эту систему смело можно назвать эталонной. Такое определение приходит в голову прежде всего из-за чистоты и прозрачности звучания: слышны самые мельчайшие детали, откроются все ранее не слышимые инструменты. При отличной передаче высоких частот отсутствуют металлические и сыпучие оттенки.

Идеально звучит живая акустическая музыка, а при нагруз-

ке системы динамичной электроникой с большим количеством сэмплов даже на приличной громкости отсутствуют искажения, что говорит об отличной сбалансированности. При этом, конечно, немного не хватает сока и драйва, которые обычно обеспечиваются средними частотами, но это уже не к этому классу систем и к другой ценовой категории.

Не самый мощный сабвуфер изначально рекомендуется ограничить 30–40 процентами громкости, чтоб на высоком уровне не начались искажения и вибрации. Однако, несмотря на свои скромные размеры, сабвуфер работает «как часы» – бас плавный и, главное, приятный. Фильмы и игры – стихия этой системы: панорама обеспечена на высоком уровне, источник звука настроен отменно, звучит очень реалистично. Теперь все это складываем и получаем практически идеальное решение для обеспечения объемным звуком небольшого помещения. Каждая копейка, заплаченная за систему, отработана с достоинством.

Резюме

- Диапазон частот: 30 Гц ~ 20 кГц
- Сателлиты: 7,5 Вт
- Центральная колонка: 7,5 Вт
- Сабвуфер: 30 Вт
- Цена: 100 у. е.



- Дизайн/комфорт
- Качество звучания
- Цена/качество

8
10
10

Длина кабеля:

- фронт: 2,8 м
- центр: 3,1 м
- тыл: 6,0 м

Устройство предоставлено компанией Skyline (www.skyline.com.ua).

US Blaster 4020

US Blaster. Нет, никакой это не бомбастер. Производством фломастеров они тоже не занимаются, и уж тем более никакого отношения к лазерным пистолетам и разъемам USB. US Blaster – это не просто так, это звучит гордо. Эти парни обеспечили отличную репутацию на рынке Hi-Fi акустики не только себе, но и многим известным брендам, которые используют в комплектации собственных сис-

системы. Как бы сказал в таком случае один знакомый немец, «Дас ист фантастиш!».

Сразу необходимо заметить, что система ориентирована на домашнее использование в комплекте со стационарным DVD-проигрывателем и телевизором. Почему именно так? Стоит обратить внимание на серо-металлический оттенок и Hi-Fi дизайн корпуса сателлитов, потом немного отвлечься на технические характеристики (бомба!) и ненадолго

наменно. На задних панелях каждого из высокочастотников разместили удобное отверстие «под гвоздик» – стенкам не избежать насилия. Учитывая тот факт, что кабель крепится к колонкам на зажимах, провод можно докупить и оборудовать не только норку, но и пещерку. Центральный сателлит имеет горизонтальную конструкцию и увесист, поэтому размещать его на верхней части монитора получится, только если он ЭЛТ,

в случае с жидкими кристаллами бурым отверстие в стене или конструируем полочку.

Мысль подключить систему к компьютеру оказалась совсем не напрасной, результат не заставил себя ждать –

В общем звучание системы можно охарактеризовать как мягкое и в то же время сочное. При этом детализацию немного принесли в жертву мягкости, но оно того стоило. С этой системой прекрасно звучит любая музыка, от инструментальных пассажей до тяжелых гитарных рифов и мощной электронной динамики с глубоким басом. В случае с басом сабвуфер не подкачал: для этого класса бас глубокий и даже немного присутствует четкость. Однако не стоит экспериментировать с повышенным уровнем на высокой громкости – вибрации будут лишними. После долгого испытания любимой музыкой хорошему качеству в фильмах и играх никто не удивился. Какой-то «бюджетный монстр» получается!

Резюме

- Диапазон частот: 250 Гц ~ 20 кГц



тем их динамики. Зачем закупать динамики во вражеской компании? А потому что они их умеют делать по-настоящему хорошо. Так чего с ними тягаться, если можно спокойно наливать да пить? С такими успехами компании грех было долго оставаться в тени и не начать собирать собственные системы (кто не умеет клеить и крутить – просьба и дальше продолжать торговлю семечками). И вот, наконец, дело дошло и до нас: US Blaster стали осваивать такой неблагодарный сегмент, как бюджетные акустические

отметить, что в комплекте присутствуют полуметровые стойки под задние сателлиты и дистанционный пульт управления. Кому недостаточно всего этого, тот может приглядеться к сабвуферу, на лицевой панели которого разместили аналоговый индикатор выходной мощности с голубой подсветкой и красной стрелочкой. Кто посмеет спрятать его от взгляда гостей и случайно заглянувших незнакомцев, будет очень и очень не прав. Несмотря на технологичный окрас, в состав каждого из компонентов системы если и не входит доска, то уж стружка – несом-

но включить ее потом абсолютно невозможно. И дело не в том, что кнопку выключения забыли вмонтировать, просто делать это совсем не хочется – настолько музыка обволакивает. Акустика обладает приличным потенциалом по громкости, однако весь его использовать не рекомендуется – придется лечить уши и заклеивать дырки в динамиках. А если серьезно, то среднего уровня громкости будет более чем достаточно, а на более высоком уровне начнутся искажения и проблемы с детальным отображением инструментов.

- Сателлиты: 60 Вт
- Центральная колонка: 60 Вт
- Сабвуфер: 140 Вт
- Цена: \$ 120

- Дизайн/комфорт
- Качество звучания
- Цена/качество

8
10
10

Длина кабеля:

- фронт: 3 м +
- центр: 3 м +
- тыл: 6 м +

Устройство предоставлено компанией Agatis (www.agatis.biz).

железные радости
по человеческим ценам

ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

АКВАКОМ

247-40-20



Игровые Приставки

ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ



Nintendo DS • PlayStation 2 • PSP • Game Cube

Тел.: +380 (44) 599-6612
+380 (44) 241-1101

www.pristavki.com.ua
e-mail: info@pristavki.com.ua

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

На диск «Шпиль!» вы найдете:

Демо-версии

- Mad Tracks
- Galactic Dream
- Gods: Land of Infinity

Патчи

- «Корсары 3» v.1.1
- «UFO: Возмездие» v.1.1
- Rome Total War: Barbarian Invasion v.1.6

Читы

- Prince of Persia: The Two Thrones
- Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
- Indigo Prophecy

Видеоролики игр

- Warhammer: Mark of Chaos
- World of Chaos
- Monster Madness
- Faces of War
- Eureka Seven

Бонус

- Neocron – Arcade

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 2 (51), лютий 2006 р.

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

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Лішук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
Т. Луцька
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 17.01.2006.

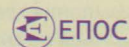
Наклад 28 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №06-3303

Друк офсетний
Формат 60х90/8
8.5 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)



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 № KB-5116 від 14.05.2001

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

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

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

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) _____



уяви успіх в твоєму стилі

Новий ноутбук Samsung R50 на базі мобільної технології Intel® Centrino™ – потужний, легкий та зручний у користуванні. Відкрий його, доторкнись – і він готовий до роботи, перегляду фото та DVD на широкоформатному екрані або прослуховування музики, навіть без завантаження операційної системи.



R50

- Мобільна технологія Intel® Centrino™:
 - Процесор Intel® Pentium® M 740 (1.73 ГГц) або 760 (2 ГГц)
 - Безпроводний зв'язок Intel® Pro/Wireless Network Connection 802.11 b/g
- 15.4" WXGA LCD (Super Bright Gloss, 200 nit)
- Пам'ять 512 Мб DDR2 SODIMM, макс. 2 Гб
- Жорсткий диск 40 або 60 Гб SMART UltraDMA, 5400 об./хв.
- ATI Mobility Radeon X300 128 Мб Hyper Memory (64 Мб адаптеру + 64 Мб системної)
- DVD/CD-RW або 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 оптичного S/PDIF)
- Windows XP Home
- Програвач AV Station, AV Station Now
- Вага 2.89 кг, товщина 36.6 мм

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

