

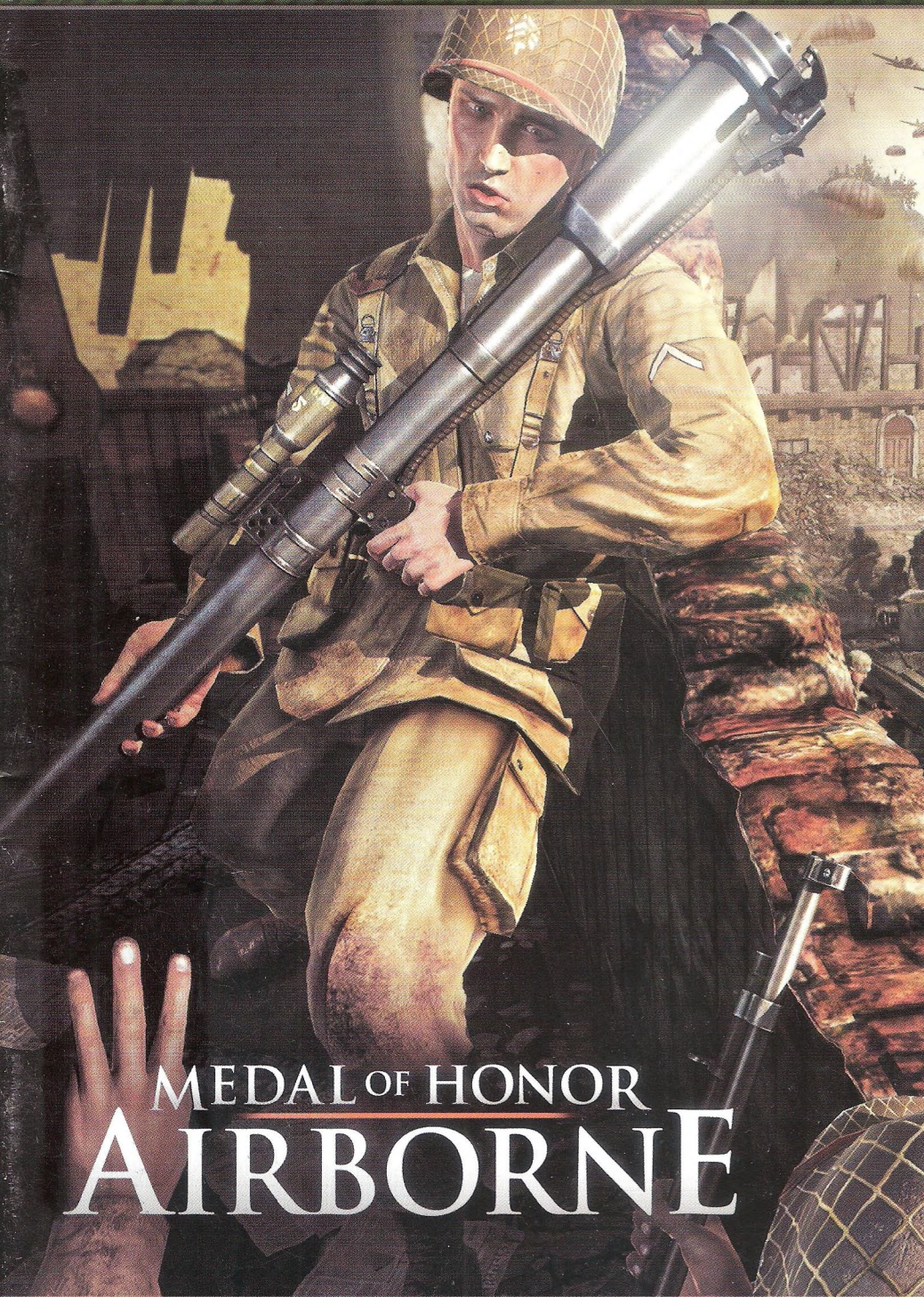


мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 10
2007



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

BioShock

выбор редакции

**World
in Conflict**

лучшая стратегия
года?

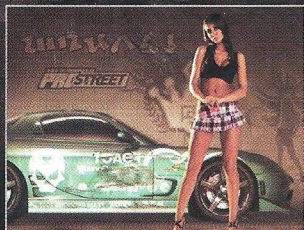
**Need for Speed
ProStreet**

прочь из города!

DVD 
8,5 ГБ!

*в журналах с DVD-диском

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

Lost Planet: Extreme
Condition
Кодекс войны
Monster Madness
Исход с Земли
Surf's Up
Need for Russia
Splinter Cell Conviction
SimCity Societies

фильм Resident Evil: Extinction
мир Resident Evil
European Nations Championship
ASUS Summer 2007
Лига NCL
радио Last.fm
гаджеты Logitech Extreme 3D Pro
и iPhone
группа Within Temptation

www.shpil.com

подписной индекс - 23852

917716091900008

10>

Шалена швидкість підвладна тобі



GSA-H55N/L

20x-швидкісний оптичний дисковод із системою захисту інформації

Найбільша в світі швидкість запису DVD-дисків — 20x. • Система мультizaхисту даних SecurDisk. • Сумісність з операційними системами Windows Vista, Windows XP, Windows 2000, Windows ME. • Функція LightScribe, що дозволяє наносити зображення на зовнішню сторону диска. • Комплект програмного забезпечення для більш комфортного запису.



Усі власники техніки LG мають право безкоштовно відвідати один з майстер-класів від студії LG. Детальну інформацію дізнайтесь за телефоном безкоштовної інформаційної лінії LG.

Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>



То, что всему этому карнавалу наступит финита – свет погасят и побьют бокалы – сомнений никаких нет. Вопрос только в том когда, а главное – как именно нашей родной планете придет апокалипсис.

Есть версия, что от всеобщего потепления, или другая – от всеобщей отморозенности. Некоторые говорят, что это будет кризис е-технологий, некоторые – что все е-бахнет. Верующие страшат карой небесной, знающие – карой Поднебесной.

Да что там, только в этом номере «Шпиля!» как минимум три версии того, как это все может закончиться. Первая – все замерзнет (Lost Planet: Extreme Condition), вторая – шандарахнет наше Солнце («Исход с Земли»), третья – всех нас зазомбирует гадкий вирус (игры серии Resident Evil и кино Resident Evil 3: Extinction). Короче, есть из чего выбрать.

К чему я это веду? А к тому, что каждый уважающий себя человек должен завести себе список дел, которым он посвятит себя накануне Конца Света, чтобы день не пропал даром.

К примеру. Начать утро неспешно, размярено. Проснуться, надеть белые тапки, выйти из дома, поболтать с соседом:

– Как дела?

– Да вот, все сдохнем скоро.

– Вот и ладненько, свидимся!

– Свидимся!

Потом зайти в ближайшее кафе, выпить чаю с коньяком, ну, или коньяка с чаем. Почитать за завтраком последние новости: политики – «Лукашенко – президент до конца времен!», культуры – «И о хорошем: русской попсе – конец!» и технологичный – «Бил Гейтс: Наконец-то, мы готовы дать пожизненную гарантию на Windows!».

Ну а остаток дня посвятить тому, чем ты всегда хотел заняться, но почему-то откладывал на потом. Переспать со всеми кого знаешь, и узнать всех с кем переспал; пробежаться голышом по центральной научной библиотеке Украины; спеть караоке; съесть килограмм мороженого с кетчупом; принять ванну, полную пива; громко пукнуть в лифте, полным серьезных менеджеров; погулять по деканату с ружьем для пейтбола; ограбить банк; стравить слона и асфальтовый каток; познакомиться с фугрой, виагрой, гурой; посмотреть, как на вас будет сидеть смокинг и как – фотомодель; положить на лопатки тяжеловеса, положить на счет в Швейцарии, а главное – положить на все неинтересное и скучное.

Мой вам совет – обязательно составьте для себя такой список, прямо сегодня. И мой вам второй совет – непременно следуйте ему хотя бы раз в неделю, вне зависимости от того, что там в новостях, говорят.



Эхо планеты

Игропанорама

2

MegaGame

BioShock. Страх и ужас в подводном городе

6

World in Conflict. Некуда бежать... Да и поздно...

10

To play or not to play

Кодекс войны. Шесть граней, шесть шагов. Возвращение магии чисел

12

Medal of Honor: Airborne. День ВДВ

14

Lost Planet: Extreme Condition. Отморозенный десант

18

Monster Madness. Приятного аппетита, монстрачая паразита!

22

Исход с Земли. Земля: Приход, Расход

24

Surf's Up. Пингвины на старт!

26

аЦтой

Need for Russia. Сны советских водителей

28

Великие древние

Resident Evil. С чего начинается ужас...

30

Ждем-с

Need for Speed ProStreet. Профессия Streetрейсер: риск ради скорости

36

Splinter Cell Conviction. Такой же, как толпа

40

SimCity Societies. [не]трудно быть мэром

44

Columbia Brothers

Resident Evil: Extinction

46

Clubничка

European Nations Championship. Пункт назначения Лейпциг

48

ASUS Summer 2007

50

NCL. NCL – финал

52

П@утина

Last.fm. Последнее радио в мире

54

Железный Boom

Новости железа

56

Logitech Extreme 3D Pro

58

Cell-o-fan

iPhone

59

Музыкальное чтиво!

Within Temptation

60

Vox populi

Письма читателей

62

Р. 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).

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно: від травня 2001 р. № 10 (71), жовтень 2007 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор
О.О. Юрчик

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Гуленко
Літературний редактор
О. Мальченко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смірнов

Відділ реклами
І. Зімелева (adv_secretary@comizdat.com)
Відділ збуту
Ю. Соколовський
Менеджер з передплати
С. Малишева

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 27.09.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-5174

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.

ТЕЛЕСКОМ

Адрес: Телеском

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.teltecom.ua

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

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2007

Засновник — С.М. Костюков

Свідчення № 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.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

з CD-диском — 01727

Первая российская ММОГ в жанре racing

Gaijin Entertainment работает над сетевым дополнением к автомобильной аркаде «Адреналин 2: Час пик». Поддержкой и организацией серверов займется компания uPlay. Ребята очень надеются на то, что из такого «симулятора» как «Адреналин 2: Час пик» получится отличная ММОГ жанра racing. От чистого сердца пожелаем им удачи!



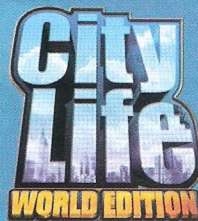
Хиты могут работать на Wii

Еpic Games окончательно и бесповоротно подтвердила, что Unreal Engine 3 портировать на Wii нереально. В то время как сотрудники EGT (Emergent Game Technologies) самостоятельно оптимизировали другой популярный движок Gamebryo Engine для слабого железа японской консоли. Именно на этом движке сделаны такие небезызвестные игры как Sid Meier's Pirates, The Elder Scrolls IV: Oblivion и Warhammer Online. Напомню, что ни одна из этих игр не была анонсирована на Wii. Возможно, в скором будущем ситуация изменится.



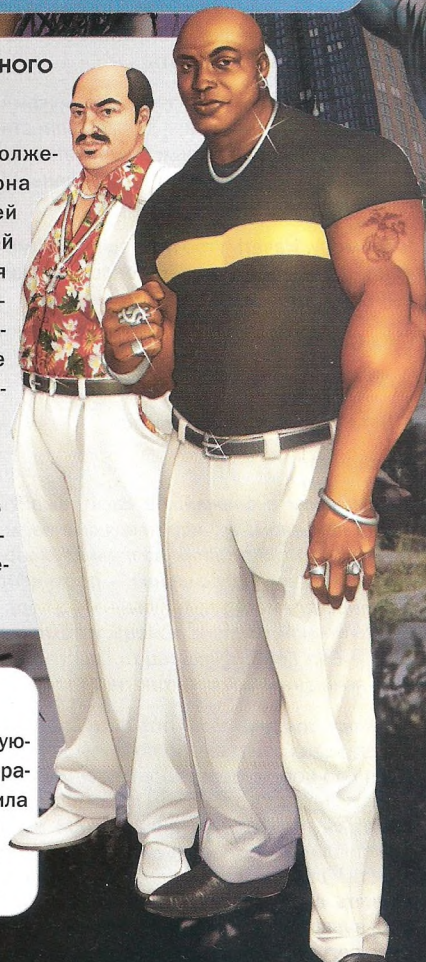
Не SimCity единым

Превью SimCity Societies вы можете прочесть во второй половине правильного журнала, который держите в руке. Есть вариант, что пятая часть градостроительного симулятора с треском провалится или, как минимум, виртуальные мэры останутся ею недовольными. Это учли в Monte Cristo и Focus Multimedia и решили пригласить серьезного конкурента SimCity – очередную часть City Life. City Life 2008 Edition станет намного лучше первой части: появится 60 новых зданий (включая крупнейшие всемирные памятники архитектуры), десяток новых карт и сценариев. Кроме того, помимо обновленного City Life, Monte Cristo кропотливо трудится над еще одним проектом в данном жанре – Cities Unlimited.



Продолжение консольного экшена Saints Row

THQ анонсировала продолжение масштабного GTA-клона Saints Row для консолей PS3 и X360. Разработкой второй части занимается внутренняя студия THQ – Volition. По их словам, вторая часть станет более темным и злым приключением, но при этом игра не утратит присущей ей юмора и динамики. По предварительным данным, Saints Row 2 появится в 2008 году, практически одновременно с GTA IV.

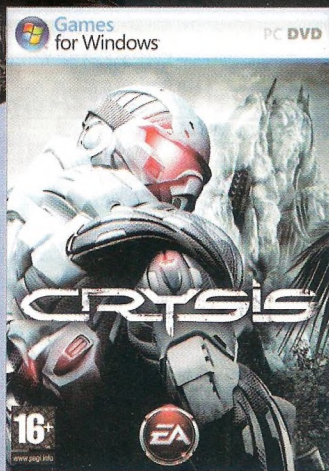


Бонд... Джеймс Бонд

Суперагент с лицензией на убийство с кодовым именем 007, Джеймс Бонд, который всю свою игровую жизнь прожил в основном на консолях и мобильных телефонах, скорее всего, заглянет в гости и к ПК-игро-

007

кам. О том, что следующая игра про супер-гента появится в том числе и на ПК, заявила компания Activision. Именно под ее крылом разработчики трудятся над очередной 007-игрой для ПК и консолей нового поколения.



И снова о Crysis

Увы, мы не смогли выложить на диск демку Crysis, как планировали. А все дело в том, что выход однопользовательской демоверсии грядущего суперхита откладывается до 26 октября. Естественно, что фанаты этого шутера расстроятся, узнав такую новость. И, чтобы хоть как-то убавить их пыл, Crytek пообещала укомплектовать демку редактором CryEngine – Sandbox 2, который позволит научиться конструированию уровней. Тем временем стали известны минимальные системные требования Crysis: хит с невероятно красивой графикой запустится на компьютере с процессором 2,8 ГГц, 1024 Мб ОЗУ и видеокартой на 256 Мб. И это только минимальная конфигурация! Надеюсь, вы отложили деньги на upgrade старого Pentium II? Напомню, что релиз игры планируется на 16 ноября.

Найбільша спеціалізована мережа магазинів в Україні

Комп'ютерний світ

diawest

www.diawest.com

Більше можливостей
для розваг!

Intel, логотип Intel, Leap ahead, логотип Intel, Leap ahead, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Core та Core Inside є торговими знаками чи зареєстрованими торговими знаками корпорації Intel та її підрозділів в США та інших країнах.



4-х ядерний
Комп'ютер

DiaWest GAME Quadro I

Intel Core2Quad Q6600

Сист. плата Intel P35

Відеоадаптер:

PCIE 16 256 MB

Диск:

400GB

Оперативна пам'ять:

2Gb

DVD+/-RW

Ціна: 5736 грн.



м. Київ:

пр. Московський, 8 (завод "Маяк") т. 464-8-465
пр. Московський, 21 т. 545-62-67
Харківське шосе, 55 т. 563-06-68
вул. Гната Юри, 20 (ТЦ "Квадрат") т. 206-0-222
пр. В. Маяковського, 43/2 т. 548-1-548
пр. Московський, 8 (Декор сервіс) ... т. 468-00-75

м. Київ:

пр. 40-річчя Жовтня, 46/1 т. 259-71-00
пр. Перемоги, 136 (ТЦ "VMB") т. 241-69-31
вул. Олени Теліги, 8 т. 251-11-15
м. Запоріжжя: вул. Анголенко, 20 т. 64-36-46
м. Дніпропетровськ: пр-т К. Маркса, 92 т. 34-06-04
м. Львів: вул. Наукова, 47 т. 255-00-83

Інформаційна служба DiaWest:

Київ: 8 044 251 11 11, Україна: 8 800 302 302 0

(безкоштовні дзвінки в межах України)

Київ, Вознесенськ, Миколаїв, Севастополь, Херсон, Чернівці, Мукачеве, Одеса, Івано-Франківськ, Львів, Калуш, Коломия, Чернігів, Конотоп, Суми, Бахмач, Ромни, Донецьк, Краматорськ, Червоноград, Лисичанськ, Маріуполь, Луцьк, Ковель, Дуєно, Рівне, Запоріжжя, Мелітополь, Кривий Ріг, Біла Церква, Черкаси, Кіровоград, Дніпродзержинськ, Дніпропетровськ, Павлоград, Хмельницький, Кам'янець-Подільський, Тернопіль, Стрий, Чортків

Том Клэнси Аир Комбат

Где только не упоминалось имя писателя и в прошлом гейммейкера Тома Клэнси. Под лейблом Tom Clancy's выходили и тактические шутеры, и экшены, и симуляторы «трехглазого». Но Ubisoft хочет выжать из известного бренда все соки и выпустить еще одну игру с именем великого в названии. На сей раз нам готовят серию аркадных симуляторов Tom Clancy's Air Combat. В недалеком будущем какая-то неизвестная, вооруженная до зубов армия напала на США. Естественно, что с подобным безобразием никто мириться не будет. Игра по традиции обещает стать хитом и установить новую планку качества в жанре. Релиз намечен на 2008 год. Игра выйдет на консоли нового поколения и ПК.

«Американцы помогут русским убивать китайцев на островке вблизи Японии» или Operation Flashpoint 2 быть!

Codemasters представила миру первую информацию о продолжении некогда хитового шутера Operation Flashpoint. Сюжет сиквела Operation Flashpoint 2: Dragon Rising имеет много общего с книгой небезызвестного Тома Клэнси «Медведь и дракон» (The Bear and the Dragon). Войска США придут на помощь матушке (не нашей) России в войне с узкоглазыми китайцами. Воевать будем на затерянном острове, который расположен чуть севернее Японии. Островок этот богат нефтью, поэтому китайцы не оставили его без внимания. Собственно, отчасти это и послужило причиной разногласий. Разработчики обещают красивые пейзажи и отличную игровую атмосферу, приближенную к первой части. О том, насколько сложной будет игра, пока умалчивают – все держится в секрете. Ждем-с подробностей!



Renegade 2 будет?

Во всемирной Сети промелькнул слух о том, что лос-анджелесская студия Electronic Arts, возможно, займется шутером по мотивам Command & Conquer. Скорее всего, им станет C&C Renegade 2. Слухи также подтвердил крупнейший игровой интернет-портал Gamespot, на сайте которого сообщили о том, что EA Los Angeles работает над мультиплатформенным шутером а-ля Battlefield во вселенной C&C.

Погиб Колин Макрей

Это человек, ставший легендой автомобильного спорта и кумиром не только любителей авто, но и геймеров. Он прославил марку Subaru, и благодаря ему она превратилась из обычного городского автомобиля в икону стритрейсеров. Колин Макрей,



в чью честь названа лучшая серия игр об автоспорте, погиб в результате катастрофы пятиместного вертолета. Трагедия произошла 15 сентября в 17:10 (по киевскому времени). случилось это в Шотландии, недалеко от города Ланарк. Вместе с гонщиком погиб его пятилетний сын Джонни и еще два человека. К счастью, жена Макрея и его десятилетняя дочь в этот день остались дома, и на борту вертолета их не было. Скорбим.

THE ART OF SOUND

Edifier

www.edifier.com.ua

Только истинный
Мастер может своим
творением привлечь
наше внимание и
по-настоящему
удивить...

RI900TIII

**МИСС
УНИВЕРС!
ОКТАБРЬ**



Страх и ужас В подводном городе

BIOSHOCK

FPS/Action/RPG

www.bioshockgame.com

Разработчик: 2K Boston

www.2kboston.com

2K Australia

www.2kaustralia.com

Издатель: 2K Games

www.2kgames.com

Издатель у нас:

«1С Украина»

games.1c.ua

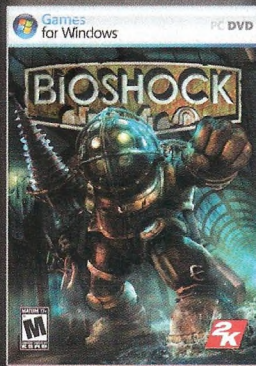
Системные требования:

Процессор 2.4 (3.0) ГГц

Видео 128 (256) Мб

Память 1024 Мб

Винт: 8 Гб



PC | X360

И все-таки хорошо, что люди разные. Одни сжимаются в клубок и рыдают, если что-то не выходит. Другие же привыкли никогда не отступать и грызться, кусаться, царапаться до конца. Кому-то нравится его образ жизни, пускай даже скучный и неинтересный, но спокойный, а кто-то терпеть не может окружающую серость и повседневную рутину. И знаете, если бы все люди были одинаковы, этот мир тотчас развалился бы. Но разваливается он, как известно, по другим причинам.

В один прекрасный момент человек понимает, что все, что его окружает, все, кто его любит и кого любит он, уже не важны. Ему стало скучно и неинтересно. Он хо-

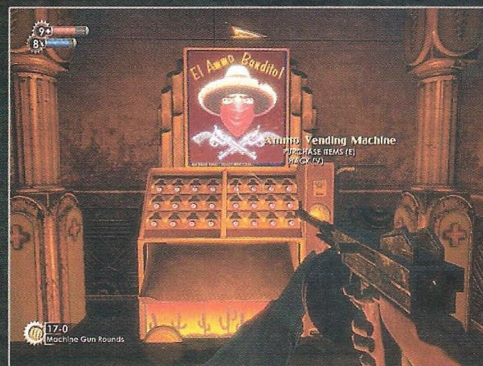
чет большего, гораздо большего. Вместо того чтобы двигаться по системе, оставаться с близкими людьми и следовать старым традициям, он создаёт свой собственный мир. Новый. Немного пугающий, замкнутый, но СВОЙ. Намного более родной и близкий, чем все друзья, родственники, знакомые, кумовья, тещи, домашние животные и враги вместе взятые.

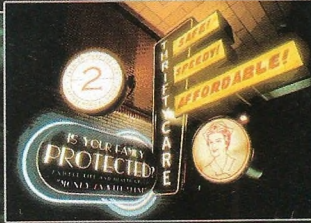
Он делает для своего мирка все, на что только способен. Однако людям свойственно ошибаться, а некоторые вещи порой идут не так. И тогда перед человеком встает выбор, что же делать – бросить все и начать жизнь сначала или держаться за свой оплот, за свое творение...

Welcome to Rapture!

Какое данное вступление имеет отношение к игре, о которой пойдёт речь? Все просто: действие **BioShock** разворачивается в изолированном от окружающего мира подводном городе **Rapture** (в переводе с англ. – восхищение, но не в эмоциональном значении, а в более возвышенном понятии слова «похищение»). По сюжету, он был создан неким Эндрю Райаном (**Andrew Ryan**) в 1946 году и заселен интеллектуальной элитой – актерами, художниками, учеными, писателями...

Город рос и развивался, прибывали новые жители, полным ходом шли исследования. Главным достижением





науки океанского дна стало использование стволовых клеток морских слизней для разноматричных экспериментов. Один из них завершился получением вещества под кодовым названием **ADAM**. Оно моментально восстанавливало поврежденные человеческие ткани и давало людям способности, о которых те даже и не смели мечтать (телекинез, пирокинез, продвинутые гипнотические способности). Стоит ли говорить, что народ был в полном восторге от новинки.

Однако **ADAM** имел свойства пагубного характера – биоматериал вызывал стойкое привыкание, превращающее людей в наркоманов. Они шли на все ради вожделенного наркотика – воровали, из-

бивали, убивали. Со временем жители Rapture могли бы вымереть или стать похожими на генетических монстров, прошедших множество мутаций.

И вот, в тот самый момент, когда город начал погружаться в пучину страха, бессилия и безысходности, а выжившие «счастливчики» потеряли всякую надежду на спасение, на просторы подводной метрополии прибывает новый человек. Его имя Джек. Он – единственный пассажир, переживший чудовищную авиакатастрофу над Атлантическим океаном. Чудом успев выбраться из погружающегося в океанскую пучину красавца-лайнера, мужчина всплывает на поверхность и понимает, что на мили вокруг

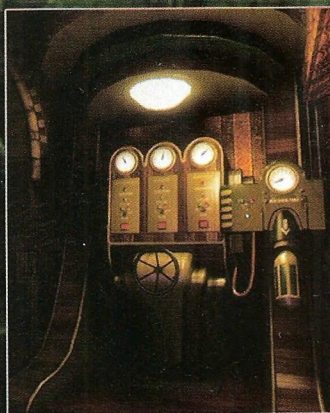
нет ничего, кроме тонн ледяной воды. Почти ничего: неподалеку разместились маяк. В поисках спасения Джек направляется к нему и обнаруживает в здании батискафа. Делать нечего – главгерой усаживается в него и начинается стремительный спуск под воду, сопровождающийся речами Эндрю Райана о том, какое восхитительное место он создал.

По прибытии на станцию техобслуживания Джек наблюдает весьма странную картину: какая-то тварь с крюками в руках на его глазах убивает беззащитного человека, а потом пытается добраться и до него. К счастью, стенки батискафа оказываются достаточно прочными, и враг уходит ни с чем. В этот мо-

Роковая ошибка или «Ну почему же я бессмертен?»

Колоссальным минусом BioShock является то, что наш подопечный фактически бессмертен. В светлые головы разработчиков пришла очень интересная идея расставить по игровому миру огромное количество **Vita Chambers**. Это – камеры, в которых Джек возрождается после смерти и с новыми силами отправляется мстить обидчикам. Нечто подобное мы видели в недавней RPG **Two Worlds**, где протагонист точно также моментально возвращался из Мира Иного.

Находка была бы более чем уместной в какой-нибудь action/RPG, но для проекта, претендующего на звание «Игры года» в жанре FPS, это непозволительно. Именно из-за этой досадной глупости BioShock не получил максимального балла в нашем журнале. Обидно.



95 Рейтинг BioShock на сайте gamerankings.com составляет 95%

70 В игре вы встретите около семи десятков плазмидов

3 BioShock использует модифицированный движок Unreal Engine 3



Убить или не убить – вот в чем вопрос!

Маленькие Сестрички (**Little Sisters**) – девочки лет десяти-двенадцати, которые ходят по городу и собирают ADAM из тел мертвых Rapture'ран. Они – одни из ключевых персонажей BioShock. В тела этих крошек были вживлены те самые морские слизи с необыкновенными стволовыми клетками. Девчушки должны собирать ADAM до определенного момента, после чего они обязаны были возвращаться к ученым, отдавать собранные запасы и вновь отправляться в путь. Но со смертью профессоров и исследователей Сестричкам стало некому сбывать вещество, и они превратились в эдакие ходячие хранилища ADAM, все время пополняющие свои запасы.

Во время прохождения BioShock игрок не раз наткнется на малышек и будет поставлен перед выбором: убить их и забрать поистине огромные ресурсы наркотика или же спасти девочек, получив за это награду. Многим кажется, что вариант № 1 – правильный. Однако принятие решения о судьбе детей отразится на концовке игры. В случае вашего хорошего обращения с Сестричками, вы увидите добрую, оптимистичную концовку, но если на протяжении игры вы нещадно истребляли детишек, то получите злой конец.

P.S. Да, кстати. Ближе к середине игры бонусы при убийстве и при спасении девочек будут равны между собой. Так что все зависит от вашего мировоззрения и моральных качеств.

мент протеже слышит мужской голос из рации, находящейся в капсуле. Человек представляется как Атлас (**Atlas**) и выражает готовность во всем помогать Джеку.

Сюжет BioShock очень закручен и непредсказуем. Эта антиутопия не раз заставит задуматься над происходящим и уж точно повергнет в шок всех любителей поговорить на тему «Компьютерные игры тупы до бесконечности». Сценаристы действительно поработали на славу, и игру следует хоть раз, но пройти.

Подводный Ад

Среди бесчисленных достоинств BioShock одним из главных является увлекательный геймплей. Многим он обязан потрясающе проработанной атмосфере пронизывающего страха. Она заставляет игрока сознавать, что обратной дороги нет, что можно и нужно двигаться только вперед, так как един-

ственный шанс спастись находится где-то далеко-далеко и до него еще нужно добратся. Прохождение BioShock напоминает шествие по темному тоннелю, в конце которого брезжит тусклый, еле заметный свет. Но и его вполне достаточно, чтобы вселить в Джека надежду.

По мере продвижения вперед ему предстоит столкнуться с огромным количеством опасностей. Мало того, что местные жители решительно настроены против главгероя, так еще и вездесущие турели вместе с охранными ботами норовят его подстрелить.

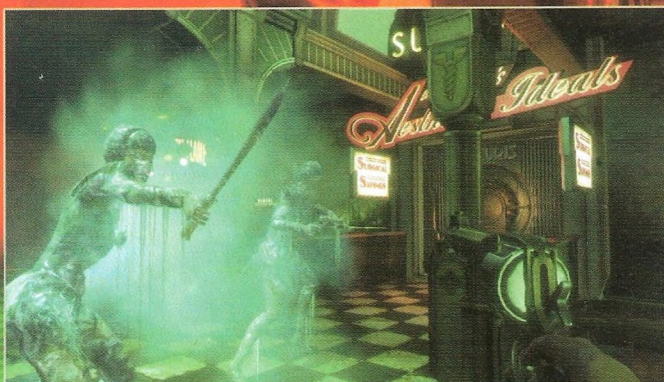
Врагов в «БиоШоке» достаточно много, причем каждый вид имеет свое характерное оружие и манеру поведения. Например, кому-то удобно швырять в вас гранаты, кто-то рвется в ближний бой, а некоторые любят внезапно прыгивать вам на голову прямо с потолка. Вариантов нападения супостатов вели-

кое множество, но и унять их тоже можно по-разному.

Изюминка заключается в повсеместном использовании плазмидов. Это – очищенный ADAM, который не вызывает привыкания и страшных мутаций. Зато плазмиды изменяют генетический код Джека и наделяют его суперспособностями. И именно они делают геймплей увлекательным, предлагая игроку огромный выбор действий.

Например, вы видите двух врагов, стоящих по колено в воде. Они хорошо вооружены, а у вас, как назло, закончились патроны. Что же делать? Ответ прост: зарядить воду электрическим плазмидом. Этим вы убиваете сразу двух зайцев: во-первых, грамотно и без особых усилий поджариваете серьезных противников, а во-вторых, любуетесь качественными спецэффектами (о них чуть позже). Еще один яркий пример использования плазмидов:





в Джека летит граната, только что брошенная неприятелем из-за угла. Как поступить? Да очень просто: активировать телекинез и отправить взрывоопасную игрушку по обратному адресу. Поверьте, противник будет настолько шокирован, что аж взлетит на воздух.

Помимо плазмидов, существуют еще и тонирующие средства. Они делятся на три группы: физические (делают вашего персонажа сильнее и выносливее), боевые (увеличивают урон, наносимый Джеком) и инженерные (дают возможность взламывать компьютеры и технику). Кстати, взлом в игре представлен мини-игрой, исход которой целиком и полностью зависит от вас. Хакерство оправдывает себя в полной мере, когда дорогу протагонисту преграждает турель или охранный бот. Взломав его, вы можете заставить железяку стоять без дела или натравить её на врагов.

Кроме этого, ботам всегда можно дать деньги, которые в игре очень ценятся. В первую очередь они нужны для покупки новых плазмидов, а также для модификации вооружения. Арсенал представлен разводным ключом, револьвером, дробовиком, арбалетом, гранатами, пулеметом и еще несколькими опасными «игрушками».

Еще одним ресурсом, помимо денег и ADAM, является EVE. Это местный аналог РПГшной маны, дающий возможность использовать силу плазмидов. Как только EVE заканчивается, игрок на время лишается суперспособностей. Благо, происходит такое нечасто, так как синие склянки можно извлечь при обыске практически любого трупа.

Аквакрасоты

Нельзя не сказать и о графике BioShock, ведь она

очень красива. Здесь есть и самые последние технические навороты, и прекрасная детализация объектов, и многое-многое-многое другое. Но, без сомнения, самым главным достоянием игровой картинки является вода и связанные с ней эффекты. Описать словами увиденное на максимальных настройках просто невозможно – настолько здорово потрудились над «живительной силой» отдельная команда разработчиков. Впрочем, только счастливые обладатели Windows Vista и видеокарт с поддержкой DirectX 10 смогут полностью насладиться увиденным.

Вывод

Нет его. Он купил акваланг и нырнул в BioShock с головой. Вам посоветовал то же самое.

Геннадий «materwinik»
Сапрыкин

БОЛЬШИЕ неприятности

Большие Папочки (**Big Daddies**) – верные спутники Маленьких Сестричек. Они всегда и везде сопровождают девушек, тщательно оберегая их от злобных обитателей Rapture. Папочки когда-то были людьми, но потом их модифицировали и погрузили в огромные скафандры, снабдив мощным оружием – гигантскими дробовиками, отбойными молотками, дробовиками, минами. Запомните, если вы видите девочку, то где-то неподалеку бродит и ее телохранитель, сражение с которым далеко не сахар. Так что прежде чем предпринимать какие-нибудь резкие действия, как следует подумайте, действительно ли они оправданы. Ведь Большие Папы никогда не нападают первыми. Это единственные существа в игре, которые не убивают ради убийства. И за их броней скрывается большое и доброе сердце.

Их отношения с Сестричками очень трогательны. Порой, когда малышка обидится на что-нибудь, гигант легонько подталкивает ее в бок, как будто просит прощения. И она прощает его, беря за руку или запрыгивая на шею. Иногда девочки играют со своими большими «родственниками» в прятки: они прячутся в каком-нибудь укромном месте и тем самым заставляют Папа проводить время в поисках своих чад. Но если вы лишите девушку ее сопровождающего, то она упадет рядом с ним на колени, будет горько плакать, прося мистера Баблза (так называют девочки Big Daddies) не уходить, не оставлять ее. Это настолько душераздирающее зрелище, что после этого хочется сложить оружие, сесть и заплакать рядом с ребенком, прося прощения за случившееся...

Геймплей	11
Сюжет	11
Графика	12
Звук	10
Управление	10

ОЦЕНКА **11**



Некуда бежать... Да и поздно...

WORLD IN CONFLICT

Хит! WWII-RTS

www.worldinconflict.com,
www.wic-game.ru

Разработчик:

Sierra/Massive
Entertainment

www.massive.se

Издатель:

Vivendi Games / Soft Club
www.vivendi.com

Системные требования:

Процессор двухъядерный
Память 1024 Мб
Видео 256 Мб

PC X360

Никто не ожидал, что всё будет так... И подготовиться никто не успел. Враг – у ворот. Колосс – прямо перед нами. Проверим, не глиняные ли у него ноги?

Сюжет и основы игры мы описали более чем подробно в «Шпиль» №08/2007, поэтому сейчас внимание уделим тому, что получилось «насправді».

NEXT-GEN'этика

И к гадалке ходить не надо, – доведенный до ума движок от Ground Control 2 оказался на высоте. Чтобы не рассыпать рахат-лукум о графике, буду краток: это – беспредел! Кропотливо воссозданная техника, юниты, ландшафты, местности, «лицензионная» растительность, леса и поля, небо (куда там CryTec'овским volumetric clouds'am)!

– Повесть об этом стара, но слава нетленна.

Вергилий

– Нет слов...

Герасим, «Муму»

Валют с ног световые эффекты, игра солнечных бликов и теней, идеальный дым, горение, пепел, сажа и взрывы... Перечень всего, что отрывает сознание игрока и выбрасывает его вон, можно продолжать о-о-очень долго. Вот уж воистину говорят: лучше ≥1 раз увидеть!

Всё в игре подчиняется осязаемым физическим законам: деревья хряскают, отряды оставляют на снегу следы, целина вспахивается взрывами, город дышит атмосферой уничтоженного праздника, техника взрывается и коптит, все объекты можно разрушить.

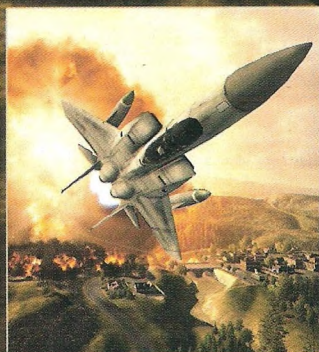
Мешает мост? Взорви! Враг засел в лесу? Сожги! В городе укрепились войска противника? Был город – стали руины... Особенно впечатляют бои в труднодоступных местах.

Короче, Direct X 10 наконец-то начинает не только брать (системные ресурсы), но и потихоньку отдавать (графское великолепие). Оставаясь красивой, игра идет и на нетоповых системах.

Озвучено и «омузыкалено» всё «хвацко», постоянно слышны чьи-то голоса и звуки жизни, переговоры, а сюжет передается пафосными устами легендарного Алека Болдуина (оригинал).

Zoom и мышко-клавишное управление в стиле экшенов позволяет рассмотреть что угодно и где угодно!

Сценарий и яркие личности, так необходимые игре подобного масштаба (Parker, Vanpope – блеск!) подаются в красивых роликах и великолепных стилизованных арт-зариновках.



Single War Core: Стратегия зі смаком бойовика

Коротко задачи звучат так: **захват, укрепление и удержание ключевых точек.**

Возможно, игра упрощена, потому что здесь никто не «ресурсит» (сбор очков – единственный ресурс) и не «build'ит». А большего здесь и не нужно!

Далее. Напомню вам квартетность разделения функций: как в одиночке, так и в общаке игрок может управлять броневойской, воздушными силами, поддержкой (ПВО и артиллеристы) или рядовой пехотой. Задолбавшее всех *выражывание* «камень-ножницы-бумага» здесь как раз к месту: одни спецы прикрывают других, у всех есть свои выгоды, спецфинты (использовать обязательно!) и свои «ахиллесовы пятки». Очень важно уметь быть как **талантливым организатором**, так и **маленькой частицей большой войны!** Здесь есть только вы и ваша маленькая компашка юнитов (или друзей по сети)!

Геймплей не шибко замысловат. На протяжении без малого полутора десятков миссий мы от лица US-войска жарим врагов, зарабатываем очки и пополняем каунтер огневой мощи Tactical Aid. Накопили достаточно и делаем *megazapadlo* противнику – авианалёт, грибочек (*nuke* визуально шокирует, главный конкурент оного из «Агрессии»)

и прочие лакомства вроде поливания моим горячим тезкой вражеских позиций. Подкрепление – не проблема, если есть средства.

AI соратников проработан лучше, чем ум врага: последние могут зачудить что угодно, но всё же частенько не пользуются выгодами местности, укрытиями и обходами, а лезут «в лоб». Для пушечных жары лучше выставить сложность игры на HARD.

Смысл игры не в том, чтобы зачистить уровень, а в том, чтобы просто-напросто ответственно выполнять основные и дополнительные *objectives*. Минус? Думать об этом некогда – сплошной экшен на экране!

Назвать игру скучной не поворачивается мысль: в любой момент ход битвы может неожиданно переломиться, как бы удачно вы не кинули кости на карте боя! К тому же задания с лимитом времени не дадут сидеть, сложа руки.

Multi War Core: За Родины! За Сталиных!

Кому не нравится «янки»-ориентированность сингла – дуйте в мультишпильер. ☺ Там можно поиграть за все стороны Conflict'a и скрутить искреннюю советскую дулю, мол «что, расслабились?» и таки дать «татарам мзды».

Да, именно мультик по большей части делает WiC выдаю-

щейся игрой. Система управления «кланами» здесь – покруче, чем в сетевых боевиках и RPG.

В чем смысл? Захватить максимальное количество стратегических точек, для чего сначала надо забить ряд т.н. «точек периметра».

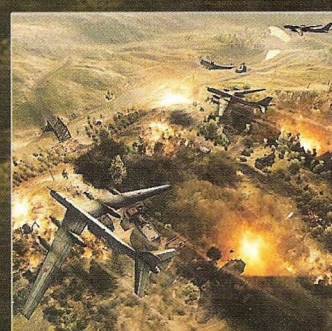
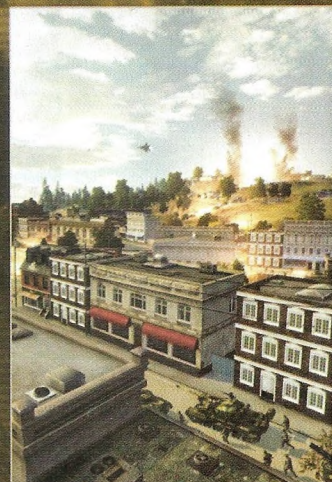
Что чудесно, так это отсутствие необходимости */spectator/*ствовать, пока стороны доиграют бой, начавшийся без вас: пришел, присоединился, дал жару! **Veni Vidi Vici!**

Общее правило успеха: чем больше игроки команды осознают и проникаются идеей взаимовыручки и поддержки, тем лучшие результаты показывает команда в матчах. Факт!

Вывод. Это скорее *tactics*, чем *strategy*. WiC не показала в плане геймплея того, чего мы не видели ранее. Однако авторам удалось главное – выдержать *pro*порции смешения фишек так, чтобы результат превзошел все ожидания. Сюжет хоть и обидно заезженный, но с легкой руки Лари Бонда к данной игре подходит очень кстати. Но ничто не в силах отвлечь игрока от великолепнейшей графики и проработки уровней.

Игра выстрелила по всем параметрам и это дает ей право заслуженно зваться **Хитом!**

—= Napalm=—
выжигатель полей и лесов ☺☺



Геймплей	11
Сюжет	адекватная идеологическая паранойя
Графика	12+
Звук	12
Управление	10

ОЦЕНКА 12

www.shpil.com **11**



Военная стратегия

«Гексагональная»
пошаговая стратегия
www.warcodex.ru

Разработчик: Ino-Co
www.Ino-Co.com
Издатель:
«1С Украина»
games.1c.ua

Рекомендуемые
требования:
Процессор 2–2,4 ГГц
Память 1024 Мб
Видео 256 Мб

Шесть граней, шесть шагов. Возвращение магии чисел

Войны начинают, когда хотят, а заканчивают, когда могут.
(Макиавелли, цитата из игры)

And one day...

Иногда случаются парадоксы, и молния бьет дважды, а то и трижды в одно и то же дерево. И тогда заведомо гиблая идея повторить весомость «Героев меча и магии» отчасти воплощается в жизнь. Тем более, Ino-Co – не новички и покусали самих «Звездных волков».

– война!
Главное – маневры!
(«Molotov», Soulfly)

Гексагональная, говоритесь? Мы с Медв.Виталькой со школы терпеть не могли геометрию, потому для нас всё, что с углами – это квадрат, а всё, что круглое – это пончик. ☺

На самом деле всё не так сложно: игровые поля на сетке ходов – не квадраты, а шестиугольники.

Бх-подход – это никакая не новация. Дедушки-геймеры помнят бабушку *Fantasy General*, которая закрепила за «гексагональщиной» статус

«Ух ты!». Плюс «Warhammer» (в плане атмосферы) – итого, вместе с «Героями» – это три игры, смесью которых и является наш сегодняшний гость.

Суть незамысловата: никто ничего не строит, все ушли на фронт и воюют. Ресурс один: деньжата!

Чем хороши пошаговые игры: здесь важна не столько реакция, сколько умение нострадаствовать и предвидеть. Просчитал ходы, захватил власть. Бойтесь шахматистов! ☺

Особенности местности играют мощную тактическую роль, позволяя хитро маневрировать. Горки, ямки, топи – всё это будет **использовано если не вами, то вашими врагами**. Потому перехватывайте инициативы, прокачивайте левел войска, грамотно используйте падающие вам в руки, в карман и за шиворот шансы!

В игре нас ждет система поощрений за рациональность. Грамотно расходуешь ходы? Зна-

чит ты – «Сережа-молодец» и тебе положены фишки, юниты и прочие левелапчики. Победу характеризуют бронзой, серебром, золотом (на время).

Зеркало для героя

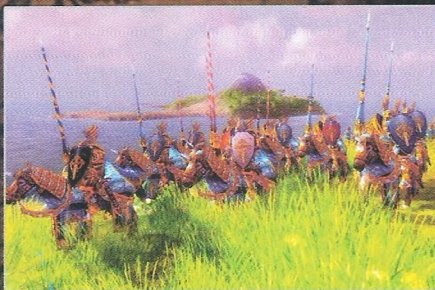
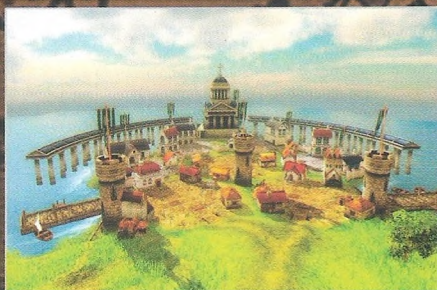
Местности, лидеры, войска проработаны по-писательски: не жидко, но лаконично. Миссий маловато, зато связаны они небанально – в 3 кампании: за людей, орков и эльфов. Имеется охапка приличных побочных квестов. Задачки интересны и временами из коробочки выскакивает нахальный джокер. Респект? Конечно!

Подождите восхищаться! Стойте! Тихааа! ☺ Я еще про вселенную не рассказывал.

Мир

Земли, королевства и торговые места, представленные в игре, достаточно колоритны и отличаются своеобразием.

История древнего мира Иллиса гласит: неведомо, от ка-



кой-то сырости завелись люди, орки, гномы и эльфы, и зародилась империя Золия. Всё было бы окэй, если бы с неба не ляпнулась «звезда» (и это был не Николай Басков, а, скорее всего, метеорит), транзитом на которой засела демоническая сила. Объединенные усилия людое-гномо-эльфической коалиции под началом генерала Маркуса принесли победу, но остановить римоподобное падение подорванной Золии, взаимонаезды церкви и стихийной магии не удалось.

Босс орков Угрюм по кличке Хвать-Нога (humor?) смекнул: «Ага! Расслабились? Ща придем!» и начинается вторжение.

Герои

Игра изобилует героями, превращающими врагов в гексагональные лепёшки. ☺ И каждый, как тот самый суслик, — личность! Все без исключения предводители — характерные персонажи, а не привычно безликие керманычи.

Чёткий тактик Деррик Пфайль, мускулистый глава Магической Академии Альфред Бреннок, убергном Дварнрок, живущий «по понятиям» долга и чести.

Зеленка-орк Угрюм не позорит своих — харизма из него плещет, как газировка. Укрепляет веру орков в победу и национальный ШАМАНИЩЕ

с большой буквы «ША!» по имени Ашхун! Пугает народ атаками злобный Бесаргар — лидер психов-берсерков.

Ну и куда без женщин — эльфийка Тейя украшает собой всю эту устрашающую братию!

В плане равновесия игра бегаёт на грани фолла — уж очень убергерои и маги мощны (ибо таскают на себе кучу артефактов).

Войска

Почти десяток родов войск со своими слабостями и преимуществами и более 70 юнитов — всё, как обещано.

Люди довольны. У них есть не только сброд ополченцев, но и дистанционно-противовоздушные арбалетчики, защитно-бронейные алебардисты, тихушные разведчики, мобильные вездеходы — рейнджеры, городские командос — мечники, пешие рыцари, нападающие вассальные рыцари, гламурные королевские рыцари, избранные рыцари (элита). Плюс паладины — классика сверхъестественности!

Фэнтэзийные чудики также не в обиде: здесь и эльфийские огненные стражи, и мастера меча, гномы-арбалетчики и боевые гномы, буйные и бешеные орки, нефееричные гоблины и асфальтоукладчики — Тролли. У всех воюющих

сторон присутствуют в том или ином виде: осадные орудия, машины (гномья мобильная крепость, тосса), всадники и летучки (орлы, ящеры).

Что движет тобою, The Движок?

Поначалу графика («уважуха» доработанному движку **The Engine** (Магия Крови) от SkyFallen Entertainment) после тусклых «коллег по цеху» несколько обжигает восприятие: красочно, ярко, много тёплых тонов, хорошиловская природа и карты, недурная анимация, «гарнущая» визуализация магии. А зом-камеры разворачивает схематичную «шахматную доску» в побоище живых юнитских кучек. Да и озвучку с музыкашкой слушать совсем не нудно!

Продлить жизнь неплохой игре может мультиплеер и SDK с хорошим редактором карт. И то, и другое в «Кодексе» есть.

По секрету скажу: уж очень подозрительно умная и своеобразная игра с планами на будущее получилась сходу (быстро исправленная бяка с браком «special for Ukraine» — не в счет).

Вывод: Отличное возрождение архаичного стиля!

—Napalm—
и Человек-шестиугольник
(Герой 6-го уровня ☺)



Геймплей	10
Сюжет	9
Глубина проработки мира	11
Графика	8
Звук	10
Управление	9
Польза для разума	11

ОЦЕНКА **10**

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

FPS

www.ea.com/moh

Разработчик:
Electronic Arts

www.ea.com

Издатель:
Electronic Arts

www.ea.com

«Софт Клуб»
www.softclub.ru

Системные требования:

Процессор 3,4 ГГц
Память 2 Гб
Видео 512 Мб
Винт 9 Гб

PC | PS3 | X360

День ВДВ

«Повторение – мать учения», и раз за разом игровая индустрия показывает как одна и та же идея радует новыми изгибами, когда разработчики заворачивают ее в дикий узел, стараясь выжать из стандартного геймплея шутера что-то новенькое. Силась придать новизну «постреляшкам», EA придумали новый эффективный ход для своей сверхпопулярной линейки Medal of Honor. Относительной нелинейностью радует нас похожий на ори-

гинальную версию игры новый «Десант» из семейства МОН, сопровождающая бравурными маршами и классической музыкой игровой процесс, больше смахивающий на реальный документальный фильм о Второй Мировой войне.

Наш главный герой – бравый десантник по имени Бойд Треверс в составе отряда, постоянно пополняемого молодой кровью после очередной высадки, располонив-

шей личный состав, выслушивает вводную, оформленную как «летучка» перед вылетом, совершает прыжок с парашютом в тылу врага, и...

С этого момента начинается самое интересное: еще в воздухе мы видим на радаре «своих», «чужих», точку, где можно относительно безопасно приземлиться, и точки миссий – там нас ждет долгожданный objective. Подруливая парашютом, мы можем приземлиться не как осталь-



ные болванчики, которые рулят строго на зеленую дымовую шашку, а прямо в гущу сражения! При этом, если не протупил на «летучке», можно даже сразу выбрать ту миссию, которая тебе более интересна, и рулить прямо к ней. Подкрепления потом ждать придется долго, зато сам наиграешься в Рэмбо по самое «не хочу». К героизму располагает внешность нашего героя. Кому как, а нам показалось, что его явно срисовали с образа Меченого из нашего народного «Сталкера». Да и воодушевляющие цитаты перед боем, типа «Война – не самое главное в войне. Главное – маневрировать!» задают настрой.

На поле [нецензурной] брани

Не всегда посадка получается аккуратной: бывает, свалишься на крышу, а потом прыгать приходится, снимая здоровье. Но тут нас подстерегает позабытый прикол с восстановлением здоровья в пределах одного хелсового кубика: всего у нас жизни ровно на четыре прямоугольничка, и если враг, неаккуратно брошенная граната или неудачное падение сносят меньше одного кубика, то здоровье в пределах этого кубика полностью восстановится. Чтoб «вернуть к жиз-

ни» полностью «угасший» кубик, нужно скушать одну из аптечек, которые лежат в разных закоулках.

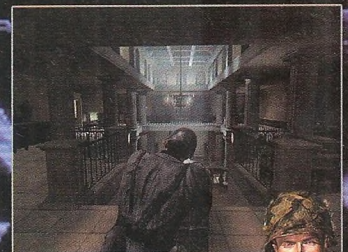
Игра пестрит подобием реалистичности. Например, оружие от стрельбы перегревается и оооооочеееень дооооолгооооо остываааааеет. Финские автоматы, ёпрст! А враги ведут себя довольно умно, вот только не любят отпускать рукоятку станкового пулемета, даже если ты подойдешь к ним вплотную. Зато те же фашисты бегают от гранат, сами метко кидаются ими, стреляют и прячутся по кустам, как озабоченные зайцы, если их начинают щемить. Наши напарники тоже не особо тупые: делают то же самое, что и враги, только еще и помогают иногда. Помощи от ИИ ждать глупо, но хоть в спину не стреляют – и то праздник! К несчастью, их так никто и не научил, что закрывать обзор это плохо: когда аккуратно выглядываешь из-за укрытия, тщательно целясь в макушку фашиста, стараясь сэкономить лишний патрон, очень неприятным сюрпризом может оказаться спина товарища, который все же не усидел в засаде.

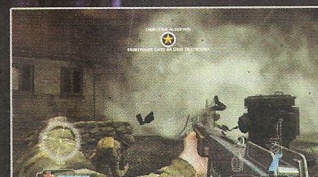
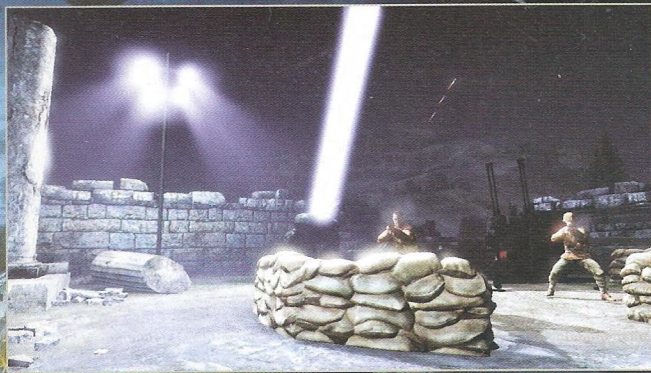
Упавшая неподалеку граната отображается прямо в центре экрана узнаваемым знач-

ком «Злая Бонба» цветами от белого до красного (в зависимости от вашей близости к гранате), и стрелочкой, указывающей направление, где упал опасный предмет, и, соответственно, показывающей, с какой стороны легче всего наблюдать наши быстро мелькающие пятки.

Постепенно количество здоровья, меткость и скорость реакции врагов растут – причем на глазах! – о чем нас постоянно предупреждают перед новыми миссиями. Мы, правда, тоже обрастаем «рулезами»: каждая поднятая в игре пушка (а можно носить два вида больших пушек, один пистолет, и гранат без меры) появляется как опционально доступный вид оружия, который мы можем выбрать перед высадкой на вражью территорию.

Использование одного вида оружия поощряется: после какого-то дикого количества убийств с использованием одной единственной пушки (хедшоты отмечаются и приветствуются) вам поднимут навык стрельбы – ускорится перезарядка, повысится скорострельность, станет большим магазин, или что-то еще такое. Самый кайф, когда нас награждают настоящим ножиком. Ведь бить врага прикладом – это какое-то недо-





разумение! Ножиком его, ножиком!

Каждое убийство представителя офицерского состава поощряется особо: их можно отмечать по крестикам в правой части экрана. После окончания боя, если вы были по-настоящему плохим мальчиком, вам дадут красивую медальку.

Медаль врагу на шею, и затянуть потуже

Да, левел-ап и убийство самых отъявленных негодяев сопровождается эффектом slo-mo, когда можно с диким криком «Ы-ы-ы!» снести несколько голов не из снайперки, а даже из пулемета – настолько медленным становится время. Кроме замедления есть и sprint – бесконечными пробежками можно укоротить время перемещения между иногда сильно удаленными локациями, где находятся цели миссий. Стрелять на бегу нельзя, но оно и не нужно – бег тут не элемент боя, как в каком-то современном «Принце Персии», а просто заменитель автомобиля. Ну, иногда можно из засады в засаду дернуть, особенно под огнем трех пулеметов из укрепленного ДЗОТа. Да, стоит себя поберечь, ведь система сохранения сделана автоматической, на чекпойнтах!

Придется констатировать факт, что – да! – без Нормандии снова не обошлось. Оказывается, пока мы во всех американских играх про события 37–45 плыли на лодках к берегу, американский десант зачищал укрепления на этом самом берегу, чем нам и предстоит заняться в МОН: Airborne. Враги при этом будут очень рады – они, освобождая укрепления, будут усиленно бегать по всему полю боя, и криками «Американэн!» подбадривать десантников.

Геометрия уровней предполагает, что нам придется побегать по здоровенным локациям с развалинами, траншеями, подвалами, полазить по стенкам, попрыгать по крышам – в общем, простор тот еще! При этом, попадая на локацию, вы и правда вольны делать все, что заблагорассудится. Увидев укрепленную позицию врага, можно поискать обходной путь – через окна, проломы, крыши и ящики пробраться за спину фашистам, и разобраться по-свойски. Главное не заиграться и помнить, что ни одна миссия без вас не будет выполнена. Ведь Треверс, что твой Фигаро – то здесь, то там, и без него никак!

Старый, но злой движок Quake III явно приказал долго

жить. Может (и наверняка так и будет) еще появятся поделки на его базе, но Unreal 3 Engine окончательно залез на трон короля шутеров и свесил ноги. Получайте зрелую графику, без особой интерактивности, но с прилегающими мощными системными требованиями. Здесь подстреленные враги куврыкаются, взрывы разносят все вокруг, осыпаясь нас мелкими комками грязи, а расстрелянные канистры с топливом так феерично взлетают на воздух, что диву даешься. Вставленные – без никаких задержек! – в игру движковые скриптовые ролики еще глубже убеждают нас, что все происходит на самом деле. Но картинка все же слишком темная, анимация – такая же, как в первой части МОН, а жесткие рамки поля боя ограничивают нашу свободу передвижения.

В целом же игра однозначно стоит того, чтобы в нее сыграли хотя бы поклонники игр Второй Мировой. А любителям онлайн-баталлий нужно попробовать сильнейший мультиплеер (для этого требуется лицензионная версия игры – а вы как думали?).

Bishop, отставной (в чине главногo запрягающего парашюты) ВДВшник

Геймплей	10
Сюжет	10
Графика	9
Звук	12
Управление	11

ОЦЕНКА 10

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



«Неповторна динаміка,
витримана атмосфера,
безліч тонкощів
та нюансів – це дуже
особливий, ні на що
не схожий шутер».

«Ігроманія»



Games for Windows

ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

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

<http://bioshockgame.com/>

© 2007 3AT «1C». Всі права захищені.
© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. BioShock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

1C:Мультимедіа, Майкрософт гейм студіос, Юбісофт, Фірма «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

To play or not to play

LIFE 
T-ENG 0984



Отмороженный ДЕСАНТ

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

Action

www.lostplanet-thegame.com

Разработчик:
Capcom

www.capcom.com

Издатель:

Capcom

www.capcom.com

Издатель у нас:

«1С Украина»

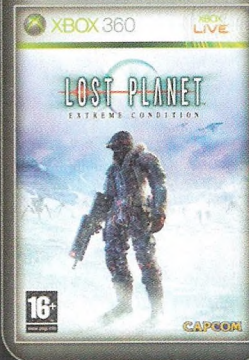
Games.1c.ua

Системные требования:

Процессор 2,0 (2,6) ГГц

Память 512 (2048) Мб

Видео 128 (256) Мб



PC | X360 | mobile

С нашей планеты уже давно кто-то ворует снег. Попробуйте вспомнить, когда вы в последний раз видели настоящую зиму с сильными морозками, катаниями на санках и твердым, не колющимся льдом! Уверен, это будет нелегкой задачей для вас, ведь так!? И что, по-вашему, всему виной? Только не списывайте проблему на тающий ледник и прочие глупости вроде глобального потепления. Эти байки могут сколько угодно рассказывать ведущие теленовостей, но мы-то знаем, как все было на самом деле.

Весь снег и лед медленно, но уверенно, перевозят на планету E.D.N. III, где, как сооб-

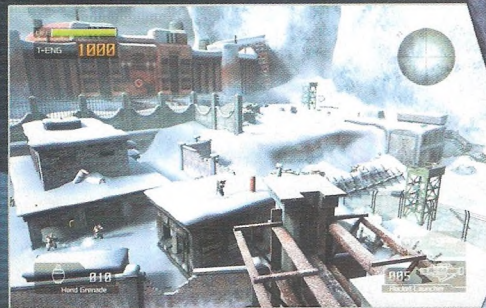
щают наркотически зависимые источники, есть условия для жизни. Представьте себе такую же планету как наша, только без снега и людей. Снег на ней скоро появится, а вот вместо homo sapiens на ней обосновались поджаренные (а вскоре – и отмороженные) монстры паукообразной наружности. Мутантам очень хотелось слепить снеговика и сыграть в снежки, поэтому они стырили с нашей планеты весь снег. Ну а чтобы отомстить им, земляне, падкие на приключения, отправляются туда вместе со мсьтей.

Примерно так можно интерпретировать сюжет **Lost Planet** в более доступной форме,

чем его нам преподает игра. Суть от этого не меняется. Сопли в стиле «узнать судьбу отца» и выстраивающийся из мелких кусочков сюжет – сделаны лишь «для галочки», на деле же все сводится к тому же, к чему и любой другой экшен – тупому, простите, мочилову.

**Морозная
свеЖЕСТЬ**

Сначала **Lost Planet: EC** вышел только на Xbox360 и сразу стал бескомпромиссным хитом на этой платформе. Поэтому не





удивительно, что Сарком решили портировать игру на компьютер в DX9-

и DX10-вариантах. Но мы-то пуганные и удивить нас, увы, не легко. Короче говоря, «наши» братья-компьютерщики консольный мегахит, мягко говоря, не схавали. Ну, графика (а вместе с ней – и огромнейшие ре-

комендуемые системные требования). Ну, эффекты. Ну, сюжет (да и то притянутый за левую ресницу). Ну, снег (чуть ли не единственная радость Lost Planet)... В реале же мы получили нечто в стиле **Battlefield 2142 number two**, ничем не примечательное, которое к тому же похоже на еще тысячу игр о будущем. Впрочем, стрелялки вообще мало чем отличаются друг от друга, так что не стоит придирается.

Чего у Lost Planet не отберешь, так это хорошей графики, – она просто прелестна. Играя в Extreme Condition, я пережил одну из лучших зим в жизни. Она была как никогда морозной, снежной и, главное, красивее, чем на X360. К примеру, на консольной версии часто замечаешь острые грани, размытые текстуры и прочая, прочая, прочая. Компьютерная же версия этим не страдает, но в то же время требует платить за красоту: мощный проц, 2 Гига памяти и 512 видео рекомендуемы к процессу имения.

Мотивация для убийства

Павший на поле битвы вражина завещает главному герою Ване (Wayne) энергию (T-Energy), необходимую для нормальной жизнедеятельности на E.D.N. III. Это нечто наподобие грани экстрима в фильме «Адреналин». Запасы энергии истощаются, это заставляет убивать все больше и больше. Нулевое значение T-Energy означает мгновенную смерть, а вот ее избыток напротив полезен (можно поправить здоровье Ванечки). Так что особенно опытные убийцы не умрут никогда, потому как они практически бессмертны.

Lostfield: Extreme 2142

Разноцветные враги нестандартной геометрической формы не маленькие и не сла-

36000

2142

9-10
6

Примерно 10 часов, 600 минут или 36000 секунд потребуются игроку, чтобы пройти Lost Planet: Extreme Condition до победного конца

Геймплей Lost Planet очень напоминает таковой в Battlefield 2142

Разница в качестве изображения между DX9 и DX10 незначительная, но на Windows Vista в режиме DirectX 9 игра работает некорректно

Около полугода прошло со времени выхода игры на консоль Xbox360





Геймплей 9
Графика 12
Озвучка 10
Управление 8

ОЦЕНКА 10

бенькие, так что сразить наповал всех – офигеть, как сложно. Частенько громадные монстры неожиданно нападают огромной толпой. Ясное дело, что простой смертный в одиночку не завалит отряд гипертрофированных чудовищ с большими щупальцами. А посему Capcom дает игроку секретное оружие – костюмы VS (Vital Suits), разработанные специально для борьбы с Акридами (именно так официально зовут вражин). Не знаю, зачем это назвали костюмом VS, но на самом деле секретное оружие – те же роботы, что были в *Battlefield*, только в профиль. В *Lost Planet* есть несколько VS: одни слишком быстро бегут, другие высоко прыгают, третьи мегабронированные, а самый крутой VS (который доступен в последней миссии) и вовсе летать умеет. Стоит заметить, что управление роботами – весьма занятное развлечение, хотя и требующее специальных навыков, а еще лучше – наличия геймпада или джойстика. Это, пожалуй, единственный

момент, в котором отчетливо проявляются родственные связи LP:EC с консолью.

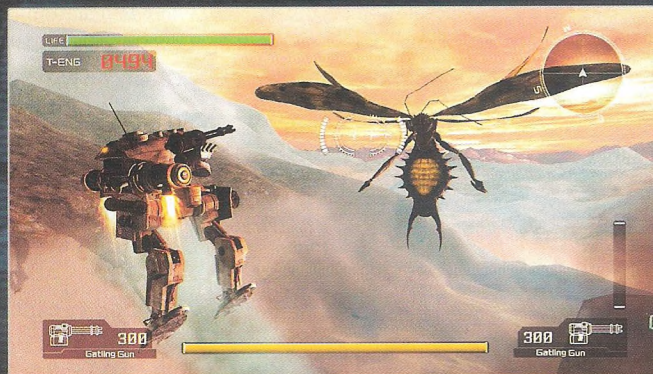
Привыкнув к сложному управлению роботами и освоившись в местном климате, вы довольно-таки просто пройдете *Lost Planet*. Сложность игры невысока, но вас смогут напугать огромные толпы врагов. Однако сильны они лишь количеством, а не качеством. Главное помнить, что уязвимое место Акридов – желтые пятна на теле. Стреляйте по ним и будет вам счастье! Также не забывайте о контрольных точках, в которых можно сохраниться и, в случае внезапной гибели, начать игру с одной из них. Хотя поиск КТ порою вызывает трудности, очень полезно отыскать таковую вблизи «босса уровня». Ведь главы обладают дополнительными способностями (могут увеличиваться в размерах, превращаться в другие существа), поэтому с первого раза вы можете потерпеть поражения из-за того, что банально не знали его сверхспособностей. Сохраняйтесь, в общем!

ХОЛОДНЫЙ ВЫВОД

«Хитовая консольная игра портирована на ПК! Первая игра, в которой используется API DirectX 10! Истребление монстров на чужой планете! T-Energy, VS и прочие навороты!» – все это лишь рекламные фразочки, впрочем, близкие к правде. Но нам ведь важен геймплей, именно он – самая главная составная любой игры. Поэтому вынужден констатировать, что у Capcom в реале получился самый незамысловатый экшен, пусть и с красивой графикой, и якобы ярлыком «МЕ-ГАХИТ!!!!!!», но мало чем отличающийся от соседей на полке с дисками. Будь мы (пользователи компьютеров) не избалованы толковыми экшенами и будь у каждого ПК-шника геймпад, скорее всего *Lost Planet* попала бы в рубрику «MeraGame».

Одевайтесь тепло!

Отмороженный от недостатка T-Energy, VS-человек Икебот Эрастов



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Величезний модельний ряд позашляховиків GM: Hummer GMS, Chevrolet, Cadillac та ін.



Справжній оффроуд по всьому світу: від Кримських гір до пісків Невади.



Сотні варіантів зовнішнього тюнінгу, десятки деталей та запчастин.



Сотні варіантів зовнішнього тюнінгу, десятки деталей та запчастин.

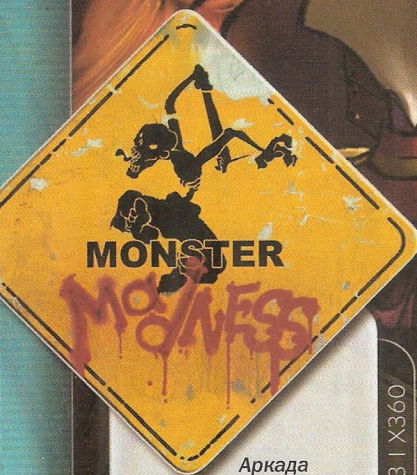
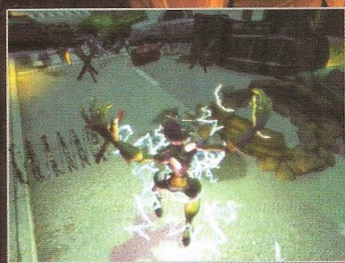
Продовження кращого симулятора 2007

Всі подробиці на сайті www.4x4game.ru

* за версією КРИ Awards 2007



ASE avalon style entertainment



Аркада

www.monster-madness.com

Разработчик:

Artificial Studios

www.artificialstudios.com

Издатель:

SouthPeak Interactive

www.southpeakgames.com

Издатель у нас: «Акелла»

www.akella.com

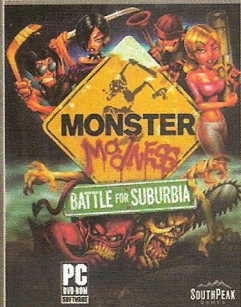
Системные требования:

Процессор 1,5 (2) ГГц

Память 512 (1024) Мб

Видео 128 (256) Мб

PC-DVD



Геймплей

7

Графика

9

Озвучка

8

Управление

7

ОЦЕНКА

8

PC | PS3 | X360

Приятного аппетита, монстрячая паразита!

Монстры где? Везде, где их не ждут! Монстры что? Жрут людей! Монстры почему? Потому что автобус. И пока вы думаете о смысле последнего ответа, расскажу вкратце, как все было на самом деле.

А дело было так: сотни монстриков комической наружности напали на самый обычный город и подчистую сожрали всех (ну, почти всех) его жителей. В живых остались лишь четыре подростка и старый байкер, мастер на все руки. Им-то и придется держать оборону, а в последствии атаковать незваных паразитов.

Людишки эти хоть и выжили в неравном бою, все же особым умом не отличаются. Бегают по уровню, откалывают плоские шутки юмора, смешно выглядят и, не в пример другим подобным играм, не обладают ни одной сверхспособностью. Все честно: против четырех тинейджеров и одного байкера бьются сотни ненормальных монстров и единственное, чем мы можем пользоваться – катаны, топоры и огнестрельное ору-

жие. Есть правда здесь одна хитрость: можно собрать на уровне много-много непотребного хлама и отнести его байкеру Ларри. Он же, как прирожденный механикус-крутилик, зашуршит из этого всего какую-нибудь классную пушку (есть несколько видов холодного оружия и полтора десятка огнестрельного, плюс три апгрейда для каждого). Перспектива заполучить крутую пушку радует, но вот собирать по уровню технический мусор, откровенно говоря, занятие неблагодарное. И для того, чтобы Ларри скрутил действительно что-то достойное, придется очень долго выискивать нужные детали, а это напрягает.

Красивые монстры перед вступлением в игру, несомненно, прошли жесткий кастинг. Смотреть на этих уродливых созданий – одно удовольствие! Они прорисованы до того смешно, что вместо страха вызывают смех, а некоторых даже убивать жалко, – так они забавны. Комические враги, пожалуй, одна из немногих составляющих

ММ на которых держится игра. Ради них стоит терпеть ужасное управление и нездоровое поведение камеры. Ради монстрячих подколов стоит прибавить звук в колонках, чтобы не пропустить очередную шутку. Ради все новых и новых пятен кровищи на экране стоит смириться с по-настоящему взрослой сложностью прохождения игры.

Приукрашенный спецэффектами Unreal Engine дарит «Монстрам» отличную графику. Про озвучку и говорить не приходится, – местный юмор достоин внимания. Жаль только, что столь веселую идею (согласитесь, игр в стиле Postal и Stubbs the Zombie немного) загубили стандартные баги консольных игр – ужасная камера и порою невозможное управление. Не спасает ситуацию даже наличие хорошего геймпада. Зато весело!

*Съеденный в сыром виде
главным редактором,
за нелюбовь
к семейным минивенам,
всегда ваш, Goblin zZz*

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

XIII ВЕК

Слава или смерть



Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

Слава чи смерть
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2007 Unicorn Games. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", 13 сторіччя, Юнікорн Геймс.





Земля: Приход, Расход

С трёхстволкой наперевес – чем больше дров, тем дальше в лес ☺
(по сути игры)

Исход с Земли

Рядовой фантастический
шутер

www.exodus-game.com
и games.1c.ru/exodus/

Разработчик:

Parallax Arts Studio

www.paststudio.com/

Издатель:

«1С Украина»

games.1c.ua

Рекомендуемые
требования:

Процессор 1,8 (3) ГГц

Память 512 Мб (2 Гб)

Видео 128 (256) Мб

«Мясной» футуристический
шутер от создателей «Утопия
Сити» и «Ликвидатора 2»...

Устарелый геймплей, сомни-
тельная технологичность, ку-
ча ассоциаций и «ссылок в се-
бе» на хиты. Кто слышал о его
разработке, тот не ждал от
проекта ничего, кроме шла-
ка, жмыха и макухи.

Тем приятнее оказалось, что на
деле всё вышло далеко не так.
Нет, революции не произошло,
и игра не сдвинула потолок
в жанре. Но зато стало видно,
что наша игровая индустрия
медленно, но уверенно учится
ходить на своих кривеньких
и пока еще слабеньких ножках.

Почему-то (необъяснимо) мне
эта игра напоминает почто-
вую программу! Давайте по-
читаем Входящую почту и по-
лазим по папкам! ☺

Входящие

Что у нас обычно приходит
по почте? Всякий спам! Поня-
ли, о чем речь пойдет? О сце-
нарии! ☺

Сценарий всем нам хорошо
известен еще с наших футури-
стических пеленок. Очень
кратко: Солнце надумало рэп-
нуть. Земля «встряла» и надо с
нее драпать. МЕГАКОРПОРА-
ЦИЯ А.Х. придумала, как всё
провернуть: надо свалить на
новую планету, а для адапта-
ции к враждебной среде – по-
стоянно принимать суперпре-
парат от А.Х. Тут закрадывает-
ся подозрение: «Нас разво-
дят!». Для расследования Ын-
цыдента назначается «клё-
вый парень». Но в бумажках
рыться, сверять дебет с кре-
дитом и искать неуплату нало-
гов он не будет, а поступит
проще – разнесет всё вокруг
на лоскуты, а окружающих
уложит в псевдо-ragdoll-ную
позу. Нефеерично как-то. Но
и стыдиться особо нечего.

Но, в общем-то, тема злобод-
невная ...

Исходящие

Что собралась отправить в ад-
рес игроков эта [игра@цц-
ка.ру](mailto:игра@цц-ка.ру)? ☺ Чем авторы намере-
вались нас позабавить?

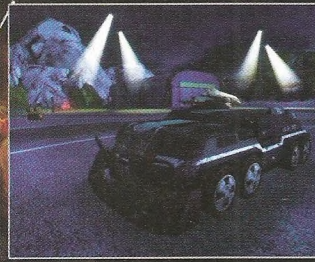
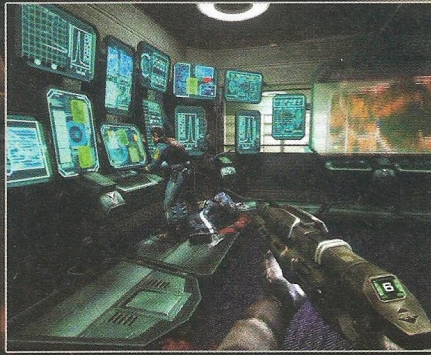
Юмор. Не всегда различ-
ный, но зачастую очень ми-
лый.

Задачки. Связка «коридор +
ключ-карта + нажми на кноп-
ку, получишь результат» это
уже седая древность.

Графика. Вот тут нас надури-
ли – графика вполне нор-
мальная, но говорить о ее
технологичности – смешно,
текстуры могли быть солид-
нее, освещение и спецэф-
фекты красивее, а кровь –
непохожей на краску «гуашь»
для детского садика. Да
и уровни небогаты, хотя дух
игры и задают по-своему.

Физика. Крайне избиратель-
ная, имеются проблемы с со-
отношением веса тел.

**Поездки на транспорте + Ду-
мовитые галопы по поверх-
ности планеты + Поплавуш-
ки в маске.** Ой, не смешите
мой галстук – где только на
том транспорте мы не езд-
или, в чем только не бегали!
Никакой это не эксклю-
зифф. Да, участки с исполь-



зованием бронемшины под энергоколпаком (защита плюс поджаривание врага) и пулеметом на макушке вполне ощутимо адренализируют игрока, может даже чуть больше, чем точные бои в «Ex Machina». Не более.

Оружие и его анимашка нам понравилась. Дробовище, снайперка с приятной реалистичной (аж удивительно) оптикой, гранатомет special for big brothers – шик! Ну а обычный пекаль, ахтоматик и гранатки – это как копчик, от них никуда не деться.

Буквально к каждому виду оружия прикручены доп.фичи и второй, а то и третий (☺) режимы использования (в быту сгодится, хе-хе).

В игре неплохо звучат знакомые голоса, разве что озвучка героя отнюдь не работает на его харизму. Звуки окружения не сильно искрятся, а текстовка... Букв могло бы быть поменьше. ☺

Отправленные

Да... Отправленные к предкам враги – вот о чем пойдет здесь речь. Глядя на некоторых из них, кажется, что авторов серьезно впечатлила тема Quake (а кого она не впечатлила?).

Абстракционизма не будет, враги – это всего лишь парочка видов корпоративных охранников, спецназ, мало-предсказуемые рабочие, мутантё всякое, ведущее ближний бой подручными инструментами, тяжко вооруженные роботы и киборги-чебурачики да турели с мобильной бронетехникой. Есть в игре и NPC. Зачем-то.

Вообще же, AI на уровне... На уровне прочих шутеров! Двигаются боты интересно, но тактикой не обременены, и от игрока того же не требуют. ☺ Проявляют ум, только если геймер замешкался в бою или решил переть на ботов в лоб.

Хотя кроме багов, ботов подлавливать несложно: он не в силах остановиться при стрельбе в игрока, даже если тот ушел. Раз – и обоймы нету! Пока он возится с рожком, получает хэдшот (различный урон и учет брони в игре имеется).

Корзина. Очистить папку «Удалённые»? У/Н

Многие наши коллеги по цеху параллельно с нашей оценкой разносят игру в пух и прах, нахваливая при этом еще более нудные иностранные игры (русофобия?). Конечно, пропустив через кру-

тые редакционные компы сотни видеоигр, легко возненавидеть даже нормальные из них.

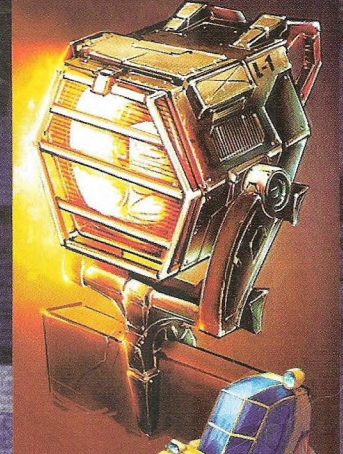
Но «Восточный Фронт 2», «Вивисектор», «Исход с Земли» – это значительный прогресс по сравнению с былым убожеством, так что пора перестать вешать ярлыки и начинать смотреть на вещи реально.

Чтобы сотворить что-то толковое, приходится выпустить охалку фуфла, которое никто не купит! Так приходит опыт. Исключения лишь подтверждают правило! (Можете со мной поспорить ☺)

Да, игра графически и технически несовершенна и мне с самого начала напоминала пустотелый гламурник «Alpha Prime». Да, моральное устаревание геймплея и гейм-техники налицо. Да, народ уже сам готов оптимизировать конфиг игры. Да, лучше не читать заманухи с обложки диска! ☺

Но комплексный анализ игры как игры не дает повода сливать ее в канализацию. Равно как и называть «Игрой Года». Вот такая она, «Позолоченная Середина»...

—Napalm—
и его 3-хстволка



Геймплей	7
Графика	7+
Звук	8-
Управление	wsad

ОЦЕНКА **7+**



SURF'S UP

Симулятор пингвина-сёрфиста
surfsupgame.us.ubi.com

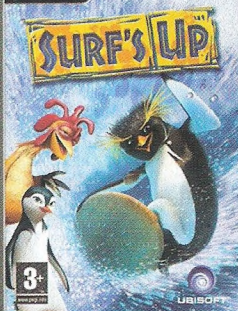
Разработчик:
Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Издатель:
Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Издатель у нас:
«Одиссей»
www.odyssey.od.ua

Системные требования:
Процессор 2 (2,4) ГГц
Память 256 (512) Мб
Видео 128 (256) Мб

PC DVD-ROM



PC | PSP | PS2 | PS3 | X360 | Wii | GC | DS | Mobile

Пингвины на старт!

Как ни крути, компьютерная анимация нынче популярна. Всякие «Тачки», «Роботы» и остальные «Шрэки» снискали всенародную любовь уже очень давно. Когда на экраны кинотеатров выходит очередной такой мультфильм, зрители с дикими глазами бегут его смотреть так, что аж искры из-под пяток вылетают. Возвращаются они спокойнее, потому что получили море удовольствия от просмотра мультфильма.

Из последних маленьких шедевров большого кино критиками был очень тепло воспринят мульт «Лови Волну» (Surf's Up). Рассказывается в нём о пингвинах-спортсменах и соревнованиях по серфингу, уча-

стие в которых принял даже петух (Птица, в смысле. — Прим. толкователя). Естественно, такая веселуха просто не могла не попасть в игровой мир!

На гребне волны

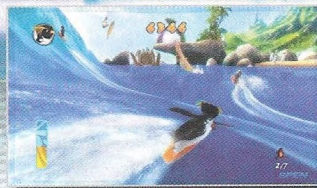
«Пингвины» подкупают в первую очередь своей непосредственностью. Посмотрите на современные игры: все гонится за высокими технологиями, попутно забывая, что игра, прежде всего, должна быть развлечением, а не способом быстренько подзаработать и набором суперсовременных графических наворотов. И то, что «Пингвины» (несмотря на их примитивизм) дают возможность

оторваться по полной, выгодно выделяет Surf's Up от тысячи и одной игры по фильмам/мультам.

Главный герой (персонажа можно выбрать в начале игры) должен победить во всегалактическом турнире по серфингу среди птиц. Для этого от игрока потребуется внимательность, быстрая реакция и высокая скорость передвижения пальцев по клавиатуре или геймпаду. Последний, кстати, очень рекомендуется приобрести.

Главная задача водоптиц — словить накатившую волну, подпрыгнуть на ней и выполнить какой-нибудь прикольный





трюк (или несколько). При успешном приземлении на водную гладь, вы получите сколько-то очков, которые являются решающим словом в любом турнире – чем больше очков, тем больший шанс на победу.

Вожделенные баллы нужны и для открытия новых этапов соревнования, досок, а также персонажей, коих насчитывается тринадцать. Каждый из них обладает собственным уникальным стилем скольжения, умеет выполнять уникальные трюки и шутить собственные шутки.

Что касается графической составляющей проекта, то тут всё просто замечательно. Хотя движок и отдаёт плесенью (один из ранних «Анрыл Энджинов»), команда Ubisoft сумела превратить его во вкусную конфетку, прикрутив яркие цвета и приятные глазу эффекты. Очень интересно проработана игра камеры, делающая геймплей более динамичным.

Актеры, озвучивавшие персонажей в фильме, в игре не задействованы. Но от этого не хуже: без голоса Тимати как-то спокойнее.

In the end

Surf's Up – очень яркая, позитивная, милая и приятная игра. В неё с радостью будет играть ваш ребенок, да и сами вы наверняка не отойдете от монитора. Хороший юмор, приятная графика, насыщенность происходящего на экране – все эти аспекты делают своё дело. Surf's Up несомненно достойна внимания.

Лови волну!

Геннадий «materwinik»
Сапрыкин

200

Пингвины могут нырять на глубину до 200 метров

40–115

Рост пингвинов, в зависимости от его вида и откормленности составляет от 40 до 115 см

45

Пингвины весят до 45 кг

35

Некоторые особо одаренные пингвины способны развить скорость до 35 км/м под водой

20

Пингвины могут продержаться под водой до 20 минут

18

В семействе нелетающих пингвинообразных птиц насчитывается 18 видов. Все они отлично плавают и ныряют

2

«Лови волну» – второй мультфильм про пингвинов после «Happy Feet»

Геймплей	10
Графика	8
Звук	9
Увлекательность	11

ОЦЕНКА **10**

LAST
L.A. STREET RACING

Русс БИТ-М
УКРАЇНА

ГОРОД СМОЛКАЕТ – МОТОРЫ ЗАВОДЯТСЯ!

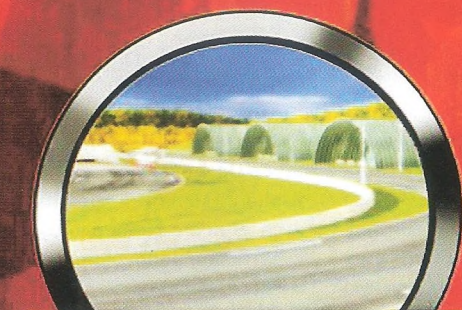
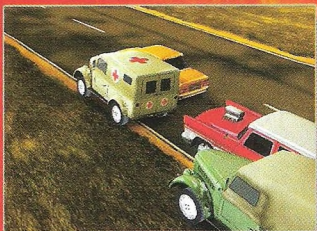
PLAY.TE.N

AVENCAST
УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ

Мечом ты можешь не владеть...
НО ФАЙЕРБОЛЛ МЕТАТЬ ОБЯЗАН

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

PLAY.TE.N



Учебный лагерь

ВЫБОР

**КАРЬЕРА
ПРОСТАЯ ГОНКА
НАСТРОЙКИ
АВТОРЫ
ВЫХОД**

СНЫ советских водителей



каждая очередное гнездо в столбе ☺

www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=needforussia

Разработчик:
Play Publishing

www.play-publishing.com

Издатель: «Одиссей»
www.odyssey.od.ua

Системные требования:

Процессор 1,0 (1,2) ГГц
Память 256 (384) Мб
Видео 64 (128) Мб
Винт 900 Мб



Иногда дятлы пытаются сделать дырку в бетонном столбе, на котором закреплены линии электропередач. Что поделаешь, птица ведь привыкла, что дерево – это такое высокое и худенькое, на которое можно прилететь и построить себе домик. Но если «дерево» не пробивается сильным клювом дятла, то он (после нескольких выбитых зубов) перелетает на следующий столб. А вот уже после нескольких столбов (и нескольких десятков выбитых зубов) птичка поймет, что дерево должно быть деревянным и на нем есть ветки, а долбить столб – занятие глупое. Да, кстати, по поводу зубов я пошутил – у дятла их нет. А жалы!

Поведение людей, которые делают игры про российские автомобили и, опять же, российские (или московские) бескрайние просторы, по которым эти автомобили ездят – очень напоминает вышеупомянутых дятлов. Ну не

сделаете вы своим клювом гнездо! Тут нужно серьезным инструментом работать. Например, перфоратором.

«Сделано в СССР»

Но перфоратора у очередных недоразработчиков (на сей раз польских) не нашлось, а посему вышедшая недавно Need for Russia даже не проходила обкатку и напрямую отправилась в рубрику ацтой. На коробке с игрой красуется надпись «Сделано в СССР» и черная «Волга», некогда самая крутая машина, ныне дорогостоящая в обслуживании ностальгия. Купиться на такую обложку мог бы разве что старый дедушка, дабы на мгновение вернуться в Страну Советов и прокатиться на черной мечте. Молодежь же предпочитает гавайские острова и европейские машины. Но нас, молодых, подкупают другим – якобы смешными названиями тачек. Так, «Чайку» окрестили «Членовозом»

(ее так «за глаза» прозвали за то, что в ней ездили члены правительства), лучший внедорожник всех времен и народов ГАЗ-69 именуется «Газиком», а имя «Запорожца» здесь произносится в уменьшительно-ласкательной форме. Он – просто «Запор». Ну что ж, смешно (наверное).

Дальше – больше: поведение этих замечательных автомобилей на российских дорогах напоминает сон советского водителя и является полным отсутствием здравого смысла. Дверцы этих замечательных машин закрываются тихонько, словно их нет. Народный автомобиль «Запорожец» в заснеженной Сибири заводится с полуоборота, а его двигатель работает настолько бесшумно, что можно услышать последние вздохи залетевшей в салон мухи. Но самое интересное – улучшенные скоростные характеристики машин. Так, «Запор» разгоняется до сотни за четы-

ре секунды (такие подвиги, кстати, не каждому спортсмену под силу), а под горочку наш железный дружище способен лететь на скорости 140 км/ч. Такие вот делишки. Мечты сбываются!

Но эйфория будет недолгой, водительское счастье закончится довольно быстро, через минут 10 игрового времени. Все 28 трасс, несмотря на свое разнообразие, неинтересны и скучны как одна. Вырвавшись в лидеры на старте, о соперниках можно благополучно забыть. То же самое можно сделать в случае, если вы потеряете преимущество: догнать оппонента не представляется возможным, как бы вы ни старались. «Высокая сложность?» – спросит читатель. «Великая глупость», – ответит вам Икебот Эрастов. Глупость и не более. В реальности, при столкновении с бордюром на скорости 120 км уцелеть практически невозможно, а от автомобиля в такой ситуации останется лишь небольшой бутерброд,

который потом заберут какие-нибудь строители, чтобы сэкономить на заливке фундамента. Здесь же вы немного потеряете в скорости и преспокойно продолжите движение. От чего машина на краю дороги едет медленнее, чем посередине, неясно. Точно так же как и то, с какой такой радости в снежной Сибири взялись такие чистые (и ровные) асфальтированные дороги.

Выбирать автомобиль не придется, это сделают за вас. Порядок прохождения трасс тоже не отличается разнообразием. Да и сама карьера быстро утратит смысл для водителя, потому как ее нет: по завершении заезда нас нагло возвращают в главное меню, откуда можно продолжить карьеру или же покинуть игру.



Последний вариант однозначно предпочтительней!

Я рожден в Советском Союзе, сделан я в СССР!

Главная фишка NFR, на которую вестимо купятся игроки – автопарк из советских автомобилей. И их здесь как никогда много: «Копейка» ВАЗ 2101, «Волга» ГАЗ-24, «Чайка» ГАЗ-13, «Газик» ГАЗ-69 и наш «Запорожец» ЗАЗ 968М. У каждого есть два варианта раскраски, а значит, в сумме всего восемь тачек. Круто! Еще круче то, что они еще и похожи на реальные тачки тех же моделей. Немного не совпадают характеристики, но это уже мелочи.

Ну а если говорить серьезно, то ни в коем случае не покупайте на надпись «Сделано в СССР» и красивый автомобиль на обложке. Лучше покупайте в теплой ванне с пенкой. Полезнее и приятнее! Удачи!

Икебот Эрастов

28

Двадцать восемь одинаково скучных и неинтересных трасс

8

Целых восемь мегапопулярных автомобилей

2-3

Автомобили ездят в два-три раза быстрее реальных аналогов

1

Одна минута вам потребуется, чтобы понять, почему NFR попал в рубрику аЦтой



РУССБИТ-М ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ
«ПАРТА»
СУДЬБА ЭЛАДЫ

Гибель великой Элады
в продолжении одной из лучших
отечественных RTS 2006 года

РЕКЛАМА

© 2007 «World Target». All rights reserved. © 2007 «Руссбит Найконт» – Все права защищены.

RESSURECTION OF THE STEEL FLEET

NAVY FIELD®

БЕСПЛАТНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ВОЕННО-МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ

США, ЯПОНИЯ, ГЕРМАНИЯ, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ В САМЫХ
МАСШТАБНЫХ МОРСКИХ СРАЖЕНИЯХ XX ВЕКА

Приведи свой флот к победе,
адмирал!

РУССБИТ-М

ВИДОВНИЦТВО ТА ОПТОВА ТОРГІВЛЯ, ВИДАЧА СЕРТИФІКАТІВ ІГРОВИМ КЛУБАМ

SDINTERNET
Technology for Entertainment

www.navyfield.ru

ТЕЛ: +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09 WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA



Resident Evil.

С чего начинается ужас...



В кино «Обитель зла: Апокалипсис» в самом начале титров можно увидеть надпись «This has been a product by the Umbrella Corporation» («Произведено Umbrella Corporation»)

Resident Evil – один из самых известных horror-сериалов в индустрии компьютерных развлечений. Многие полагают, что именно он дал начало страшным играм. Однако данное мнение ошибочно, так как первая часть RE увидела свет в 1996 году, в то время как всеми любимый Alone in the Dark появился на три года раньше – в 1993. Но этот факт вовсе не помешал нашему сегодняшнему гостю стать классикой survival horror.

История начинается с опытов, проводимых корпорацией Umbrella. В недрах этой компании создаются страшные вирусы, которые ужасающе влияют на человека. Однажды, вирус вырывается на свободу (не без человеческой помощи, естественно) и попадает в лес неподалёку от Raccoon City. Обитатели леса моментально превращаются в злобных монстров, а люди – в зомби. С ними приходится сражаться отряду S.T.A.R.S. Bravo и в итоге brave спецназовцы побеждают злобного профессора, выпустившего отраву в мир. А заодно и перебивают огромное количество «зомбятины».

По возвращении в Raccoon City, отряд «Браво» предаёт гласности всю информацию, касающуюся деятельности Umbrella. Но вот беда: им никто не верит. А в это время в подземных лабораториях Ракун ведутся новые опыты, и на свет появляется усовершенствованный и намного более опасный вирус. Его переносчиками становятся крысы, и буквально в считанные дни большая часть населения города превращается в не людей, которыми движет единственный инстинкт – голод. А самым вкусным и питательным блюдом для них является человечина.

В это время отряд S.T.A.R.S. Bravo уничтожает мутировавший профессор, создавший тот самый опасный вирус. Некоторые солдафоны выживают и, зализывая раны, бегут. Но корпорация не может оставить в живых ни одного свиде-

теля произошедшего. С целью уничтожения всех до единого членов подразделения S.T.A.R.S. в город прибывает Немезис (Nemesis) – чудовищная машина смерти, внешне напоминающая творение доктора Франкенштейна. Только с поправкой на наличие ракетницы и пулеметов.

Помимо этой твари Umbrella направляет в город спецотряд с целью зачистки местности от зомби, а также для уничтожения всех документов и сотрудников компании. Командует им русский по имени Николай. Однако находится человек, который выступает против действий группы – Карлос Оливье-ра. Он объединяется с легендарной Джилл Валентайн и вместе они побеждают прихвостней Umbrella. Вот только во время боя с Немезисом, Джилл заражается вирусом. Но ей вовремя дают противоя-

Место действия игр – Ракун Сити. Где находится этот город, никто не знал до тех пор, пока в одном из фильмов нам не показали прогноз погоды. Ракун Сити в нем находится точнехонько там, где в США находится город Филадельфия.

Основные игры серии

Название	Дата выхода	Оригинальная платформа	Порт
Resident Evil	1996	PlayStation	PC, Sega Saturn, GameCube, Mobile Phone, Nintendo DS
Resident Evil 2	1998	PlayStation	PC, Game.com, Nintendo 64, Dreamcast, GameCube
Resident Evil 3: Nemesis	1999	PlayStation	PC, Dreamcast, GameCube
Resident Evil Code: Veronica	2000	Dreamcast	PlayStation 2, GameCube
Resident Evil Zero	2002	GameCube	None
Resident Evil 4	2005	GameCube	PC, PlayStation 2, Wii
Resident Evil: The Umbrella Chronicles	2007	Wii	Нет и не будет
Resident Evil 5	2009	PlayStation 3, Xbox 360	TBD

Дополнительные проекты

Название	Дата выхода	Оригинальная платформа	Порт
Resident Evil: Survivor	2000	PlayStation	PC
Resident Evil: Survivor 2 Code: Veronica	2001	Arcade	PlayStation 2
Resident Evil Gaiden	2001	Game Boy Color	Нет
Resident Evil: Dead Aim	2003	PlayStation 2	Нет
Resident Evil Outbreak	2003	PlayStation 2	Нет
Resident Evil Outbreak File #2	2004	PlayStation 2	Нет
Resident Evil Confidential Report	2006	Mobile Phone	Нет
Resident Evil Remake	2002	GameCube	Нет

дие, и вместе с Карлосом девушка улетает из Raccoon City на вертолёте. В этот момент на город красиво и очень эффектно падает бомба, взрыв которой стирает его с лица Земли. Впрочем, на этом дело не заканчивается, но это уже другая история...

За всё время своего существования в серию Resident Evil вписали свои имена шестнадцать игр. Большинство из них уже давно вышло, некоторые находятся в разработке.

Всенародная любовь

Со времен первой части Resident Evil, сериал настолько раскрутился, что в данный момент можно с уверенностью говорить о том, что существует такой бренд, как RE. Помимо игр в него входят несколько полноценных романов, комиксы, фильмы.

Книги во вселенной «Обители Зла» создавались и печатались, в основном, в стране Восходящего Солнца. Новеллы либо пересказывали читателям события игр, либо же

брали за основу ранее не известные игрокам факты. Нельзя сказать, что эта литература пользовалась большой популярностью у читающего населения мира, однако для фанатов сериала это было в самый раз.

Что касается комиксов, то тут всё намного проще. В 1998 году издательство Wildstorm начало публикацию *Resident Evil: The Official Comic Magazine* – серии, основанной на событиях первых двух частей игры. Всего свет увидело пять таких «книжек с картинками», после чего Wildstorm взяли за выпуск *Resident Evil: Fire & Ice*, повествующей о ранее неупоминавшейся команде S.T.A.R.S. Charlie. Но это были англоязычные комиксы. Что же касается японских, то они тоже имели место быть. Да и сейчас имеют: японцы народ увлекающийся.

Ну и прежде чем обратить свои взоры в будущее, давайте немного поговорим о киноадаптации RE. На сегодняшний день зрители уже успели оценить три кинокартины –

Фильм «Обитель зла: Апокалипсис» должен был называться «Обитель зла: Немезис» в честь третьей игры сериала. Но, в связи с тем, что непосредственно перед этой картиной в прокат вышел другой блокбастер «Стар Трек: Немезис», было принято решение поменять название.

«Обитель Зла», «Обитель Зла: Апокалипсис» и «Обитель Зла: Вымирание» (последний из них на момент выхода журнала из печати, уже, скорее всего, закончил своё шествие по кинотеатрам страны). В принципе, нельзя с уверенностью сказать, что фильмы оказались достойными. Хотя и нельзя назвать их провальными. Они застряли где-то посередине между «хорошо» и «плохо», что, впрочем, не помешало им собрать сотни миллионов долларов США в мировом кинопрокате. Главной героиней трилогии выступает та самая бойкая девушка Джилл Валентайн в исполнении нашей полуземлячки Милы Йовович. Сценаристом и режиссером является Пол Андерсон. К сожалению, внятного сценария у него написать не получилось – сидеть в кинотеатре на просмотре третьего фильма откровенно скучно. Это связано с обилием ляпов и огромным количеством штампов. Но вот чего-чего, а драйва и зубодробительного экшена у «Обители» не отнять – что там говорить, в этом номере журнала вы найдете нашу рецензию на фильм.

Взгляд в будущее

За плечами у Resident Evil уже почти двенадцать лет развития. С каждым годом игры серии подтягиваются по качеству к самым высокоуровневым игровым проектам. В данный момент разработчики в поте лица трудятся над Resident Evil 5 для PlayStation 3 и RE: Umbrella Chronicles для Wii. Пятая часть нашумевшего хита должна появиться в продаже не ранее 2009 года, ну а игрушка для супер-пупер-дупер-крутой next-gen консоли будет доступна уже в этом году.

Геннадий «materwinik»
Сапрыкин



«Обитель зла» – это вторая в истории кинотрилогия по мотивам видеоигры. Первой была трилогия «Покемон»





Профессия Streetрейсер: рискуя ради скорости



Racing

www.ea.com/nfs/prostreet

Разработчик:

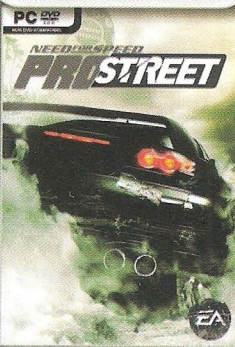
EA Black Box

Издатель:

Electronic Arts

Дата выхода:

Осень 2007



PC | PS2 | PS3 | PSP | X360 | DS | Wii

Вечно молодой и свежий, словно только из стиральной машины, хитовый сериал *Need for Speed* в последнее время начал сдавать свои позиции. Весьма спорный в кругах фанатов и посредственный по мнению не искушенных «жаждой скорости» *Carbon* подмочил репутацию лучших из лучших. Впрочем, такой исход событий можно было предположить. Потому что нечего! Довольно кормить нас одним и тем же! Геймер не в состоянии переварить однообразие в таком количестве.

К счастью, ответа со стороны разработчиков долго ждать не пришлось: анонс одиннадцатой части, именуемой *ProStreet*, вызвал небывалый ажиотаж. Даже жители самых забытых провинциальных городков с труднопроизносимыми названиями заговорили о «Жажде скорости», с неподдельным интересом об-

суждая скудные подробности об игре и до мелочей изучая коротенькие видеоролики.

Меняя принципы

Многокилометровые трассы, огромный автопарк, высокие ставки, реалистичное управление и (наконец-то!) вменяемая система повреждений, — не этого ли хотели мы!? И именно это нам дарит *NFS 11!* Из любимых нами «фишек» в *ProStreet* не будет только копов: «менты» отправились на курсы повышения квалификации и, скорее всего, позабавят нас в двенадцатой части игры. Ну а пока их нет, можно не бояться ареста и преспокойно наматывать тысячи километров на гоночных треках, сжигать резину вместе с дрифтерами и устраивать войну моторов на драгстерах.

При всей кажущейся новизне, навеянной видеороликами,

ProStreet не покидает модную нынче тему стритрейсинга. Напротив, разработчики пошли дальше и предлагают взглянуть на уличные гонки глазами профи. При этом концепция игры кардинально меняется. Так, если предыдущие четыре «Жажды скорости» были вариациями на тему видеоигры по мотивам фильма «Форсаж», то *ProStreet* по своему духу ближе к «Максимальной скорости» (*Redline*). Никакой езды по городу, никаких заездов в ночи, тем более — в потоке городских автомобилей. Если ты профессиональный гонщик, то, будь добр, выступай только в профессиональных заездах на специально подготовленных треках, рискуя лишь своей жизнью и автомобилем!

На смену большому сити пришли старые добрые гоночные треки, знакомые нам еще со времен *NFS 1–5*. Наконец-то в EA признали, что создать



На диске:

Все видеоролики
Need for Speed ProStreet



действительно интересный и разнообразный город, как, скажем, в «Mafia», им не под силу. На смену ночному сити пришли профессиональные трассы. В NFS 11 мы прокатимся по реально существующим Willow Springs International Motorsports Park, Infineon Raceway и другим трекам из самых разных уголков нашей планеты.

В ключья!

Но самое главное, чего ждет не дожидается реакция общественности – обещанная система повреждений. Если вы до сих пор считаете, что

лучше всего машинки разбивались в NFS 4–5, боюсь, с появлением одиннадцатой части вам придется об этом позабыть раз и на всю жизнь. Более того, по своей реалистичности даже FlatOut (кроме, конечно, последней части) и рядом не стоял с тем, что нам уготовили создатели ProStreet. Да, настолько серьезен подход EA к возможности расхренячить автомобиль.

Понятное дело, что мирно потираясь бочком о борт дороги или машину соперника, не стоит рассчитывать на что-то

серьезнее, нежели царапины на поверхности. Однако если не справитесь с управлением на большой скорости, ваш спорткар за несколько секунд превратится в груды металлолома, не подлежащего восстановлению. Прошли те времена, когда можно было (в NFS 4, 5, 6) добраться до финиша с убитой подвеской, умершим двигателем и пробитыми колесами. В грядущем ProStreet каждая ошибка может стать последней. Здесь все по-взрослому: не справился с управлением, не вписался в поворот или вовремя не притормозил (а любители NFS, как известно, не любят

70

Автопарк NFS ProStreet вместит около семи десятков автомобилей

11

Одиннадцатая игра в серии

5

Пятая игра о стритрейсинге

3

Три элемента из предыдущих частей: повреждения, большие трассы, реализм





Отныне рейсеры не собираются ночью на улицах города. Они ходят всю неделю на работу, на выходных как следует отсыпаются, сытно завтракают и едут всей толпой на «**race weekend**». Именно так EA прозвала рейсерские сборища. Туда, кстати, лучше брать с собой сразу несколько автомобилей, для разных типов соревнований. Сейчас известно лишь четыре из них:

Drag. Драг-рейсинг, знакомый еще со времен NFS: Underground, теперь наконец-то стал настоящим драгом. Соревнования проходят на заднеприводных мускл-карах. Данный вид соревнований в ProStreet выглядит особенно эффектно: есть шанс поставить железного монстра «на козу».

Drift. Дрифт почти не изменился: как и прежде, нам нужно набрать наибольшее количество очков за выполнение автомобилем заноса. Что характерно, треки не будут идеально заточенными под дрифт, как это было в предыдущих NFS.

Grip. Кольцевые гонки, проходящие на специальных стадионах.

Speed Challenge. Война за скорость: необходимо развить максимальную скорость на определенном участке дороги.

тормоза) – можешь начинать заново! И на новом автомобиле, потому что старый отправится к своим предкам, на небеса.

Естественно, каждая авария в той или иной степени отразится на внешности автомобиля. От незначительных столкновений поцарапается корпус машины, возможно разобьются фары и появятся маленькие вмятины. А вот исход серьезных водительских ошибок может быть самым разным: от серьезных вмятин и потерянного бампера до отлетевших дверей и даже колес. Ясно дело, что после критичного столкновения машина дальше не поедет.

Влияют аварии и на внутренности машины. В зависимости от силы и места удара, могут выйти из строя те или иные агрегаты и разогнать максимальную скорость или правильно вписаться в поворот уже не выйдет. Так что будьте осторожны на трассе, обходите стороной агрессивных соперников и не забывайте о та-

кой классной педали, как тормоз. *Пристегивайтесь!*

Кстати, ремонт автомобиля – удовольствие не из дешевых и поначалу придется экономить на нем. Например, починив только двигатель и подвеску, при этом оставив разбитым кузов. Аэродинамика в таком случае оставит желать лучшего, зато машина будет ехать, что само по себе хорошо. Если вас не смущают царапины на корпусе, можете просто выпрямить его детали, но оставить счесанные наклейки и краску. Вариантов обещано много и выбор, конечно, за вами!

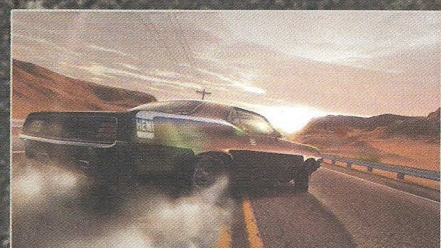
Ставка на профи

Настоящие трассы, серьезная система повреждений, лицензированные (а как же, ведь это NFS) автомобили – далеко не все! Нас ждет более реалистичное управление и приближенная к реальной система тюнинга.

На дороге машина будет себя вести почти как в жизни,

поэтому о поворотах на 150 км/ч и обгонах оппонента по велосипедной дорожке придется забыть. Автомобиль очень легко попадает в занос и теряет управление, а малейшая ошибка приводит к неизбежной аварии и, как следствие, к рестарту. Естественно, что в таких условиях лучше обзавестись рулем и педалями, чтобы четко выдерживать угол поворота и дозировать ускорение/торможение. Но если нет желания быть виртуальным Шумахером, а хочется просто отдохнуть и получить удовольствие от легкой победы, лучше выбрать более аркадный режим игры. Благодаря гибким настройкам, ProStreet может быть и сложным симулятором, и простенькой аркадой.

Система тюнинга машины Autosculpt, знакомая нам по NFS Carbon, стала намного реалистичнее и обширнее. Виртуальные магазины пополнились сотнями новых запчастей для внешних и внутренних модернизаций, а по-





сколько нам разрешат замену (и покраску) практически всех деталей машины, можно сразу же бежать в ЖЭК и требовать прописку в гараже. Интересно, что теперь после каждой модернизации авто, его можно «продуть» в аэродинамической трубе и получить результат в виде чертежа. Их (чертежи), кстати, можно отправить знакомым по интернету, воспользовавшись встроенной в игру системой **Blueprint**. Уверен, через неделю после выхода ProStreet в сети появится очень много чертежей, вам же останется просто выбрать лучший из них.

Car-авай-car-авай кого хочешь выбирай

Традиционно для Need for Speed, нас ждет огромный автопарк из семидесяти (плюс-минус) лицензированных автомобилей самых разных мастей и пород. Но самое интересное в этом – то, что машины не разделены на классы: заряженная городская зажигалка Audi RS4 по-

сле хорошей обработке и с хорошим водителем вполне сможет уделывать суперкар Aston Martin DBR9 на кольцевой дороге. Но не думайте, что можно будет на одной машине ездить по кольцевым трекам, сжигать резину в режиме дрифт, соревноваться с драгстерами и возить картошку с родного села домой. Для каждого типа состязаний предусмотрен свой автомобиль, который нужно по-своему делать и на котором придется по-своему ездить. Так что на race weekend (читай врезку) придется выбирать не на одном, а на нескольких автомобилях.

Правильный подход

Тюнинг, повреждения, реализм. Этих трех коньков новой «Жажды скорости» было бы и так достаточно, чтобы посадить геймеров на новый наркотик. Однако NFS не был бы NFS, если бы не зрелищность происходящих в игре событий. Положение камеры и реалистичная графика (да, о намыленной дороге

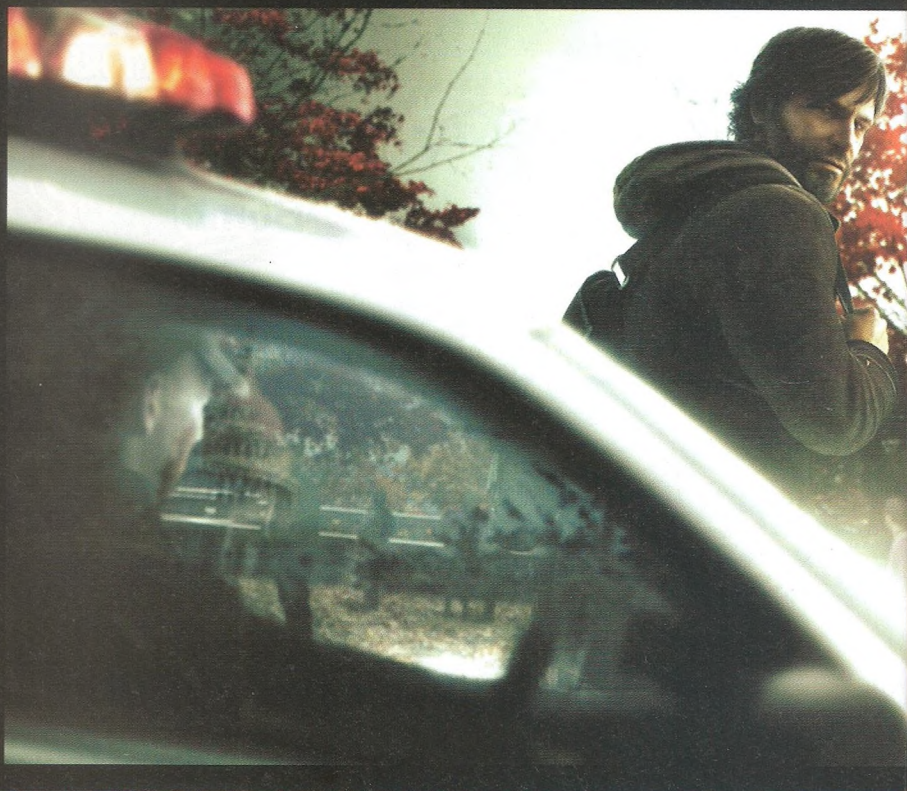
и мультяшной внешности авто придется забыть) подадут геймплей таким образом, что мы на себе чувствуем все происходящее. Мы видим дорогу на несколько километров вперед и по-настоящему ощущаем скорость, когда это расстояние преодолевается за несколько секунд. Быть может, именно для этого нам и уготовлены столь длинные трассы. А как же зрелищно выглядят аварии! Игра режиссерской камеры превращает смерть автомобиля в самое настоящее шоу, даже смотреть приятно ☺.

На смену большому и скучному ночному городу придут огромные и разнообразные спортивные треки. Деревянные и нечеткие машины заменили изящные и хрупкие авто. Ну а сам Need for Speed в кои то веки стал именно таким, каким мы его любим. Хочется верить, что эти слова – правда. Проверить это мы сможем совсем скоро!

Саньч

Несмотря на то, что в NFS ProStreet будет поддержка **Windows Vista** и **DirectX 10**, как утверждает EA, игра запустится и на «слабых» конфигурациях. Если верить их данным, ProStreet будет достаточно ПК с процессором **2,0 ГГц**, **512 МБ** оперативной памяти и **128 МБ** видео.





Tom Clancy's
**SPLINTER CELL
CONVICTION**

Action

www.splintercell.com

Разработчик:

Ubisoft Montreal

Издатель:

Ubisoft Entertainment

Дата выхода:

IV квартал 2007

PC | X360

Такой же, как толпа

В нашем издательском доме, а именно в редакции журнала **PC World**, есть собственный сертифицированный (и лицензированный) талисман, приносящий удачу. Его зовут **Саша Гетьман** и, как любой уважающий себя талисман, до недавнего времени он имел отличительную особенность. В нашем случае это была *прическа*. Однажды Саня пришел в редакцию стриженным и, естественно, от его внешности все были в шоке. Со временем многие коллеги смирились с таким положением вещей, но вот охранники и бухгалтерия у Гетьмана до сих пор проверяют документы. Жаль, но талисман потерял свою уникальность и, как это не пе-

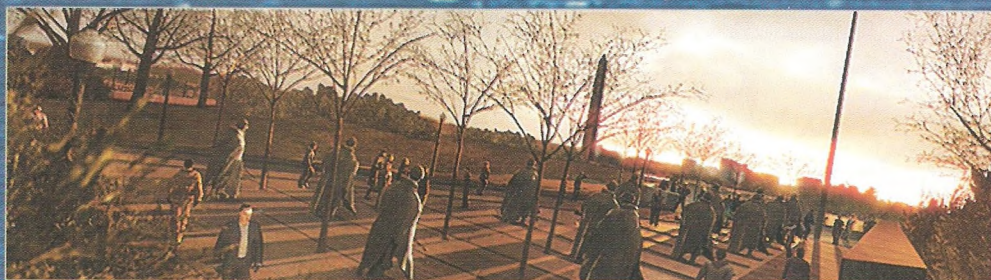
чально осознавать, смешался с толпой. Стал таким, как все.

Нечто подобное сделал с общественностью кумир молодежи, его величество, спецгент Сэм Фишер. Признаюсь честно, рассматривая первые скриншоты **Splinter Cell**, я достаточно долго находился в недоумении. На язык невольно наворачивался самый нелепый вопрос: «И где же здесь Сэм?». Нашего героя не узнать: он зарос, обзавелся густой бородой, оделся по-семейному, в теплую куртку и светлый свитер, лишился фирменных гаджетов... Да что там, в толпе его невозможно отличить от простых смертных!

Сэм, тебя не существует!

Работа под прикрытием в **Double Agent** изморила Фишера и он отправился на заслуженный отдых, поближе к экватору, теплому солнышку и гражданам-отдыхающим. Но не долго длился его отпуск: узнав об исчезновении Анны Гримсдоттир, руководителя компьютерного отдела, Сэм в тот же час отправился на ее поиски. Забегая наперед, скажу что пропала она не просто так. Гримсдоттир что-то пронюхала о готовящемся заговоре против правительства. Это и стало причиной ее исчезновения.

По возвращении Сэм заметил, что в «Третьем Эшелоне» творится что-то неладное: коллеги





На диске:

Все видеоролики
Splinter Cell: Conviction

на него смотрят косо, оружия не дают, за руку не здороваются, разговаривают сквозь зубы... И уж никак не хотят рассказывать ему подробности об исчезновении Анны. Более того, за чрезмерное любопытство высокопоставленные чиновники решили ликвидировать Сэма. На ловца преступников объявлена охота, и теперь преступник – он. Но лишенный гаджетов и знаменитого третьего глаза, заросший и потрепанный Фишер даже не думает сдаваться!

Сэм смешался с толпой, стал таким же, как все. Лысина не выдает нашего героя и стражам порядка найти новоявленного преступника гораздо сложнее. Но залечь на дно – полдела, ведь Фишер не из тех, кто просто спрячется. Сэм обязательно найдет Анну, живую или мертвую и наконец-то расставит все точки над «Ё».

А что происходит вообще?

Напомню, что имя **Том Кленси** значится в названии игры лишь как рекламная фишка, – этот умный дядька к созданию игр уже давно не имеет отношения. Никакого. Поэтому спецы из Ubi творят что хотят и многие их поступки простым смертным, увы, не понять. К примеру, неясно, зачем Ubisoft решила перевернуть с ног на голову весь геймплей Splinter Cell и стоило ли ребятам экспериментировать со столь известным хитом, но факт остается фактом: сегодня дядя Сэм не такой, как был вчера.

Изменилось практически все: безлюдные улицы наполнились толпами городских жителей; темные локации сменились открытыми светлыми улочками; сам же Сэм, как видите, оставил лысину

и бронежилет в служебном шкафу, на кормление моли; стоит ли говорить об отсутствии оружия и гаджетов. Мало верится, что такой подход понравится фанатам, привыкшим к такому Сэму, каким мы его привыкли видеть. Но это было неизбежно, ведь в жизни каждого спецгента наступают критические дни. И каждый из них обязательно должен спасти родину от крысы в погонах.

Естественно, новый формат кардинально изменит геймплей. Как и раньше, Сэм действует в одиночку, но вот за пазухой у него не будет сканера движения и гранатомета. Чудо-девайсы сменились навыками простого смертного спецгента: наш герой обладает повышенной интуицией и умением чувствовать опасность. Он чувствует! Всегда и везде вы сможете нажать заветную клавишу и

∞

Благодаря полной свободе действий, мы получим огромное количество вариантов прохождения

XXXX

Случайные прохожие заучили несколько тысяч реплик, так что мы всегда услышим что-то новенькое

XXX

Сотни людей на улицах

XX

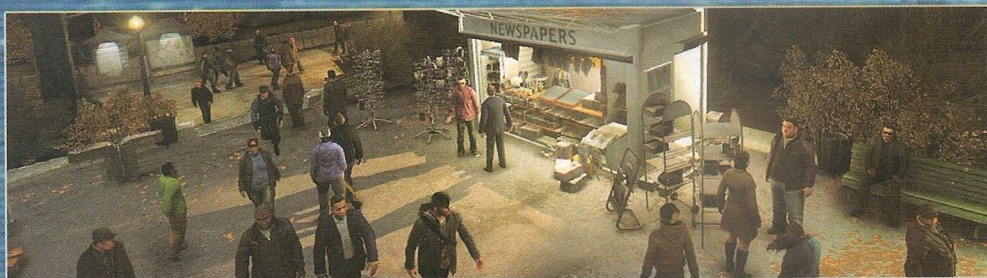
Десятки врагов одновременно могут находиться рядом с Сэмом

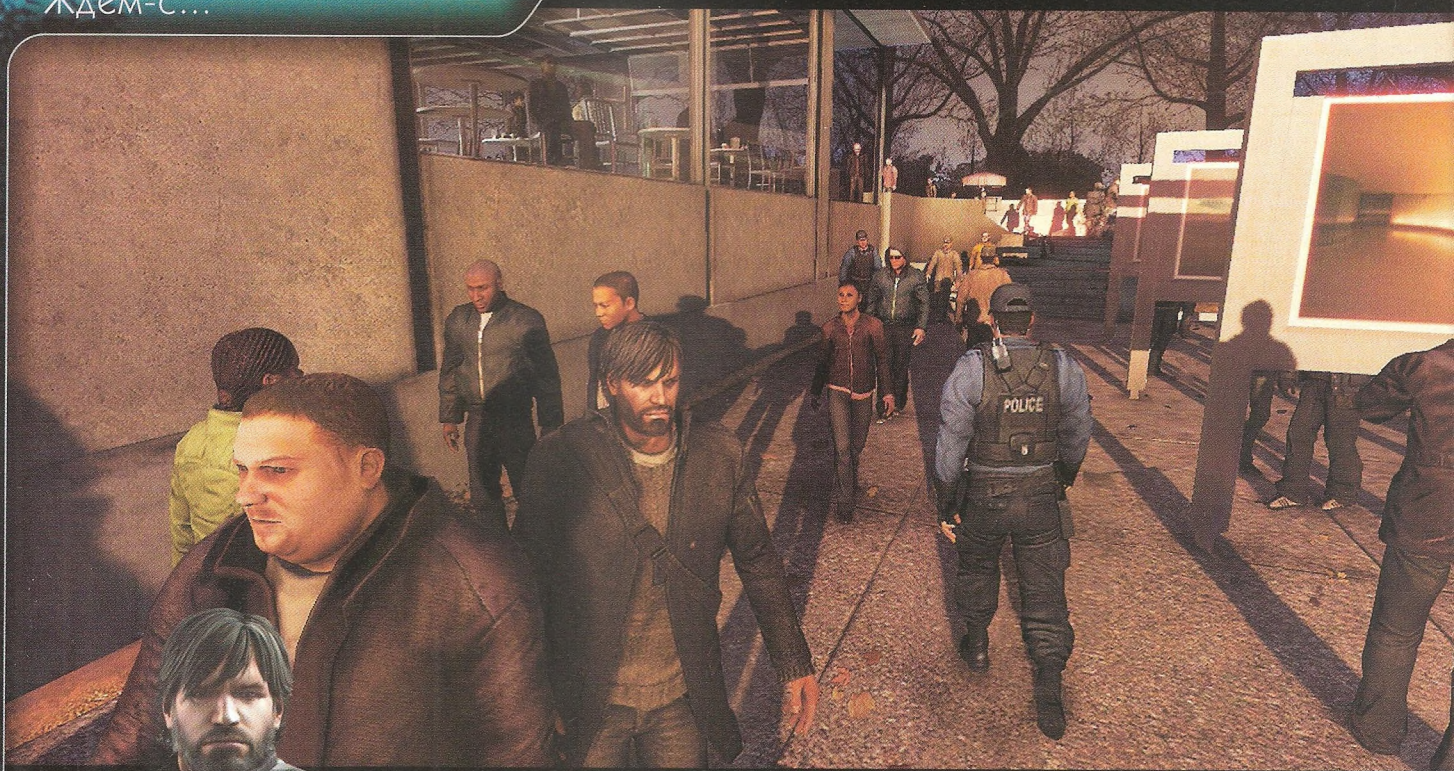
5

Пятая часть Splinter Cell по счету

1

По крайней мере, один раз в жизни супергероя бывает критический период





понять, кто есть кто. Жаль только, что за несколько секунд трудно запомнить местоположение всех врагов, чтобы потом отыскать их в толпе. Оружия, сами понимаете, будет по минимуму: лишь то, что можно припрятать за пазухой и трофейные пушки, добытые в бою. Впрочем, спец-агент отлично справится и без них. Сэм может схватить первое, что попадется под руку (стул, вазон, мусорный бак) и огреть этой штукой злых врагов. Нам обещают интерактивный мир и полное взаимодействие объектов с главным героем. И если в «Двойном агенте» можно было трогать только то, на чем написано «Пощупай меня!», то здесь придется думать, которое из подручных средств пригодится больше

и как лучше ими воспользоваться.

Искусственный интеллект станет еще умнее, но, как самого умного, его можно будет подловить на, казалось, банальных хитростях. К примеру, выходя из кафе через черный выход можно оставить открытой дверь, но не выходить, а спрятаться под лестницей. Враги, естественно, подумают, что вы вышли, и ринутся во двор, вы же просто очистили помещение от недоброжелателей. Так что если все идет не по плану, не обязательно начинать заново. Просто измените план! Здесь, в отличие от предыдущих частей игры, это вполне возможно реализовать.

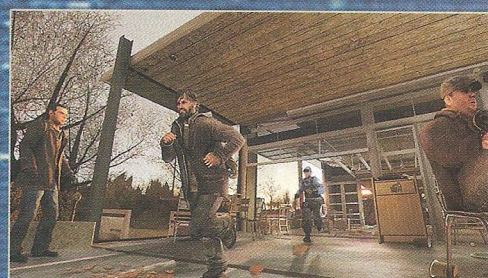
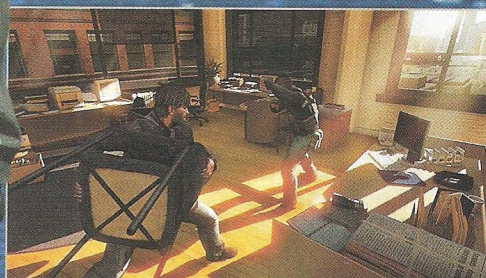
Известно, что пятая часть походов дяди Сени создается на базе старого движка игры, а значит, сверхъесте-

ственной графики в игре мы не увидим. Впрочем, она была хороша и в Double Agent, и придраться к картинке не стоит.

Озвучка обещана самая высококлассная. Так, уличные прохожие заучат на память несколько тысяч реплик, а значит, от них всегда можно будет услышать что-то новенькое. Но вот будет ли это в русской версии игры, — не факт. Фоновая музыка также на высоте: мы услышим лучшие композиции Кейва Козна и Майкла Нильсена. С этим в Ubisoft порядок, — пугает другое.

Станет ли новый Сэм таким же интересным, и полюбят ли его игроки? Пятого пришествия Фишера ждать недолго, так что совсем скоро мы узнаем ответ на этот вопрос.

Саньч



044-932 01 13



[не]трудно быть мэром

SIMCITY SOCIETIES

Симулятор мэра

www.simcity.com

Разработчик:

Tilted Mill Entertainment

www.tiltedmill.com

Издатель: Electronic Arts

www.ea.com

Дистрибьютор: «Софтпром»

www.softprom.com.ua

Дата выхода:

Осень 2007 года

PC DVD

7+

EA

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

www.ea.com

Быть в вершках общества и держать под контролем целый город – большая ответственность. Однако, глядя на поведение некоторых наркотически зависимых мэров, возникает непреодолимое желание возложить эту ответственность на свои плечи, чтобы исправить ошибки матушки-природы. Такую возможность вот уже восемнадцать лет к ряду нам дарит серия SimCity. Почувствовать себя в шкуре какого-нибудь Черновецкого в очередной, пятый раз, вы сможете уже в ноябре этого года.

Совершеннолетний симулятор

После выхода SimCity4, на данный момент последней игры серии, прошло более четырех лет; а вот общая история сериала насчитывает целых восемнадцать лет. То есть ей уже все можно, но она несет полную ответственность за свои поступки. Естественно, что SimCity, как и любой другой восемнадцатилетний «взрослый ребенок», решила проявить характер и показать миру, какова она на самом деле. Хорошо это или плохо, в итоге решат фанаты серии. Но в любом

случае народный симулятор мэра уже не такой, каким он был, изменений в геймплее слишком много.

Будни «міського голови»

Надеюсь, никому не нужно напоминать принцип работы виртуального мэра. Он не менялся уже с 89-го года, когда появилась первая часть игры. Фактически любой бесстрашный геймер мог за пару дней построить копию Нью-Йорка или Москвы. Но возвести кучу зданий и дождаться, пока их заселят и обустроят жители – полдела. Их же еще нужно образовать, защитить, обеспечить работой и товарами, согреть... В общем, сделать все условия для нормальной цивилизованной жизни.

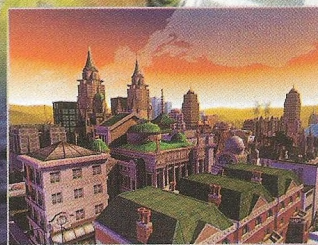
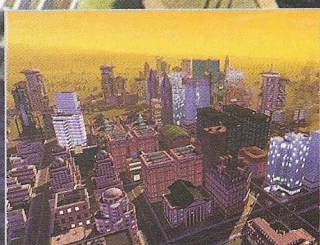
SimCity Societies соблюдает те же принципы, но в тоже время, совершенно не похожа ни на одну игру серии. Дело в том, что EA прислушалась к мнению... пускающих слюни слабаков, которым, видите ли, SimCity4 показалась очень сложной. Согласен, но ведь в этом и была вся соль! Мы разделяли территорию на жилую, промышленную и деловую зоны, а капризные жи-

тели уже сами решали, что и насколько быстро там появится. Обязательно нужно подвести водопровод, электричество, обеспечить безопасность. Но вникать в сам процесс развития города нам не давали. Мы лишь создавали условия для жизни, а уж как ими воспользуются жители, – их личное дело.

SimCity

Теперь же все иначе. На манер Caesar IV (разработкой которой, к слову, занималась все та же Tilted Mill Entertainment) нам дозволено ставить в городе любые здания, выбирая из нескольких сотен вариантов. Выбрал домик, поставил его в нужное место и все! Никакой тебе зависимости от настроения жителей, никакого «спортивного интереса», никакой хардкорности геймплея, ровным счетом ничего от предыдущих игр серии.

Но изменился не только принцип постройки. Жителей решили разделить на несколько социальных слоев. Всего их будет шесть, в зависимости от того, к чему они стремятся: к богатству, славе, трудолюбию, покорности, верно-



сти своему делу и знаниям. Интересно, что у каждой прослойки населения может быть три типа зданий – офисные, развлекательные и жилые. В зависимости от того, кого в вашем городе больше, он может по-разному развиваться. Влияет это и на внешний облик города. К примеру, город, заселенный людьми, стремящимися к деньгам, будет больше походить на набор из многоэтажных свечек и офисов. И наоборот, образованные и трудолюбивые жители подарят городу красивую архитектуру и аккуратные вымощенные дорожки.

Общение с различными городскими службами поможет изменить городишко. Сделаете контроль населения более жестким – на улицах появится множество камер наблюдения. Если же напротив будете им слишком много позволять – получится у вас город беспределщиков, или религиозных фанатиков. Необходимость соблюдать баланс между хорошим и плохим, жестокостью и добротой – пожалуй, единственное, что осталась от прежней SimCity. Жители не могут без диско-клуба за углом. Но, напившись в нем вредоносных

напитков, они обязательно выйдут на улицу в поисках приключений. Вот там-то их должна поджидать патрульная машина полиции. Иначе шкала беспредела превысит допустимое значение. Но, в то же время, слишком много полицейских пугает жителей. Так что придется соблюдать баланс.

Разработчики обещают нам возможность отстроить мегаполис мечты по собственному желанию: от запуганного тираном-правителем скучного рабочего городка до яркого центра развлечений без небоскребов и больших офисов, жители которого предпочтут проживать в собственных сказочных домиках. Кроме того, обещана возможность очень гибкого сотрудничества с другими органами городского управления. Вплоть до того, что нам будет позволено брать взятки от полиции и закрывать глаза на некоторые их поступки. Однако же тот факт, что старой-доброй SimCity нет и уже, скорее всего не будет, – не особо радует. Впрочем, может Societies получится весьма неплохим. Ждем-с!

Goblin zZz

XXX

18

5

0

Несколько сотен самых разных зданий, доступных для постройки

Восемнадцать лет прошло со времени выхода первой SimCity

Пятая игра серии

От предыдущих частей практически ничего не осталось

ТЕРИТОРІА ІГОР

www.game-expo.com.ua

Міжнародна виставка інтерактивних розваг



Виставковий центр
Київська площа
25-28 ЖОВТНЯ
Запрошення
Нивки, вул. Сапюга, 2-Б

Gameplay

Генеральний
Медальйон

100!

Соборний
партнер

Genius

Соборний
спонсор

CRYTEK

Платиновий
спонсор

EPIC

Організатор
виставки

www.gnpil.com

45

Запрошуємо Вас відвідати міжнародну виставку інтерактивних розваг: "Територія ігор 2007"!

комп'ютерних ігор, ігор для консолей, мобільних телефонів та інших платформ

Виставка відбудеться 25-28 жовтня у виставковому центрі "КиївЕкспоПлаза" (Київ, вул. Салютна, 2-Б).

На виставці представлені:

- ▶ Ліцензійні комп'ютерні та відеоігри.
- ▶ Ігрове та розважальне ПО, ноутбуки.
- ▶ Навчальне ПО.
- ▶ Ігрові приставки.
- ▶ Ігрові периферійні пристрої та аксесуари.
- ▶ Мобільний контент.
- ▶ Ігрові гаджети.

У програмі виставки:

- 25-28 жовтня**
Конференція для розробників ігор.
- ▶ Презентації.
- ▶ Розіграші.
- ▶ Конкурси.

Дивіться програму заходів на сайті www.game-expo.com.ua

Виставка працює:

25, 26 жовтня з 10.00 до 18.00 — для спеціалістів;

27, 28 жовтня з 10.00 до 19.00 — для всіх бажаючих.

Вхід відвідувачів припиняється за 30 хв. до закриття виставки. Вхід на виставку через термінал Н, павільйон №3.

Пріоритет:

Від станції метро "Нивки" спеціальним безкоштовним автобусом, а також тролейбусами № 5, 26, 36 і автобусами № 14, 23, 32 до зупинки "вул. Салютна".



4809750

RESIDENT EVIL: EXTINCTION



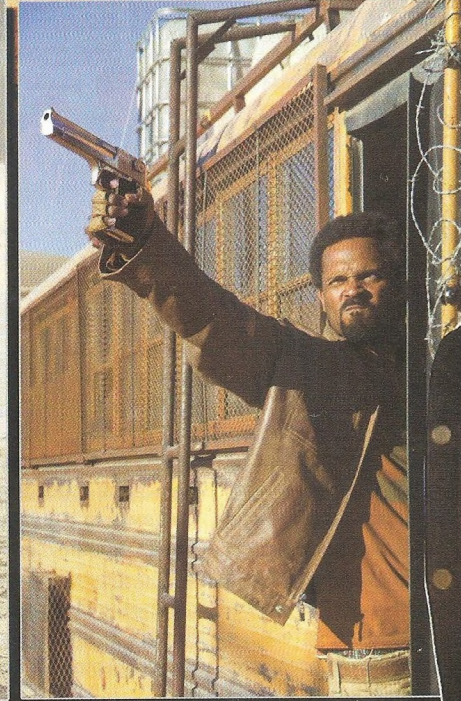
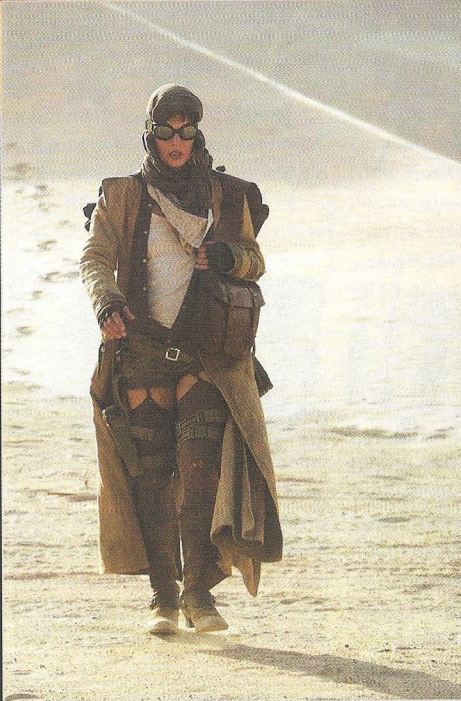
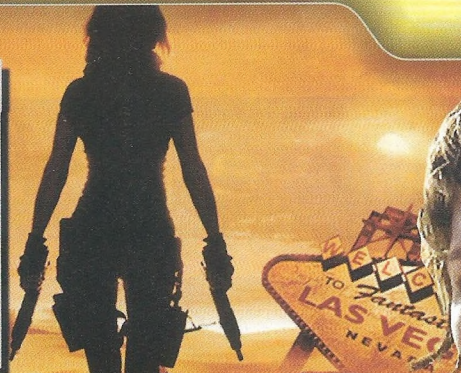
Честно говоря, глядя на афиши фільма, я думав нехорошее. Что на самом деле владельцы студии вернули создателям половинку салфетки, на которой было написано продолжение сценария Resident Evil, с честной и бескомпромиссной пометкой extinction, то бишь «угасание» или «уничтожение». Ну, правда — куда еще? Но создатели отчего-то решили, что эта пометка — просто приписка к названию фільма. И именно потому этой осенью мы все сможем еще раз насладиться голыми ногами Милы Йовович, ну, или ради чего вы там ходите на фільмы этой серии.

И, слава богу, в своих догадках я глубоко ошибался. По рейтингам глобальной кинобазы imdb.com Resident Evil 3 уже сейчас опережает на одну звездочку первую часть эпопеи и на полторы — предыдущую.

На этот раз действие фільма разворачивается в пустыне, в которую превратилась наша

планета. И, конечно же, эти пустыни просто кишат злобными зомби, которые за эти два года успели поплодиться, как сто китайцев на нудистском пляже. И, конечно же, в самой гуще этих тварей — наша любимая героиня, которая максимально Мила и ловко Йовович всех этих гадов с двух стволов.

Как вы понимаете, оригинального в новой части не больше, чем в коробке макарон. Да и кому оно нужно? Ведь по-настоящему страшных моментов — вот так вот, чтобы ягодцами можно было грецкий орех щелкнуть — таких нет, если честно. Но вот напряженных сцен — более чем достаточно. Причем моменты, когда злобный зомби тянется гнилыми пеньками зубов к самому горлу несчастного, и кажется — вот-вот и ты увидишь это, эти моменты, ничуть не уступают по напряжению тем, когда Мила в очень короткой юбке сгасает прямо над камерой и кажется — вот-вот,



и ты увидишь это. Но оператор, шельмец, каждый раз ловко уведит камеру в сторону в самый последний момент. Короче, умеют ребята делать кино для молодых духом и телом, ничего тут не скажешь. Полтора часа – как щелчок затвора.

«А добавки?» – хочется крикнуть на финальных титрах. Обязательно будут. Владея практически полной монополией на игры жанра survival horror и запуская самую успешную игру серии, компания (не помню, как та компания кличется, Макс, хоть убей), конечно, вряд ли откажется от бесплатной рекламы своего игрового суперблокбастера.

Правда, в новой части фильма, которая готовится прямо сейчас, Милы Йовович уже не будет. Ее заменит предводительница движения выживших из третьей части. Ну а мы все знаем, что шансов у фильма, в котором меняют

главного героя-звезду на кого-то попроще, вылиться во что-то более или менее удачное, не больше, чем у первого свидания, которое начинается с фразы «Та-а-ак... А твой брат-то хоть прикольный? Или такой же, как ты?».

Но, к слову сказать, заменит Милу не кто-нибудь, а Ali Larter – звезда культового сериала «Герои». На случай, если вы не слышали о таком – это американский проект новой волны. Сейчас подобные сериалы успешно переманивают к себе лучших профессионалов Голливуда, равно как и зрителей из кинотеатров. Заимев киношные бюджеты, на крупнейших телеканалах Америки научились варить ну чистый героин – посмотрев хотя бы одну серию, прыгнуть уже невозможно. И «Герои» – ярчайшее тому доказательство.

Вопрос на самом деле в том, зачем же Ali Larter понадобилось из одного из самых успешных проектов

современности переходить в третьесортный рекламный ролик видеоигры. Тут есть два варианта. Может быть, она решила для себя, что «Обитель зла» – сыграешь и козла. А быть может – нас ожидает новый, еще более интересный виток в развитии любимой эпопеи.

Будем посмотреть.

Olmer

Пункт назначения Лейпциг

Турнир:
ESL European Nations
Championship

Дисциплины: Counter-Strike,
WarCraft 3, FIFA 2007

Место проведения:
Лейпциг, Германия

Дата:
23–26 августа 2007 года



С 23 по 26 августа в Лейпциге (Германия) состоялся Финал ESL European Nations Championship в рамках выставки Game Convention 2007. Об этом громком событии не единожды можно было услышать из уст отечественных фифаеров, чьи имена золотыми буквами выгравированы в списке национальной сборной нашей страны. Негромкие поначалу высказывания вроде «Эх, прикольно было бы слетать в Германию!» с каждым всеукраинским чемпионатом, где у ребят была возможность встретиться в реале, становились все смелее. Время шло, ребята показывали уверенную игру, и вряд ли можно было представить финал ENC без нашей сборной.

Проиграв финальную игру за выход из группы на первом

месте и автоматическую путевку на финал ENC со счетом [9-11], сборная Украины подавала протест, связанный с тем, что в одной из игр были замечены ужасные лаги, играть с которыми было просто нереально. На удивление всем, протест был удовлетворен и в назначенном администраторами переигровочном матче NoAIManupa обыгрывает своего оппонента с разгромным счетом, тем самым, обеспечив место своей сборной на финале ENC.

Если бы только тогда ребята знали, что им еще стоит пережить... Ближе к финалу, отсутствие спонсоров и оформление виз поставили участие украинской сборной на финале ENC под большим знаком вопроса. Организаторы турнира уже заменили сборную нашей страны сборной Испании, и нам оставалось только верить в чудо. Не знаю, верили ли тогда наши фифаеры в сказки, добрых фей и чудеса, но сейчас уже должны. Страшной сказкой с хорошим концом оказалась история с визами,

где на роль доброй феи вызвалась Анна «MIU» Даниляк, которая вместе с Федерацией Футбола Украины помогла ребятам с визами и отправила по следам наших дедов завоевывать Германию, что само по себе уже было маленьким чудом.

NoAiBloD, NoAiManupa, NoAiMika, rash1k и dignitas.Walkman – именно эти ребята 22 августа вылетели в Германию. Для многих из них это был первый турнир такого масштаба и для каждого в отдельности – уникальным, ведь ребятам предстояло играть не за себя, сидя дома, как они все привыкли – они должны были показать себя как команда!

Итак, место встречи – Лейпциг, Германия. Главные действующие лица – сборные Испании, Венгрии, Германии, России и Украины. Игроки этих сборных не единожды встречались в онлайн лигах, и удивить чем-то на манер новой фишки под занавес сезона было просто нереально. Нас ждала игра между лучшими игроками, где скилл решал все, и только удача могла сыграть какую-то злую шутку. Правила те же, что и в онлайн: каждая команда на игру предоставляет список из пяти игроков в любом порядке, потом список сопоставляется со списками противников. Состав-

ляются игровые пары, где первый номер одной страны играет с первым номером противника, а каждый игрок играет по два матча со своим оппонентом. Победа – 2 очка, ничья – 1 очко, проигрыш – 0 очков.

В первом туре у всех финалистов были фрислоты – им не нужно было играть, для прохода в следующий тур... кроме сборной Украины, которой еще предстояла игра с испанцами. Испания заняла 5 место в отборочных играх ENC, но была приглашена на финал из-за проблем с визами у украинцев. Именно поэтому, по мнению организаторов, нашей сборной предстояло сразиться с Испанией за попадание на то место в сетке, где наши ребята были изначально. Конечно же, наши парни были недовольны, но только до самой игры, в которой без особых трудностей преодолели противника с отрывом в 6 очков.

Окрыленные победой, виртуальные футболисты под синегелтым флагом вступают в бой с венграми за право сразаться в полуфинале, и проигрывают поединком с минимальным счетом [11-10]. Небольшой нефарт и недооценка противника сделали свое злое дело: когда победа уже была почти в руках нашей национальной сборной, ребята на 90-й минуте в общей



сложности пропустили 5 мячей, и при общем счете [10-10] был назначен дополнительный матч между Mika и Gabu за одно очко. К сожалению, игрок нашей сборной в этом матче оказался слабее и не сумел обыграть венгра.

На следующий день, судьба вновь свела наших ребят с Испанией, вот только уже в лузерах. Как и в первой серии стыковочных матчей, Украина показала себя с лучшей стороны, и второй раз показала who is who. Вот только в этот раз было не все так гладко, и наша сборная выиграла только благодаря разнице мячей. Но особенно стоит отметить NoAlBlooD, который умудрился забить два по-

НИК	Количество очков для сборной
Manyna	15
BlooD	15
Walkman	13
Mika	8
rash1k	6



бедных для сборной гола на последних минутах матча.

После столь напряженной игры отечественным фифаерам в финале лузеров пришлось вновь встретиться со своими обидчиками, со сборной Венгрии. Последние в финале винеров проиграли Германии со счетом [16-04]. Теперь ребята уже достоверно были знакомы с составом и вооружением противника, о чем красноречиво говорит финальный счет встреч [15-05]. Уверенная игра Мики, Волкмена и Мануны не оставила венграм ни малейшего шанса и полностью реабилитировала ребят за поражение накануне!

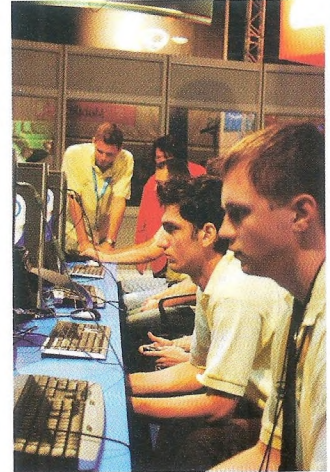
Вот он момент истины! Сборная нашей страны тет-а-тет с непобедимым многократным чемпионом Европы! Помимо лав-



ровой ветви первенства на кону еще 4000 евро. Все болельщики замерли в предвкушении настоящего шоу с большой буквы. Каждый игрок сборной ощущал вес ответственности за любое нажатие кнопки на игровом манипуляторе, цена ошибки слишком велика и каждый гол мог стать решающим.

Украина 10 : 11 Германия
Walkman 2 : 2 Daniel
rash1k 2 : 2 GuErReRo
BlooD 2 : 2 Chocoyote
Manyna 4 : 0 BroDo
Mika 0 : 5 daimonde

По результатам этого игрового дня Украинцы проиграли одно очко Германии по разнице забитых и пропущенных голов. Да, ребятам не хватило маленькой лепты для победы. Да, они проиграли. Да, возможно все могло быть иначе, но это игра! Стоит



лишь оглянуться назад и беглым взглядом окинуть все то, что им пришлось пережить во имя этих двух дней, чего им стоило попасть на финал, все-таки встретиться со сборной Германии, и мы понимаем, что именно эти ребята стали победителями! Нашими победителями!

1 место: Германия – Т4,000
2 место: Украина – Т2,000
3 место: Венгрия – Т1,000
4 место: Испания – Т500

Виталий «Blind» Полищук

FOSS & Linux Solutions / OSDN Conference 2007: СВОБОДНОЕ/ОТКРЫТОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ – ДЛЯ ВСЕХ

25 – 27 ОКТЯБРЯ 2007 • КИЕВ, ТПП УКРАИНЫ

- Выставка "Свободное/Открытое программное обеспечение для всех"
- Тематическая конференция: "Свободное/Открытое ПО в государственном секторе"
- Тематическая конференция: "Свободное/Открытое ПО в образовании"
- Презентация "Свободные/Открытые офисные и мультимедийные программы для пользователей"
- "Экспресс-курсы Linux для пользователей"
- Семинар "Обеспечение безопасности данных на базе Свободного/Открытого ПО"
- Презентации и пресс-конференции фирм, принимающих участие в выставке

- Программа "Введение в UAFOSS_BIZ": предоставление участникам выставки возможности переговоров о формировании каналов дистрибуции через региональную сеть представительств UAFOSS и сеть предприятий

ИНИЦИАТИВЫ UAFOSS:

- "Лицензионное Свободное ПО по цене пиратского"
- "Лицензионное Свободное ПО - на оборудовании участников выставки"
- "Свободные игры и Открытые трехмерные интерфейсы"
- "Поддержка разработчиков оригинального Свободного ПО в Украине"

Перечень предложений и пакетов для экспонентов выставки, участников конференции, и участников специальных мероприятий "Дней Linux в Киеве", сопровождающих конференцию. Вы можете получить в Киевском Центральном офисе UAFOSS по адресу: 01133, Киев, пр. Леся Украинки 8, офис 1

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ОБРАЩАЙТЕСЬ:

тел.: (044) 2347560; факс: (044)2344119
e-mail: expo@uafoss.org.ua

www.fossexpo.kiev.ua

- VI КОНФЕРЕНЦИЯ OSDN (Украинская Сеть разработчиков Открытого программного обеспечения)
- ДНИ LINUX В КИЕВЕ

СПОНСОРСТВО:



ГЕНЕРАЛЬНОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ СПОНСОРСТВО:

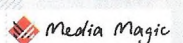


ИНФОРМАЦИОННОЕ ПАРТНЕРСТВО:



ОРГАНИЗАТОР:

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ СПОНСОР:



ASUS Summer 2007

Турнир: ASUS Summer 2007

Дисциплины: Counter-Strike 1.6, Warcraft 3 DOTA, Warcraft 3 TFT, FIFA 2007, Starcraft: Bw, Quake 3, Quake 4

Место проведения:
Россия, Москва, ИЦ 4Game

Дата:
24–26 августа 2007 года

Призовой фонд:
1 000 000 рублей

Национальный финал World Cyber Games хоть и назвал своих победителей, но стать последним аккордом уходящего лета так и не сумел. Уже днем позже в столице прошли отборочные игры на долгожданный финал турнира серии ASUS Open, который должен был состояться в Москве в конце августа. Главным открытием отборочных игр, безусловно, можно назвать львовскую команду NumbazZ.AIRBITES. Ребята уверенно обыграли команду MoralezZ на WCG UA 2007 и, заняв третье место, отправились (вместе с A-Gaming и eXplosive) защищать честь страны на финальную часть ASUS Summer 2007. 25–26 августа в Москве состоялся 18 турнир серии ASUS Open, где собралось более 700 участников в десяти номинациях с общим призовым фондом один миллион рублей. Наши ребята держались молодцами и показали неплохие результаты.

Counter-Strike 1.6

Как мы уже подчеркивали выше, в этой номинации наша страна была представлена тремя командами: A-Gaming, eXplosive и NumbazZ.AIRBITES. Последние показали хорошую дебютную игру, но, попав в одну группу с eXplosive и Islanders, львовянам не хватило опыта. На этой стадии они вынуждены были покинуть турнир. Что же касается наших фаворитов, те без особых проблем дошли до 1/4 финала, где eXplosive в напряженной борьбе обыграли россиян a-Gaming, а A-Gaming расправились с командой k23.

Следующий день принес A-Gaming победу над Begrip Ga-

ming в одной второй финала. eXplosive, увы, не смогли ничего противопоставить Virtus.pro. В финале Виртус обновленным составом, без каких-либо проблем, обыграл A-Gaming, а в матче за третье место между Begrip Gaming и eXplosive сильнее оказались украинцы.

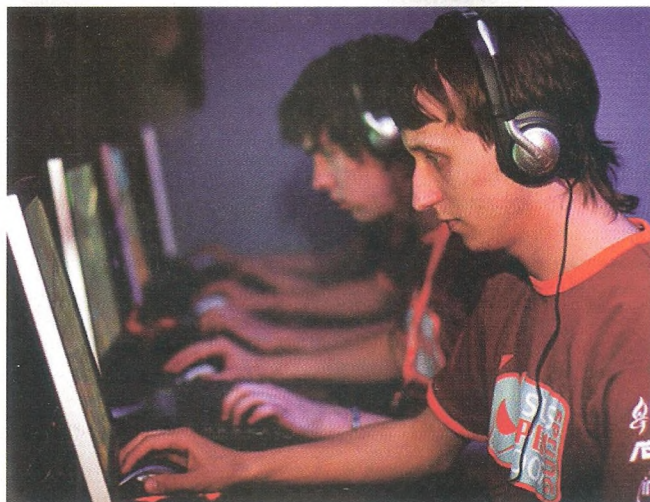
Среди остальных достижений в активе нашей страны – первое и третье место в дисциплине Quake 4 (eXplosiveHunter и zloi), а также серебряные медали в дисциплинах WarCraft 3 DotA (команда HT) и StarCraft BW (MYM.WhiteRa[ЛКИ]). Фифакеры, увы, на чемпионат не поехали

в связи с выступлением национальной сборной на European Nations Championship в Германии.

Резюмируя ENC и ASUS Summer 2007, хотелось бы подчеркнуть, что национальная сборная, которая уже 3-го сентября полным составом отлетает в США на Grand Final World Cyber Games 2007, в неплохой форме, и вполне может побороться за медали. Если A-Gaming не так уверенно смотрятся среди ТОПовых мировых команд, то у наших виртуальных футболистов и стратегов есть все шансы вернуться домой героями! Ни пуха, ребята!

- 1 место: Virtus.pro – 170 000 рублей
- 2 место: A-Gaming (Украина – 110 000 рублей)
- 3 место: eXplosive – 70 000 рублей
- 4 место: Begrip Gaming – 40 000 рублей
- 5–8 места: a-Gaming (Россия) – 27 500 рублей
- 5–8 места: AgAt – 27 500 рублей
- 5–8 места: Islanders – 27 500 рублей
- 5–8 места: k23 – 27 500 рублей

Виталий «Blind» Полищук



Зроби сюрприз другові, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXXXNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567

Age of Heroes IV: Кровь и сумрак 6100850603	2007 ИИФ Чемпионат Мира 6100838603	GWM: Guns, Wheels & Madheads 6100847603	Глобальное потепление 6100837603	Волк и Семеро Козлят 6100836603	Священные войны: сыновья монха 6100807603
Артур и Минипути 6100835603	Группа Зета 6100849603	Карлик Нос 6100842603	Корсары 6100845603	МингоXXX Бикини 6100819603	
Гонки по бездорожью 6100826603	Мотогонки на бездорожью 6100843603	Последний экзамен 6100848603	Приключения Тарзана 6100844603	Трудно быть богом 6100846603	Жестокый Жнец 6100799603
Сказания рыцарей: земля горячи 6100808603	Судуку: Умственное Развитие 6100809603	3-D Побег 6100813603	Олушьяна пихарика 6100806603	MuvroX 6100818603	Камасутра: золотой выпуск 6100822603
Badaz Poker 6100801603	SexSutra вер.III 6100814603	Булуппи 6100812603	Кодовое имя Хаос 6100824603	Мертвая Вода 6100825603	Найди 5 эро отличий 6100821603
SexSutra вер.I 6100817603	Move it 6100796603	Badaz Blackjack 6100800603	День высадки в Нормандии 6100823603	Xhubblez Бикини 6100830603	Xhubblez Обнаженная 6100831603
Техасский покер 2 6100802603	SexSutra вер.II 6100816603	Омаха покер 6100805603	Кубок Фуфа по прыжкам 6100804603	Морские сражения 6100811603	Люди X - Генетическая угроза 6100753603
Гадание Фуфа 6100803603	MuvroXXX Обнаженная 6100820603	Тюрьма 6100798603	Приключения Морта и Фила 6100795603	3D Супер ХИТ! - Alpha Zone 6100236603	Страна бильярда 6100433603
3D Need for Drift 6100742603	3D Real Billiards 2007 6100651603	Алеша Попович и Тугарин Змей КОД ГРИ: 6100155603	3D Настоящая Камасутра КОД ГРИ: 6100390603	Min Net КОД ГРИ: 6100604603	Настоящий Футбол - Мировая Лига 2006 6100380603
Эросказка: Маши и Медвед 6100739603	2D Real Billiards 2007 6100723603	Добрыня Никитич и Змей Горыныч 6100428603	Штирлиц-2 КОД ГРИ: 6100156603	3D Rally Evolution КОД ГРИ: 6100434603	Bear Cards 6100153603
4x4 Экстремальное Ралли 2006 6100750603	Age of Heroes 3: Возмездие орков 6100651603	3D Bump Street Racing 6100392603	3-D Mystic Ways КОД ГРИ: 6100629603	12 Пасьянсов КОД ГРИ: 6100352603	3-D Flower Tower 6100652603
3D Экстремальное ралли 4x4 6100749603	Space Miner 6100727603	Штирлиц III Операция Умугутация 6100728603	CALL of DUTY 2 6100730603	ЖАРА 6100731603	S.T.A.B. 2: Ответный удар! 6100655603

NCL – финал



Финальный турнир SKY National Cyber League состоялся в «Samsung C:\Club\Livoberezhna», официальном игровом Интернет-центре WCG. На турнир съехались практически все сильнейшие команды Украины, а так же целый ряд команд, прошедших региональные отборочные. Всего на финал собралось 25 команд: харьковская pro100; киевские DD, eXplosive, A-Ga-

ming, mDucks, CoCS, b1, inMozze, spray'n'pray, beFirst; донецкие GSH, xb, BF; одесские WAR, x-Ray; львовские NumbazZ.airbites, HJ Force; а также energy (Кременчуг), state21 (Харьков+Днепропетровск), cPro-1 (Симферополь), Ninja (Чернигов), jec BitterNet (Тернополь), и три команды из Кишинева, Молдовы – CSG, Forsaken, Samurai.

Обширная география турнира, серьезный спонсор – компания SKY Moto – и предоставленный спонсором призовой фонд в виде пяти мотороллеров за первое место сделали борьбу по-настоящему напряженной. Сначала командам предстояло пройти два групповых этапа, после которых оставалось восемь сильнейших команд. Play-off проходил по олимпийской системе до двух побед, но каждая игра была как последняя!

Стоит отметить, что турнир прошел слаженно, за один день, и был отмечен полным отсутствием неожиданностей. Главные фавориты чемпионата – киевские команды A-Gaming и eXplosive, а также харьковчане pro100, не слишком напрягаясь, обыграли всех своих соперников, и дошли до полуфиналов. На этой стадии команде pro100 пришлось сразиться с чемпионами WCG 2007 UA. Эта попытка взять реванш за WCG не дала результата, хотя харьковчане явно старались изо всех сил.

Комментарии AG на этот счет были предельно просты: «У нас есть возможность тренироваться с буржуями по И-нету, а у них нет. Ну как они нас победят?»

В матче за первое место чемпионы страны достаточно легко обыграли своих единственных конкурентов из родного города, а в матче за третье место pro100 легко справились с луч-

шей львовской командой NumbazZ.airbites.

Пьедестал почета выглядит следующим образом:

1 место – A-Gaming – 5 мотороллеров от компании SKY Moto + диплом победителя

2 место – eXplosive – 1000 грн. от игрового Интернет-центра Samsung C-club + сертификат на 1000 грн. игрового времени в клубе + диплом победителя

3 место – pro100 – антивирусные программы bitdefender + диплом победителя

4 место – NumbazZ.airbites

Вот и закончился первый сезон National Cybersport League, но в планах сети игровых Интернет-центров C-club, которые организуют это событие, расширение лиги на Россию и Белоруссию, а так же на другие города Украины!

Узнать более подробную информацию о лиге, а также скачать демки лучших игр можно на официальном сайте лиги www.gameinside.ua. Там же вскоре появится информация о новом сезоне, спонсорах, призах и условиях регистрации. А в нашем журнале, который является информационным спонсором этого киберспортивного события, вы всегда сможете найти самую важную информацию о National Cybersport League. Оставайтесь с нами!

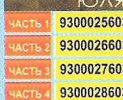
Фото с сайта a-gaming.ru



**тел.599-66-12,
www.pristavki.com.ua**

ВИБУХОВЕ ВІДЕО

9

 9300775603 Случай в ванне	 9300613603 Страстный поцелуй	 9300631603 салато с крешми, в бассейне!
 9300781603 Воздушные гонки	 9300789603 Разбил на ровном месте!	 9300744603 Забавная девочка
 9300808603 Убегти от оползня!	 9300806603 Веселые японцы	 9300639603 Веселые японцы
 9300807603 самоотдача на все сто!!!	 9300796603 смешные дриблеры	 9300813603 А судью за что!!!
 9300712603 Мама с ребенком в колесной!	 9300745603 тройной прыжок	 9300748603 прыжки в высоту
 9300741603 Снять наручники 2	 9300585603 Снять наручники 2	 9300740603 Лыжи - езда задом
 9300730603 Во время выступления	 9300729603 Лучший водитель	 9300776603 Интервью с Брюсом Виллисом
 9300180603 После боя боксеры	 9300625603 Сексуальный рэстинг	 9300657603 Прикол с дорожкой
 9300638603 Продвинутый полугай	 9300644603 Подросток и дорожка	 9300173603 Девушка кормит рыбок
 9300646603 Продвинутый полугай	 9300728603 Подросток и дорожка	 9300046603 Девушка кормит рыбок
 9300025603 ЧАСТЬ 1	 9300039603 ЧАСТЬ 2	 9300017603 ЧАСТЬ 3
 9300026603 ЧАСТЬ 4	 9300041603 ЧАСТЬ 5	 9300018603 ЧАСТЬ 6
 9300027603 ЧАСТЬ 7	 9300042603 ЧАСТЬ 8	 9300019603 ЧАСТЬ 9
 9300028603 ЧАСТЬ 10	 9300043603 ЧАСТЬ 11	 9300020603 ЧАСТЬ 12
 9300029603 ЧАСТЬ 1	 9300034603 ЧАСТЬ 2	 9300007603 ЧАСТЬ 3
 9300031603 ЧАСТЬ 4	 9300036603 ЧАСТЬ 5	 9300008603 ЧАСТЬ 6
 9300032603 ЧАСТЬ 7	 9300037603 ЧАСТЬ 8	 9300009603 ЧАСТЬ 9
 9300033603 ЧАСТЬ 10	 9300038603 ЧАСТЬ 11	 9300010603 ЧАСТЬ 12

Для замовлення відео відправте SMS з кодом замовлення за номером: **4909**

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

Для замовлення заставок відправте SMS з кодом замовлення за номером: **4707**

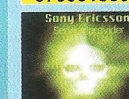
АНИМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ

Для замовлення анімацій відправте SMS з кодом замовлення за номером: **4707**

ГРАФІЧНІ ТЕМИ

по 9 грн.

Графічні теми для телефонів: Nokia, Samsung, SonyEricsson, Motorola, Siemens. Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com, або wap.etobomba.com
Для замовлення тем відправте SMS з кодом замовлення за номером: **4909**



ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія ДКЗУ №120093 від 16.05.2006 Ліцензія НМРЗ АБ №222733 від 17.11.2005 р. ТОВ "АСТЕЛІ" Стоймость отправки сообщения на номер: 4707 - 7 грн. 4909 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (С НДС)
Внимание! Убедитесь, что в телефоне произведены необходимые настройки для доступа на WAP. Если Ваш запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Все услуги для совершенствования.
Несоблюдения всех условий заказа не может гарантировать успешное получение контента. ТМ "DINAMIT" - все права защищены. Контент-провайдер ООО "МИСТЕР МОБАЙЛ".
ЗАТ "Київстар Дж.Ес.Ем.", ліцензія ДКЗУ №009503 від 12.04.2001 Ліцензія Держзв'язу серія АА №720189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004р.

Іди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

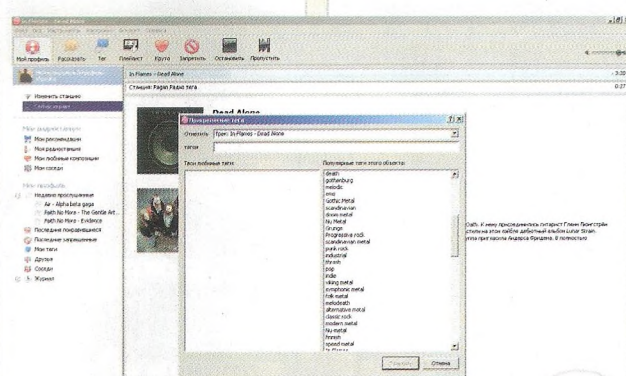
Last.fm – последнее радио в мире

Многие маркетологи по всему миру лихо подхватили свежую тенденцию, которую не так давно называли «Web 2.0», и начали еще более лихо, раздувая щеки, надуть этот пузырь – используя модное словечко на свой лад, подпиливая его, где он не влезает в заданные рамки, и растягивая, где он до них не достает. Кучу сайтов обозвали «первыми сайтами Web 2.0» просто ради красного словца. Но есть настоящие сайты, которые на самом деле предлагают нечто новое. Например, Last.fm – последнее в мире онлайн-радио, которое вам понадобится.

Вопрос «Что бы еще такого послушать?» более не стоит. Если вы можете сформулировать какого именно «такого» вы хотите послушать, то миллионы слушателей радио в мире помогут вам найти музыку по вкусу. Просто зайдите на Last.fm, введите «какого именно такого» вы хотите послушать, и специально для вас будет создан список

воспроизведения, составленный из музыкальных композиций, которые потенциально могут вам понравиться. А если вы скачиваете клиент этого радио (занимающий не так много места на диске и в памяти), то, каждый раз, когда будете слушать музыку на любимом проигрывателе, Last.fm будет скробрить их – сохранять списки, после чего делать определенные выводы о том, что еще предложить человеку, который задаст такой же вопрос: «Я хочу послушать что-то вроде этого».

Добавив тэг к названию композиции, вы можете создавать свои или поддерживать рекомендации других людей, касающиеся вашего отношения к музыке. Ясно, что самый простой тэг – жанр. Но можно делать и такие вещи, как обзывать композиции цветами, названиями машин, настроением, названием страны, погодой – всем, чем угодно! И если еще один маньяк в мире захочет послушать «облачную музыку»,



то, может, ваше безумное предложение ему и поможет.

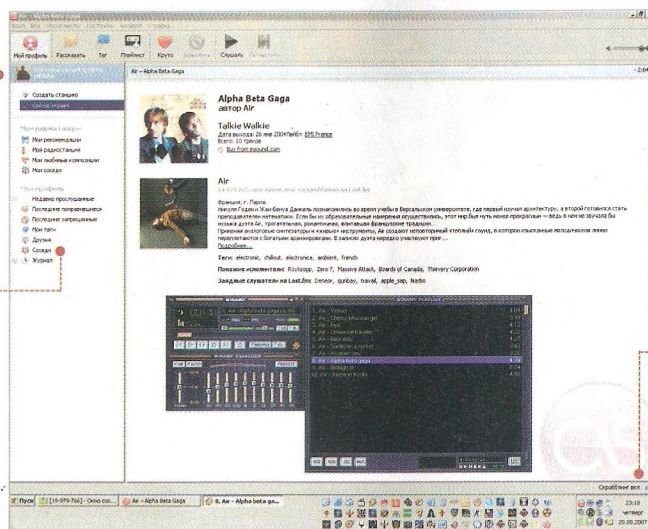
Last.fm уже знает много отечественной музыки или музыки наших северных соседей. И с каждым днем советы ее по поводу хваленного отечественного продукта становятся все более точными. Но дело в том, что закачать какую-то музыку на сервер могут только самостоятельные исполнители или их издатели – сервер

при всей своей бесплатности (кроме платных услуг, когда ты реально хочешь что-то поменять в системе) является 100% лицензионным. И наши почему-то не торопятся грузить свои композиции на сервер.

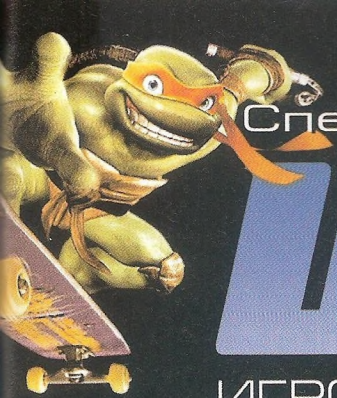
Дело времени! Подождем.

Web 2.0 подразумевает возможность пользователей изменять сайт под себя. Вы можете редактировать информацию о любой группе. Просто зарегистрируйтесь – и все!

Ищите людей, слушающих такую же музыку, как и вы? Вот они: «соседи». После того, как прослушаете музыку 5 разных исполнителей, примерно через неделю у вас появятся «соседи» – люди со схожими вкусами. Загляните к ним на огонек, посмотрите, чем они там таким вкусеньким питаются?



При включенном скробринге вся ваша мультимедийная активность отслеживается системой. Пока вы того хотите. Запретив композицию, вы больше никогда ее не услышите на своем «радио». До тех пор пока вы этого хотите.



мы с вами одной крови
Специальный выпуск №3 (21), сентябрь

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



10 оружия
супергероев



Самый сильный
супергерой



История жизни
героев комиксов

Человек-паук:
жизнь
Питера Паркера



Супердевушки
на страже мира



Чужой и Хищник:
кто краше?

Sony Ericsson выпустит игрофон

Мобильные телефоны Sony Ericsson линейки Cyber-shot и Walkman стали весьма успешными для Sony, поэтому компания намерена выпустить и развивать совершенно новое направление. На сей раз Sony готовит серьезного конкурента N-Gage от Nokia, – собственный игрофон. Мобильный телефон, предназначенный для любителей различных игр, должен появиться уже в феврале следующего года. С мобильной игровой платформой PSP он ничего общего иметь не будет, увы.

QUMO выпустит устройство в стиле «все в одном»

Компания QUMO в октябре собирается выпустить довольно-таки необычное устройство: QUMO gamebox объединит в себе функции портативного плеера и игровой приставки. Небольшая пластмассовая игрушка оснащена трехдюймовым дисплеем, двухмегапиксельной камерой и слотом для SD/MMC. Легким движением руки устройство превращается из медиаплеера в портативную игровую платформу. По предварительным данным известно, что на gamebox можно будет сыграть в некогда известные хиты, такие как «Принц Персии» и Mortal Combat. На новоявленную игровую платформу планируется портировать более сотни игр. Но самое интересное – стоимость игрушки \$150 – за QUMO с 2 Гб памяти, согласитесь, не так уж много.

Облегченный iPhone за \$300

Внешне iPod touch трудно отличить от оригинального коммуникатора (iPhone): тот же приятный корпус с одной единственной кнопкой, сенсорный экран, 3,5-дюймовый дисплей. Не далеко от коммуникатора iPod touch ушел и по функционалу: аудио- и видеоплеер, модуль Wi-Fi, браузер Safari, фототека... Удобный интерфейс, опять же, заимствованный у iPhone. Но вот GSM-модуля нет, поэтому позвонить или выйти в интернет напрямую с этого чуда техники не выйдет. Впрочем, это не умаляет возможностей устройства. А его цена \$300 и \$400 за версию с 8 Гб и 16 Гб памяти соответственно – весьма лояльна и соизмерима с аналогами, хотя, какие могут быть аналоги и iPhone!



PSP и телевизор: что общего?

На Tokyo Game Show продемонстрировали еще одну скрытую возможность игровой консоли PSP. Как оказалось, она может не только проигрывать медиа-контент и запускать игры, но и принимать ТВ-сигналы. Смотреть телевизионные каналы на экране PSP – занятие весьма забавное, ведь дисплей консоли очень качественный и четкий. Правда, на данный момент эта функция работает только на территории Японии. Впрочем, вполне возможно, что наши умельцы также научат консоль становиться телевизором. Для подключения «окна в мир» потребуется специальный тюнер (1-Seg). Японцы могут смотреть бесплатно только 12 каналов, помех во время просмотра ТВ нет. По крайней мере, в стране Восходящего Солнца.

N-Gage умер. Да здравствует N-Gage!

До сих пор достоверно неизвестно, что именно стало причиной малой популярности Nokia N-Gage. Можно лишь предположить, что рынок не был готов к игрофону в то время. Сейчас же все иначе, и поэтому Nokia решила запустить в ноябре текущего года сервис N-Gage. Установить его клиент можно как на мобильные телефоны Nokia нового поколения, так и на ПК. Кроме того, клиент будет встроен в модели Nokia N81 и Nokia N95 8 Gb. Сервис поддерживают крупнейшие мировые издатели, такие как EA, Capcom и Vivendi (и само собой Nokia Publishing). Стоимость игр колеблется в пределах 6–10 Euro. Оплатить игру можно с баланса оператора мобильной связи.



МАФИЯ БЕССМЕРТНА!



Скоро!

Спецвыпуск «Криминальные игры»

ШПИЛЬ!

Logitech Extreme 3D Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Количество кнопок:
12 + четырехпозиционный
мини-джойстик

Количество осей: 4

Подключение:
проводное, USB 2.0

Дополнительно:
поворотная рукоятка

Цена: 165–195 грн.



ЭРГОНОМИКА

По сравнению с другими джойстиками Logitech, да и на фоне манипуляторов других производителей, Extreme 3D Pro выделяется не только внушительным функционалом, но и серьезными размерами. Основание манипулятора, на наш взгляд, оказалось уж слишком велико. Впрочем, это не мешает ему отлично выполнять свои функции. Выбор положения рукояткой происходит быстро и четко, при этом она мгновенно возвращается в начальное положение. Кнопки нажимаются мягко и четко, тихо пощелкивая, дают знать о нажатии. Пластик не скрипит. Прорезиненное основание позволяет избежать скольжения по поверхности, на которой находится джойстик. Материал корпуса приятен на ощупь, а размеры и формы джойстика подобраны очень удачно, так, что даже после часа игры руки практически не устают. В целом эргономику манипулятора можно назвать отличной.

КНОПКИ

Кроме кнопок, расположенных на рукоятке, есть еще шесть кнопок на основании джойстика. Они выведены в левую часть корпуса. Это удобно, ведь при таком расположении правая рука работает с рукояткой, а левая – с клавишами на основании. Отметим, что в младших моделях джойстиков Logitech дополнительные кнопки распределены по поверхности корпуса равномерно – слева и справа. Это не всегда удобно, так как приходится все время менять положение руки. С другой стороны, левше будет очень сложно играть вместе с Extreme 3D Pro. Кроме шести дополнительных клавиш на основании расположена рукоятка управления газом. На первый взгляд может показаться, что она хрупкая и не надежная. Но это не так: просто ее ход очень свободный, но закреплена рукоятка отлично и, чтобы ее сломать, придется сильно постараться.

РУКОЯТКА

Рукоятка Extreme 3D Pro – пожалуй, самая интересная часть устройства. Помимо стандартных кнопок, используемых для основной и дополнительной атаки (указательный и большой палец соответственно), на ней расположены четыре программируемых клавиши и четырехпозиционный мини-джойстик. Но самое интересное в данном элементе – возможность поворачивать ее по и против часовой стрелки. Таким образом мы получаем дополнительную ось, что позволяет более четко выбирать положение в игре. К примеру, подруливать самолет влево-вправо, либо наклонять его. Четырехпозиционный джойстик – тоже весьма полезная находка, его можно использовать, к примеру, для обзора кабины самолета. Впрочем, тут уже все зависит от возможностей конкретной игры. В работе рукоятка проявила себя только с лучшей стороны: можно четко выбрать ее положение, а при необходимости она моментально возвращается в исходное положение. Во избежание экстремальных ситуаций (чай, кофе, капучино), основание рукоятки прорезинено, что позволяет избежать контакта нежных деталей с окружающим миром.



МНЕНИЕ

Logitech Extreme 3D Pro – один из лучших джойстиков, цена которого не превышает 200 грн. При стоимости 165–195 грн. (что, к слову, не намного дороже менее функциональных моделей) он демонстрирует великолепное качество работы и довольно-таки широкий функционал. Отличный выбор для любителей авиасимуляторов и любых игр, где можно пользоваться джойстиком. С единственным недостатком: использовать Extreme 3D Pro сможет только правша.



Редакция благодарит тестовую лабораторию журнала PC World за предоставленный материал.

ДИЗАЙН

Несмотря на то, что iPhone кажется тяжелым и габаритным на фото, в реальности он невелик, особенно если учесть размеры дисплея. На корпусе расположена всего одна кнопка (возвращение в меню). Кнопки выключения и регулировки громкости вынесены на верхнюю и боковую части соответственно. Коммуникатор приятен на ощупь, изготовлен из качественного пластика. Из рук не выскальзывает, однако остаются отпечатки пальцев на сенсорном дисплее.

ДИСПЛЕЙ

Экран iPhone занимает практически все место на лицевой панели. Разрешение 320x480 на сегодняшний день не является большим, однако для данного устройства его более чем достаточно. Качество изображения безупречно. Встроенный датчик света автоматически настраивает уровень подсветки.

ДИСПЛЕЙ И ПАЛЬЦЫ

Сенсорный дисплей не реагирует на легкие случайные нажатия, чтобы выполнить нужную функцию, необходимо четко нажать пальцем на дисплей. Дисплей iPhone по-своему уникален и очень отличается от такового в КПК. Так, мы можем не только нажимать кнопки, но и совершать различные действия на сенсорном дисплее, двигая пальцами по экрану: увеличивать/уменьшать размеры изображений, перелистывать музыкальные альбомы, прокручивать текст/веб-страницу вниз-вверх и даже (!) блокировать клавиатуру.

КЛАВИАТУРА, КОТОРОЙ НЕТ

При работе с текстом появляется необходимость использования сенсорной клавиатуры. Освоить ее несложно, но отсутствие тактильных ощущений нажатия клавиш вызывает затруднения. Почувствовать, нажалась ли буква, нельзя, все время приходится смотреть в текст.

**МУЗЫКА**

Очень удобно реализована аудиотека. Качество звука отстает от iPod, но превосходит таковое в iPod nano. На повышенной громкости появляются неприятные оттенки.

iPhone**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Процессор: 620 МГц

Память (ОЗУ): 128 Мб

Память (ПЗУ): 4 Гб

Операционная система:
Mac OS X

Дисплей: TFT 2,5", 320x480

Цифровая камера: 2 Мп,
1600x1200

Коммуникации: USB, Wi-Fi,
Bluetooth

Время автономной работы
(зависит от нагрузки): до 3
суток

Размеры: 115x61x11.6 мм

Вес: 135 г

БАТАРЕЯ

В режиме непрерывного проигрывания музыки (громкость 75%) iPhone проработал около суток, а интернет-серфинг через Wi-Fi коммуникатор прекратил после пяти часов непрерывной работы. Но, в отличие от первого теста, во время второго устройство заметно нагрелось.

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

Поскольку к нам на тест привезли американскую версию iPhone, функционал «мобильного телефона» проверить не удалось. Но ведь это лишь малейшая часть того, что может коммуникатор. Прежде всего, стоит отметить функцию просмотра полноценных веб-страниц в браузере Safari. Страницы просматриваются в уменьшенном виде и при желании определенную ее часть можно увеличить. Возможна одновременная загрузка нескольких страниц, а вот сохранять веб-контент, увы, нельзя. Среди прочих функций – наличие параметров просмотра видео (mp4, YouTube), почтовый клиент, фотоальбом и двухмегапиксельная камера (без автофокуса и вспышки). Количество программного обеспечения для iPhone растет с каждым днем, и, надеемся, с появлением коммуникатора в Украине, проблем с выбором программ не будет. Но сейчас их количество невелико.



WITHIN TEMPTATION

THE HEART OF EVERYTHING

Группа: Within Temptation

Альбом: «The Heart of Everything»

2007 год

Похожесть других групп на Within Temptation по версии Last.fm:

Nightwish	100%
Lacuna Coil	85%
After Forever	84%
Epica	84%
Leaves' Eyes	73%
Tristania	72%
Xandria	69%
Sirenia	68%
Theatre of Tragedy	63%
Therion	62%
Cradle of Filth	50%
The Gathering	50%

Симфонический металл – штука специфическая, и если уж он понравится, то от него потом так просто не отделаешься. Так, впрочем, бывает с любой музыкой. Но прикол симфонического металла в том, что из-за узости рамок жанра все исполнители прилично похожи друг на друга – особенно, если вокал женский, а это почти что правило для топовых симфо-групп. Точно так же группа из Нидерландов Within Temptation, выпустившая не так давно альбом «The Heart of Everything», сейчас не стеснясь гастролирует по Америкам на подогреве с гигантами жанра готик-метал – итальянской группой Lacuna Coil (тур, кстати, скромно назывался «Самые офигенные тёлки в металле», и в качестве гостей в нем участвовали пару малознакомых украинской аудитории групп и знаменитая The Gathering). Творчество двух коллективов отличается по большому счету только отсутствием у «меньшого брата» мужского вокала, и более жестким стилем исполнения. А остальное, как положено, то есть «готичность» у Lacuna Coil по большей части достигается «готичным» антуражем. В общем, к чему вся эта речь: если вам нравится Lacuna Coil или, например, чрезмерно популярные нынче финны Nightwish или американцы Evanescence – можете попробовать

новую пластинку WT. Да, мы в курсе, что финны называют свой стиль power-gothic, а Evanescence вообще не претендует на что-то, кроме «альтернативная рок-группа». Но схожесть налицо.

Почему мы вообще обратили внимание на эту группу, которая входит далеко не в первую десятку лучших групп планеты? Дело в том, что новый альбом начинался с двух композиций, которые были написаны для игры The Chronicle of SpellBorn, а дальше дело было уже за малым – написать и «синтезировать» еще десяток треков, напеть душевных текстов, и в эфир!

Вокал Шерон, солистки WT, до сих пор, конечно, далеко не дотягивает до оперного голоса – те же Nightwish или Evanescence могут похвастаться голосинами, что хоть стены прошибай. Но нежный голосок Шерон в свою очередь не направлен на убой слушателя, она скорее «давит слезу», и у нее это очень неплохо получается. В первых альбомах – готических по сути, – откровенно писклявый голос на фоне глухого и мрачного рока звучал просто любительски. Сейчас же можно констатировать факт, что в симфо-метовском исполне-

нии голос Шерон зазвучал по-новому, и теперь песни только выигрывают от такого вокала.

В общем, игровая индустрия как двигатель прогресса довела до вашего сведения информацию о таком замечательном проекте как WT. По сравнению с первыми альбомами музыка и стиль исполнения стали, конечно же, гораздо более зрелыми и гораздо менее готичными – теперь это чистый симфо-мет без примеси готики. В основном альбом можно описать так: мощные, но мелодичные, легко запоминающиеся ритмы, исполняемые симфоническим оркестром, подкрепляются искусными переливами голоса вокалистки, и намертво вбиваются в уши и голову слушателя сильными гитарными риффами, маршевыми ударными и боевым басом, который нередко выходит на первый план, убивая все вокруг, от чего становится только интересней.

Довольно ровный и жесткий альбом закрывает нежная песня Forgiven, которая своими академическими проигрышами на фортепиано и скрипке возвращает нас из мира фантазий WT, наполненных громом и молниями, в наш мир.

25-28

ЖОВТНЯ

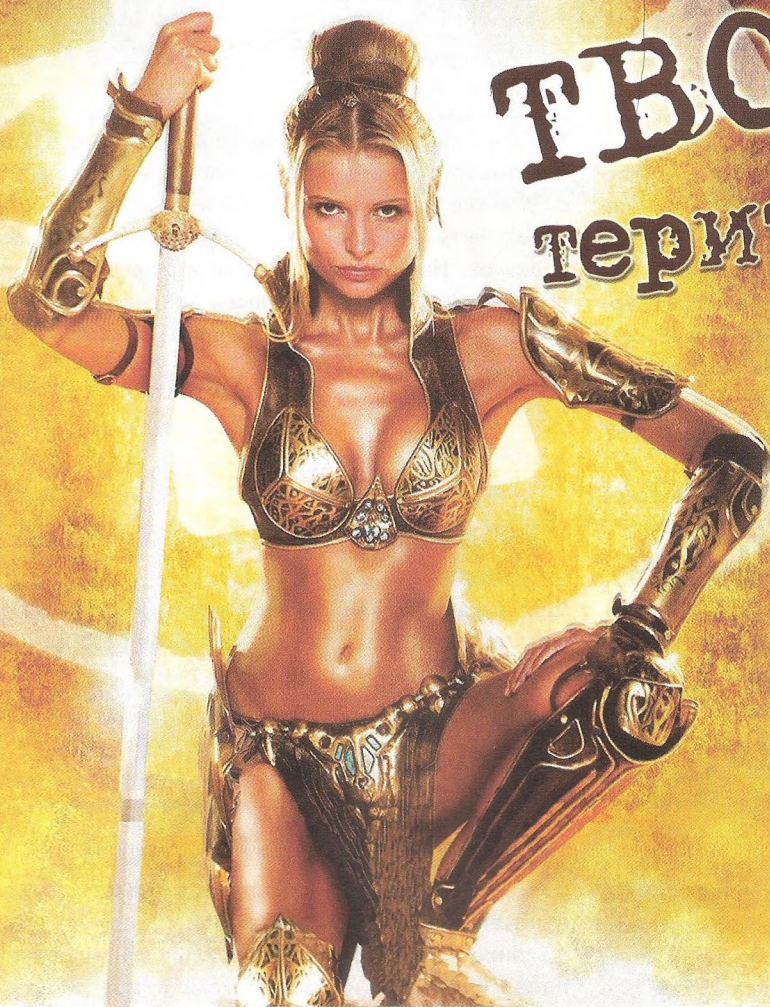


Виставковий центр
КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА
метро "Нивки" вул. Салютна, 2-Б

Міжнародна виставка інтерактивних розваг:
комп'ютерних ігор, ігор для консолей,
мобільних телефонів та інших платформ

територія ігор

ТВОЯ
територія



Гаряча лінія: (044) 461-9121

Замовляй запрошення на сайті:

www.game-expo.com.ua

Організатор **EURO INDEX**

Платиновий
спонсор

CRYTEK™

Срібний
спонсор

Genius

Генеральний
медіапартнер

Gameplay

Здравствуйте, редакция «Шпиля»!!!!
В одном из ваших выпусков я прочитал, что летом должен выйти спецвыпуск «Шпиля» о мобильной связи, но он все еще не вышел. Скажите, когда он выйдет и выйдет ли вообще?

gamer

Здравствуй, редакторы и редакторши журнала «Шпиль!». Буду ругаться, громко и бесповоротно. Скажите, с какой такой радости вы перестали писать про железо. И когда я наконец-то смогу регулярно читать о новинках не только игрового мира, но и железного? Куда вы все время деваете рубрики? А в целом не такие вы и плохие, я бы даже сказал – вы лучшие!

Mr.Stranger

Добрый день, дорогая редакция! Пишет вам Сережа Глюкавин с немного нестандартным вопросом. Меня очень интересует супермен. В доме плакатами с его изображениями обклеена вся комната. Жена и сын, конечно против такого фанатизма, но я не могу себя сдерживать. Посоветуйте пожалуйста, как можно узнать о нем больше: что почитать, что полистать?

С уважением, Сергей, г.Луганск

Привет! Да, спец по мобильной связи был запланирован на лето, однако летом мы выпустили спецвыпуск по «Сталкеру» и World of WarCraft. Это, на наш взгляд, более актуальные для геймера темы. Но спец по мобилкам никто не отменял – он появится зимой и будет отличным руководителем в выборе подарка от деда Мороза.

Тихо-тихо, не нервничай! Во-первых, если тебе очень хочется железа, железного и очень железного, то лучше подпишись на PC World, чтобы всегда быть в курсе всех событий мира hardware. Ну а во-вторых, если ты обратил внимание, наш Железный Вoom обновился и теперь в каждом номере ты сможешь узнать что-то новенькое про игровое (и не только) железо. Постоянной отныне становится и мобильная рубрика «Cell-o-fan». Надеюсь, она поможет тебе и другим читателям с выбором мобильного телефона.

По Супермену есть очень много информации в сети интернет. Google в помощь, как говорится! Но кроме этого, рекомендуем почитать наш спецвыпуск о супергероях. В нем можно найти информацию не только о Супермене. И кто знает, быть может, после его прочтения в вашем доме появится много других плакатов. Например, с «Чипом и Дейлом» или «Чебурашкой». А если сильно проникнетесь темой, в ателье можно заказать костюм чебурашки с большими ушками. Не стоит себя ограничивать в желаниях, Сергей!

Привіт «Шпіль»! Скажіть будь ласка, що сталося з числами. Вони деякий час були, потім пропали? Чи будуть факти про гру в числах у журналі? Чекаю на відповідь,

Олексій Лавриненко

Доброго дня! Так, дійсно, числа деякий час були перехідною рубрикою. Вони були, потім зникали, але починаючи з цього номеру «Шпіль!», який ти тримаєш у руці, вони будуть в журналі постійно.

Здравствуйте! Не знаю, с чего начать свое письмо. В общем, я очень увлекаюсь компьютерными играми, и хотел бы попробовать написать статью о любимой игре. Если она подойдет, возможно ли что ее опубликуют в вашем журнале? А то мне кажется, что редакторами рождаются, а не становятся. Каковы мои шансы в процентах?

Bus.No.34

Со 100% уверенностью могу тебе сказать, что автором в журнале «Шпиль!», впрочем, как и президентом или мэром может стать каждый. Главное иметь желание и действовать в правильном направлении. О том, как стать великим правителем, мы не расскажем, а вот дорога на страницы «Шпиля» нам известна. Все просто: присылай пробный текст на электронный адрес shpil@comizdat.com с обзором любимой игры. Если ты пишешь интересно, с юмором и без значительных ошибок, вполне вероятно, что мы «закажем» тебе статью, и она может оказаться на страницах «Шпиля». Это же, кстати, касается всех наших читателей!

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА «ШПИЛЬ!» 2006–2007!

Спецвыпуски



Чтобы подписаться:

- Отметьте те журналы, которые хотите приобрести, подсчитайте общую сумму – внесите ее в графу «Общая стоимость выбранных журналов».
- Перечислите получившуюся сумму на расчетный счет:
000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
- Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», ул. Половецкая, 3/42, г. Киев, 04107
- Если есть вопросы, звони: (044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Для приобретения номеров за прошлые месяцы, обязательно перезвоните, чтобы уточнить наличие необходимых вам журналов.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА 2008 ГОД ОТКРЫТА!

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «65 грн 04 коп», а ниже – «шестьдесят пять грн. четыре коп.»). Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- ☐ Оплатите необходимую сумму из счета № 555, внося в строку «Плательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
Для получения именного счета, перезвоните, пожалуйста, Малышевой С.С. по приведенным ниже телефонам.
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу: ИД «Комиздат» (Малышевой Светлане Станиславовне), ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
по факсу: (044) 390-77-50,
по электронной почте: podpiska@comizdat.com
- ☐ Стоимость подписки на год:
«Шпиль!» – 65,04 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! С диском DVD» – 115,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! Спецвыпуск» – 73,08 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке и приобретению ретрономеров обращаться к менеджеру по подписке Малышевой С.С.:

(044) 390-77-50, 495-14-00, 495-14-01, (067) 446-75-66

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

Редакционная годовая подписка возможна с любого месяца (например, с октября 2007 года по сентябрь 2008 года)

000 «Декабрь»

04107, Украина, г. Киев, ул. Половецкая, 3/42
Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киеве
МФО 320735 код ОКПО 30262819

Счет №555

от «1» октября 2007 г.

Плательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2008	Декабрь 2008	1	65.04
Шпиль! С диском			1	115.68
Шпиль! Спецвыпуск			1	73.02

Всего к оплате:

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Внимание: счет действителен до 15.12.07.

Менеджер по подписке

С.С. Малышева

Лист доставки №555

Плательщик:

Издание _____ Кол. комплект: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки:

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Моб. тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ www _____

На нашем диске!



Игры:

BMW M3 Challenge (полная версия)
Fifa 08
Medal of Honor: Airborne
Pro Evolution Soccer 08
Race 07: The official WTCC Game
World in Conflict
ДЖАЗ: Работа по найму
Исход с Земли

Видеоролики:

Age of Conan (3 ролика)
Blazing Angels 2 (3 ролика)
Burnout Paradise (2 ролика)
Collapse (2 ролика)
Crysis (4 ролика)
FlatOut Ultimate Carnage (11 роликов)
Juiced 2 (2 ролика)
Mafia 2 (2 ролика)
Need for Speed ProStreet (13 роликов)
Pirates of the Caribbean Online (9 роликов)
SimCity Societies (3 ролика)
Splinter Cell Conviction (2 ролика)
Stranglehold (2 ролика)
Tabula Rasa (3 ролика)
Team Fortress 2 (4 ролика)
Time Shift (3 ролика)
Universe at War (3 ролика)
Полный привод 2: Hummer (1 ролик)

Обновления:

Адреналин 2 Час Пик 1.1.4.1
Обитаемый остров – Последствие 1.4
Command & Conquer 3 – Golden Patch
Test Drive Unlimited 1.66a

По многочисленным просьбам мы публикуем содержание диска в виде, который был бы максимально удобным для его утилизации – то есть употребления его по назначению. Теперь вы можете вырезать содержание диска, удобненько его сложить, и вложить в коробочку, в которой в дальнейшем будет проживать наш с вами DVD!

Надеемся, это нововведение, как и многие другие, сделают вашу геймерскую жизнь проще и лучше!

Мы заботимся о вас, и о вашем... всем!

И, естественно, хотим вас порадовать тем, что с этого номера мы перешли на новый формат DVD – теперь мы можем на него записывать до 9 Гб данных!

Конечно, найти именно то, что будет вам интересно, да еще в таком объеме – не просто, но для того мы и существуем, чтоб делать все, что возможно, лишь бы вам было удобно и приятно жить с нашим журналом! В общем, все, что у нас происходит, похоже – к лучшему!

**Ваша редакция
вашего любимого журнала
«Шпиль!»**

ЗАВАНТАЖ МОБІЛУ НАПОВНЮ!

Інструкція для замовлення

- ▶ Поліфонічні мелодії: для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10659**
- ▶ Реалтони (MP3): для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом реалтону на номер **10899**
- ▶ Тони для дзвінка: для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер **10659**

- ▶ Приколи від Галігіна: для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом приколу на номер **10899**
- ▶ Преміум-ігри: для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **5599**
- ▶ Java-ігри: для завантаження відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899**

Вартість відправлення SMS-повідомлення на номер 10659 — 5 грн. з ПДВ, 10899 — 9 грн. з ПДВ, 5599 — 15 грн. з ПДВ. Отримання — безкоштовно.

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

10659 ПОЛІМЕЛОДІЇ

Потан і Настя Каменських	Крепкие орешки	5 9 6 0 3 8 7 8
Верка Сердючка	Dancing Lasha Tumbai	5 9 5 7 8 3 7 8
Serebro	Song#1	5 9 5 7 8 5 7 8
Bumbox	Тримай	5 9 6 0 4 5 7 8
Maroon 5	Wake up call	5 9 5 0 2 3 7 8
Justin Timberlake	Never again	5 9 5 2 7 7 8
D.Lemna	Ты потанцуй	5 9 6 0 7 3 7 8
Enrique Iglesias	Tired of being sorry	5 9 6 0 8 2 7 8
Nelly Furtado	Do it	5 9 6 0 7 9 7 8
С.К.А.И.	Як мене звати	5 9 6 0 7 6 7 8
Serebro	Дыши	5 9 6 0 7 5 7 8
Madonna	Let it will be	5 9 6 0 8 4 7 8
Fergie feat. Daddy Yankee	Impacto	5 9 6 0 8 5 7 8
My Chemical Romance	Burst generator	5 9 6 0 8 7 7 8
Akon & Snoo Doggy Dogg	I wanna love you	5 9 6 0 6 8 7 8
Natasha Bedingfield	What ifs (No more)	5 9 6 0 7 1 7 8
Fergie	Clumsy	5 9 6 0 6 7 7 8
Shakira	Las de la intuicion	5 9 6 0 6 4 7 8
Beyonce	Green light	5 9 6 0 6 5 7 8
Ciara	Can't leave em alone	5 9 6 0 6 2 7 8
Elka	Мальчик-красавчик	5 9 6 0 1 0 7 8
Mika	Big girl you're beautiful	5 9 5 8 7 7 8
Kelly Clarkson	One minute	5 9 6 0 3 2 7 8
Evanescence	Lithium	5 9 5 9 1 9 7 8
Eminem	The re-up	5 9 5 9 1 8 7 8
Bob Sinclar	Sound of freedom	5 9 5 9 0 9 7 8
Travis	Selfish jeng	5 9 5 9 7 5 7 8
Sunfeakz	Counting down the days	5 9 5 9 7 4 7 8
Gwen Stefani & Akon	The sweet escape	5 9 6 0 2 5 7 8
Twan	Я не знаю	5 9 5 6 5 7 7 8

10899 РЕАЛТОНИ (MP3)

Крепкие орешки	Потан і Настя Каменських	6 6 6 3 7 7 8
Верка Сердючка	Dancing Lasha Tumbai	6 6 1 5 5 7 8
Serebro	Song#1	6 6 1 3 9 7 8
Мика Ньютон feat. Потан	В плену	6 6 8 8 8 7 8
Justin Timberlake	Lovestoned	6 6 2 4 3 7 8
Beyonce	Green light	6 6 3 5 7 7 8
Backstreet Boys	Inconceivable	6 6 6 7 7 7 8
Jennifer Lopez	Do it well	6 6 8 1 7 7 8
Neiman	Lovely	6 6 7 5 7 7 8
Basta	Моя мрія	6 6 5 6 7 7 8
Natasha Imbruglia	Glorious	6 6 5 6 6 7 8
Хотунця feat. Benny Benassi	Satisfaction	6 6 6 8 7 7 8
Bumbox	741010	6 6 5 9 2 7 8
Shakira	Las de la intuicion	6 6 6 6 7 7 8
Dazzle Dreams	Shock your mind	6 6 5 3 4 7 8
R. Kelly ft. Usher	Same girl	6 6 2 4 8 7 8
Ciara feat. 50 Cent	Can leave 'em alone	6 6 3 5 2 7 8
A. Винницяк	Измученное сердце	6 6 9 1 1 7 8
Elka	Мальчик-красавчик	6 6 9 8 8 7 8
Haideuci	Boom boom	6 6 8 8 1 7 8
С.К.А.И.	Як мене звати	6 6 7 9 0 7 8
Belushi	Its my life 2007	6 6 4 0 8 7 8
Юля Савичева	Никак	6 6 5 3 7 7 8
K-Maro	Million dollar boy	6 6 5 4 9 7 8
Avril Lavigne	When you're gone	6 6 3 5 6 7 8
Beyonce	Get me bodied	6 6 6 7 7 7 8
T-Pain feat. Akon	Bartender	6 6 3 5 3 7 8
The Fray	How to save a life	6 6 3 5 4 7 8
Cerera feat. St1m, ST	Крепкие орешки	6 6 5 6 5 7 8
Шмилея	Больше глупаура	6 6 7 8 5 7 8

10659 ТОНИ ДЛЯ ДЗВІНКА

Друг, возьми скорую трубку!	1 7 0 1 2 7 7 8
Кто это нам звонит? Я не узнаю!	1 7 0 1 2 7 6 8
Повторяю в третий раз: мне надоело повторять	1 7 0 1 2 8 0 7 8
Только сидишь поработать...	1 7 0 1 2 7 8 7 8
Он тебе позвонит, когда русалка на шпатель сядет	1 7 0 1 2 6 4 7 8
Вам звонит министр	1 7 0 1 0 0 8 7 8
Вас беспокоит ваш персональный секретарь	1 7 0 1 0 0 7 8
У одного из нас важный входящий звонок	1 7 0 1 0 0 9 7 8
А сейчас мы превремся на рекламную паузу	1 7 0 1 0 1 0 7 8
Добрый день, чай или кофе?	1 7 0 1 0 1 1 7 8

10899 ПРИКОЛИ ВІД ГАЛІГІНА

Тихо-на, я говорю, тихо-на	1 7 0 1 1 0 2 7 8
Ты в ответе за тех, кто тебе заплатил	1 7 0 1 1 0 5 7 8
Я здесь, доставай быстрее!	1 7 0 1 1 0 6 7 8
Звонки притягивали уроды	1 7 0 1 1 0 7 7 8
Целуйте меня, воскалмие меня	1 7 0 1 0 8 8 7 8
SMS возбуждает	1 7 0 1 0 9 4 7 8
SMSCa прикольная	1 7 0 1 0 9 5 7 8
Пришло любовное SMS	1 7 0 1 1 0 1 7 8
Сообщение гордо	1 7 0 1 0 9 8 7 8

Перелік телефонів, які підтримують Поліфонію, Реалтони, Тони для дзвінка, Приколи від Галігіна:

Nokia: 2610, 2620, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707, 3708, 3709, 3710, 3711, 3712, 3713, 3714, 3715, 3716, 3717, 3718, 3719, 3720, 3721, 3722, 3723, 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736, 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746, 3747, 3748, 3749, 3750, 3751, 3752, 3753, 3754, 3755, 3756, 3757, 3758, 3759, 3760, 3761, 3762, 3763, 3764, 3765, 3766, 3767, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776, 3777, 3778, 3779, 3780, 3781, 3782, 3783, 3784, 3785, 3786, 3787, 3788, 3789, 3790, 3791, 3792, 3793, 3794, 3795, 3796, 3797, 3798, 3799, 3800, 3801, 3802, 3803, 3804, 3805, 3806, 3807, 3808, 3809, 3810, 3811, 3812, 3813, 3814, 3815, 3816, 3817, 3818, 3819, 3820, 3821, 3822, 3823, 3824, 3825, 3826, 3827, 3828, 3829, 3830, 3831, 3832, 3833, 3834, 3835, 3836, 3837, 3838, 3839, 3840, 3841, 3842, 3843, 3844, 3845, 3846, 3847, 3848, 3849, 3850, 3851, 3852, 3853, 3854, 3855, 3856, 3857, 3858, 3859, 3860, 3861, 3862, 3863, 3864, 3865, 3866, 3867, 3868, 3869, 3870, 3871, 3872, 3873, 3874, 3875, 3876, 3877, 3878, 3879, 3880, 3881, 3882, 3883, 3884, 3885, 3886, 3887, 3888, 3889, 3890, 3891, 3892, 3893, 3894, 3895, 3896, 3897, 3898, 3899, 3900, 3901, 3902, 3903, 3904, 3905, 3906, 3907, 3908, 3909, 3910, 3911, 3912, 3913, 3914, 3915, 3916, 3917, 3918, 3919, 3920, 3921, 3922, 3923, 3924, 3925, 3926, 3927, 3928, 3929, 3930, 3931, 3932, 3933, 3934, 3935, 3936, 3937, 3938, 3939, 3940, 3941, 3942, 3943, 3944, 3945, 3946, 3947, 3948, 3949, 3950, 3951, 3952, 39



уяви ще більше простору

Коли задоволення стільки, що не вистачає місця, виникає неодмінне бажання розширити світ навколо себе. Широкоформатні монітори Samsung пропонують ще більше простору – забудь про обмеження!

Монітори **206BW / 226BW** та **2032BW / 2232BW** від **Samsung** розкривають нові можливості. Тепер ще більше місця для роботи та розваг! Вони забезпечують найбільш зручний та природний для людського ока формат **Wide**, який зменшує втому та напругу для очей при перегляді. Динамічний контраст **3000:1** вражає надзвичайно насиченими кольорами зображення, а швидкість реакції матриці **2 мс** дозволяє повному відчуті неймовірну реальність. Глянцеве покриття моніторів надає особливого комфорту під час роботи, а вишуканий дизайн задовольняє найвибагливіших. Очевидно, ці монітори варті вашої уваги!



SyncMaster
206BW / 226BW



SyncMaster
2032BW / 2232BW