

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№2
2007

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Rayman Raving Rabbids

Осторожно, кролики!

Scarface: The World Is Yours

молодость Аль Пачино

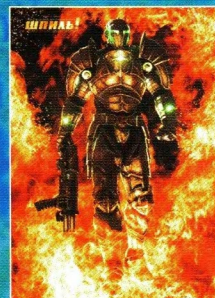
Войны древности: Спарта

Спарта(к) - чемпион!

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, Crysis, Silverfall, Вскрываем GTA: SA, Братва и Кольцо, «Легенда о рыцаре» - Battle Lord, Sadness, Army of Two, Anno 1701, Race - The WTC Game, Alarm for Cobra 11, Nitro, iPod Shuffle, Logitech G25

ПОСТЕРЫ



Подписной индекс — 23852



CD
CD-R
CD-RW



DVD
DVD-ROM
DVD-RAM



DVD-RW
DVD+RW

Найкращі спогади від LG

GSA-2166D — зовнішній. GSA-H20L — внутрішній

Супер Мульти дисководи з функцією LightScribe — нанесення зображення на зворотній бік диску.

Підтримка всіх CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD-ROM, DVD-RAM, DVD-RW, DVD+RW форматів,

швидкість запису DVD±R 16x, DVD+R DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM 5x.

Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000

<http://ua.lge.com>

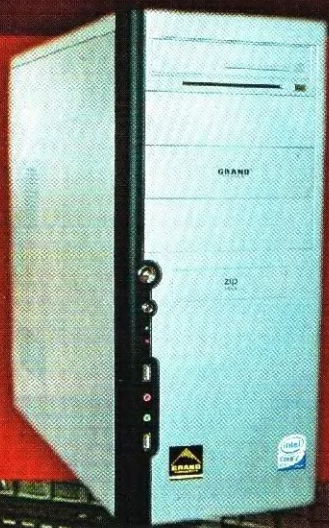
Під Владою Якості



ОБЕРІТЬ СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ саме для Ваших цілей!



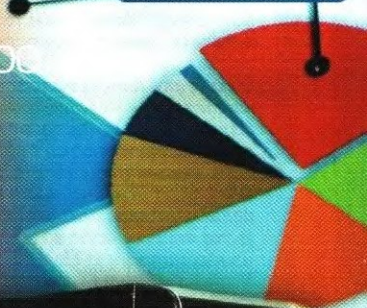
Два ядра.
Делай больше.



Мультитизадачний **GRAND Energy**

На базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6300
MB ASUS Socket 775 i965
Оперативна пам'ять DDRII 1024Mb (667MHz)
Відео 512Mb PCI-E Radeon X1900GT
Вінчестер SATA 2x250Gb Seagate
DVD+/-RW NEC

5710 грн.



Ігровий **GRAND Gamer**

На базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6600
MB Gigabyte Socket 775 i965P
Оперативна пам'ять DDRII 2x1024Mb (667MHz)
Відео 512Mb PCI-E GeForce 7900GT DVI TV-out
Вінчестер SATA 200Gb Samsung
DVD+/-RW NEC

6800 грн.



Мультимедійний **GRAND Delux**

На базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E6300
MB ASUS Socket 775 i965
Оперативна пам'ять DDRII 1024Mb (667MHz)
Відео 256Mb PCI-E Radeon X1600Pro DVI TV-out
Вінчестер SATA 400Gb Samsung
ТВ-тюнер Beholder Behold TV 609 FM
Звукова карта Creative Audigy 2 ZS 7.1
DVD+/-RW NEC

5355 грн.



Акція!

Лише в онлайн-магазині **GRAND.ua** доставка та
налаштування ПК – **безкоштовно!**

WWW.GRAND.UA
Завжди дешевше ніж
у звичайному магазині!

Магазин-склад "Grand", м. Київ,
Чоколівський бульвар, 13, 1 пов.
тел.: 8 (044) 594-7-594
8 (044) 594-7-555



СЛОВО ОЛМЕРА

За прошедшие праздники, с 30 декабря по 15 января, мы посмотрели много глупых новогодних шоу. И теперь нам очень сложно разговаривать на языке разумных гуманоидов. Поэтому мы попросили различных персонажей представить для Intro нашу нехитрую новость.

А новость у нас была такая: «Журнал «Шпиль» № 2» выйдет из типографии в конце января, и вскоре его можно будет найти во всех киосках прессы».

Записано? Можно нам теперь обратно в палату, кушать разноцветные таблетки?

Создатели кинотрейлеров:
«Этой зимой.

Плоть мертвых деревьев оживет под стальными прессами безжалостных машин, перевоплощаясь в НИХ. ОНИ будут стремительно распространяться, захватывая всю страну. И это лишь вопрос времени, КОГДА один из них попадет в ТВОЙ дом. Журнал «Шпиль!». В ближайшем киоске с конца января».

Создатели iPhone:
«Это настоящая революция в области журналов! На одной странице будут И картинки, И буквы! Но главное – страницы можно будет листать. Повторяем – листать! В обе стороны! Да-да! Просто фантастика! Все на колени!»

Создатели S.T.A.L.K.E.R.:
«До релиза осталось совсем немного. Правда-правда! А пока можете занять себя какой-нибудь безделицей, чисто убить немного времени. Например, постройте еще одну Великую Китайскую Стену».

Отдел продаж:
«Это правда хороший журнал! Настоящий вестник игрового мира! Ты же обязательно его купишь? Хорошо-хорошо, конечно же, я тебе верю. Ребята, думаю, можно снимать этого покупателя с электрического стула!»

Создатели Alarm for Cobra 11: Nitro (см. «Ацтой»):
«Обложка не понравилась, типа. Фигово раскуривается и очень фигово тянется».

Люди, отсрочившие релиз PS3 в Европе:
«Где мы? Почему здесь так жарко? И кто эти рогатые существа, которые засунули нас в чан со смолой?»



СОДЕРЖАНИЕ

ИгроPanorama	4
Абзац февраля	6
MeraGame	
Counter-terrorists win!	
– Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	8
Ненормальные кролики против бедняги Реймана: кто кого?	
– Rayman Raving Rabbids	12
Особо опасные лица – Scarface: The World Is Yours	14
HeMeraGame	
Шиза косит наши ряды! – Братва и Кольцо	18
Ждем-с...	
King's Bounty возвращается – Легенда о рыцаре (Battle Lord)	20
Темные воды печали – Sadness	24
Критические дни – Crysis	26
Дайте два! – Army of Two	30
To play or not to play	
Мой остров – моя крепость – Anno 1701	36
Со щитом или на щите! – Войны древности: Спарта	38
Где-то рядом с идеалом – Race – The WTCC Game	40
Живые против оживших – Silverfall	42
Ацтой	
Айда на похороны World Racing!	
Пирожков покушаем... – Alarm for Cobra 11: Nitro	46
Clubничка	
КиберNews	48
Создаем свой C-S Team. Часть 3.	
Психология игры и дальнейшее развитие	50
Code 12 взломан! Раздача призов	52
SoSSySka	
Вскрываем GTA: SA	
Программы для модификации и настройки игры «под себя»	54
Cell-O-Fan	56
Железный boom!	
Обновленный iPod Shuffle: ультракомпактный симпатяжка	57
Мегаруль для хардкорных водителей Logitech G25	58
Animania	
Создание аниме-фигурки	60
Новогодняя аниме-пати: отчет	62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

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

«Шпиль!»

Выдается российско-украинской мовой; щомісячно: від травня 2001 р. № 2 (63), лютий 2007 р.

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

Виконавчий директор

О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писарєвський

Редактор

О. Гусєнко

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокоордінатор

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Бєлих (notna@comizdat.com)

Р. Грєбий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснополський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Реклама не рецензується

і не повертається

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 23.01.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-3134

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ

АД ГТ Телеком

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.telecom.ua

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



АДРЕСА ВИДАВЦІ:

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

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com

Передплатний індекс – 23852

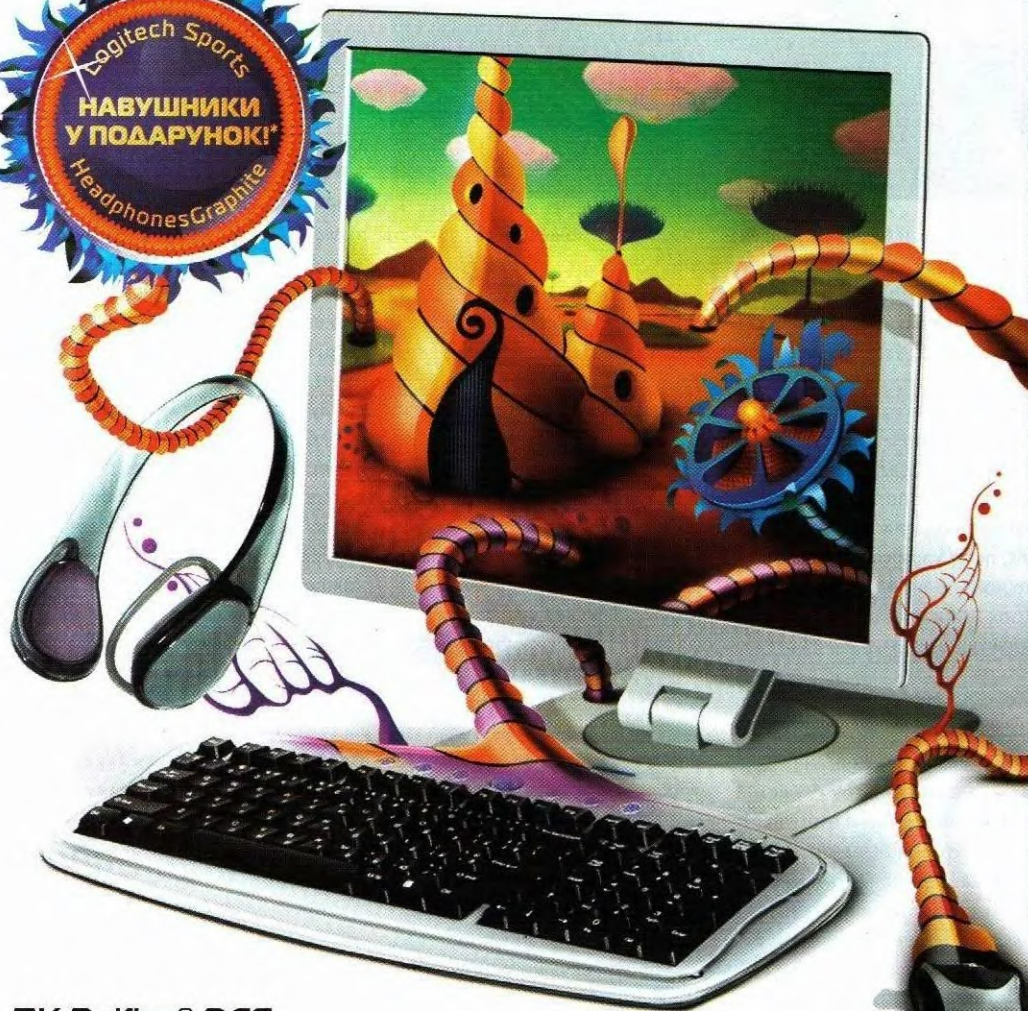
з CD-диском – 01727

Delfics®

КОМП'ЮТЕРИ

ДИВОВИЖНА СИЛА МАЙБУТНЬОГО

Ми втілюємо мрії в твоє сьогодні



ПК Delfics® DCS

на базі двоядерного процесора Intel® Core™2 Duo /
материнська плата на базі чіпсета Intel® 945/ RAM: DDR2 1Gb/ HDD: 250Gb
7200 SATA2/ VGA: ATI X1650PRO 256Mb/ DVD±RW/ вбудований карт-рідер

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

«ГігаБайт»

вул. Червоноармійська,
72 (ТК «Олімпійський»)
(044) 501-23-08
вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15
пр-т Маяковського, 10
(044) 515-84-75
пр-т Московський, 16
(044) 501-03-18
вул. Декабристів, 9
(044) 562-66-99
вул. Тимошенка, 21
(044) 426-17-02

«Домотехніка»

пр-т Перемоги, 45
8 (800) 300-20-20
вул. Р. Окіпної, 3
8 (800) 300-20-20
ТЦ «Караван»
вул. Лугова, 9
8 (800) 300-20-20
пр-т Маяковського, 17
8 (800) 300-20-20
пр-т Московський, 17
8 (800) 300-20-20

Unitrade

вул. Шота Руставелі, 26
(044) 289-20-10
Майдан Незалежності, 2
(044) 461-94-61
вул. Антоновича, 116
(044) 529-85-91
вул. Сагайдачного, 35
(044) 425-15-48
пр-т Перемоги, 70
(044) 205-49-49
вул. Гришка, 3
(044) 206-41-28

Відділ оптового продажу:

DGTech

вул. Ак. Філатова, 1/22,
(044) 528-83-30, 501-60-42

З детальнішими умовами можна
ознайомитися на сайті:
www.delfics.com

а також за телефоном гарячої
лінії: **8-800-501-1000**

Всі дзвінки зі стаціонарних
телефонів безкоштовні.

СИМФЕРОПОЛЬ
вул. Гоголя, 15
(0652) 51-01-68

ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у місцях продажу.

Повний асортимент продукції шукайте у мережах:
Unitrade, ГігаБайт, Домотехніка, Метро, а також у відділі оптового продажу DGTech.
Замовляйте ПК з доставкою на **www.gb.ua**, **www.domotechnika.com**

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

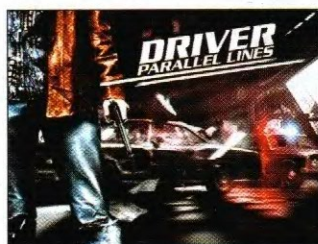
* Подарунком вважається придбання товару за 1 гривню. Термін дії акції з 1 по 28 лютого 2007 року, або доки акційний товар є в наявності. Акція дієсна у київських мережах комп'ютерних салонів «ГігаБайт», «Домотехніка» та «Unitrade». Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входить монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

** 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

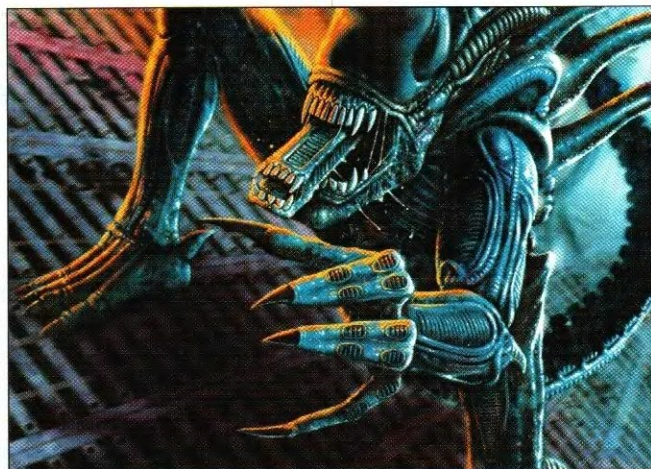


Противоестественные обстоятельства

Чем дальше – тем меньше шансов у «писишников» занять у себя на винте что-то из хитовых игр. Ведь как все было раньше? Ну, совсем раньше. Были приставки, на которых шли убогие игрушки, был ПК, на котором шли хорошие игры, под него и написанные. Потом появился PS2 – под него появились оригинальные игры, и большая часть хитовых игр на эту консоль была портирована на ПК. Никаких проблем! А теперь же – нет, такого больше нет! Каждый производитель так называемых Next-gen консолей старается заполнить для себя хит, причем эксклюзивно. И ладно бы, брались бы они только забытые проекты возрождать, так нет же – они теперь еще и продолжения хитов под себя «столбят», чтоб перетащить обладателей мышек и клавиш в свой стан. А страшно у нас сами знаете какая, все-таки больше у нас (и несравненно больше!) геймеров-писишников, чем геймеров-приставочников.



В данных обстоятельствах приходится привыкать ко всякому. Но уж то, что Driver 4 должен был выйти только на Wii – это как-то нечестно... Потом, правда, произошло нечто, что заставило нас верить в светлое будущее игр на ПК: на сайте www.esrb.org, если задать в строке поиска Driver: Parallel Lines (именно такое название утряслось за четвертой версией игры), можно обнаружить, что это игра с «темой наркотиков, сильным проявлением насилия, частичной обнаженностью, сексуальными темами, матерным языком, кровью», – в общем со всем тем, что так ценят игроки, – сначала получила рейтинг «Для взрослых» на плат-



формы Xbox и PS2, где ее и выпустила Atari, а теперь, когда ее перекупила Ubisoft, получила такой же рейтинг для Wii и... Windows PC. Это уже кое-что!

В то же время популярный футбольный менеджер UEFA Champions League 2006–2007, о котором говорили, что он выйдет под кучу консолей и под ПК, пока характеризуют только как «прекрасную игру для Xbox 360». Трепещем, любители еврокубков!

«Чужой против...» кого?

Приятным воспоминанием можно назвать игру «Чужой против хищника» и вторую ее часть. Вторая была особенно хороша. За свою атмосферность и необычность геймплея она навеки заслужила свое место в зале славы компьютерных и видеоигр. Ведь правда: настолько интересно воплотить в игре отличия в поведении, возможностях тела, зрении, оружии трех разных форм жизни, сплетая это в одну сюжетную нить – для такого нужно быть настоящим талантом, если не гением. Кто-то выбирал для себя карьеру Хищника – из-за потрясающего оружия, невидимости и необычных возможностей зрения. Кому-то нравилось быть Чужим – бегать по стенам и потолкам, делать умопомрачительные рывки, убивая врагов с помощью более совершенного, чем акулы, тела. Кто-то старался остановить всю эту инопланетную нечисть, воплотившись в морпеха... Да, были времена!

Адски жаркое лондонское лето

На сайте www.hellgatelondon.com чуть ли не ежедневно появляются новые скриншоты, рендеринговые арты, новости о будущем (надеемся) мега-хите Flagship Studios. Со словами «Zoh my god!» (что бы это значило?) разработчики заявили, что игру обязательно стоит ждать летом. Задержек не будет.

А пока несколько подробностей по игре. Что и говорить, самый-самый экшен-РПГ всех времен Diablo 2 возродится «душой» в этом проекте, который ведет идеологический лидер создания того самого Diablo. Игра во многом будет похожа на своего прародителя: тут будет одиночное прохождение, будет онлайн-овый мультиплеер, который, правда, в традициях World of Warcraft будет «просить кушать» каждый месяц, будет возможность прохождения кооперативно... В скором времени стоит ожидать демо-версии (а-а-а!), которая будет, надеемся, еще и онлайн поддерживать.

Кто знает, может быть, они вернутся?

По адресу www.sega.com/alien находится страничка будущей игры, о которой сейчас известно очень мало: ее будет делать Gearbox Software, это будет шутер от первого лица – всё. Тут же имеется новость, что по той же лицензии Obsidian Entertainment будет делать RPG. Платформами названы платформы Next-gen... Но в форумах ходят упорные слухи и про выход на ПК.

Спросите нас, чего мы больше ждем из этих двух игр, и мы затруднимся ответить! Gearbox – это Half-Life, Halo, Brothers in Arms, а Obsidian – это Star Wars: Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2... Если у Gearbox получится что-то вроде атмосферности F.E.A.R. и Doom 3, тогда мы за FPS. Если Obsidian сможет атмосферу фильмов серии «Чужой» вставить в Neverwinter, что ж, может, и RPG.

Великий фильм, хорошие команды... Пожелаем им творческого подъема и ждем!

Сейчас больше всего хочется узнать, какие будут гильдии, классы, оружие (ведь артов на сайте и описаний этих вещей маловато)... В общем, как в старой доброй «Диабле» – насколько «решает шмот» и «кто будет танком, а кто Damage Dealer'ом»? Хотелось бы, конечно, развернутых интересных квестов, многоступенчатую прокачку с профессиями, хорошую экономику и боевой баланс. Эх, тема-то какая благодатная – «Футуристический постапокалиптический Диабло!» Грех запороть!



Комп'ютерний світ

Розважайся разом з DiaWest!

технологія зворотного зв'язку по зусиллю
педалі газу і гальма

Кермо Logitech Formula Force Ex

441 грн.



точний пристрій управління тягою

11 програмованих кнопок

скорострільний курок



Джойстик Logitech Wingman Attack 3

169 грн.

Комп'ютер DiaWest P-Hyperion
Процесор Intel® Core™2 Duo
Системна плата i945P
Відеокарта GeForce 7600GS
Диск 250 GB
Оперативна пам'ять DDR2 1GB
DVD+/-RW

3999* грн.



*Ціна вказана лише на комп'ютер, без урахування ціни монітора

Intel, Logitech, Intel, Intel, Leap ahead, Logitech, Intel, Leap ahead, Intel Inside, Logitech, Intel Inside, Intel Core 2 Duo Inside з повними знаками чи задовольняють товарним знакам корпорації Intel та її дочірніх в США та інших країнах.

м. Київ:

пр. Московський, 8 (Декор сервіс)	т. 468-00-75
пр. Московський, 8 (завод "Маяк")	т. 464-8-465
пр. Московський, 21	т. 251-11-14
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. 40-річчя Жовтня, 46/1	т. 527-99-00
пр. Перемоги, 136 (ТЦ "VMB")	т. 241-69-31
вул. Олени Теліги, 8	т. 251-11-15
вул. Княжий затон, 2/30	т. 501-48-51
м. Львів: вул. Катедральна, 3 (пл. Ринок)	т. 255-00-86
м. Івано-Франківськ: пл. Міцкевича, 14	т. 50-11-61
м. Дніпропетровськ: пр-т К. Маркса, 92	т. 34-06-04

м. Кривий Ріг: пр-т Гагаріна, 15	т. 74-55-47
м. Донецьк: вул. 230-ї Стрілкової Дивізії, 9	
м. Суми: вул. Червона площа, 3	т. 61 02 62
м. Хмельницький: Проскурівського підпілля, 1	т. 78-70-79
м. Кіровоград: вул. К. Маркса, 38/33	т. 321-504
м. Миколаїв: пр-т Леніна, 74б	т. 47-77-74
м. Херсон: вул. Суворова, 1а	т. 26-48-10
м. Луцьк: вул. Лесі Українки, 46	т. 77-43-08
м. Рівне: пл. Короленко, 1	т. 62-10-43
Інформаційна служба DiaWest:	
Київ	тел. 8 044 251 11 11
Україна	тел. 8 800 302 302 0
(дзвінки в межах України безкоштовні)	

DiaWest - найбільша мережа магазинів комп'ютерної техніки в Україні!

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



Абзацы февральские, вкусно поджаренные на медленном огне

Волкодав:
Мсть Серого Пса
Action/RPG

Издатель: «Акелла»
Разработчик: Primal Software

Системные требования:

Процессор 1,0 ГГц
Память 256 Мб
Видео 64 Мб DirectX 9

Итак, самый, пожалуй, крупный медиа-проект на территории СНГ вышел на финальную стадию – после серии романов о Волкодаве и выхода полнометражного художественного фильма в продаже появилось сразу три игры по мотивам мира Волкодава. Первой по времени выхода и по качеству стала «Мсть Серого Пса».

Эта Diablo, хоть издатель и назвал ее ролевой игрой, дает все, что нужно для настоящего драйва: во-первых, «шмот», во-вторых – оружие, в-третьих – толпы вражин, которые не ждут своей очереди, чтобы попасть в ад, а бросаются ватагами по два десятка лиц на вас с целью получить заслуженных фитилей в одно место.

К сожалению, ролевая система действительно подкачала, но для «диаблоида» она особо и не нужна. Тем не менее в игре, где «качаются» всего четыре характеристики, есть несколько альтернативных концовок. Игра проходится на одном дыхании за два-три дня, после чего вы можете продолжить бегать по красочному миру и валить врагов пачками, покупая все более и более мощные «воины» и надевая самую красивую броню.

Фанаты фильма наверняка порадуются тому, что в игре использованы элементы сюжета книги, а продвинутые «манчкины» найдут для себя в этой

игре целое ведро адреналина, комбосы и красивую графику.

Волкодав: Последний из рода Серых Псов
Action/RPG

Разработчик: Meridian'93
Издатель: «1С Украина»

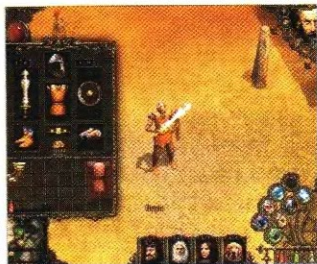
Системные требования:

Процессор 1 ГГц
Память 512 Мб
Видео 64 Мб

«Чтобы стать волкодавом, нужно совсем немного: потерять дом, свободу и семью». Официальный сайт этого «диаблоида» говорит о том, что главный герой потерял все, зато обрел новую жизнь и новых друзей. Упоминается также и миссия героя: с древним клинком в руках отомстить всем врагам и найти Небесные Врата. Не упоминается одно: потеряв все, главный герой взамен получил славу. Сначала о нем написали книгу, потом сняли фильм, и теперь он повторно попал в кибернетическую реальность.

К сожалению, совсем невыразительная графика с невразумительными тенями, а также прямолинейность сюжета и однообразие игрового процесса несколько портят впечатление от игры, но есть в ней интересные и красивые моменты.

Чем хороша эта игра? Количеством «шмоток», которые украсят любой «диаблоид», причем, надевая очередную шмотку или беря в руки новый супер-



меч, вы это видите не только в табличке, где указана защита и сила удара, но и на самом персонаже. В игре можно развивать не только базовые характеристики и умения, но и фиты. Также радует обилие врагов, причем с самого начала попадаются очень мощные экземпляры, которых щелчком по носу не убьешь.



А фанаты фильма и серии книг получили себе еще одного ручного «волкодавчика» для воспитания, что радует, в свою очередь, их.

Волкодав: Путь воина
Action

Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: «1С Украина»

Системные требования:

Минимальные:
Процессор 1,2 ГГц
Память 256 Мб
Видео nVidia Geforce 4 (не MX) с 64 Мб памяти или ATI Radeon 8500 с 128 Мб памяти
2,2 Гб свободного места
DirectX 9.0c
Рекомендуемые:
Процессор 2,5 ГГц
Память 1 Гб
Видео 256 Мб памяти
2,2 Гб свободного места
DirectX 9.0c

Третья игра серии, пожалуй, оказалась самым слабым звеном в «триптихе» Волкодавов. Опять же графика, опять же враги-простаки, снова неинтересные боссы. Однопользовательская игра по сюжету происходит на удивление быстро и легко.



В то же время присутствует оригинальный саундтрек к фильму (его немного, но он есть), интересные локации (некоторые – новые, придуманные специально для игры), полезные однопользовательские миссии и развитие навыков героя. Развитие, к сожалению, проходит без вашего участия, и толпы врагов не добавляют игре атмосферности, поэтому она будет интересна, наверное, только фанатам серии книг и фильма «Волкодав».



Овцегонки
Гонки на овцах

Разработчик: Black Sheep Studio
Издатель: «1С Украина»

Системные требования:

Процессор 1 ГГц
Память 256 Мб
Видео 32 Мб

Бе-бе? Ме-ме! Овцы, которых наши читатели, должно быть, помнят по демо-версии, пришли во всеоружии! Собирайте своих друзей в отару и сразитесь на одном компьютере в режиме сплит-скрин в этих гонках на выживание. Когда



в последний раз вы играли с кем-то на одном компьютере в многопользовательскую игру? То-то же!

Овцы похорошели, их стало много (11 разновидностей), они многому научились. Гоняя, как ежик Суперсоник, по высокогорным пастбищам и собирая разные бонусы, они потихоньку выходят из-под контроля и начинают жить своей жизнью... Главное – не забывайте использовать бонусы, и вы легко оставите всех своих соперников позади!

**Блицкриг 2:
Освобождение
RTS**

Разработчик: MindLink Studio Ltd.

Издатель: «1С Украина»

Системные требования:

Минимальные:

Процессор 800 МГц

Память 128 Мб

Видео GeForce2/Radeon 9000 32 Мб

3 Гб свободного места

Direct 9.0

Рекомендуемые:

Процессор 2,2 ГГц

Память 512 Мб

Видео GeForceFX/Radeon 9700 128 Мб

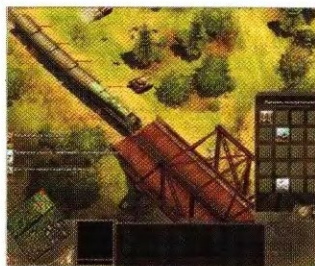
3 Гб свободного места

Direct 9.0

Украинские разработчики снова порадовали любителей истории и военной истории в частности. Мы снова переносимся на поля сражений Вто-

рой мировой войны, чтобы стать участниками боевых действий 1943–44 годов на территории Италии и Франции.

В нескольких миссиях мы сможем сыграть также на стороне союзнических армий, пытающихся выдавить фашистов с плацдарма, а потом стать по другую сторону линии фронта, и постараться переломить ход сражения и добиться армией



Германии и союзников Гитлера победы над «нашими».

Сражения доступны не только в стратегическом режиме, когда вы командуете отдельными юнитами, но и в тактическом, когда ваши пешки – куда большее количество боевых единиц! Интересный режим в стиле «царя горы» – Domination, станёт, наверное, люби-



мым режимом в сетевых баталиях с друзьями.

Разработчики снова постарались, и к технологически выверенному арсеналу, который знаком нам по прошлым сериям игры, добавились новые единицы техники, что сделало игру еще более разнообразной.

**Герои Lego Bionicle
Action**

Разработчик: Traveller's Tales Ltd.

Издатель: «Одиссей»

Системные требования:

Процессор 1,5 ГГц

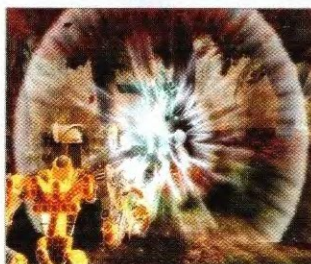
Память 256 Мб

Видео 64 Мб

Вы еще не поняли? Да-да, это же Bionicle Heroes пришли к нам в виде DVD на русском языке! Для тех, кто еще не в курсе – герои серии LEGO Bionicle оживают в этой



игре. Наша задача добыть Маску Жизни – древний артефакт, делающий его обладателя чуть ли не всесильным. Но Маска Жизни – не банан, чтоб купить его в овощном отделе магазина. Она спрятана на загадочном острове Войя Нуи, который



затерян в океане, и вы в лице шести героев Иника, воплотившими в себе стихии огня, воды, земли, льда, воздуха и камня, должны преодолеть сопротивление злодеев Пираков, чтобы добыть артефакт.

Приключения на острове будут просто феерическими, так что запасайтесь попкорном, и вперед, к победе Добра над Злом!

Как достать соседа 3.

В офисе

Аркада

Разработчик: VZ. lab

Издатель: «Руссобит-М Украина»

Системные требования:

Процессор 800 МГц

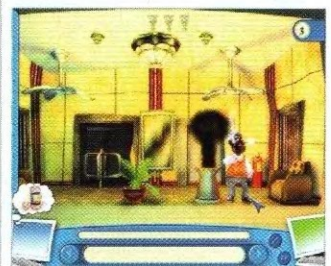
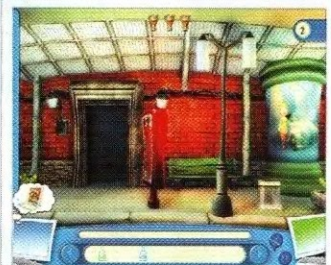
Память 256 Мб

Видео 32 Мб

Сосед Вади, которого мы доставали в двух предыдущих частях игры, устроился на приличную работу. Конечно, наш герой не оставил это без внимания и отправился к любимому соседу, чтобы и на работе не дать ему покоя.

Ничего не подозревая, сосед Вади работает в своем офисе, он в хорошем расположении духа и веселом настроении. У него все хорошо. Было. До прихода Вади с его непреодолимым стремлением сделать какую-нибудь пакость. Теперь о работе можно забыть навсегда, потому что в офисе появился Вадя!

Игра нас радует не только хорошей графикой и трехмерными уровнями, но и большей свободой действий. В остальном, как и прежде, это один из лучших вариантов оторваться на соседе и избежать разговора с участковым.



PC

PS3

PSP

X360

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Action/shooter

web: www.rainbowsixgame.com

Разработчик: Ubisoft Montreal

Издатель: «Руссобит-М Украина»

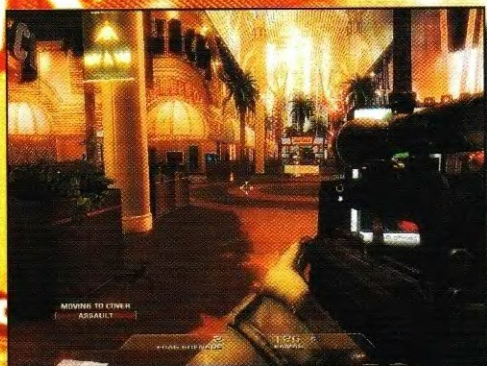
Системные требования:

Процессор 3 ГГц

Память 1024 Мб

Видео 128 Мб

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS



Counter-terrorists win!

Когда ты должен стрелять – стреляй, не разговаривай.

Х/ф «Хороший, плохой, злой»

Next-генная инженерия в действии

Ну вот, в общем-то, и все. Добрались до нас, закоспелых писишников, игрушки на приставки нового поколения. И как оно? Неплохо, братья и... еще раз братья (потому что геймерши, к сожалению,

в нашем мире явление редкое). Очень неплохо, сочно, ярко и зрелищно... Да уж, нынче товарищи забугорские ваятели готовы костями лечь, чтобы благодаря зрелищу на экране у игрока произошла остановка сердца, а челюсть падала вниз с третьей космической.



Радужный прием

На самом деле новый Vegas – это уже не Rainbow Six, каким его знали наши деды. Помните, как раньше приходилось два часа сидеть над картой, завязывая извилины в морской узел в попытке придумать маршруты для команд спецназовцев? Чтобы они красиво влетали в помещения, увеличивали содержание свинца в организме у всевозможных бяк, спасали заложников и при этом сами не ловили выпущенные террористами пули. А потом запускаешь игру, пять минут раша, game over и load game. Снова пыхтишь у монитора, выдумывая еще более изощренный план наступления на свои же грабли... Помните? Забудьте! Добрые хирурги из Ubisoft решили, что в теле у пациента подозрительно много каких-то ненужных органов, и отрубили кое-чего по вкусу. Причем отрубили к чертям.

Фанаты серии, глотая слезы, несут на могилу тактического планирования и вспомогательных отрядов бойцов по большущему букету. Всё, теперь нету... Теперь бегаем тремя крутыми хлопцами (а иногда и меньшим коллективом) из специального отряда по борьбе с терроризмом «Радуга Шесть» и используем всякие мелкие тактические приемчики. Слава богу, хоть пару приказов подопечным отдать все-таки можно. Они, кстати, играют роль вполне вежливых болванчиков, которые послушно подгребают за тобой и, однако,

не совсем вежливо вышибают из черепных коробок террористов содержимое. Можно также смело забыть и о штурме помещения с разных сторон. Теоретически его нужно проводить, но на практике гораздо веселее просто заломиться в одну дверь всей тусовкой и в хорошо зарекомендовавшем себя стиле Джона Джея Рембо превратить присутствующих в комнату в месиво. А потом уже задавать вопросы.

Вероятно, за такое коварство и подлое упрощение геймплея заядлые фанаты объявят Ubisoft джихад... Зато на RS:V обратит внимание братия геймеров, которых раньше отпугивал хардкорный игровой процесс. Ибо, что бы там ни утверждали пустозвоны всех мастей и раскрасок, в плане играбельности Rainbow Six ничего не потеряла, а, скорее, даже наоборот. Бегать и стрелять стало на порядок веселее, а главное – проще и понят-

нее. За что разработчиком большое человеческое спасибо.

Death in Vegas

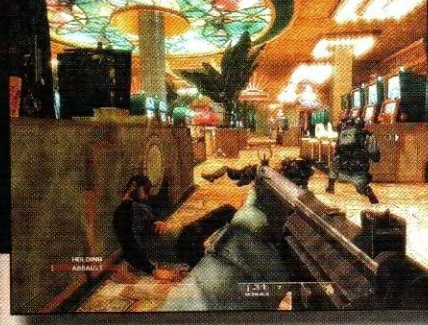
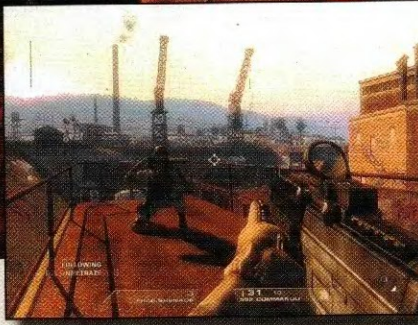
Арсенал и набор хитрых гаджетов и прочих умений наших бойцов не поражает воображение, но всего этого добра вполне хватает, чтобы выбивание дури из недругов не показалось пожужавшей жвачкой. Игра начинается в Мексике, и поначалу дизайн уровней подозрительно напоминает о родственнике по отцовской линии – Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter. В общем-то, тут ничего особенного и захватывающего нет, обыкновенное kill'em all с легким привкусом тактики. Но вот когда мы попадаем в Лас-Вегас, тут уже небогатый набор способов смертоубийства предстает перед нами, и вы

Том без Джерри

Томас Лео Клэнси

Этот веселый дядька прославился на все США и другие, но уже менее прекрасные страны, серией своих остросюжетных политических детективов вроде «Охота за Красным Октябрем», «Игры Патриотов» и «Радуга Шесть». Сюжет большинства его книжек прост – злобный враг коварно нападает на Соединенные Штаты, пока американские самолеты мирно бомбят города злобного врага. После чего США начинают спасать мир от интриг проклятых русских, возжелавших жажнуть большую ядерную ракету по Штатам.

Также Том является основателем студии Red Storm Entertainment, которая предположительно должна была делать игры по его книгам. Из трех серий, вышедших под его именем (Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell), отношение он имеет только к первой, поскольку занимался написанием сюжета к первым играм «Радуги». В разработке других проектов непосредственного участия не принимал, но многие персонажи и главные события этих игр позаимствованы из его романов.



всей своей красе. Оружие, в принципе, ничем особенным не отличается – его немного, но норму по отправке супостатов к Аиду оно перевыполняет. А самое приятное, что процесс раздачи путевок в ад не стопорится постоянно заканчивающимися боеприпасами – после зачистки помещения от неверных можно смело пошарить по телам покойных, собрав трофеи.

В помощь «геноциду» весомо идут всевозможные тактические хитрости, которые местами применять не только приятно, но и необходимо. Разумеется, есть старая добрая штурмовая фишка – «открыл дверь, швырнул гранату и побежал дальше». Впрочем, если граната была световая, то желательно быстренько сделать из террористов суфле, пока они бегут в разные стороны, словно слепые котята.

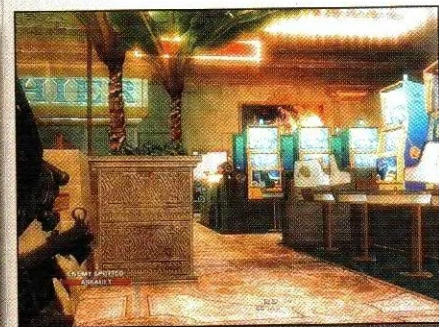
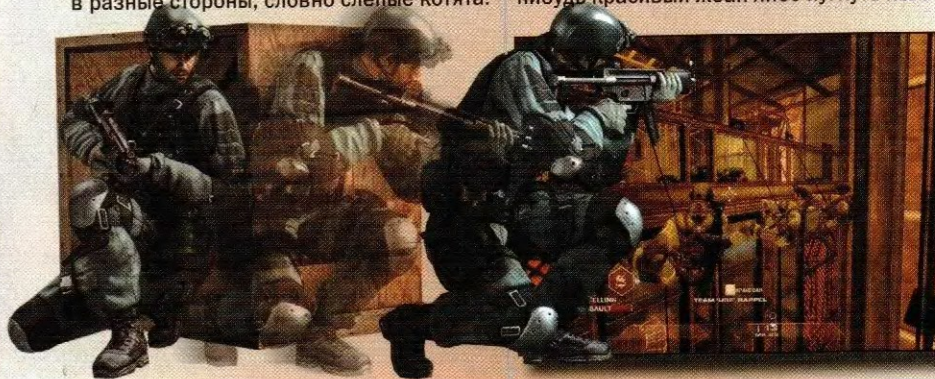
Хотя прежде чем вваливаться, раздавая свинцовые подарки, можно подсунуть под дверь камеру и глянуть, чем же там занимаются проказники-супостаты.

Приятной инновацией стал трос, позволяющий болтаться под потолком с пользой для дела. А еще можно хитрым образом зайти в комнату в стиле «окно в Европу прорубил и террористов всех убил». Чертовски весело на самом деле!

Для того чтобы не нахвататься инородных металлических тел, нужно часто пользоваться «режимом танка» и прятаться в укрытиях. Особенно, если впереди засада. Благо, протезе с легкостью прижимается к стене и подобным объектам, из-за которых можно высунуться и повесить кому-нибудь красивый жбан либо пугнуть него-

дзяв слепой очередью. Но самое смешное, что негодяи-то эти тоже не лыком шиты и тоже высовываются из укрытий с целью метко разукрасить стены твоими мозгами. В общем, искусственный интеллект не подкачал, причем как союзнический, так и неприятельский. Террористы не страдают острой формой героизма и не спешат выскочить тебе навстречу, пока ты разряжаешь в них обойму. Они умело ведут перестрелки и не собираются играть в камикадзе. Союзники по меткости им не уступают, хотя она у них тоже приличная, но и, что самое приятное, не стараются разместиться между тобой и моджахедам, схлопотав двойную порцию свинца.

Теперь в Rainbow Six смерть бойцов и тебя, родимого, не является фатальной.





Vegas o Vegas'e

Главный судья чемпионата по компьютерным играм (World Cyber Games) в Украине Геннадий «Vegas» Веселков рассказал нам, что думает о новой Rainbow Six.

Ну что ж, RS: Vegas получился весьма зрелищным и игральным. И это, по моему скромному мнению, главное. Конечно, можно горько высморкаться в жилетку, что, мол, от «Шестой Радуги» почти ничего не осталось... Но не стоит. Ну и что, что тактическое планирование операций сведено до примитивизма? Зато играть по-настоящему интересно.

То есть если твоего товарища не дай бог подстрелили, ты на форсаже мчишься к нему и вкалываешь шприц с какой-то гадостью. И по старой доброй традиции, начатой еще Star Wars: Republic Commando, через пару секунд вояка возвращается в строй, показывая кукиш старухе с косой. На самом деле это совсем даже не облегчает игру, потому что враг не дремлет, и в попытке вернуть к жизни павшего сотимовца под подбадривающим огнем противника может погнеть весь отряд.

Вай!

Ну что еще можно сказать о графическом исполнении? Next-gen, однако. Картинка очень хороша. Текстуры симпатичные и яркие, натянуты на каркас уровней и игровые модели вполне умело. Дизайнеры тоже постарались на славу, напихав уровни всеми этими мелочами, которые не особо-то и важны, но дарят проекту немалую долю атмосферности. Игровые автоматы светятся и бикают, интерьер комнат подобран со вкусом и, к счастью, без применения зловредного copy&paste. А как выполнен ночной Vegas с высоты полета на винтокрылой птице – ах, красотища! Да и эффекты под стать ей.

Выглядит прилично и стрельба, но ничего революционного в ней нет. Взрывы сделаны на все двенадцать: бахнет громко и с щедрыми всплесками огня. В наличии также игры со светом, причем ведутся они по высшему разряду. Опрятная анимация не вызывает тошноты, напротив, она прибавляет реалистичности. Можно даже поверить, что это происходит не у тебя на экране, а в реальном мире – ведь спецназовцы и террористы двига-

ются, словно живые люди, а их мимика вызывает восхищение.

Но симпатичная графика – это одно дело, а вот кто действительно правит бал в RS:V, так это Его Величество Звук. Seriously, давненько уже не приходилось мне слышать в игре настолько проработанный саунд. Мало того что по шуму можно определить, откуда на тебя вывалится очередная порция мальчишек для избиения, так девелоперы вообще озвучили все, что только можно.

Особенно хорошо получились стрельба и взрывы. Опять же, в наличии детализация мира, но уже в плане аудио. Если подкрасться тихонько к террористам, можно услышать, как они ругаются, спорят, шутят, рассказывают о своем генеалогическом древе и в какие формы сексуальных отношений они вступали с близкими и предками

друг друга – болтают на разные темы. Блеск! Благодаря этому серьезно погружаешься в атмосферу.

Go-go-go!

Короче говоря, любители отвязной пострельни без лишних разговоров будут очень рады. Тем паче, что процесс разнобразится легким привкусом тактики. Но это уже не Rainbow Six. Все консерваторы и прочие заядлые фанаты серии могут пустить себе пулю в мозг от горя... Но я бы не советовал этого делать. Во-первых, это немножко больно, а во-вторых, игрушка действительно стоит того, чтобы потратить на нее свои кровные. Король умер, господи, да здравствует Король! Классная графика, великолепный звук, вездесущие скрипты, которые здесь как раз очень даже к месту, и полища недругов за дверьми – что еще надо для полного счастья? Только хороший ствол.

Шайтан, 1-3 до гроба



PC
PS2
PS3
XBOX
X360
Wii



Rayman Raving Rabbits
Набор аркадных мини-игр
web: raymanzone.us.ubi.com

Разработчик: Ubisoft

Издатель: «Бука»

Системные требования:
Процессор 1,5 ГГц,
Память 256 (512) Мб
Видео 64 Мб

Ненормальные кролики против бедняги Реймана: кто кого?

Эти сумасшедшие кролики украли моего маленького друга, Глобокса. А я, весельчак Рейман, должен его вернуть. Дабы они его не сожрали или не сделали с ним еще что-то плохое (фантазии у ушастых хватит, уж поверьте!), Рейман должен развлекать эту толпу кроликов-психов. Иного выхода нет, ведь иначе они не выпустят малыша Глобби.

ТетРис нового поколения

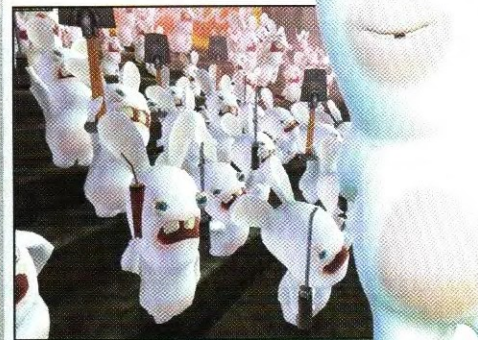
Часто ли вы играете в мини-игры, сделанные с использованием Flash-технологий, или другие простенькие аркады? Наверняка многие из вас ответят отрицательно, ведь «казуалки», как правило, быстро надоедают своим однообразием. Трудно поверить, но динамичный геймплей Rayman, который не заставит скучать даже самого требовательного игромана, только мини-играми и наполнен! И они, что интересно, не надоедают. Может, этого достигли благодаря юмору, а может, скуку развевают именно тупые кролики, которые то и дело нас дразнят и пытаются

вывести из себя. Но главная особенность игр — их динамичность и то, что они практически не повторяют друг друга.

RRR одновременно вышел почти на всех существующих консольных платформах. На Wii он продемонстрирует всю мощь нового манипулятора, владельцы других консолей также не остались в обиде, а вот нам, ПК-шникам, придется довольствоваться тем, что есть. А есть то, что без нормального геймпада в «кроликах» вам делать нечего. Зато с ним будет ой как весело!

Что происходит?

Итак, бедняга Рейман работает на тупых кроликов. Его выпускают на арену, где сотни этих бешеных ушастых созданий орут во все горло и дают несколько заданий. Выполнив их, главный герой отправляется на тропу войны, чтобы освобо-



РЕЙМАН

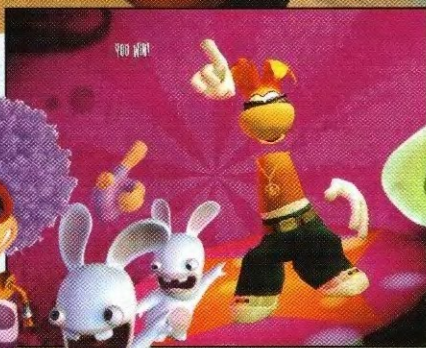
RAVING RABBIDS



дить друга Глобкса из очередной беды. Это вкратце, теперь подробности.

Как вы понимаете, задания, выдаваемые Рейману – это и есть те самые мини-игры, на которых построена игра. Рейману придется танцевать, кидать корову на дальность, обливать кроликов соком, чтобы те захлебнулись, закрывать за ними двери в, простите, туалет, прыгать на скакалочке, да так, чтобы вас с ног не сбили, и делать много чего еще. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд. В мини-играх кролики все время будут вас подначивать, корча страшные мордочки на весь монитор. А особо злостные могут и вовсе на вас напасть. Их оружие – вантуз и мухобойка. Нужно сказать, порой этими страшными приспособлениями они могут ударить очень даже больно.

После очередной серии мини-игр вы попадаете в местное подобие шутера, чтобы выжить из неволи друга Глобкса.



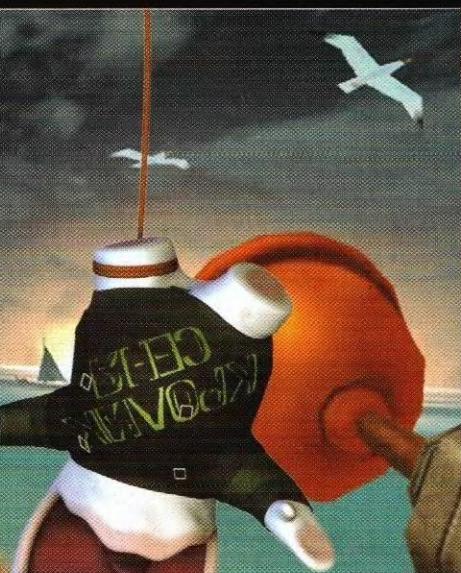
Вам дают многостволку, стреляющую вантузами, и отправляют на улицу отстреливать врагов. Со всех углов начнут появляться кролики самых раз-

ных мастей и размеров, и вы должны будете их атаковать мега-оружием – вантузами. «Вантузомет» иногда приходится перезаряжать, и если во время перезарядки на вас нападёт ушастый, или же вы зазеваетесь, и кролики набросятся на вас толпой, то в лучших традициях жанра вы потеряете одну попытку, которых на каждый уровень не так уж и много. Но у вас есть секретное оружие: если кролик приблизится слишком близко, то можно кинуть в него цепь с капканом и поймать маленького негодяя, а потом запустить бедолагу в группу его друзей, разбросав их в разные стороны.

В конце бойни с пушистыми чудовищами, вооруженными вантузами и мухобойками вас ждет приятная сценка – освобождение лучшего друга из неволи. А потом вас снова отправят в клетку, где, кроме того что передеться и потренироваться на старых мини-играх, можно только снова выйти на арену и начать развлекать толпу психов.

BeRRRдикт

Казалось бы, ничего особенного, обычный набор мини-игр, да и только. Но как же разминаются наши руки, которые, как известно, созданы не для скуки. Например, раскручивая корову для запуска ее в далекое путешествие по возду-



ным просторам, вам придется крутить джойстик геймпада со скоростью звука. На танц-площадке вы будете отрабатывать реакцию, а освобождая Глобкса, – не только ее, но и меткость.

Музыка подобрана хорошо, и качественные композиции известных исполнителей делают из игры настоящее шоу, а вопли кроликов хоть иногда и раздражают, но... как же прикольно они все-таки кричат!



С графикой дела обстоят несколько хуже, и, поскольку «Кроликов» портировали одновременно на все консоли, на ПК вы не увидите мега-аЦких спецэффектов. Но все равно графика очень даже симпатичная. Особенно радует, что локации сделаны с юмором и от души.

P. S. При подготовке этого материала не пострадал ни один монитор редакции, хотя кролики этого добивались всеми способами.



5 копеек

«RRR – штука, конечно, забойно-веселая. Но, если честно, чего-то ей явно не хватает. Тем не менее более стебного способа провести время в этом месяце я, пожалуй, не назову».

Khaj-Tosin



PC

PS2

GC

XBOX

Scarface: The World Is Yours

Симулятор Антонио Монтана

web: www.scarfacegame.com

Разработчик: Radical Entertainment

Издатель: Vivendi Universal Games

Системные требования:

Процессор 1,7 ГГц

Память 768 Мб

Видео со 128 Мб

Особо опасные лица

SCARFACE
 THE WORLD IS YOURS

Господь смилостивится над врагами моими, ибо от меня им пощады не будет.
 Аминь.

Страх и ненависть в Лас-Киеве

С той самой минуты, как я узнал страшную новость – антихристы Radical Entertainment под благословлением еретиков VU Games делают игру по фильму Scarface, причем коверкая оригинальный сюжет, – сердце мое наполнилось гневом. Хуже этого святотатства девелоперов могло быть разве что решение секретного оружия Третьего Рейха (менее известного как Уве Болл) экранизировать StarCraft.

Я был в ужасе. Я был в шоке. Я рвался в офис разработчиков и желал заставить их умыться кровавыми слезами, лишь бы не допустить непоправимого – попираания великого творения кинематографа. Ведь в нем пуля, сделавшая очередную дырку в теле Антонио Монтана, поставила жирную точку в истории самого жестокого и стильного гангстера всех времен и народов.

И знаешь, что, мой любезный друг? Я очень сильно ошибался. Попрошу оаций для Radical, они их заслужили. Потому что Scarface: The World Is Yours – это на самом деле шедевр. Одна из тех немногочисленных гениальных игр, которые действуют на тебя с эффектом писто-

лета, из которого тебе выстрелили сначала в мозг, а потом в сердце.

Жаждете подробностей? Их есть у меня.

То, что не убивает, делает нас сильнее

Тони не умер. Любой другой разработчик получил бы за такое заявление железной линейкой по губам, но Radical настолько мастерски изменили концовку фильма и плавно перевели ее в начало своей игры, что хочется встать и грязно выругаться от восторга. Мощная, грамотная нарезка из фильма скоренько вводит тебя в курс дела и мигом бросает в самый ад – побоище в особняке Монтаны. Ты – Тони – держишь в руках M16 и, поливая неверных отборной руганью, перекрашиваешь стены и потолок своего имения кровью и мозгами. Киллер, который пытался подкрасться к тебе сзади – а в киноленте он сделал это с большим успехом, – валяется в твоём кабинете, остужая в пузе горячий металл из автомата. А ты тем временем несешься прочь из своей обители, сея вокруг свинцовую смерть. Этот жалкий червяк, Соса, хотел убить тебя... Не вышло! Он посеял ветер, а пожнет бурю. Бурю смертей и взрывов. Он попытался раздавить тебя. Ха! Он



просто поднес к своему виску пистолет и нажал на курок. Потому что месть Антонио Монтана – это одна из самых жестоких кар господних.

Мир у твоих ног

Парни из Radical сделали, как сказал бы кто-нибудь из героев фильма, «f###in' impossible», а.к.а. «невозможное, ё-моё». Точно, они взяли невероятную атмосферу «Лица со шрамом» и целиком впили в свою игру. Получилось настолько сочно и смачно, что тебя просто захлестывает с первых же секунд. Ты – уже не ты, а Тони Монтана, и ты катишь в «Ягуаре» по Майямы, а не сидишь у себя перед компом или экраном телевизора с джойстиком в руках. Игра цепляет вмиг, сразу и бескомпромиссно, не оставляя ни одного шанса на спасение. Нажать на «стоп», выключить машину и лечь спать в шесть утра после десятичасовых походов Антонио примерно так же легко, как отрезать себе ногу зубочисткой. Колорит просто непередаваемый – все эти фразочки протагониста, его ругательства и проклятия, места из фильма, старые знакомые, друзья и негодяи... Все это дышит и живет. И ты дышишь и живешь синхронно. К сожалению, Аль Пачино, сыгравший в свое время Монтану, не смог уже с такой бравадой посылать супостатов в далекие края и вообще так бойко строить различные нецензурные речевые конструкции. Потому озвучивал главного

персонажа игры известный в кругах разработчиков дядька по имени Андрэ Соглиуццо. Стоит сказать прямо и откровенно – со своей работой он справился на двенадцать баллов. Просто шик. Он дублирует голос, акцент и интонацию Тони из фильма просто идеально, ругаясь так же искусно и красиво. В общем, как бы пафосно и поносски это ни звучало, это дарует усадлу нашим ушам. Да и в целом звуковое оформление геймы серьезно влияет на игровой процесс, порядком его оживляя. Все происходящее на экране озвучено до мельчайших деталей, а богатейший и ядернейший саундтрек в несколько сот песен сносит тебе голову и завязывает барабанные перепонки узлом.

Но пасаран!

Тони – личность уникальная. Он, например, как Юлий Цезарь, умеет делать несколько вещей одновременно. Вот, скажем, может вести двойной разговор: пока он кроет неприятелей трехэтажными, стволы в его руках поют им зауспокойную. Получается стильно. Но процесс убийства двуногих приматов рода homo sapiens не сводится к убогому геноциду всего, что движется. Нет, мой друг, здесь все намного сложнее. Во-первых, твой протеже не какой-то там шизанутый псих – он не стреляет по простым прохожим и ни в чем не повинным гражданам. Свинцом угощает исключительно представителей кримина-

литета или страшную напасть в погонах и фуражках, возмнившую себя законом и стражниками порядка. Впрочем, все бои выглядят зрелищно и протекают интересно, ведь противники далеко не идиоты и ведут себя соответственно. Офигенно смотрится и «ярость», в режиме которой главный герой валит неверных, словно заправский терминатор. Чтобы ее активировать, необходимо заполнить, кхм, ballsmeter, совершая разные антигуманные действия и издеваясь над врагами (для этого даже имеется отдельная кнопка).

Во-вторых, оружие, которым Тони раздает путевки в ад, можно улучшать. К примеру, УЗИ получает аж три апгрейда – увеличенный магазин, глушитель и уменьшенный разнос. Кстати, в игре имеется также внушительный арсенал колюще-рубящего и прочего безнопилящего оружия, с чей помощью из врагов делается винегрет.

Ну и, в-третьих, альтер эго, встав к врагу вплотную, любит совершать какой-нибудь красочный, но смертельный фокус. Например, звездануть хорошенько гада по ногам и выстрелить ему в голову. Сочно. Жестоко. Неотразимо.

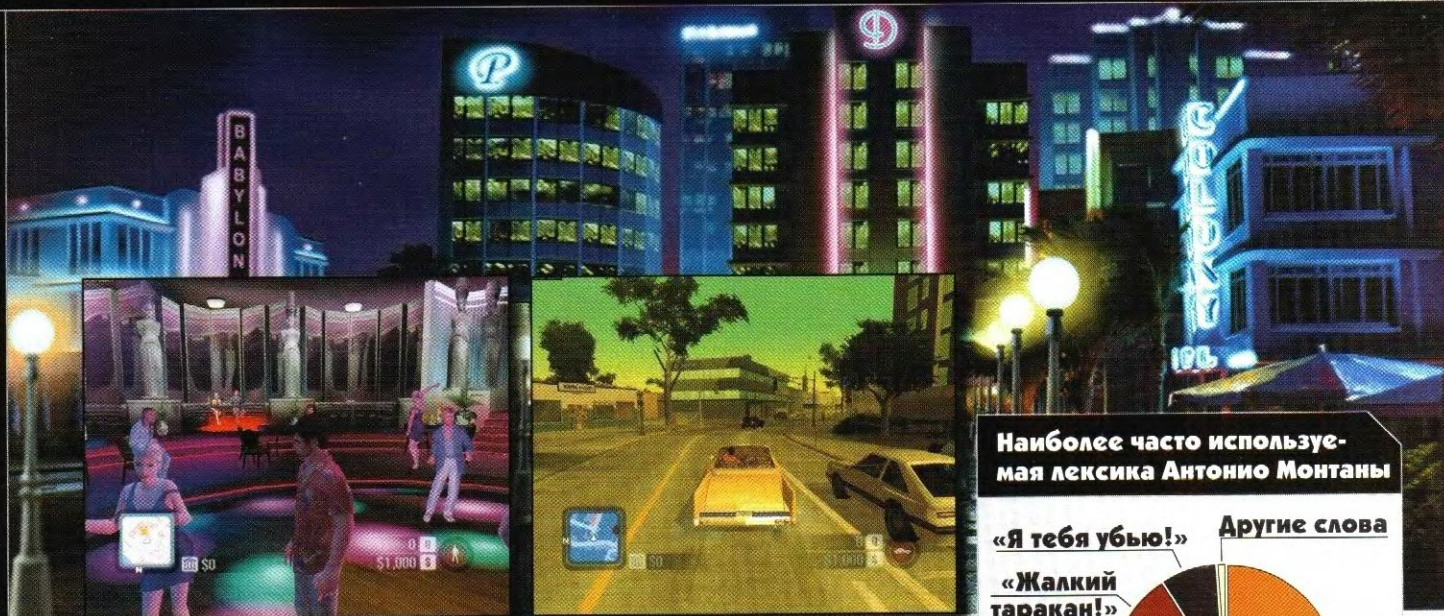
Только вот огнестрельные разборки и прочие драки с применением тактической боевой техники вызывают нешуточный интерес у представителей охраны правопорядка, которые на подобные мероприятия по старой доброй традиции GTA слетаются, как мухи известно на что. Вот только в отличие от того же «Автовора», тягаться с ними – занятие для истинных камикадзе, поскольку пара отрядов спецназа и вертолет быстренько намотают кишки провинившихся на лопасти.

Ничего личного, просто бизнес

Как и в выше упомянутом красноречивом Grand Theft Auto, в нашем распоряжении

Великий Аль

Аль Пачино, как любой уважающий себя гений, не такой, как все. Сейчас он живет в своем загородном доме, не любит ни с кем общаться, просто ненавидит давать интервью и считает славу за оскорбление. Зато он обожает кофе, Чехова, Шекспира и театр. Никто бы никогда не подумал, что этот мальчишка, выросший на вонючей улочке Бронкса в Нью-Йорке, когда-нибудь станет той личностью, которую будет боготворить Голливуд. Несмотря на то что у Аля за плечами не одна дюжина гениальных ролей, американская киноакадемия остановила свой выбор на нем лишь раз, вручив одного единственного «Оскара» за «Запах Женщины».



целый город Майями, город-попратим нашего украинского Канева (Майями у воды, и Канев местами тоже не заасфальтирован). Игровой мир довольно обширный – сам город, в котором можно встретить исторические места из фильма а-ля клуб «Вавилон» размером примерно с Vice City. Но можно также посетить несколько расположенных неподалеку островов примерно такого же размера. Так что «ого». Перемещение по улицам позаимствовано у «Автора» – нам можно наяривать пешком много миль, а можно просто экспроприровать любую тачку у ее законного владельца, пользуясь волшебным словом «пожалуйста» и не менее волшебным пистолетом, наведенным на водилу.

Но гонять на больших скоростях и заниматься увлекательным смертоубийством желательно не просто так, а во время заданий. Нам предстоит заново отстроить свою империю, попутно выполняя как сюжетные миссии, так и совершенно не связанные со сценарием, призванные лишь увеличить количество звонких монет в кармане. Империя наша может быть самая разная – мы вольны покупать магазины, бары, рестораны, притоны, студию звукозаписи, etc. – короче говоря, любую недвижимость. А после можно, скажем, там еще и наркоту продавать для увеличения капитала. Но на «недвижимое имущество» постоянно совершаются налеты мерзкими завистниками и конкурентами, так что приходится мчаться во

всю прыть на подмогу, чтобы хулиганы серьезно не нашкодили бизнесу.

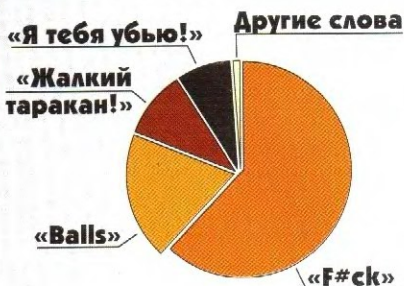
Опять-таки, большое внимание уделяется белому порошку, на поставку которого нам предстоит заключать специальные контракты во время миссий, больше смахивающих на Третью мировую. Доехать до аэропорта, полететь на остров, пробиться сквозь полчища местных банд, купить товар, проворваться назад, привести на склад, а потом уже развести мелкие порции по точкам. Очень захватывающе, но местами слишком уж сложно, просто до боли в зубах.

В игре имеется куча мелочей, неслабо разнообразящих игровой процесс. Например, система рейтинга, которая серьезно влияет на статус нашего протеже в городе. Или возможность завести девушку. Или – потрясающая фишка – нанять себе помощника, водителя, киллера или других полезных истуканов, за которых ради смеха можно даже поиграть. К тому же, при достаточном количестве хрустящей зелени, всегда можно организовать подвоз боеприпасов или транспортных средств к месту нашей дислокации. А какая это прелесть – выбирать разные гламурные штучки для того, чтобы обставить свою обитель чем-нибудь эдаким! Да, кстати, выгода сделки или, например, вероятность того, отпустит нас коп или конфискует оружие и попросит денег на пончик, зависит исключительно от нас – нужно в определенный момент нажать кнопку на специальной шкале по мере ее заполнения. От того, смогли ли мы это сделать правильно, и будет зависеть результат.

И о погоде

Все дифирамбы такой замечательной, казалось бы, игре Scarface: The World Is

Наиболее часто используемая лексика Антонио Монтаны



Yours мы уже воспели, теперь можно и немножко поплевать. Впрочем, не особенно и хочется, хотя есть за что. Вот, скажем, графика. Многие облили ее помоями и заявили, что из-за нее игра – ацтой... а зря. На самом деле она вовсе даже не страшненькая, просто уже порядком устаревшая. Тем не менее дизайн и внимание к разным мелочам, несмотря на малехо корявые эффекты и угловатые текстуры, заслуживают наивысшей похвалы.

А еще, когда впервые садишься играть на компьютере, начинаешь тихо ненавидеть разработчиков за деревянное управление. Но, в принципе, минут за двадцать к нему все же привыкаешь и особого дискомфорта на ПК не испытываешь. А вот счастливые обладатели приставок – увы и ах – во время убого реализованной стрельбы не раз вспомнят Radical Entertainment совсем незлым и очень тихим словом.

БЭНГ-БЭНГ

Не буду больше растекаться по древу... Вот она, истина: Scarface: The World Is Yours – это действительно обалденная игра с незабываемой атмосферой, великолепным сюжетом, богатым геймплеем и не шибко портящими радость недочетами. Однозначный must have даже для тех, кто впервые слышит имя Тони Монтана. И помните: на самом деле не пуля убивает человека. Человека убивают дырки размером в три четверти дюйма в башке.

Шайтан и прочие гламурные зверьки



5 копеек

«Охренеть. Реально охренеть. Это действительно одна из лучших игрушек, в которые я играл».

Дима [Butcher] Язовицкий

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

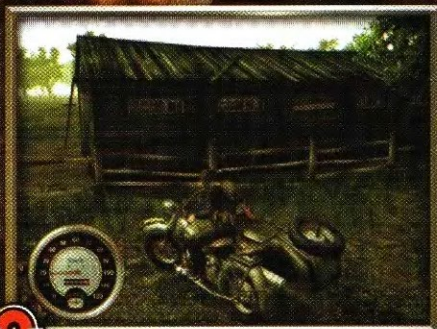
1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Зустрічайте нову гру в жанрі stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

"Один ти не виграєш війну, але можеш наблизити перемогу".



Керована техніка, можливість використання уніформи й унікальна система передачі відомостей між ворогами.



Різноманітні й цікаві завдання, відтворені зі спогадів учасників реальних подій тих років.



Можливість участі в цілком секретних операціях 4 керування ГУКР «Смерш», спрямованих як проти Третього рейха, так і Союзників.



«Братва и Кольцо»

Action/adventure

web: bk.games.1c.ru

Разработчик: Gaijin Entertainment

www.gaijin.ru

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 1,2 ГГц

Память 256 Мб

Видео 128 Мб

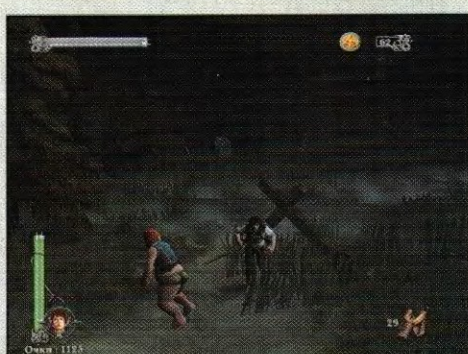
БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА

Шиза косит наши ряды!

В очередь, сукины дети!

Фраза из игры, я тут ни при чем



Начало игры. Стек с новостей на первом канале российского телевидения: похожая музыка, почти такая же заставка, только ведущий – его величество пан Гоблин – уж никак не походит на телеведущего новостей. Кривит рожицу, дразнится, потную футболку с надписью «F#ck You» нацепил... и в такой форме он повествует нам о последних событиях. Забавное начало, не правда ли?

«Властелин колец», который пародирует «Братва», очень четко просматривается в сюжете. Некие плохие парни склепали зловерное кольцо, которое обязательно нанесет всем много вреда, если крутые перцы не запихнут его в мордовскую домну. Крутые перцы, как вы понимаете, это и есть «Братва», а зловерное кольцо, соответственно, – «Кольцо». Почти «Властелин Колец», только вывернутый наизнанку.

Ганджубас спешит на помощь!

Самые крутые пацаны в нашей мега-команде – два карапуза, Сеня Ганджубас и Федька Сумкин. Братки рангом чуть меньше будут им помогать на пути в Мордовию. Знакомьтесь: Агроном, сын Агронома, оперуполномоченный Баралгин из ГУВД Гондураса, волшебник Пендальф Серый, суровый гном Гиви Зурабович Церетели и прибалтийский эльф Логовас. Компания, нужно сказать, еще та!

На пути в Мордовию

Игра пародирует не только фильм, но и игру Lord of the Rings. Почти тот же игровой процесс, который, к сожалению, сводится к банальной вырубке всего живого

на определенной территории. Те же враги, та же смесь приключения и экшена. Чтобы не уснуть от скуки или не устать от непрерывного клика мышью по экрану, уровни одарены собственным стилем. Он подчеркнут не только дизайном локаций, но и образами врагов, попадающихся на пути.

Рубилово весьма однообразное, да и как-то сухо его реализовали. Хардкорного файтинга нет, большинство уровней можно пройти с закрытыми глазами. Будь я создателем этой игры, назвал бы ее «Кликалка: разомнем пальчики вместе!». Со временем появится несколько комбо-ударов наподобие «кровавого сержанта», которые можно купить в конце уровня на заработанные очки. Там же продают «Кремлевскую таблетку», «Ваньку-встаньку» и прочие бонусы.

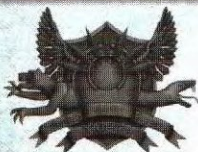
Развлекло все это шутками местного разлива и бонусами. «Мега-аптечка» подправит игроку здоровья, а «Полный Пэ» добавит энергии и жизненных сил для совершения новых подвигов. Так вы и будете добираться до Мордовии в сопровождении веселенькой музыки, тупых комментариев в стиле Бачи-Стилл и забавных локаций.

Вторая же составляющая игры – адвентюра, с одной стороны загубившая полноценный файтинг (неуправляемая камера, сами понимаете...), но с другой – скрасившая геймплей, сделана на ура! Локации очень оригинальны и действительно смешные. Если выключить звук, на «Братву и Кольцо» вполне можно смотреть как на «Смешную игру от Гоблина». Ведь именно так написано на обложке, однако со звуком это не смешная, а скорее «Пошлая игра от Гоблина».

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм та замах на вбивство ватажок
незаконного збройного бандформування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зрост близько 170 см, волосся чорне, чоло високе, форма лица овальна, очі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухлості.

ВСІХ, ХТО ВОЛОДІЄ БУДЬ-ЯКИМИ ВІДОМОСТЯМИ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ ОСОБИ, ЩО РОЗШУКУЄТЬСЯ
АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКАХ, ПРОСИМО ТЕРМІНОВО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКАМ ЗАКОНОЇ ВЛАДИ

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА ТА ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1C®
ФІРМА «1С»

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

7.62mm

1C:Мультимедіа, Фірма "1С, Апейрон



АПЕЙРОН

PC

PS2

GC

XBOX

«Легенда о рыцаре» (Battle Lord)

RTS/RPG Real-Time Strategy/Role-

Playing Game

web: www.battlelord.ru

Разработчик: Katauri Interactive

Издатель: «1С Украина», games.1c.ua

BATTLELORD

Легенда о Рыцаре

King's Bounty возвращается

Это было давно

Давным-давно, много-много наносекунд назад, был 1990 год. Именно в это время медленно выползла из утробы разработчиков New World Computing знаменитая на весь мир игра King's Bounty. Не многие пользователи компьютеров в то время обрели новое счастье. Ведь KB в свое время была одной из немногих игр, в которой игроку предоставлялась свобода действий, право выбора, отличный геймплей и все остальное, что сегодня для нас является обыденным. Играли в нее долго, и даже сейчас нередко старшие приятели спрашивают, выходило ли что-то свеженькое в стиле KB. Новые игрушки сейчас выходят чуть ли не каждый день, но чего-то, хоть сколько-нибудь приближенного к KB, к сожалению, нет. «Герои меча и магии», Disciples и прочие стратегии с пошаговыми сражениями значительно отличались от KB развитой экономической частью, пошаговой системой хода и возможностями развития собственного замка. Сплошная несправедливость творится, срочно нужна революция. Берем палатки – и на Майдан! Пойдите, не спешите, восстановлением справедливости уже занимаются российские разработчики...



А будет это скоро

Но все-таки нашлось что-то светлое в умах homo sapiens. Российские разработчики из Katauri Interactive решили сделать «Легенду о рыцаре» – своего рода римейк King's Bounty. Да, римейки делать нынче модно, но разве это плохо? Обычно их собирают фанаты, знающие, как сделать любимую игру еще лучше, или же «барыги в предвкушении бабла» (©). В случае с «Легендой» мы наблюдаем первый вариант.

Опыт у команды есть, они делали играбельных «Космических рейнджеров». Хорошо и то, что не придется с нуля создавать основу для игры, эта роль отведена движку «Магии крови», который в последнее время встречается в играх все чаще и чаще. А еще есть толпы фанатов, ведь

качественные, похожие на «Героев» игры покупает «все прогрессивное человечество». Так что успех «Легенды» обеспечен!

Римейк, но не совсем

Заметьте, что NWC несколько лет назад прогорела, и прав на оригинальный KB у российской Katauri нет. То есть «Легенда о рыцаре» не есть официальное продолжение King's Bounty, это просто римейк, очень похожая игра, но кровь предков в ней не течет. Зато ее сделали наши люди, что, согласитесь, греет душу и сердце.

Легенда одного королевского служащего

Сюжет этой игры вполне стандартен для многих рыцарских рассказов. Молодой

воин закончил обучение и поступил на службу к королю в качестве «специалиста по поиску сокровищ». Вот тут-то игрок и втягивается в самое настоящее приключение. Постепенно выполняя задания короля, он растет в должности и получает все более интересные и загадочные задания. Миссии наполнены множеством опасностей, тайн и необычных поворотов сюжета. А в конце игры нас ждет одна единственно возможная концовка, зато какая! Но не будем портить сюрприз...





Рыцари бывают разные...

Перед началом игры можно будет выбрать одного из трех персонажей: воина, паладина или мага. Каждый из них развивается по-разному, отличаются и навыки, которые можно будет прокачать. Будет соответствовать персонаж и игровому процессу. Достигать поставленных целей можно несколькими способами: применяя грубую физическую силу, используя магию или же просто делая упор на общение и исследование игрового мира. Но не только характеристиками и навыками отличаются герои. Разными будут и варианты прохождения игры, ведь отношения между паладином и паладином (они братья до гроба) и, например, паладином и некромантом очень отличаются. И понятно, что во втором варианте последний не придет первому на помощь



и уж тем более не даст ему хорошее задание.

Паладин ограничен в своих магических способностях, однако для него предусмотрены скидки в храме. Рыцари равнодушно игнорируют магов, однако они не прочь присоединиться к армии такого же сильного и смелого воина. Магов же все кому не лень будут обучать новым заклинаниям, в то время как паладины обратятся за помощью могут не ко всем.

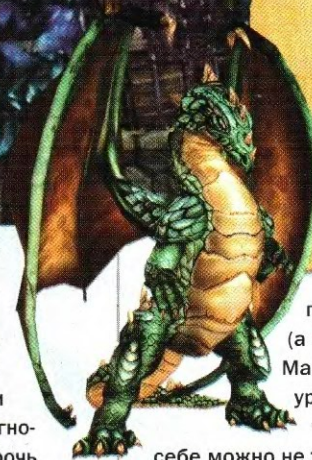
Учить знания или носить их в рюкзаке?



В «Легенде» неплохо проработана магическая система.

Предусмотрено четыре школы магии, из которых три – боевые (Порядок, Хаос и Искривление) и одна Магия Странствий. Всего насчитывается около 60 заклинаний.

Заклинания можно выучить, но часть из них придется таскать с собой в виде свитков. Свитки поштучно тратятся при использовании магии, но при их использовании мана не тратится, такие заклинания – лучший вариант для воинов. Однако заклинания в виде свитков представляют собой магию всего лишь



первого уровня (а в игре их три уровня). Магию более высокого уровня придется изучать, да и иметь при себе можно не так уж и много свитков, так что они пригодятся лишь в начале игры. Получив навык в соответствующей Школе Магии, свитки можно заучивать. Интересно, что одно и то же заклинание можно и знать, и носить с собой (в виде свитка) одновременно. А во время битвы выбирать, что именно тратить – ману или свитки.

Выученные заклинания можно прокачивать. Каждое из них улучшается индивидуально, для этого нужно потратить определенное количество магиче-



ских кристаллов, зависимо от уровня заклинания и его силы.

Качаться нужно с умом

Как уже говорилось выше, у нас три класса персонажа: воин, маг и паладин. Они отличаются стартовым набором навыков и умений. Навыков не так много: лидерство, атака, защита, интеллект, мана



и ярость. Они растут вместе с уровнем игрока, причем скорость улучшения тех или иных навыков зависит от специализации. Некоторые из них можно поднимать умениями.

Каждое из трех древ умений (Силы, Духа и Магии) включает десять стандартных и два уникальных умения для класса, который в них специализируется. Всего получается 36. При повышении уровня игрок получает Руны Таланта: руны силы, духа и магии, количество которых зависит от класса персонажа. Как понятно из названий, руны тратятся на улучшение и изучение умений соответствующего древа.

Опыт можно получить двумя способами: в бою, за уничтоженных врагов, и за выполнение заданий. Помимо опыта, есть еще немаловажный параметр «Титул». За

прохождение важных сюжетных вех игрок повышает свой статус. А это открывает доступ к новым, более сильным войскам, предметам для покупки и заданиям.

«Герои», да не совсем...

Внешне (впрочем, как и внутренне) «Легенда» очень похожа на «Героев». Это хорошо заметно во время хождения по карте и битв с врагами. Та же сеточка, магия и структура битвы. Однако геймплей обещает быть другим. Здесь вы не будете утруждать себя развитием замка и ведением бухгалтерии. Единственный ресурс – золото – можно получить в сражениях, при выполнении заданий или же банально продавая всякие разные найденные предметы. Зато здесь больший упор сделан на развитие героя, его прокачку, ведение диалогов и выполнение заданий.



О графике можно судить уже сейчас – она прекрасна. Локации не однообразны, а персонажи отличаются не только выразительной внешностью, но и некоторой сказочностью, что, согласитесь, неплохо. Ждем-с!



PC

PS2

GC

XBOX

Wii

Название игры: Sadness

Жанр: Survival Horror

Издатель: Nibris

Разработчик: Nibris

Сайт: www.nibris.net*Sadness*

Темные воды печали



Явь и фантазия отделены друг от друга. Чем? Быть может, глухой нерушимой стеной? Или слабой, не толще бумажного листа, перегородкой? А может быть, и вовсе небрежно подчеркнутой пунктирной линией, которую переступишь и не заметишь? Ответ, скорее всего, известен тем людям, которых мы называем «чужаками» или «сумасшедшими». Именно о них рассказывается в дебютном проекте польской студии Nibris под названием Sadness. А также о кошмарных порождениях нашего воображения, которые однажды могут просочиться в реальность.

Лабиринты разума

События игры разворачиваются в начале прошлого столетия, в 1914 году, в Украине. Главная героиня – молодая девушка по имени Мария Ленгиель, которую мучают ночные кошмары, бессвязные видения и голоса. «Я постоянно слышу чей-то

голос... Я не знаю, кому он принадлежит, но он постоянно преследует меня, ни на секунду не оставляя в покое. Это похоже на безумие. Он говорит, что на самом деле я – всего лишь мысль, которая стремится пойти против своего естества и доказать свое существование. А воспринимаемая мной действительность – несуществующая иллюзия, возникшая на осколках затравленной памяти. Этот голос вынуждает меня совершать ужасные поступки. Он заставляет меня убивать...»

Психологический триллер

Проект Sadness позиционируется как инновационный Survival Horror для консоли нового поколения Nintendo Wii. Ввиду масштабы игры разработчики привлекли к сотрудничеству еще две студии – компанию Frontline Studios и Digital Amigos. Первая команда в составе 30 человек, имеющая большой опыт в разработ-

ке игр для Nintendo, будет отвечать за программирование, а вторая – помогать в работе над визуальной частью. Как известно, Digital Amigos всегда специализировалась на создании графики для компьютерных игр (например Painkiller) и фильмов. Кроме того, разработчики Nibris пригласили в качестве консультантов специалистов, работающих над созданием фильмов ужасов и профессиональных психологов. «Sadness обещает явить собой новое слово в области сценарного мастерства, визуального дизайна и интерактивности, – с гордостью заявляет сценарист Адам Артур Антольский. – В работе над концепцией игры на нас повлияли такие неординарные проекты, как Eternal Darkness, Silent Hill, Resident Evil, Planetscape: Torment, ICO и Phantasmagoria. И, как нам кажется, Sadness имеет все шансы пересмотреть каноны жанра ужасов в видеоиграх».

Нестандартность Sadness проявляется буквально во всем. Начнем с того, что проект обещает явить собой новое слово в области визуального дизайна и интерактивности. Игра будет выполнена в полностью черно-белой цветовой гамме и, как говорят разработчики, по оформлению будет напоминать фильмы ужасов начала прошлого века. И чтобы в полной мере передать атмосферу этих картин, разработчики пересмотрели немало лент того времени, среди которых «Фантасмагория» (1798 год), «Замок дьявола» (1896 год), «Парижский студент» (1913 год), «Носферату» (1922 год) и «Старый темный дом» (1930 год).

Впрочем, монохромная цветовая гамма, фотореалистичные текстуры, игра света и тени и искаженные перспективы – далеко не главная отличительная черта Sadness. Главное достоинство проекта – игровой процесс. Ставка будет сделана не на быстрый экшен и большое количество врагов, а на депрессивную атмосферу и заигрывание с такими темами, как шизофрения, нарколепсия и т. п. С помощью контроллера WiiRemote компания надеется достигнуть немалой интерактивности.

Как известно, в джойпад Wii встроен датчик захвата движений, поэтому практически все действия вам придется совершать буквально вручную, а не путем нажатия на ту или иную кнопку. То есть, например, если вы хотите ударить противника палкой, то вам придется непосредственно поднять руку с контроллером и размахнуться со всей силы. А если хотите осветить тот или иной участок стены факелом, то необходимо плавно водить контроллером из стороны в сторону. Примерно таким же образом осуществляются буквально все действия в игре, начиная от сражений с врагами и заканчивая банально отпиранием дверного замка ключом. «Только представьте: вы сможете разогнать крыс факелом, грести, сидя в лодке, водить автомобиль, бросить веревку, чтобы подняться по стене, или перерезать горло своему врагу осколком стекла», – заливаются авторы. Ко всему прочему, в Sadness по аналогии с Fahrenheit будет отсутствовать меню инвентаря. Вместо этого будет введена так называемая «панель действий» для управления взаимоотношениями персонажей и внешним миром: выбирать линии ведения диалогов и линии поведения. Авторы решили отказаться от идеи бездонных карманов и сундуков, вмещающих в себя все барахло, найденное в игре, начиная от старых фотографий, дневников, записок и заканчивая свалкой палок, ржавых труб и межконтинентальных баллистических ракет. Героиня может взять в руки и использовать только один-два предмета. И все.

Что же касается противников, то практически все они представляют собой фольклорных персонажей, взятых из славянских сказаний и легенд, – оборотни, лих, мавки, водяные, ведьмы, упыри и т. д. Интересен и тот факт, что любое из этих существ разумно, более того, они ведут свой собственный образ жизни, и их цель не состоит в том, чтобы курсировать от точки «А» до точки «Б» в поисках жертвы. Например,

оборотни днем ведут себя как обычные люди, общаясь со своими соседями и занимаясь повседневными делами. Ночью же они превращаются в голодных волков. Их единственная цель – утолить свой голод. При этом для них не имеет никакого значения, на кого напасть: на человека или зверя. Повинуясь охотничьему инстинкту, оборотень просто выберет самую ближайшую жертву. Игрок может убить его, используя серебряный шар, или попытаться найти днем человека-оборотня.

К слову, встреча с теми или иными противниками зависит непосредственно от ваших действий. По словам авторов, игрок может и вообще не увидеть некоторых монстров.

«Печаль» сделает тебя счастливым

У молодой польской студии Nibris амбициозные планы. Вот только смогут ли разработчики претворить в жизнь все, что обещают? В любом случае, библиотека консоли нового поколения Wii в ближайшее время сможет пополниться весьма нестандартным проектом и станет хорошим подарком для тех, кто питает слабость к историям, рожденным большим воображением.

Ольга Крапивенко, helga666@mail.ru



Название: Crysis**Разработчик:** Crytek**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** First Person Shooter**Системные требования:**
застрелиться и не жить

Критические дни

*Чудо-остров, чудо-остров,
Жить на нем легко и просто...**Песнь***Морозная свежесть с банановым привкусом**

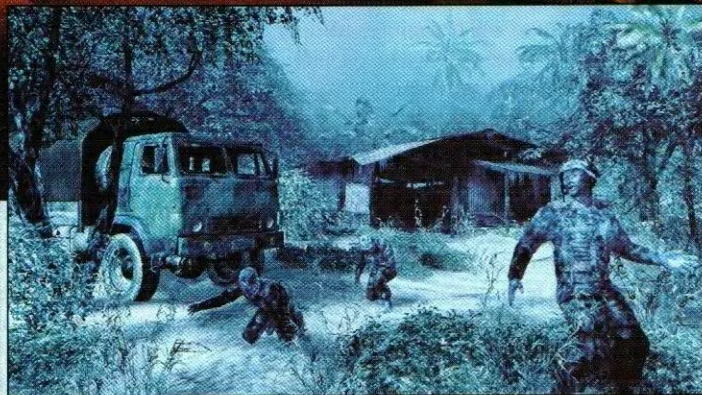
Люди, не понаслышке знакомые с компьютерными играми и прочими фильмами жанра экшен, знают: если на Землю падает метеорит – добра не жди. Скорее всего, он вызовет катаклизм глобального масштаба, стерев заодно почти все человечество с лица планеты.

В лучшем случае – из него, в добрых традициях «Войны Миров» Герберта Уэллса, выколупается какая-нибудь трудноубиваемая дрянь, опять-таки далеко не с самыми гуманными намерениями, которая начнет творить насилие.

Впрочем, военные в игрушки не играют и кино не смотрят. Стоило только мелкому астероиду шмякнуться на небольшой, но вполне обитаемый остров посреди Тихого океана, как тут же началось форменное безобразие. Северная Корея, спеша завладеть ин-

тересным космическим куском камня (далее ИККК), оперативно подгоняет флот, а трудолюбивый Китай не отстает, также посылая свои войска на угощение. И пока дипломаты ведут войну словесную, обещая закатить скандал на всю Землю пополам с Третьей мировой и десятком направленных ядерных ударов, солдаты обеих лагерей на острове убивают друг друга всерьез и без колебаний, не позволяя чужой стране первой заполнить внеземного виновника торжества. США тоже не прочь поиметь ценную находку в своих лабораториях, но решает действовать тайно. Под покровом ночи храбрый командос и по совместительству наш будущий подопечный Джейк Данн (Jake Dunn) в сопровождении верного отряда головорезов десантирует на остров.

На самом деле, найти в банановых джунглях мелкий астероид – дело не совсем легкое, а вот нарваться на корейскую армию – проще пареной репы. Тем не менее главный герой и его ребята оказались птицами стрелянными, неверных быстро превратили в тушки свежеевыпотрошенные и, продолжая истреблять желтолицых представителей человечества, двинулись на поиски. Примерно к тому моменту, когда численность военных на острове стараниями Джейка со-



кратится вдвое, сильно удивив солдат и ничуть не смутив игрока, раскроется вся подлость ИККК. Поскольку инопланетяне на самом деле есть, а чувство юмора у них весьма своеобразное, то они решили послать на Землю эдакий отряд веселых космических Санта Клаусов в метеорите (бу-ха-ха, как в воду глядел). Хитрыми приспособлениями они в момент превратили тропический рай в замерзший ад, а вместо подарков из мешка к спешно организованному Рождеству выудили аппаратуру для создания плацдарма с целью дальнейшей высадки соотечественников и захвата Земли. С этого

момента герою и сотоварищам придется еще более серьезно попотеть, истребляя не только сплотившихся для борьбы с галактическим и американским империализмом азиатов, но и схватиться с мерзкими морозолюбивыми пришельцами. По окончании тотального истребления всего живого на территории острова сюжет должен будет забросить нас на космический корабль с нулевой гравитацией (напоминает Prey, верно?). Именно в середине этой посуды нам предстоит основательно и окончательно покончить с беспределом, шотганом и гранатометом убив инопланетных гостей в опро-

метчивости их решения об экспансии и внеплановой зиме.

Красота по-немецки

Такое вот нетривиальное повествование обещают нам немецкие разработчики из племени Crytek. И даже больше – по их словам, это лишь краткое описание сюжета, а на момент выхода игры нас ожидает настоящая усердно закрученная и нелинейная sci-fi сказка. Надеюсь, так и будет, ведь прошлый проект любителей использовать в каждом названии красивое украинское слово «край» (cry – англ. «крик», «плачь», «боевой клич» и подобные бурные формы выражения эмоций) – Far Cry – особенно выдающейся сценарной постановкой не был. Да, честно говоря, он и по части геймплея тянул на 7 баллов из 12. Зато с графикой у немцев все было в порядке. Их доморощенный движок Cry Engine рисовал объекты вполне красиво, хотя и заслуженно слыл страшным прожорой.

В «Кризисе» используется моторчик CE2, просто-таки порождение сатаны, стремящегося захватить мир посредством компьютерных игр. Ибо одни лишь скриншоты вгоняют в дику депрессию и размышле-



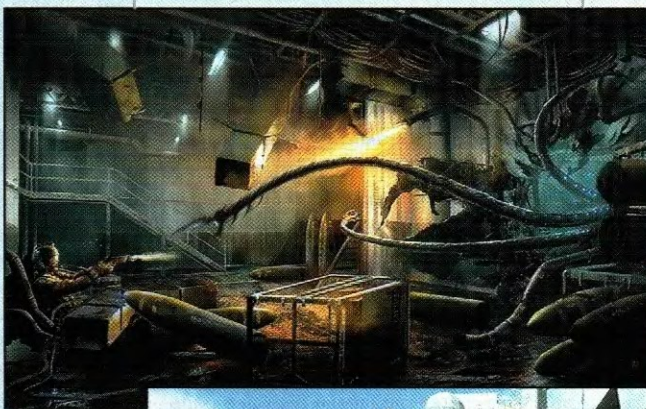


ния о смысле бытия, а ролики... я молчу... Это ж надо было создать такое... **ТАКОЕ!** Графика не красива, нет, она великолепна! Она будет предметом зависти многих игровых разработчиков и сурово возненавидится даже обладателями топовых игровых конфигураций. Покрытое шрамиками-следами от оспы (выдавленных прыщей, кто знает?) реальное лицо негра, красивейший закат или охренительно-потрясающие замороженные в снегу и льду джунгли после атаки пришельцев отличить от настоящего мира почти невозможно. В любом случае, при такой красоте новой видеокартой явно не обойтись: денег на улучшение железного друга придется убить просто кучу – ведь разработчики что-то там мямлят про DirectX 10 и шейдеры 4.0 (которых пока еще нет в природе) с прибавкой к этому желательными 2 Гб оперативной памяти. Все-таки, дешевле будет приобрести PlayStation 3 за четыре сотни зелени, а затем подключить к ней монитор, мышку и клавишу.

Благо, до японцев наконец-то дошло, что в шутеры играть на джойстике – мазохизм высшей степени, и «Сонька» нового поколения разжигалась всеми необходимыми портами для полноценного гейминга.

Сейчас известно, что игра будет начинаться с выброски воздушного десанта над джунглями и плавного спуска на парашюте в самые непроходимые «хащи». Причем при подлете к Земле темнеющего экрана и веселой надписи «Loading» увидеть нам не суждено. Очередная гордость разработчиков – цельный и единый игровой мир. Перемещаться по острову просто-таки гигантских размеров можно будет как угодно и в любом направлении, ни на секунду не прерывая игрового процесса подзагрузками уровня: все кусочки карты будут грузиться на лету, мгновенно и без тормозов. Кроме того, разработчики как-то во время интервью небрежно обронили что-то похожее на «остров будет жить по своим законам». Неизвестно пока, имелось ли ввиду его население

всевозможной живностью, но вот то, что в наличии имеется реалистичная смена дня и ночи, да еще какая – факт. Рассветное зарево в облаках или палящее дневное пекло мало того что выглядят сногшибательно, так еще из-за них каждый объект будет отбрасывать меняющиеся от позиции солнца мягкие, динамические и суперреалистичные тени. А объектов хватит на всех и каждого, заверяют гейм-девы. Все от разнообразнейшей флоры, местами носящей нещадный отпечаток человеческой цивилизации в виде мусора и прочих приятных мелочей, до всевозможнейших построек. При этом обещана самая крутая интерактивность среди игр такого плана – уничтожить можно будет почти все. Выпустив очередь по густой листве из крупнокалиберного пулемета, игрок сможет прорубить себе проход, будто срезав деревья и кусты. А въехав на джипе в деревянный сарайчик, можно будет полюбоваться, как, с учетом всех законов физики, строение развалится по частям. При этом же попытки взять на таран бетонную стену приведут лишь к разбитому всмятку транспортному средству. Неслабо, но и здесь ваятели не уgomонились – каждый предмет в игре обладает различными параметрами плотности и отражения. Таким образом, скажем, закрытая блестящей сталью макушка главного героя среди джунглей станет приятной возможностью размяться для местных снайперов... Просто лепота.



В общем, после знакомства со всеми красотами графики и физики начинаешь ходить по комнате и биться головой об стенку, бормоча «хочу-хочу-хочу-хочу!».

Это кто здесь сг'са?

По сценарию, действие происходит в недалеком будущем, посему разработчики позволили себе, помимо пучеглазых пришельцев, ввести в игру sci-fi вооружение. Центральное место среди боевых цацек игрока займет Nano Muscle Suite – гипер-супер-пупер-костюм с тонной разнообразнейших полезных мелочей и встроенной открывалкой для пива. Некоторые хитрые способности и гаджеты будут доступны с самого начала, другие придется прививать нашим доспехам методом апгрейдов. В наличии как банальные временные увеличения скорости и силы, восстановления здоровья, так и встроенный гаситель шума и огня при выстрелах. Для любителей stealth должна быть предоставлена возможность бесшумно передвигаться, смотреть сквозь поверхности с целью найти злобного врага или ценный артефакт. Плюс – экранировать тепловое излучение тела Джейка, так как инопланетяне, в лучших традициях Хищника, видят в температурном спектре.

В поисках метеорита побегать по огромным джунглям придется знатно и много. И хотя для бешеного ежа семь вёрст, как говорится, не крюк, а любой игрок трижды опаснее самого злого ёжика, чтобы геймер не унывал, в игру ввели транспорт. Лодки, джипы, грузовики, вертолеты – все в нашем распоряжении, пока злобный противник метко не жакнет по ним из гранатомета.

Касательно искусственного интеллекта разработчики не особо распространялись, но из роликов видно: с врагами повозиться придется основательно, а товарищи

404 Missing Page

PC

PS3

GC

X360

Army Of Twothird person shooter/tactical/cooperative
web: www.ea.com/armyoftwo

Разработчик: EA Monteval

Издатель: Electronic Arts



Дайте два!

Old-school rock'n'roll Аккордеон

Славные, однако, были в античности времена. Это вам не все эти низкопробные современные голливудские боевички средней отстойности про спецназовцев, у которых из-за мускулов еле проглядываются глаза и кто может из одной обоймы пистолета отоварить недругов количеством примерно с половину населения Китая. Славные времена, ага. Но, к счастью, они уже прошли. Ибо нынче вояка, неистово маслающий безобразное множество противников в гордом одиночестве, воспринимается не иначе, как моветон или боян невзрачный. Ведь толпой бегать однозначно веселее. И как раз об этом замечательном факте и пойдет речь в последующих 5000 тысячах буковок.

Один в поле не воин

Но вот когда парней, борющихся с перенаселением Земли, аж двое – это совсем другое дело. Особенно, если эти двое круты, словно самые круто сваренные яйца, и умеют стрелять по-македонски, держа в каждой руке по пулемету. А если ко всей этой взрывоопасной радости со всеми отсюда вытекающими ураганными перестрелками добавить элементы тактики, то получится невиданный по своей невероятной офигительности шедевр. О да, мои ненаглядные любители нажимать на спусковой крючок, я на все сто уверен, что, когда выйдет Army of Two, мы без зазрения совести поставим ему 12. И познав величайшего

в мире экшенного счастья, уедем в тибетский монастырь оттопыривать чакры и пылесосить ауру. Потому что главная цель жизни будет достигнута.

**Враги будут застрелены.
Выжившие будут застрелены
повторно**

В общем, наши два главных героя – самые обыкновенные наемники, чьи жизненные принципы базируются исключительно на доброте и божьем слове, а также внушительном арсенале огнестрельных и прочих средствах большого радиуса поражения. Так что с целью зашибить копейку на любимом ремесле наши товарищи подаются на вольные хлеба... И находят себе уютное местечко в организации, которая занимается разнообразными смертельно-опасными заданиями для профессионалов ведения боев в любых условиях. В общем-то, по ходу дела вся эта компания будет состоять аж из двух заявленных героев и всезнающей секс-пильной девушки-оператора.

Будем тактичными!

Сам процесс истребления вражеских индивидуумов обещает быть крайне интересным зрелищем. И не только в визуальном плане. Игра делается специально для консолей нового поколения, и в большей мере из-за самой эстетики боя. В общем, судя по роликам игрового процесса, перестрелки будут проходить крайне эффектно. Потому что наши про-

ARMY OF TWO™



теже не просто несутся вперед, как стадо безумных слонов, а используют хитрые тактические приемы. Скользят, пригибаются, пускают «слепую» очередь. А еще, например, если зловерные супостаты взяли героев в кольцо, то незадачливые протеже могут встать спиной к спине, чтобы вести ответный огонь по кругу. А если одного из них не дай бог подстрелили, то второй немедленно бросится на помощь соратнику и, схватив за шиворот или забросив его руку себе на плечо, потащит в безопасное место. При этом он будет отстреливаться свободной рукой, а его раненный побратим для разнообразия тоже будет подавать признаки жизни, разряжая магазин в гадов для остротки. Плюс они вдвоем могут перевернуть, скажем, тяжелую конструкцию и залечь за ней, чтобы не получить очередь в филейную часть тела.

Живем

На самом деле в роликах подобная операция выглядит просто замечательно и такого перцу задает, что реализма игра черпает через край. Герои разговаривают, комментируют происходящее, ругаются, матерят друг друга на чем свет стоит и местами создают такие синтаксические конструкции, что господин Подеревянский кажется по сравнению с ними просто образцовым знатоком, кладзем и ценителем литературного языка. А если у кого-то из них вдруг резко narисовался острый дефицит боеприпасов, то более экономный коллега всегда швыр-

нет ему обойму-другую, вдогонку высказывая свое «фэ» и свои не совсем цензурные взгляды на некоторые эпизоды биографии менее бережливого однополчанина. И все это в полном real, что называется, time.

А еще забросьте в это варево тот факт, что одним-то бойцом управляете вы, а другим – компьютер или, что предпочтительнее, ваш друг в реальном мире. Таким образом, имеем великолепный атмосферный и живой шутер, заточенный под кооперативное прохождение.

Вспышка справа

О графике мне бы очень хотелось ляпнуть что-нибудь до невозможного умное с использованием разномастных заморских технических терминов... Но я лучше скромно промолчу. А вы посмотрите на скриншоты. Просто посмотрите. Шо, за душу взяло, верно? Меня тоже. Ибо я не знаю, в каких объемах сбывают художники, дизайнеры и программисты EA Montreal составы с душами сатане, но картинка у них получилась очень красивой. Но в то же время с изрядной долей реализма, за что этим самым дядькам огромная благодарность. Сердце заостенелого садиста не может без радости наблюдать ролики, где огонь взрывов окутывает все вокруг, а выстрелы косят неверных, словно траву. А увидавший пару эксклюзивных видео AoT на Games Convention в Лейпциге, наш почетный орденосец с труднопонижаемым ником Khaj-Tosin утверждает, что

стоило только в кадр попасть воде, как добрых ползала мгновенно брякнулось в обморок.

Также еще хотелось бы упомянуть дизайнеров, которые не зря хрумят свой хлеб, намазанный толстым слоем черной икры не только сверху, но еще и снизу да по бокам. Потому что внешний вид наших подопечных – это просто «застрелиться и не жить». Суровые лысые накаченные мужики в бронежилетах и стильных масках а-ля «черепа» – это просто наше все.

Дважды два

Короче говоря, можете смело поверить мне на слово (хотя в других случаях я сам бы не стал этого делать): нас ждет совершенно обезбашенный боевик. Стильный, красивый, адреналиновый, с примесью тактики и тысячами килограмм выстрелянных гильз. И самое приятное, что кормить свинцом вражину мы будем в компании друга или товарища. Это сурово, в самом хорошем смысле этого слова. Обидно разве что, что игрушка создается специально и исключительно для next-gen'a, так что если ее родители не одумаются и не порадуют писишников, то как-то нехорошо получится... А тем временем, если есть на что откинуться – откидывайтесь и воодушевляйтесь в предвкушении глобального счастья.

Шайтаныч

Anno 1701

Экономическая стратегия
web: www.anno1701.comРазработчик: Related Designs /
SunFlowers

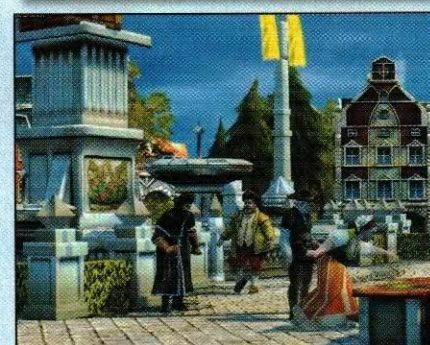
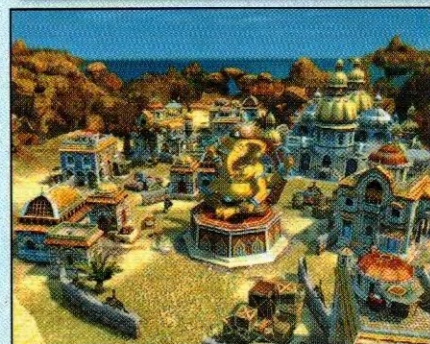
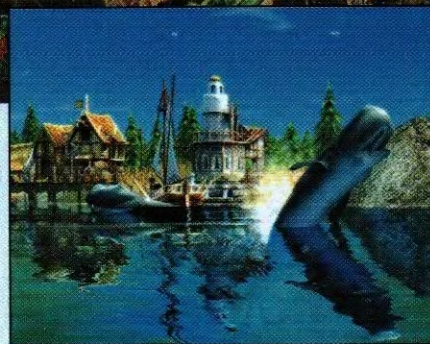
Издатель: «Одиссей»

Системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 64 Мб

ANNO
1701Мой остров –
моя крепость

Игра Anno 1701, которая вышла чуть позднее Settlers II, доказала, что не только чувакам из Blue Byte дано создавать созидательные стратегии для выходцев из Эстонии. Да, ведь именно settlers-подобные игры заставляют геймера несколько часов кряду заниматься экономикой государства, чтобы потом за полчаса разрешить, кто же хозяин на этой земле. Не всем дается так долго развиваться, однако это же так интересно!

Серия Anno существовала и ранее: помните, была такая игра Anno 1503? В те времена, правда, она не могла нас порадовать трехмерным движком, потому что его тогда не существовало, но теперь эта проблема преодолена. И что у нас есть? Фиксированное масштабирование, отличная обзорность камер, хорошая графика, прекрасная озвучка, в общем, с технической начинкой все в порядке. А вот о геймплее стоит поговорить более предметно.

Anno очень похожа на Settlers: в этой игре также сделан упор на экономику, также нет привязки к истории (все даты, персонажи и события вымышлены). Но, в отличие от «Поселенцев», в 1701 нам придется осваивать и развивать острова. Большинство миссий начинаются на пустом острове с небольшим количеством ресурсов в нашем распоряжении. Сперва нужно возвести несколько жилых домов и освоить добычу стройматериалов. Затем можно будет заняться постройкой других домов, понемногу расширяя территорию. Развиваясь, город (остров) время от времени получает левел-ап. Вместе с ним игрок получает возможность строить новые здания и добывать ресурсы, ранее недоступные. Вместе с этим растет и культурный уровень населения. Тем, кому для существования раньше было достаточно рынка и городского центра, скоро озаботится

своим культурным развитием. Им уже подавай церкви, школы да университеты. «Культурный уровень» населения будет замечен не только по количеству недовольных нехваткой учебных заведений и театров, но и по архитектуре зданий, которые то и дело становятся красивее. Заметим, что на каждом острове люди, социальный статус и культурное развитие отличается.

Когда остров достигнет вершины своего развития, станет возможным осваивать соседние территории. Интересно, что каждый остров имеет свои материалы, они не суммируются. Это логично, ведь как построить дом, если доски для него найдутся на другом острове? Так что для начала на новый островок придется привезти немало материалов «на первое время».

Очень порадовала экономика, она почти идеальна для подобных игр. Полезные ископаемые исчерпываются, а их нехватку придется восполнять торговлей, закупая у разных персонажей (у ездового пирата или у королевы) необходимые товары. Необычным в игре является «инструмент». Это своего рода очки зданий, которые делают развитие еще интересней. Для постройки зданий необходимо разное количество инструментов, а добывать их мы сможем только к середине игры. Придется вести торговлю и не портить отношения с другими игроками.

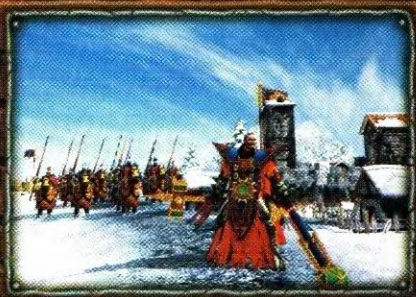
Военные действия можно вести лишь в конце игры, и они, честно говоря, не радуют. Разве, скажите, весело высаживать на остров толпу воинов и смотреть, как они дерутся между собой? Никакой тебе тактики, микроконтроля, хитрых атак и прочих прелестей ведения войны. Это уж скорее бесплатное приложение, ведь сама Anno 1701 от инсталла и до последней миссии является экономической стратегией.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Корекс Воїн



Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпроект»

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

© 2006 ЗАО "1С". Всі права захищені

2006 Гра розроблюється компанією Іно-Со. Всі права захищені



PC

PS2

GC

XBOX

«Войны Древности: Спарта»

RTS

web: www.playlogicgames.com/games/sparta.php

Разработчик: Playlogic Entertainment

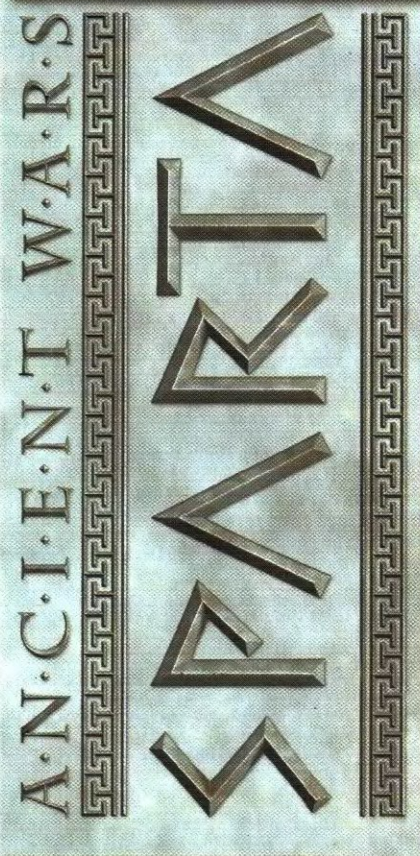
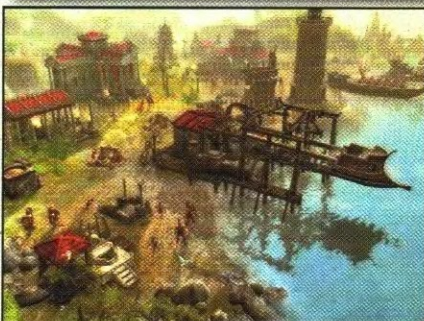
Издатель: «Руссобит-М Украина»

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

Память 512 Мб

Видео 128 Мб



Со щитом или на щите!

Спартанцы! Сегодня отобедаем на том свете!

Царь Леонид, перед битвой при Фермопилах

We will stand and fight

Спартанцы были самыми великими воителями всех времен и народов. С детства их учили искусству боя, учили никогда не отступать и не сдаваться. Учили, что смерть на поле битвы – самая лучшая смерть для воина. Когда они сражались – они сражались как один, сражались яростно, слово дикие львы. Потому что война была их жизнью.

И вот, увидев в названии игры знакомое и такое лакомое слово, мы всем сердцем и прочими немаловажными органами поверили, что нас ожидает настоящее brutальное мочиловое. Мочилова не получилось.

Эмоушен

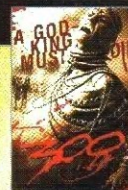
Игра не впечатляет – от проекта с заковыристым словом «Спарта» ждешь чего-то куда большего. Сражений, например, масштабных. Причем даже не сражений, а, скорее, резни. Красочной, эффектной

резни тысяч и тысяч воинов, которые вынимают друг из друга внутренности своими мечами и копьями, втопывая трупы павших в землю. Нет, в плане визуализации битвы в игре смотрятся на уровне – вояки красочно вымахивают оружием, великолепно падают, как подкошенные, и отлетают в стороны при сильных ударах.

Но! Во-первых, где это видано нынче, чтоб в эпических сражениях рубалось аж четыре десятка воинов? Нонсенс. Мы жждем нехилого размаха и многотысячных армий, елки-палки! Во-вторых, тактика отсутствует напрочь. Зачем уродоваться и расставлять войска по-хитрому, ставить их в разные формации и задавать различные режимы поведения, если все равно при приближении противника твоя рать с веселым гиканьем ломанется всыпать хулиганам перцу. А когда армии сходятся мечем к мечу, вообще начинается каша, и управлять этим безобразием становится просто невозможно. Тем паче,

«Здесь мы будем сражаться. Здесь мы умрем»

9 марта сего года на больших экранах появится самый культовый фильм столетия – «300». Он снят по мотивам одноименного комикса Фрэнка Миллера («Город Грехов» – его работа), который в свою очередь основан на истории великой битвы.



Две с половиной тысячи лет тому назад армия персидского царя Ксеркса вторглась в Грецию. Спартанский царь Леонид и три сотни его лучших воинов три дня сдерживали двухсоттысячную армию врага в узком проходе ущелья Фермопилы. После многократных попыток победить спартанцев в честном бою и прорвать их оборону Ксеркс просто ввел хитрый чит и истыкал войско Леонида стрелами.

А фильм, поверьте нам на слово, получится не менее знаменательным, чем эта битва.

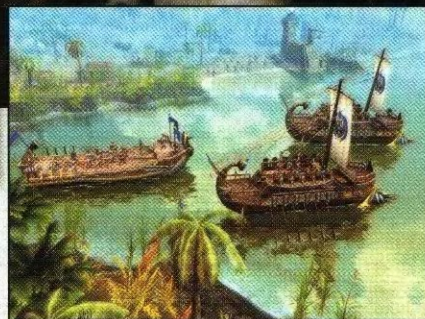


что вояки обожают относиться к нашим приказам с хладнокровием бетонного столба. Кроме того, количество не просто решает, но и серьезно калечит качество. Ибо здесь все сводится к банальному «наклепать побольше юнитов и задавить вражину массой». Старо? Старо. Но не скучно.

New'ансы

Нюанс номер раз – создавая армию, мы не просто клепаем истуканов-клонов, мы, по немного проапдейченной и измененной традиции Warhammer 40000 от Relic, ваяем уникальных воинов. То есть на свой вкус выбираем телосложение, вешаем обмундирование, даем в руки одно из средств смертельной пачификации и, если со звонкой монетой не полные гайки, получаем готовенькую машину для разделки неприятельских туш. Причем, чтобы каждый раз не заморачиваться всем этим процессом, можно вынести понравившийся шаблон солдата в меню постройки юнитов.

Нюанс номер два – возможность собирать трофеи. То есть после знатного рубилова можно отправиться на поле брани и разжиться оружием: все равно павшим смертью пьяных оно уже ни к чему. А после этим самым оружием можно вооружить своих вояк. Учитывая то, что в игре присутствуют три «расы» – спартанцы, персы и египтяне – технологии тоже разные. Так что если среди найденного добра будут какие-нибудь хитрые раритеты вроде бумерангов (смеяться не надо – эти штуки вышибают мозги не хуже, чем выстрел из дробовика в упор), то воинство свое можно сделать еще более смертоносным.



Что нам стоит дом построить?

В плане микроменеджмента «Войны Древности: Спарта» ничем не выделяется среди множества других стратегий. Все то же «найди месторасположение ресурсов, построй рядом шахту, склад и т. д., насобирай побольше бабла, сваргань казарму-другую и переходи к постройке войска». Античный, как говорится, баян.

В бой!

Бои получились славными, но слишком уж бесчеловечными – то есть количества человек в этих боях как раз не хватает. Благо, потасовки серьезно разнообразят всевозможные боевые животные и прочие герои. Животных можно и нужно экипировать, навешивая им на спины всякие сооружения (чего-то Paraworld'ом запахло), хотя уж особо эффективными этих тварей назвать трудно. Потому что вражину они не топчут насмерть, а просто расшвыривают в разные стороны.

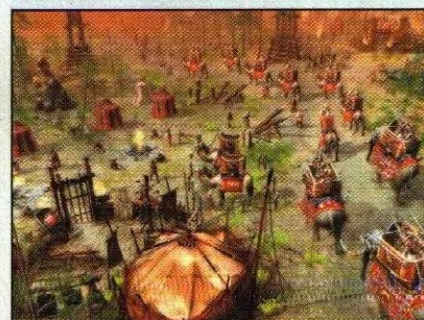
Герои ничем выразительным не выделяются, ну разве что чрезмерной живучестью и парой-тройкой спецспособностей на брата. В общем, занимательные болванчики, которых с пользой для дела можно использовать исключительно в плане отвлечения вражеского внимания на себя, пока, скажем, лучники будут издали превращать неверных в дикобразов.



Война никогда не меняется

В древние времена греки часто говорили о войне. Потом их изречения перевели на латынь:

- *Aut cum scuto, aut in scuto* – «Со щитом или на щите»
- *Aut vincere, aut mori* – «Победа или смерть!»
- *Dulce et decorum est pro patria mori* – «Сладко и почетно – умереть за родину»
- *Si vis pacem – para bellum* – «Хочешь мира – готовься к войне»
- *Bellum omnium contra omnes* – «Война всех против всех»



Морские сражения также есть в наличии, но сказать, что у разработчиков хорошо сложилось с их проработкой, не получается.

Казнить нельзя помиловать

Короче говоря, перед нами обычная стратегия. Она очень красивая. Это факт, причем неоспоримый. Особенно красочно и зрелищно выглядят потасовки. Но сюда мгновенно падает здоровенный половник дегтя – количество бойцов, принимающих участие в этих самых потасовках, ничтожно. В общем, все любители исторических стратегий с захватывающим сюжетом (в «Спарте» как раз такой имеется) будут очень довольны покупкой. Но те, кому уже оскомину набил принцип «развился, надуплил войска, задавил врага» будут разочарованы. А лично нам – понравилось.

Khal-Tosin,
Шайтан
и души всех спартанцев

Оценка: 8

Геймплей: 8

Графика: 10

Звук: 10

Управление: 10

PC

PS2

GC

XBOX

Race – The WTCC Game
автосимулятор
web: www.race-game.org

Разработчик: Symbin,
www.simbini.com

Издатель: «Одиссей»,
www.odyssey.od.ua

Системные требования:
Процессор: 1,7 ГГц
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб



Где-то рядом с идеалом

Первая демка игры Race, честно говоря, не вызвала особого восторга. Впечатления были двоякими. С одной стороны, приятная графика и отличная модель управления автомобилем, почти полностью соответствующая тому, как ведет себя машина на трассе. Эти составляющие игры, конечно же, не могли не радовать. Однако, с другой стороны, отпугивало обилие глюков и ничтожно малое количество автомобилей для игры такого масштаба.

Хороший глюк – мертвый глюк. Это утверждение разработчики себе уяснили и сделали правильные выводы. Исправив большинство недоработок и оптимизировав игровой движок, они выпустили игру. Некоторые глюки остались, однако они незначительны и не мешают получать удовольствие от езды.

Игра по лицензии

Race – официальная игра чемпионата World Touring Cars Championship, и это чувствуется во всем. Автомобили повторяют машинки официального соревнования, трассы выполнены в полном соответствии с настоящими. Да что там го-

ворить, если даже повтор заезда нам транслирует EuroSport. Полагаю, не нужно рассказывать, какого уровня этот проект.

Машинок в игре осталось так же мало, как и было задумано с самого начала. Они, правда, лицензированы и хорошо собраны, но от этого не легче, потому что в настоящем соревновании автомобилей намного больше. Тачки отличаются друг от друга управлением, заметна разница между передне- и заднеприводными машинами, также хорошо чувствуется разница других характеристик.

В игре отражен чемпионат WTCC 2006 года. Мы проедем на тех же машинах по тем же трассам. Разработчики неплохо проработали соблюдение игроком регламента гонок. Сначала разрешается опробовать трассу, затем нужно пройти квалификацию, а после прогревочного круга – начать соревнование. Это касается чемпионата (самого классного режима игры), остальные же типы заездов не отличаются особой изысканностью.

Вернемся к чемпи. Как и в реальных состязаниях, запрещен фальстарт, сокраще-



ние трассы и другие нарушения. Они караются по всей строгости. Нарушив правило, необходимо заехать в пит и простоять время, которое судьи сочтут нужным. С фальстартом, кстати, весело получилось. Во многих играх мы привыкли жать на педаль ускорения до упора, чтобы стартовать с места на высоких оборотах двигателя. И тут, будучи незнакомым с условиями Race, я сразу начал давить на газ. Все стоит на месте, чего бы не вырваться вперед? Но каково было мое удивление, когда я двадцать штрафных секунд простоял на месте и попал на трассу со значительным отставанием от ближайшего оппонента... При этом разного



рода ДТП, которые, по идее, не должны приветствоваться игрой, наказываются штрафными секундами довольно редко.

Компьютер, правда, старается не особо подставляться, впрочем, как и толкать вас. И вообще он как-то странно себя ведет, слишком застенчивый, что ли. Людям, хоть сколько-нибудь знакомым с автогонками, играть в Race будет нетрудно.



Это ставит игру ниже GTR2 по сложности и реализму, однако делает симулятор более играбельным.

Управляемое управление

Как и во многих других автомобильных симуляторах, в Race на первом месте стоит реализм поведения машины на дороге, а уж после – все остальное. Машину ведет при резких поворотах и потере управления на большой скорости. Она не согласится нормально войти в 90-градусный поворот на скорости 200 км/ч. Ей будет неловко на мокрой дороге. И уж точно она не захочет быстро ехать по гравию, слетев с трассы. Очень порадовало, что удовольствие от езды может получить не только владелец мега-руля, но и неискушенный автоспортом человек, играющий на клавиатуре. Руль «клавой» поворачивается плавно, без резких переходов, также он возвращается обратно, в исходную позицию.

Неплохо сделан вид из кабины. Можно осмотреться, взглянуть направо, налево. Лобовое стекло время от времени запотеет, в такой ситуации очень кстати будут метелки-дворники. Но самое главное – то, что это едва ли не лучшая камера из кабины, которую я когда-либо видел. Если хотите еще больше придать реализма игре, используйте именно ее. Не обделены вниманием и любители вертолетной камеры. Ее



можно настраивать по своему вкусу, регулируя углы обзора и отдаленность от машины. Есть и такая забавная вещь, как кинокамера, используя которую можно во всей красе увидеть автомобиль. Но особо не засматривайтесь, ведь можно соскочить с трассы...

...и разбить машину?

Систему повреждений нельзя назвать ни хорошей, ни даже реалистичной. Вам никто не мешает на полном ходу поцеловать стену или прижаться к ограждению, отделеаешься легким испугом да и только. Ну, поцарапаете малость свою тачку, ну, может, что-то отвалится от этой железяки, но чтобы действительно добиться какой-нибудь поломки, придется изрядно потрудиться, с первого раза машина не сломается.

Глуши мотор!

В общем и целом, Race хоть и не обделена глюками, но это отличная игра. Она привлекает графикой, увлекает геймплеем и завлекает своей реалистичностью. Однако полноценным симулятором ее назвать, увы, нельзя, ведь наши противники, скорее, похожи на городских таксистов, нежели на настоящих гонщиков. Да и то таксисты порою бывают намного опаснее!

Оценка: 9

Геймплей: 10

Графика: 8

Звук: 7

Управление: 11

PC

PS2

GC

XBOX

SILVERFALL

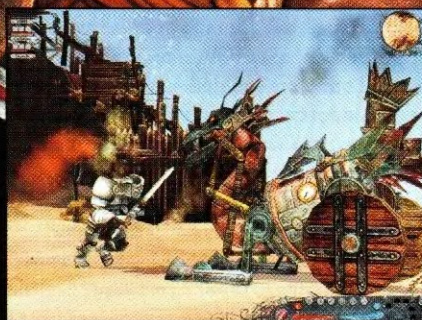
Silverfall
Hack&Slash RPG
web: www.silverfall-game.com

Разработчик: Kyiv's games,
www.kg.com.ua

Издатель: Monte Cristo

Системные требования:
Процессор 2,5 ГГц
Память 1 Гб
Видео 256 Мб

Живые против
ОЖИВШИХ





Нашего полку прибыло

За последние два года я слышал слишком много негативных отзывов о «Диабле». Мол, это и не рпг, и не хэкс-слэш рпг, а вообще аркадное чудо и т. д. Извольте, товарищи, а что это тогда? Hack&Slash RPG – поджанр, причем довольно веселый и многими излюбленный, хоть и далеко не всеми. Но поклонников жанра всегда достаточно, чтобы лепить похожие игры одну за другой, меняя графику и сюжет, но оставляя геймплей «диаблоидным» – руби и кромсай. И кто сказал, что это плохо? Так было от Sacred и до Titan Quest, и будет вовеки веков, потому что мы любим их всех: нежить, зеленокожих, мутантов, драконов и прочих бестий. Любим за то, что в любой момент можем прийти и надавать им по тычке, получив за это опыт, деньги и бесценные артефакты.

Silverfall – очередной диаблорид, но это скорее комплимент, чем упрек, ибо такие игры нужно уметь качественно сделать.

Живые друзья и ожившие враги

Неординарность сопровождает тебя, начиная с главного меню и заканчивая титрами разработчиков. Представь себе на секунду, что орков нет. Нет, не было и не будет. Я понимаю, что это бессовестное оркохульство и святотатство для всего мира фэнтези, но, скажем, раса зеленокожих ограничилась гоблинами и троллями. В конце концов, это вовсе не так существенно, ведь все равно люди обычно воюют с кем попало, кроме гномов и эльфов. Так вот, давным-давно, в далекой-далекой галактике, был STAR WARS... тьфу, то есть Silverfall – город, в котором (не



без вмешательства подлого труса кота Леопольда) четыре вечно враждующие расы стали жить дружно. Это были люди, эльфы, тролли и гоблины. Неизвестно когда заключенный альянс был устойчивым и подкреплялся неприступными стенами Silverfall'a. Но кое-кого таки забыли пригласить в абонентскую группу «круг друзей» – нежить. Потому что плохо пахнут. Обидевшись, армии живых мертвецов вместе с демонами мигмом очутились прямо на центральной площади города, использовав метод ускоренной релокации объекта в пространственном измерении из пункта А в пункт Б (телепортацию, короче). Тут они застали охрану без штанов, а также кольчуг, мечей, посохов и прочих составляющих средневекового гардероба.

И что, ты думаешь, делает твой герой? Спасает город? Нет, он храбро делает ноги вместе с обычными жителями, оставляя защиту города считаным охранникам и старому архимагу. За него ты и пройдешь первый тренировочный уровень. Идея весьма оригинальна. У дедушки прокачаны все параметры – сила, ловкость, выносливость и интеллект, развита почти



вся ветка светлой и элементарной магии, за спиной мощный посох, а на лице – борода из ваты. С этим набором «убей всех сам» ты спокойно бегаешь по уровню и объясняешь захватчикам их неправоту, аргументируя это молниями, фаерболами, заморозками и огненными дождями. Смешно, но на этом одном уровне ты практически полностью познакомишься с игрой. Понравилось – вперед!

Ах как хочется вернуться в городок

Ты же в это время сетуешь на несчастье в лагере беженцев. А когда надоедает – решаешься накачаться и вернуть родной город. Выбор расы и пола не имеет большого значения – разница лишь в физических параметрах и одной ветке способнос-



тей. Кстати, способностей в игре выше крыши. Три основных ветки, в каждой из которых еще по три подветки – бой (ближний, дальний, техника), магия (светлая, темная, элементарная) и «остальное». В последней можно развивать только две подветки – расовую и ту, к которой у персонажа расположение. Если обычно расположение



бывает темным или светлым, к оружию или к магии, то здесь это несущественно – будь хоть некромантом с крыльями ангела, хоть магом в тяжелых доспехах. Весь принцип игры основан на балансе (точнее, дисбалансе) между природой и техникой – еще двум подветкам способностей.

Тут начинает попахивать нелинейностью. Но стоит открыть форточку – и запах разветвится – после двух часов игры понимаешь, что расположение зависит от выполненных квестов, а влияет на способности и ношение артефактов. Забудь про выполнение всех квестов подряд. Тебе придется быть либо гринписовским воином природы, помощником друидов и защитником редких животных, либо силой техники, взвивляющей в себя чипы и микросхемы, предпочитающей лампочку солнцу, ружье луку и бензопилу мечу. Я уже вижу, как у фанатов «Демииургов» в голове проходит параллель с Виталами и Синтетами. В общем-то, так и есть. Конечно, ты можешь быть хорошим для всех, устанавливая трубопроводы и одновременно кормя оленей, но лишишь себя многих изысканий в виде редкого оружия. Требования предметов в основном заключаются не столько в уровне персонажа и его способностях, сколько в процентной расположенности к одной из веток.

А дальше – кровопролитие

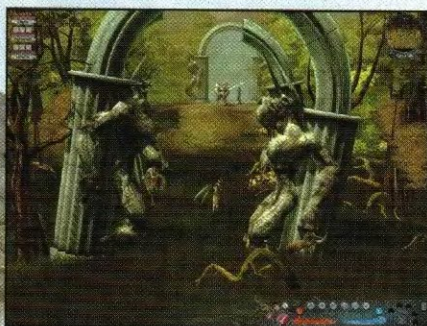
Что же еще можно добавить в диалог? Для начала, живости. Тот же лагерь беженцев, в котором ты начинаешь, гудит от суеты: охранники патрулируют, лекари заботятся о раненых, крестьяне пахут землю, рабочие строят. По крайней мере, делают вид, что строят. За этим куда приятней наблюдать, чем за скучно шагающими по городу NPC и безразличными торговцами, которыми обычно страдают ролевые игры.

Далее идет красота происходящего. Идея оформить графику в а-ля комиксовом стиле (вспоминаем XIII), как по мне, была реализована на ура, несмотря на то что я скептически относился к такому оформлению в РПГ. Кроме того, ландшафты, тени, отражения и прочие эффекты предохраняют графику от эффекта мультяшности. Бои выглядят незабываемо. Простая, но при этом высококачественная анимация заклинаний заставляет тебя выучивать все способности подряд, только чтобы посмотреть, как они выглядят в действии. Эффектно и, разумеется, эффективно. Кстати, любую ненужную тебе способность можно за деньги отменить, чтобы выучить что-то другое. Правда, всю красоту можно будет увидеть только на максимальных настройках, для которых нужна хорошая машина. Да, системные требования ФОРМАЛЬНО невелики, но над оптимизацией явно не мешало бы поработать.

Для полного счастья нужен хороший интерфейс, с которым разработчики не совсем справились. Если играть, поставив камеру над персонажем, можно вполне спокойно бегать, но пропускаешь всю красоту битв. Для этого можно поставить камеру прямо за персонажем, от третьего лица. Из-за этой мелочи игра позиционируется как action-rpg, но экшен там отсутствует напрочь. Кроме того, управлять так героем не очень удобно: камера не следует за ним, а стрелка на миникарте не указывает направление движения персонажа. Поэтому легко будет заблудиться в огромном мире, если вдруг решишься сходить на экскурсию.

Остальное – как всегда. Ходим, убиваем, качаемся, убиваем дальше. Музыка в игре приятная, фоновая, так что внимания на нее не обращаешь. Даже если она тебе не понравится, то мешать все равно не будет. Сюжет банален, но нужен только как логическая причина пойти завалить монстров. Я лично скучал по такому типу игр – простые, но красивые и отлично убивают время. Аплодируем отечественным разработчикам за быстро и качественно сделанный продукт. Быстро, потому что тот же «Сталкер» по времени разработки обошел все серии «Санта Барбары». А качественно – потому что так и есть.

Дима [Butcher] Язовицкий



00747886 RPG Казка про лицаря На вас чекає багаторівнева гра з битвами, вивченням магії і пошуком тайників. NOKIA 6600 6610 6620 6630 6650 6660 6670 6680 6690 6700 6710 6720 6730 6750 6760 6770 6780 6790 6800 6810 6820 6830 6850 6860 6870 6880 6890 6900 6910 6920 6930 6950 6960 6970 6980 6990 7000 7010 7020 7030 7050 7060 7070 7080 7090 7100 7110 7120 7130 7150 7160 7170 7180 7190 7200 7210 7220 7230 7250 7260 7270 7280 7290 7300 7310 7320 7330 7350 7360 7370 7380 7390 7400 7410 7420 7430 7450 7460 7470 7480 7490 7500 7510 7520 7530 7550 7560 7570 7580 7590 7600 7610 7620 7630 7650 7660 7670 7680 7690 7700 7710 7720 7730 7750 7760 7770 7780 7790 7800 7810 7820 7830 7850 7860 7870 7880 7890 7900 7910 7920 7930 7950 7960 7970 7980 7990 8000 8010 8020 8030 8050 8060 8070 8080 8090 8100 8110 8120 8130 8150 8160 8170 8180 8190 8200 8210 8220 8230 8250 8260 8270 8280 8290 8300 8310 8320 8330 8350 8360 8370 8380 8390 8400 8410 8420 8430 8450 8460 8470 8480 8490 8500 8510 8520 8530 8550 8560 8570 8580 8590 8600 8610 8620 8630 8650 8660 8670 8680 8690 8700 8710 8720 8730 8750 8760 8770 8780 8790 8800 8810 8820 8830 8850 8860 8870 8880 8890 8900 8910 8920 8930 8950 8960 8970 8980 8990 9000 9010 9020 9030 9050 9060 9070 9080 9090 9100 9110 9120 9130 9150 9160 9170 9180 9190 9200 9210 9220 9230 9250 9260 9270 9280 9290 9300 9310 9320 9330 9350 9360 9370 9380 9390 9400 9410 9420 9430 9450 9460 9470 9480 9490 9500 9510 9520 9530 9550 9560 9570 9580 9590 9600 9610 9620 9630 9650 9660 9670 9680 9690 9700 9710 9720 9730 9750 9760 9770 9780 9790 9800 9810 9820 9830 9850 9860 9870 9880 9890 9900 9910 9920 9930 9950 9960 9970 9980 9990 10000 10010 10020 10030 10050 10060 10070 10080 10090 10100 10110 10120 10130 10150 10160 10170 10180 10190 10200 10210 10220 10230 10250 10260 10270 10280 10290 10300 10310 10320 10330 10350 10360 10370 10380 10390 10400 10410 10420 10430 10450 10460 10470 10480 10490 10500 10510 10520 10530 10550 10560 10570 10580 10590 10600 10610 10620 10630 10650 10660 10670 10680 10690 10700 10710 10720 10730 10750 10760 10770 10780 10790 10800 10810 10820 10830 10850 10860 10870 10880 10890 10900 10910 10920 10930 10950 10960 10970 10980 10990 11000 11010 11020 11030 11050 11060 11070 11080 11090 11100 11110 11120 11130 11150 11160 11170 11180 11190 11200 11210 11220 11230 11250 11260 11270 11280 11290 11300 11310 11320 11330 11350 11360 11370 11380 11390 11400 11410 11420 11430 11450 11460 11470 11480 11490 11500 11510 11520 11530 11550 11560 11570 11580 11590 11600 11610 11620 11630 11650 11660 11670 11680 11690 11700 11710 11720 11730 11750 11760 11770 11780 11790 11800 11810 11820 11830 11850 11860 11870 11880 11890 11900 11910 11920 11930 11950 11960 11970 11980 11990 12000 12010 12020 12030 12050 12060 12070 12080 12090 12100 12110 12120 12130 12150 12160 12170 12180 12190 12200 12210 12220 12230 12250 12260 12270 12280 12290 12300 12310 12320 12330 12350 12360 12370 12380 12390 12400 12410 12420 12430 12450 12460 12470 12480 12490 12500 12510 12520 12530 12550 12560 12570 12580 12590 12600 12610 12620 12630 12650 12660 12670 12680 12690 12700 12710 12720 12730 12750 12760 12770 12780 12790 12800 12810 12820 12830 12850 12860 12870 12880 12890 12900 12910 12920 12930 12950 12960 12970 12980 12990 13000 13010 13020 13030 13050 13060 13070 13080 13090 13100 13110 13120 13130 13150 13160 13170 13180 13190 13200 13210 13220 13230 13250 13260 13270 13280 13290 13300 13310 13320 13330 13350 13360 13370 13380 13390 13400 13410 13420 13430 13450 13460 13470 13480 13490 13500 13510 13520 13530 13550 13560 13570 13580 13590 13600 13610 13620 13630 13650 13660 13670 13680 13690 13700 13710 13720 13730 13750 13760 13770 13780 13790 13800 13810 13820 13830 13850 13860 13870 13880 13890 13900 13910 13920 13930 13950 13960 13970 13980 13990 14000 14010 14020 14030 14050 14060 14070 14080 14090 14100 14110 14120 14130 14150 14160 14170 14180 14190 14200 14210 14220 14230 14250 14260 14270 14280 14290 14300 14310 14320 14330 14350 14360 14370 14380 14390 14400 14410 14420 14430 14450 14460 14470 14480 14490 14500 14510 14520 14530 14550 14560 14570 14580 14590 14600 14610 14620 14630 14650 14660 14670 14680 14690 14700 14710 14720 14730 14750 14760 14770 14780 14790 14800 14810 14820 14830 14850 14860 14870 14880 14890 14900 14910 14920 14930 14950 14960 14970 14980 14990 15000 15010 15020 15030 15050 15060 15070 15080 15090 15100 15110 15120 15130 15150 15160 15170 15180 15190 15200 15210 15220 15230 15250 15260 15270 15280 15290 15300 15310 15320 15330 15350 15360 15370 15380 15390 15400 15410 15420 15430 15450 15460 15470 15480 15490 15500 15510 15520 15530 15550 15560 15570 15580 15590 15600 15610 15620 15630 15650 15660 15670 15680 15690 15700 15710 15720 15730 15750 15760 15770 15780 15790 15800 15810 15820 15830 15850 15860 15870 15880 15890 15900 15910 15920 15930 15950 15960 15970 15980 15990 16000 16010 16020 16030 16050 16060 16070 16080 16090 16100 16110 16120 16130 16150 16160 16170 16180 16190 16200 16210 16220 16230 16250 16260 16270 16280 16290 16300 16310 16320 16330 16350 16360 16370 16380 16390 16400 16410 16420 16430 16450 16460 16470 16480 16490 16500 16510 16520 16530 16550 16560 16570 16580 16590 16600 16610 16620 16630 16650 16660 16670 16680 16690 16700 16710 16720 16730 16750 16760 16770 16780 16790 16800 16810 16820 16830 16850 16860 16870 16880 16890 16900 16910 16920 16930 16950 16960 16970 16980 16990 17000 17010 17020 17030 17050 17060 17070 17080 17090 17100 17110 17120 17130 17150 17160 17170 17180 17190 17200 17210 17220 17230 17250 17260 17270 17280 17290 17300 17310 17320 17330 17350 17360 17370 17380 17390 17400 17410 17420 17430 17450 17460 17470 17480 17490 17500 17510 17520 17530 17550 17560 17570 17580 17590 17600 17610 17620 17630 17650 17660 17670 17680 17690 17700 17710 17720 17730 17750 17760 17770 17780 17790 17800 17810 17820 17830 17850 17860 17870 17880 17890 17900 17910 17920 17930 17950 17960 17970 17980 17990 18000 18010 18020 18030 18050 18060 18070 18080 18090 18100 18110 18120 18130 18150 18160 18170 18180 18190 18200 18210 18220 18230 18250 18260 18270 18280 18290 18300 18310 18320 18330 18350 18360 18370 18380 18390 18400 18410 18420 18430 18450 18460 18470 18480 18490 18500 18510 18520 18530 18550 18560 18570 18580 18590 18600 18610 18620 18630 18650 18660 18670 18680 18690 18700 18710 18720 18730 18750 18760 18770 18780 18790 18800 18810 18820 18830 18850 18860 18870 18880 18890 18900 18910 18920 18930 18950 18960 18970 18980 18990 19000 19010 19020 19030 19050 19060 19070 19080 19090 19100 19110 19120 19130 19150 19160 19170 19180 19190 19200 19210 19220 19230 19250 19260 19270 19280 19290 19300 19310 19320 19330 19350 19360 19370 19380 19390 19400 19410 19420 19430 19450 19460 19470 19480 19490 19500 19510 19520 19530 19550 19560 19570 19580 19590 19600 19610 19620 19630 19650 19660 19670 19680 19690 19700 19710 19720 19730 19750 19760 19770 19780 19790 19800 19810 19820 19830 19850 19860 19870 19880 19890 19900 19910 19920 19930 19950 19960 19970 19980 19990 20000 20010 20020 20030 20050 20060 20070 20080 20090 20100 20110 20120 20130 20150 20160 20170 20180 20190 20200 20210 20220 20230 20250 20260 20270 20280 20290 20300 20310 20320 20330 20350 20360 20370 20380 20390 20400 20410 20420 20430 20450 20460 20470 20480 20490 20500 20510 20520 20530 20550 20560 20570 20580 20590 20600 20610 20620 20630 20650 20660 20670 20680 20690 20700 20710 20720 20730 20750 20760 20770 20780 20790 20800 20810 20820 20830 20850 20860 20870 20880 20890 20900 20910 20920 20930 20950 20960 20970 20980 20990 21000 21010 21020 21030 21050 21060 21070 21080 21090 21100 21110 21120 21130 21150 21160 21170 21180 21190 21200 21210 21220 21230 21250 21260 21270 21280 21290 21300 21310 21320 21330 21350 21360 21370 21380 21390 21400 21410 21420 21430 21450 21460 21470 21480 21490 21500 21510 21520 21530 21550 21560 21570 21580 21590 21600 21610 21620 21630 21650 21660 21670 21680 21690 21700 21710 21720 21730 21750 21760 21770 21780 21790 21800 21810 21820 21830 21850 21860 21870 21880 21890 21900 21910 21920 21930 21950 21960 21970 21980 21990 22000 22010 22020 22030 22050 22060 22070 22080 22090 22100 22110 22120 22130 22150 22160 22170 22180 22190 22200 22210 22220 22230 22250 22260 22270 22280 22290 22300 22310 22320 22330 22350 22360 22370 22380 22390 22400 22410 22420 22430 22450 22460 22470 22480 22490 22500 22510 22520 22530 22550 22560 22570 22580 22590 22600 22610 22620 22630 22650 22660 22670 22680 22690 22700 22710 22720 22730 22750 22760 22770 22780 22790 22800 22810 22820 22830 22850 22860 22870 22880 22890 22900 22910 22920 22930 22950 22960 22970 22980 22990 23000 23010 23020 23030 23050 23060 23070 23080 23090 23100 23110 23120 23130 23150 23160 23170 23180 23190 23200 23210 23220 23230 23250 23260 23270 23280 23290 23300 23310 23320 23330 23350 23360 23370 23380 23390 23400 23410 23420 23430 23450 23460 23470 23480 23490 23500 23510 23520 23530 23550 23560 23570 23580 23590 23600 23610 23620 23630 23650 23660 23670 23680 23690 23700 23710 23720 23730 23750 23760 23770 23780 23790 23800 23810 23820 23830 23850 23860 23870 23880 23890 23900 23910 23920 23930 23950 23960 23970 23980 23990 24000 24010 24020 24030 24050 24060 24070 24080 24090 24100 24110 24120 24130 24150 24160 24170 24180 24190 24200 24210 24220 24230 24250 24260 24270 24280 24290 24300 24310 24320 24330 24350 24360 24370 24380 24390 24400 24410 24420 24430 24450 24460 24470 24480 24490 24500 24510 24520 24530 24550 24560 24570 24580 24590 24600 24610 24620 24630 24650 24660 24670 24680 24690 24700 24710 24720 24730 24750 24760 24770 24780 24790 24800 24810 24820 24830 24850 24860 24870 24880 24890 24900 24910 24920 24930 24950 24960 24970 24980 24990 25000 25010 25020 25030 25050 25060 25070 25080 25090 25100 25110 25120 25130 25150 25160 25170 25180 25190 25200 25210 25220 25230 25250 25260 25270 25280 25290 25300 25310 25320 25330 25350 25360 25370 25380 25390 25400 25410 25420 25430 25450 25460 25470 25480 25490 25500 25510 25520 25530 25550 25560 25570 25580 25590 25600 25610 25620 25630 25650 25660 25670 25680 25690 25700 25710 25720 25730 25750 25760 25770 25780 25790 25800 25810 25820 25830 25850 25860 25870 25880 25890 25900 25910 25920 25930 25950 25960 25970 25980 25990 26000 26010 26020 26030 26050 26060 26070 26080 26090 26100 26110 26120 26130 26150 26160 26170 26180 26190 26200 26210 26220 26230 26250 26260 26270 26280 26290 26300 26310 26320 26330 26350 26360 26370 26380 26390 26400 26410 26420 26430 26450 26460 26470 26480 26490 26500 26510 26520 26530 26550 26560 26570 26580 26590 26600 26610 26620 26630 26650 26660 26670 26680 26690 26700 26710 26720 26730 26750 26760 26770 26780 26790 26800 26810 26820 26830 26850 26860 26870 26880 26890 26900 26910 26920 26930 26950 26960 26970 26980 26990 27000 27010 27020 27030 27050 27060 27070 27080 27090 27100 27110 27120 27130 27150 27160 27170 27180 27190 27200 27210 27220 27230 27250 27260 27270 27280 27290 27300 27310 27320 27330 27350 27360 27370 27380 27390 27400 27410 27420 27430 27450 27460 27470 27480 27490 27500 27510 27520 27530 27550 27560 27570 27580 27590 27600 27610 27620 27630 27650 27660 27670 27680 27690 27700 27710 27720 27730 27750 27760 27770 27780 27790 27800 27810 27820 27830 27850 27860 27870 27880 27890 27900 27910 27920 27930 27950 27960 27970 27980 27990 28000 28010 28020 28030 28050 28060 28070 28080 28090 28100 28110 28120 28130 28150 28160 28170 28180 28190 28200 28210 28220 28230 28250 28260 28270 28280 28290 28300 28310 28320 28330 28350 28360 28370 28380 28390 28400 28410 28420 28430 28450 28460 28470 28480 28490 28500 28510 28520 28530 28550 28560 28570 28580 28590 28600 28610 28620 28630 28650 28660 28670 28680 28690 28700 28710 28720 28730 28750 28760 28770 28780 28790 28800 28810 28820 28830 28850 28860 28870 28880 28890 28900 28910 28920 28930 28950 28960 28970 28980 28990 29000 29010 29020 29030 29050 29060 29070 29080 29090 29100 29110 29120 29130 29150 29160 29170 29180 29190 29200 29210 29220 29230 29250 29260 29270 29280 29290 29300 29310 29320 29330 29350 29360 29370 29380 29390 29400 29410 29420 29430 29450 29460 29470 29480 29490 29500 29510 29520 29530 29550 29560 29570 29580 2959
--

Alarm for Cobra 11: Nitro
Аркадная автомобильная гонка
web: www.cobra11-nitro.de

Разработчик: Syntetic, www.syntetic.de

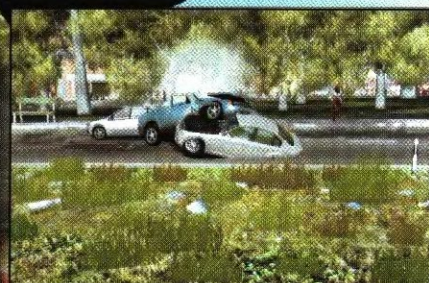
Издатель: «Акелла», www.akella.com

Системные требования:

Процессор 1,8 ГГц,

Память 256 Мб

Видео 128 Мб

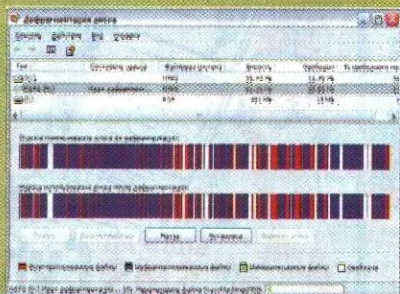


Айда на похороны World Racing! Пирожков покушаем...

Методы борьбы с ацтоем



1. Используя стандартные средства Windows, дефрагментируем диск, на который будет установлена игра.



2. Устанавливаем игру.
3. Вскрываем винчестер.
4. Распознать свежезаписанные кластеры несложно – они будут теплыми



5. Берем гвоздь, молоток и убираем ненужные кластеры. Так вы удалите игру с винчестера навсегда!

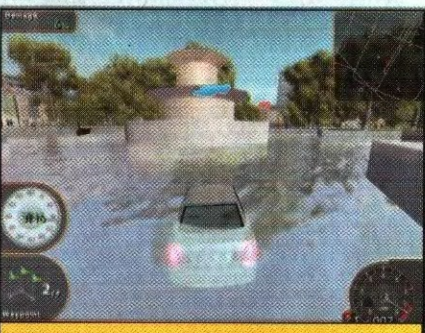


Очень многие дятлообразные разработчики считают достаточным для успеха игры использование известного имени. Так произошло и с «Коброй». Разработчики посчитали, что если сериал «Кобра-11» мега-крут и его смотрит все продвинутое человечество, то такая же судьба ожидает и игру с таким же названием. Но как же они ошибались!

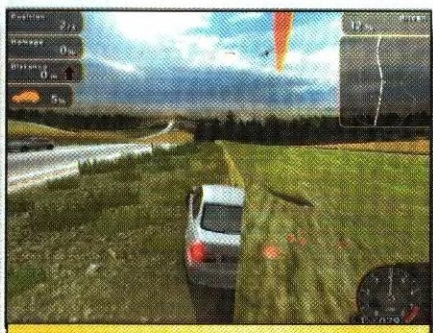
За основу игры разработчики взяли разработки World Racing, сделали их до неузнаваемости ужасными и запихнули туда модельки машин, очертания которых отдаленно напоминают что-то, что можно увидеть на улице. Сюжет прост и незамысловат, наша цель – гоняться наперегонки со временем, с противниками или собирать в городе чекпойнты. Но в город нас пускать будут редко, основные события происходят на автобане. Нам то и дело придется с большой скоростью преодолевать километры монотонного пути, проложенного великим инженером, владеющим технологией copy-paste. Так же предстоит встреча с невероятно тупым

трафиком и сонными му... мен... представителями дорожной полиции. Иногда, правда, будет и веселуха на тему «уничтожь своего противника», когда вам предоставят возможность побиться крыльями и бампером о запчасти оппонента. Для разнообразия можно побить вышеупомянутый тупой трафик, который почему-то взрывается и разлетается на мелкие кусочки при малейшем соприкосновении с вашим бронированным транспортом. Но на самом деле радости от этого мало, все равно здесь все насквозь пропитано скукой, однообразием, небрежно выполненными трассами и машинами, а также тупыми противниками.

Играть в «Кобру» стоит разве что ради нормально реализованного управления автомобилями. Машинки-то ведут себя прилично, как им и полагается. Удивительно, но по управляемости «Кобра» даже может спорить с аналогами. Однако это ситуацию отнюдь не скрашивает, ведь все остальное дало игре возможность поселиться в нашей базе ацтоев.



Машина-амфибия



Машина-внедорожник для пересеченной местности



В этом автобусе было МНОГО туристов. Светлая им память!



Машина подземно-надземно-разбитая

MOBILE

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

АУДИО И ВИДЕО

НОУТБУКИ | ЦИФРОВОЕ ФОТО | ДОМАШНЕЕ КИНО



RADIO

ЖУРНАЛ №1 О МОБИЛЬНОЙ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

№1-2 · февраль 2006

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
ТЕСТ
ASUS VX1

Lamborghini

МОБИЛЬНАЯ
ЖАКДА
СКОРОСТИ

ПОПУЛЯРНО
О ТЕЛЕФОНАХ
ОСОБЕННОСТИ
МОБИЛЬНОГО ВЫБОРА

МОБИЛЬНЫЕ
ПРОЦЕССОРЫ
БЫСТРЕЕ, МЕНЬШЕ, ХОЛОДНЕЕ...

ЗВОНИ БЕСПЛАТНО

MOBILE

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

АУДИО И ВИДЕО

НОУТБУКИ | ЦИФРОВОЕ ФОТО | ДОМАШНЕЕ КИНО



RADIO

№1-2 · февраль 2006

ЖУРНАЛ №1 О МОБИЛЬНОЙ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
ТЕСТ
ASUS VX1

Lamborghini

МОБИЛЬНАЯ
ЖАКДА
СКОРОСТИ

ПОПУЛЯРНО
О ТЕЛЕФОНАХ
ОСОБЕННОСТИ
МОБИЛЬНОГО ВЫБОРА

МОБИЛЬНЫЕ
ПРОЦЕССОРЫ
БЫСТРЕЕ, МЕНЬШЕ, ХОЛОДНЕЕ...

ЗВОНИ БЕСПЛАТНО

СПЕЦЭФФЕКТЫ
В КИНО
КАК ЗАСТАВИТЬ ЗРИТЕЛЯ
СКАЗАТЬ «ВОУ!»

ДОМАШНИЙ
РЕСИВЕР
СОВЕТЫ ПО ВЫБОРУ

В **ДВУХ**
форматах

4 БЮДЖЕТНЫХ
СМАРТФОНА:
УМНЫ
НЕ ПО КАРМАНУ
Nokia E50
HTC S310
Voxtel W210
RoverPC M5



4 БЮДЖЕТНЫХ
СМАРТФОНА:
УМНЫ
НЕ ПО КАРМАНУ
Nokia E50
HTC S310
Voxtel W210
RoverPC M5



Nokia 8600 Sirocco Samsung E570 LG KE600 HTC P3
E-TEN G9000 Samsung G40 Ferrari 1600WTH by
BEK AV3211 Canon EOS 400D Sony DCR-PC



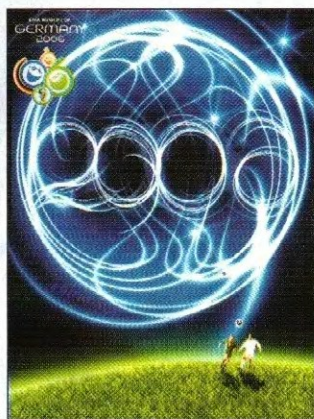
На пороге ESWC

До Electronic Sports World Cup еще осталось несколько зимне-весенних месяцев, но работа над подготовкой чемпа уже идет. Официальный сайт на сегодняшний день пестрит информацией о грядущем чемпе. К примеру, появился список дисциплин, которые будут присутствовать в программе игр ESWC 2007.

Естественно, это Counter-Strike 1.6, WarCraft III: The Frozen Throne, Quake 4 и Trackmania Nations ESWC, которая была сделана специально для этого ивента. Из футбольных симов была выбрана не EA-шная игра, а Pro Evolution Soccer 6. Ну и в качестве «клубнички» будут соревнования по Counter-Strike 1.6 среди женских команд. Девушки, как известно, в CS если и зажигают, то не на уровне мирового чемпионского титула среди мужских команд, но многие отечественные топ-команды могут поучиться у мировых «мамашек».

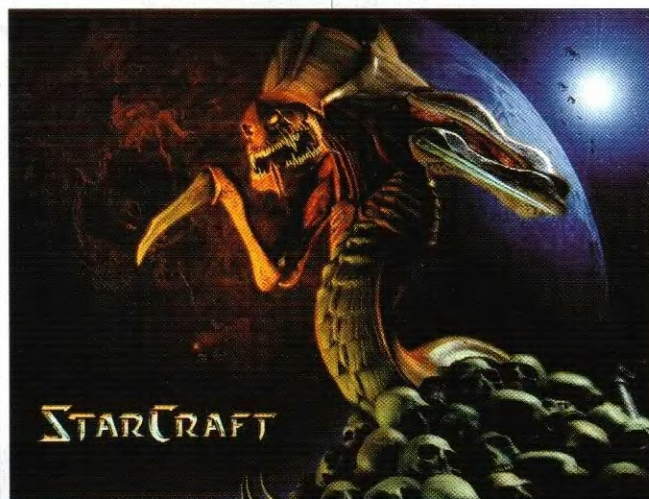
Реванш за чемпионат мира по футболу

По данным sc.gosugamers.net, интересный чеп по «старик» начался в середине января. В World Cup Take Two принимали участие команды стран, сборные по футболу которых дошли до 1/4 финала чемпионата мира по футболу 2006 года. Итак, у наших парней появился шанс отыгаться у Италии, ну, хотя бы в StarCraft.



И вот, первая новость: сборная Украины по «старик» выиграла у сборной Италии с разгромным счетом 4:0!

- BOSS.White-Ra против inF.StarEagle – 2:0
- fAke.ALF.oO против TM-FiRe – 2:0
- fAke.fraer против n1.Akilaе – 2:0
- aFz/MannerToss против inF.Shala – 2:0



Разбомбеж прошел на славу, и теперь ребят ожидает полуфинал и команда Германии, которая обошла со счетом 3:1 мексиканскую сборную. Полуфиналы пройдут с 14 по 20 января, а финал – 21–26 января, когда журнал уже будет в продаже.

Hot переехал

Михаил «SK.NoT» Новопащин, по сообщениям портала gameinside.com, вернулся в команду клуба C-club. До конца прошлого года лучший варкрафтер страны тренировался в клубе Vault City и защищал его честь как игрок клубной команды. После того как Миша покинул Vault City и договорился с C-Club, о переходе было объявлено официально. В чем же причина?

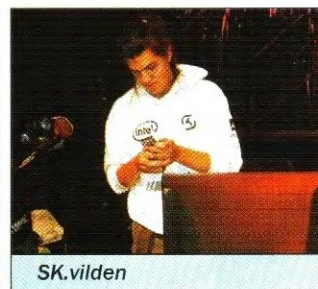
Как сказал SK.NoT, «руководство Vault City решило не продлевать контракты с членами команды». По словам Hot'a, без его ведома в контракте поменялись условия, которые Михаилу не подходили по ряду причин. А сейчас, после продления контракта с SK, когда Hot должен продолжить тренировки, он выбрал себе другой клуб.

В то же время Михаил сказал, что контракт с SK действительно продлен еще на год, до 31 декабря 2007 года, и в скором будет продаваться одежда с лого Hot'a, с чего он будет иметь свой процент.

В ближайшее время Михаил отправится в Корею, куда его пригласили на WWW, и в случае победы в первом матче он останется там на месяц.

Черт знает что с командой Schroet Kommando

В первых числах нового года появились новости о том, что контр-страйкерская часть команды SK, которая в прошедшем году не добила сколько-нибудь интересных или значительных результатов, теряет игроков. Сначала, еще до нового года, команду решил оставить GoodFella (он собрался путешествовать по миру, встречаться с друзьями и проводить время как угодно, но не за ни к чему не приводящими тренировками), а позже появились новости о том, что и fisker с vilden решили взять тайм-аут, точнее, руководство команды предложило им отдохнуть.



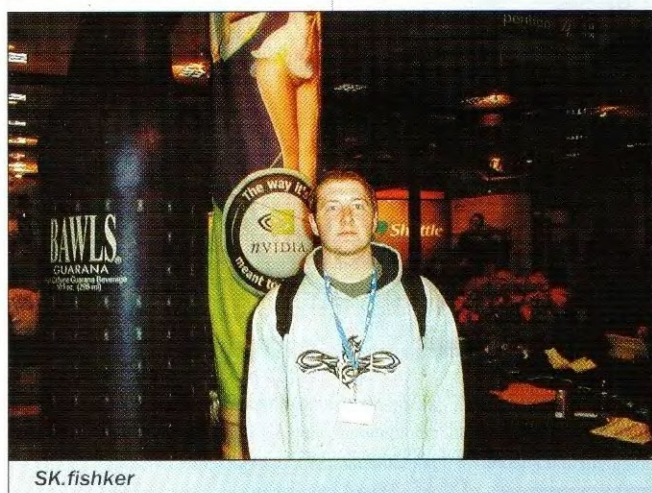
Ребята, которые несколько лет были лицом команды, покидают SK? Это была новость!

Спустя некоторое время стало известно о потере части международного WarCraft'ерского подразделения SK – его покинули два корейских игрока, Zasad и Sweet. Однако в команде, кроме сильнейшего украинского варкрафтера Hot'a и русского Deadman, остались болгарин Insomnia и четыре немца: Fire, Fisch, Mlou и XLorD.

Но уже на Рождество стало известно, что CS-команда SK потеряет не всех заявленных к роспуску игроков. В официальном сообщении vilden числится в основном составе, который выглядит так: Spawn



Dream Hack Winter 2006



SK.fishker

(из команды NiP), RobbaN (из команды NiP), vilden, Snajdan, allen.

Гиннес отметил Counter-Strike

На шведском сборе фанатов компьютерной техники Dream Hack 2006 перед новым годом состоялось событие, которое внесли в «Книгу рекордов Гиннеса». На 32-процессорном сервере Unisys ES7000 с 32 Гб оперативки одновременно играло в «контр-страйк» ни много ни мало 1160 человек! Вот это LAN-party, не то, что... Эх... Швеция подтвердила свое если не господство в ми-

ре КС, то хотя бы значимость. А уж о популярности игры в Швеции говорить не стоит.

Результат может показаться смешным игрокам в MMORPG, где даже в масштабах Украины собирается по 2 тысячи игроков одновременно, но еще раз напомним: дело было в LAN, а не в Интернете. Действительно, достижение ого-го!

«После стрельбы из "слона" скушайте йогурт Данон!»

Компания Valve подписала с IGA Worldwide контракт, со-

гласно которому в игре Counter-Strike будут размещаться рекламные материалы. Так что, сидя в засаде, можно будет ознакомиться с ближайшего постера с новинками автомобилестроения, а при загрузке узнать, как вывести перхоть.

Интересно, что будут рекламировать в игре? Компьютерную технику – это понятно. Но что еще?

И причем тут игры?

В Германии случилась очередная лажа. Парень 18 лет ворвался в школу, начал стрелять во всех как сумасшедший, ранил 32 человека и застрелился. При этом он оставил предсмертную записку, в которой сказал, что все его считали лужером и это ему не нравится.

Как вы думаете, что сказала общественность про этого явного психопата, которого затуркали в школе и у которого, тем не менее, был доступ к автоматическому оружию с боевыми патронами? Да-да, конечно, во всем виноват Counter-Strike! Видите ли, Бастиан – а этого парня звали

именно так – поигрывал в популярную сетевую стрелялку. «Вот вам и пожалуйста! – говорят массмедиа, далекие от киберспорта. – Играл в игру, а потом пошел и всех перестрелял!».

Странно: когда аналогичные случаи происходят после того, как неуравновешенных ребят постоянно достают в военной части, никто не говорит о том, чем они увлекались в свободное время... Вместо того чтобы поднять вопрос о насилии в школах, когда ребят доводят до таких крайностей, родители, руководство школ, общественные организации, дабы не лезть в темную для них душу подростка, сразу же пытаются списать все на «злой киберспорт!».

Хорошо, что у нас в школах максимум, чем обычно заканчиваются издевательства соучеников над слабыми ребятами, – так это побои. Если бы подобное произошло в одной из украинских школ, боимся, с радикальными методами решения всех вопросов в нашей стране клубы и игровые серверы просто прикрывали бы.

Психология игры и дальнейшего развитие

Создаем свой C-S team. Часть 3

В прошлом номере мы обсуждали вопросы тактической подготовки и постановки тренировочного процесса команды по Counter-Strike. Но на этом подготовка команды к соревнованиям не заканчивается. И сегодня мы поговорим о еще одном важном моменте тренировочного процесса: о выездных турнирах, их целях, поднимем тему психологической подготовки игроков всей команды и зададим вопрос о том, стоит ли играть вообще.

Выездные турниры

В прошлый раз мы остановились на том, что вы постоянно тренируетесь с несколькими спарринг-партнерами на своей тренировочной базе и регулярно ходите на местные чемпионаты, где неплохо себя показываете. Все это, конечно же, хорошо, но чтоб играть на более высоком уровне, нужен опыт. Дело в том, что постепенно вы непроизвольно изучаете своих спарринг-соперников и нехотя подстраиваетесь под них. Ввиду этого о разнообразии стилей вашей игры и говорить нечего – вы создаете свой рецепт победы над какой-то конкретной командой.

Спустя годы развития киберспорта в нашей стране можно сказать, что, как правило, команды из одного города показывают игру одного и того же стиля. Решением этой проблемы станет посещение крупных иногородних ивентов, где вы сможете встретиться с национальными грандами.

Предварительно, за несколько недель до подобного турнира, нужно решить, что из своего тактического арсенала вы будете использовать и, конечно же, жестко наиграть эти шифры на последующих тренировках. Стоит также психологически настроиться на чемпионат, чтобы перебороть волнение (если, конечно, таковое есть), и как следует отдохнуть перед



ним. На самом же чемпионате никогда не стоит акцентировать внимание на имени соперника, просто думайте, что играете с обычной командой, и навязывайте

(старайтесь навязывать) свою игру. Никогда не «ложитесь» под соперника – не уступайте ему без боя ни одного, даже самого проигрышного раунда, потому что потом будет очень тяжело собраться, особенно морально. Никогда не ведитесь на попытки соперника – это часто бывает – перед игрой сбить ваш настрой. Ну и, конечно же, в самой игре – аналогично, если вы хоть раз были на действительно серьезной игре двух солидных команд, то вы, наверное, заметили, какой там уровень эмоций, и как соперники пытаются подавить мораль друг друга.

На любых LAN-турнирах психология является одним из решающих факторов, так как оппоненты находятся в непосредственной близости друг от друга и слышат друг друга, чем, соответственно, и пользуются. В играх онлайн мораль отходит на второй план, так как вы не знаете и тем более не видите соперни-

ков. Поначалу не ставьте себе никаких архивысоких целей и не стройте ложных иллюзий, просто попытайтесь показать должный уровень, хорошую игру, и тогда, со временем, к вам придет и результат. Не стоит расстраиваться, если выступили неудачно, после проигрыша нужно трезво разобрать свои ошибки и тренироваться дальше. Помните: просто так ничего не придет, особенно в киберспорте.

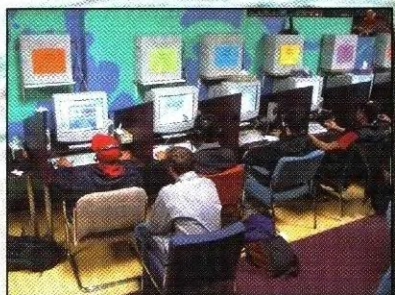
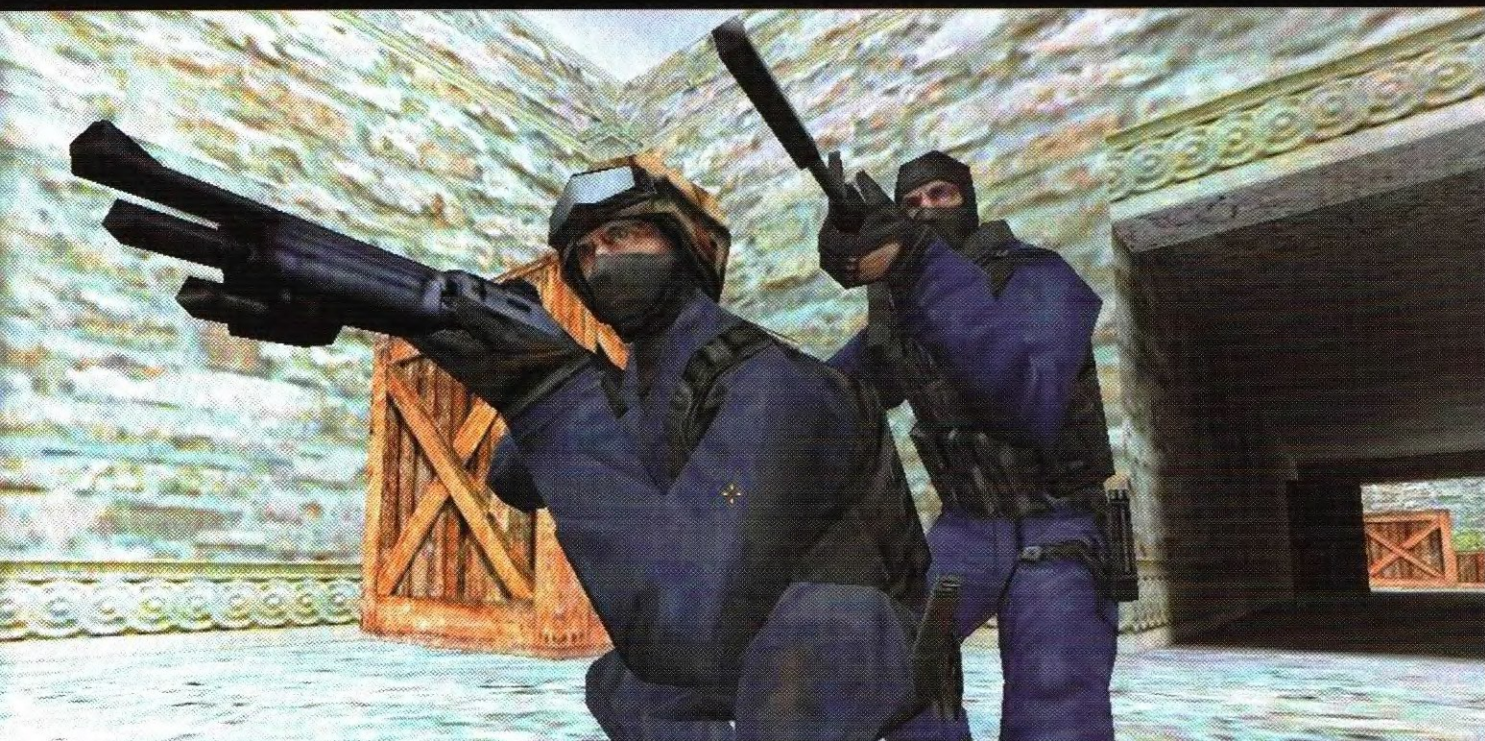


Также можно поднять вопрос выездного «буткемпа». Предварительно договорившись с несколькими сильными командами, вы приезжаете в обусловленный город и остаетесь там на так называемый «буткемп», как правило, на несколько дней. Это прекрасная возможность всестороннего тренинга с сильными, неизвестными вам по игре и стилю командами, который пойдёт на пользу всем.

Вопросы мотивации и дальнейшего развитие вашего проекта

В самом начале своей киберспортивной карьеры вы преисполнены желания научиться играть лучше, быть хоть немного похожим на тех, кого так часто видите в демках, в онлайн-прессе, в нашем журнале. Вы, не щадя себя, упорно тренируетесь и стремитесь к совершенствованию. Чем дальше – тем интереснее, но выйдя на определённый уро-





вень вы начинаете воспринимать киберспорт «монохромно». То есть все, как в жизни: есть и взлёты, и падения, так сказать, черные и белые полосы, что сильно приедается. Многие в таком случае просто бросают это дело, объясняя свой уход из киберспорта отсутствием мотивации и нежеланием играть далее. Чтобы такого не случилось, вы должны постепенно закалять силу воли, дабы ваша мотивация не падала.

Проблемы и напруги навалятся все вместе, они постепенно, вставая перед вами, одолевают вас. Вы же просто боритесь с ними и не отчаивайтесь в трудных ситуациях. Если решать эти вопросы постепенно и не давать развиваться проблемным задачам, то вы никогда не доведете себя до апатии.

Как правило, в такой период все задумываются: «А стоит ли играть вообще, какая с этого польза? Что выбрать – киберспорт или реальную жизнь?». Да, вопрос этот очень обширный, у киберспорта есть свои плюсы и минусы. Чаще всего те, кто уже достиг чего-то конкретного, склоняются ко второму варианту, если нет сдерживающих факторов

(к примеру, контракт), им все надоедает, и со словами «Я уже достиг многого! С меня хватит» они бросают спорт. Но если, помимо славы и наслаждения игрой, вы получаете по контракту деньги, то киберспортом можно заниматься на более высоком, чем хобби, уровне. Тех же, кто еще ничего толком не выиграл, греет мысль о том, что не нужно бросать это дело, ничего не достигнув. Но со временем желание играть уходит по нисходящей, и некоторые решают, что киберспорт для них становится «нерентабельным», мол, «на голом энтузиазме далеко не уедешь!».

Отчасти так и есть, в Украине к киберспорту пока мало кто относится серьезно, большинство влиятельных структур считает это занятие очередными «цацками молодежи». Но достаточно заглянуть в Европу, Азию, Америку, чтобы понять, что это далеко не так – там киберспорт стал настоящей индустрией. Соответственно, для поиска спонсоров (и финансирования) лучше всего «нанять» менеджера: коммуникабельного человека со знанием базисов юриспруденции, который в какой-то мере уже работал в этой сфере. Он сможет взять на себя вопросы финансирования, орга-

низационных проблем и т. д. Менеджер также должен иметь некий авторитет, чтоб его слово в команде было весомым, так как он видит все со стороны и всегда должен морально поддерживать команду во всех ситуациях, направляя ее, иногда меняя ее приоритеты на противоположные. С менеджером команде станет проще, ведь ей останется только хорошо играть и радовать всех своими выступлениями.

На этом мы заканчиваем цикл статей, которые описывают, как лучше всего быстро организовать ваш Counter-Strike-проект и в должной мере его развивать. Само собой разумеется, что больше всего в этом процессе зависит от вас самих, от вашего желания, от того, как вы упорно тренируетесь. Ведь не зря говорят, что «упорство и труд все перетрут». Поверьте, для того чтобы хорошо показать себя, никаких спонсоров не нужно, нужно только этого хотеть и стремиться к поставленной цели.

Ну что ж, удачи в ваших начинаниях! Увидимся на первенствах по Counter-Strike!

Евгений «u7gn» Босенко



В каждом номере журнала «Шпиль!» с 7-го по 12-й за прошлый год были скрыты части кода, который давал возможность вскрыть сверхсекретный сейф с мега-призами. На протяжении 6 месяцев смелые и умелые читатели искали, по крупцам собирали и склеивали в одну

длинную числовую последовательность разрозненные цифры, полученные ими с помощью мобильного телефона.

Каждая 10-я, 20-я и 30-я правильная попытка награждалась – призы получили свое. Откроем секрет: код можно было узнать и подбором,

только для этого нужно было выслать несколько SMS. И самые хитрые из наших читателей легко нашли все правильные ответы.

В итоге, в конце года они ввели код и... Да, CODE12 был вскрыт! Не многие собрали правильный код и «кубышка» им не открылась. А из тех нескольких десятков взломщиков,

кто смог сломать код, лишь 11 получили подарки... Жеребьевка счастливиц прошла 22-го января, и каждая высланная SMS с правильным ответом участвовала в розыгрыше призов. Так что те, кто прислал много SMS повысили свои шансы во много раз. Что, как оказалось, и сыграло решающую роль в распределении первых призов.



И так, суперприз «Игровой компьютер Bravo на базе процессора AMD» получает взломщик по имени **Степан Анныч**, проживающий в селе Раловка Львовской области. Отследив его по номеру телефона **067 70568xx**, с которого он отправил обе правильные SMS-ки, (и позволив ему) мы узнали кто он и откуда. Спецслужбы работают!

Суперприз «Акустическая система microlab H500» получает... имени мы не сможем сказать – человек постоянно находится «вне зоны обслуживания», но мы продолжаем свои попытки. Его номер начинается с **050 17458xx**, и он поймет, что это именно он – этот человек выслал нам 33 SMS сообщения с правильным ответом!

Суперприз «Акустическая система microlab A6661» получает... снова безы-



мянный взломщик, но его номер нам известен – **099 27049xx**, он отправил нам 11 правильных SMS.

Чтобы остальные участники не сильно расстраивались, мы учредили еще 8 поощрительных призов, которые мы разыграли среди участников, приславших верный 12-значный код. Каждый из них получит по футболке и по две хитовые игры от журнала «Шпиль!»

Поощрительные призы:

- 050 17458xx – все тот же победитель, который выиграл акустику microlab.
- 097 17069xx – призера также не отвечает на телефонные звонки
- 067 97983xx – Козловец Константин Александрович из Киева

- 066 72898xx – Петришин Вадим Владимирович из Киева
- 097 36153xx – Чмырев Артем Юрьевич из Запорожья
- 050 95025xx – Кадышева Галина Андреевна из Киева
- 050 98582xx – не отвечает на звонки
- 096 33864xx – Кедров Денис Олегович из Днепропетровска

Все призы будут приглашены для участия в торжественном вручении призов! И еще: советуем победителям включить свои телефоны и позвонить в редакцию, после чего мы проверим их идентичность и вручим призы.

Поздравляем победителей CODE12 и благодарим всех участников викторины!

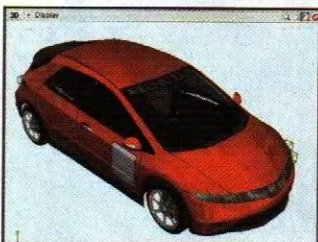
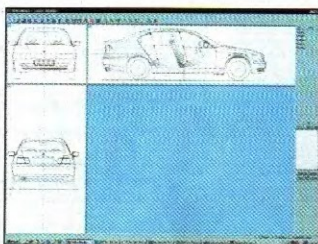
Вскрываем GTA: SA

Программы для модификации и настройки игры «под себя»

Zmodeler 2

www.zmodeler2.com

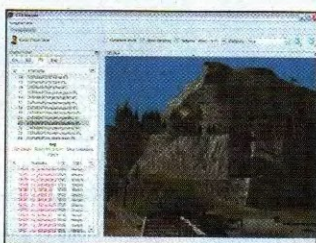
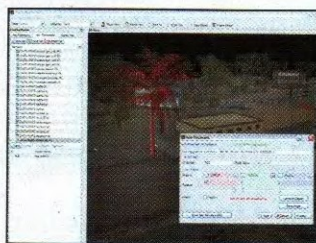
Очень полезная утилита для создания собственных автомобилей и других трехмерных объектов. Очень пригодится тем, кто решил сделать собственную модификацию. Стоит отметить, что программа поддерживает экспорт моделей не только в GTA, но и в другие игры, большинство из которых – автогонки и автомобильные симуляторы.



В «занозе» есть очень много нюансов работы, и, к сожалению, невозможно в этом маленьком обзоре рассказать обо всех. Однако мы когда-нибудь обязательно найдем для этого время, а пока ищите документацию в Интернете или на официальном сайте программы.

GTA Map Editor

Да-да, именно так. Это редактор карт для GTA. Работает он не только с San Andreas, но и с Vice City. Нельзя сказать, что он легкий в освоении, для описания его возможностей так же нужна отдельная статья, однако его изучение, как бы оно тяжело вам ни далось, стоит усилий. Ведь вы сможете реализовать в GTA город своей мечты и, быть может, сде-



лать модель своего родного города...

Vehicle Spawner Tool

Читерская программа, позволяющая нажатием клавиши «наколдовать» любую машину из присутствующих в игре. Можно настроить комбинацию клавиш для автомобиля, который будет появляться при их нажатии. Для работы программы ее необходимо запускать параллельно с игрой, а поменять настройки можно, воспользовавшись переходом к окну программы при помощи кнопок <Alt+Tab>.

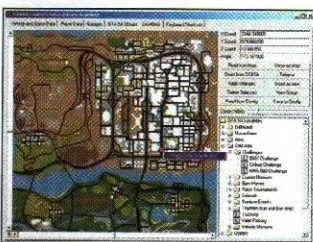
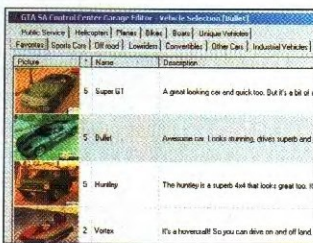
San Andreas Camera Hack

Эта чудная программка поможет изменить камеру на свой лад. Вы когда-нибудь наблюдали вид из кабины в GTA? Нет? Теперь это возможно, потому что благодаря Camera Hack камеру можно установить где угодно и даже за руль автомобиля. Кроме того, в качестве бонуса она добавляет в игру спидометр, который тоже можно подстроить под себя.

GTA SA Control Center

San Andreas Control Center – это просто крупнейший ком-

байн для переделки GTA. Тут можно делать практически все, что душе угодно: расставлять на карте объекты, регулировать всякого рода параметры игрового мира, настраивать персонажа. По желанию можете немного изменить карту на свой лад или повесить какой-нибудь чит на любую кнопку. В общем, полезная утилита!



В помощь вам не только множество интересных возможностей, но и дружелюбный интерфейс. Правда, с огромной кучей всякого разного разберетесь не сразу, но оно того стоит!

San Andreas GarageEdit

Небольшая утилита, позволяющая изменить автомобиль, находящийся в гараже игрока. Вы можете выбрать любое транспортное средство из доступных в игре, а также окрасить его в любой цвет.

Map Viewer

Позволяет осмотреть карту с высоты птичьего полета и не только. В общем, полезная вещь для тех, кто не знает, куда лучше поехать в игре, и для тех, кто решил поиграть с модификацией карты.

SA Handling Editor

С помощью Handling Editor можно настроить физику поведения автомобилей в игре. Особенность программы – ее простота и наглядный интерфейс. Разобраться будет нетрудно, главное не переусердствуйте с параметрами!

GTA TimeSync

TimeSync – это синхронизатор времени, позволяющий настроить время в игре соответственно реальному, установленному на вашем компьютере.

PedStat Editor

Позволяет настроить параметры людей, бегающих по улицам, включая полицейских. Оденьте стража порядка в смешной наряд!

Water Level Customizer

Регулирует уровень воды в игре. Очень, знаете ли, весело, смотреть на Лос Сатос во время потопа.

Radio Editor

Программа Radio Editor позволяет настраивать звуковые дорожки радиостанций по своему усмотрению.

GTA Weapon Editor

Редактор оружия, позволяет менять оружие в игре.

GXT Editor

Позволяет менять тексты на разных языках, встречающиеся в игре. Они хранятся в папке text, упрятанной в директорию с игрой.

Практически все эти программы вы найдете на диске, прилагаемом к журналу. А что не найдете, можно скачать из Интернета!

105336 ИГРЫ

На нашем сайте:

отправьте SMS с кодом заказа на номер

- 2000 мелодий
- 4000 картинок
- 500 роликов
- 700 игр

wap.
www.

LOGICMO

com.ua

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

MahJongg The Maya 6100024603

MahJongg The Maya это старинная игра-головоломка. Суть игры, разобрать различные пирамиды, составленные из разнообразных фишек-мероприятий. Считалось, что перед тем как разбирать такую пирамиду, можно загадать желание, если пирамида будет разобрана, то оно сбудется. Игра отлично тренирует память и внимание, позволяет успокоиться и расслабиться. В игре доступно: 30 различных пирамид для разбора 4 Уровня высоты при построении пирамиды. Уникальная раскладка пирамиды при каждой новой игре.

LG G5500 Motorola C370, C450, C550, C650, E398, RAZR V3, T720, T720i, T722, V300, V400, V500, V525, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80

Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3550, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Samsung C110, E700, X100, X450, X460, X490, X500, X610, X640 SonyEricsson T630, Z600

3D Бумер Street Racing 6100392603

Увлекательная 3-х мерная гоночная игра. Начинается с выбора машины-одного из 6-ти гоночных вариантов Бумера. Затем выезжаете на трассу и принимаете участие в заездах на деньги. На выигранную сумму можно приобрести авто классом выше. Все Бумеры оборудованы нитро ускорителями, что делает чувство скорости очень реальным.

Nokia 6630, 6680, 6681, 6682, N70 Siemens C75, C85, CX70, CX75, M65, M75, M675, S65, S75, S65S, SL75 SonyEricsson D750, F500, J300, J300i, K300, K500, K506, K600, K601, K700, K750, V600, V800, W550, W600i, Z500, Z520, Z600

Темы

Для заказа ТЕМЫ отправьте SMS с кодом заказа на номер 108700

STOP

9700119603

Ганджабус

9700111603

ЧУ 2006

9700113603

Пиво

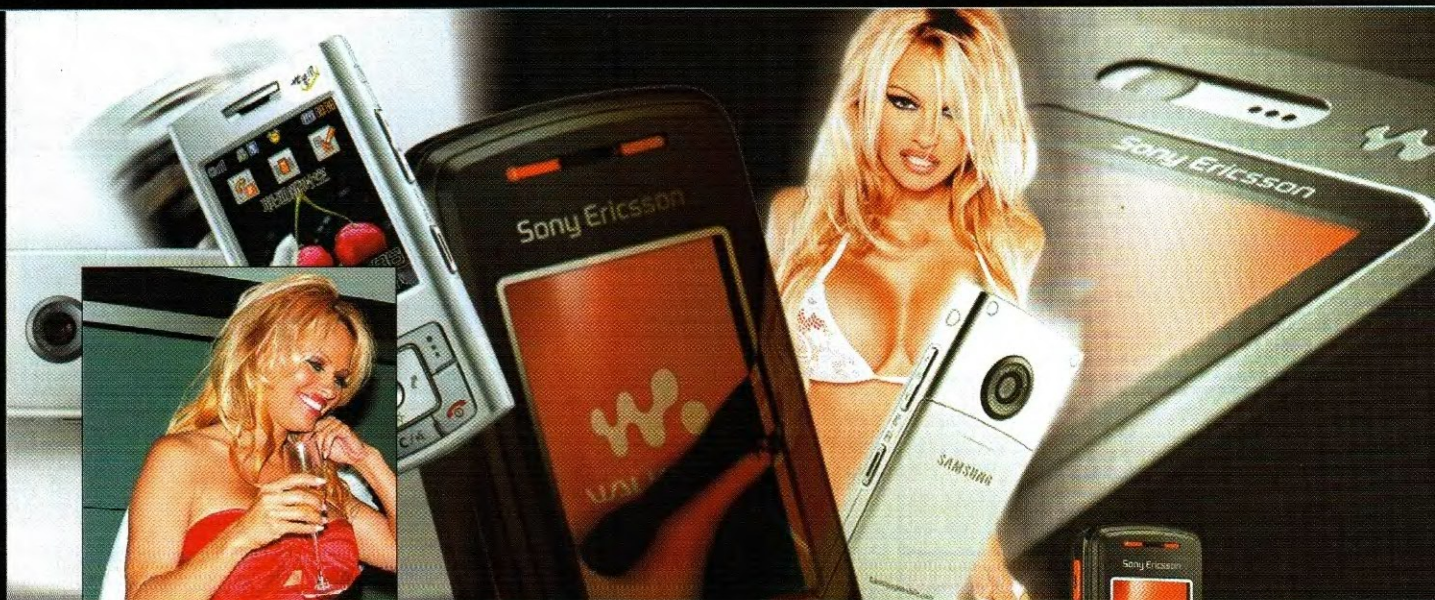
9700081603

Atomic

9700080603

Темы **Atomic**, **Пиво** поддерживают телефоны: Motorola A835, C350, C370, C380, C390, C450, C550, C650, E398, E550, ROKR E1, V180, V220, V300, V500, V550, V551, V600, V635, V975, V980 Siemens C665, M65, S65 SonyEricsson F500, K300, K500, K700, K750, P900, S700, T610, T630, V800, Z1010, Z500

Дополнительно поддерживают: **Atomic** Motorola V80 SonyEricsson T615, T618, T628, T637, T637i, T638, T638i, T639, T639i, T640, T640i, T641, T641i, T642, T642i, T643, T643i, T644, T644i, T645, T645i, T646, T646i, T647, T647i, T648, T648i, T649, T649i, T650, T650i, T651, T651i, T652, T652i, T653, T653i, T654, T654i, T655, T655i, T656, T656i, T657, T657i, T658, T658i, T659, T659i, T660, T660i, T661, T661i, T662, T662i, T663, T663i, T664, T664i, T665, T665i, T666, T666i, T667, T667i, T668, T668i, T669, T669i, T670, T670i, T671, T671i, T672, T672i, T673, T673i, T674, T674i, T675, T675i, T676, T676i, T677, T677i, T678, T678i, T679, T679i, T680, T680i, T681, T681i, T682, T682i, T683, T683i, T684, T684i, T685, T685i, T686, T686i, T687, T687i, T688, T688i, T689, T689i, T690, T690i, T691, T691i, T692, T692i, T693, T693i, T694, T694i, T695, T695i, T696, T696i, T697, T697i, T698, T698i, T699, T699i, T700, T700i, T701, T701i, T702, T702i, T703, T703i, T704, T704i, T705, T705i, T706, T706i, T707, T707i, T708, T708i, T709, T709i, T710, T710i, T711, T711i, T712, T712i, T713, T713i, T714, T714i, T715, T715i, T716, T716i, T717, T717i, T718, T718i, T719, T719i, T720, T720i, T721, T721i, T722, T722i, T723, T723i, T724, T724i, T725, T725i, T726, T726i, T727, T727i, T728, T728i, T729, T729i, T730, T730i, T731, T731i, T732, T732i, T733, T733i, T734, T734i, T735, T735i, T736, T736i, T737, T737i, T738, T738i, T739, T739i, T740, T740i, T741, T741i, T742, T742i, T743, T743i, T744, T744i, T745, T745i, T746, T746i, T747, T747i, T748, T748i, T749, T749i, T750, T750i, T751, T751i, T752, T752i, T753, T753i, T754, T754i, T755, T755i, T756, T756i, T757, T757i, T758, T758i, T759, T759i, T760, T760i, T761, T761i, T762, T762i, T763, T763i, T764, T764i, T765, T765i, T766, T766i, T767, T767i, T768, T768i, T769, T769i, T770, T770i, T771, T771i, T772, T772i, T773, T773i, T774, T774i, T775, T775i, T776, T776i, T777, T777i, T778, T778i, T779, T779i, T780, T780i, T781, T781i, T782, T782i, T783, T783i, T784, T784i, T785, T785i, T786, T786i, T787, T787i, T788, T788i, T789, T789i, T790, T790i, T791, T791i, T792, T792i, T793, T793i, T794, T794i, T795, T795i, T796, T796i, T797, T797i, T798, T798i, T799, T799i, T800, T800i, T801, T801i, T802, T802i, T803, T803i, T804, T804i, T805, T805i, T806, T806i, T807, T807i, T808, T808i, T809, T809i, T810, T810i, T811, T811i, T812, T812i, T813, T813i, T814, T814i, T815, T815i, T816, T816i, T817, T817i, T818, T818i, T819, T819i, T820, T820i, T821, T821i, T822, T822i, T823, T823i, T824, T824i, T825, T825i, T826, T826i, T827, T827i, T828, T828i, T829, T829i, T830, T830i, T831, T831i, T832, T832i, T833, T833i, T834, T834i, T835, T835i, T836, T836i, T837, T837i, T838, T838i, T839, T839i, T840, T840i, T841, T841i, T842, T842i, T843, T843i, T844, T844i, T845, T845i, T846, T846i, T847, T847i, T848, T848i, T849, T849i, T850, T850i, T851, T851i, T852, T852i, T853, T853i, T854, T854i, T855, T855i, T856, T856i, T857, T857i, T858, T858i, T859, T859i, T860, T860i, T861, T861i, T862, T862i, T863, T863i, T864, T864i, T865, T865i, T866, T866i, T867, T867i, T868, T868i, T869, T869i, T870, T870i, T871, T871i, T872, T872i, T873, T873i, T874, T874i, T875, T875i, T876, T876i, T877, T877i, T878, T878i, T879, T879i, T880, T880i, T881, T881i, T882, T882i, T883, T883i, T884, T884i, T885, T885i, T886, T886i, T887, T887i, T888, T888i, T889, T889i, T890, T890i, T891, T891i, T892, T892i, T893, T893i, T894, T894i, T895, T895i, T896, T896i, T897, T897i, T898, T898i, T899, T899i, T900, T900i, T901, T901i, T902, T902i, T903, T903i, T904, T904i, T905, T905i, T906, T906i, T907, T907i, T908, T908i, T909, T909i, T910, T910i, T911, T911i, T912, T912i, T913, T913i, T914, T914i, T915, T915i, T916, T916i, T917, T917i, T918, T918i, T919, T919i, T920, T920i, T921, T921i, T922, T922i, T923, T923i, T924, T924i, T925, T925i, T926, T926i, T927, T927i, T928, T928i, T929, T929i, T930, T930i, T931, T931i, T932, T932i, T933, T933i, T934, T934i, T935, T935i, T936, T936i, T937, T937i, T938, T938i, T939, T939i, T940, T940i, T941, T941i, T942, T942i, T943, T943i, T944, T944i, T945, T945i, T946, T946i, T947, T947i, T948, T948i, T949, T949i, T950, T950i, T951, T951i, T952, T952i, T953, T953i, T954, T954i, T955, T955i, T956, T956i, T957, T957i, T958, T958i, T959, T959i, T960, T960i, T961, T961i, T962, T962i, T963, T963i, T964, T964i, T965, T965i, T966, T966i, T967, T967i, T968, T968i, T969, T969i, T970, T970i, T971, T971i, T972, T972i, T973, T973i, T974, T974i, T975, T975i, T976, T976i, T977, T977i, T978, T978i, T979, T979i, T980, T980i, T981, T981i, T982, T982i, T983, T983i, T984, T984i, T985, T985i, T986, T986i, T987, T987i, T988, T988i, T989, T989i, T990, T990i, T991, T991i, T992, T992i, T993, T993i, T994, T994i, T995, T995i, T996, T996i, T997, T997i, T998, T998i, T999, T999i, T1000, T1000i, T1001, T1001i, T1002, T1002i, T1003, T1003i, T1004, T1004i, T1005, T1005i, T1006, T1006i, T1007, T1007i, T1008, T1008i, T1009, T1009i, T1010, T1010i, T1011, T1011i, T1012, T1012i, T1013, T1013i, T1014, T1014i, T1015, T1015i, T1016, T1016i, T1017, T1017i, T1018, T1018i, T1019, T1019i, T1020, T1020i, T1021, T1021i, T1022, T1022i, T1023, T1023i, T1024, T1024i, T1025, T1025i, T1026, T1026i, T1027, T1027i, T1028, T1028i, T1029, T1029i, T1030, T1030i, T1031, T1031i, T1032, T1032i, T1033, T1033i, T1034, T1034i, T1035, T1035i, T1036, T1036i, T1037, T1037i, T1038, T1038i, T1039, T1039i, T1040, T1040i, T1041, T1041i, T1042, T1042i, T1043, T1043i, T1044, T1044i, T1045, T1045i, T1046, T1046i, T1047, T1047i, T1048, T1048i, T1049, T1049i, T1050, T1050i, T1051, T1051i, T1052, T1052i, T1053, T1053i, T1054, T1054i, T1055, T1055i, T1056, T1056i, T1057, T1057i, T1058, T1058i, T1059, T1059i, T1060, T1060i, T1061, T1061i, T1062, T1062i, T1063, T1063i, T1064, T1064i, T1065, T1065i, T1066, T1066i, T1067, T1067i, T1068, T1068i, T1069, T1069i, T1070, T1070i, T1071, T1071i, T1072, T1072i, T1073, T1073i, T1074, T1074i, T1075, T1075i, T1076, T1076i, T1077, T1077i, T1078, T1078i, T1079, T1079i, T1080, T1080i, T1081, T1081i, T1082, T1082i, T1083, T1083i, T1084, T1084i, T1085, T1085i, T1086, T1086i, T1087, T1087i, T1088, T1088i, T1089, T1089i, T1090, T1090i, T1091, T1091i, T1092, T1092i, T1093, T1093i, T1094, T1094i, T1095, T1095i, T1096, T1096i, T1097, T1097i, T1098, T1098i, T1099, T1099i, T1100, T1100i, T1101, T1101i, T1102, T1102i, T1103, T1103i, T1104, T1104i, T1105, T1105i, T1106, T1106i, T1107, T1107i, T1108, T1108i, T1109, T1109i, T1110, T1110i, T1111, T1111i, T1112, T1112i, T1113, T1113i, T1114, T1114i, T1115, T1115i, T1116, T1116i, T1117, T1117i, T1118, T1118i, T1119, T1119i, T1120, T1120i, T1121, T1121i, T1122, T1122i, T1123, T1123i, T1124, T1124i, T1125, T1125i, T1126, T1126i, T1127, T1127i, T1128, T1128i, T1129, T1129i, T1130, T1130i, T1131, T1131i, T1132, T1132i, T1133, T1133i, T1134, T1134i, T1135, T1135i, T1136, T1136i, T1137, T1137i, T1138, T1138i, T1139, T1139i, T1140, T1140i, T1141, T1141i, T1142, T1142i, T1143, T1143i, T1144, T1144i, T1145, T1145i, T1146, T1146i, T1147, T1147i, T1148, T1148i, T1149, T1149i, T1150, T1150i, T1151, T1151i, T1152, T1152i, T1153, T1153i, T1154, T1154i, T1155, T1155i, T1156, T1156i, T1157, T1157i, T1158, T1158i, T1159, T1159i, T1160, T1160i, T1161, T1161i, T1162, T1162i, T1163, T1163i, T1164, T1164i, T1165, T1165i, T1166, T1166i, T1167, T1167i, T1168, T1168i, T1169, T1169i, T1170, T1170i, T1171, T1171i, T1172, T1172i, T1173, T1173i, T1174, T1174i, T1175, T1175i, T1176, T1176i, T1177, T1177i, T1178, T1178i, T1179, T1179i, T1180, T1180i, T1181, T1181i, T1182, T1182i, T1183, T1183i, T1184, T1184i, T1185, T1185i, T1186, T1186i, T1187, T1187i, T1188, T1188i, T1189, T1189i, T1190, T1190i, T1191, T1191i, T1192, T1192i, T1193, T1193i, T1194, T1194i, T1195, T1195i, T1196, T1196i, T1197, T1197i, T1198, T1198i, T1199, T1199i, T1200, T1200i, T1201, T1201i, T1202, T1202i, T1203, T1203i, T1204, T1204i, T1205, T1205i, T1206, T1206i, T1207, T1207i, T1208, T1208i, T1209, T1209i, T1210, T1210i, T1211, T1211i, T1212, T1212i, T1213, T1213i, T1214, T1214i, T1215, T1215i, T1216, T1216i, T1217, T1217i, T1218, T1218i, T1219, T1219i, T1220, T1220i, T1221, T1221i, T1222, T1222i, T1223, T1223i, T1224, T1224i, T1225, T1225i, T1226, T1226i, T1227, T1227i, T1228, T1228i, T1229, T1229i, T1230, T1230i, T1231, T1231i, T1232, T1232i, T1233, T1233i, T1234, T1234i, T1235, T1235i, T1236, T1236i, T1237, T1237i, T1238, T1238i, T1239, T1239i, T1240, T1240i, T1241, T1241i, T1242, T1242i, T1243, T1243i, T1244, T1244i, T1245, T1245i, T1246, T1246i, T1247, T1247i, T1248, T1248i, T1249, T1249i, T1250, T1250i, T1251, T1251i, T1252, T1252i, T1253, T1253i, T1254, T1254i, T1255, T1255i, T1256, T1256i, T1257, T1257i, T1258, T1258i, T1259, T1259i, T1260, T1260i, T1261, T1261i, T1262, T1262i, T1263, T1263i, T1264, T1264i, T1265, T1265i, T1266, T1266i, T1267, T1267i, T1268, T1268i, T1269, T1269i, T1270, T1270i, T1271, T1271i, T1272, T1272i, T1273, T1273i, T1274, T1274i, T1275, T1275i, T1276, T1276i, T1277, T1277i, T1278, T1278i, T1279, T1279i, T1280, T1280i, T1281, T1281i, T1282, T1282i, T1283, T1283i, T1284, T1284i, T1285, T1285i, T1286, T1286i, T1287, T1287i, T1288, T1288i, T1289, T1289i, T1290, T1290i, T1291, T1291i, T1292, T1292i, T1293, T1293i, T1294, T1294i, T1295, T1295i, T1296, T1296i, T1297, T1297i, T1298, T1298i, T1299, T1299i, T1300, T1300i, T1301, T1301i, T1302, T1302i, T1303, T1303i, T1304, T1304i, T1305, T1305i, T1306, T1306i, T1307, T1307i, T1308, T1308i, T1309, T1309i, T1310, T1310i, T1311, T1311i, T1312, T1312i, T1313, T1313i, T1314, T1314i, T1315, T1315i, T1316, T1316i, T1317, T1317i, T1318, T1318i, T1319, T1319i, T1320, T1320i, T1321, T1321i, T1322, T1322i, T1323, T1323i, T1324, T1324i, T1325, T1325i, T1326, T1326i, T1327, T1327i, T1328, T1328i, T1329, T1329i, T1330, T1330i, T1331, T1331i, T1332, T1332i, T1333, T1333i, T1334, T1334i, T1335, T1335i, T1336, T1336i, T1337, T1337i, T1338, T1338i, T1339, T1339i, T1340, T1340i, T1341, T1341i, T1342, T1342i, T1343, T1343i, T1344, T1344i, T1345, T1345i, T1346, T1346i, T1347, T1347i, T1348, T1348i, T1349, T1349i, T1350, T1350i, T1351, T1351i, T1352, T1352i, T1353, T1353i, T1354, T1354i, T1355, T1355i, T1356, T1356i, T1357, T1357i, T1358, T1358i, T1359, T1359i, T1360, T1360i, T1361, T1361i, T1362, T1362i, T1363, T1363i, T1364, T1364i, T1365, T1365i, T1366, T1366i, T1367, T1367i, T1368, T1368i, T1369, T1369i, T1370, T1370i, T1371, T1371i, T1372, T1372i, T1373, T1373i, T1374, T1374i, T1375, T1375i, T1376, T1376i, T1377, T1377i, T1378, T1378i, T1379, T1379i, T1380, T1380i, T1381, T1381i, T1382, T1382i, T1383, T1383i, T1384, T1384i, T1385, T1385i, T1386, T1386i, T1387, T1387i, T1388, T1388i, T1389, T1389i, T1390, T1390i, T1391, T1391i, T1392, T1392i, T1393, T1393i, T1394, T1394i, T1395, T1395i, T1396, T1396i, T1397, T1397i, T1398, T1398i, T1399, T1399i, T1400, T1400i, T1401, T1401i, T1402, T1402i, T1403, T1403i, T1404, T1404i, T1405, T1405i, T1406, T1406i, T1407, T1407i, T1408, T1408i, T1409, T1409i, T1410, T1410i, T1411, T1411i, T1412, T1412i, T1413, T1413i, T1414, T1414i, T1415, T1415i, T1416, T1416i, T1417, T1417i, T1418, T1418i, T1419, T1419i, T1420, T1420i, T1421, T1421i, T1422, T1422i, T1423, T1423i, T1424, T1424i, T1425, T1425i, T1426, T1426i, T1427, T1427i, T1428, T1428i, T1429, T1429i, T1430, T1430i, T1431, T1431i, T1432, T1432i, T1433, T1433i, T1434, T1434i, T1435, T1435i, T1436, T1436i, T1437, T1437i, T1438, T1438i, T1439, T1439i, T1440, T1440i, T1441, T1441i, T1442, T1442i, T1443, T1443i, T1444, T1444i, T1445, T1445i, T1446, T1446i, T1447, T1447i, T1448, T1448i, T1449, T1449i, T1450, T1450i, T1451, T1451i, T1452, T1452i, T1453, T1453i, T1454, T1454i, T1455, T1455i, T1456, T1456i, T1457, T1457i, T1458, T1458i, T1459, T1459i, T1460, T1460i, T1461, T1461i, T1462, T1462i, T1463, T1463i, T1464, T1464i, T1465, T1465i, T1466, T1466i, T1467, T1467i, T1468, T1468i, T1469, T1469i, T1470, T1470i, T1471, T1471i, T1472, T1472i, T1473, T1473i, T1474, T1474i, T1475, T1475i, T1476, T1476i, T1477, T1477i, T1478, T1478i, T1479, T1479i, T1480, T1480i, T1481, T1481i, T1482, T1482i, T1483, T1483i, T1484, T1484i, T1485, T1485i, T1486, T1486i, T1487, T1487i, T1488, T1488i, T1489, T1489i, T1490, T1490i, T1491, T1491i, T1492, T1492i, T1493, T1493i, T1494, T1494i, T1495, T1495i, T1496, T1496i, T149



Памела давно дружит с Virgin: на презентации авиалиний Virgin

«Что сегодня показывают по телефону?»

Может, в скором времени обычного украинского обладателя среднего мобильного телефона этот вопрос и будет интересовать, но явно не в ближайшее время. Украина хоть и отличается, наверное, от всего остального мира тем, что у нас в стране на покупку «моби́лы» люди тратят по двести месячные зарплаты («чтобы не стыдно было» и «для понту»), но тратиться на мобильную связь у нас еще не привыкли. Только у нас в стране, покупая телефон в кредит на два года и снимая последнюю рубашку, чтобы его выплатить, абонент звонит преимущественно на номера «Семьи» или «Любимые», или вообще подключается к оператору со всеми бесплатными внутри сети, но главным при этом остается дорогой телефон. А вот платить втридорога за «удовольствие» посмотреть в сети третьего поколения на экране 2х3 см кино или новости – нет, это не по нам.

Как оказалось, платить за такую радость вообще мало кто

готов. Вот в Великобритании компания Virgin, один из крупнейших операторов мобильной связи, пролетела «как фанера над Лондоном», вбухав кучу денег в раскрутку сервиса, пригласив «невесту казахского журналиста Бората» Пэм бывшую Ли Андерсон. И что? Прогорели на этом деле. Нет, компании таким ударом не убьешь, пусть даже вложено в это дело



примерно 25 миллионов гривен, но... тенденция, однако!

В общем, либо что-то поменяется в телефонах, и они станут большими с большими экранами (предложили же сейчас проектор для мобилы, который проецирует картинку с диагональю 50 дюймов), либо что-то должно поменяться в людях.

И снова Samsung, и снова в Азии, а не у нас...

Один из мировых техно-инноваторов (названия говорить не будем, а любопытные пусть читают заголовки) сделал очередной мега-шаг вперед. Телефон Samsung SCH-W559 с технологией VibeTonz

оснащен не просто сенсорным экраном (к этому мы уже привыкли в смартфонах), а сенсорным экраном с обратной связью. Страх как интересно! Вместо всей клавиши и экрана у него один здоровенный экран, на котором по необходимости выводится клавиатура. Но самый главный прикол телефона в том, что, когда вы нажимаете на «кнопку», она себя ведет в точности, как настоящая кнопка, и даже по ощущениям (так, по крайней мере, говорят в Samsung) это очень похоже на нажатие настоящей кнопки. Ведь так, обычно, нажимаешь что-то на сенсорном экране, а что ты там нажал и нажал ли вообще – все это можно только увидеть, а если пальцы не тоненькие, то увидеть проблематично. Тут же просто чувствуешь.

На таком экране, кстати, и мобильное ТВ уже можно смотреть (см. новость выше), и, похоже, к таким экранам в скором времени придут все производители. Подождем.



Чуть плеера, немного телефона, дизайн, и...

...и телефон Sony Ericsson готов! Так все и было: от Sony – технология Walkman, от

Ericsson – мобильные телефоны, а в итоге получаются одни из лучших аппаратов в мире. На очереди две новые модели телефонов W200 и W880.

Первый – это бюджетный телефон с плеером типичного «со-ниэриксонсовского» дизайна с кнопками управления плеером на корпусе и карточкой MS Micro 128 Мб в комплекте. Для «заливания» музыки также предлагается прога Disc2Phone. Настоящий бюджетный аппарат с небольшим цветным (64к) дисплеем, камерой невысокого разрешения, приемником, мобильной «асей», Java и прочими, уже стандартными для новых аппаратов SE-опциями.

Второй аппарат повеселее: ультратонкий и... и вот и почти всё! Мало что говорят об этом телефоне. Если точнее: говорят много, вот только официальной информации мало. Что есть – так это только фото.



Обновленный iPod Shuffle

Память: 1 Гб
 Размеры: 271x411x101 мм
 Подключение к ПК: USB 2.0
 Время работы: 12 часов

Цена: \$ 99



Ультракомпактный симпатяжка

Apple и дизайн — понятия смежные...

Один гигабайт музыки, высокое качество звучания и несравненная эргономика вместились в маленький прямоугольный корпус серебристого цвета. Приятный на ощупь, обновленный Shuffle аккуратно лежит в руке, однако на большой ладони плеер теряется, впрочем, как и в кармане. Не зря дизайнеры позаботились о прищепке на задней части корпуса. Она не только не дает «иподу» потеряться, но и подчеркивает фирменный стиль Apple.

Типичный для «иподов» блок управления из одной части с пятью кнопками и две задвижки на торце корпуса — это все, что вы найдете на этой маленькой игрушке. Хотя нет, есть еще разъем для наушников. Но нет здесь самого главного — дисплея. В какой-то степени именно отсутствие этой важной детали сделало Shuffle таким привлекательным. Многие приобретут его именно благодаря красивому дизайну. Подчеркнем, что эстетов не огорчит и начинка, ведь качество звучания не уступает более дорогому iPod nano.

Кнопки достаточно

Две задвижки, что расположены на торце плеера, служат для включения/выключения и изменения вариантов воспроизведения музыки. Он может проигрывать звуковые дорожки последовательно или вразброс. Переключать пес-

ни, настраивать громкость и варианты воспроизведения очень легко, для этого нужно воспользоваться центральным блоком управления. Чтобы в кармане случайно не нажать какую-нибудь кнопку, можно заблокировать клавиатуру, зажав на время кнопку play/stop. Точно так же блокировка снимается.

НеЗдоровый минимализм

Приятный и оригинальный дизайн — это, конечно, хорошо. Однако не тогда, когда они вредят пользователю. Судите сами: о таких событиях, как нажатие кнопок, блокирование или смена звуковой дорожки, нас проинформируют миниатюрные светодиоды зеленого и желтого цвета. Но кто же скажет, что сел аккумулятор или что именно сейчас играет в нашей «шарманке»? Последнее, конечно, не многим понадобится, но вот заряд аккумулятора — параметр очень важный.

Мини-podcast

Весьма оригинальной оказалась подставка под плеер, с помощью которой он подключается к USB. Хотя это может показаться обыденным, когда мы имеем дело с Apple... Плеер аккуратно становится «на базу», подключаясь через... какой, вы думаете, разъем? Через наушники! Да-да, из стойки торчит штекер, к которому и производится подключение плеера. А уже оттуда идет проводок ко всем знаменитому USB.

Оригинально, удобно, стильно!





Мега-руль для хардкорных водителей

Хорошо, что прогресс не стоит на месте. В компьютерном мире постоянно что-то меняется в лучшую сторону. Все время выходят новые игры, разрабатываются новые технологии, а рынок наполняется все новыми и новыми устройствами. Мы же каждый год выкладываем уйму денег на очередной апгрейд или новую игровую консоль. И только некоторые счастливики могут побаловать себя хорошеньким манипулятором, чтобы получать от любимой игры больше положительных эмоций.

Всем рулям руль!

Недавно мы протестировали самые последние модели рулей (о результатах этого огромного теста вы можете узнать из спецвыпуска журнала «Шпиль!» об играх жанра racing). А теперь появилась возможность опробовать одну из последних моделей Logitech, которая заставит вас по-новому взглянуть на игровые манипуляторы.

В коробке с надписью Logitech G25 мы нашли руль, педали, блок с коробкой переключения передач, провода для подключения к USB и блок питания. Еще там было много кулекков, инструкция, диск и нарезки картона, но это к делу не относится.

**Колечко, колечко,
выйди на крылечко!**

Начнем осмотр найденного с главного – руля. Его корпус изготовлен из металла, а рулевое колесо обтянуто кожей (поджигали, не горит – значит настоящая!). На

руле всего две кнопки и два подрулевых переключателя, которые еще называют «шифтами», или «жабрами». Внешность G25 настраивает на спортивный лад. Руль приятен на ощупь и очень удобен для любой руки – и большой, и маленькой. На столе он крепится двумя струпцинами, и если их хорошо зажать, люфта не будет.

В работе 25-й показал себя лучше всех рулей, которые мне довелось видеть. Отличная реализация Force Feedback (технология обратной связи) в сочетании с невероятным углом поворота позволяет игроку чувствовать себя в компьютерных гонках, словно за рулем дорогого спортивного автомобиля. Функция обратной связи реагирует не только на разные поверхности дороги и ее неровности, но и на заносы автомобиля – руль все время будет сопротивляться, если вы привыкли к агрессивному стилю езды. Электронный возврат «баранки» работает на ура, а вот мертвая зона немного не точная, +/- несколько градусов. Можно отрегулировать ее на свой лад, так, чтобы автомобиль





Logitech G25

Угол поворота: 900°

Кнопки: 10 кнопок, 2 шифта, 8-позиционный джойстик

Дополнительно: три педали, блок с 6-ступенчатой КПП

Тип крепления: струбцины

Технологии: Force Feedback

Цена: \$ 290

ехал прямо, даже если руль еще не дошел до центра. Но намного реалистичнее, когда центр приходится чувствовать самому – так же, как и в настоящей машине. И это добавляет не только долю реализма, но и немного азарта.

Плюс одна

Педальный блок соответствует классу устройства, не в каждой машине найдешь такие педали. Они изготовлены из металла с хромированной поверхностью. Их всего три, что нетипично для игрового манипулятора. Сразу оговорюсь: третья педаль – сцепление – используется не во всех играх, ее можно задействовать только в симуляторах. Педали нажимаются плавно, тормоза более жесткие, а сцепления и акселерация – помягче. На полу педальный блок не скользит за счет шипов на нижней части его корпуса.



Хороша коробочка!

А теперь гвоздь сегодняшней программы – коробка переключения передач. На ее корпус, для разгрузки рулевого колеса, вывели много кнопок, включая многопозиционный круглый джойстик. Доступ к ним немного затруднен, потому что главная деталь – рукоятка КПП – расположена перед ними, и тянуться за кнопками далеко, да и несподручно как-то, все-таки правой рукой привычнее передачи переключать...

Рукоятка КПП обтянута кожей, она приятна на ощупь и очень удобна в обращении. Главное ее отличие от доступных аналогов – то, что ее можно пользоваться не только в качестве полуавтомата (вперед-назад), но и в качестве полноценной шестиступенчатой коробки передач. Последний вариант позволяет переключать передачи последовательно, от первой до шестой, а чтобы включить задний ход, нужно будет придавить рукоятку вниз и поместить ее на место шестой передачи. Почти как в настоящем авто!

Для изменения режима переключения КПП (полуавтомат-механика) нужно повернуть специальный круглый переключатель в соответствующее положение.

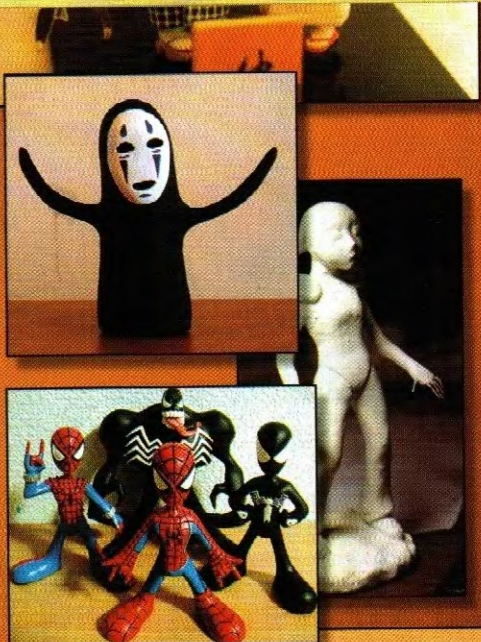


Блок с КПП крепится на столе при помощи трех струбцин, это надежно и удобно. Однако закреплять его лучше на табуретке или стуле, потому что если и руль, и КПП закреплены на столе (т. е. на одинаковой высоте), придется далеко тянуться за рукояткой КПП. С другой стороны, табуретка будет пошатываться во время переключения передач. В общем, пошевелите извилинами в поисках компромисса.

Крепче за баранку держись, шофер!

G25 просто идеален для тех, кто не мыслит жизни без запаха бензина и обожает огромные скорости. Это новое слово в индустрии игровых манипуляторов, ведь теперь нас не ограничивают две педали и полуавтоматическая КПП. Катайтесь, ведь с нашими дорогами и пробками на реальном авто особо не покатаешься...

Создание аниме-фигурки



История японских кукол, так же, как и кукол во всем мире, насчитывает многие века и даже тысячелетия. Первоначально у древних кукол были специфические цели – их изготавливали для ритуалов и традиций, позже они постепенно утрачивали это значение, но детализация и эстетическая красота продолжали оставаться главными для японцев. Эти же принципы присутствуют и в нэцкэ – особом виде японской миниатюрной скульптуры. Любая кукла должна иметь особую выразительность, тонкую передачу эмоций и сюжета, ради которого она изготавливалась, поэтому если вам доведется побывать на выставке японских кукол, вы обязательно заметите, что многие из них выглядят, как живые – дети проявляют детские эмоции, самураи грозно смотрят исподлобья, а утонченные гейши прячутся за веерами.

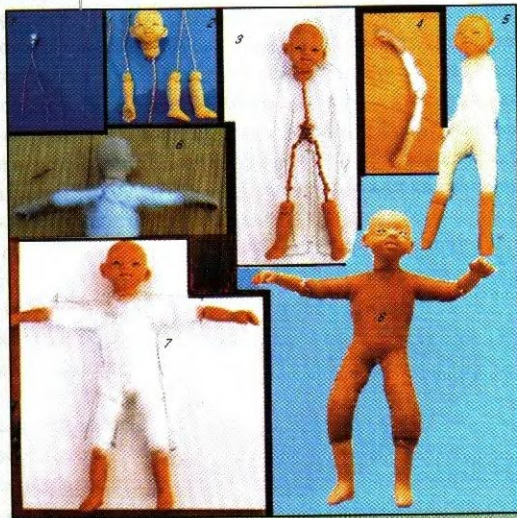
Те же черты перешли и к современным японским куклам. Сейчас во всем мире постоянно выпускаются фигурки уже существующих персонажей популярных фильмов, аниме, манги, игр. Условно их можно назвать фанатными. Также везде, да и у нас в Киеве, можно увидеть в продаже авторские куклы, то есть полностью придуманные и сделанные одним мастером. В Японии на волне поднимающейся популярности аниме и манги в 1980-х годах был настоящий бум на пластиковые модели роботов, это и было началом массового выпуска пластиковых аниме-фигурок (фэнское название – «пламы»). Сейчас всю массу аниме-фигурок можно условно поделить на четыре категории.

1. Заводские модели. Средняя высота составляет около 5–35 см, продаются поштучно в красивых пластиковых упаковках. Фактически это основная часть рынка аниме-фигурок. Тем не менее массовая штамповка ограничивает степень детализации и композиции позы таких фигурок. (Вы не увидите на них рюшечек или супердинамичной боевой позы.) Главный недостаток – это, конечно, низкое качество моделей и покраски, особенно китайских.

2. Гасяпоны (Gashapon). Это модели среднего размера, которые уже покрашены, но находятся в разобранном виде. Они запакованы в пластиковых шарах и продаются посредством автоматов на улицах Японии. Как правило, по качеству они немного лучше заводских моделей.

3. Гараж-киты (Garage kits). Средняя высота – 15–25 см. Представляет собой набор деталей для сборки в гараже (или любом другом удобном для вас месте). Детали нужно самому обрабатывать – вырезать из крепежей, зачищать швы и заусеницы. Количество деталей в сложных моделях может превышать 100 штук. Их все нужно покрасить и склеить. Такие модели отличаются высоким качеством (конечно, если вы их сами не испортите в процессе сборки), богатыми деталями типа кружев, развевающихся волос и частей одежды. При правильной сборке и покраске становятся настоящим произведением искусства. Производят гараж-киты как крупные, так и более мелкие компании не только в Японии, а также в США и других странах.

4. Куклы. Производятся практически так же, как заводские модели, отличаются тем, что имеют шарнирные суставы, двигающиеся руки, ноги, иногда даже пальцы. Волосы у таких моделей не пластиковые, а синтетические – сделаны, как обычные парики. Высота может быть от 10 см до 1,5 м. Вся одежда у таких кукол шита из обычной ткани и других материалов. Некоторые их серии отличаются очень реалистичным и красивым выражением лица. Это достигается с помощью специальных стеклянных глаз. В Японии существуют целые сети магазинов, где можно подобрать любую одежду и аксессуары для таких ку-



кол. Отчасти и благодаря этому в последнее время растет движение вполне взрослых фанатов таких кукол. В Интернете создаются целые сообщества, посвященные фотосессиям этих красивейших игрушек в разных одеждах и в разном антураже: кавайном, готическом, косплейном, где куклу переодевают в костюмы любимых персонажей всевозможных аниме.

Отдельным классом стоят любительские аниме-фигурки, то есть те, которые от

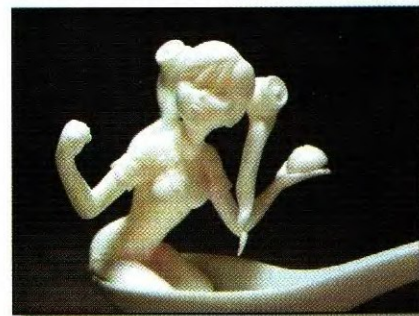


и до выполнены любителями. Их можно условно поделить по видам техники изготовления.

А) Мягкие игрушки.

Многие любят шить и часто хотят сделать всевозмож-

ных пушистых зверюшек из любимого аниме, например Тоторо. Японцы, конечно, пошли еще дальше – у них есть техника многослойной текстильной игрушки: например, шьется шарик-лицо, который набивается ватой. В местах рта и глаз поверх делаются стягивающие стежки ниткой – на болванчике лица появляются углубления. Поверх этого натягивается очень плотно еще один матерчатый слой лица: таким образом появляется чистая поверхность с естественными углублениями. После глаза и рот рисуются краскам

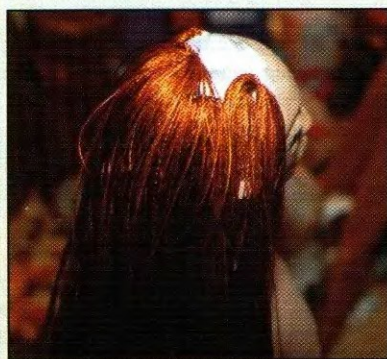


по ткани, шьется тело, одежда, и – вуаля! – Инуяша или любой другой персонаж готов.

Б) Пластики. К этим материалам относятся и глина. Пластики делятся на затвердевающие и запекаемые. Затвердевающие, такие как Paperclay, Ecaplast, сами застывают на воздухе. В Киеве доступны DAS и Kraplast от фирмы «Koooh-i-noog» – это глины, застывающие без запекания. Запекаемые пластики: Super Sculpey, Fimo, однако достать их сейчас можно только в Москве.



Техника работы с пластиками сложна. Необходимо сделать каркас – скелетик, на него поэтапно наносится нужное количество материала. В случае с затвердеваемыми надо ждать, пока высохнет



предыдущий слой. После высыхания или запекания можно зашкурить изделия наждачкой, подправить недостатки инструментами. После можно красить, лучше всего акриловыми красками: они водостойкие и хорошо держатся. Некоторые предпочитают красить лаком для ногтей – больше глянца и блеска получается. В любом случае вы можете найти много исчерпывающей информации, покопавшись в Интернете. Подобные фигурки украшают полки рядового анимешника.

В) Пластики + текстиль. Очень интересная техника, в которой каркас-скелетик персонажа сперва обматывается мягкими тканями, флизелином, потом обшивается тканью, получается мягкое тело, которое можно легко гнуть. Голова, руки и нижняя часть ног лепится из пластика. Таким образом получается выразительный персонаж, у которого будет гибкое тело и тканевая одежда. Преимущество этой техники в том, что получившемуся аниме-герою



можно придавать буквально любую позу, таскать с собой, не боясь особо повредить.



Конечно, отдельным пунктом можно выделить другие подручные материалы, из которых энтузиасты пытаются сделать аниме-фигурки любимых героев: фарфор, пенопласт, бумага и паперкрафты (papercraft),

дерево, картон... в общем, до чего только не доходят руки, когда заказать из Японии фигурку денег нет, а очень хочется полюбоваться Рей Аянами или еще кем-нибудь.

Кстати, в Японии на огромных ежегодных фэнских выставках в Токио и других городах, где фанаты показывают общественности свое творчество (авторские додзинси, мангу), принято выставлять и авторские фигурки. Индустрия аниме-фигурок настолько развита, что если очень многим людям понравится авторский вариант фигурки персонажа, то он вполне может выпускаться серийно. Подобное происходит в Японии регулярно. И не забывайте, главное – это реализовывать свои творческие стремления вопреки стереотипам!

Happynews

Новогодняя аниме-пати: отчет



Tanto brevius tempus, quanto felicius est
(«Чем короче время, тем оно счастливее», лат.)

В наше веселое время чего только не происходит благодаря Интернету. Многие события без него вообще были бы невозможными – Интернет объединяет людей, которые через сотни километров находят товарищей по интересам. Например, обмен новыми видами кактусов или играми, или рецептами сырных пирогов. А вспомним встречи, сходки, тусовки и гулянки форумчан с форумов разных тематик... Есть у меня парочка знакомых, которые регулярно посещают сходки в реале различных форумов по интересам. В отличие от остальных, они ходят не на 1–2 такие встречи, а как минимум на встречи 5–10 разных форумов. Ничего особенного в этом нет, просто у людей много увлечений и много трафика. А между прочим, слово «форум» – это не продукт Сети, нет. Этим словом как раз изначально и называли собрания людей в Древнем Риме, а также площади, где эти собрания происходили.

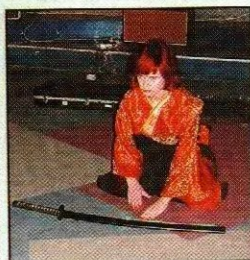
Но не в Древнем Риме собрались на очередную аниме-пати, которую, как вы уже догадались, провели знакомые нам организаторы – аниме-портал **ANIMEZIS** (www.animezis.org.ua). Прошла она 24 января в клубе «Viva-Art» с большим количеством веселья, сюрпризов и подарков. В распоряжении входящих были мягкие диваны на 8–10 человек и столы с шампанским и различными закусками. Здесь ощущалась дружеская атмосфера, визитной карточкой «Аниме-зиса» под потолком витали десятки разноцветных шариков, на всю стену через проектор крутились AMV. Главный организатор Юджей порадовал собравшихся не только теплыми пожеланиями, но и сольным выступлением «We will rock you» под всеобщие ритмичные аплодис-



менты, чем зажег публику на весь оставшийся вечер.

Конечно, новогодняя пати «форумчан» не обошлась без веселых Деда Мороза и Снегурочки, которые устроили театральное представление в духе «FLCL», где добровольцам пришлось отыгрывать без грима одушевленных и неодушевленных персонажей. Хочется отметить мужество отыгрывавшего Дерево, потому что все действие ему приходилось держать висевшего на нем Лемура. При этом Лемур на Дереве был всего лишь безмолвным фоном для еще более неуравновешенных героев, например Ёлки в розовом парике, Красной Шапочки без шапочки и других не менее сказочных персонажей. В общем, эта версия новогодней сказки повеселила всех присутствующих. Еще веселее стало, когда закончилось шампанское и народ пошел заказывать коктейли покрепче. Но это было, конечно же, не главное!

Всем присутствующим удалось поучаствовать в различных веселых конкурсах, которые награждались ни чем иным, как дисками с аниме. Кроме этого, каждый посетитель аниме-пати получил по два персональных подарка: японское печенье с предсказанием на

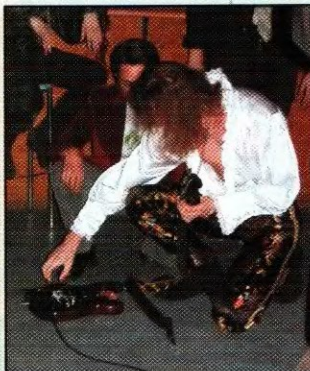




За любовь к аниме!!!



Косплееры – любимцы публики



Мелодия оборвалась внезапно...



– На выпей!
– Подожди я его трезвым фотографирую!

будущий год и забавный календарь «Анимарик-2007». Вот некоторые его «праздничные» даты: 14 февраля – Всемирный день незатейливого хентая, 7 марта – День Тенакля, 1 мая – Праздник цветения каштанов (за неимением сакуры), 22 июня – Самый длинный день для скачивания аниме.

Косплееры поддерживали буйную анимешную атмосферу, хотя их было немного. Прошел ряд выступлений: динамичный танец девушек в костюмах дизайна Рэнджи Мураты, выступление мастера кэндо 1 дана. Виктор Решетников в этот раз в ярком, практически анимешном

костюме, зажег публику соло-исполнением на электрогитаре, однако на пике мелодии неожиданно порвался ремень гитары, и от удара об пол сломался гриф. Но какой бы это был праздник, если бы на этом закончилось веселье? Пока публика пребывала в тихом шоке, музыкант не растерялся и поехал домой за второй электрогитарой. Под конец вечеринки он таки исполнил все запланированные произведения. Это доказывает, что никакие неприятности не способны испортить настоящему анимешнику жизнь!

В перерывах между веселыми конкурсами и выступлениями все желающие мог-

ли пойти поиграть в бильярдную либо позажигать на отдельном танцполе. Большая же часть посетителей предпочитала общаться и еще раз общаться. Кстати, народу в этот раз было почти в полтора раза больше, чем на прошлой вечеринке, поэтому организаторам, скорее всего, придется подыскивать все более и более просторные помещения каждый следующий раз.

Новогодняя пати удалась на славу! Хочется пожелать «Анимезису» с десятком веселых вечеринок в наступившем году!

Happynew

МОБИЛЬНЫЕ
радости
на
52 СТРАНИЦАХ

Сертификация KBN7092 от 21.03.2003





DVD для «Шпиль!» № 2'2007

Демонстрационные версии:

- Football Mogul 2007
- Mexican Motor Mafia
- Race: the WTCC Game
- Sam&Max – Situation Comedy
- Settlers II: 10th Anniversary

- Tortuga – Two Treasures
- Tribal Trouble
- Xpand Rally Xtreme
- «Механоиды: Гонки на выживание»
- «Стальные монстры – Союзники»

- «Хроники Тарр: Призраки звезд»
- «Ядерный Титбит 2»

Обновления:

- Company of Heroes
- FlatOut 2
- Gothic III
- Settlers II: 10th Anniversary
- SplinterCell: Double Agent
- You Are Empty
- «Братва и Кольцо»
- «Полный Привод: УАЗ 4x4»
- «Санитары подземелий»

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписаться:

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

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь»,
ул. Половецкая, 3/42,
г. Киев, 04107

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	4,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 3 «Всё о мобильной связи»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «АВТО»				11,0
ИТОГО					

Видео:

- Лучшие игровые моменты команды CS
- CSG: мувик Rebirth
- Age of Conan
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (4 видеоролика)
- Mr.Robot
- Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
- «Кодекс войны» (3 видеоролика)

Киберспорт:

- Куча реплеев с игровых турниров с участием звезд CS, Quake, WarCraft!

Бонусные файлы:

- Небольшой набор аркадных мини-игр
- Набор полезных утилит для внесения изменений в игру GTA
- Программа для изменения некоторых параметров в игре «Санитары подземелий»
- Видеоролик из фильма «300» – жуть!

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



повідомлення відправ SMS-повідомлення з номер 10659

Відгук: для замовлення відправ SMS-повідомлення на номер **10659**

Вартість відправлення SMS-повідомлення на номери 10659 – 5 грн, з ПДВ; 10899 – 6 грн, з ПДВ; 4455 – 8 грн, з ПДВ; 599 – 15 грн, з ПДВ; інші номери – безкоштовно.

Для отримання PR-послуг необхідно активувати та налаштувати WAР. Перелік номерів телефонів підприємств пошти, дані на www.fishka.ua, повний каталог сервісів на www.warp.fishka.ua

[illegible]

57283978	57284978	57289378	57312478
57315378	57331978	57333878	57250478
57315378	57336478	57250478	57250478

4455 АНІМАЦІЯ

200238278	200223178	200249778
200239478	200238478	

[illegible]

©2006
Point Com Ltd

©2006
Point Com Ltd

©2006
Point Com Ltd



просто
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

Супермодель серед моніторів

Лише красива річ може бути дійсно продуктивною та зручною.

Новий монітор **Samsung 971P** – унікальне поєднання стильного дизайну, продуманої ергономіки та відмінної якості зображення. Ергономічна підставка **MagicStand** та функція **MagicRotation** з поворотним екраном гарантують комфортне користування монітором. Додаткової зручності надає можливість прямого підключення через **USB** безпосередньо до монітора. Відмінної якості зображення досягнуто завдяки оптимальному співвідношенню характеристик контрасту (**1500:1**), швидкості реакції матриці (**6 мс GTG**) та кольоропередачі.

МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгірі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

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



SyncMaster 971P

