

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№5
2007

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Marvel — Ultimate Alliance

мечта борцов со злом

Jade Empire

раскосая ролевуха

Не время для драконов

ящеры согласно
расписанию

Shadowrun

ушастые мутанты
и их друзья

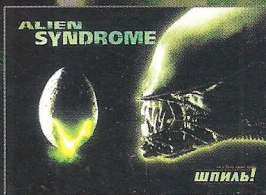
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

дело Кейна и Юрия живет

Худшие
автогонки
В МИРЕ!



ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

Xpand Rally Xtreme
Left 4 Dead
Хроники Тарр: Призраки звезд
Операция Wintersonne
Стальные монстры: Союзники
UFO: Afterlight
Битва за Британию 2

Дайвер. В поисках Атлантиды
War Front: Другая мировая
GTR 400
DTS Cup
VCL: FIFA Spring #2
Saitek P2600
Магазинчик ужасов

9771601900008

05



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-мультидисководи з функцією LightScribe — нанесення зображення на зворотний 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



КЕРУЙ ДОСКОНАЛІСТЮ

Бездоганне втілення ваших вимог



**КРАШИЙ
ПРОДУКТ
2006 року!**

PC WORLD

3223
ГРН.

NK 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: nVidia 7600GS
256Mb/ DVD+RW/вбудований карт-рідер 20 в 1

Повний асортимент продукції шукайте у мережах:
GigaБайт, Домотехніка, City.com, Unitrade, а також у відділі оптового продажу DGTech.

«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

City.com

пр. Московський, 23-а, (044) 501-01-01
вул. А. Малишка, 3, (044) 502-00-55
пр. 50-річчя Жовтня, 6-г, (044) 502-00-66

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:

DG Tech

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

Заказывайте ПК с доставкой на:

www.gb.ua, www.domotechnika.com, www.city.com.ua

«Домотехніка»

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



Два ядра.
Делай больше.

ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у місцях продажу.

Гарантія на ПК Delfics® - 3 роки*.

Термін дії акційної ціни з 1 по 31 травня 2007 року, або поки акційний товар є в наявності. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

* 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

Телефон гарячої лінії: **8-800-501-1000**

Всі дзвінки зі стаціонарних телефонів безкоштовні.

Logotип Delfics — товарний знак ТОВ «ДіДіаТек» та ТОВ «Компасс Трейд», Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, і Pentium є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.

www.delfics.com

СЛОВО ОЛМЕРА

Трагедия мирового масштаба

Год назад стало известно о самой большой потере в игровой индустрии со времен рождения человека, создавшего GTR 400. В рамках улучшения и оптимизации выставки E3 с ее ковровых дорожек пообещали разогнать всех полуголых теток, которых в прежние времена там было как в спальне 50 cent'a в его лучшие годы, закрыть мини-бар, потушить фейерверк и вообще навести шмон. Прошел год, и скорбный час настал. В середине мая пройдет первая E3 «только для профи».

Это, скажу я вам, настоящий удар для фотокорреспондентов. В ответ на просьбу главреда найти для номера какую-нибудь прикольную фотку с E3, но уже без голых теток с www.e3girls.com, редактора подвизают, как калькуляторы, на которых запустили рендеринг Quake 5. Нарушая всякую противопожарную безопасность, они нещадно пускают дым из ушей, и вскоре, все равно возвращаясь к начальству с робким: «Так прикольную или все-таки без голых теток?». В результате получилось так, что обзоры с E3 проигрывают репортажам из нашего парламента — ведь тут тебе и файтинг, и режим «захват флага» — натуральный Warcraft с орками и полный дезматч. То есть, докатились.

В общем, дефицит в номере традиционных фотокарточек сверкающих вторичными признаками девиц на фоне всеобщего весеннего обострения мы постарались по возможности компенсировать обзорами самых желанных и горячих секси-проектов сезона. И сдастся мне, нам это удалось.

by Olmer



«Куда теперь податься, девчонки?»

СОДЕРЖАНИЕ

ИгроPanorama	4
Абзац мая	5
МегаGame	
Третья Тибериумная	
— Command & Conquer 3: Tiberium Wars	6
Презы и будни Нефритовой империи	
— Jade Empire	10
Ждем-с...	
Хорошо пропаренные драконы	
— Не время для драконов	14
Shadowrun vs. Counter-Strike: Читы в ассортименте, техно-магия — в наличии и под заказ	
— Shadowrun	18
Мертвы и жутко опасны — Left 4 Dead	22
To play or not to play	
Xpand, Rally и Xtreme — три разных и несовместимых понятия	
— Xpand Rally Xtreme	26
Совершенно секретно: Операция Wintersonne	28
Хэндэхохи в панике бегут: безоговорочный капут	
— War Front: Turning point	30
Белые кораблики, белые кораблики...	
— Стальные монстры: Союзники	37
НЛО: не DOOMайте о Марсе свысока — UFO: Afterlight	38
Ступенчатая абсорбция — Хроники Tapp: Призраки звезд	42
Роди меня, мама, семь лет назад!	
— Битва за Британию 2 — Крылья Победы	46
Путешествие во времени — Дайвер. В поисках Атлантиды	48
Комиксы in my computer — Marvel — Ultimate Alliance	50
Ацтой	
Девочка в маленьком «Пежо» — GTR 400	53
СлужбНИЧКА	
Киберспортивный уикенд — DTS-Cup 2007	54
С корабля на бал — VCL: FIFA Spring #2	58
Железный boom!	
Продается центр управления кроликами.	
Цена приемлемая — геймпад Saitek P2600	60
Animania	
Магазинчик ужасов: выбирай любой!	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!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 5 (66), травень 2007 р.

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

Виконавчий директор О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор М. Писаревський

Редактор О. Гусленко

Літературний редактор О. Малченко

Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська

Фотожурналіст М. Смоляр

Відділ реклами А. Бєлих (notna@comizdat.com)

Відділ збуту І. Краснополський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 19.04.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-3873

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.

Т Е Л Е С К О М

Афіліація: офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

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

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2007

Засновник — С.М. Костюков

Свідчення № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

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

Передплатний індекс — 23852

з CD-дискон — 01727



з 16 до 31 травня 2007 року

Комп'ютерний світ

Ваш персональний консультант

Найкраща техніка в кредит
під

0%

без подорожчання
від Дельта Банку

*Під 0% слід розуміти 0,01% річних



ДЕЛЬТА БАНК
www.deltabank.com.ua



Комп'ютер - це просто!

Бери гроші та купуй!

Виріж купюру та використай її для розрахунку за покупку
ноутбука або комплекта: монітор + комп'ютер DiaWest

Приймається до сплати в усіх
мережі магазинів DiaWest.
На одну покупку можна
використати тільки одну купюру.

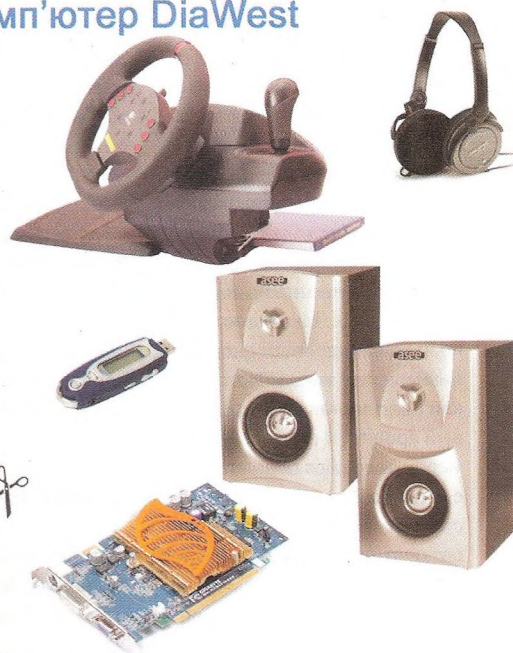
Термін обігу до 31 травня
2007 року



0110011



ДЕСЯТЬ БОНУСИВ = ДЕСЯТЬ ГРИВЕНЬ



10 БОНУСИВ = 10 ГРИВЕНЬ

Телефони інформаційних ліній: Київ тел. 251 11 11
Україна (безкоштовні дзвінки) 8 800 302 302 0

60 магазинів в
42 містах

Найбільша мережа магазинів комп'ютерної техніки в Україні!

Київ
Біла Церква
Бердичів
Вознесенськ
Дніпродзержинськ
Дніпропетровськ

Донецьк
Дружківка
Дубно
Запоріжжя
Івано-Франківськ
Калуш

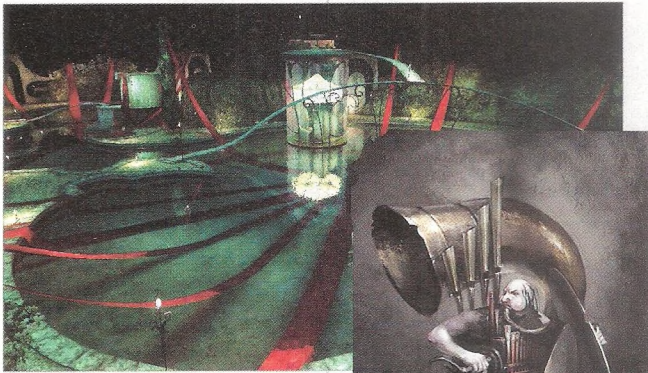
Кам'янець-Подільський
Кіровоград
Ковель
Кривий Ріг
Коломия
Конотоп

Краматорськ
Кривий Ріг
Лисичанськ
Луцьк
Львів
Макіївка

Маріуполь
Мелітополь
Мукачеве
Миколаїв
Охтирка
Павлоград

Рівне
Ромни
Севастополь
Стрий
Суми
Тернопіль

Ужгород
Херсон
Черкаси
Чернівці
Чернівці
Чортків



Какой такой «тургор-мургор»?

На прошедшей в Москве конференции разработчиков игр, более известной по своей аббревиатуре КРИ, были вручены награды в куче номинаций. По большому счету, ничего нового номинации и призы не открыли – все как было понятным, так и оставалось. Вот только засветившийся новый проект Ice-Pick Lodge, создатель легендарного своей нестандартностью проекта «Мор», заставил нас задуматься о вечности материи, и в то же время, неотвратимом и неожиданном конце всего сущего при наступлении Апокалипсиса. Проект получил первое место в номинации за самую необычную игру. Да, игра такая, что приходится поднимать вечные вопросы добра и зла, красоты и уродства... а потом попускает и настает утро, а мама говорит: «Вставай, сынок! Зеленые мамонты уже улетели!»

Итак, «Снежные Вершины» решили снова выдать на-гора нечто необычное. Мы, естественно, решили провести расследование, что ж это за «Тургор» такой (именно так называется новый проект), и в ближайших номерах надеемся поделиться с вами новостями, внезапно ставшего знаменитым, разработчика. А пока небольшие детали общей картины.

Жанр игры определен как survival adventure, то есть нечто среднее между популярным survival/horror и adventure, только без horror, которым был пропитан «Мор», и вместо него нас ждет нечто головоломное и неординарное. Мы попадем в мир, название которому

«Промежуток» (уже интересно?). Наша задача – свалить из Промежутка в кратчайшие сроки, и, желательно, не по частям и в бочках, а на своих двоих и «до дому, до хати».

Основа жизни в Промежутке – Лимфа. Это Нечто, имеющее 7 цветов, и оно дает жизненную силу всему, что населяет странный мир. А населяют его, как можно ожидать, не только аборигены, но и такие же счастливчики, как наш герой, случайно или нарочно попавшие в Промежуток. И все эти разные и необычные персонажи заняты одним и тем же – они ищут источники Лимфы...

В зависимости от того, какая лимфа попадала вам в загребущие лапы, вы получите один из множества разных вариантов концовок (прямо «Сталкер» какой-то). Нелинейность этого проекта, который должен выйти уже в 2007 году, гарантирована.

Возвращение легенды!

Официальное сообщение пришло из Москвы: компании «1С» и Katura Interactive объя-



вили о том, что многообещающий проект «Легенда о рыцаре» получил название «King's Bounty. Легенда о рыцаре». О чем это говорит? Да о том, что игра, предварившая появление на свет «Героев» и Disciples получит долгожданное продолжение! Будем надеяться, что дедушка, появившийся на свет чуть ли не одновременно с Распа-ом, не превратился в сухие мощи, и в конце этого года задаст жару в жанре пошаговых стратегий!



Последние шаги Героев 5

«Герои» под номером пять долго будут будоражить сознание геймеров. И не только потому, что это на сегодня последняя из игр, которая признана одной из лучшей пошаговой стратегий в истории игр. Она стала настолько интересной, настолько играбельной, что откладывать ее в долгий ящик никто не будет, и проживет она на винтах долгие годы. Аминь.

Но «всему, что имеет начало, наступает капец», – так говорил Нео в разговорах с безвестным мужиком в темных очках. И вот, после оригинальной версии игры и аддона, посвященного северным войнам на просторах мира Героев, выходит третья, она же последняя часть игры, описывающая приключения некроманта Арантира на Востоке этого замечательного мира.

Нам откроется новая страница летописи, где мы узнаем об

орчьих племенах с их нестандартным набором знаний – от умений обычных юнитов до навыков героев этой расы. По сути, орки будут похожи на каких-то берсерков или чем-то будут схожи с орками из Warcraft. Эти здоровенные воины будут действовать, напирая не столько на «магию», сколько на «меч».

Уже этой осенью нам станут доступны новые артефакты, умения и заклинания, откроются 3 кампании и куча миссий. Tribes of the East станет последней страницей в истории Heroes 5, и останется ждать только... шестых «Героев»!

Fallout усыновили

Точнее, не усыновили, а скорее, «установили опеку». За каких-то 5,75 миллионов долларов компания Bethesda купила, у медленно погибающей ласты Interplay, слово Fallout. Заодно, она получила все предыдущие игры, вышедшие под этим лейблом, торговую марку и прочие потроха великой игры.

Что будет дальше – не знает никто. Такие деньги так просто не платят, и если уж платят, то для того, чтобы преумножить свои вложения. Так что же, приходится думать о выходе Fallout 3, 4, 5 и т.д.?



Если учесть, что «Беседка» – это не ЧП «Вася Пупкин и сыновья», а компания, подарившая нам The Elder Scrolls, также ведущая множество проектов на разные тематики в разных жанрах, то говорить о некой «всеядности» и пловучести разработчика не приходится. В общем, то ли Interplay будет продолжать делать проект, прикрываясь Bethesda, которая заинтересована, чтоб проект выжил и развивался, то ли Bethesda сама возьмется за работу. В любом случае – будущее Fallout явно прояснилось.

Абзацы майские

Мир аттракционов (Rollercoaster Tycoon 2: Deluxe edition)

менеджмент



Разработчик:
Frontier
Developments
Издатель:
«Акелла»

Легендарнейшая менеджерская серия Tycoon снова в игре. На сей раз с русской локализацией «Мира аттракционов», что в оригинале означает вторую часть Rollercoaster Tycoon. Создавая свой парк развлечений, вам придется определиться с тем, что в нем должно быть, чего должно быть много, а чего не должно быть вообще. Сомневаетесь, разделяют ваше мнение посетители или нет? Ну, что ж! В таком случае стоит подождать годик или два, они проголосуют, как водится, «рублем», и либо повалят к вам толпами, либо будут обходить ваш «Диснейленд» десятой дорогой!

Да, к слову о «Диснейленде»: в нагрузку к 200 аттракционам и куче разных новых инструментов для строительства, вы получите возможность поручить одним из 25 популярных парков из всех концов света! Да, еще интересно будет попробовать построить ваш личный парк развлечений в каком-то знаменитом месте (и в какое-то интересное время!), где (и когда!) парков отродясь не было.

Тортуга 2: Проклятый Клад (Tortuga: Two Treasures)

action



Разработчик:
Ascaron
Издатель:
«Акелла»

«Пираты Карибского моря» не открыли эпохи популярности пиратов. Казалось бы, куда в век Интернета по оптоволкну думать обо всех этих «йо-хо-хо, и бутылка рома»? А, как ока-

зывается, у каждого времени есть свои достижения типа «оптоволкна», и все равно, во все времена пираты были популярны. Что-то в этом есть...

Все, что «в этом есть» можно найти в игре «Тортуга», а ее продолжение накрутило еще один виток хорошего морского узла на ногу поклонников пиратской романтики, не давая им отойти от компьютера. Любость, предательство, битвы на суше и на море, опасные враги – все это ведет к одному. Конечно же, это тот самый клад, который должен найти каждый книжный и киношный пират.

13 полк. Военное искусство (Take Command: 2nd Manassas)

RTS



Разработчик:
MadMinute
Games
Издатель:
«1С Украина»

Вы можете не верить, но эта стратегия реального времени не про Вторую Мировую! Представляете себе? Можно сказать, что игра где-то даже «выродок» (это на фоне-то современной мании делать что-то про период с 1937 по 1946!), и тем не менее, она интересна (представьте себе!). Надо будет остальным разработчикам рассказать, что в мировой истории были и другие войны.

Так вот, на карте боевых действий поля сражений американской гражданской войны. У этой игры есть все, что полагается иметь стратегии: тактический, стратегический режимы, куча миссий в трех кампаниях, изменение истории, огромные карты, перенесенные с натуры, многотысячные армии и десятки видов юнитов-орудий-оружий.

В общем, оторвавшись от очередной высадки в Нормандии,

для разнообразия можно попробовать, каково оно – не злом по приморской грязищи, а на коне по взгорьям.

Анк 2. Принц Египта (Ankh 2. Heart of Osiris)

квест



Разработчик:
Deck13
Издатель:
«Одиссей»

Продолжение юмористического квеста – это, знаете ли, не та новость, от которой все начинают прыгать до потолка. Если учесть еще тот факт, что при локализации настоящего название игры «Сердце Осириса», почему-то превратилось в более понравившееся «русификаторам», первое пришедшее в голову название подходящего фильма «Принц Египта». Слава богу, что не «Анк 2. Мумия» или «Анк 2. Матрица – революция».

В общем, Принц Египта тут не причем, а Осирис – в полный рост присутствует. И очередные козни против старого знакомого Ассиля, ограбленного тремя ассасинами затеял... как вы думаете, кто? Разбейтесь, если интересно! Поклонникам квестов («...ов-ов-ов», – разнеслось в пустоте) посвящается.

Война Миров: Вторжение в Нью-Йорк (TerraWars: New York Invasion)

FPS



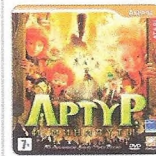
Разработчик:
Ladyluck
Digital Media
Издатель:
«Руссобит-М
Украина»

Очередная жертва локализованного перевода: Герберт Уэллс как волчок крутится в гробу, а мы в очередной раз вздыхаем... В этой стрелялочке от первого лица не ждите голловокружительного сюжета и потрясающей атмосферы. До-

статочно того, что экшн действительно присутствует, врагов – море, и все они противные, как мой сосед со своей женой и грёбаным магнитофоном с идиотскими песнями. В общем, море ненависти к инопланетянам, вторгшимся в довольно похожий на себя натурального Нью-Йорк, ведет нашего героя, студента-медика Национальной гвардии Джона Армстронга по полю брани, где решается судьба Земли. Где же ей еще решаться, как не в Нью-Йорке? И масштабно, и к счастью, от нас всех далеко.

В бою вам поможет апгрейд оружия (монстры-то, чем дальше, тем слабее не становятся!) и бравая команда, ведомая «гениальным» AI. Брюсы Виллисы, на старт!

Артур и минипуты аркада



Разработчик:
Etranges
Libellules
Издатель:
«Акелла»

Кто бы мог подумать, что создатель «Пятого элемента», «Такси» и «Леона» сделает нечто настолько детское, умильное и в то же время захватывающее? Да, у этого автора явно не хватает катушек в голове, а, если выражаться точнее, как раз наоборот: слишком много шариков и роликов спрятано в черепе за хитрой французской физиономией!

В общем, всем поклонникам недавно вышедшей книги и голливудского творения посвящается: аркадная приключенческая игра, где вы сможете поручить одним из любимых персонажей – Артуром, Бетамеш и принцессой Селенией. Мини-игры, логические загадки, игры на реакцию – в общем, подрастающее поколение геймеров будет в восторге. Тем более, игра одобрена множеством видеовставок из оригинального мультфильма.

PC

PS2

GC

X360

**Command & Conquer 3:
Tiberium Wars**

RTS, Real-Time Strategy

www.commandandconquer.com

Разработчик: EA Los Angeles

eala.ea.com

Издатель: Electronic Arts

www.ea.com

Локализатор: «Софт Клуб»

www.softclub.ru**Системные требования:**

Процессор: 2 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб

Винт: 6 Гб свободного места на диске

**COMMAND & CONQUER
TIBERIUM WARS**

Третья Тибериумная

Предсказать судьбу очередной игры, готовящейся выйти из застенков Electronic Arts, весьма сложно. Вспомним, например The Godfather. Чтобы испортить такой проект, нужно было, как минимум, не иметь совести, а как максимум – иметь ее, но очень долго и настойчиво. А вспомним NFS Carbon, который вышел в конце прошлого года и разочаровал многих, кто ждал и надеялся?

Старание EA выжать все соки из своих проектов иногда заканчивается тем, что гейме-

рам достается лишь сухая шкурка от сочного фрукта. К счастью, в случае с Command & Conquer все обошлось и сомнения по этому поводу быстро развеялись. Видимо теплая зима в этом году положительно повлияла на весенний урожай, так что спешите отведать порцию сочных фруктов с «тибериумной» плантации! Их вкус многим знаком с детства, но даже если вы никогда не пробовали «тибер-фрукты» и с непривычки они будут отдавать кислоткой, уверен, это не помешает отведаться в удовольствие. Приятного аппетита!



Решим проблему будущего прямо сейчас!

Еще лет 40 на нашей планете все будет сравнительно мирно и спокойно, но в 2047 году братство NOD во главе с Кейном затеет Тибериумную Войну. Земля начнет медленно погибать, половина ее территории превратится в так называемые желтые зоны, где питьевая вода и съедобная пища ценнее мешка с золотом. Еще часть территории займут красные зоны – покрытые зарослями пространства, вредоносные для земных существ, но безопасные для пришельцев из космоса (это еще кто такие?) и мутантов. И только лишь одна пятая часть Земли останется экологически чистой, пригодной для обитания, и именно ее будут удерживать коалиционные силы GDI.

Взглянуть на тибериумный конфликт мы сможем с трех ракурсов: со стороны виновников торжества – **NOD**, любителей порядка и чистой экологии – **GDI** и (внимание, раскрываю секреты!) неожиданно оригинальной, но однозначно еще требующей доработки, третьей расы – **пришельцев**. Кампания за новую расу является бонусной и открывается только после прохождения первых двух.

Подача сюжета в С&С не просто оригинальна и интересна – это настоящее



После семи лет ожидания появилась долгожданная стратегия **Command & Conquer 3: Tiberium wars**. Ее история гласит: через 40 лет начнется Третья Мировая, она же Тибериумная Война. Принять участие в ней и решить проблемы, которые возможно возникнут в будущем, можно уже сейчас. В вашем распоряжении три расы и всего три дня (ровно столько потребуется времени, чтобы пройти кампанию). Не подведи, командир!

шоу, которое не заканчивается до самой последней схватки. Перед каждым заданием наши начальники ведут беседы о войне, что-то обсуждают и раздают приказы. Атмосфера сюжетных видеороликов настолько сильна, что все вместе они могли бы стать отличным кинофильмом. Тем более, что участвуют в них настоящие, живые и знакомые по многим фильмам актеры. Не забыта и такая важная деталь, как интерактивность: персонажи из монитора будто общаются с нами вживую. Особо сильное впечатление они производят в те моменты, когда ваш собеседник предлагает послушать советы других «крутых шефов», и вы смотрите на экран изнутри вашего монитора. В такие моменты уже трудно опреде-

лить, в компьютере вы или всего лишь перед его экраном.

Помимо сюжетных роликов, игра время от времени транслирует новости (сделанные в точности как те, что показывают по телевизору), информирующие нас о ходе боевых действий и событиях в мире. Кроме того, непосредственно

в самой игре можно наблюдать множество видеовставок, где рассказывается об объектах, которые нужно захватить или уничтожить. Согласитесь, американцы действительно мастера создавать шоу!

Кто такие?

Инопланетяне (новая раса) чувствуют себя на Земле несколько неуютно. Им чужда тяжелая техника и весь высокотехнологичный мир будущего. Но это не мешает «космитам» использовать свои уникальные технологии и войска не хуже, чем это делают наши старые (12 лет – приличный срок для знакомства, как никак) знакомые – **NOD** и **GDI**. За баланс переживать не стоит:

Оценка: **11**Геймплей: **12**Графика: **10**Звук: **12**Сюжет: **12**



в Westwood (часть ее сотрудников работали над этим проектом в EA Los Angeles) отлично знакомы с этим понятием. Так что, приноровившись, пришельцами можно совершать не худшие атаки и тактические маневры, чем тяжелой техникой землян. Но по большому счету, C&C без проблем обошлась бы и без

них. Новую расу добавили скорее для внесения определенного разнообразия в геймплей, не более того. И, само собой, прикрепили их к сюжету, подготовив для игрока небольшую интригу. Представьте, как приятно увидеть новую кампанию, когда, казалось бы, игра уже пройдена. Но изучать принципы новой расы тоже весьма интересно. Землян-то мы знаем как облупленных еще с предыдущих Command & Conquer, а тут перед нами нечто совершенно новое и неизведанное, отдаленно напоминающее зергов из StarCraft.

Новый старый знакомый

Игры вселенной Command & Conquer не зря считают своего рода поджанром в мире стратегий реального времени. Узнать принадлежность стратегии к серии C&C можно с полувзгляда на монитор. Неизменное управление боевыми действиями и экономикой за многие годы были отточены до идеала.

Игрок может сам себя не контролировать, ведь, принимаясь за игру, он автоматически тянется в правый уголок монитора, чтобы заказать несколько (да, теперь можно строить одновременно несколько объектов) новых зданий и солдат. Спустя несколько минут, когда противник начнет атаковать с воздуха, командир, возможно, начнет себя ругать за то, что вовремя не успел организовать противовоздушную оборону или же наоборот, похвалит за то, что вовремя подготовил армию ракетчиков. Все это происходит автоматически, можно даже

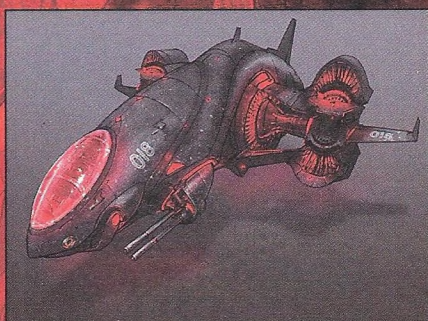
сказать, что завсегда «командэнд-конкеров» выработали определенные привычки и навыки. Впрочем, это касается многих игр — настоящих легенд.

По традиции, за хорошо проделанную работу войска получают level up, а после трех повышений танки и солдаты смогут себя лечить (при умелом управлении ими) станут почти бессмертными. Как и раньше, нехватка электроэнергии приводит к тому, что пушки откажутся стрелять. Так что атаку лучше начинать именно с уничтожения электростанций, а свои станции строить так, чтобы их не тронула вражеская пуля. Поврежденные здания можно чинить, а чтобы не обанкротиться, придется постоянно выискивать новые источники ресурсов. Такой уж он, геймплей Command & Conquer: игрок все время в движении, он заботится об экономике, планирует очередную атаку, захватывает новые территории, строит новые электростанции — промедление смерти подобно... Что самое интересное, за многие годы игровой процесс практически не изменился. Не считая графики, отточенного интерфейса, непрекращающегося шоу в кампании и нескольких очень важных новшеств, перед нами все тот же Command & Conquer, что и двенадцать лет назад. И это пошло игре только на пользу.

— Прикрой меня!
— Не вопрос!

Прежними остались и тактические уловки. Можно засадить солдат в жилой





дом, из окон которого они смогут безнаказанно убивать врагов. Чтобы выманить их, врагине придется изрядно повредить здание и только после этого он нападет на ваших солдат, которых, возможно, уже повьсят в звании. Никуда не делись разрушенные мосты и ремонтирующие их инженеры. Если вы не в силах устоять под напором атак сухопутных сил противника, можно попробовать взорвать мосты и организовать оборону против самолетов. Враг тоже не лопух, и поэтому нередко мостики придется чинить и вам, для чего у вас должны быть инженеры. Починив мостик, вы сможете совершить маневр, и подобраться к врагу с тыла, а в некоторых случаях наведение мостов просто необходимо для того, чтобы пройти вперед.

На первых порах в кампании работает принцип: собрал побольше народу и, не раздумывая, отправил его в атаку, но привыкать к этому не придется. Уже с третьей миссии вас вынудят прибегнуть к тактическим маневрам и использовать специальные технологии. Например, возможность дальнего прыжка Zone Trooper пригодится, чтобы незаметно пробраться на вражескую базу, а стрельба по бочкам позволит с минимальными потерями зачистить территорию. Потребуется и знание характеристик техники — своей и вражеской, для того чтобы не облажаться, выпустив дальнобойный танк против стаи мелких и пакостных мотоциклов, которые проворно «загрызут» его в ближнем бою.

Red, green, blue... RGB!

Известно, что C&C создан на движке, который использовался в LOTR. Конечно же, его неплохо подретушировали, поэтому графика Tiberium Wars очень красива и заслуживает только похвалы. Все выглядит отлично: спецэффекты взрывов и растворения военных единиц в воздухе, тяжелая техника, анимация персонажей, множество мелких деталей, рельеф, разрастающийся тибериум... Приятно реализованы и светофильтры, применяемые в разных типах миссий. Большая плотность одного цвета на экране не раздражает и отлично вписывается в общую картину. Но есть у графической части и недостаток: очень ограничено масштабирование. Максимальной высоты не хватает для того, чтобы почувствовать себя «выше всех», на экране часто не будут умещаться все войска атакующей группы. А при самом близком расстоянии четко разглядеть юнитов, как это было, например, в Company of Heroes, не выйдет. Да и сама камера может только крутиться, поэтому выбрать какой-нибудь «особенный» ракурс нельзя. Но в этом есть своя прелесть: именно так выглядели классические стратегии C&C и, быть может, здесь не нужно изобретать велосипед.

Приятна и озвучка: музыка прекрасно вписывается в игру, а стандартные звуки в такой игре плохими быть не могут по определению. Что касается звука, особенно хочется похвалить EA Los Angeles за то, что нам предоставили

возможность услышать хороших актеров в отличных сюжетных роликах.

Ждем, Red Alert 3. EA — не подведи!

Кто-то ожидал увидеть в третьем Command & Conquer очередной аддон к Generals и уже готов был плевать с ядовитой тибериумной слюной в окружающих. Другие хотели взглянуть на C&C3 для того, чтобы просто оценить возможности EA и определить для себя, имеет ли смысл ожидать Red Alert 3. Но больше всего игру ждали фанаты серии, которые надеялись, что даже закрытие Westwood не повлияет на качество серии Command & Conquer. Tiberium wars вышел и мы видим, что он лучше Generals, а с серией Command & Conquer не случилось ничего плохого, но... Но ожидание чуда не прекратилось, потому что теперь мы с еще большим нетерпением будем ждать Red Alert 3. Огорчены выходом игры только те, кто надеялся увидеть в ней простоту «Генералов» и смерть серии. Те же, кто не верил, сомневался или боялся, теперь смогут убедиться, как же они ошибались.

Саныч

Jade Empire: Special Edition

RPG+action

www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=289jade.bioware.com/specialedition/index.html

Разработчик: BioWare Corporation

www.bioware.com

Издатель: Buka

www.buka.ru**Системные требования:**

Процессор: 1,7 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: от GF 6200/ ATI 9500 и выше,

DirectX 9.0c

Грёзы и будни Нефритовой Империи



The fight without thought is suicide
(Драться, не думая, – самоубийство)



Jade Empire

From JEDI to JADE

Здравствуй, друзья! Сегодня речь пойдет о выходе на PC легендарной Xbox-игры. Компания BioWare – это **ИМЯ**; они создали Baldur's Gate, Planescape: Torment и другие игры, по-своему весомые. Их движок Aurora, подобно одноименному революционному крейсеру, выстрелил так, что эхо звучит до сих пор (пример тому – K.O.T.O.R. сотоварищи)! Однако вопиющие примеры безжалостного убоя колоссальных игр бездарным портированием (PoP3, Resident Evil 4 и т.д.), мешают верить в чудеса. Как получилось на этот раз? Приглядимся...

New Legendz

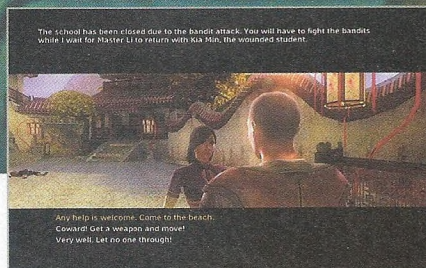
Не знаю, как вы, но в детстве мы с медведем Виталькой очень любили смотреть кунг-фу-боевики, а прыжки актеров на резинках от трусов казались нам верхом искусства. Времена прошли, а ностальгия осталась. Сначала нам дали Dynasty Warriors 4, а теперь – Jade Empire: Special Edition. КАМАЗ с пряниками таки доехал...

Утренней звездой в игре JE сияет любимец востоковедов – Китай, с его стародавними легендами, магией и неподражаемой атмосферой. Однако, кроме чудес и фантазмагорий, в этой древности откуда-то взялись и органично вписались в сюжет и техника, и механика! (o_o)

Говоря об игровом мире под названием «Нефритовая империя» (Jade – это нефрит, камень такой), предостерегаю: если английский – не ваш родной язык, то играйте только в локализацию от «Буки»! Мир богат и самобытен, поселения из TES4:Oblivion даже рядом не валялись. Но оценить его грани можно, только прочитав все игровые тексты. Исторического материала, диалогов, увлекательных философских трактатов – как в библиотеке, но читать их совсем не скучно!

The World is out of balance
(Jade Empire)

По сюжету империю хочет прибрать к рукам могучий негодяй, а бедняк из трущоб, воспитанный Великим Мастером, избран



быть Избранным (тавтология, но факт), чтобы всех спасти (или наоборот). Кто сказал «ерунда»? Золотой канон жанра! Тем более (приоткрою завесу) – сюжет только поначалу покажется вам привычным...

Итак, сначала выбираем себе бойца. Всего дано семь персонажей, у каждого имеется общий волшебный стиль Heavenly Wave и по одному специфическому для каждого вида воина.

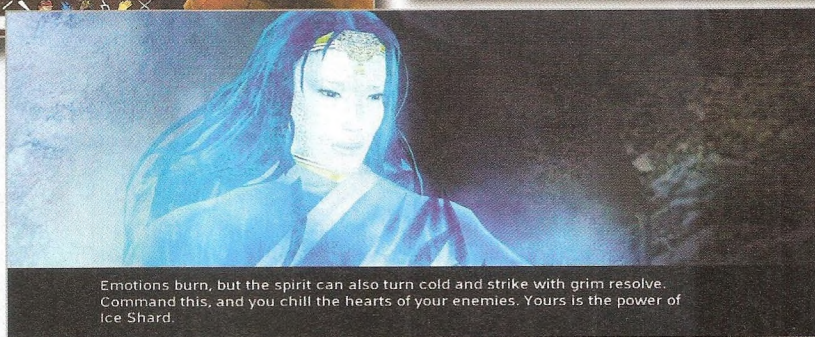
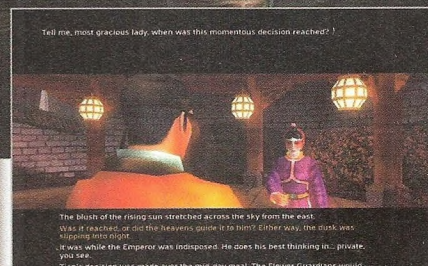
В игре наберется немного героев, и вот они все перед вами:

- **сбалансированные** (с оптимальным соотношением силы, скорости и магии) – это *Lu Чудо aka the Prodigy* (♂) и *Wu Цветок Лотоса* (♀); их стиль боевого искусства *Legendary Strike*;
- **маги** – *Монах Zeng* (♂) и *Учёная Ling* (♀) со стилем *Leaping Tiger*;
- **быстрые воины** – *Яростный Ming* (♂) и *Сияющая Jen Zi* (♀) – стиль *Thousand Cuts*.

А вот силачу *Тигру Shen* (♂) пары не нашлось, он – самый медленный, но самый разрушительный воин со своим сокрушающим «всё и вся» стилем *White Demon*.



Далее стилей станет гораздо больше: вероломный стиль меченосцев, разнообразная магия, трансформация в голема, жабу и других чудных существ, стили поддержки, специальные стили для ПК-версии, а также много других типов.



Но перс – это полдела. В игре быстро доходит очередь до увеличения численности вашей банды. Поверьте, если вы возьмете кого-нибудь из доступных к наем персонажей и примете в свою банду, у вас есть все шансы удивиться их способностям и характеру. Выбранный «follower» исполняет одну из двух ролей – «attack» или «support», то есть атакующий персонаж или вояка группы поддержки. А самая первая боевая подруга моего Neo (я выбрал для начала Lu) – звалась *Dawn Star*... Это была девушка с даром экстрасенса и формами, которых китайцы отродясь не видывали.

Говоря о врагах, отмечу, что их AI в PC-варианте улучшился (и блоки, и уходы, причем, все это зависит от уровня сложности) – теперь с ними даже (немного) интересно иметь дело.

Бестиарий и епету-арий заставляет «улыбаться своё лицо»: китайская массовка, кроважадные местные хитмены, шифрованная агентура, повстанцы, мастера и распоясавшиеся ученики, демоны-звери – в общем, все, что смогли придумать разработчики, фантазируя о Китае. Время от времени нас поражают встречами с эпическими божествами и преведениями. В этом игра чем-то напоминает легендарную *Onimusha*.

Always be ready to learn (Jade Empire)

Врагам придется несладко. Неважно геймпад вы выберете или связку «клава+мышь»! В кои-то веки управлению – автоматический зачёт! С помощью волшебного слова «WASD» и мышки производятся быстрые и слабые атаки, мощные затратные удары, энергетические блоки и магические «трахтибидохи». Сила Chi – восстановит здоровье и повысит мощность удара, причем все это работает красиво, а курс обучения молодого бойца совершенно не нужен. Вездесущее slo-mo работает либо же в режиме Focus (широко известный виртуальный акселератор), либо при использовании Heavenly Wave. Еще можно сбивать с ног энергивной нехороших дядек. А «гармонические комбы» – фатальные удары – только эффектно завершают атаки. Увы, отдельного «прыжка» для fatality нет, а жаль!

Драки, как известно, элемент затратный – при ударах уходят силы, а когда бьют вас – еще и здоровье. Так вот, здоровье и энергию можно подлатать у близлежащей «Купели духа».

К слову, любую атаку можно «привязать» или же «отвязать» от цели, при этом каме-



ра позволяет в достойном ракурсе охватить поле боя.

Spirits grow restless, and you have a role to play (Jade Empire)

Собственно RPG-прокачка (да простят меня ролевики за такое вольное отношение к процессу постижения тайн мира этой игры) заключается в том, чтобы совершенствовать ту или иную школу боевых искусств. Качаются три основных характеристики — тело (здоровье), дух (энергия Чи) и разум (Focus), а также развиваются стили с соответствующим распределением получаемых очков. Технику (особое увеличение силы основных характеристик) можно изучать, приобрести за денежку или за выполнение задания. Да, кстати, читать книги — полезно не только по жизни, но и в игре: за прочитанные манускрипты и трактаты (без паники — там, как правило, всего несколько абзацев) получаем дополнительно экспу. В общем, ничего удивительного в прокачке, увы, нет.

В игровом меню есть где порыться на предмет ролевушности: сразу виден баланс персонажа между добром и злом, а также девять экранных вкладок, в том числе данные перса, распределение очков, страничка вашей бригады, упрощенный инвентарь (хотелось бы поудобнее), журнал квестов и диалогов, самая обычная карта и технические экраны.

Ролевой игре и человеческим отношениям в Jade Empire уделяется о-о-очень много внимания! На каждый «Апчи!» игрока, в процессе исполнения интересных квестов, члены клана будут реагировать по-разному, а нелюбители маяться проблемой выбора сгрызут немало ногтей — варианты поступка и варианты ответа (конёк BioWare) даются всегда! Авторам с каждой новой игрой все лучше удается показать, что между полюсами

и крайностями в действиях и решениях есть и оттенки. То есть, «Путь Открытой Ладони» и «Путь Сжатого Кулака» — это не просто деление сторон на «Оби-Ван-овость» и «Дарт-Вейдер-ность» по-китайски. Баланс взвешен до миллиграмма! Удивительно, честно слово. Более того, нам еще и любофф свою в игре придется выбирать. Такой вот The Sims в смеси с боевиком получается.

Поэтому, исходя из всего написанного, мы совсем не удивляемся, обнаружив, что вариантов концовки — несколько, а, значит, играть в JE можно снова и снова! Уважаю.

Каждый раз — как первый!

Текстурный сад и консольная радуга

Ясно, что с пришествием UE3, DX10 и всяких next-gen-фич, графика Jade Empire смотрится, как детские рисунки рядом с картинами Рембрандта. Но ведь и среди детей немало талантов, верно?

Над разрешением и эффектами явно поработали, но проблема переноса с консолей пока остается: красота уживается с совершенно идиотскими ископаемыми фишками и багами. Благо, в JE хоть текстуры не плывут.

Освещение явно устарело, но вызывает определенное умиление. Травка колосится, цветочки цветут, по дворам шарится живность, в клетках сидят дохлые попугайчики. С другой стороны — человечки, монстрики и особенно деревья в большинстве своем страшненькие. При этом анимация и проработка лиц выполнена очень умело.

И всё же выглядит игра колоритно, а главное — грузится быстро и не тормо-



зит. А за одну только радугу я готов простить графике JE любые огрехи.

Что у нас там дальше? Звук? Этническая музыка прекрасна и в комментариях не нуждается. Звуки персонажей, боев и действий работают на общую атмосферу игры. Но главное: все слова наших собеседников озвучены до последней запятой!

Большой переполох в...

После удачного портирования на ПК легендарный хит не потерял своих преимуществ, но обнажил свои недостатки. Спорные моменты игры — боевая система, упрощенный RPG-элемент, технический уровень, который давно уже не котируется на компьютерах. Но ведь авторы и не обещали переписать движок?

Игра, при всей своей широте, проходится часов за 20 с небольшим. И с первых же минут прохождения хочется купить билет и махнуть в китайскую глубинку...

Наш с медведем Виталькой вывод: понравится вам игра или нет (что тоже весьма вероятно) — априори неизвестно, но настоящий геймер такие события не пропускает!

They say what they need to say and then are drawn to the underworld

(Сказав то, что должны сказать, они исчезают в потустороннем мире)

Вольный перевод размышлений о призраках, Jade Empire

Крадущийся — NapaIm — и затаившийся Виталька

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)

В тилу



Браття по зброю

Історія бойової дружби й віськової доблесті в новому доповненні до знаменитої гри про велику війну.



Радянська компанія на величезних картах від Ростова до Берліна.



Нова надпотужна чудо-зброя вермахту – самохідна гаубиця Thor.



Розширений мультиплеєр: нові режими, нові карти, статистика.



1С:Мультимедіа, Фірма «1С», В тилу ворога. Брати по зброї.

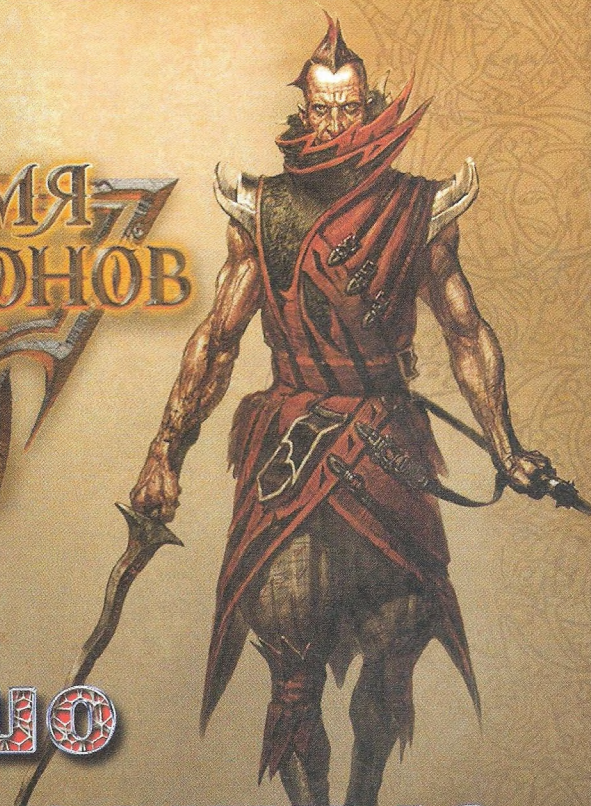
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
Гра розроблена компанією «Best Way»

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»





НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



Не время для драконов

RPG + action
www.nvdd.ru

Разработчик: Arise/KranX Productions

www.arisegames.com, www.kranx.com

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ua

Хорошо пропаренные драконы



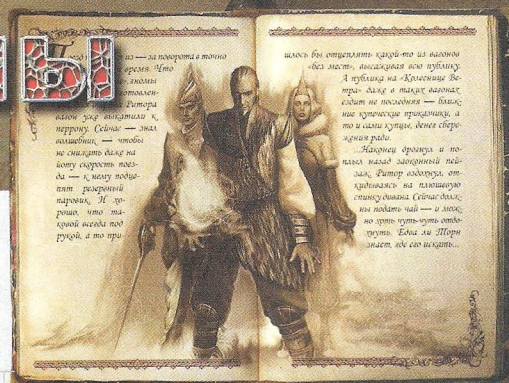
– Не время сейчас кушать – война нынче!
– А я бы покушал...

КВН, Сборная Пятигорска

Сильный ветер сбивал с ног, повсюду ощущался электрический ток. Было очень жарко. Тель растеряно хлопала глазами и косилась на Виктора:

– Где мы?
Виктор догадался:
– Мы находимся внутри компьютера.
– А что это за два здания?
– Это 2-ядерный процессор...
...Приснится же такой маразм...

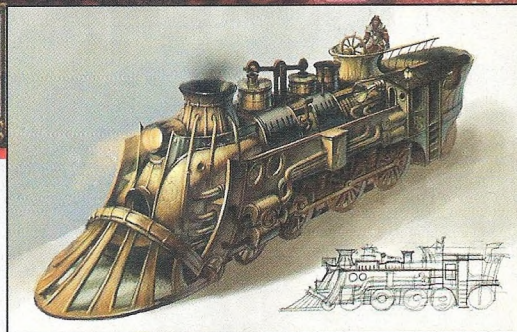
Не скажу, что мы спим и видим, когда же выйдет игра «Не время для драконов», но всё же интересно, что получится из амбициозной задумки реализовать в игре очередную легендарную книгу – одноименный культовый роман Ника Перумова и Сергея Лукьяненко. Пока практически все подобные попытки на поверку оказывались смешотворными, но мы еще раз закроем глаза наивными ладошками и поверим в чудо. Ну что ж, как говорится, – «вынь да положь» нам подробности!



Не время для сюжета

Для начала сразу определимся, что пересказывать сюжет книги, втискиваемый в тугую корсет игры, – занятие неблагодарное. Поэтому – очень кратко о главном и без спойлеров.

«Пропаривать» мы будем окружающую 3D-действительность, исходя из steampunk-концепции (мир на паровых технологиях, от англ. «steam» – пар). В чем же вообще сокрыта соль миров, по мнению писателей? То болотце, в котором мы с вами паримся каждый день, наша реальность, – это мир **Изнанки** – обычный такой себе мусорник. Как всегда, у замухрышки имеется антипод – **Мир Прирожденных**, где исключительная магия правит балом. Прослойка между этими двумя сферами, в которую диффузионным путем проникают элементы обоих миров, – это **Срединный Мир** – наше



игровое обиталище, где будут проходить все «гульбища» и «ристалища», где будут побеждены нами все «хорошилища» (есть такой старорусский речевой скетч).

В Срединном мире всё переплелось, как наушники от mp3-плеера (у-у-ужас ☹): и технология в виде транспорта, оружия, бытовых удобств и магия (чудеса стим-панка). Вот в такой среде и придется барахтаться нашему «Нео» — Виктору («избранному» по всем канонам теории братьев Вачовски), взбивать геймплейное масло на пути к развязке и выбору своего пути (о чем в книге предпочли немного нагнать туману).

Не время для выдумок

Чтобы понять, как в эту игру играть, поговорим о стилистике.

Авторы надеются, что, напоминая сразу и Dungeon Siege, и Arcanum, и Baldur's Gate, и даже Sacred с его легендарным идейным предком, — игра будет подобна оружию массового поражения и найдет массу поклонников. Они получат в свое распоряжение развлечение на свой вкус: от ненапряжного и вальяжного прохождения без заморочек и хитроумных квестов и прокачек, до глубокого и осмысленного копания в характеристиках, попытках приткнуть приобретенные перки (разные «суперы») и кучкования с теми или иными фракциями.

Так вот — как вы поняли, это будет и ролевая игра с целой кучей помощников (принцип партийности), и экшен с применением оружия + магии.

Причем, как ни крути, а геймплей не может не накладывать ограничений на



идентичность игры книге. Поэтому где-то авторы пустили в работу свою фантазию, использовали книжные и добавили новые персонажи, живность, технику (поезда, экипажи, и даже

дирижабли, которых нет в книге), электрику, манящие артефакты, массу историй и поворотов, которых и близко не было в романе (причем не «с бухты-баракты», а вполне органично), а где-то логика просто не позволяет тупо следовать сюжетной линии и гнуть ее, несмотря на явный перекося геймплея. Отрадно, что авторы осознают всё это и передают сюжет без маразма, в виде бессвязных кусков оригинального произведения то здесь, то там, и без фанатизма с полным скап-копированием книги в игру. ☺

Более того, ряд элементов геймплея позволяет применить тактику, о которой и не помышлял главный герой Виктор, и по сравнению с которой прохождение своих книжных испытаний разными видами магии (это ему нужно сделать и в книге, и в игре) вполне может показаться нехитрыми скриптами ботов. ☺

Не люди для времени. Не время для людей

В пустом мире особо не наиграешься. Поэтому Срединный мир будет наполнен кланами, персонажами и разномастными





существами, как арбуз семечками. Львиную долю веса возьмут на себя стихийные и тотемные кланы.

Среди стихийных кланов (с соответствующими навыками магии и стилями игры, а значит и гейм-спецэффектами) живут такие недобитые в боях группы: огнедышащий клан Огня, водонапорный клан Воды, плодородный клан Земли, ураганный клан Воздуха (и личный клан тёти Клавы из ЖЭКа – клан Медных Водопроводных труб – типа шутка... ☺). Влияние времени суток круто наворачивает геймплей – в разные часы сила магии тех или иных кланов заметно колеблется (*Тактика № Раз*).

Тотемные кланы – это кланы с культом злых зверушек (кстати, в геймплее можно будет использовать так называемые предметы-манипуляторы, которые будут искусственно вызывать симпатию этих кланов – *Тактика № Два*). Это – кланы Волков, Ворон, Кошек и Медведей (Превед!). Каждый из кланов уникален в своих способностях, посему усиленно ожидаются мегатонны интереса.

Кроме того, по Срединному миру шарятся толпы друзей и врагов, таких как вездесущие Эльфы и самодостаточные Гномы, Нежить и Призраки, разная бандота и хищники, а также абсолютно фантастические существа. Как уже говорилось вкратце выше, помогут друзьям и успокоят врагов классические и необычные виды холодного и огнестрельного оружия, магические финты и удивительные Артефакты. Последние представляют и самостоятельную ценность

(Мститель, Убийца из Забытой Гавани, Сапоги старого Гарта – эти яркие названия уже сейчас дают «+1» к ожиданию игры).

Но, несмотря на богатство живого мира, ключевую роль выполняет наша шайка, идущая за героем, хоть на край света, а хоть и в суши-бар. ☺ Кроме уже названных Виктора и таинственной Тель, в окне выбора маячат будут такие дядьки и тетки, как Лой Ивер (клан Кошки), Предельщик (а точнее – «беспредельщик»), «проста сільська дівчина» Рада, гном-перебежчик Тори, Рейтар из клана Medved'a («Наш человек!» – *Ухмыляющееся примечание тотемного животного*) и непонятно что делающий в этой ватаге Воин в Багровом – член клана Воды (как говорит-ся, от сырости завелся ☺).

Не время гулять

Топтать своими кирзовыми сапогами имени старого Гарта, армейскими ботинками и туфельками на шпильках за 3000 евро наши герои будут пустые и плодородные земли более двух десятков карт. Здесь – Кошачьи Земли (захватите валерьянку), разные подземелья, земли Орос (где зажигает клан Огня), Хорск (там болтается клан Воздуха), Ферос (где окопался клан Земли), Стополье (здесь понастроили себе гламурных бассейнов и фонтанов с минералкой люди клана Воды).

Также игрок посетит множество других красивых местностей, которые с легкостью сгенерирует растиражированный среди разработчиков движок «Магии крови» –

весьма перспективная разработка. Поэтому авторам по силам сделать очаровательную графику, завораживающие спецэффекты, неплохую анимацию. А главное – этот движок может создать атмосферу.

И если скрины – «взаправдашние», значит все это в игре уже заготовлено. Но вот какой ценой? Сдается мне, надо запастись компьютером помощнее...

Не время делать выводы

Естественный спутник всех (да, всех!) игр – неточности и ошибки. Ведь игра – это схема, модель, упрощение, «нереальность». В удачной игре недочеты не портят удовольствие.

Но для этого нужно, чтобы игра не напоминала набор локаций с растыканными по картам куколками и квестами из серии «пойди-найди-откуси кусочек, мне тоже немного оставь и принеси».

Для успеха игры «НВДД» есть все возможности – мощнейший «внешний» сюжет – основа крепкого геймплея, а также вполне работоспособный движок.

Удачи авторам! Удовольствия – всем нам!

Ждёт Севастополь, ждёт Камчатка, ждёт Кронштадт!

==Napalm==,

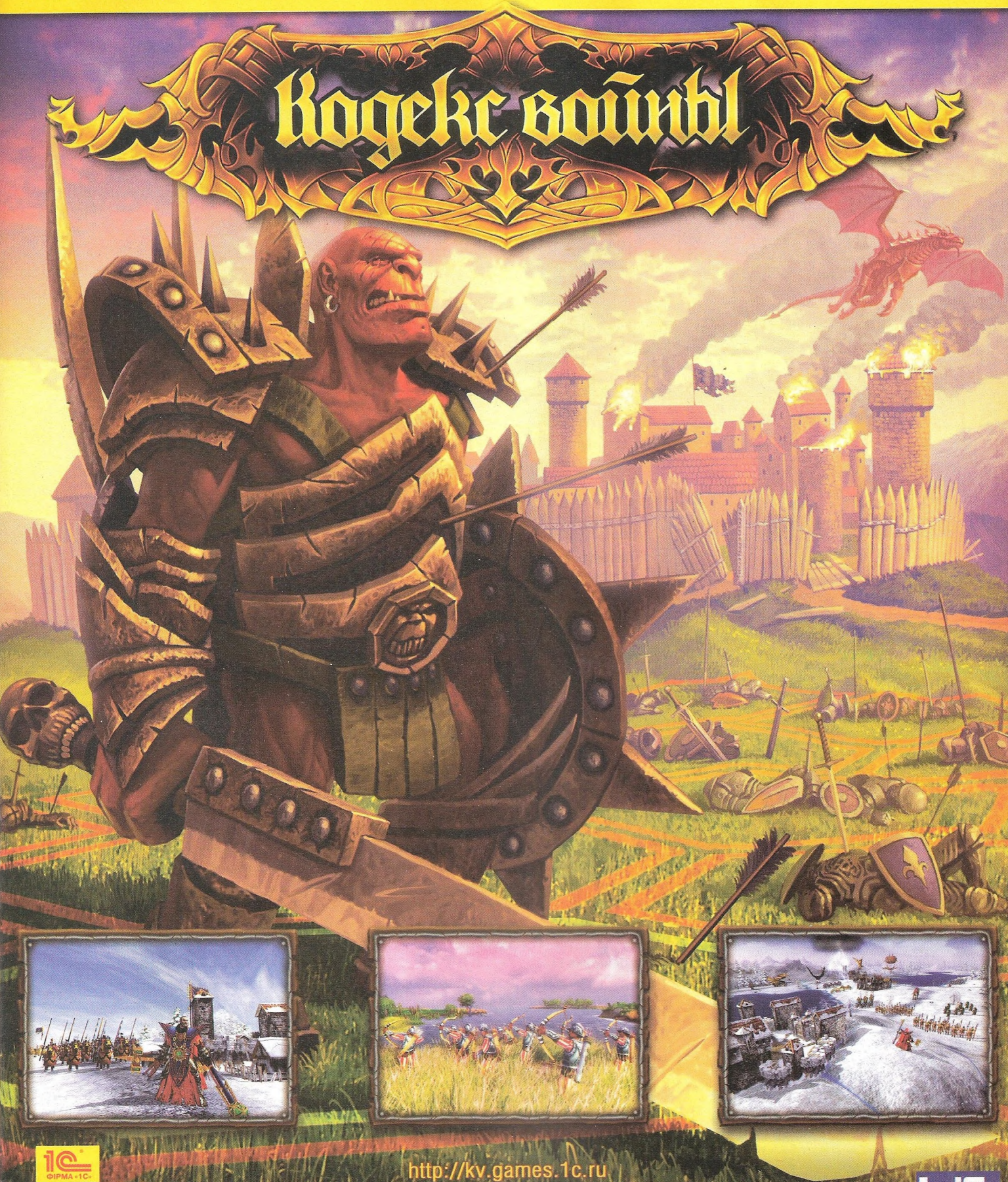
Тотемный косолапый зверь и клан Шоколадки с начинкой

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

Корекс Воїн



Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпроект»

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

© 2006 ЗАТ "1С". Всі права захищені

2006 Гра розроблюється компанією Іно-Со. Всі права захищені



SHADOWRUN

Shadowrun

командно-тактический фэнтезийный
RPG-шутер

www.shadowrun.com

Разработчик: FASA Studio

www.FASASTudio.com

Издатель: Microsoft

www.Microsoft.com

Системные требования:

Windows Vista со всеми вытекающими



Shadowrun vs. Counter-Strike:

Читы в ассортименте, техно-магия – в наличии и под заказ



Трагикомедия в пяти частях с прологом и эпилогом

Пролог

Входит автор:

*Рассказ послушай, о, народ!
Что за игра нас с вами ждет!*

de_intro: Из настольной в десктоповые

Оказывается, за рубежом уже давно играют в настольную ролевую игру с неброским для нас названием Shadowrun. В своей 3D-инкарнации этот фэнтези/киберпанк-сплав трансформируется силами FASA из RPG в шутер! (В зале слышится ропот)

Действие I

На сцене автор и седой гусяр

de_history: В 3/9-м царстве, в 3/10-м государстве

Около 5000 лет назад, в Южной Америке (Santos) зародился мифический объект ziggurat. Исторически его охранял клан

Chancela – основатели организации Lineage (свежее имя).

В конце XX века корпорацией, контролирующей технологии и безопасность в мире, который потерял стабильность, становится RNA Global во главе с Джонатаном Кэйном.

В 2011 году происходит первая волна необъяснимых генетических изменений (UGE). Разные типы мутантов, за их похожесть на соответствующих фэнтезийных прототипов, СМИ окрестят «эльфы» и «гномы». В то же время на мир систематически обрушиваются эпидемии под аббревиатурой VITAS (откуда они узнали? ☺), а сопротивленческое движение NAN во главе с Даниэлем (Воющим Койотом), развязывает кровопролитную войну с последующим перерасделом территорий.

В 2021 году происходит новая волна мутаций, 10% населения превращается в сильных монстров-мутантов – орков и троллей.

В 2027 году борьба за обладание ziggurat накаляется до предела. Геймерам выпадает возможность встать на сторону либо государственных RNA, либо древних Lineage...



Безумный сюжет игры завуалировано актуализирует проблемы современного мира. Злободневностью кричат такие термины и явления игры как «антиглобализация» (очевидно, намек авторов на антиглобализацию) и тяжбы за права измененных людей, получивших клеймо «металюди» (горячий вопрос реальной современности, разом напоминающий о межрасовых и межнациональных разборках, генетически измененных продуктах питания и о проблеме клонирования).

Действие II

На сцене те же и хор в снаряжении CS-team

De_train is comin' to de_ziggurat

Геймплей сосредоточится на контроле над ключевым для мира артефактом. Shadowrun позволит бегать в «мультике» максимум 16 бойцам, а в Интернете смогут схлестнуться на равных (отчасти благодаря балансу управления между консолями и компьютерами) и PC-геймеры, и обладатели Xbox 360. К тому же, очень интересно и дико слышать от разработчиков туманные сравнения Shadowrun с «Контрой», в которую будет добавлена магия... А ведь давно уже создан вполне прогрессивный Warcraft-мод к CS, о котором мы еще упомянем чуть позже.

Разнообразие технологий и спецспособностей каждой расы, их симбиоз – этот тот пряник, которым авторы попытаются вы-

манить геймеров из CS-потасовок (ага! щаз! ☺). Только вот кто же – RNA или Lineage – станут по меркам «Контры» террористами, сказать нельзя: в игре нет деления на черное

и белое, всё определено легендой мира. Общая задача RNA – не дать врагу стырить артефакт и смыться, ну а задача Lineage – не только шпионить артефакт, но и успеть добежать до точки эвакуации. Для игры будут доступны 5 зон, на которых разлинован ряд более мелких карт: силовая станция, зона ziggurat с окрестностями, трущобы (оплот Lineage), Главный штаб RNA (лакомый кусок для врага), разрушенный город.

К слову, офлайн-сингл тоже будет – с ботами (по заверениям авторов, думающий AI заткнет за пояс всех AI в мире). Для нас главное, чтоб AI не был похож на оный в Battlefield 2142. Однако, не смотря на солидную летопись (см. выше), никакой сюжетно-ориентированной кампании и миссий в сингле ждать не нужно! ☺ Закупил оружие, магические приемы и техноигрушки, подумал, как их скомбинировать – и в бой!

Действие III

На сцену поспешно выбегает художник-монументалист

de_art: Улада взора моего

Выглядит картинка приятно, по-майкрософтовски, хотя и далековато от того, что мы могли бы сокровенно ждать от DirectX 10. Но стрельба, как и магические заклинания, выглядит вполне симпатично; неслабые локации, где есть простор для полетов и боевых действий, про-

рисованы подробно, но без ультрафантазии, в целом соответствуя духу игры. Солдаты всех рас смотрятся, как и подобает солдатам. Фотореалистичности авторы не добиваются, но приятная сочность красок имеет место быть.

И кратко о звуке. Боевые действия озвучены так аппетитно, что самые слабые наверняка захотят покинуть поле боя и отсидеться в тихой комнатке.

Действие IV

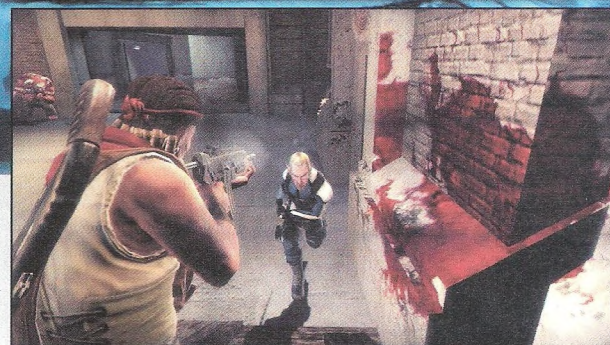
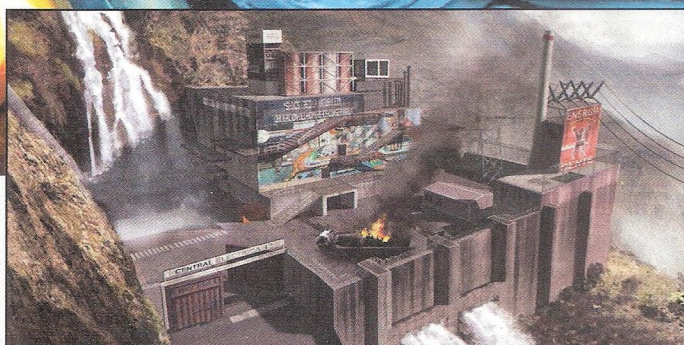
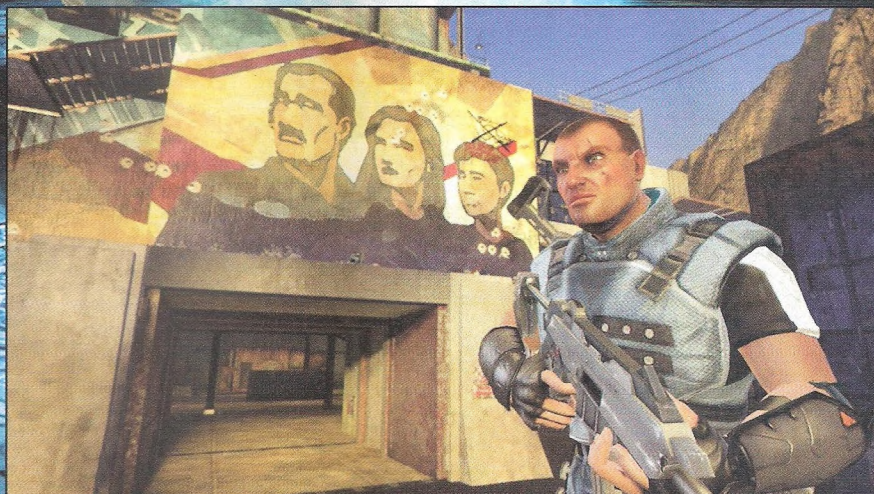
На сцене квартет имени Толкиена

de_narod: Четыре чёрненьких, чумазеньких чертёнка

Вот мы и добрались до четырех рас, которые будут доступны игрокам. Для всех из них действует общее правило: чем больше используются технологии, тем меньше доступна магия.

1. **Люди** – не только вершина развития природы, но и наиболее сбалансированная раса. Впрочем, люди изначально ориентированы на технологии, поэтому возможностей применения магии будет меньше.
2. **Эльфы** – максимум магии, однако и широкие возможности для применения техники. Но, опять же, как говорится – или руки с мылом, или чай с сахаром. Зато их хилое здоровье постоянно регенерируется.





3. Гномы – эти нейтрализаторы магии в Shadowrun ориентированы на ближний бой.

4. Тролли – несокрушимые твари. При умелом сочетании способностей из тролля можно сделать ходячее стихийное бедствие.

В настольном варианте есть еще одна раса – орки, но, увы – на данный момент, она беспомощно выглядывает из-под безжалостной пятки feature-cut. ☹

(В зале слышится грустный вздох орков и радостное «Yes!» ушастиков)

Действие V

На сцене дневальный с кучей имплантантов (чипы, лазер, силиконовая грудь)

de_features: Знания, умения и навыки бойца Краснознаменной Кибер-Армии.

Жизнеутверждающие спецспособности таковы: **воскрешение** и **«дерево жизни»**, исцеляющее и своих, и чужих. **Телепорт** традиционно помогает перемещаться из пункта А в пункт Б; **Smoke** (дым) – позволяет геймеру становиться невидимым и неуязвимым; **Gust** (порыв) отшвыривает всё прочь от игрока. Также можно призывать на помощь **астральное создание** и

зрелищно выращивать за 1 секунду лес из кристаллов.

Технологии коснутся следующего: благодаря **глайдеру**, солдат, подобно Карлсону, сможет отлично маневрировать. Глайдеры хорошо сочетаются с телепортом.

Глазные имплантанты (Fuchi CV Enhanced Vision) подарят (а точнее, продадут) рентгеновское зрение с возможностью определения расстояния до человека, идентификации «свой-чужой» и даже определения типа оружия для спецов. Улучшить обращение бойца с вооружением и обострить рефлексы поможет объединение нервной системы и оружия в общую сеть (ой!) под названием **SmartLink**.

Специальный антимагический генератор – это граната-липучка, а действие ее видно из названия.

Что касается обычного оружия – арсенал для закупки велик: от самурайских мечей katana до снайперки XM-20 и тяжелых пулеметов. А летающие лучники – просто красавцы!

Stop! А откуда же, собственно выползло название этой нашей псевдопесни? Авторы решили: раз народ все равно читерствует (видеть сквозь стены, перемещаться, быть неуязвимым и т.д.), то в Shadowrun читы станут официальными (в

виде описанных выше способностей). Цель – баланс! (Что сказать... LOL)

Вот здесь мы снова вспомним про Warcraft-мод: ведь в нем те же «читы» живут вполне официально! Прокачал – и пользуйся на здоровье!

Эпилог

Подытожим наш балаган: почти готов к выходу в свет командный шутер с древней магией, современным оружием и продвинутыми технологиями. Тактическая комбинация всех этих элементов призвана обеспечить геймплейный карнавал.

Вот только Vista – пока в диковинку для наших PC. Плюс еще онлайнность игры накладывает ряд ограничений... Ну, вы поняли. ☹

Странная наука – алхимия: вроде, смешивается ерунда разная, а, в итоге, получается золото!

de_вывод: предельно занимательная игра возвращается в застенках Microsoft!

Рассказ наш подошел к концу,
Хлеб-соль несите вы гонцу!

ЗАНАВЕС!

==Napalm==
при консультационном
содействии Beastyyork'a

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

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

- ◊ модельний ряд позашляховиків Ульяновського автозаводу
- ◊ використання пониженої передачі та блокування міжколісного диференціалу
- ◊ п'ять регіонів Росії
- ◊ погодні умови, що впливають на проходження трас
- ◊ реалістична фізична модель та модель ушкоджень



Реклама

www.4x4game.ru



Left 4 Dead

командный тактический шутер + survival horror

www.l4d.comРазработчик: Turtle Rock Studios
www.turtlerockstudios.com

Издатель: вся надежда на Valve

Мертвы и жутко опасны

*Left 4 dead – четыре левых деда**(косолапый перевод названия от Медведя Витальки)***Источники заражения «Контры»**

Всё. Пора паниковать: туча зомби прёт прямо на нас.

И знаете, кто всему виной? Контора Turtle Rock Studios. Именно они пригвоздили к Counter-Strike тот самый Condition Zero и приложили свою жилистую руку к CS: Source. Что это означает? Это означает немалый опыт создания сетевых командных боевиков. На данном этапе у компании случилось обострение харизмы и они замахнулись на дерзкое дело – не тупо (подчеркиваю – не тупо!) реализовать в геймплее атмосферу мира оживших мертвецов, которую старательно нагнетал в фильмах мистер Ромеро с сотоварищами и которую безответственно уничтожают создатели тупорылых игр типа Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, The House of the Dead и прочего трэша.

Идея слияния сетевого FPS и ужастика, казалось бы, не может удивить ничем. Но именно это решение уже долго лежало на поверхности и мало кем осознавалось. Смотря тот же Resident Evil, мы не только глазеем на малышку Милу, но и мечтаем сами смачно расквасить толпёшку-другую

гадких упырей. Дык, welcome! Другое дело, что сделать этого никто еще не смог. Да и вообще, horror предусматривает одиночное прохождение, ибо игра по сети превращает «жах» в развесёлый балаган. Но, сдается мне, в L4D будет не до смеха. Нас ждет микс: **Counter Evil VS. Resident Strike.**

Вирус, превращающий в zombie мирных жителей (место действия – современная Америка с подчеркнутой изломанностью атмосферы) – от агукающих младенцев до ворчащих пенсионеров, будет изготовлен из секретного материала под легендарным названием «Движок Source». Пускай он стар, но картинку дарит вполне достойную, продолжая по сей день использоваться разработчиками. Плюс № 2 – системные требования (как по графике, так и по лагам, влияющим на сетевую игру не лучшим образом): игра обещает быть вполне дружелюбной к железу. Хотя выход Dark Messiah of Might and Magic на халвушном движке показал: умеючи, можно что угодно затормозить до полного изнеможения.

Средства работы со звуком в движке предоставлены нормальные, посему саунд – целиком на совести разработчиков.



Квартет: не поет, но играет

CS-террористы померли, а КТ разбежались в панике.

И что? Никого нету? Наоборот! ☺ Герои игры L4D – это один из ее коньков-горбунков. Далее – подробности.

Обычная ситуация: сколько народу набьется на сервер (в рамках лимита), столько и играет, причем силы зачастую равны (кроме стычек отцов и кучек нью-бгов) – естественный отбор: бой равных по силам в количестве, скажем 2 vs.20 долго не продлится. Фишка же игры L4D и состоит в неравенстве сил.

Выживших беглецов – четверо, а зомби – несметное количество. Только тактика и командное взаимодействие поможет отбиться. Сразу вспоминаются поучительные кадры: «Испугался. Побежал. Съеден».

Задача команды беглецов от карты к карте не меняется – отбиться, прорваться к точке эвакуации и дожидаться прибытия спасения в разных вариациях. Сюжет авторами подчеркнуто упрощен, чтобы сфокусировать внимание именно на тактике и боях: четыре кампании (по пять карт – городские и сельские местности), прохождение которых ведет к определенной концовке.

Павший товарищ в течение конкретного отрезка времени истекает кровью и если его не успеть спасти – респаунится под видом другого сурвайвера или переходит в зомби (речь пока не идет). Дабы этого избежать,

выдаётся одна аптечка в одни руки, а на уровнях лежат пилюльки.

Кто выжил?

Билл – ветеран Вьетнама, помешанный на обороне, его война до сих пор не закончилась. И это ему, ой как пригодится! Также плечом к плечу встанут **Луис** – дока в технике, нужный человек, **Зои** – дочь обеспеченных родителей, неплохо обученная выживанию, и здоровила-дебошир **Френсис** (видимо, достойный ответ Танкам – см.ниже). Не скажу, что оригинально, но очень колоритно. То, что надо.

Стволы – в лучших традициях жанра: шотганы, охотничьи ружья, пистолеты, самодельные бомбочки, «подарок от шеф-повара» – фирменный Коктейль Молотова и т.д. и т.п. По окончании патронов – руко- и прикладоприкладство. ☺

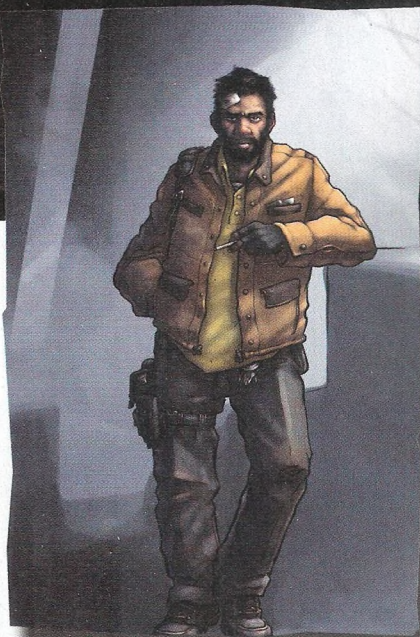
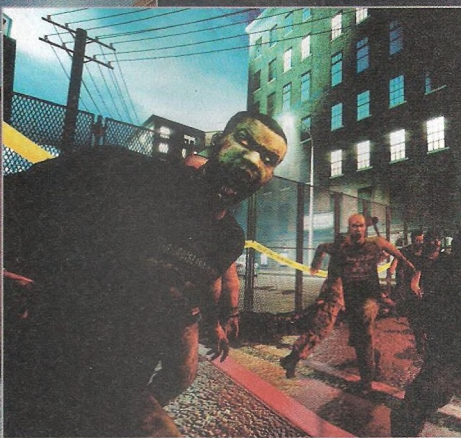
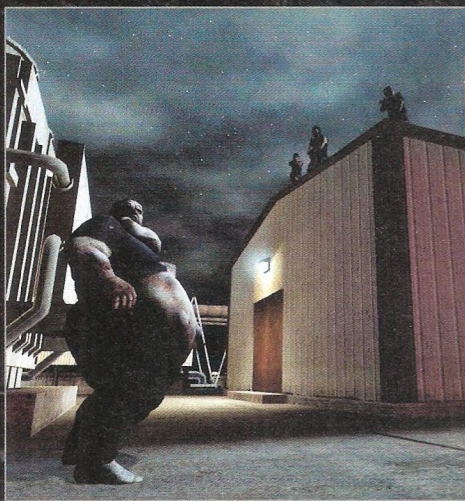
Зомби разные нужны, зомби разные важны

Игра заманивает нас двойными калачами. Первый, о котором я уже говорил: поучаствовать в достойной инкарнации zombie-экшена. А вот второй... М-м-м...

Самый смак припасен именно в игре на стороне этих тварей (в оригинале – infected). Первый убойный экспириенс в этой сфере дал нам веселый мертвец Stubbs the Zombie. В L4D его идея развивается.

Ясное дело, что стволы и вещи людей, трупам для использования недоступны, поэтому стиль боя умертвий совершенно другой. Толпа AI-шных мертвяков подчиняет-





ся боссам пяти классов, из которых игральными только четыре. Потому что один из них настолько силен, что четыре персонажа данного класса в одной команде сводят на нет баланс игры. Из ряда Hunter, Boomer, Smoker, Tank, Witch – на данный момент планируется исключить именно **Witch** (Ведьма). Он (она, оно) чутко реагирует на свет и звук, беснуется и убивает одним касанием (one hit kill ☺). Валить таких монстров лучше всей толпой. Нет, ма-разм, конечно – это противоречит всем канонам классических зомби-произведений. Но в таком случае и AI тоже – не зомбовое дело. Хотя... Кое-где и зомби имеют интеллект и даже умеют стрелять.

Далее. **Танк** – из названия видно, что, как и в любой игре, Танк – это здоровенный детина с огро-о-о-мным запасом прочности/здоровья (тогда как, остальных боссов можно уgomонить несколькими выстрелами). Кстати, четыре Танка в команде – это тоже «полный привет»! Не удивлюсь, если и их пересмотрят на предмет соответствия балансу игры. **Охотник** – шустрый малый, может прыгать, прятаться и

лазать по отвесным поверхностям Его сте-зя – stealth. **Smoker** имеет очень длинный язык и выполняет роль своеобразного снайпера: как лягушка, он может таскать врагов из огневых позиций. С его подачи фраза «брать языка в плен» обретает иной смысл. Умеет пускать дымовую завесу и дезориентировать противника. **Boomer** плюётся всякой гадостью, чем привлекает целую стаю тварей на того, в кого попал его плевок. Будучи подстреленным, взрывается, унося с собой жизни противников.

Короче, не зомби, а читеры какие-то. ☺

Как видим, игра на стороне «зомбэняток» уже сейчас привлекает невообразимое внимание и вносит новизну в жанр.

Плох тот разработчик...

...Который не обещает в своей игре самый лучший в мире AI. Тем из нас, кто отложил в сторонку игры вроде Battlefield 2142 и прочие сетевые войнушки по ряду причин (например, нет Интернета или нет ботов), в случае с L4D могут радоваться. Авторы, с распальцовкой и заявками формата «га-

дом буду!», заверяют нас, что интеллект ботов поразит всех уровнем Next Gen (новомодный термин). Поэтому доступен будет как оффлайн с ботами, так и онлайн: когда народа набралось недостаточно – недобор ключевых персонажей заменят боты (а мы даже и не заметим ☺). И еще – AI отвечает за массовку – поток зараженных мутантов. Поэтому если босс-зомби – это живой игрок, то в его власти – целый город бродячих и рычащих кусков гнилого мяса, ползущих в сторону онлайн-противников.

Вывод: мы с Медведем Виталькой уже потираем руки в предвкушении. Контора именитая, проект многообещающий. Если это так – сетевым культам придется потесниться перед лицом нового лидера. Если нас ждет очередной «развод на бабки» – держитесь! Орды геймеров – страшнее, чем орды зомби! Шутим мы, шутим, не бойтесь, господа разработчики! Работайте. Ждем. Надеемся. Верим.

Они уже идут...

—Naraim—

и два весёлых гуся

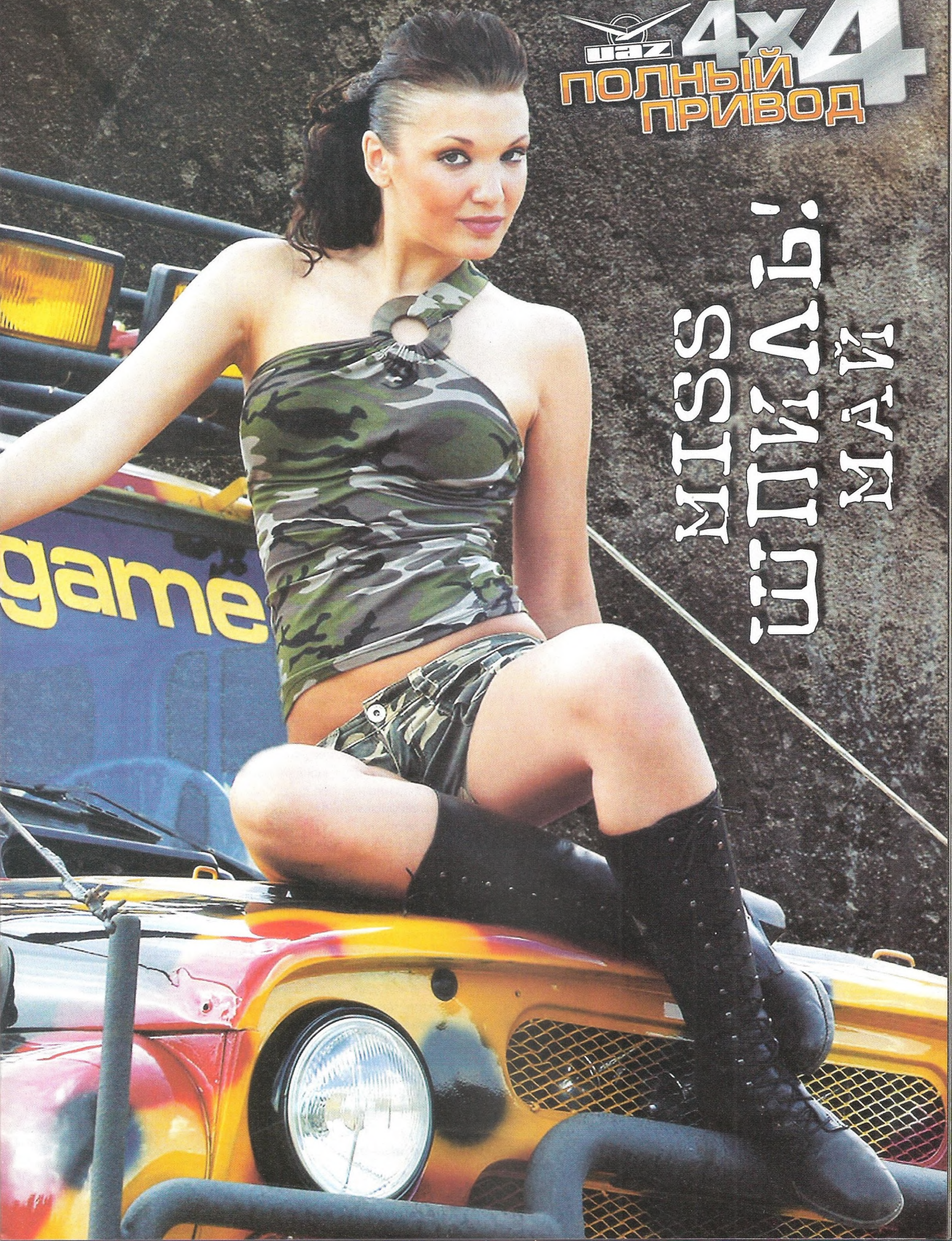
(тоже зомби, между прочим)



 **4x4**
**ПОЛНЫЙ
ПРИВОД**

ИЛИ
ПОПУЛ
ЯРНОСТЬ

game



Xpand Rally Xtreme

Racing

xtreme.xpandrally.com

Разработчик: Techland

www.techland.pl

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ua

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

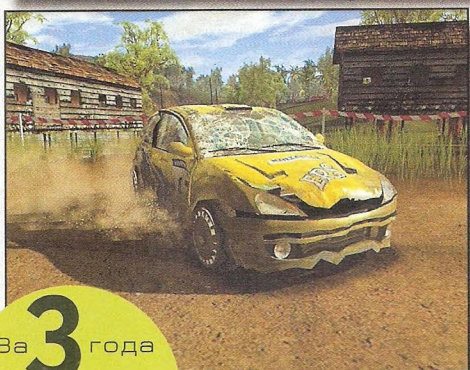
Память: 256 Мб

Видео: 128 Мб

XR

xpand rally

xtreme



За **3** года

поляки почти
ничего не
изменили



Хpand, Rally и Xtreme – три разных и несовместимых понятия

Лучше гор могут быть только горы.

В. Высоцкий.

Хуже Хpand Rally может быть только продолжение Хpand Rally.

Из народного, геймерского.

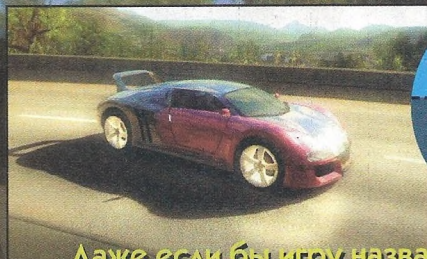
В жизни есть много явлений, смысл которых трудно понять нормальному человеку. К примеру, почему дяди милиционеры в почти полностью заасфальтированном городе запрещают людям носить в кармане траву?

Странными могут показаться и другие явления, например модные нынче революции, как реальные, так и виртуальные. Ведь на самом деле кроме психологического состояния и мыслей людей, они ничего не меняют. Зато они бывают весьма полезными: очередной «майдан», к примеру, отпустит грехи студентам и ради идеи, которой проникся преподаватель, балбесам-учащимся простят их прогуды. Революционерки-пиарщицы и рекламщицы вообще творят чудеса, к примеру, называя старые технологии и интуитивный дизайн громким слоганом «web 2.0». Не хочу вас огорчать, но в мире мало что меняется. Однако это не зна-

чит, что не нужно верить в чудеса, ведь они действительно случаются!

Ситуация с XRХ очень напоминает приведенный пример с революциями. Доверчивый игрок принимает за чистую монету банальный обман и верит, что он играет в «лучшее, что может выйти до появления Colin McRae: Dirt».

Но на деле кроме модного слова Xtreme в названии и нескольких графических спецэффектов, поляки ничего особенного не выдумали. Вспомните 2004 год, когда вышла первая Хpand Rally: уже тогда игру считали морально устаревшей и заметно отстающей от аналогов. За прошедшие три года корявый движок Хpand Rally использовали во многих других проектах, например в «Экспедиции-Трофи» и «Полном приводе», но ничего путного на его основе сделать так никто и не смог. Однако опыт так и не научил Techland: они все-



Несколько десятков

автомобилей не лицензированы, но в их образах легко узнать Peugeot 306 или Mitsubishi Lancer '07

Даже если бы игру назвали Xrand Rally yo!edition или Xrand Rally Streetracing, это не отразилось бы на ее качестве. Но особенно огорчает другое, то, что уже очень скоро начнут появляться игры на ее движке в духе «Задний привод: Volga Unlimited» или Ural Street Racing

таки выпустили продолжение XR.

Будете смеяться, но в XRХ есть отличия от оригинальной игры. Основные из них – это новые графические

эффекты (только благодаря им вы можете видеть такие яркие и насыщенные цветами скриншоты), автомобили (они не лицензированы, но в их образах узнаются известные марки), неплохая система повреждений, а также возможность тюнинга и настройки авто. Ах да, я забыл редактор трасс и режим сетевой игры, которыми впрочем, сегодня сложно кого-то удивить.

Как и раньше, ездить придется без противников, но это не значит, что вы соскучитесь. Поляки предусмотрели, что блестящий асфальт, красивые горы и цветущие деревья рано или поздно, могут наскучить игроку. Поэтому в XRХ есть возможность улучшить автомобиль, подвесив на него что-нибудь из огромного списка доступных деталей. Покупаются они на деньги, заработанные в заездах чемпионата. Звучит заманчиво, но беда в том, что местный гараж (впрочем, как и все остальное меню), сделан очень небрежно и тюнинговать в нем машину будет не очень приятно. Кроме тюнинга, можно заняться настройкой автомобиля под свой стиль езды. Стоит признать, что настройка и новые детали действительно влияют на поведение машины на трассе, а покупка других запчастей отлично развлекает постоянные гонки с самим собой.

Есть и еще одна возможность разнообразить жизнь в XRХ – переключиться со стандартного режима arcade на simulation. В режиме симулятора система повреждений намного серьезней: кроме самой машины, можно повредить и водителя (то есть самого себя). Когда машина и ее водитель смертельно ранены, шофер сам предложит завершить гонку, потому что он вот-вот умрет.

Как видите, такие слова в названии, как racing, streetracing, yo!edition или especially for prewed-gamer не всегда способны повлиять на качество игры. Безусловно, Xtreme – это большой шаг вперед для Xrand Rally, но даже такие шаги не могут помочь игре добраться до уровня нормальной раллийной гонки.

Superwoman
& Vitaly medved



super-bikes

RIDING CHALLENGE



ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ

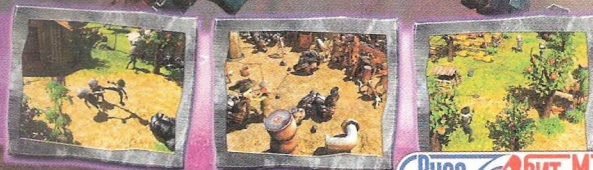
ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Глюк'Za

ACTION



КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ
УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



РуссОБИТ-М
УКРАИНА

Оценка: 7

Геймплей: 5

Графика: 8

Звук: 8

Управление: 7

Совершенно секретно: Операция Wintersonne

Adventure-квест

www.undercover-game.com

Разработчик: DTP Entertainment

www.dtp-ag.com

Sproing Interactive Media

www.sproing.com

Издатель: «Одиссей»

odyssey.od.ua

Системные требования:

Процессор: 1 ГГц

Память: 256 МБ

Видео: GeForce4 Ti/Radeon 9500 и выше
с памятью от 64 МБ, DirectX 9.0c

Звук: DirectX 9.0c



Как правило, в хороших играх недостатки замечаются лишь со временем. Wintersonne явно относится к той разновидности хороших игр, которые являются исключением из правил.

Недостатки бросаются в глаза сразу же, начиная с меню: структура его совершенно непонятная. Например, для настроек звука, которых всего чуть-чуть, было выделено отдельное подменю. Но это еще простительно, а вот функциональность меню очень слабая. В общих настройках царит ужас: даже сделать такую мелочь, как поменять разрешение экрана в игре, нельзя без перезагрузки самой игры. Так что если сядете за игру, постарайтесь настроить все сразу же, чтобы потом лишний раз не перезагружаться.

Сюжет игры раскрывается сразу же, во вступительном ролике. При этом сюжет, как оказалось, довольно стандартный и примитивный.

Лондон 1943 год. Один очень и очень умный профессор по имени Джон Рассел был приглашен на допрос к правоохранительным органам. Причиной допроса послужил документ, выкраденный англий-

скими агентами из самого Берлина. Этот документ свидетельствовал о том, что Германия уже завершила свое страшное изобретение – немцы создали ядерное оружие. Так как Джон Рассел – жутко умный профессор, то он и должен опровергнуть или подтвердить подлинность документа, для чего Джона отправляют в сердце гитлеровской Германии – в Берлин, где ему предстоит провести полное расследование сложившейся ситуации.

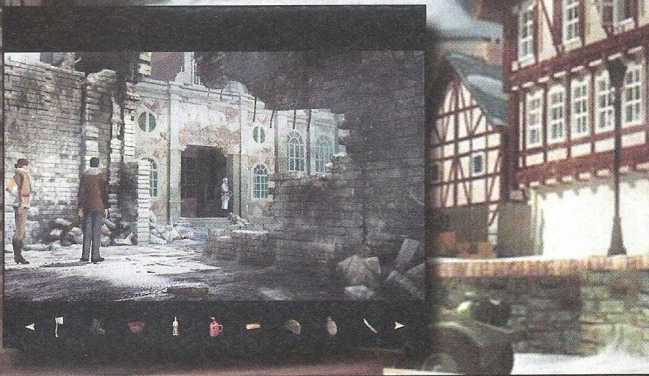
Несмотря на простоватый сюжет, сама игра произвела на меня хорошее впечатление. Уже на первом уровне мне стало понятно, что на этой игре можно показывать, каким должен быть настоящий квест! Игра сделана в лучших традициях данного жанра.

Графика проработана очень даже неплохо: есть пару погрешностей, но общую картину они не портят.



UNDERCOVER Operation Wintersonne





Озвучивание главного героя профессора Джона Рассела было сделано на высоком уровне. Другие персонажи тоже не сильно уступают ему.

Управление в Wintersonne очень простое и удобное (все, что вам нужно – левая и правая кнопки мыши). В нижней части экрана можно увидеть простенький инвентарь с интуитивным управлением. В общем, все красиво и удобно.

И, наконец, можно перейти к настоящим достоинствам и отдельным особенностям этой замечательной игрушки. В игре присутствует множество разнообразных диалогов, что для квеста большой плюс, и поэтому не может не радовать. Полазив по разным углам можно найти большое количество предметов, которые помогут разгадать очередную загадку. При этом далеко не все предметы нужны для прохождения, так что понять, какие из айтемов вам нужны, а какие нет, будет очень непросто... Кстати, по поводу сложности: если вы не фанатик квестов, то вам, возможно, будет сложно пройти даже самый первый уровень. Игра не такая простая, как кажется с первого взгляда.

В квестах очень важна атмосфера, ведь она, пожалуй, самая важная составляющая помимо самих загадок. И в Wintersonne атмосфера военной Германии воссоздана замечательно, очень детально и достоверно. При этом все уровни игры сюжетно связаны и вместе составляют один большой детектив, в который вы погружаетесь с первой минуты игры, и который не отпустит вас до Отгадки Самой Большой Загадки. Но главной фишкой атмосферности является режим черно-белого кино, который еще больше заставляет верить в историческую достоверность событий, и делая игру еще тяжелее.

Wintersonne нас поразила полным отсутствием грубых ошибок и недоработок. Возможно, это следствие того, что мы не очень сильно старались их найти, ведь как известно, в темной комнате при большом желании можно найти даже черную кошку, которой там нет – это знают эксперты из любой спецслужбы... Вообще, перефразируя поговорку, лучше один раз попробовать самому, чем сто раз услышать. Попробуйте, может вы что-то найдете.



С вами был
manson



Оценка: 10

Геймплей: 9

Графика: 10

Звук: 10

Управление: 12

Сюжет: 8

WAR FRONT

TURNING POINT

Обзор посвящается всем, кого достал бесконечный конвейер игр на тему Второй Мировой Войны

War Front: Turning point
War Front: Другая мировая
военно-антиисторическая стратегия
www.war-front.de и
www.akella.com/ru/games/warfront

Разработчик: Digital Reality
www.digitalreality.hu
Издатель: «Акелла»
www.akella.com

Системные требования:
Процессор: от 2 ГГц
Память: от 512 Мб
Видео: от 128 Мб, DirectX 9.0c

Хэндэхохи в панике бегут: безоговорочный капут

Внимание, внимание! Говорит радио «Германия»! Бесхвостый Гитлер передает всем захватчикам привет, умоляет не искать его больше под мостом и просит поставить для друзей любую песню группы «Руки вверх!»

Старания, достойные похвалы

Друзья! Мы отомщены! Наконец-то и среди разработчиков нашелся свой Павел «Снежок» Воля (Comedy Club), а точнее, целая их бригада.

Венгерская студия Digital Reality оказалась хитрее, чем мы могли себе представить. Вероятно, узрев в успехах эпатажных кинорежиссеров, писателей и шоуменов рациональную жилку, они решили тоже гламурно повалить дурака вместо тщетных попыток создать убойный блокбастер.

В итоге их новый младенец – на порядок лучше, чем вся та байда, которую они ранее на полном серьезе выдавали за классные игры.

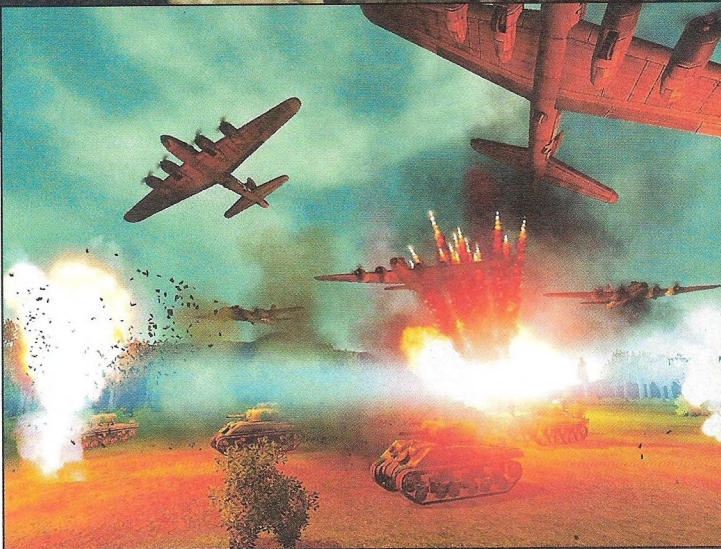
Эффект бабочки против Эффекта сачка

Не хватает скилла и усидчивости для воссоздания достоверных сторон войны? Не

можешь придумать ничего нового? Как говорится, «ляг, поспи – и всё пройдет!» ☺ Что остается? Остается только грамотно «сачковать». В итоге теория хаоса и здесь показывает свою призрачную мантию. И удаляется, оставляя арену для клоунады под названием «альтернативная история». Может прикол непровальности данной игры заключается именно в том, что нормальных альтернативок – кот наплакал? И люди с жадностью впитывают сюжет, выбивающийся из смиренной рубашки, имя которой – «историческая достоверность».

А может, просто дуракаваляние прошло в этот раз успешно. В итоге кушаем такую историю: Гитлер много нагадить не успел, так как нашлись желающие отобрать у него прерогативу первенства. Более того – Англия нейтрализована. Однако анархия не наступила, и новым мировым агрессором невиданной мощи стал... Кто? Правильно – СССР. Ненадолго стал, но всё же... (Следите за сюжетом – увидите еще немало возни за





власть над миром). А как же, кто же еще. Если честно, то от людей, нахлебавшихся подобного супа в целой скирде игр, я уже успел наслушаться шуток про «vodka muzhik matroska» по самую будёновку. Поэтому не скажу в этот раз ни слова юмора на тему «злых красных».

Не слишком далеко трутся у военной кормушки традиционная Германия и пресловутые союзники. Все скопом они вступают в гонку вооружений, изобретая чудовищные образцы техники.

Старый конь борозды не помнит

А вот что касается геймплея, то здесь радоваться особо нечему. Большая часть фишек и приемов имела место быть в таком количестве игр, что применение их еще в одном проекте иначе как «фи» не назовешь. Игра напоминает одновременно С&С (в частности, их грустную шутку про «Красную угрозу»), Блицкриги 1 и 2, D-Day и еще целую кучку подобных и бесподобных (но уже устаревших) стратегий.

Вообще же, с точки зрения стратегического элемента игру WF можно пореко-



мендовать разве что тем людям, которые только собираются приобщиться к стратегиям — здесь есть возможность увидеть скелет и шаблон стратегий в их первоизданном виде без всякого модерна. Достаточно просто выстроить и наклепать всё, что необходимо для военных действий. Среди таких объектов рулят «мусорник» — друг ресурсных станций и ужасные советские объекты, включая «Гулаг» и «чёрный рынок» (нет, ну они точно издеваются!). Поскольку кампании за «красных» нету как таковой, то игроки могут безнаказанно разрушать стены Кремля (святотатство!) и им за это ничего не будет. ☺

Герои и гречневая каша

«When I looking at you I feel... a call of duty!» — постарался однажды залихватски

подкатить в сюжетном ролике наивный супергерой к своей спутнице. Посмотрим, достойны ли герои/юниты/техника восхищения или нет.

Super-юниты у противоборствующих сторон забавляют. Страны щеголяют вояками, втиснутыми в робо-костюмы от Версаки (они же экзоскелеты, они же биомехи, они же Юры, они же Жоры), «маусами», танками-морозильниками, летучими солдатами и прочими крепышами. Энергополе, ядерные бомбы и даже вертолет — всё это тоже есть в игре, но все эти цацки меркнут перед бо-о-о-льшим «караваном неба». Исполинский дирижабль, ошетилившийся пушками, будто Роман Трахтенберг бородой, способен уничтожить за миг плоды всех творческих усилий киберполководцев.

Прочая техника (без намека на баланс сил и реальную огневую мощь) — стандартная, юниты — тоже в рамках традиционности.

Когда начинается боевик, нам становится стыдно за разработчиков (т.к. им самим вряд ли стыдно). Мало того, что пути

36
#4:200

Стальные монстры: Союзники

Стратегия + аркадный симулятор + экшен
www.pacificstorm.net

Разработчик: Lesta Studio

www.lesta.ru

Издатель: Buka Entertainment

www.buka.com

Системные требования:

Процессор: 1,7 ГГц

Память: 768 Мб

Видео: 128 Мб

Винт: 3 Гб места на диске



Белые кораблики, белые кораблики...

Когда Медведь Виталька идет купаться, он обязательно требует пенку для ванны, несколько корабликов и пару самолетиков. Мёдом не корми – дай поплескаться и устроить морские баталии. Так что на день рождения я подарил ему адд-он «Стальные монстры: Союзники».

Для 2005 года игра «Стальные монстры» от русской компании «Леста» (в данное время доводящих до ума ультрастратегию «Агрессия») выглядела как новый самовар. Хвастаясь огромными масштабами боевых действий и интересным сочетанием стратегии и тактики, она позволяла махнуть рукой на массу недочетов. Но одним и тем же фокусом второй раз удивить сложно, к тому же на горизонте нарисовался похожий проект Battlestations: Midway, на данный момент уже появившийся в продаже. Поэтому продолжению «СМ» нужны были весомые аргументы.

Главный соус игры – возможность, выбрав верную стратегию, самому взять под контроль боевую единицу и дать прикурить недругам, – осталась без ухудшений и в адд-оне.

На выбор игрокам дана и свободная игра, и исторические миссии. Механизм действий при этом следующий – выбираете страну со своим балансом сил, определяете, где на карте будут развиваться базы, разрабатываете снабжение армии. И – в бой!

Главное, что делает игру ненапрасной покупкой, – это введение достоверной системы повреждений для боевой техники, и, как следствие, – серьезной детализации моделей (выбор которых стал больше). С учетом свойств реальных прототи-

пов урон теперь отражается в поведении машин. К сожалению, «AI» по-прежнему вял и берет исключительно лобовыми атаками.

Но, несмотря на это, в игре полно моментов, когда на водных просторах буквально кипит вода, а происходящее на мониторе напоминает эпический военный киноэкшен, чему игровая камера и визуализация только способствуют – картинка не вызывает изумления реалиями, но свою роль отыгрывает с честью. А вот звук в игре не всегда в тему.

Спорной новинкой является схематическая дипломатия. СССР, Германия, Англия, Япония, США и веселая Голландия – вот участники большой толкучки. Особого проку, правда, от всей этой «дружественно-вражеской» возни в игре не наблюдается: поменяться чем-нибудь да подсобить друг другу в трудную минуту – что еще нужно.

В общем, так: диск Витальке понравился – он его сгрыз. ☺ Адд-он привнес хорошую систему повреждений, освежил стратегию, не отобрал пряников у оригинальной игры и снабдил игроков дополнительной порцией багов и игровых несуразиц. Хорошая игра.

==Napalm==
и когтисто-шерстяной
тактик-стратег Виталька

Оценка: 8

Геймплей: 8

Графика: 9

Звук: 7

Управление: 8

UFO

AFTERLIGHT

UFO: Afterlight UFO: Прозрение

тактика + экономическая стратегия +
боевик + RPG + management

www.ufo-afterlight.com

games.1c.ru/ufo_afterlight/?type=info

Разработчик: Altar Games

www.altargames.com

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 1(2) ГГц

Память: 512 (768) Мб

Видео: GeForce 5700 (6600GT)/

ATI 9500(9800), DirectX 8.1(9.0c)

НЛО: не DOOMайте о Марсе свысока

X-COM-овцы вздыхают и вспоминают древние времена.

{AA}Crystal

Intro & Retro

Здравствуйтесь, друзья. Давайте представим себе конец XXI века. Никто из должителей-первопроходцев X-COM => UFO так и не смог объяснить своим детям, внукам и правнукам причины того, что эта легенда была, есть и будет маленьким таинством и культом среди преданной когорты почитателей. А потомки и сотни лет спустя будут всё так же играть в 78-й эпизод HL-2, качать стотысячный патч к С.Т.А.Л.К.Е.Ру и томиться ожиданием Duke Nukem Forever.

К чему это я? К тому, что, как ни крути, а очередная игра из серии <UFO: AFTER*> (для справки: UFO – по-нашему означает НЛО, летающую тарелку) рассчитана всё же на фанатов серии. Ибо дух её – чистый дух неподдельного восторга первой волной инопланетяномании – не вписывается в циничное сознание XXI века.

Кого не отпугнула перспектива подобной встречи – милости просим в гости!

Ну что ж, как говорил с неподражаемой улыбкой Евгений Леонов в «Полосатом рейсе»: «А дело было так!»



AFTER-суть

История, как и в прошлых частях, наивна и непретенциозна. Но именно она и подкупает своей искренностью, создавая непередаваемую атмосферу ностальгических воспоминаний славного прошлого, мечту о не менее славном будущем.

Коварные (ой ли?) Reticulans вторгаются в мирную жизнь землян, вынуждая оставшихся в живых в срочном порядке искать приют на Марсе.

По прошествии времени люди, оправившись от шока (скажем так – after shock) и собравшись с силами, решают развернуть ситуацию: теперь уже человек становится охотником, а охотник – жертвой.

Геймплей расщепляется на части, которые тут же органично сливаются в общем сюжетном сеттинге: нам предстоит заниматься экспансией, захватывать территории, давать ход дипломатии, терраформингу, проводить исследования под тщательным контролем над балансом ресурсов, средств вооружения и защиты (**стратегия + экономика**). Кроме того, не все относятся к нам дружелюбно, посему постоянно приходится отбиваться от соседей и злых захватчиков при помощи отрядов (т.н. squad), транспортируемых пресловутыми летающими тарелками UFO (**тактика**). За боями нужен тщательный уход и снабжение оружием/снаряжением. Поэтому я соглашусь с не раз высказываемым мнением, что игра плавно продолжает свой уход от Turn-Based Strategy (TBS) в сторону Squad-Based Action и экономической стратегии (см. Шпиль №2/2006).

Но мало того, в игре еще есть и вездесущие элементы **RPG** (рост уровня отрядов по результатам боев), а также – **<вдох!> менеджмент персонала! <выдох!>**

В общем, выглядит всё просто, но на практике игра являет собой образец отличной пищи для разума, и я с радостью готов назвать ее «симулятором тяжелой жизни Марса». Наловчиться играть в нее с лёту нелегко, поэтому новичкам лучше заручиться моральной поддержкой отцов жанра, что я и сделал (см. credits к обзору ☺)

А самое главное – сюжет-сюжетом, но геймплей характеризуется свободой действий, а это большой плюс игры.

AFTER-globe

В режиме **стратегии**, когда в наши руки выдается глобус Марса – 1 шт., нам выпадает честь решать как глобальные проблемы формата (в какую сторону развиваться дальше, чем заниматься, какие разработки начать/свернуть и т.д.), так и вопросы повседневного быта и жизнеобеспечения собственной обители – базы. А решать подобные вопросы не просто нужно, а жизненно необходимо, ибо без должного уровня научно-технического потенциала не видать вам ни прогресса, ни увлекательных миссий.

Отношения с соседями также представлены богато и со вкусом. Друзья или враги – умение использовать дипломатию покажет «кто есть кто»!

А посему – схема такова: разведка > вылазка > оккупация территории (если решились не идти





на мирные переговоры) > строительство и развитие с элементами логистики и транспортных развязок > поддержание и оборона территории.

Далее. Как только вы доберетесь в меню до сектора, отвечающего за работу с людьми, застрянете в нем надолго. Ведь тут имеются шикарные (я серьезно говорю!), хотя и не сильно сложные возможности подготовки и тренировки специалистов трех профилей: военный, учёный и техник.

Определили стратегию – и вперед, в тактический раздел!

AFTER-<space>

Что да то да – в режиме **тактики** нам предстоит буквально затереть клавишу <space>, поскольку игра при первом удобном случае, чтобы не шокировать игрока внезапным «Хэндэхох!», становится в режим паузы. Для этой игры подобная черта – просто замечательная. Если адреналин боевиков тренирует реакцию, то в данном случае игра как будто подсказывает своей паузой: «Не спеши! Поразмысли, дружище!».

Кстати, никто не заставляет маяться с паузой – в меню можно настроить очень многие аспекты геймплея под себя!

В тактических миссиях нас ждут бои, разведка, множественные приказы, корректировка подходов и много других умных плюшек. Предупреждаю: поначалу основная тактика будет заключаться в том, чтобы зачистить очередной оплот инопланетян, далее – с развитием ваших сил появится небольшое разнообразие: защита, маневры и прочие радости.

Оружие можно не только получать, но и выводить новые его виды и комбинации. То же касается и разноликих отрядов: возиться придется с целой кучей параметров, чтобы отряд превратился из сброда разношерстного отребья с разных планет в дивизион, наводящий ужас на неприятеля.

На руку геймплею играет удаленность от полюса к экватору, влияние окружающей среды и смена дня и ночи.

И всё бы хорошо, но тактика – как раз то, за что игру следует похорить. Теперь битвы зачастую – просто мочилово (еще бы, ведь можно прокачаться до убер-воина). AI «не жокот», хотя разнообразие видов оружия во вражеских руках/клевнях/лапах не дает расслабиться. Уровень сложности игры напоминает скачки курсов на валютном рынке – то падает, то поднимается, но уж никак не растет от начала к концу.

А камера... Во время боя вид на боевую зону ведет себя по-хамски. ☹

В минусах также затесалось громоздкое (хотя в целом качественное) многоэкранное стратегическое меню и общегровой интерфейс. Также много придется лазить в библиотеку и читать – но это скорее познавательно, чем неправильно.

AFTER-эволюция

Возрожденная серия предстала перед игроками сначала в виде Aftermath, затем – Aftershock и вот, наконец, Afterlight. Субъективно о связи серий можно набросать такие штрихи к уже написанному портрету игры: бой стал более динамичным (хотя не-

редко и скучным), ближе к Aftermath (не нужно считать доли секунды, Aftershock отдыхает). Как и в Aftermath, система развития человека стала проще. А вообще – сколько людей, столько мнений!

AFTER-vision

И напоследок, о визуализации. До чего стар движок, а доработка ему помогла. Графика, конечно же, не претендует ни на какие лавры, однако на фоне архаизмов и допотопных моделей все же попадают, время от времени, вполне стильные элементы. А вот раскрашена игра, как ребенком-детсадовцем: зачастую аляповато, зачастую кричаще. В общем, графика будто бы шепчет: «Смотри не на меня, сила игры – совсем в другом!» ☺

Саунд: голоса как голоса, звуки Марса – атмосферны, музыка – подходящая. Всё.

Короче говоря...

В рамках журнальной статьи рассказать хотя бы кратко обо всех аспектах игр из серии UFO – затея, подобная попыткам полететь на Луну, сильно размахивая руками.

Вывод таков: еще одна ступенька вверх, на пути к <верим> и более интересному UFO: Extraterrestrials. В игре нет откровенных недочетов, но все равно (при всей её многогранности) постоянно хочется чего-то, более похожего на X-COM. По сути, играть стоит не ради финала, а ради самого процесса игры.

==Napalm==

feat. {AA}Crystal, Chief of our UFO-Cult

WCG 2007



ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР

WORLD CYBER GAMES



Мобільний партнер:

JEANS*
СІМ СІМІОНТІВ JEANS

більше, ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії?
Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів.
Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться
на сайті www.wcg.com.ua 29 травня 2007 року.

Технічний партнер:



Найсильніші воїни віртуального простору зйдуться
у фінальному поєдинку, що відбудеться в США
у жовтні 2007 року.

Головний медіа-партнер:



За підтримки:



Медіа-партнери:



Хроники Тарр: Призраки звезд

космический action + RPG

www.quazar-studio.com/tarr

www.akella.com/ru/games/tar

Разработчик: Quazar Studio

www.quazar-studio.com

Издатель: «Акелла»

www.akella.com

Системные требования:

Процессор: 2,0 (3,6) ГГц

Память: 512 Мб (1 Гб)

Видео: не ниже, чем GF FX/ ATI 9600,

DirectX 9.0c

Винт: 3Гб места на диске



Ступенчатая абсорбция

Сквозь тьму не плач до слуха доносился,
А только вздох взлетал со всех сторон
И в вековечном воздухе струился...

(Дантэ Алигьери. Божественная комедия. Ад. Песнь четвертая)

Ненаписанные мемуары

Всё тот же рабочий кабинет. Всё те же книги. Всё та же именная авторучка. И я — личный дневник космического пилота. Мои листы не утратили ни слова из тех строк, что были написаны в течение долгих лет борьбы за элементарное выживание.

Вселенная Тарр — в безмолвном ужасе. Внутренние распри прекращены. Галактику абсорбирует (поглощает) Мрак в самом беспощадном смысле этого слова. Устрашающая раса дэ-Хэттэ, попавшая под деструктивное воздействие Мрака, превратилась в сильного и опасного врага, вставшего на пути борцов с так называемой «антистихией».

«Талестра»... Легендарный корабль-самоубийца, команда героев-камикадзе. Сколько горящих строк вписал на мои страницы автор, находясь на этом военном крейсере? Экипаж должен был обеспечить безопасность научных исследований. Как всегда, что-то пошло не так... Долгий путь домой...

Глюк правит миром: порталы на марсианской станции УАС ломаются, в результате ошибки открывается Вселенная X, выходит из-под контроля Т-вирус. Сбой — это

игровой обычай. В «Х.Т.» сбой выглядит нешуточно. Впрочем, масштабный сюжет — нет-нет, да и забудет найти отражение в геймплее.

Живые монументы

Ушатом ледяной воды льются за шиворот геймерам сюжетные ролики — великолепная монохромная стилизация в духе Homeworld — основные нагнетатели атмосферы и сюжетноносцы. А еще... Еще — летопись. Тексты. Мысли. Эмоции. Почитай-те — изложено достойно.

Вопреки сложившейся традиции гейм-анализа, начну именно с «мятущейся» оценки озвучки: **интересной** (равно как и спорной), **корректной** (и не впад), **оживленной** (но хаотичной), в то же время мало изменяющейся от персонажа к персонажу, в общем — неординарной, ох неординарной...

Переговоры во время боев и перелетов буквально гипнотизируют и помогают в прохождении, но неумная болтовня и звуки несуществующих перестрелок могут подчас вывести из себя. Но! Не смотря ни на что, напарники настолько разительно отличаются от чурбанов, которые в прочих играх научены двум-трем кукольным фразам и речевым оборотам,



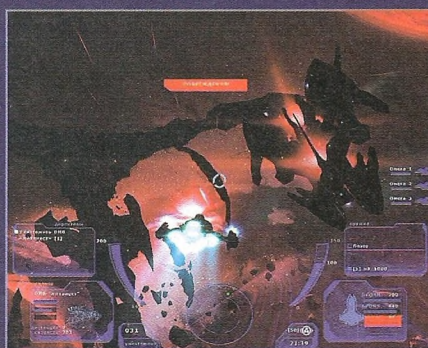
что при взгляде на аватару пилота ловишь себя на мысли, что это web-камера, но уж никак не 3D-зарисовка!

До чего же правильной огранки, при всей своей простоте, получился космос (сами разработчики называют его сюрреалистическим)! Графика проявляет чудеса лояльности (напополам с глюковатостью), но настроек у нее маловато.

Синергизм и всяческие успехи

Игры всегда были богаты перекосами. То на фоне красивой графики бросается в глаза скучноватый геймплей, как в X3 (см. «Шпиль» №5/2006), то вообще за мусором трудно разглядеть что-либо ценное, как в игре «Завтра Война» (см. «Шпиль» №1/2007).

Но вот «Х.Т.» никто особо не ругает, и это не значит, что ее никто не купил. Поиграли, нашли критические баги в матчастах, доложили разработкам. Остальные жалобы ушли в полемику. Здесь уже разговор



идет не о минусах, а о деле вкуса каждого игрока.

Раз уж мы заговорили о схожестях и на следовании, то следует вспомнить те культовые имена, которые повлияли на сеттинг игры: это очень даже зримый дух Elite, бои в стиле Starlancer/Freelancer, общность с Wing Commander, эпатаж и краски Homeworld – всё это хлынуло ностальгическим ливнем на space-фанатов.

И еще: я вот слышал, что, якобы, плохо, когда в ущерб свободному геймплее сюжет линейен и заключен в жесткие объятия миссий. Согласны? Ну и посмотрите на X3 – свобода стала причиной того, что игра легко переходит в режим желатинового ползания! А в «Хрониках Тарр» линейность, которая ведет к единой развязке катаклизма вселенских масштабов, обеспечивает именно тот динамизм, именно ту напряженность, ту доминирующую колею, что подстегивает пилота двигаться дальше и дальше, переживать за судьбу галактики и от всей души стараться быть на высоте. Вот вам и линейность!

Сами миссии, правда, всё же заключаются в тотальной аннигиляции близлежаще-

го вакуума под разными соусами. Враги мечутся как оголтелые, так что даже иногда задумываешься о том, а не высоки ли их AI? Нет, не высоки. ☺ А если в погоне за ними слишком далеко оторваться от звена, всё – дезертир! ☹ А можно и вообще ни в кого не стрелять, напарники и сами справятся – но в чем тогда смысл и азарт игры?

От начала и до конца игры миссии усложняются и удлинняются (но аркадность никуда не девается), а битва в аномальной зоне – это, как мы поняли, – завуалированный preved H.o.v.o.p.o.ж.д.e.n.n.o.m.y.

Описанные бои (First person/Third person) в космосе и на орбите выполнены в ключе уже упомянутого Freelancer и повешены на мышку, которая в связке с клавиатурой (no joysticks allowed!) может похвастаться достаточной откалиброванностью. Немногочисленные клавиши управления (это вам не сим) более-менее привычны и не вызывают почти никаких затруднений с запоминанием и использованием.



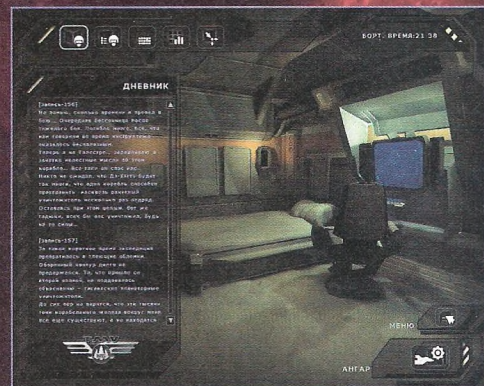
Оценка: 10

Геймплей: 9

Графика: 10

Звук: 9

Управление: 8



Космическая физика (в том числе работа со скоростью, с двигателями, с оружием и т.д.) выполнена нарочито в game-стиле (есть правда петрушка с ускорением, способным провалить ряд миссий). Интерфейс пилота самую малость неуклюж, плюс еще есть ряд непоняток с процессом снаряжения. Увы, вынужден согласиться с другими геймерами, что кораблям не помешали бы боковые сопла и, как следствие, — «стрейф».

Всё оружие и девайсы перечислять нет никакого смысла, скажу лишь, что заявления о множестве вариантов комплектации корабля не оказались рекламной «уткой» — всё так и есть. В ангаре можно провести немало времени, прокачивая и балансируя корабль с вариантами от легкого, но маневренного корабля до тяжелого, неповоротливого, но смертельно опасного броненосца. Именно здесь пря-

чутся не только модные RPG-компоненты, но и тактические элементы: правильная оснастка уймёт дрожь в коленях перед битвами и тремор левой кнопки мыши.

Вот такая она, вселенная Тарр. Живая, сопротивляющаяся, увлекающая. А что же с автором, писавшим целые эпические сочинения на моих страницах? Что с кораблем «Талестра»? Нашли ли ученые способ выжить? Ждет ли уважаемого читателя на последних страницах других таких же дневников, как и ваш покорный слуга, драма или happy-end? Об этом я сейчас предпочитаю умолчать. Попробуйте сами прочесть эту книгу — от корки до корки!

«Хроники Тарр» скоротечны — все 9 масштабных (хе-хе) миссий (в каждой из которых в среднем по трёшке задач) не вырвут вас на долгие недели из реальности, но эффект присутствия ощущается довольно мощный.

Экзистенциальный вывод

Стремление создать идеальный art-образец в 21 веке подобно попыткам спуститься по лестнице вверх: не каждому по силам перевернуть всё с ног на голову.

(По мотивам art-философии Eruptiva)

На сей раз никто ничего не переворачивал: были использованы каноны и золотые стандарты sci-fi и космических эпох. Результат — не переворот «лестницы»



в жанре, но и не пустой звук. Проект получился, на удивление, колоритным, пускай и без нововведений.

Игра, прячущаяся в невзрачной коробочке, не побьет рейтинги мировых хит-парадов, уж слишком мал процент коренных почитателей космоса среди геймеров. Новых фанатов «Х.Т.» вполне способна привлечь своим непустым содержанием, да и старых, аскетически отрেকেшиеся от неудачных космоигр, от всей души порадует.

—Napalm— & Eruptiva



JAVA-ІГРИ по 9 ГРН SMS з кодом 7900 на номер



007473 ToCa Race Driver 3D Вид з кабіни, карта трас, спідометр, дорожні вказівники 3D парковка на мобільному	00747994 ТОРЯТА Бій ступаю або торяте ас тебе. Корисний раєкс аніма на фон. Бувальний розборт.	00747893 Повітряні сили Небачена раніше на телефонних графіка. Бачиш аеропорт та потужну зброю.	007471 Школа мозку Тренуй пам'ять та логіку серед захоплюючих ігор в режимі Симуляції Тренування.
00747917 War Diary Torpedo Гра поєдинок в собі елементи стратегії, стратегії і симуляції протистояння.	0074713 Hitman Кроваві і поці Мобільний парити гри для часів. Використовуй на повноцінній та самостійній розв'язці.	00747997 Strike Mobile Мобільне атакую легендарної гри Бейлі зброю і єдина ціль - знищити всіх терористів.	00747919 3D Submarine Рк-1939. Ви - капітан підводного човна U-96. Боротьба в морі розпочинається.
0074720 Жахи на вулиці В'єтна Атмосфера справжнього воєнного часу. Яскраві звуки, живі моменти та різні поєдинок.	00747960 Майор Пейн Відчути себе у ролі ставленника майора та врятувати світ від терористів!	00747892 Річковий штурм 3D У поєдинок над річкою ви боретесь з ворогом. Атакують з танками і кораблями противника.	00747981 Превед Велмед! Допоможи Катерині перетворитися в героїню. Збирай достатньо грошей на квиток до Бобруйська!
00747865 Company Of Heroes На тебе чекають гідні виступи. Яскраві звуки, складні розрахунки і захоплюючі бої.	00747949 Експедиція Борове Під час пошуку скарбів в джунглях, печерах та на Антарктиді ви знайдете нових друзів.	00747868 Worms Славні Worms. Коруйте черв'яками і знищуйте ворога, поки не знищить Вас!	00747980 Паровий парк Перетвори життя парових людей на свято. Збудуй для них парк розваг!
00747886 RP6 На вас чекає багаторівнева гра з битвами, вичинами мист і пошуком таймів.	00747889 Алоди Бійся, збирай золото і зброю. І розвивай свого героя в цьому світі фентезі.	00747851 Танкова війна Різні прові рівні, неможливі перешкоди та пастки в новому військовому екшені.	00747958 Русалоньки Глибоко під водою тобі відкриються види казкового океану і справжні Русалоньки!
00747693 Шахи Карпова 3D Яскраві 3D-графіка і насправді потужний інтелект супротивника.	00747376 Пасіяни Огляди три пасіяни в одній грі: Косініка, Вільна янкіка, Паук.	0074772 Ліквідатор ЧАЕС ЧАЕС знову потребує ліквідатора з паравозом реактору поклади поклади монстри.	0074727 Ninja Inferno Ніхто ще не пробірався до лабораторії жака Дотра Ріу. Час настав! Цей прохві.
00747945 SWAT FORCE Командний тактичний штурм. Під вашим управлінням - загін озброєних військовиків.	00747913 Paid To Kill Ви - найкращий убивця. Доведіть свої стрільні навички у цьому жорсткому світі.	00747984 Бипивака Федот вилучив до друку у руське село. Але пастка має "підсудок" з те іде він несе.	0074715 MTV Robo bouncer MTV-версія у ритмі клубу. Робот-аукціонієр, атакуює зброєю та телевізійними сигналами.
0074726 Цивілізація III Легендарна стратегія. Творити імперію, розширювати територію, будувати міста, досліджувати нові технології.	0074722 Call of Duty 3 Битви на чужій території. Доведіть свої стрільні навички у цьому жорсткому світі.	0074723 Люди Ко - Генетична загроза Генетичні загрози і стилі життя. Розширюйте свої території, будуйте міста, досліджуйте нові технології.	0074721 Черепашки Ніндзя Найкращі Титони. Бійся, переможеш! Найкращий екшн про про захисників мутантів.
0074725 Кара Нагадає проєкцію де ви були проблем великого міста-трансформатора і зовсім не гордість.	0074724 Спека Нагадає проєкцію де ви були проблем великого міста-трансформатора і зовсім не гордість.	0074725 Спека Нагадає проєкцію де ви були проблем великого міста-трансформатора і зовсім не гордість.	0074725 Спека Нагадає проєкцію де ви були проблем великого міста-трансформатора і зовсім не гордість.

JAVA-ІГРИ від 2 ГРН
Анімації від 90 коп
Заставки від 40 коп
+ МЕГА БОНУС
БЕЗКОШТОВНО

СОТНІ ФОТОГАЛЕРЕЙ
МР3 ДЛЯ ДОРОСЛИХ
ВІДЕО ПРОГРАМИ
СЕРВІСИ
ВІДПРАВ

SMS
зі словом CYBER
НА НОМЕР 7500

щоб поповнитись на 2,5 ГРН

АБО НА НОМЕР 7900

щоб поповнитись на 9 ГРН
та зайді до Гіпермаркету



Збережені отримані SMS, та заходь по ньому до WAP-ГІПЕРМАРКЕТУ

ТЕЛЕФОНІ ЯНІ ПІДПІРМІШУТЬ JAVA-ІГРИ
НІКІА 1250, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6010, 6100, 6200, 6220, 6225, 6585, 6510, 6520, 6525, 6530, 6535, 6540, 6545, 6550, 6555, 6560, 6565, 6570, 6575, 6580, 6585, 6590, 6595, 6600, 6605, 6610, 6615, 6620, 6625, 6630, 6635, 6640, 6645, 6650, 6655, 6660, 6665, 6670, 6675, 6680, 6685, 6690, 6695, 6700, 6705, 6710, 6715, 6720, 6725, 6730, 6735, 6740, 6745, 6750, 6755, 6760, 6765, 6770, 6775, 6780, 6785, 6790, 6795, 6800, 6805, 6810, 6815, 6820, 6825, 6830, 6835, 6840, 6845, 6850, 6855, 6860, 6865, 6870, 6875, 6880, 6885, 6890, 6895, 6900, 6905, 6910, 6915, 6920, 6925, 6930, 6935, 6940, 6945, 6950, 6955, 6960, 6965, 6970, 6975, 6980, 6985, 6990, 6995, 7000, 7005, 7010, 7015, 7020, 7025, 7030, 7035, 7040, 7045, 7050, 7055, 7060, 7065, 7070, 7075, 7080, 7085, 7090, 7095, 7100, 7105, 7110, 7115, 7120, 7125, 7130, 7135, 7140, 7145, 7150, 7155, 7160, 7165, 7170, 7175, 7180, 7185, 7190, 7195, 7200, 7205, 7210, 7215, 7220, 7225, 7230, 7235, 7240, 7245, 7250, 7255, 7260, 7265, 7270, 7275, 7280, 7285, 7290, 7295, 7300, 7305, 7310, 7315, 7320, 7325, 7330, 7335, 7340, 7345, 7350, 7355, 7360, 7365, 7370, 7375, 7380, 7385, 7390, 7395, 7400, 7405, 7410, 7415, 7420, 7425, 7430, 7435, 7440, 7445, 7450, 7455, 7460, 7465, 7470, 7475, 7480, 7485, 7490, 7495, 7500, 7505, 7510, 7515, 7520, 7525, 7530, 7535, 7540, 7545, 7550, 7555, 7560, 7565, 7570, 7575, 7580, 7585, 7590, 7595, 7600, 7605, 7610, 7615, 7620, 7625, 7630, 7635, 7640, 7645, 7650, 7655, 7660, 7665, 7670, 7675, 7680, 7685, 7690, 7695, 7700, 7705, 7710, 7715, 7720, 7725, 7730, 7735, 7740, 7745, 7750, 7755, 7760, 7765, 7770, 7775, 7780, 7785, 7790, 7795, 7800, 7805, 7810, 7815, 7820, 7825, 7830, 7835, 7840, 7845, 7850, 7855, 7860, 7865, 7870, 7875, 7880, 7885, 7890, 7895, 7900, 7905, 7910, 7915, 7920, 7925, 7930, 7935, 7940, 7945, 7950, 7955, 7960, 7965, 7970, 7975, 7980, 7985, 7990, 7995, 8000, 8005, 8010, 8015, 8020, 8025, 8030, 8035, 8040, 8045, 8050, 8055, 8060, 8065, 8070, 8075, 8080, 8085, 8090, 8095, 8100, 8105, 8110, 8115, 8120, 8125, 8130, 8135, 8140, 8145, 8150, 8155, 8160, 8165, 8170, 8175, 8180, 8185, 8190, 8195, 8200, 8205, 8210, 8215, 8220, 8225, 8230, 8235, 8240, 8245, 8250, 8255, 8260, 8265, 8270, 8275, 8280, 8285, 8290, 8295, 8300, 8305, 8310, 8315, 8320, 8325, 8330, 8335, 8340, 8345, 8350, 8355, 8360, 8365, 8370, 8375, 8380, 8385, 8390, 8395, 8400, 8405, 8410, 8415, 8420, 8425, 8430, 8435, 8440, 8445, 8450, 8455, 8460, 8465, 8470, 8475, 8480, 8485, 8490, 8495, 8500, 8505, 8510, 8515, 8520, 8525, 8530, 8535, 8540, 8545, 8550, 8555, 8560, 8565, 8570, 8575, 8580, 8585, 8590, 8595, 8600, 8605, 8610, 8615, 8620, 8625, 8630, 8635, 8640, 8645, 8650, 8655, 8660, 8665, 8670, 8675, 8680, 8685, 8690, 8695, 8700, 8705, 8710, 8715, 8720, 8725, 8730, 8735, 8740, 8745, 8750, 8755, 8760, 8765, 8770, 8775, 8780, 8785, 8790, 8795, 8800, 8805, 8810, 8815, 8820, 8825, 8830, 8835, 8840, 8845, 8850, 8855, 8860, 8865, 8870, 8875, 8880, 8885, 8890, 8895, 8900, 8905, 8910, 8915, 8920, 8925, 8930, 8935, 8940, 8945, 8950, 8955, 8960, 8965, 8970, 8975, 8980, 8985, 8990, 8995, 9000, 9005, 9010, 9015, 9020, 9025, 9030, 9035, 9040, 9045, 9050, 9055, 9060, 9065, 9070, 9075, 9080, 9085, 9090, 9095, 9100, 9105, 9110, 9115, 9120, 9125, 9130, 9135, 9140, 9145, 9150, 9155, 9160, 9165, 9170, 9175, 9180, 9185, 9190, 9195, 9200, 9205, 9210, 9215, 9220, 9225, 9230, 9235, 9240, 9245, 9250, 9255, 9260, 9265, 9270, 9275, 9280, 9285, 9290, 9295, 9300, 9305, 9310, 9315, 9320, 9325, 9330, 9335, 9340, 9345, 9350, 9355, 9360, 9365, 9370, 9375, 9380, 9385, 9390, 9395, 9400, 9405, 9410, 9415, 9420, 9425, 9430, 9435, 9440, 9445, 9450, 9455, 9460, 9465, 9470, 9475, 9480, 9485, 9490, 9495, 9500, 9505, 9510, 9515, 9520, 9525, 9530, 9535, 9540, 9545, 9550, 9555, 9560, 9565, 9570, 9575, 9580, 9585, 9590, 9595, 9600, 9605, 9610, 9615, 9620, 9625, 9630, 9635, 9640, 9645, 9650, 9655, 9660, 9665, 9670, 9675, 9680, 9685, 9690, 9695, 9700, 9705, 9710, 9715, 9720, 9725, 9730, 9735, 9740, 9745, 9750, 9755, 9760, 9765, 9770, 9775, 9780, 9785, 9790, 9795, 9800, 9805, 9810, 9815, 9820, 9825, 9830, 9835, 9840, 9845, 9850, 9855, 9860, 9865, 9870, 9875, 9880, 9885, 9890, 9895, 9900, 9905, 9910, 9915, 9920, 9925, 9930, 9935, 9940, 9945, 9950, 9955, 9960, 9965, 9970, 9975, 9980, 9985, 9990, 9995, 10000, 10005, 10010, 10015, 10020, 10025, 10030, 10035, 10040, 10045, 10050, 10055, 10060, 10065, 10070, 10075, 10080, 10085, 10090, 10095, 10100, 10105, 10110, 10115, 10120, 10125, 10130, 10135, 10140, 10145, 10150, 10155, 10160, 10165, 10170, 10175, 10180, 10185, 10190, 10195, 10200, 10205, 10210, 10215, 10220, 10225, 10230, 10235, 10240, 10245, 10250, 10255, 10260, 10265, 10270, 10275, 10280, 10285, 10290, 10295, 10300, 10305, 10310, 10315, 10320, 10325, 10330, 10335, 10340, 10345, 10350, 10355, 10360, 10365, 10370, 10375, 10380, 10385, 10390, 10395, 10400, 10405, 10410, 10415, 10420, 10425, 10430, 10435, 10440, 10445, 10450, 10455, 10460, 10465, 10470, 10475, 10480, 10485, 10490, 10495, 10500, 10505, 10510, 10515, 10520, 10525, 10530, 10535, 10540, 10545, 10550, 10555, 10560, 10565, 10570, 10575, 10580, 10585, 10590, 10595, 10600, 10605, 10610, 10615, 10620, 10625, 10630, 10635, 10640, 10645, 10650, 10655, 10660, 10665, 10670, 10675, 10680, 10685, 10690, 10695, 10700, 10705, 10710, 10715, 10720, 10725, 10730, 10735, 10740, 10745, 10750, 10755, 10760, 10765, 10770, 10775, 10780, 10785, 10790, 10795, 10800, 10805, 10810, 10815, 10820, 10825, 10830, 10835, 10840, 10845, 10850, 10855, 10860, 10865, 10870, 10875, 10880, 10885, 10890, 10895, 10900, 10905, 10910, 10915, 10920, 10925, 10930, 10935, 10940, 10945, 10950, 10955, 10960, 10965, 10970, 10975, 10980, 10985, 10990, 10995, 11000, 11005, 11010, 11015, 11020, 11025, 11030, 11035, 11040, 11045, 11050, 11055, 11060, 11065, 11070, 11075, 11080, 11085, 11090, 11095, 11100, 11105, 11110, 11115, 11120, 11125, 11130, 11135, 11140, 11145, 11150, 11155, 11160, 11165, 11170, 11175, 11180, 11185, 11190, 11195, 11200, 11205, 11210, 11215, 11220, 11225, 11230, 11235, 11240, 11245, 11250, 11255, 11260, 11265, 11270, 11275, 11280, 11285, 11290, 11295, 11300, 11305, 11310, 11315, 11320, 11325, 11330, 11335, 11340, 11345, 11350, 11355, 11360, 11365, 11370, 11375, 11380, 11385, 11390, 11395, 11400, 11405, 11410, 11415, 11420, 11425, 11430, 11435, 11440, 11445, 11450, 11455, 11460, 11465, 11470, 11475, 11480, 11485, 11490, 11495, 11500, 11505, 11510, 11515, 11520, 11525, 11530, 11535, 11540, 11545, 11550, 11555, 11560, 11565, 11570, 11575, 11580, 11585, 11590, 11595, 11600, 11605, 11610, 11615, 11620, 11625, 11630, 11635, 11640, 11645, 11650, 11655, 11660, 11665, 11670, 11675, 11680, 11685, 11690, 11695, 11700, 11705, 11710, 11715, 11720, 11725, 11730, 11735, 11740, 11745, 11750, 11755, 11760, 11765, 11770, 11775, 11780, 11785, 11790, 11795, 11800, 11805, 11810, 11815, 11820, 11825, 11830, 11835, 11840, 11845, 11850, 11855, 11860, 11865, 11870, 11875, 11880, 11885, 11890, 11895, 11900, 11905, 11910, 11915, 11920, 11925, 11930, 11935, 11940, 11945, 11950, 11955, 11960, 11965, 11970, 11975, 11980, 11985, 11990, 11995, 12000, 12005, 12010, 12015, 12020, 12025, 12030, 12035, 12040, 12045, 12050, 12055, 12060, 12065, 12070, 12075, 12080, 12085, 12090, 12095, 12100, 12105, 12110, 12115, 12120, 12125, 12130, 12135, 12140, 12145, 12150, 12155, 12160, 12165, 12170, 12175, 12180, 12185, 12190, 12195, 12200, 12205, 12210, 12215, 12220, 12225, 12230, 12235, 12240, 12245, 12250, 12255, 12260, 12265, 12270, 12275, 12280, 12285, 12290, 12295, 12300, 12305, 12310, 12315, 12320, 12325, 12330, 12335, 12340, 12345, 12350, 12355, 12360, 12365, 12370, 12375, 12380, 12385, 12390, 12395, 12400, 12405, 12410, 12415, 12420, 12425, 12430, 12435, 12440, 12445, 12450, 12455, 12460, 12465, 12470, 12475, 12480, 12485, 12490, 12495, 12500, 12505, 12510, 12515, 12520, 12525, 12530, 12535, 12540, 12545, 12550, 12555, 12560, 12565, 12570, 12575, 12580, 12585, 12590, 12595, 12600, 12605, 12610, 12615, 12620, 12625, 12630, 12635, 12640, 12645, 12650, 12655, 12660, 12665, 12670, 12675, 12680, 12685, 12690, 12695, 12700, 12705, 12710, 12715, 12720, 12725, 12730, 12735, 12740, 12745, 12750, 12755, 12760, 12765, 12770, 12775, 12780, 12785, 12790, 12795, 12800, 12805, 12810, 12815, 12820, 12825, 12830, 12835, 12840, 12845, 12850, 12855, 12860, 12865, 12870, 12875, 12880, 12885, 12890, 12895, 12900, 12905, 12910, 12915, 12920, 12925, 12930, 12935, 12940, 12945, 12950, 12955, 12960, 12965, 12970, 12975, 12980, 12985, 12990, 12995, 13000, 13005, 13010, 13015, 13020, 13025, 13030, 13035, 13040, 13045, 13050, 13055, 13060, 13065, 13070, 13075, 13080, 13085, 13090, 13095, 13100, 13105, 13110, 13115, 13120, 13125, 13130, 13135, 13140, 13145, 13150, 13155, 13160, 13165, 13170, 13175, 13180, 13185, 13190, 13195, 13200, 13205, 13210, 13215, 13220, 13225, 13230, 13235, 13240, 13245, 13250, 13255, 13260, 13265, 13270, 13275, 13280, 13285, 13290, 13295, 13300, 13305, 13310, 13315, 13320, 13325, 13330, 13335, 13340, 13345, 13350, 13355, 13360, 13365, 13370, 13375, 13380, 13385, 13390, 13395, 13400, 1

Битва за Британию 2 – Крылья Победы

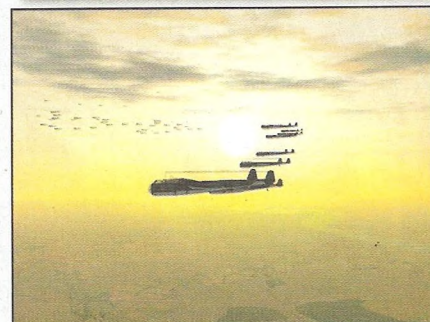
Авиасимулятор/стратегия
www.battleofbritain2.com

Разработчик: GMX Media
www.gmxmedia.net
Издатель: «1C Украина»
games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 800 МГц
Память: 256 Мб
Видео: 64 Мб



Роди меня, мама, семь лет назад!



Действия «Крыльев Победы» разворачиваются в Британии во время (не поверите!) Второй Мировой войны. Игроку предлагается на выбор две кампании: за немецкие ВВС – «Люфтваффе» и за Королевские ВВС Великобритании. В кампаниях есть возможность свободно выбирать задания, количество которых зависит от стадии войны. Казалось бы, ничего особенного – обычный авиасимулятор на «всем известную тему». А симулятор ли? Сейчас разберемся.

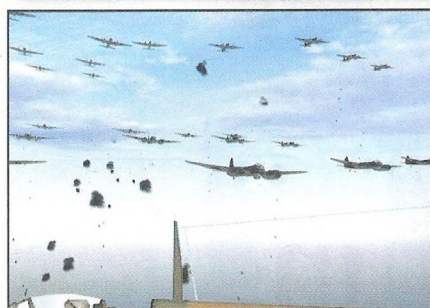
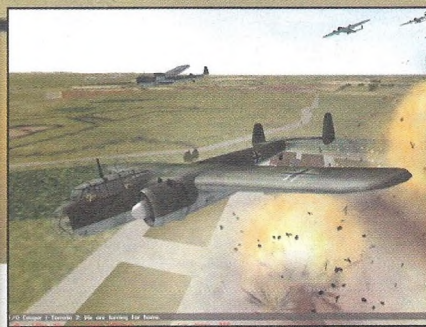
На первых минутах игры становится ясно, что перед нами не просто симулятор, а еще и стратегия. Игроку доступна карта, на которой показаны войска и силы противника. У нас есть возможность производить новые войска и получать информацию об уже существующих отрядах, при этом приходится следить за экономикой, защищать свои заводы и уничтожать вражеские. Чтобы уничтожить завод противника, нужно выбрать ближайшую эскадрилью и нажать кнопку «вылет»...

Вот тут-то и начинается самое интересное. Стратегия моментально становится авиасимулятором. Небольшая пауза, загрузка миссии и... Вуаля! Вы уже за штурвалом самолета. Вместе с другими

пилотами эскадрильи вы можете показать класс в тактических маневрах (отдавая, как командир отряда, приказы другим летчикам) или же провалиться, едва долетев до противника. Тактические и стратегические элементы игры сделаны интересно, все довольно продумано, вполне наглядно и очень понятно. Но сложный, а местами очень сложный интерфейс, все-таки заставит вас потратить время на изучение его самого и структуры системы управления армией в целом.

Да, вот уж, не ожидали: взяли сим, а получили еще и стратегию! Но что игра может, как сим? Ведь, в первую очередь нас интересует, что под красочной





оберткой, не так ли? Я заглянул под эту обертку, и понял, что в этой коробке конфет есть уже просроченные сладости. Если б на дворе был год эдак 2000-й, то я бы сказал, что игрушка сделана классно. Но на дворе уже год 2007-й и надо честно смотреть в глаза правде!

Итак, начну по порядку. Детализация самолетов хорошая, да и модели отработаны хорошо – видно, что разработчики старались. Но это относится исключительно только к самолетам, потому что земля, например, напоминает коврик около кровати, а деревья – щитки с рекламными блоками. Ну а вода, которой

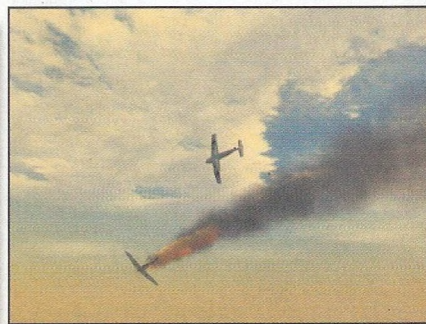
среди разработчиков принято хвататься, вообще отдельный разговор! Она вообще никак не шевелится и напоминает, пожалуй, тоже коврик, но просто другого цвета. Если самолет падает в воду, то он не тонет, а взрывается, и осколки его валяются на ее поверхности.

Кстати, когда дело доходит до битвы, то приходится пользоваться пулеметом. Правда, пулемет стреляет не пулями, а чищеными орешками. По крайней мере, мне так показалось. Это прогон, причем очевидный. Но есть у игры слабые звенья, которые сразу и не заметишь. Анимация взрыва самолета сделана очень красиво, но она однообразна, и это замечаешь не сразу. Где-то на второй миссии я заметил еще один реальный прогон: сидя внутри кабины пи-

лота, я повернул голову направо и увидел большой белый кирпич! Вскоре до меня дошло, что это не кирпич, а облако, просто оно так нарисовано... В то же время у игры со временем выявляются интересные плюсы: если, например, делать мертвую петлю, то вы на время теряете сознание – реализм, блин! Так же, поиграв, понимаешь, что искусственный интеллект ведет себя хорошо, а любая выигранная или проигранная операция полностью меняет ход событий. Ведь неплохо, правда?

Стратегам данный продукт может понравиться, да и любителям симуляторов – тоже. А вот тем, кто уже играл в «ИЛ 2», я посоветовать эту игру не могу. Им есть с чем сравнивать, и они разве что рассмеются, услышав, что «БзБз» – это сим.

manson



PC

PS2

GC

XBOX

Дайвер. В поисках Атлантиды

Симулятор Ихтиандра

www.diver3d.ru

Разработчик: BiArt

www.biart.ru

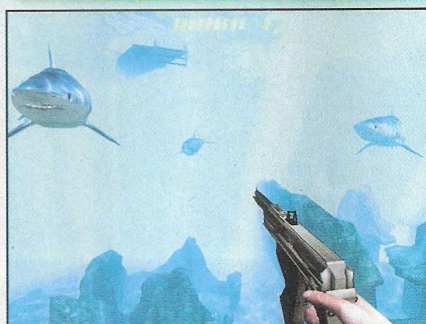
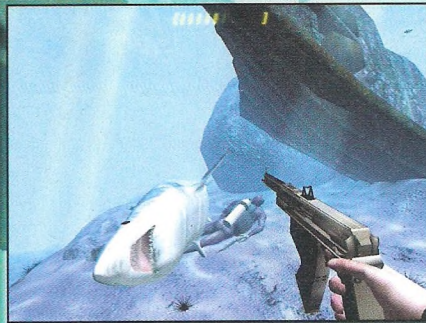
Издатель: «Одиссей»

www.odyssey.od.ua**Системные требования:**

Процессор: 1,5 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб



Just for fun

Старания российских разработчиков разочаровать меня в дайвинге и подводном мире прошли даром. Несмотря на то, что мне все-таки пришлось пройти «Дайвер», я по-прежнему уверена: рыбка Фредди существует на самом деле, Немо сам справился со всеми трудностями, а рыба-клоун научится смешить людей не хуже, чем рыба-ключ открывать двери.

Путешествие во времени

Дату выхода этой игры, без преувеличений, стоило бы перенести лет на 10 в прошлое, например в 1997 год. Пожалуй, именно там ей и место, ведь моральная дряхлость «Дайвера» видна даже самым неотесанным взглядом. И наблюдать эту «старость» — не радость нам приходится с первого пункта меню и до самого последнего нырка в неизведанный подводный мир. То, что перед нами проект класса «Лучшая игра в деревне Кукуево», можно узнать уже после просмотра вступительного ролика, рассказывающего основу сюжета. Согласитесь, что нельзя положительно воспринимать ролик, составленный из коротких титров, рисунков главных героев и... (внимание, бойтесь!) видеовставок в разрешении примерно 640x480 пикселей, якобы из игры. Дальше — больше. По ходу игры сюжет нам будут подавать в виде комиксов и голоса за кадром. Качество комиксов оставляет желать лучшего, а вот озвучка хороша: вну-

тренний голос игры не раздражает, более того, он приятен. Но поставить высокую оценку за звуковое оформление, увы, не дает то, что многие звуки в игре постоянно повторяются и со временем надоедают.

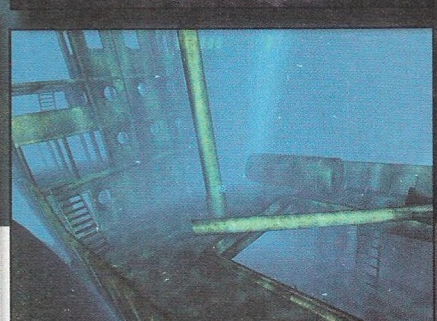
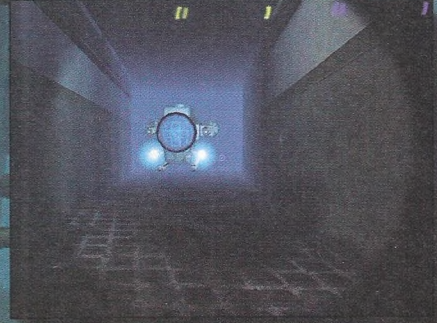
Когда речь заходит о звуке, всегда вспоминают о графике, ведь кроме ушей у геймера есть еще и глаза. Если вы относитесь к тем, кто любит глазами, советую не портить себе зрение и не играть в «Дайвера» или хотя бы купить розовые очки.

В противном случае вам придется наблюдать графику тех незапамятных времен, когда третьей «кваки» еще и в проекте не было. Даже при максимальных настройках графики игра смотрится очень страшненько. А ведь в этом проекте о подводном мире, причем с возможностью фотосъемки, хочется, по крайней мере, видеть приличную картинку, позволяющую взглянуть на неизведанный подводный мир и насладиться морскими красотами. Так нет, придется смотреть на квадратных рыб, плоское дно и однотонную голубую воду. Прямо как в деревянном аквариуме с пластмассовыми рыбками.

Во время бесконечной учебы

Геймплей тоже не подвел — как и все остальное в игре, здесь можно встретить массу интересных недоработок и глюков. И вы убедитесь в этом уже в самом начале.





К примеру, в обучающей миссии, где вам нужно будет сфотографировать три ящика в заданной последовательности, но вы обязательно не сможете сделать это с первого раза. Почему? Потому что качество фотографий должно быть 100%, а у вас оно будет только на 50%. И только когда вы подплывете ко второму ящику, голос свыше снизойдет на землю, спустится под воду и пояснит вам, что для высокого качества фото нужно включить фонарь. Но вот времени у вас уже останется на фотографию не трех ящиков, а всего одного-двух. Не успеете... Придется начинать заново. Да и тут вас попытаются вывести из себя, ведь каждый раз игра будет вам рассказывать, что вы проходите курс обучения фотографа и вам нужно сделать то-то и то-то. Добавьте к этому обилие скриптов, очень неудобное игровое меню, непонятное управление (WASD'а изначально не предполагалось, но при этом в игре задействованы клавиши Q и E) и подумайте, сколько хороших игр за последний год посетило нашу рубрику MEGAGAME. Стоит ли грызть кактус?

Учиться (на водолаза) никогда не поздно

Что в действительности, с самого порога поможет сказать о том, что игра, скорее всего, плохая? Конечно же меню! И оно нас не обманывает: с первого взгляда на него становится ясно, что супер-игры нам в ближайшие несколько часов игрового времени увидеть не доведется. Я старалась закрыть глаза на оформление этого «оглавления», но его неудобство не дает забыть о том, что работали над меню явно не профи. Иногда кажется, что «Дайвер» делали далеко не профессиональные девелоперы под чутким руководством и наставничеством ныряльщиков, как хоте-

лось бы, а именно дайверы сидели на головах программеров, и выставляли свои требования к некоторым аспектам игры. Возможно, они даже влезли своими левыми лапами в программный код. Но без него есть в игре такие моменты, когда для продвижения сюжета, хочется позвать водолаза и задать ему пару вопросов.

Я, как человек несведущий в подводных делах, и вообще девушка глубоко ранимая, посчитала себя оскорбленной: да, вы, возможно, будете смеяться, но девушка не осилила поход по магазину! Необычный для меня (и других незнакомых с дайвингом геймеров) набор товаров запутал меня

В магазине можно купить дайверские принадлежности. Их цены и характеристики соответствуют настоящим, а все, что есть в игре, можно купить в магазине и опробовать свои «ихтиадерские» навыки в реале.

окончательно. Если вначале мне казалось, что я немного разбираюсь в наименованиях товаров для ныряльщиков, то, зайдя в заваленный товарами супермаркет в «Дайвере», я просто-напросто потерялась. Множество разных характеристик, множество однородных товаров, да и вообще число видов инвентаря сбивает с толку. Так что разработчики, можно сказать, сделали из меня натуральную дуручку: «Вот, мол, девочка, выбирай, никто тебе не мешает! А если не понимаешь, что выбираешь — что ж, не нужно было волосы красить!»

Зато, сделав выбор из разных ласт, скафандров и других нужных подводным скитальцам штук, можно погрузиться в океан... Вероятно, ради погружения в океан игра и задумывалась: чтоб привлечь фаната морской стихии много не надо! Всего лишь натуралистичность и художественность. С художествами, как я уже сказала, девелоперы имели определенные пробле-

мы, но вот натуралистичность не подкачала. В наличие два режима — аркадный и симулятора. Аркада сделана очень... «аркадно» — то есть без претензии на реалистичность и «правильность». В то же время, кардинально отличающийся от аркадного, режим «сима» наверняка порадует... Кого же он порадует? То, что обрадуются те самые дайверы, которые ластами лезли в программный код — это понятно без комментариев. А вот для остальных, может быть, игра покажется слишком сложной. В то же время, разобравшись, можно получить настоящее удовольствие от плавания в подводном царстве — оно в игре явно бы-

ло реализовано с учетом всех тонкостей дайверского дела, что добавляет к бочке дегтя небольшую ложку меда...

Но настоящим ушатом креозота в ту же бочку выливается сюжет: до того он скучен и примитивен, что говорить о нем не приходится. Мой коллега в своем давнишнем превью писал, что главгер и его подруга будут переживать приключения? Что ж, может главгер чего-то и «переживает», но геймеру от этого ни сухо, ни мокро, ни тепло, ни холодно! Скукота и однообразия царит в сценарии этой игры, и «золотое напыление» интереса, передаваемое в комиксе, смысляется многочисловыми однообразными «заплывами», открывая некрасивую чугунную основу «Дайвера», которая будет интересна только фанатам подводного плавания.

**Рашида Икеботовна
(дочь Икебота Эрастова)**

PC

PS2

PS3

PSP

XBOX

X360

GBA

WII

Marvel - Ultimate Alliance

Файтинг

www.marvelultimatealliance.com

Разработчик: Raven Software

www.ravensoft.com

Издатель: Activision

www.activision.com

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



Comics in my computer



Все супергерои комиксов Marvel встретятся в компьютерной игре. Используя их сверхспособности и суперудары, необходимо уничтожить всех врагов. В бой!

Совсем недавно герои Marvel'овских комиксов попали и на компакт-диски

роя: Человек-Паук, Капитан Америка, Росомаха и Тор. На этом качественный и зрелищный видеоролик закончился, а мне захотелось непременно принять участие в этой биталии.

Когда я смотрю такие замечательные советские мультфильмы как «Ну, погоди!» или «Винни Пух», меня пронизывает острое чувство ностальгии. Эти мультфильмы не одному поколению соотечественников заменили и комиксы, и аниме, и традиционную анимацию. Их влияние на нашу культуру сложно переоценить...

Однако, с каждым днем таких людей как я, становится все меньше. Новое поколение предпочитает западные мультики, герои которых имеют японские или явно американские корни. Приходится признать, что рисованные советские мультфильмы отжили свое, и лишь иногда они греют душу настоящим знатокам нашего анимационного искусства.

Откуда они?

Виновник торжества — крупнейшая в мире кузница супергероев, компания *Marvel Entertainment*. Свою деятельность она начала в 1939 году с издания комиксов в США. Именно тогда, из выпуска *Marvel Comics #1*, Соединенные Штаты впервые узнали о супергероях, в частности о человеке-факеле. Сейчас же, спустя вот уже почти семьдесят лет, *Marvel Entertainment* завоевала популярность во всем мире и укрепила свои позиции в других сферах информационного пространства, например, на рынке кино и мультфильмов. Собственно, со многими из этих мультиков будет ассоциироваться детство подрастающего поколения, ведь в Украине они сегодня популярны не меньше, чем в любой другой стране.

с игрой *Marvel — Ultimate Alliance*. Ничего принципиально нового в этом творении «Воронов» нет, однако встретиться со старыми знакомыми и принять участие в событиях «живого комикса» приятно.

Мысли вслух

Честно сказать, когда я взял в руки диск с игрой, до самого последнего момента меня «терзали смутные сомнения». Такое обычно бывает, когда имеешь дело с игрой по лицензии: я переживал за качество проекта, думал что это будет очередная поделка на скорую руку, сделанная с целью, как говорят некоторые наши коллеги про большинство игр, «срубить побольше бабла».

Но уже в первые минуты знакомства с *Marvel* сомнения развеялись. Оказалось, что качество игры и таких ее составляющих (с которыми обычно сталкиваешься вначале) как графика, дизайн локаций, модели персонажей, озвучка — просто великолепны. Единственное, к чему можно (но не нужно) придираться — это управление. Без геймпада играть невозможно. Впрочем, это касается любого файтинга, особенно мультиплатформенного, поэтому жаловаться особо не на что, а нужно просто купить необходимую в хозяйстве любого геймера штуку.

Записи с поля битвы

Космический лайнер альянса ведет беспощадную войну со штурмовиками империи. Откуда ни возьмись, на помощь альянсу приходят четыре ге-

Итак, пришло время надавать, как говорится, врагам по рогам! Каждому врагу — по каждому рогу! Выбрав Росомаху (состав команды можно изменить только до начала битвы, а во время боя можно только переключаться между выбранными героями), вместе с тремя супергероями мы отправились восстанавливать справедливость. Пока я привыкал к управлению, хлопцы раскидали в разные стороны врагов, и я никого не успел даже поддержать за шею, не то чтобы ему пенделей как следует надавать. Но ничего, успеется. В оправдание своей нерасторопности хочу сказать, что комбинации кнопок для комбо-ударов нельзя выучить сразу, к ним приходится довольно долго привыкать.

Приятно удивило разнообразие заданий: мы будем не только драться с неприятелями, но и куда-то бегать, что-то ломать, противостоять какие-то события и так далее. Согласитесь, для файтинга разнообразие заданий — несомненный плюс! Проходя игру, мы постепенно, по одному открываем заблокированных героев, чтобы потом собрать серьезную команду, настоящий баскетбольный звездный состав *Dream Team* (к примеру, Фантастическую Четверку или исключительно женскую бригаду «супергеройш»). Вместе с количеством (и качеством) героев, со временем увеличивается и сложность игры. В общем, геймплей радует с самого первого шага. Добавьте сюда прокачку героя, логические и тактические загадки да хорошую физику, и вы поймете, что *MUA* — это нечто.

Оценка: 10

Геймплей: 11

Графика: 10

Звук: 11

Управление: 8

Сюжет: 9

Несколько десятков

супергероев
будут
спасать
мир

Все супергерои, как стартовые, так и резервные, способны улучшать свои боевые навыки. Схема прокачки стандартна – убиваем врага и получаем опыт. При получении очередного уровня физические данные героя улучшаются автоматически, а навыки, которые можно развивать, вы выбираете сами. Естественно, что у каждого персонажа свои неповторимые навыки. Скажем, Человек-Паук может пускать паутину, а Капитан Америка кидаться щитом. И даже если он очень изловчится и накачается, не сможет выпустить даже самую завалающую паутинку.

Хоть на первый взгляд и кажется, что игра такого типа просто не способна нести в себе хоть какие-нибудь загадки, но уже на третьем уровне появятся первые проблемы, которые заставят задуматься. Например, нужно вытащить из генератора сгоревший транзистор, и заменить его рабочим, который придется довольно долго искать. В другом случае, вам нужно включить питание в трансформаторной будке, чтобы заработал компьютер, который в свою очередь, откроет дверь. Таких логических цепочек и других головоломок в игре полно! Чуть реже можно встретить тактические загадки: например, чтобы открыть дверь, нужно повернуть два ключа одновременно. Не секрет, что это можно сделать, только когда у вас под рукой есть сразу два героя, а одним решить эту задачу невозможно. Поэтому вам придется все спланировать, чтоб в нужный момент у заветной двери оказалось оба ваших «супер-пупермена».

Кстати, про тактику. Она может быть применена не только при решении очередной задачи, но и в военном ремесле. К примеру, противник стоит на удалении и стреляет по вашей команде. Какое мо-

жет быть решение? Вариант, казалось бы, один: тупо, долго и упорно бежать к нему, но ведь так можно потерять много здоровья? Поразмыслив, можно придумать свой тактический вариант решения проблемы, как, например, мой: Человеком-Пауком пускаем паутину в лицо врагу, и пока противник временно обезврежен, быстро переключаемся на Капитана Америку и кидаем щитом по врагу. Правда, так проще и интереснее? Я уверен, что это не единственный тактический прием, который можно выдумать. Все зависит только от вашей фантазии.

В каждой локации имеется очень много компьютеров, ящиков, бочек и многого другого. Все это можно ломать, кидать, перемещать с одного места на другое (последнее нужно для решения логических загадок). Но и это не предел физики. Можно, например, отломать, кусок трубы и вам станут доступны новые типы ударов (более мощные и более приколные).

Супергерой, кто ты такой?

В «Марвеле» притягивает то, что кроме файтинга здесь присутствует и что-то для активации мозга. То есть игрокам придется не только лупить вражину, но иногда и задумываться о дальнейших действиях, продумывать на лету тактику боя и стараться правильно про-

качивать навыки персонажей. Разработчики постарались на совесть и доказали, что супергерои не умирают. Нет, они будут жить в наших сердцах вечно. Как Винни Пух! ©

Manson

В этом году
первому
супергерою
исполнится

68
лет

GTR 400

аЦтойная гонка

Разработчик: [censored]

Издатель: «Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Системные требования:

Процессор: калькулятор «Зима»

версии 9.38

Память: М+, М-, МRC

Видео: АЦД (Алфавитно-Цифровой

Дисплей)

Девочка в маленьком «Пежо»

Перед покупкой гламурного розовенького Peugeot 207 (23000 Евро) и водительских прав (ужин с начальником ГАИ), я решила опробовать свои силы в виртуальном вождении в игре GTR 400. Как выяснилось позже, это стоило мне дороже прав и машины вместе взятых, потому как в случае с GTR-ом, я тратила не бумажки, а свое здоровье и нервы.

зад и потом снова начать наворачивать упущенное, можно без особых проблем вернуть себе первенство. Правда, помехой может стать зависание, которое происходит в совершенно непредсказуемых местах. Игра намертво виснет и ничего сделать с ней нельзя. Кроме зависания, игра может просто вылететь из-за банально нажатия на клавиатуре кнопки «Пуск»

Установочный файл игры и документы с ее описанием – все, что нашлось на диске. Вместе они занимают 29,6 Мб. Стоимость игры на прилавках магазинов составляет примерно 25 грн. Получается, один мегабайт этой игры стоит около 1,19 грн. Если так, то почему же все жалуются на высокую стоимость лицензионного World of Warcraft: Burning Crusade? Он ведь в пересчете на мегабайты получится гораздо дешевле – 8 копеек за 1 Мб!

Неприятные сюрпризы начались уже в меню. То, что оно не очень удобное, старое, не гламурное и вообще «полное фу» – это было ясно еще до запуска игры. Ведь ожидать другого от 700-мегабайтного диска, на котором записано всего 29,6 Мб, не приходится. При запуске игры монитор (ЖК) автоматически настроился под убогое разрешение GTR 400-го и выдал то самое неудобное «полное фу» – игровой экран уполз глубоко за пределы монитора. С горем пополам я нашла, как начать новую игру, и уже через несколько секунд (вот чего у игры не отнимешь, так это низких системных требований) была сама не рада, что меня выпустили на трассу.

Мой любимый монитор сразу расстроился, из-за чего все изображение уползло куда-то далеко влево. Пришлось настраивать его заново. Пока настроила, все участники движения укатили далеко вперед. Как выяснилось позже, противники доехали до ближайшего магазина, и вышли за пивом. Иначе как прикажете объяснить то, что они намеренно двигались медленнее меня, а некоторые из них и вовсе стояли на месте – ждали меня. Быть может, разработчики из компании [censored] так пытаются не обижать душевно больных игроков. А то у детей комплексы еще начнутся, проиграл в игре – травма на всю жизнь и все такое...

В общем, чтобы проиграть, здесь нужно еще очень хорошо постараться. Проверять, даже если проехать на один круг на-

или комбинации «Alt+tab». Такие дела. Из глюков также стоит отметить странную физику (можно немного зацепить противника и «разбить» машину, что выражается в вашем рестарте с места аварии, но при мощном столкновении с бетонной стеной ничего не случится) и возможность взглянуть под асфальт трека. Если заехать на высокую точку трассы и резко развернуться, будет видно, что находится под, положенным на ней, асфальтом. Если со старта сразу стукнуться с противником,

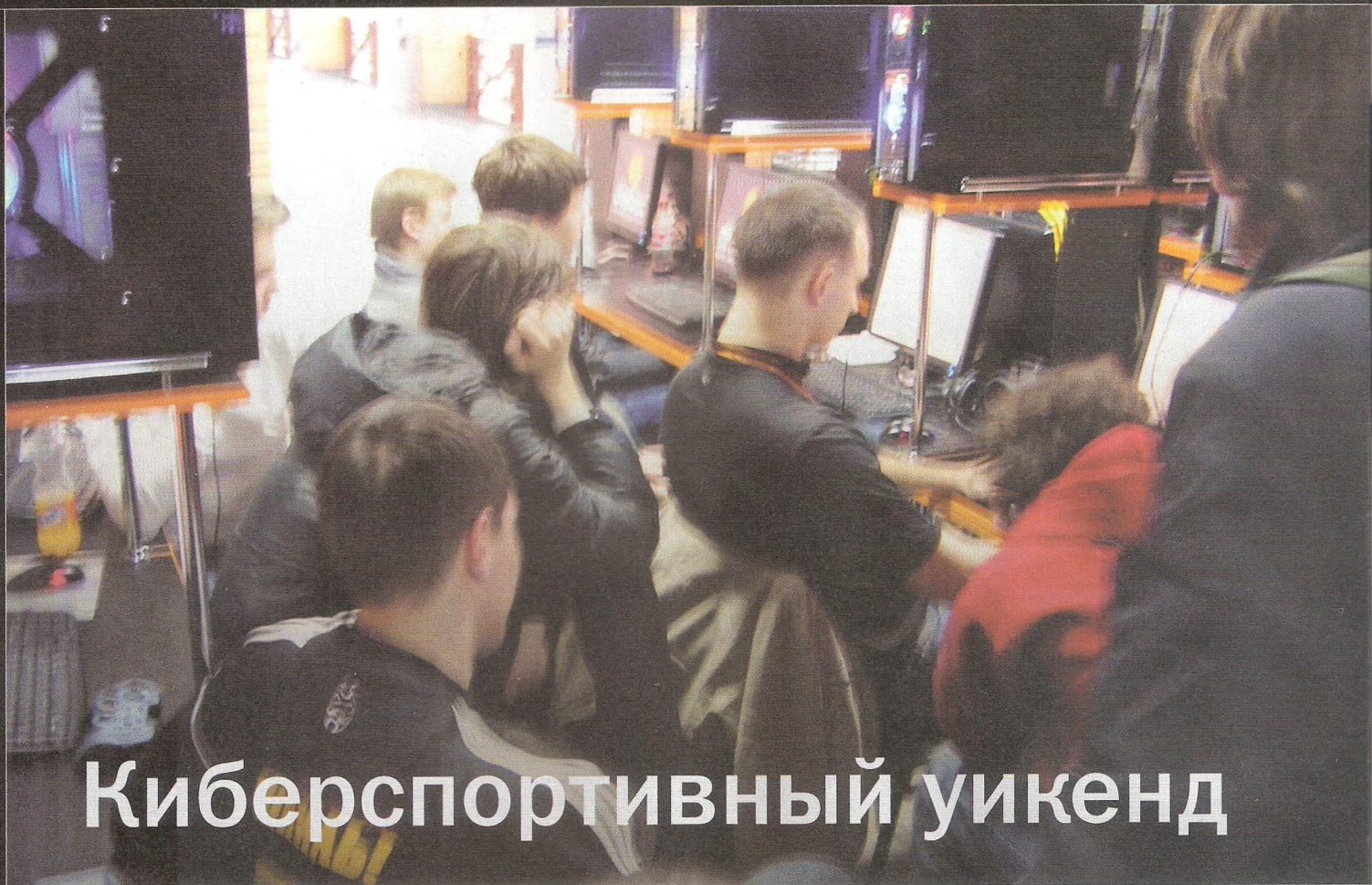
Внимание! Любители мотогонки! Не попадитесь! Игра Suzuki racing, поступившая недавно в розничную продажу, сделана на том же движке, что и ацтой GTR 400. Все то же самое, только на мотоциклах. Страшные вещи происходят!

то экран темнеет, ваш гоночный агрегат пропадает, а все гонщики уезжают.

Из всех событий, которые меня сопровождали во время изучения аЦтоя, я извлекла уроки и могу поделиться опытом, дав дельные советы. Никогда не ходите на ужин с начальником ГАИ (может плохо закончиться – для него), не покупайте 207-й (платить особо не за что – есть масса более интересных аналогов) и ни в коем случае не играйте в портированное с PS2 GTR 400 и Suzuki Racing (может плохо закончиться – для вас).

**Рашида Икеботовна
(дочь Икебота Эрастова)**





Киберспортивный уикенд

DTS-Cup 2007

Дисциплины: Counter-Strike 1.6, FIFA 2007, DotA

Место проведения: Украина, Днепропетровск, сеть медиацентров CHATRIX

Дата: 7–8 апреля 2007 года

Призовой фонд: 32500 гривен

«FIFA 2007 нет в списке дисциплин, заявленных на ASUS Winter 2007» – эта новость потрясла украинских фифаеров! Как же так? Мы ждали, мы тренировались, мы надеялись на победу... На победу в турнире, которого не будет? Тогда они еще не знали, что решение об исключении игры из списка дисциплин будет не последним, и среди официальных игр ASUS Spring 2007 любимой FIFA 2007 тоже не будет. Когда же и эта новость просочилась в массы, фифаеры и вовсе поникли, но из-за такой печальной вести анонсированный ранее DTS-Cup для многих стал куда больше, чем обычным чемпионатом. Так оно и случилось, и турнир в Днепропетровске, по большому счету, стал чуть ли не последним ивентом, который собрал все «сливки» украинского виртуального футбола перед WCG 2007 UA.

Накануне соревнований порталом www.minion.uagames.org проводился опрос среди лидеров городских рейтингов на тему: «У кого есть шансы увести домой кубок DTS?». Из от-

ветов участников можно было составить некий список претендентов на победу, который практически соответствовал перечню сеяных игроков (им не надо было проходить групповой этап из сингла). Чаще всего среди претендентов на победу назывались ники именитых ветеранов, которые уже не единожды держали в руках кубки разных чемов. Именно между этими игроками, по данным опроса, должна была развернуться основная борьба за кубок. Тогда это были лишь прогнозы.

В этот раз геймеры собрались в стенах торгового центра «Вавилон», где собственно и разместился один из самых крупных компьютерных клубов в Днепропетровске. Кто-то подпитывал организм калориями, разглагольствуя при этом о новом навесе, который вчера увидел в сетке, другие слонялись по торговому центру, изучая ассортимент бутиков, третьи просто «втыкали» под звуки любимых мелодий... Тогда они все еще не орали, не кидались геймпадами об пол и не пугали леденя-

щим взглядом администрацию. По мере приближения часовой стрелки к двум, группа виртуальных футболистов подтягивалась к входу на DTS-Cup, вспышки фотоаппаратов отражались в глазах именитых фифаеров, а регистрация уже подходила к концу.

Скромное, на фоне огромного размаха фифа-движения в Украине, количество фифаеров (всего 47 человек), предвещало, что все пройдет быстро, и уже, максимум, до восьми часов вечера будет известен счастливый обладатель кубка DTS и 250 убитых енотов. Несмотря на небольшое количество участников, организаторы решили не отступать от озвученных ранее правил. И за один тур, по системе Single Elimination (проигравший вылетает), среди не сеяных игроков были отобраны лучшие. После уже была сформирована новая сетка из 32 участников, и понеслось.

В первом туре все прошло как по сценарию. Практически все фавориты попали на игроков,



Слово не победителя

В прошлом году кубок DTS выиграл Мика, и, как я считал, в этом году у него были все шансы отстоять свой титул, но, увы, ему это не удалось! Заруба как всегда была между игроками из Киева, Львова, Днепропетровска и Харькова... В ходе игр стало понятно, что главный претендент на победу все же Walkman – чемпион Европы по фифа. И было так =)

[Zelenka*PX]



Фифаерская тусовка ожидает начала чемпа

прошедших сингл, и в этот раз по итогам противостояний новые звезды сочли остаться нераскрытыми ☺. Не повезло только двум парам: **Master*VC vs Reef** и **Dada vs USSRxToxvil**. Каждый из этих игроков был достоин победы, но, увы, когда кто-нибудь выигрывает, кому-то обязательно нужно проиграть! Итак, противостояние Киева и Харькова прошло так: **Master*VC def. [3-3] [3-1] Reef**, а исход второй битвы уже обрадовал болельщиков Луганска – **USSRxToxvil** с уверенным счетом [5-3] [3-0] переи-

грал своего столичного противника Dada.

Во втором туре ситуация начала накаляться: возможности своих голосовых связок и яркий словесный подбор продемонстрировали H2k.Strim и Shpil-mN.DiaWest.Blind. В первом матче Blind вел со счетом [2-0] до 89 минуты, на которой киевлянину удалось отыграть один мяч. В следующем матче львовский игрок опять держал игру под контролем долгое время, но, к сожалению, защитные редуты не выдержали

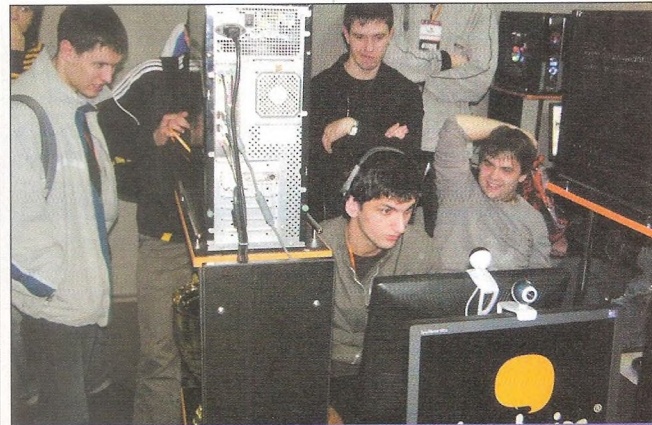
массовых «навалов» киевлянина и по итогам двух матчей можно было бы фиксировать ничью, а на 90 минуте H2k.Strim еще раз отметился в воротах львовянина...

Победа в один мяч киевского игрока положила начало серии противостояний, которые заканчивались с минимальным перевесом. Это только подтверждало тот факт, что скилл игроков, посетивших турнир, был приблизительно равным и в судьбу победителя вмешивались психологическая подготовка и госпожа удача. В 1/2 финала уже можно было выделить главных претендентов на призовые места: **Mika*PX vs Shpil-mN.DiaWest.Chud1k** и **DTS.rash1k vs dignitas/Walkman**. Два столичных игрока в этих соревнованиях противостояли ярким представителям львовской и днепропетровской фифа-

школ, и все внимание было приковано к происходящему на их мониторах. Киевлянин **Mika*PX** (который, кстати, является обладателем DTS-Cup 2006) продемонстрировал недюжинную хладнокровность и сумел удержать минимальный перевес по итогам двух игр, отправив львовянина в лузера. А чемпион Европы, всеми нами любимый **dignitas/Walkman**, не показал чудес самообладания: Олег не сумел найти правильный подход к воротам днепропетровского гуру и проиграл по итогам двух игр, с разницей в 7 мячей. Виннерский финал, казалось бы, уже должен был расставить все точки над «i», распределить призовые места между городами, среди которых были все те же Киев, Львов, Харьков и Днепропетровск, но все оказалось не так гладко. Мика, обыграв Рашика в первом матче [8-3], наверное, уже представил кубок DTS 2007 гордо поднятым над своей головой, но едва все не испортил, проиграв второй матч [3-6]. После отрыва в 2 мяча киевлянин дей-



На игры отцов собираются посмотреть даже отцы



Рашик чувствовал себя как дома



Команда Shpil-mN.DiaWest в почти полном составе

ствительно уже мог расслабиться. А тем временем продолжались баталии в лузерах.

Одна четвертая лузеров изобиловала эмоциями, один матч решал все, и права на ошибку в лузерах уже не было:

H2k.Strim lose [4-5] dignitas//Walkman;

Shpil-mN.DiaWest.Chud1k def. [7-6] pro100.Blood.

Роковой один мяч решал в Днепропетровске все, и в полной мере, это прочувствовал на себе харьковский фифакер. В виннерах он с разницей в один мяч проиграл DTS.rash1k'y, а в лузерах, выигрывая в основное время

[4-5] Blood, не сумел удержать победу, и уже на «допах» проиграл [7-6], пропустив два мяча на 90 и 119 минутах.

В 1/2 лузеров Shpil-mN.DiaWest.Chud1k сыграл в ничью с dignitas//Walkman, но без лишних споров признал, что во время игры один мяч был сомнительным (забитый с запрещенного заброса). Стоит отметить, что процент исхода подобных споров примерно 50 на 50, и кто его знает, чем бы все закончилось, если бы львовянин не признал своей вины. Но fairplay имел место быть и в финале лузеров во второй раз встретились DTS.rash1k и dignitas//Walkman. Никто не знал чего ждать от чемпиона Европы, который



Спаун подержался за кубок и... пришлось отдать!

в винерах дважды проиграл DTS.rash1k'y.

12 напряженных минут, эмоции, эмоции и еще раз эмоции! [3-1] – Walkman в суперфинале! Эта была хорошая игра, и остался лишь один вопрос, кому же все-таки достанется победа? Обладателю прошлогоднего кубка, которому достаточно было выиграть один матч, или же чемпиону Европы, которому нужно победить дважды? О том, что было дальше, можно говорить мно-

го, но факт остается фактом: dignitas//Walkman обыграл Мику в обоих матчах с отрывом в два мяча и, в который раз, удостоился звания лучшего фифакера Украины!

В те же дни проходили игры по другим дисциплинам: «мясной» версии «варика» DotA и «контре». Результаты этих соревнований приведены в таблице.

Виталий «Blind» Полищук

DTS-CUP 2007: FIFA 2007

- 1 место: dignitas//Walkman – 1250 грн. + кубок, флешка 4 GB и сувениры;
- 2 место: Mika*PX – 750 грн. + грамота, флешка 2 GB и сувениры;
- 3 место: DTS-Rash1k – 500 грн. + грамота, флешка 1 GB и сувениры;
- 4 место: Shpil-mN.DiaWest.Chud1k – грамота, флешка 512 MB и сувениры.

DTS-CUP 2007: FIFA 2007

- 1 место: Vault Team (Киев) – 2000 грн. + 5x Флешек 2 GB + кубок и сувениры;
- 2 место: Say_PLZ (Москва) – 1500 грн. + грамота, сувениры;
- 3 место: DotaProTeam (Харьков) – 1000 грн. + грамота, сувениры;
- 4 место: Yalta (Ялта) – 500 грн. + грамота, сувениры.

DTS-CUP 2007: C-S

- 1 место: Pro100GG – 10000 грн. + 5x GeForce 7600 GT ASUS + кубок и сувениры;
- 2 место: forZe – 7500 грн. + грамота, сувениры;
- 3 место: A-gaming – 5000 грн. + грамота, сувениры;
- 4 место: HR – 2500 грн. + грамота, сувениры.

С корабля на бал

VCL: FIFA Spring #2

Дисциплины: FIFA 07

Место проведения:

к.к. «Ваулт Сити» (Украина, Киев, ул. Декабристов 3, 2 этаж)

Дата: 8 апреля 2007 года

Призовой фонд: 1750 грн.

Вокзал... Воспоминания о DTS-Cup 2007 все еще четкими картинками отображалось в сознании каждого из участников чемпионата FIFA. Разбитый геймпад Zelenk'i, эмоции, награждение – все это было еще совсем рядом, но в тоже время уже позади. Останавливаться фифакеры и не думали! Впереди был **VCL: FIFA Spring #2**. Десять «виртуальных футболистов», вместо того чтобы, как нормальные люди, пасху дома трескать да колба-

Призеры Premiere League

- **1 место:** mika*PX – 500 грн, акустическая Система DYNO 5.1 и сувениры от торговой марки DYNO.
- **2 место:** dignitasWalkman – 350 грн, DVD-плеер DYNO 5.1CH. MPEG и сувениры от торговой марки DYNO.
- **3 место:** Shpil-mN.DiaWest.Manyn@ – 250 грн, акустическая система DYNO 2.0 и сувениры от торговой марки DYNO.
- **4 место:** Master.VC – 200 грн и сувениры от торговой марки DYNO.



Чемпион Европы подарил первое место коллеге

ской заедать, прямоиком с DTS-Cup 2007 отправились в столицу еще на один чемпионат. Кто-то ехал домой, а кому-то, как в песне группы «Любэ», еще предстояло «третьи сутки в пути» ☺

Взгляд с трибун

Ваулт в очередной раз порадовал справедливым судейством и хорошей организацией – за весь чемпионат не было ни одной задержки. Что касается игроков, то хотелось бы отметить Мику, который очень хорошо выступил на DTS днем раньше, и в «Ваулте» снова показал отличный результат. Как всегда сильно выступил Волкмен. Особенно запомнился его 2-й матч в финале виннеров с Мануной, когда при счете 4-5 и 5-3 на 90-й минуте он вместо перспективной контратаки выбил мяч в аут, надеясь на свисток. Но компьютер дал провести Мануне еще одну атаку, в которой он забил гол и перевел финал в 3-ю, решающую игру. Психологический перевес был на стороне львовского игрока, но Волкмен сумел не опустить руки, собраться после досадного гола, и выиграть 3-й матч со счетом 7-4. Неудачно выступил один из перспективнейших фифаковеров в этой версии – Куман, но у него еще все впереди. Желаю ему удачи. В общем, будем ждать следующего чемпионата, который состоится 13 мая. GL ALL!

[FaN_10.Fly]

League One

Финал виннеров:

- trap.ck def. 6:1 ; 2:0
F_aust:D

Финал лузеров:

- Executor def. 2:1
F_aust:D

Суперфинал:

- trap.ck def. 8:3 Executor

Призеры League One:

- **1 место:** trap.ck – 200 грн.
- **2 место:** Executor – 150 грн.
- **3 место:** F_aust:D – 100 грн.



Лучшие в Украине киберспортивные футболисты

В 11:00 (когда было объявлено начало регистрации) в клубе было спокойно, кое-где, помимо одиноких фифаковеров, по клубу слонялись одинокие дети виртуального мира и пожилые дамы, ищущие в Интернете каких-то богатых иностранцев. Остальные, как и полагается, праздники праздновали.

Сетка Премьер-лиги ограничилась 25 игроками, львиную долю которых представляли все те же фанатики, выходцы с DTS-Cup 2007. Сам чемпионат, как и его неспешное начало, проходил тихо и спокойно: ни тебе обычных криков, ни споров с пеной у рта, ни обломков геймпадов. Состояние частичной апатии царило в клубе до самого финала лузеров, где встретились представительницы столичной и киевской фифа-школы: mika*PX и Shpil-mN.DiaWest.Manyn@. Все уже вдоволь наигрались

и, устроившись поудобнее за спинами игроков, тихонько наблюдали за происходящим на поле. Такой себе пофигизм имел место быть до последних минут, когда киевлянину удалось свести счет к ничьей и перевести игру в допы. В тот момент, под громкий вопль львовяна, стрелка показателя эмоций упала до нуля. Но мораль начала расти, когда Manyn@ снова повел в счете. А на последней 120-й минуте Ростислав умудрился пропустить мяч и отдать все в руки удачи. Серия после матчевых пенальти завершилась двумя ударами (подряд) выше ворот киевлянина, что вполне можно расценивать, как из ряда вон выходящее, и Manyn@ в третий раз, потеряв преимущество, занимает только третье место. Финальный матч Walkman и mika решили не играть.

Виталий «Blind» Полищук

Для заказа
105336 ИГРЫ
отправьте SMS с кодом
заказа на номер

На нашем
сайте:

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

wap.
www.

АМКМОБИЛЕ
com

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



Штирлиц III Операция Умупатция 6100728603

Когда Джеймс Бонд всего лишь маленьким английским мальчиком, а Мата Хари давным-давно отошла от дел. Когда сверхдержавы правили миром, балансируя на грани между холодной и термоядерной войной, а один безумный диктатор мог уничтожить весь мир и наверняка уничтожил бы, если бы один человек не встал у него на пути. События советской супероперации Штирлиц. Когда взорвалась земля, проследая огромной воронкой на месте африканского лотоса диктатора. Штирлиц даже не оглянулся. Конечно, в разведке его убили, что это очень любит притворяться мертвым, и неожиданно воскресать, а что даже если уронить его в котел с расплавленным металлом, оно вполне может оттуда выпрыгнуть, и тогда его придется добывать прикладом. Взрывая африканский бункер Умупатия. Штирлиц, убедился, что тот мертв настолько, насколько может быть мертв ужасный диктатор после трех контрольных выстрелов из башки. Он не видел, как несколько часов спустя после его ухода огромная тень накрыла Украину, и сотни летающих существ устремились вниз из множества люков, открывшихся в металлическом боксе колоссального летающего объекта. Итак, для завершения операции Умупатция Штирлицу придется: Использовать новый сверхсекретный боевой скафандр со встроенным реактивным двигателем; Сражаться с неизвестными и опасными противниками: зомби-мутантами, боевыми роботами и таинственной союзницей Умупатия; Осваивать новое сверхсовременное оружие: дробовик, ручной лазер и энергетическую пушку - каждое из которых снабжено двумя режимами огня: Улучшать оружие и броню в переделах между уровнями; Преследовать своего противника на протяжении 15 уровней, в Арктике, воздушных лабораториях и загадочном Небесном Городе. Уставшая в приложениях знаменитого супергероя Вы сможете: Насладиться великолепной графикой.

LG C1100, C1150, C2500, C3310, C3380, C3600, F2100, F2200, F2300, F2400, F2410, F3000, G1100, KG190, KG210, KG225, L1100, M4300, M4330, M4400, M4410, M6100, P7200, S5000, S5200, T5100

Nokia 2610, 2650, 2652, 2855, 3100, 3108, 3120, 3125, 3152, 3155, 3155, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3320, 3330, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

SonyEricsson D750i, F500i, J300i, K300i, K110i, K320i, K500i, K506, K508, K509i, K510i, K600i, K618i, K700i, K750i, K758, V600i, V800, W300i, W500i, W600i, W700i, W710i, W800i, Z1010, Z520i, Z525i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800

3D Настоящая Камасутра 6100390603

Первая в мире полностью анимированная Камасутра от Oplaz-RME, поругив вас в м и р сексуальной реальности. Вы сможете выбрать из 27 поз.

Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E538, E570, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V360, V361, V400, V505, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V800, V810, V811, V812, V813, V814, V815, V816, V817, V818, V819, V820, V821, V822, V823, V824, V825, V826, V827, V828, V829, V830, V831, V832, V833, V834, V835, V836, V837, V838, V839, V840, V841, V842, V843, V844, V845, V846, V847, V848, V849, V850, V851, V852, V853, V854, V855, V856, V857, V858, V859, V860, V861, V862, V863, V864, V865, V866, V867, V868, V869, V870, V871, V872, V873, V874, V875, V876, V877, V878, V879, V880, V881, V882, V883, V884, V885, V886, V887, V888, V889, V890, V891, V892, V893, V894, V895, V896, V897, V898, V899, V900, V901, V902, V903, V904, V905, V906, V907, V908, V909, V910, V911, V912, V913, V914, V915, V916, V917, V918, V919, V920, V921, V922, V923, V924, V925, V926, V927, V928, V929, V930, V931, V932, V933, V934, V935, V936, V937, V938, V939, V940, V941, V942, V943, V944, V945, V946, V947, V948, V949, V950, V951, V952, V953, V954, V955, V956, V957, V958, V959, V960, V961, V962, V963, V964, V965, V966, V967, V968, V969, V970, V971, V972, V973, V974, V975, V976, V977, V978, V979, V980, V981, V982, V983, V984, V985, V986, V987, V988, V989, V990, V991, V992, V993, V994, V995, V996, V997, V998, V999, 1000

SonyEricsson D750i, F500i, J300i, K300i, K110i, K320i, K500i, K506, K508, K509i, K510i, K600i, K618i, K700i, K750i, K758, V600i, V800, W300i, W500i, W600i, W700i, W710i, W800i, Z1010, Z520i, Z525i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800

Видео-камасутра

Для заказа видео отправьте SMS с кодом заказа на номер 108700
Для телефонов, поддерживающих видео

ВНИМАНИЕ! НОВИНКА!
такого вы еще не видели!

18+



Никто не знает про секс

А ты знаешь? 6100429603



Motorola C380, C385, C390, C650, C975, C980, E398, E538, E570, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V360, V361, V400, V505, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V800, V810, V811, V812, V813, V814, V815, V816, V817, V818, V819, V820, V821, V822, V823, V824, V825, V826, V827, V828, V829, V830, V831, V832, V833, V834, V835, V836, V837, V838, V839, V840, V841, V842, V843, V844, V845, V846, V847, V848, V849, V850, V851, V852, V853, V854, V855, V856, V857, V858, V859, V860, V861, V862, V863, V864, V865, V866, V867, V868, V869, V870, V871, V872, V873, V874, V875, V876, V877, V878, V879, V880, V881, V882, V883, V884, V885, V886, V887, V888, V889, V890, V891, V892, V893, V894, V895, V896, V897, V898, V899, 900

SonyEricsson D750i, F500i, J300i, K300i, K110i, K320i, K500i, K506, K508, K509i, K510i, K600i, K618i, K700i, K750i, K758, V600i, V800, W300i, W500i, W600i, W700i, W710i, W800i, Z1010, Z520i, Z525i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800

Остров разврата 6100268603

Неутомимый Миша из сочинской команды "Утомленные солнцем" любит жизнь и женщин. Судьба занесла его на остров, населенный прекрасными amazonками и злобными туземцами. Сложная задача, красотики жаждут люди, а туземцы стараются не подпустить к ним Мишу. Сумеет ли Миша выжить среди них? Это зависит теперь только от тебя!

Motorola C380, C385, C390, C650, C975, C980, E398, E538, E570, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V360, V361, V400, V505, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V800, V810, V811, V812, V813, V814, V815, V816, V817, V818, V819, V820, V821, V822, V823, V824, V825, V826, V827, V828, V829, V830, V831, V832, V833, V834, V835, V836, V837, V838, V839, V840, V841, V842, V843, V844, V845, V846, V847, V848, V849, V850, V851, V852, V853, V854, V855, V856, V857, V858, V859, V860, V861, V862, V863, V864, V865, V866, V867, V868, V869, V870, V871, V872, V873, V874, V875, V876, V877, V878, V879, V880, V881, V882, V883, V884, V885, V886, V887, V888, V889, V890, V891, V892, V893, V894, V895, V896, V897, V898, V899, 900

SonyEricsson D750i, F500i, J300i, K300i, K110i, K320i, K500i, K506, K508, K509i, K510i, K600i, K618i, K700i, K750i, K758, V600i, V800, W300i, W500i, W600i, W700i, W710i, W800i, Z1010, Z520i, Z525i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800

ВНИМАНИЕ! Слайд-шоу

Для заказа слайд-шоу отправьте SMS с кодом заказа на номер 105336



Девочки клуба 911 6100417603

Они уходят... Они хотят... Они красивые и желанные... Они грешны и порочны... Почему на твоей машине их еще нет? Возбуждающие стриптизершеские клубы 911 в самых откровенных позах. Скачай и возлей!

Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E538, E570, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V360, V361, V400, V505, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V800, V810, V811, V812, V813, V814, V815, V816, V817, V818, V819, V820, V821, V822, V823, V824, V825, V826, V827, V828, V829, V830, V831, V832, V833, V834, V835, V836, V837, V838, V839, V840, V841, V842, V843, V844, V845, V846, V847, V848, V849, V850, V851, V852, V853, V854, V855, V856, V857, V858, V859, V860, V861, V862, V863, V864, V865, V866, V867, V868, V869, V870, V871, V872, V873, V874, V875, V876, V877, V878, V879, V880, V881, V882, V883, V884, V885, V886, V887, V888, V889, V890, V891, V892, V893, V894, V895, V896, V897, V898, V899, 900

SonyEricsson D750i, F500i, J300i, K300i, K110i, K320i, K500i, K506, K508, K509i, K510i, K600i, K618i, K700i, K750i, K758, V600i, V800, W300i, W500i, W600i, W700i, W710i, W800i, Z1010, Z520i, Z525i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800

Девочки клуба 911 6100416603

Лучший эротический клуб года по версии Night Life Awards 2006 представляет Вам новую серию со своими танцовщицами. Горячая, смуглая стриптизерша из клуба 911 ожидает Вас первую помощь и заставит расслабиться!

Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E538, E570, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V360, V361, V400, V505, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V800, V810, V811, V812, V813, V814, V815, V816, V817, V818, V819, V820, V821, V822, V823, V824, V825, V826, V827, V828, V829, V830, V831, V832, V833, V834, V835, V836, V837, V838, V839, V840, V841, V842, V843, V844, V845, V846, V847, V848, V849, V850, V851, V852, V853, V854, V855, V856, V857, V858, V859, V860, V861, V862, V863, V864, V865, V866, V867, V868, V869, V870, V871, V872, V873, V874, V875, V876, V877, V878, V879, V880, V881, V882, V883, V884, V885, V886, V887, V888, V889, V890, V891, V892, V893, V894, V895, V896, V897, V898, V899, 900

SonyEricsson D750i, F500i, J300i, K300i, K110i, K320i, K500i, K506, K508, K509i, K510i, K600i, K618i, K700i, K750i, K758, V600i, V800, W300i, W500i, W600i, W700i, W710i, W800i, Z1010, Z520i, Z525i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800

Порномагнат 6100426603

Мечта становится реальностью! Вступай в мир кинобизнеса, снимай свои собственные эротические фильмы и завоевывай лучшие порнопремии! Только этого ты и ждал, ведь твои фантазии, твои фантазии на твоей собственной видео. Реальный сам, как должен выглядеть следующий эротический фильм, ты отвечаешь за сценарий, съемку и выбор актеров. Поддай свои фантазии на динамично меняющийся рынок. Регулярный анализ рынка сбыта и статистика продаж показывают, насколько твои фантазии популярны у зрителей.

LG U8100, U8110, U8120, U8130, U8138, U8180, U8200, U8300, U8360, Motorola A1000, C380, C975, E398, E538, E570, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V360, V361, V400, V505, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V800, V810, V811, V812, V813, V814, V815, V816, V817, V818, V819, V820, V821, V822, V823, V824, V825, V826, V827, V828, V829, V830, V831, V832, V833, V834, V835, V836, V837, V838, V839, V840, V841, V842, V843, V844, V845, V846, V847, V848, V849, V850, V851, V852, V853, V854, V855, V856, V857, V858, V859, V860, V861, V862, V863, V864, V865, V866, V867, V868, V869, V870, V871, V872, V873, V874, V875, V876, V877, V878, V879, V880, V881, V882, V883, V884, V885, V886, V887, V888, V889, V890, V891, V892, V893, V894, V895, V896, V897, V898, V899, 900

SonyEricsson D750i, F500i, J300i, K300i, K110i, K320i, K500i, K506, K508, K509i, K510i, K600i, K618i, K700i, K750i, K758, V600i, V800, W300i, W500i, W600i, W700i, W710i, W800i, Z1010, Z520i, Z525i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800

3D Rally Evolution 6100434603

3D Rally Evolution - один из лучших симуляторов ралли на мобильном телефоне. Это не аркада, а впечатляющий симулятор! Современный движ

Saitek P2600

Геймпад

www.saitek.com.ua

Кнопки: 4 шифта, 8-ми позиционный крестообразный джойстик, 6 кнопок, 2 аналоговых джойстика

Дополнительно: кнопка FPS для моментального переключения конфигурации для игр от первого лица, технология обратной связи Rumble

Подключение: USB 2.0

Цена: \$45



Продается центр управления кроликами.
Цена привлекательная

Большинство современных игр выходит одновременно для нескольких платформ и многие из них настойчиво просят вас обзавестись геймпадом. Ведь играть на клавиатуре, например, в Rayman Raving Rabbids или Resident Evil практически невозможно. А с геймпадом и удобнее, и возможностей больше открывается, да и клавиатура с монитором целы (были прецеденты...). Так что не удивительно, что этот манипулятор вышел за рамки особенных устройств для ПК и, по крайней мере, для геймеров, перешел в категорию «must have».

Сегодня геймпад можно купить практически в любом магазине компьютерной техники. Но будет ли он соответствовать требованиям футболистов, файтеров и кролиководов, — вот в чем вопрос. Разброс цен на такие устройства довольно широк: встречаются как недорогие модели ценой в \$10–15, так и серьезные устройства по цене \$40+. Естественно, от дешевого ма-

нипулятора не стоит ждать хорошей эргономики, четко нажимающихся (и не залипающих) кнопок и чувствительной системы обратной связи. А вот качественные и, соответственно, более дорогие геймпады, как минимум, не будут вас

на геймпад, ведь они расположены именно в тех местах, где их будут искать наши пальцы. Трудности могут возникнуть только со вспомогательными клавишами, но ими не придется пользоваться так часто, чтобы это стало проблемой.

Saitek 2900 — это беспроводная модификация 2600. Она будет интересна тем, кого не устраивает полуметровая длина провода. Но в таком случае будьте готовы к тому, что однажды вы не сможете сразиться с противником, потому что аккумуляторы в геймпаде просто разрядятся.

раздражать низким качеством изготовления, а как максимум — вы получите от игры все. Рассмотрим один из таких манипуляторов от компании Saitek, модель P2600.

Пластиковый корпус 2600-го, несмотря на большие габариты, отлично лежит в руках, а благодаря прорезиненным ручкам, он не выскользнет даже в самой экстремальной ситуации. Дотянуться до игровых кнопок не сложно, все клавиши можно нащупать, не глядя

Четыре «шифта», шесть кнопок (в правой части геймпада) и восьмипозиционный переключатель (слева) нажимаются четко, а кнопки не залипают. Оба аналоговых джойстика отлично выполняют свою работу: благодаря высокой точности позиционирования, ими можно без про-



блем целиться в самое яблочко или четко выбирать ракурсы камеры. Радует и то, что они каждый раз возвращаются в свое первоначальное положение настолько точно, что мертвую зону можно не настраивать.

Известно, что под аналоговыми джойстиками спрятаны кнопки. Так вот, из-за слишком точного выравнивания этих самых джойстиков и того, что их «шапки» находятся довольно высоко, нажать их не так-то просто. Приходится в буквальном смысле слова вдавливать их в корпус геймпада. Но это, пожалуй, единственный недостаток манипулятора P2600. Зато сколько у него есть преимуществ над другими устройствами. К примеру, традиционная для устройств Saitek возможность переключения режимов нашла место и в этом геймпаде. Кнопка FPS при нажатии загорается красным цветом, после чего включает специальный режим, адаптирующий геймпад для игры

в шутер от первого лица. Клавиша Analog, расположенная по центру, изменяет режим работы левого восьмипозиционного «креста» и, опять же левого, аналогового джойстика. «Крест» становится аналоговым джойстиком, а аналоговый джойстик, напротив – становится восьмипозиционным. При этом, как и прежде, один из них нажимается, а второй –

няет его центр тяжести), работает вибрация отлично. Ее сила изменяется в зависимости от того, насколько мощным был удар в файтинге или приземление кролика после запуска его в космос.

Напоследок, хочется сказать несколько слов о дизайне P2600. По центру находится серебристый логотип Saitek

ным светом. При включении вибрации под логотипом Saitek, светится надпись Rumble Force. Особенно эффектно это смотрится в темноте. Так что первую денежку на новый геймпад можно получить уже сейчас, выкрутив все лампочки из комнаты и продав их на базаре по бросовой цене.

Геймпад Saitek P2600 – отличный манипулятор по соотношению цены и качеству. Помимо качественно реализованных стандартных функций, в нем есть несколько дополнительных функций, что выгодно отличает P2600-й от конкурентов. Хороший выбор за нормальные деньги.

Если немного потрусить геймпад, можно услышать дребезжание клавиш, свойственное многим манипуляторам Saitek. Не пугайтесь, это ни в коем случае не люфт, а всего лишь особенность конструкции кнопок.

крутятся. Это удобно применять, когда например, в шутере вы хотите передвигаться четко по определенной траектории, выбрав одно из восьми направлений.

Отдельного слова заслуживает технология вибрации Rumble force. Несмотря на то, что она реализована традиционным способом (вращающийся грузик, который закреплен на колесике, постоянно изме-

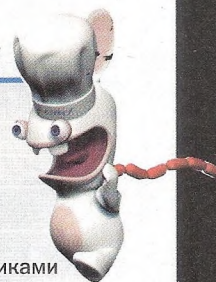
и две кнопки управления (включение и выключение Rumble force, клавиша Analog). Они выведены в отдельный овальный блок, который по кругу подсвечивается крас-



- Много кнопок
- Эргономика
- Изменение режимов
- Отличная вибрация

- Тугие кнопки под аналоговыми джойстиками

Саньч



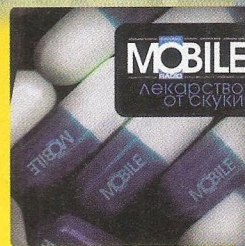
ПОНРАВИЛАСЬ ЗАСТАВКА?

ЗАКАЧИВАЙ БЕСПЛАТНО

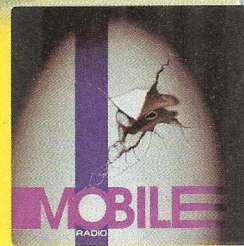
<http://mnews.hiton.mobi>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28195&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28201&vm=1>



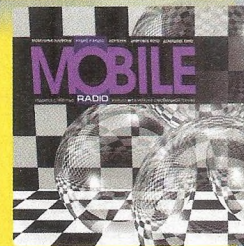
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28198&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28192&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28200&vm=1>



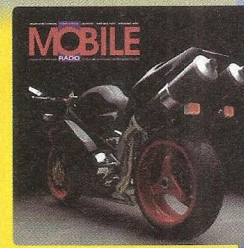
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28193&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28194&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28190&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28191&vm=1>

Магазинчик ужасов: выбирай любой!

Главное не кормите их ночью и не поливайте водой.

Из фильма «Гремлины»

Оказывается, чего только не продают в зоомагазинах, стоит только внимательно присмотреться. Жаль, конечно, если габариты вашей комнаты или пожелания родителей не дают вам завести милого бегемотика или симпатичного удава. Зато вот хомячки или морские свинки найдут себе место даже в скромном жилище, а уж если совсем невмоготу – то место для стакана с водой и маленькой золотой рыбки точно найдутся. Тем не менее, нужно помнить, что даже если у вас хватит места, любая живность требует не только вашей любви и трепетного внимания, но и соблюдения условий содержания. Ведь их нарушение может привести к непоправимым последствиям! Кому понравится, если вдруг облитый водой хомячок начнет рождать монстров, которые решат сожрать вас?

Это еще цветочки. В манге «Магазинчик ужасов» Акино Мацури можно увидеть и не такое! В каждом из 10 томов собрано около 4 разных историй с далеко не всегда оптимистичной концовкой. Каждый раз перед читателем раскрываются трагические судьбы абсолютно разных людей и семей, однако каждая история имеет общую завязку: герои очередного ужастика приходят за покупкой какого-нибудь экзотического животного в зоомагазин в китайском квартале большого города. Владелец – харизматичный граф Ди, является довольно странной личностью. Он с первого слова понимает, какое именно животное ищет покупатель, даже если тот еще не сказал ни слова. Читая тайные мечты и желания клиента, он достает для него самое необычное «животное»: как бы вы отнеслись к единорогу, фениксу или поющему ангелу, предложенному по приемлемой цене в зоомагазине? Конечно вы бы тут же захотели себе купить «зверушку». А ведь плату граф Ди тоже берет не всегда стандартную: гору самых дорогих пирожных, например. Единственным общим условием продажи для любого животного является контракт, который необходимо подписать. В нем строго оговорены условия содержания, и, понятно, если клиент не соблюдает условия – то вся ответственность за последствия с зоомагазина снимается. Однако запретный плод сладок – условие «никому не пока-

зывать» так и хочется нарушить. В общем, последствия каждой философской истории заканчиваются далеко не оптимистично... Есть истории с фатальным исходом: смертью хозяина, животинки или того и другого одновременно.

Достаточно красивая, детализированная графика Акино претендует на художественную эстетику с одной стороны и готическую мрачную подоплеку с другой. Поэтому цензура определила готическую мангу строго – возраст читателей «от 14 и больше». Понятное дело, что не стоит детям смотреть на море кровищи и кишки на полстраницы. Пусть это и истории про пушистых (и не только) животных.

Согласно истории, изложенной в манге, череда странных смертей приводит в загадочный зоомагазин и полицейского инспектора Леона Оркотта. Однако, как вы догадываетесь, расследование будет продвигаться туго, ведь по контракту все «чисто» – правила нарушил клиент, и магазин уже ни при чем. Доказательств, что животное было опасным, нет.

А чего уж только не придется выдумывать косплеерам, чтобы воплотить персонажей сего произведения: мало того, что придется напяливать на себя рога, хвосты, копыта и крылья, еще нужно залазить в бассейны для большей правдоподобности, шастать по веткам деревьев и так далее. Кроме того воплотить в косплее ноги легендарного графа Ди и при этом не сломать их – это достойно подвига. Многие косплеи этого персонажа воплощают красивейшие цветные иллюстрации Акино Мацури к этой манге и аниме.

Манга вышла в 1995 году, и обрела свою популярность в массах. В том же году был снят одноименный 4-х серийный анимационный фильм. И то и другое по-своему интересно, прежде всего, потому, что это произведение – мозаика абсолютно разных историй и героев, приправленная мрачностью и ужасами. И уж точно она придется по вкусу фанатам фильмов про гремлинов.

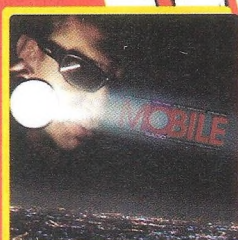
ЗЫ: не кормите хомячков после полуночи. На всякий случай.



ПОПРАВЛАСЬ ЗАКАЧИВАЙ ЗАСТАВКУ? <http://mnews.hiton.mobi> БЕСПЛАТНО



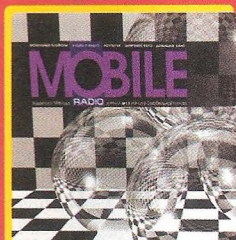
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28208&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28192&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28194&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28193&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28195&vm=1>



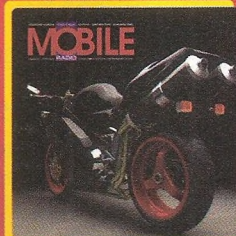
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28214&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28206&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28190&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28191&vm=1>



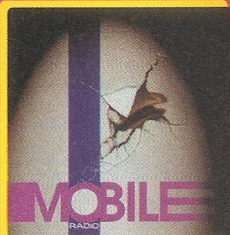
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28192&vm=1>



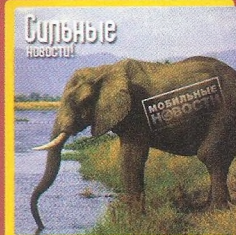
<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28210&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28213&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=948&g=28198&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28211&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28205&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1392&arguments=947&g=28200&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28207&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28212&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28209&vm=1>



<http://mnews.hiton.mobi/free/RU/?id=1391&arguments=948&g=28209&vm=1>



DVD для «Шпиль!» № 5'2007

Демо-версии

Ancient Wars – Sparta
ArmA: Combat Operations
Bus Driver
Sam & Max: Episode 5
The Sacred Rings

Видеоролики

Age of Conan
Colin McRae: Dirt (4 ролика)
Crysis
Legend of Dragon 2
Medival 2: Kingdoms
Super Paper Mario (2 ролика)

Обновления (русские версии)

CrashDay 1.1
Hitman: Кровавые деньги
Paradise 1.1.3
Бросок на Берлин 1.20
Корсары: Возвращение
Легенды 1.1.7.0312
Полный Привод – УАЗ 4х4 1.3

Обновления (английские версии)

Battlestations Midway 1.1
DOOM3 1.1
Onimusha
Tomb Rider Legend 1.2
UFO: Afterlight 1.5

Казуальные игры

Волшебный чай
Космические рыцари.
Вторжение

Снежные загадки II
Сприлл. Подводное приключение
Приключения викингов
Тайны города N

Киберспорт

Демки игр в номинации Counter-Strike с турнира DTS Cup
Видеоролик с интересными моментами игр гурзу StarCraft
FishEye
140 реплеев игр по Warcraft с чемпионата Gamex (Москва)

Программы

Полезные программы на каждый день

Архиваторы

7-Zip 4.42
PowerArchiver 9.64
WinAce 2.65
WinRAR 3.70
WinZip 11.0

Файл-менеджеры

FAR Power Pack 1.13
Frigate3 Pro
Frigate3 Std
Total Commander 6.56

Запись дисков

Burn4Free 2.8.0.0
DeepBurner 1.8.0.224
DeepBurner Pro 1.8.0.225
Nero 7.8.5.0
Sateria CD & DVD Burner
UsefullUtils Disc Studio

Утилиты для CD и DVD

CloneDVD2
Nero CD Speed 4.7.5.0
Virtual CD 9

Работа с изображениями

ACDSee 9
Adobe Reader 8.0
Foxit Reader
Picasa2
XnView 1.90.2

Офисные программы

OpenOffice.org 2.2 rus
PuntoSwitcher 2.9
Shtirlitz 4.1

Безопасность

Антивирусы

BitDefender 8
Dr.Web 4.33
Kaspersky Antivirus 6.0
Kaspersky Anti-Hacker 1.9.37

Фаервол

COMONDO Firewall
Kerio Personal Firewall
Outpost Firewall 1.0 Free
Outpost Firewall Pro

Spyware

SpyStopper Pro 5.0
ZoneAlarm Anti-Spyware

Интернет

Браузеры

AvantBrowser 1.1.0
Maxthon [MyIE]
Mozilla Firefox 2.0.0.3
Offline Explorer 4.6
Opera 9.20

Почтовые клиенты

Mozilla Thunderbird 1.5
TheBat! Home 3.98.4
TheBat! Pro 3.98.4
TheBat! 3.98.4 rus

Общение в сети

ICQ 5.1 rus
ICQ 5.1 eng
Miranda 0.6.8
QIP 8010
Skype

Менеджеры загрузки

Download Master 5.3.1
FlashGet 1.82
ReGet Deluxe 4.2
ReGet Junior 2.2

P2P-клиенты

BearShare
BitComet 0.85
BitTorrent 5.0.7
eMule 0.47
eMule Plus 1.2
iMesh7
Kazaa
Morpheus
uTorrent 1.6.1

Мультимедиа

Проигрыватели

Crystal Player 1.97
DivX Player
iTunes 7
JetAudio6
LightAlloy 4.1
Real Player
WinAmp 5.33 Full

Кодеки

K-Lite Mega Codec Pack 1.67
X Codec Pack 2.1.3

Драйверы

Видео

ATI Catalyst 7.2
NVIDIA ForceWare 97.92

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу:

ООО «Декабрь»,
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					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



ФІШКА® wap.fishka.ua

ЗАВАНТАЖИ МОБІЛУ НАПОВНУ!

Інструкція для замовлення

- Поліфонічні мелодії: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 10659
- Реалтони (MP3): для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом реалтона на номер 10899
- Тони для SMS: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659

- Тони для дзвінка: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659
- Преміум-ігри: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 5599
- Java-ігри: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899

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

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

10659 ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

- Валерій Меладзе** Сахара не надо 5 9 5 6 4 3 7 8
С. Лобода Мишка - гадкий мальчишка 5 9 5 6 4 4 7 8
Виа Гра Продюсер 5 9 2 7 6 4 7 8
Jamiroquai Radio 5 9 2 7 0 2 7 8
4 Королі feat. Kelly Joyce Delicate 5 9 2 7 4 1 7 8
Hi-Fi По слідам 5 9 2 7 5 9 7 8
Eric Prydz Proper education 5 9 5 6 2 1 7 8
Robbie Williams She's Madonna 5 9 5 6 0 8 7 8
Jennifer Lopez Que hiciste 5 9 5 6 0 7 7 8
Mika Grace Kelly 5 9 5 6 6 3 7 8
neАнгелы Сто одиноких свечей 5 9 5 6 6 9 7 8
Chris Brown Say goodbye 5 9 5 6 5 0 7 8
Busta Rhymes New York shit 5 9 5 6 3 6 7 8
Nelly Furtado Say it right 5 9 2 7 0 0 7 8
Las Ketchup Un bloodymary 5 9 5 6 3 1 7 8
Robbie Williams Kiss me 5 9 5 6 3 0 7 8
Ciara feat. Chamillionaire Get up 5 9 5 6 2 8 7 8
Christina Aguilera Hurt 5 9 5 6 2 2 7 8
John Legend Save room 5 9 2 7 0 8 7 8
Take That Pray 5 9 5 6 0 6 7 8
Pussycat Dolls I don't need a man 5 9 2 6 6 4 7 8

10899 РЕАЛТОНІ (MP3)

- Stim feat. Cepera** Я-рпн 6 1 9 1 4 7 8
Bob Sinclar feat. Farren Lennon Tennessee 6 1 9 4 9 7 8
Beyonce Listen 6 1 8 5 1 7 8
Dj Tiesto Sweet things 6 1 9 3 1 7 8
Avril Lavigne Keep holding on 6 1 9 5 6 7 8
Zdob Si Zdub Moritoria 6 1 9 4 5 7 8
Анна Седокова Самая лучшая девочка 6 1 9 4 3 7 8
Pink Nobody knows 6 1 9 4 1 7 8
Наталія Могилевська Этот танец 6 1 8 4 7 7 8
Тина Кароль Ноченька 6 1 6 2 9 7 8
Eric Prydz Proper education 6 1 5 5 1 7 8
neАнгелы Я знаю, что ты 6 1 8 5 7 7 8
Scooter The united vice 6 1 9 6 6 7 8
ATB Feel alive 6 1 9 6 2 7 8
Benny Benassi Love is gonna save us 6 1 9 4 8 7 8
Aneela Money money 6 1 9 4 6 7 8
Nadiya Amies ennemies 6 1 9 4 0 7 8
Laam Petite sœur 6 1 9 3 5 7 8
С. Лобода Мишка - гадкий мальчишка 6 1 8 3 3 7 8
Simply Red So not over you 6 1 9 5 3 7 8
Beyonce Ring the alarm 6 1 8 5 4 7 8
SMS Я снова зову тебя 6 1 6 1 7 7 8
neАнгелы Воя 6 1 7 5 6 7 8
Би-2 Из-за меня 6 1 8 6 5 7 8

10659 ТОНІ ДЛЯ SMS

Вам сообщение неизвестного происхождения 1 7 0 0 7 8 4 7 8
 Хочешь, я пришло тебе 1000 писем счастья? 1 7 0 0 7 7 2 7 8
 Руки на голову, ноги на ширине плеч! Вам SMS! 1 7 0 0 0 4 9 7 8
 Отвлекись от минуты SMS от меня пришло 1 7 0 0 1 3 6 7 8
 Ты не хочешь, дружок, почитать мое SMSку? 1 7 0 0 1 2 7 7 8

10659 ТОНІ ДЛЯ ДЗВІНКА

Будь хорошим мальчиком, голо! 1 7 0 0 7 7 9 7 8
 Да успокой ты его! Пятый раз звонит! 1 7 0 0 7 7 6 7 8
 Милый, ну что ты меня забросил совсем? 1 7 0 0 7 7 5 7 8
 Ты знаешь, кого динамишь? Трубку возьми 1 7 0 0 7 6 7 7 8
 Алло! Здравствуйте, это стадион? 1 7 0 0 5 0 7 7 8

Перелік телефонів, які підтримують Поліфонічні, Реалтони, Тони для дзвінка, Тони для SMS: Nokia 2610, 2626, 2650, 2659, 3100, 3120, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3350, 3650, 5010, 5110, 5140, 5200, 5210, 5220, 5230, 5250, 5310, 5320, 5330, 5350, 5510, 5520, 5530, 5550, 5610, 5620, 5630, 5650, 5710, 5720, 5730, 5750, 5810, 5820, 5830, 5850, 5910, 5920, 5930, 5950, 6010, 6020, 6030, 6050, 6110, 6120, 6130, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6210, 6220, 6230, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6310, 6320, 6330, 6350, 6410, 6420, 6430, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6510, 6520, 6530, 6550, 6610, 6620, 6630, 6650, 6710, 6720, 6730, 6750, 6810, 6820, 6830, 6850, 6910, 6920, 6930, 6950, 7010, 7020, 7030, 7050, 7110, 7120, 7130, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7210, 7220, 7230, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7310, 7320, 7330, 7350, 7410, 7420, 7430, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7510, 7520, 7530, 7550, 7610, 7620, 7630, 7650, 7710, 7720, 7730, 7750, 7810, 7820, 7830, 7850, 7910, 7920, 7930, 7950, 8010, 8020, 8030, 8050, 8110, 8120, 8130, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8210, 8220, 8230, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8310, 8320, 8330, 8350, 8410, 8420, 8430, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8510, 8520, 8530, 8550, 8610, 8620, 8630, 8650, 8710, 8720, 8730, 8750, 8810, 8820, 8830, 8850, 8910, 8920, 8930, 8950, 9010, 9020, 9030, 9050, 9110, 9120, 9130, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9210, 9220, 9230, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9310, 9320, 9330, 9350, 9410, 9420, 9430, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9510, 9520, 9530, 9550, 9610, 9620, 9630, 9650, 9710, 9720, 9730, 9750, 9810, 9820, 9830, 9850, 9910, 9920, 9930, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990. Samsung 2000, 2010, 2020, 2030, 2040, 2050, 2060, 2070, 2080, 2090, 2100, 2110, 2120, 2130, 2140, 2150, 2160, 2170, 2180, 2190, 2200, 2210, 2220, 2230, 2240, 2250, 2260, 2270, 2280, 2290, 2300, 2310, 2320, 2330, 2340, 2350, 2360, 2370, 2380, 2390, 2400, 2410, 2420, 2430, 2440, 2450, 2460, 2470, 2480, 2490, 2500, 2510, 2520, 2530, 2540, 2550, 2560, 2570, 2580, 2590, 2600, 2610, 2620, 2630, 2640, 2650, 2660, 2670, 2680, 2690, 2700, 2710, 2720, 2730, 2740, 2750, 2760, 2770, 2780, 2790, 2800, 2810, 2820, 2830, 2840, 2850, 2860, 2870, 2880, 2890, 2900, 2910, 2920, 2930, 2940, 2950, 2960, 2970, 2980, 2990. Sony Ericsson 700, 710, 720, 730, 740, 750, 760, 770, 780, 790, 800, 810, 820, 830, 840, 850, 860, 870, 880, 890, 900, 910, 920, 930, 940, 950, 960, 970, 980, 990. Motorola 1110, 1120, 1130, 1140, 1150, 1160, 1170, 1180, 1190, 1200, 1210, 1220, 1230, 1240, 1250, 1260, 1270, 1280, 1290, 1300, 1310, 1320, 1330, 1340, 1350, 1360, 1370, 1380, 1390, 1400, 1410, 1420, 1430, 1440, 1450, 1460, 1470, 1480, 1490, 1500, 1510, 1520, 1530, 1540, 1550, 1560, 1570, 1580, 1590, 1600, 1610, 1620, 1630, 1640, 1650, 1660, 1670, 1680, 1690, 1700, 1710, 1720, 1730, 1740, 1750, 1760, 1770, 1780, 1790, 1800, 1810, 1820, 1830, 1840, 1850, 1860, 1870, 1880, 1890, 1900, 1910, 1920, 1930, 1940, 1950, 1960, 1970, 1980, 1990. Siemens 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Sharp 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99. LG 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. HTC 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Acer 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Asus 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. BenQ 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Dell 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. HP 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. IBM 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Intel 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Kingston 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Max 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199. Mediatek 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 1



просто
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

В кожній миті – безліч кольорів

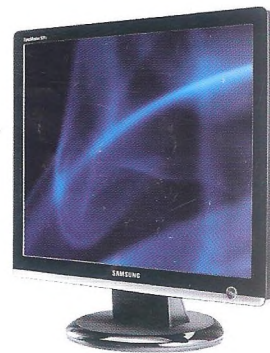
На екрані 19-дюймового монітора **Samsung 931C** вперше можна достовірно побачити всю кольорову гаму навколишнього світу. Революційна функція **Color Innovation** відтворює до 97% кольорового простору (за стандартом та таблицею кольору CIE 1976), на відміну від 82% у звичайного монітора. Особливо це помітно у відтворенні передачі зеленого та червоного: кожен відтінок передається з вражаючою точністю – навіть прозора-зелений смарагд чи пелюстка чорної троянди.

Новий монітор **Samsung 931C** завдяки неперевершеному коефіцієнту динамічного контрасту (**2000:1**) та рекордній швидкості реакції (**лише 2 мс**) здатен найповніше відтворити кожну мить та підкреслити її неповторність.

COLOR INNOVATION

2000:1

2ms



SyncMaster 931C

МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгрі (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

SAMSUNG