мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 8 2007

Colin McRae: DiRT

Холодный душ и грязевые ванны

Overlord

как Дьябло стал комиком

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Один в поле и его воины

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Волшебника украшают шрамы

ПОСТЕРЫ

В НОМЕРЕ

World in Conflict
Haze, The Agency
Bus Driver
Loki
Transformers: The Game
Two Worlds
Driver: Parallel Lines
Hospital Tycoon
UFO: Extraterrestrials
История Quake
«Тори-фест»: anime-party
Grindhouse
сверхкороткая новость о S.T.A.L.K.E.R.

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

GSA-H55N/L

20x-швидкісний оптичний дисковод із системою захисту інформації

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

Під Владою Якості

LG

Life's Good

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

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

СЛОВО ОЛМЕРА

Об окнах

На фоне всеобщего и повсеместного интеллектуального застоя, я бы хотел поднять неожиданно острый вопрос – об устройствах ввода и вывода. Да, я знаю, о чем ты подумал в первую очередь, мой развратный друг! И, возможно, ты где-то даже прав и особая нежность разработчиков к самому любимому хобби человечества лучше всего объясняет тот небывалый прогресс, который происходил в системах ВВ в последнее время.

А прогрессировали они и в самом деле, как бытовой алкоголизм заполярной России. Мышки роликовые, потом светодиодные и тут же, без всякого перехода – лазерные. Клавиатуры тоже не отставали – тумблеры, быстренько сменились кнопками, которые также долго не продержались под напором космических технологий – гнущиеся сенсорные или вообще виртуальные клавиатуры, проецирующие кнопочки на любую поверхность. Добавьте сюда интерактивные джойстикки Wii или вот Optimus – клавиатуру, которую москвичи в декабря выпускают в продажу. Там вообще каждая клавиша – отдельный мониторчик. (Да, мама, отдельный мониторчик! Ну и о какой вскопке огорода может идти речь, когда в мире творятся такие дела, а?!).

Тем более странно выглядит параллельный прогресс в технологиях визуализации, который тащится, как хромая улитка по наждачной бумаге. Дальше монитора – окошка в виртуальный мир 20 на 30 сантиметров, который прорубили еще отцы-основатели – пока ничего не продвинулось. Пролезть через такую форточку ногами вперед на поля виртуальных сражений, наверное, можно, но как-то стрёмно застрять там самой беззащитной частью на обозрение.

Да, раз в несколько лет приходят столяры, расширяют оконный проем, и под видом новинки вставляют в него новую раму (рама еще тоньше, стекла с меньшим искажением, и вообще). Шлемы виртуальной реальности появились и пропали – ни ответа, ни привета, ни весточки в три строчки. Проектор же никто серьезно не рассматривает в качестве варианта. Или вот – голограммы, что мешает двигаться в этом направлении? Даром, что пока «голо» всего лишь грамм, главное – есть потенциал, если вы понимаете, о чем я.

Да, поначалу, на заре, эта мутность картинки была даже спасительной, сродни полумраку в дешевом стрипклубе – дать намек на какое-то движение, и при этом избежать лишних деталей. Но ведь теперь-то у нас есть что показывать, да? Ребята, да у нас тут на столах машины, с которых можно запускать и контролировать полеты шаттлов НАСА! Дайте нам эффект присутствия, наконец! Эффектный и эффективный эффект.

Хотя, вполне возможно уже что-то зреет в недрах западных лабораторий. Но вот что?

Ваши варианты развитий принимаются круглосуточно на электрический адрес редакции журнала «Шпиль!».

by Olmer

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроPanorama 2

MegaGame

Гарри Поттер in da house – Harry Potter and the Order of the Phoenix 4

☺verL☺L'd, или 5 поводов забить на Игру Лета-2007 – Overlord 8

Много пыли... – Colin McRae: DiRT 12

Знакомые все лица... – Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 16

Ждем-с...

Холодная война, Горячая война: 3 эпиграфа и 109 секунд молчания – World in Conflict 20

Побочные эффекты нектаротерапии, или как выветрить туман из головы – Haze 24

Подвижное агентство недвижимости, или шпионские страсти-здрасти – The Agency 28

To play or not to play

Нормально ехать нельзя нарушать – Bus Driver 30

Хотели как лучше, а получилось Loki – Loki 36

«Трансформуйсь!» – Transformers: The Game 39

Миры! На первый-второй рассчитайсь! – Two Worlds 40

Работа над ошибками: таким мог быть Driv3r – Driver: Parallel Lines 43

Фрунзе, 103-а – Hospital Tycoon 44

Неопознанная Летающая Ностальгия: BITTER-SWEET SYMPHONY – UFO Extraterrestrials: Последняя надежда 48

Великие древние

История Quake 52

ClubНИЧКА

Национальная Лига Компьютерных Игр – INTEL CHALLENGE 56

SKY NCLeague – на пути к финалу 57

WCG 2007: Первая кровь 58

Animania

Тори-фест: anime-party 60

Columbia Brothers

Грайндхаус 62

Девушка месяца 63

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.
№ 8 (69), серпень 2007 р.
Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор О.О. Юревич
РЕДАКЦІЯ
Головний редактор М. Писаревський
Редактор О. Гусленко
Літературний редактор О. Мальченко
Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська
Фотокореспондент М. Смоляр
Відділ реклами І. Зімєлєва (adv_secretary@comizdat.com)
Відділ збуту Ю. Соколовський

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 12.07.2007.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зам. №07-4728
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.

IP TELECOM
Ай Пі Телеком
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
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.
В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: www.gamespot.com, www.game-wallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

П.Р.И.К.В.Е.Л. С.И.К.В.Е.Л.

S.T.A.L.K.E.R.

Б.У.Д.Е.Т.

2.0.0.8. **W.H.E.N. I.T.'S. D.O.N.E.**

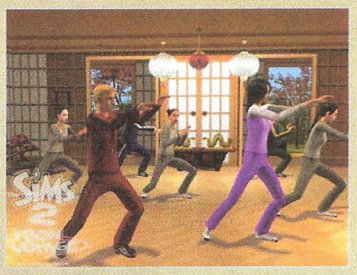
Информация в ближайших номерах

Painkiller: Overdose

Помните, как злой дядя с кучей толстых бицепсов и трицепсов ходил по кладбищу и убивал всех, кто еще остался в живых? Те снова оживали в виде духов, и он убивал их снова и снова, вплоть до перехода на следующий уровень. Да, вы правильно поняли, речь идет о Painkiller. Overdose, теперь уже его продолжение, изначально задумывался, как простая модификация, но творческих сил у DreamCatcher оказалось слишком много для создания простенького мода. Так что нас ждут совершенно новые уровни, монстры и оружие. Обновятся и главари, а история не будет иметь ничего общего с оригинальным Painkiller – мы увидим совершенно новую игру, но со знакомой атмосферой старого доброго Ада. Дата выхода пока что неизвестна.

«Симы» зажгут в сентябре

Очередной аддон к The Sims 2 появится на прилавках американских магазинов уже в сентябре, а после этого Bon Voyage доберется и до Европы. «Симы» теперь будут отдыхать! Отложив повседневную работу, мойку посуды и прочую рутину куда подальше, виртуальные «марионетки» отправятся в отпуск (экзотических локаций для отдыха будет аж три штуки), где будут пляжиться на солнышке, загорать у моря и читать любимый журнал «Гурме». Но без вас они, ну никак не смогут правильно провести отпуск! Так что тренируйтесь, пока есть время, теплое солнце и лето, а в сентябре будете обучать этому умению «Симсов»...



Sony утрет нос Microsoft

Весь прошлый год Microsoft шиковала, и не могла нарадоваться тому, что один из лучших шутеров, Gears of War, был эксклюзивом для Xbox 360. Теперь же ситуация прямо противоположно меняется: Sony подписала уникальное соглашение с Epic Games, в котором говорится, что Unreal Tournament 3 появится в продаже осенью только на PlayStation 3, эксклюзивно. А вот версии игры для ПК и Xbox 360 доберутся до магазинов лишь спустя некоторое время. Точные сроки пока неизвестны.

Новый PSP

Как и ожидалось, на E3 представили новую версию консоли PSP. Обновленный геймерский девайс стал на треть легче и на 19% тоньше, при этом емкость аккумуляторов (несмотря на уменьшение его размеров) увеличилась. Появилась возможность подключения устройства к внешним источникам видео, к примеру, с «пээспэшки» можно смотреть фильм на телевизоре с прогрессивной разверткой. Обновленная консоль будет представлена в трех цветовых решениях: черная, серебристая и белая. На рынке новый PSP появится уже этой осенью, а к тому времени, по словам Sony, пользователи PSP смогут сыграть в полторы сотни игр.

// в двух словах //

• **«1С»** издаст **Fallout 3** • **FlatOut: Ultimate Carnage** появится на ПК уже этой **осенью** • **Gears of War**, ранее существовавший только на **X360, выйдет на ПК** в конце года • У **«Кризиса»** появился сайт: **www.ea.com/crysis** • Новый **Civilization Revolution** выйдет не только на ПК, но и **на консоли** (PS3, PSP, X360, WII, DS)

пропозиція дійсна до 31 серпня 2007 року

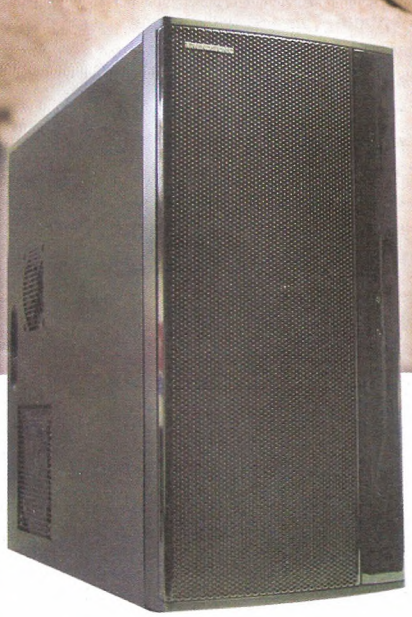
diawest
www.diawest.com

Комп'ютерний світ

Більше можливостей для розваг!

- Перегляд та архів фільмів
  Створення та перегляд цифрового фото
- Перегляд та запис ТВ-програм
- Прослуховування музики
- Можливість грати в ігри

intel, логотип Intel, Intel Leap ahead., логотип Intel Leap ahead., Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Core, та Core Inside є товарними знаками чи зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel в США та інших країнах.



DiaWest MEDIA CENTER Ultra IW
Процесор Intel® Core™ 2 Duo E6420
Відеокарта PCIE16 GF7600GT 256 MB
Диск 250 GB
Оперативна пам'ять 1Gb
TV/FM - тюнер
DVD+/-RW
Програмне забезпечення:
Windows XP Home Edition

Ціна: **4941** грн.

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

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

Два ядра.
Делай больше.

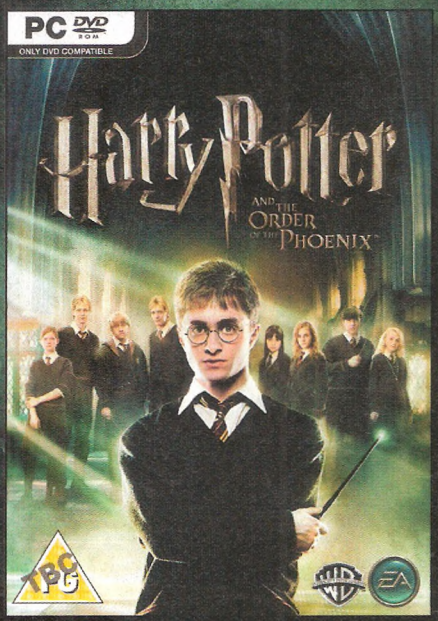
Інформаційна служба DiaWest:
Київ: 8 044 251 11 11, Україна: 8 800 302 302 0
(безкоштовні дзвінки в межах України)

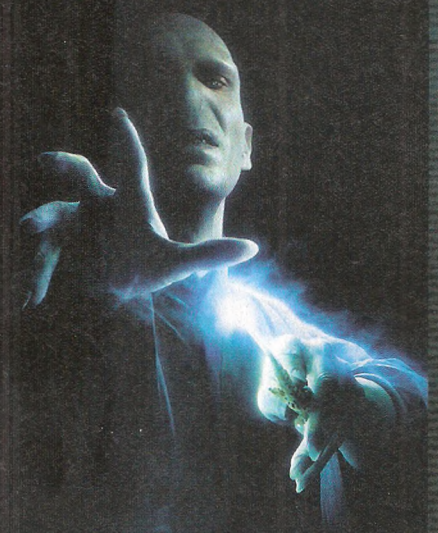
Київ, Вознесенськ, Миколаїв, Севастополь, Херсон, Чернівці, Мукачеве, Івано-Франківськ, Львів, Калуш, Коломия, Чернігів, Конотоп, Суми, Бахмач, Ромни, Донецьк, Краматорськ, Макіївка, Дружківка, Лисичанськ, Маріуполь, Луцьк, Ковель, Дубно, Рівне, Запоріжжя, Мелітополь, Кривий Ріг, Біла Церква, Черкаси,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

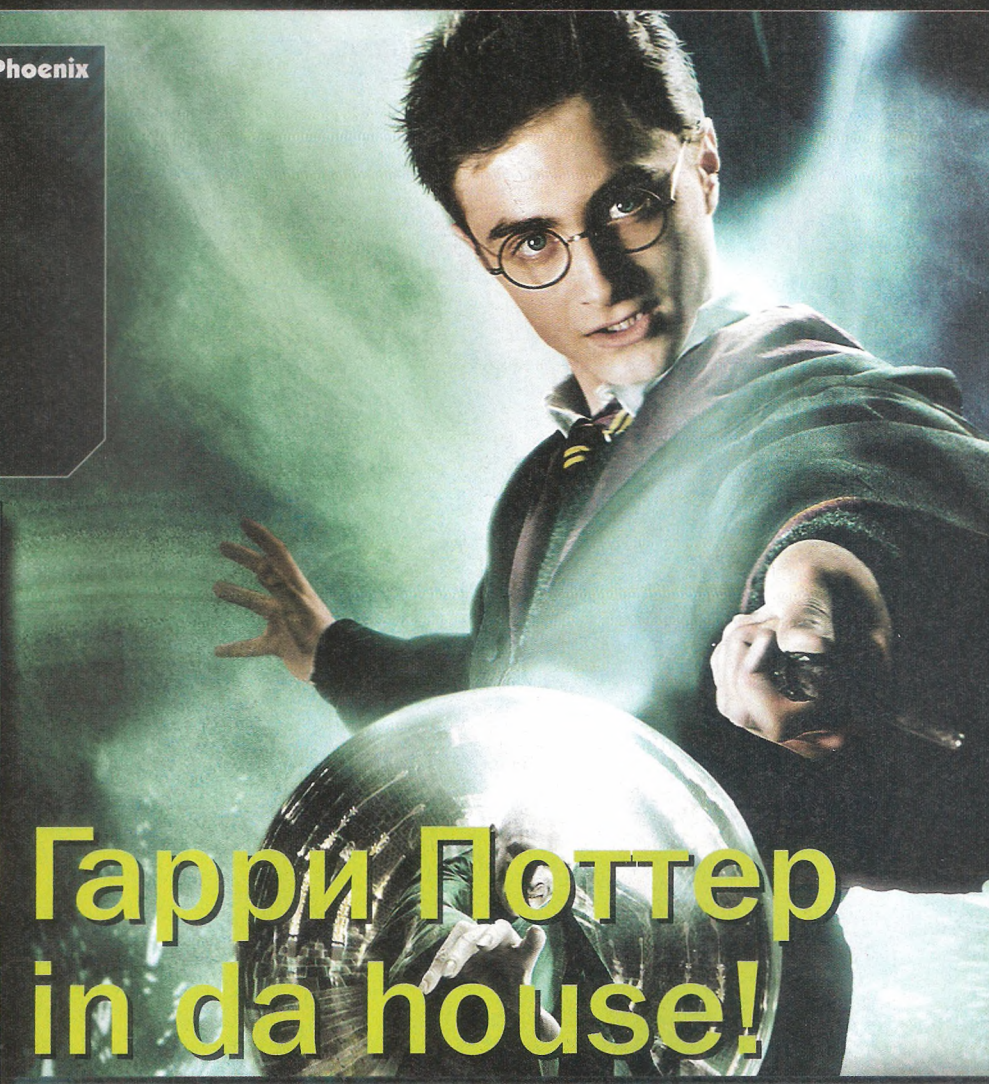
Harry Potter and the Order of the Phoenix
Экшен-адвентюра от третьего лица
www.masterthemagic.com

Разработчик: Electronic Arts
www.ea.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц (3 ГГц)
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб DirectX 9.0
Винт: 5 Гб свободного места





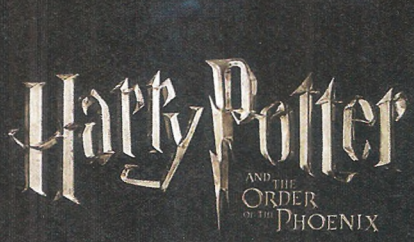


Гарри Поттер in da house!

Все любят Гарри Поттера, худого мальчика в очках, чья отличительная черта – шрам на лбу в виде молнии. Мальчик этот призван спасти волшебный мир от Тёмного Лорда, который хочет уничтожить все то светлое, что в мире осталось… бла-бла-бла… тут могла бы быть ваша реклама… ну неужели вы думаете, что я буду рассказывать вам о том, кто такой Гарри Поттер?! О нём даже моя бабушка знает, а вы, уважаемый читатель, и подавно – потому что за те десять лет, которые прошли со времени первого пришествия Мальчика Который Выжил (первая книга серии увидела свет в Великобритании в 1997 году) можно было уже выучить и похождения Гарри Поттера, и биографию всего семейства Роулинг наизусть.

Хотя нет, это, наверное, лишнее. Но вот прочесть хотя бы одну книгу или посмотреть хоть один фильм, или поиграть хоть в какую-то из вышедших игр уж точно можно было.

Кстати, о птичках, точнее об играх – на мой взгляд, все они яркие и запоминающиеся, а если учитывать тот факт, что игрушки эти шли в дополнение к фильмам, так вообще – шедевры! Но если первые три игры можно было охарактеризовать одним-единственным словом «Аркада», то четвёртую часть – нет: слишком много игровых аспектов претерпело изменения. В принципе, эти слова в полной мере касаются и нашего сегодняшнего гостя – новой шпили под названием «Гарри Поттер и Орден Фени-



Оценка: 10
Геймплей: 11
Графика: 8
Звук: 12
Управление: 7

кса». Ну что же, отведаем новое блюдо от EA – одного из лучших шеф-поваров игровой индустрии!?

Они всегда возвращаются…

Гарри, Рон и Гермиона снова в деле, но, так уж и быть, напомню подводникам и танкистам в каком именно. Итак, четвёртый год обучения Гарри в Хогвартсе закончился весьма «радостным» событием – Волан-де-Морт вернулся, пообещав, уничтожить Гарри и его друзей (**прим. здравомыслящего человека** – а почему, если нельзя было убить ненавистного мальчишку магически, не сделать этого традиционным методом – пулей в лоб, например?). Однако, вопреки всем ожиданиям, Тёмный Лорд таки приступил к выполнению своего обещания – начал собирать некогда могущественную и преданную ему армию Пожирателей Смерти. Естественно, все боятся и надеются только на одно. Нет, не на ломик в рукаве, а на пророчество, говорящее о том, что Гарри Поттер одолеет своего злейшего врага.

Чтобы одержать победу, нужно тщательно подготовиться к сражению, а сделать это Гарри не даёт новый учитель по Защите от Тёмных Искусств – профессор Долорес Амбридж. Поэтому наш юный друг организовывает незаконное банд-формирование (**прим. здравомыслящего человека** – мне вот интересно, а бывают законные бандформирования?!) – Армию Дамблдора. Состоит эта армия из друзей Поттера, Рыжего и Гермионы и тщательно готовится к грядущему сражению, уча и отрабатывая на практике всё новые и новые заклинания. Правда, ситуация кардинально меняется, когда директора Дамблдора отправляют на незапланированную пенсию…

Пересказывать сюжет дальше нет смысла: либо вы и так его знаете, либо я испорчу впечатление от игры. Хотя, последний вариант маловероятен, ведь даже если вы знаете о Гарри всё, 10–15 часов незабываемого путешествия по сказке вам гарантировано в любом случае.

Бочка мёда

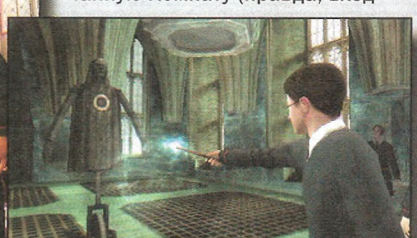
Ну, вот и настало время поговорить о многочисленных плюсах данного проекта.

Во-первых, стоит отметить очень тщательный подход разработчиков к созданию Хогвартса, который в нынешней игре выглядит просто великолепно: многочисленные дворики, коридоры, комнаты, лужайки, мосты – всё это отныне есть не только в книге и фильме, но и в игре.

Во-вторых, отлично реализована система бонусов: за каждое полезное (и не совсем) действие вы получаете очки, чем больше очков – тем выше ваш уровень и уровень ваших заклинаний, чем выше уровень – тем больше бонусов вы можете открыть. К бонусам относятся игровые арты, фото со съёмочной площадки, интервью с создателями игры и с актёрами, в нём сыгравшими. Также, за выполнение дополнительных заданий (обнаружить все скрытые символы Хогвартса, получить «отлично» по всем предметам и т.д.) вы получаете кубки, которые хранятся в специально отведенной под них комнате.

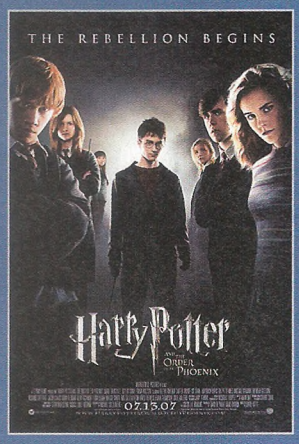
Тут можно поучаствовать в различных мини-играх, среди которых затесались шахматы и местный вариант Маджонга, только на скорость. Квиддича, к сожалению, нет.

В-третьих, наконец-то доступен для изучения весь Хогвартс сразу (причем без подзагрузок) – вы вольны идти в любую сторону хоть с самого начала игры. Да, кстати, вы можете вновь посетить места, известные по прошлым частям сериала, например, можете открыть Тайную Комнату (правда, вход



www.shpil.com

The Фильм №5



На момент выхода журнала, который вы в данный момент держите в руках, «Гарри Поттер и Орден Феникса» уже стартует на наших экранах (премьера – 19 июля). Сказать, что многие ждут этого фильма – значит, ничего не сказать, ведь эта картина будет первой по-настоящему мрачной и жёсткой в цикле «Гарри Поттер и все, все, все». Для того чтобы подогреть ваш интерес к фильму, мы решили рассказать вам некоторые интересные факты данного кино (и не только).

- Пятая книга была отдана на «растерзание» режиссёру Дэвиду Йетсу и, судя по всему, он выполнил свою работу просто блестяще. Ну, во всяком случае, актёры и «мама» Гарри Поттера – Джоан Кэтлин Роулинг – именно так и говорят. Да и продюсерам, вероятно, тоже понравилась работа мистера Йетса, иначе зачем им было подписывать с ним контракт на оставшиеся две части Поттерианы?

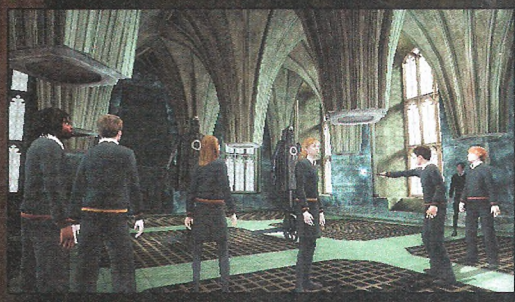
- Продолжительность нового фильма – самая маленькая из все представителей данного сериала – 138 минут. Зато бюджет явно на высоте – 150 000 000 долларов.

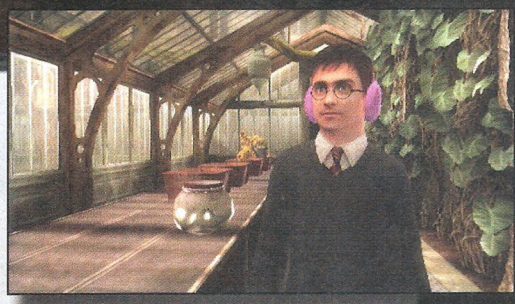
- «Гарри Поттер и Орден Феникса» будет частично трёхмерным, что должно порадовать зрителей специализированных кинотеатров по всему миру.

- Ровно через неделю после старта этого фильма (13 июля – мировая премьера), на прилавках книжных магазинов появится заключительная часть книжной эпопеи – Harry Potter and the Deadly Hallows. Да, кстати, именно 21 июля вышла первая книга о юном волшебнике. На русском языке книга появиться в декабре этого года, а на украинском – в середине осени.

- Поговаривают, что в последней части сериала Джоан Роулинг убьёт двух положительных персонажей. В то время, пока фанаты делают ставки и пытаются угадать, кому же не повезёт, один хакер умудрился взломать сайт Великобританского издательства и опубликовал в сети информацию о том, что погибнут Хагрид и Гермиона – доброго великана убьёт предатель Северус Снейп, а девушку – сам Волан-де-Морт. Посмотрим, посмотрим…

- Актёру, играющему Гарри Поттера – Дэниелу Рэдклифу – в этом году исполнилось 18 лет. Грядёт тот день, когда на волшебной метле будет сидеть двадцатилетний небритый дядька и, допивая пиво из бутылки, орать: «Вингардиум Левиосса!». Да, и раз уж зашёл разговор о Дэниеле Рэдклифе, то спрошу: а вы знали, что он – панк-рокер?

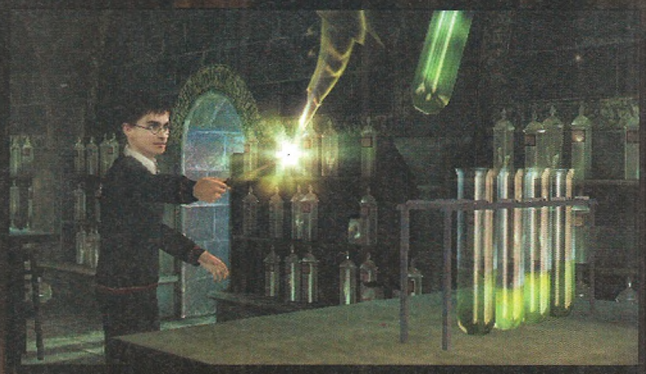


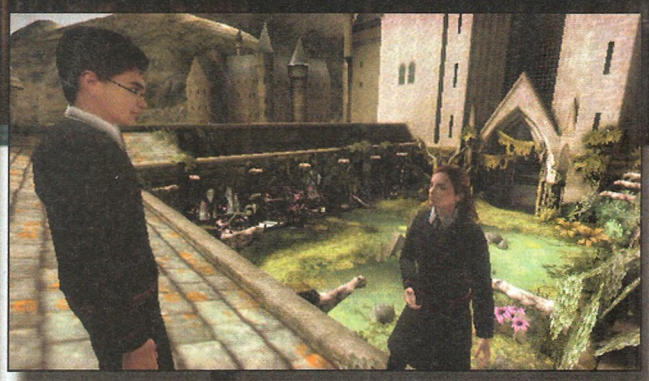


в неё отныне заколочен) или прийти искупаться в Ванную Старост, в которой всегда хорошо слышно чудесное пение русалок.

В-четвёртых, с экрана пропали индикатор здоровья, карта и так далее. Исчезли они потому, что стали ненужными. Вместо карты на экране в кармане у Гарри всегда есть волшебная Карта Мародёров, которая и местонахождение того или иного персонажа подскажет, и дойти до определённого места поможет. Ну а насчёт индикатора здоровья…эээээ… ну, не знаю, зачем он нужен – моего подопечного так ни разу за всю игру и не убили.

В-пятых, за Гарри постоянно следуют по пятам Рон и Гермиона. Но, что же в этом инновационного, спросите вы? А то, что они перестали застревать в стенах и дверях! Правда, теперь они застревают на лестницах☺. Да, кстати, управлять ими всеми поочерёдно, как в прошлой части, не получиться – отныне под нашим чутким руководством может быть только Гарри Поттер. Ну и ещё в определённые моменты Альбус Дамблдор,





Фред и Джордж Уизли, а также крёстный Гарри – Сириус Блэк.

В-шестых, Мальчик У Которого Отчеканено 220 Вольт На Лбу научился лазить по трубам и карнизам, только вот «заботливые» разработчики убрали возможность прыгать – для того, чтобы спуститься с холмика метровой высоты, нужно обходить его долго и нудно. Ну, конечно, вдруг Мальчик сломает ножку – кто ж мир-то спасать будет☺?

В-седьмых, отлично проработаны заклинания. Кстати, пользоваться ими теперь можно всегда и везде. У меня, например, был щенячий восторг, когда я понял, что можно левитировать стоящую неподалёку скамейку кому-то в голову. К тому же, услышав нелестный отзыв о ком-то из наших подопечных, в обидчика всегда можно запустить боевым заклинанием. Чудесные возможности, скажу я вам. Интересно, а можно будет в следующей части угнать у кого-нибудь метлу?

В-восьмых, игра имеет в наличии великолепнейшую музыку, а все персонажи озвучены сыгравшими в фильме актёрами.

Ложка дёгтя

По сути, основных минусов всего два: слабенькое графическое исполнение и немного кривое управление (соответствующая работа камеры прилагается). Но если на графику можно закрыть глаза (**Прим. здравомыслящего человека** – представьте себе эту картину в прямом смысле: геймер закрывает глаза на графику – лепота!), то управление на пару с камерой периодически выводят из себя.

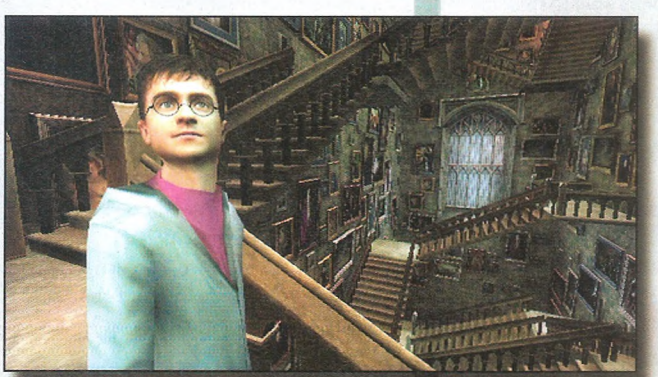
Дело в том, что Harry Potter and the Order of the Phoenix разрабатывалась одновременно для огромного количества платформ, а консольные игры, как известно, в большинстве своём с камерой не дружат. Вот и получилось что-то с чем-то.

К тому же, так как игра затачивалась и под Nintendo Wii с её революционной системой управления, то кое-какие аспекты, типа «дёрни мышкой влево-вправо-влево и будет тебе большой бум» остались. Это, конечно, не DMC3: SE, но всё же портит общую картину.

Финитус ля комедиус!

Ну, вот и пришло время для резюмации. Подводя итоги, следует сказать, что игра достойна внимания как поклонников фильма и книги, так и простых смертных, незнающих о том, что Гарри Поттер – наше всё. Каждый найдёт тут что-то своё: кому-то придутся по душе разнообразные мини-игры, кому-то – интересный и динамичный геймплей, кому-то – исследование Хогвартса и его окрестностей. Попробуйте поиграть – должно понравиться.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин



www.shpil.com

PC PS2 GC X360

Overlord
action/RPG/пародия/собирательный коктейль стилей и выдающихся игр
www.codemasters.co.uk/overlord

Разработчик: Triumph Studios
Издатель: Codemasters (локализаторы, чё тупим?)

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц (Core2Duo)
Память: 512 Мб (1024 Мб)
Видео: GeForce FX 5900/ Radeon 9500 (7800/X1800)

☺verL☺L'd,
или 5 поводов забить на Игру Лета-2007

Rebuild Your Tower, punish those so called heroes and re-establish a Dark Domain

(речь Наставника из игры и одновременно ее суть)

Реквием по разным гадостям

История кино, игр, комиксов помнит немало антигероев, выделяющихся своей харизмой.

…И врагов погибших мы вспомним поименно…

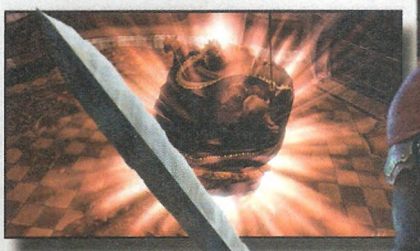
Фантомас, жидкий Терминатор T1000, Горбатый (Место встречи изменить нельзя), жуткий Джокер (враг Бэтмена), «гурман» Ганнибал Лектер, чёрный пыхтун Дарт Вейдер, жестянка Мегатрон из «Трансформеров» (кому нравится Оптимус Прайм – пусть нравится и дальше ☺), готичный Дракула, Бандито-Гангстерито («друзья» Капитана Врунгеля), мистер Фикс (у которого есть план – мульт «Вокруг света за 80 дней»), да в конце-концов, скотинка разная – Волк из «Ну, погоди!», Гремлины, Зубастики, Хищник (Predator). И это лишь малая толика!

А теперь – «правильные пацаны»: Горец, Человек-Паук, Кот Леопольд, Лев Бонифаций… Хватит, хвааааатит!

Почувствовали разницу? По сравнению с Плохишами наши Мальчиши скучны, как мюсли без фруктовых добавок. Потому-то игра о том, как быть МегаЗлюкой, раскупается в магазинах, словно горячие пирожки.

Кто на папу топ ногой?

Нет, мы не призываем вас поклонятся злу, у вас своя голова на плечах есть, просто видим, на каких чувствах решили сыграть коварные братки из Codemasters. И их план удался! Тем-



ные струнки человеческого «Эго» срезонировали с подсознательными стремлениями – и вот результат: игру хвалят 99,9% тех, кто в нее играл.

Давайте сразу определимся: есть люди, которым игра не понравилась:

1) вечные критики-ортодоксы и обвинители во вторичности, мол «было-было»;

2) люди, поверхностно пробежавшие игру, не всматривающиеся в ее юмор (явный признак того, что игру проходили невнимательно – отзывы типа «обычная РПГ-рубилка от третьего лица»);

3) народ, который не в настроении в данное время адекватно воспринимать веселье. Как говорит мой авторитетный хардкор-гейм-эксперт ПетRoVi4, у каждого в жизни бывают моменты, когда всё кажется просто НИКАКИМ.

С этими предустановками и приступим к анализу, выстроенному в стиле «Вредные советы». (Осторожно! Статья изобилует ловушками – не попадитесь! А то можно всё понять буквально! ☺)

Итак, почему не нужно покупать эту игру?

Повод 1. Осторожнее мешай, градус нежно повышай!

Фи… Игра нескучная. ☹ Ну, кому нужна игра, которая вобрала в себя массу черт? Зачем эта интересность? Мы хотим простой и спокойной (читать – скучной) игры. Ан нет…

Никто не скрывал, да и все подтвердят мои слова: Overlord – это коктейль Молотова, *смешанный* по следующему рецепту:

Overlord = (дух Fable + идеи LOTR – серьезность этих двух игр + линия черного предводителя Dungeon Keeper + веселые помощники из приставочного Pikmin)* 1000 моментов юмора

Ну и хватит: смотрите превью из №7/2007. Скажу только, что обвинять игру в краже идей – тупо. Всё взято, очищено от шелухи и разложено так, как и должно быть.

Я вот не верил, когда мне говорили, что здесь RPG сплетается в камастуре с … RTS! Потом посмотрел – таки да! Частично «да»: управление своим войском миньонов (чудики, которые нас воскресили) и прокачка, апгрейды и стройка, а в мультике еще и соревнования за ресурсы.

Это ничего, что мы начинаем с 5 калечными простыми зверьками. В конце их будет аж 5 десятков со своими преимуществами и слабостями – да-да! Всё это есть. На видах и способностях мы останавливались в превью – но у нас и без того есть о чем рассказать. А вот где и какой вид лучше применить – это вам и тактика, и стратегия: есть где развернуть дар Суворова/Котовского/Кутузова.

И еще – помните, мы сокрушались: мол, в играх такая ерунда творится, не видишь смысла в прокачке? В Overlord этот аспект мы ощущаем всю мощь (с полного нуля до полной диктатуры), и качаться просто хочется!

А еще – нам в игре непременно дадут магию. Уф-ф-ф!

Повод 2. А Вам, пане, гарбуз!

С преданностью дворняги наши тузики-миньоны всё делают для нас. О том, как они гарбузики aka тыквы срывают и делают из себя Хэллоуинов (новый fashion-стиль от Армани), уже притчи ходят. (При этом о том, что такая «панамка» на голове повышает устойчивость к атакам врага, знают не все.)

Вопрос педанта: кому нужны интересные игровые персонажи? Я привык к деревянным ботам (детство с деревянными игрушками дает о себе знать)!

Смысл игры изложен в эпиграфе: восстановить Башню, наказать «героев» – воплощение смертных грехов, убивших предшественника Оверлорда. О сюжете тоже уже говорилось ранее, да и много говорить о нем нечего – это просто аперитивчик, чтобы лучше пошло основное блюдо – мракобесно-безнаказанный цирк со злыми клоунами.

Я боялся за геймплей – как будут выстроены отношения с селянами. Оказалось, нормально! Отбиваем руки халфлингам (это, говорят, типа хоббиты, хотя по мне – так, просто уродцы), мнём эльфов, мелких дварфиков, великанов, ведем дела с сёлами (они нам даже жертвы приносят – издеваются, чесслово!), и одного за другим уничтожаем занятных боссов – метелить их приятно, ведь они – сволочи бессовестные и совсем нестрашные.

Оценка: 11+
Геймплей: 10
Графика и анимация: 11
Звук: 12
Управление: 8
Запомнилось в игре: миньоны!

www.shpil.com

Плюс огромный кусок работы – стаскивание агрегатов и запчастей для оживления башни (где ж бригада рабочих из «Наша Раша»?)

AI освистывать не хочется – всё путём: тут *такой* интеллект и нужен. А что касательно NPC, то, заигравшись, чувствуешь, что они обращаются лично к тебе, настолько осмыслено общение в игре. Но пройди с десяток раз мимо классно говорящего перса, и поймешь – он попугай еще тот.

Главный лозунг игры: не делай ничего сам, если есть, кому делегировать полномочия. Потому Оверлорд занимается фигней только в крайнем случае (приходится мышковать, чтобы собрать деньжат на новых миньонов, если подлый босс укатал всех старых) или с целью подразмяться и поразвлечься.

Секрет успеха наших слуг прост: кто нас радует больше всех? Домашние питомцы! Вот разработчики и слизали образ зубастиков с наших кошечек, собачек, попугайчиков, крокодило-тарантулов. Наши Хрюндели без раздумья кинутся вам на подмогу, или станут донорами ради пополнения здоровья с энергией для Вожака (*скупая мужская слеза*). Это трогательно. Авторы-подлецы играют нашими чувствами, как кролик крольчихой…

Повод 3. Улыбайте ваши лица!

Смех вреден – от него морщины и рот большой становится. Плюс, 5 минут смеха = стакан сметаны. Оно вам надо, эта сметана?

На самом деле, если бы не юмор – славяне бы уже вымерли. Как вымерла бы и игра Overlord. Юмор – это её ВСЁ! Без него – игра превратилась бы в упрощенный Fable, в бродилку-молотилку. Но одухотворяет игру неподражаемый стёб (атмосфера гонева была в свое время отлично продемонстрирована зомби-хохмой «Stubbs the Zombie»).

Шутейничество лучше пробирает, когда понимаешь, о чем речь. Потому лучше ждать локализацию, ибо напрягает – вдруг пропустишь какую шутку со своим «техническим английским со словарем». Но если не терпится – прокачайте скилл «английский» или запаситесь приятелем-англичанином. Вместе посмеетесь.

Более всего веселят наши подопечные: они анимированы, наверное, лучше самого Оверлорда (особенно смешит доставучий шут): смешно бегают, весло суетятся, деловито трудятся, самоотверженно сражаются. Наставник мудр и потешен, как мудрый дядя Сёма из Одессы – его поистине материнские чувства к миньонам и забота о Замке умиляют, как девочек котята.

Прикольным паровозом дудит в игре развлекалочка в виде тётки, которая начинает качать права (все правильно: кто что качает – кто скиллы, а кто и права).

Повод 4. Здесь вам что – Лувр, что ли?

Красивые игры – провокация! Всё идеальное мы собираем в рубрику «Ацтой»! Это – наш эталон! А Overlord? Совсем не похож. Где натянутые копеечные текстуры? Где анимация/ток-на-220? Где Дома-коробки и локации размером с ночной горшок? Где-где… В «Ацтое»! А в Overlord…

…великолепная игра красок, высокодетализированные локации (их немного, но они прелестны – зоны карликов-гномов, тусовка эльфов, халфлингистские угодия), новомодные эффекты, HDR, масса постэффектов, зрелищный огонь, потоки почти настоящей воды, масса растительности, анимация всего и вся, живое небо и уникальная способность устроить настоящий хаос на экране. За такое медали давать надо. Причем о фотореалистичности речь вообще не идет. Всё пародийно-мультоидное. Но милое настолько же, насколько и наглющее.

Иногда, даже незаметно, что кое-что да урезалось для дружбы с Xbox360. Что? Не заметили? Вот и я не скажу. Ладно, намекну. Видели, как Вожак не может перейти через мелкую ограду? Граница уровня… Невидимая стенка (preved, дружище!).

Но зато *избирательная* интерактивность веселит чрезвычайно: тут можно топором срубить стенку, чтобы удобнее куданить пробраться, а вон то поле горит, как бенгальский огонь, а в-о-он то бревно лучше убрать. И тогда наши рукастики (навали-и-сь!) скопом его тарабанят в сторону или колесо крутят – да мало ли в этом мире развлечений и квестовых действий предусмотрено?!

Вот нам надоело созерцать, как наши гремлины охотятся на животных и птиц (покатушки на овцах, это ChampionSheep Rally в их исполнении – просто Представление!), но дело нужное – деньги вам пригодятся. И только начинаешь скучать от одного геймплейного кусочка – на смену приходит новый! В итоге игра упакована полезным и увлекательным контентом под завязку, как мешок Деда Мороза, эксклюзивно обслуживающего лишь ОЧЕНЬ БОГАТЫХ детей.

Пролётная музыка до лампочки, хотя ухо в трубу не крутит. А вот озвучка… Ради такой озвучки мы и ставим «неуды» всем остальным играм. Такое богатство интонаций: и азарт наших грызунов, когда они кидаются за добычей, и щенячий восторг, когда они тащат своему ЛОРДУ добычу! Это надо слышать. И это – знак качества!

Действия озвучены не менее хорошо: горн звучно кличет зверей обратно, а когда кончился заряд для кастования магии огня – звук безнадежного чиркания спичкой (Чиркай-чиркай! – **Прим. спичечного завода имени Файрбола**)! И так далее в том же духе!

Управление удивило – в кои-то веки у приставочников были жалобы, а у PC-геймеров – нет! Геймпад иногда неудобен в плане одновременного руления Оверлордом и миньонами. Но после Devil May Cry 3 я с клавой-мышью неудобств практически не заметил.

По мультиплейеру буду краток: кооп и два режима противоборства (ничего особенного, но продлевает милое общение с игрой).

Маленький подленький повод №5 (причем, реально нешуточный).

Напоминалка: Дзинь-Дзинь! Не забудьте поставить патч! Во избежание «детской неожиданности» со стороны игры: 50/50 выскочит глюк, который сделает невозможным дальнейшее прохождение.

Чистый негатив – привязка системы сэйвов к порталам, что также неудобно. Причем, если до порталирования в Замок вы не добили босса – пишите письма: после возврата босс будет ждать вас как новый пряник.

Кроме того, внутриигровая карта – это проблема. Нам, как стратегам, нужен мощный инструмент, а не то, что сделали в игре.

Геймплей же, очень-очень редко, но иногда таки становится скучноват (15–20 часов только основного сюжета, а с побочными квестами – гораздо дольше). Наскучивает ненадолго. Но факт…

Ну и, наконец, авторы постеснялись сделать *две вещи*: сделать зло более ехидным, и побоялись грузить умы игроков задачками. В итоге ничего сложного в игре нет совсем. Только FUN! А ядреные квесты, ой, как не помешали бы, ой, как были бы к месту!

Вывод из поводов:

Кто повелся? И правда подумали, что перед вами представитель рубрики «Ацтой»? Как бы не так! Оверлорд и его свита сидят всей кучей на игровом троне в нововоссозданной Темной Башне и весело крутят дули остальным недотёпным примитивам, продающихся ~~многотысячным~~ поштучным тиражом. Шедевром века игру назвать не получается, а вот «шедеврик» – в самый раз. Игра уверенно торчит на балюстраде игр лета 2007 года, как красный флаг над павшим оплотом фашизма. Я всегда рад, когда авторам удается метко передать задуманное, без бормотания «а мы хотели, а мы думали…»!

Игра-издевательство, злобная и стеснительная комедия, не без придирок, но пропустить которую – кощунство! В ней почти всё стырено из других игр, но стырено с честью и удовлетворяет своей интерпретацией. Играть – легко и весело!

Может, вам и будет не смешно. Но нам и армиям геймеров во всем мире было очень даже весело. Чего и вам желаем!

«**Вердиктъ Вестника Правильныхъ Игрищъ**»: Ну и? Ждем особого приглашения?! Срочно искать! И шпилить как ненормальные! И ржать! ☺ Или хотя бы хихикать.

***

Блин! Придется бежать за чистящим средством – кореша залапали мне весь монитор, когда увидели этот происходящий на экране удалой бардак и начали тыкать в экран пальцами.

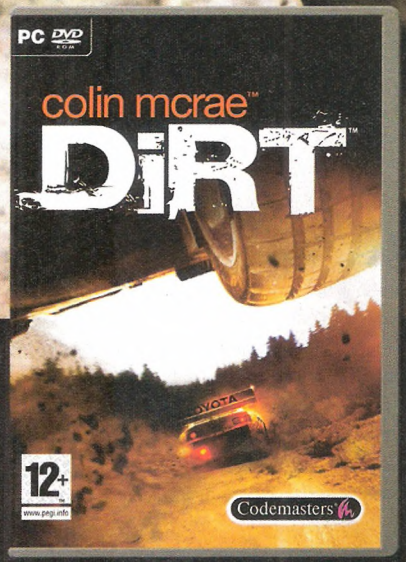
–=Napalm=–
и Лига Выдающихся Негодяев

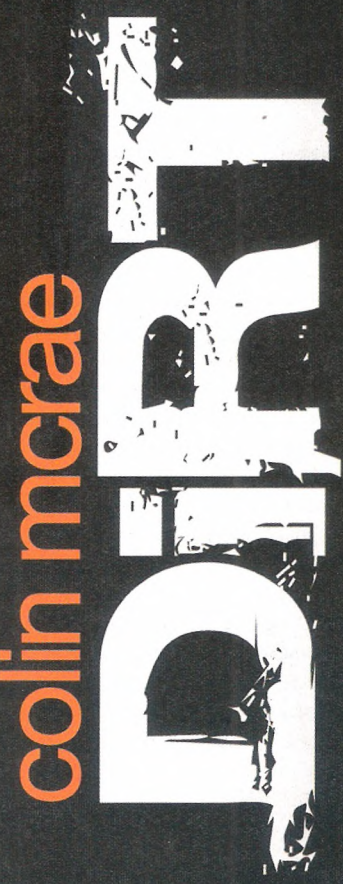
www.shpil.com

Colin McRae: DiRT
Автомобильный симулятор?
www.codemasters.com/dirt

Разработчик: Codemasters Studios
www.codemasters.com
Издатель: «Бука»
www.buka.ru

Системные требования:
Процессор: 3,0 ГГц
Память: 1024 (2048) Мб
Видео: 256 (512) Мб, поддержка DirectX 9.0c
Железные нервы, если у вас слабый комп ☺





«Много пыли...»

Кто бы сказал, что серию *Colin McRae Rally* ждет та же участь, что и *Need for Speed* – никогда бы не поверил! Ну не мог *Codemasters* поднять свои умелые ручки на святое, не мог! Однако поднял. В результате проделанного над сериалом эксперимента, кроме красивой графики и завлекающего, но уж очень примитивного и бессистемного режима карьеры, интересных находок и настоящего ралли в *DiRT* оказалось совсем немного.

Всем, кто до сих пор считал *CMR* лучшим симулятором авторалли, все-таки придется снять розовые очки и протереть запотевшие глазки, причем *DiRT* это сделает за вас сам! Игру с нетерпением ждали тысячи, нет, миллионы виртуальных автопилотов, но вместо верных друзей, прошедших с ним путь от дебюта первой части до места под солнцем, *Colin McRae Rally* предпочел толстый кошелек заокеанского геймера. А ему, как известно, не важно содержание, главное чтобы форма была аппетитная. Не хорошо отрываться от корней, но именно это сделали «мастера программного кода», на корню уничтожив мечту об идеальной игре и искоренив желание апгрейдить домашний компьютер. Оно и к лучшему, особенно накануне отпуска, ведь сэкономленные деньги можно потратить на отдых в какой-нибудь Турции, ни в чем себе не отказывая!

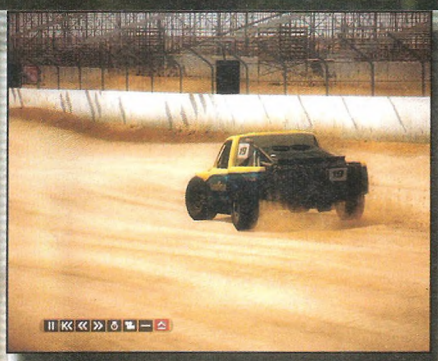
Вопрос или нивапрос, вот в чем вопрос!

Не вопрос, если бы не было предыдущих частей *CMR*, то *DiRT* заслужил бы только высокие оценки, однако чемпионское прошлое тайтла запрещает *Codemasters* опускаться так низко, преподнося нам совершенно иную игру. Вспомните *Carbon*, последнюю часть *Need for Speed*, в нем было все, что «хавает пипл», но от *NFS* не осталось ровным счетом ничего. Схожие чувства одолевают «моск» и при осмотре *DiRT*'а: вроде бы все задатки хорошей игры имеются, но на коробке нужно было написать *TOCA Race Driver 4* или *Cross Racing Championship 2*, а так получается, что бренд *CMR* нагло использовали в угоду прибыли. Ведь *CMR* купят только потому, что это *CMR*, также как Крепкого Орешка смотрят, потому что там Брюс, а новую *«Бэху семерку»* покупают, потому что это *пацанская* тачка.

Целых два года (а может и больше) было потрачено на создание нового игрового движка *Neon*, позволяющего сделать классную графику для *CMR*. Нужно признать, дяди и тети из *Codemasters* отлично справились со своей задачей. Солнце гармонично играет на дороге и поверхности автомобиля, трассы выглядят безупречно, а сами машины – просто верх совершенства. Гляньте на скриншоты, тут не нужно слов! Нем-

Для каждого профиля в DiRT ведется персональная статистика побед и проигрышей, максимальной скорости, пройденного пути и так далее...

Камера из кабины сделана на отлично, даже лучше, чем в CRC



А дорога? Что дорога? Куда она с колеи денется...

ного переборщили ребята с освещением, тем не менее, графика превосходна, все смотрится почти как в реальной жизни. С той лишь разницей, что в жизни, чтобы у вас перед глазами было 3–5 кадров в секунду, нужно изрядно хлебнуть или вкурить чего-то веселящее-тормозящего. Здесь же напитки не нужны, игра прекрасно тормозит на вполне серьезных компьютерах (*AMD Athlon 64 3000+/2048 ОЗУ/GF 6800GT 256 Мб*). Низкая производительность, правда, наблюдается лишь при максимальных и средних настройках графики. На минимуме *DiRT* ведет себя вполне прилично, да и смотрится тоже ничего. Тем не менее, ПК-версия определенно несбалансированна, а требования к системе очень высокие.

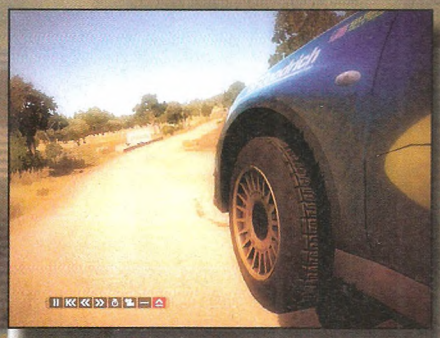
Будни спортивного карьериста: через звезды к терниям

Самый интересный и захватывающий режим в *DiRT* – карьера. На нем завязаны другие типы игры, к примеру, в чемпионатах доступны лишь те автомобили, что были куплены в карьере, так что у вас определенно есть стимул пройти ее до победного конца.

Более полусотни заездов переменчивы, как характер девушек: вы можете несколько гонок к ряду проехать на раллийном *Clio* по асфальту, затем пересесть на здоровенный «*КАМАЗ*» и отправиться на грязный трек, «вымощенный» землей, после чего вас ждет кольцевая гонка на багги. Учитывая, что машины в этой игре капризны и с характером, представьте, насколько интересно будет проходить карьеру! Сначала в одиночку на *Subaru* по асфальту, потом тесной колонной многотонных грузовиков по грязному треку, спрессовывая мокрый песок 22-дюймовой резиной и, чуток передохнув, опереться в твердое кресло кроссового внедорожника, вновь отправляясь в бой. Такое разнообразие, конечно же, постоянно подогревает интерес к гонкам. Да и открывающиеся новые автомобили мотивируют игрока на победу. Вот только порядок их открытия несколько удивил: скоростные *Lancer* и *Impreza* появляются намного раньше *Peugeot 307* и старого *Fiat* 80-х годов, а мощные кроссовые внедорожники – задолго до того, как вам дадут оседлать голый, сваренный из труб, багги-кар. Впрочем, судить за это не стоит, наверняка здесь упор был сделан не на класс и мощность автомобиля, а на его индивидуальность поведения на дороге и оригинальность для свойственных *CMR* машин в целом.

Редкий стритрейсер похвастается таким спойлером

Удобно, что если по каким-то причинам вам трудно справиться с треком, можно изменить уровень сложности, и хардкорный симулятор в один момент превратится в простенькую и незамысловатую аркаду. Но, играя на малых сложностях, готовьтесь к тому, что ваш бюджет будет минимальным. Так, пройдя гонку новичком на первом месте, вы получите столько же денег, сколько бы заплатили за третью позицию на более высокой сложности. Зачем нужны деньги? Правильнее было бы спросить другое: зачем их сюда насильно запихнули ребята из *Codemasters*? Постоянную необходимость покупать новые машины удовлетворить несложно, даже на невысокой сложности можно без проблем купить, по крайней мере, один автомобиль каждого класса. Модернизировать машины можно в гараже, правильно подстроив агрегаты, а вот новые запчасти покупать не придется просто потому, что их нет! Чтобы хоть как-то аргументировать наличие денег в *DiRT*, игра предлагает возможность покупать автомобили любой расцветки. Ну и еще можно для коллекции купить в гараж все машины всех классов. Если же вы не страдаете максимализмом, не стоит удивляться миллионным активам ближе к концу игры!



Lancer здесь еще предыдущего поколения

Есть надежда, что экономический кризис поправится новыми патчами, но уже появившаяся заплатка 1.1, увы, ничего не меняет.

Несмотря на некоторые непонятки, карьера дает отличную возможность реализовать себя на треке и почувствовать скорость. Особенно приятно, что мы катаемся не в одиночку, а вместе с оппонентами. Отлично сбалансированные заезды не перегибают палку: треки не затянуты, а, благодаря их разнообразию, геймплей не успевает наскучить. Карьера проходится на одном духу за один-два дня, а при желании ее можно пройти быстрее, но на малой сложности.

«re do si mu la to re», – слышится из кабины автомобилей DiRT

Признаться, прошлый *CMR*, впрочем, как и позапрошлый тоже был довольно близок к народу. В том смысле, что управление автомобилем старались не особо усложнять, реализовав лишь базовые особенности управления на спортивных участках да систему повреждений. Но *DiRT* в этом плане совсем обнаглел! Слухи о том, что игра будет просчитывать физику автомобиля для каждого колеса, то есть для четырех опорных точек, увы, остались лишь слухами. Даже на максимальной сложности действительно близки к реализму лишь раллийные автомобили, да и то, только потому, что они встречаются чаще других – в чемпионатах и одиночных раллийных соревнованиях. Машины по дороге не ездят, а скользят, иначе это не назовешь. Удержать управление можно даже на клавиатуре: не обязательно четко дозировать газ/тормоз и угол поворота руля, так что покупка последнего не обязательна. Ну разве таким должен быть симулятор езды на автомобилях? А как вам стайка большевесных многотонных «*КАМАЗов*», которая проносится на скорости 100 км/ч, потираясь боками друг о друга? А спортивный грузовик, на скорости 150–170 км/ч отлично справляющийся с заносом на городской дороге в один ряд? Нормально ли, что высокая сложность утрудняет геймлей не большим реализмом, а более скоростными противниками и большими шансами разбить автомобиль?

Вопросов много, ответов мало. Впрочем, не стоит горячиться с выводами, многие не любили прежние *CMR* именно за высокую сложность. Да и маркетологи не дураки: их задача состоит не в том, чтобы научить виртульного гонщика азам спортивной и качественной езды, а в том, чтобы продалось как можно больше копий игры. И с нею они справились очень даже неплохо, недовольные же могут обратить свои взгляды в сторону *Richard Burns Rally* или *Sega Rally Revo*.

ДТП, ДТП, я знаком с тобой уже

«Простое управление» отнюдь не означает, что вы прямо так сходу сможете сесть за руль заряженной *Renault Clio* и опередить по времени результаты лучших гонщиков. На большой скорости, знаете ли, разное может случиться. Вполне вероятно, что у вас отвалятся колеса на первом же повороте или разобьются все стекла, когда царапнетесь боком о бортик. Система повреждений действительно хороша: все гнется, мнется, отваливается и разбивается, при этом не только на вашей машине, но и на самом треке. Так, врезавшись в бордюр, вы его погнете, а встреча с кирпичной стенкой приведет к тому,

Городской Clio выбрался на природу

что та развалится на много-много маленьких кирпичиков.

Суровый краш-тест машины может закончиться довольно быстро, так же, как и в реальности – любой сильный удар может стать роковым и дальше автомобиль просто не поедет. Безусловно, столкновения отражаются и на поведении железного коня: традиционно машинка будет медленнее ездить, труднее входить в повороты или же постоянно пытаться вывернуть вправо/влево. Есть и более оригинальные поломки: к примеру, после вылета в кювет, машина заведется не сразу, а только через некоторое время. Разбитые стекла, оставшиеся на дороге двери и крылья, поврежденные части тела авто смотрятся весьма впечатляюще, но, по правде говоря, от *DiRT* ожидалось нечто более зрелищное и оригинальное, например, раллийный *FlatOut*. Хотя, сделай они супермегареалистичную систему повреждений с просчетом аварии во время столкновения, для игры понадобился бы 84-процессорный компьютер, такой, на котором играют дети инженеров *NASA*. Так что, не все так плохо, могло быть и хуже ☺!

Не хадытэ дэвушки в гараж, Там злой дядя чинит свой тягач

Огромнейшее количество лицензированных автомобилей в игре – еще одна фишка, которая, кроме режима карьеры, заслуживает пристального внимания. Все они смоделированы с любовью, бережно и аккуратно. Собранные из множества повреждаемых деталей, виртуальные машинки смотрятся весьма аппетитно. Жаль только, что некоторые из них уже устарели к моменту выхода игры. К примеру, раллийный вариант новой *Subaru Impreza* был представлен совсем недавно. Правда, после того, что японские дизайнеры сделали с этой машиной, на новую «*Субу*» не очень-то и хочется смотреть. Но вот созерцать новый, четвертый по счету *Clio* намного приятнее, чем смотреть на третье поколение этого французского малыша. Вышеупомянутый «*КАМАЗ*», багги, кроссовые внедорожники, суперскоростные грузовики и остальные машины также не отстают, все они выглядят на двенадцать. Да и управление передано довольно неплохо, правда, отличаются машины только поворачиваемостью, скоростью и ускорением, но ничего не поделаешь, целевая аудитория *DiRT*'а осваивать два разных класса авто в одной игре не собирается. А так они с уверенностью могут заявить, что являются мегакрутыми водилами и могут рулить и джипом, и грузовиком, и самокатом, и вагоном метро!

Твой папа был прав!

Естественно, в игре остались классические состязания по авторалли: национальный, европейский и международный чемпионаты. Но, по правде говоря, это уже не то, что было раньше. Безусловно, *DiRT* интересен сам по себе, его режим карьеры и разнообразие захватывает, однако это уже не тот *Colin McRae*, которого мы знали. Он изменился, вместо самого Колина за кадром слышен Трэвис Пастран и штурман, общающиеся с нами на сленге и не особо заморачивающиеся этикой общения, в стиле ведущих американских телешоу. В этом нет ничего плохого, это весело и забавно, игра получилась отличная, но немножко не такая, какой мы ее ждали.

Саныч

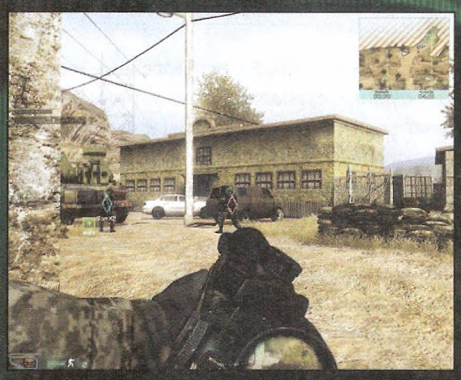
www.shpil.com

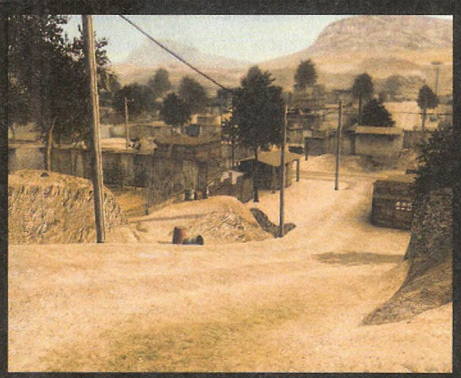
PC PS3 PSP WII X360

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Тактический шутер
ghostrecon.us.ubi.com/graw2

Разработчик: Red Storm Entertainment
www.redstorm.com
Издатель: Ubisoft
www.ubi.com
Издатель у нас: «Руссобит-М Украина»
www.russobit-m.com.ua

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
Память: 1024 Мб
Видео: 128 Мб





Знакомые все лица...

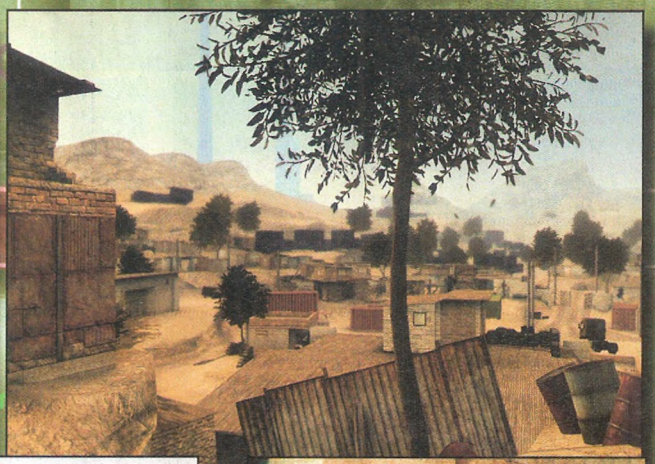
В игроматике есть аксиома: если в названии игры присутствует частица «Tom Clancy's», значит это «MegaGame». Опровергнуть ее практически невозможно, а формулы ее доказательства были изложены на наших страницах не один раз. Не верите точным наукам? Читайте подтверждение!

В прошлом году появился *Advanced Warfighter*, что приятно удивило поклонников *Ghost Recon*. Оно и не удивительно, ведь игры серии Tom Clancy's традиционно уникальны. *SplinterCell* славен стелс-режимом, *RainbowSix* – экшеном, а *GRAW* – тактикой и хардконостью. Первый *Advanced Warfighter* отлично себя зарекомендовал, а теперь настал черед еще раз показать, какой тактический шутер – лучший!

Митчелл, добро пожаловать на поле боя!

Как и прежде, мы действуем в лице Митчелла вместе с отрядом спецназовцев, на территории Мексики и, теперь уже, Техаса. Мелкий, незначительный конфликт, который мы решали в первой части игры, теперь стал более масштабным: разразилась самая настоящая гражданская война, исход которой, естественно, решим именно мы. Соответственным образом увеличились и масштабы конфликта. Если раньше нам нужно было уничтожить десяткок-другой врагов, да добраться до какой-нибудь контрольной точки, теперь все намного серьезнее, а количество отстрелянных нами врагов может дойти до сотни.

Миссии переполнены перестрелками и подмиссиями. Взорвать несколько танков, уничтожить патрульных, отправить к такой-то бабушке снайперов – всего лишь мелкая работенка на полчаса, дальше нас ждут более серьезные дела.



Учтите, что враг не дремлет, он постоянно «обрастает» новичками, подмога умным AI может вызываться несколько раз к ряду. Пройдя небольшой кусочек миссии, после автосохранения и перехода в новую часть миссии, не стоит удивляться тому, что в местах, где ранее было тихо-мирно, появились толпы новоиспеченных вражин, желающих вашей (и не только) смерти.

Традиционно для тактических шутеров, сейвиться у вас нет возможности, игра автоматически сохраняется по прохождении определенной части миссии. А проходить его можно очень даже долго и никто не гарантирует, что за несколько секунд до очередного автосейва, вас не снимет какой-нибудь неприметный снайпер. А еще игра может сохраниться в самый неподходящий момент и, загрузив ее, враги сразу откроют огонь на поражение. Такое, кстати, бывало не раз!

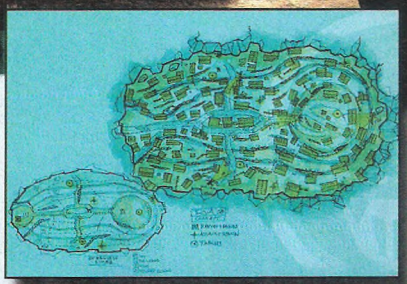
Тактические примочки

Как и в первом *Ghost Recon*, здесь вам, как главнокомандующему собственным небольшим отрядом, велено распоряжаться их жизнью. Так, можно отправить братьев по оружию на разведку: если «у той скалы» в них начнут стрелять, значит кто-то пасет эту точку. К чему же рисковать своей жизнью ☺. Однако такое расточительное отношение к однополчанам не приветствуется: их очень быстро прикончат, и придется действовать в одиночку. Намного лучше кнопкой [Tab] вызвать карту и четко распределить обязанности: кто куда бежит, кого убивает и так далее. Так и время сэкономите, и силы, да и миссию лучше пройдете – ведь намного лучше, когда ваша команда остается в целости и сохранности, нежели когда всех расстреливают на первых же минутах игры. Команды отдаются средней кнопкой мышки, все предельно просто и, в то же время, функционально. Удобно, что во второй части *GRAW* мы можем видеть, какие именно позиции займут воякi (или один воин, можно отдавать приказы одному солдату или всем сразу).

Еще одна тактическая примочка – возможность раздавать своим друзьям и дядьке Митчеллу оружие в самом начале миссии. Так что вы изначально можете выбирать стиль прохождения: хотите – вскиньте на плечи тяжелую, очень дальнобойную снайперку и зачищайте территорию незаметно, но долго. Если такое спокойствие не интересует – не вопрос, берите скорострельный автомат и вперед, в ближний бой. Но снайперов на вышках все равно придется зачистить, они мешают спокойно дышать, ходить, петь и болеть. Нужно сменить тактику? Резко сменилась ситуация и линия огня стала кривой? Заберите у первого попавшегося врага пушку, которая удовлетворит ваши запросы, и отправляйтесь снова в бой! То же можно сделать, если внезапно закончатся патроны, а такое вполне вероятно, ведь миссии теперь очень долгие, как на настоящей войне.

Как оно, в Мексике-то?

Отрадно, что картинка теперь не так сильно намылена, местный блум действительно похож на солнце, а не на глупый и ненужный эффект, а территории и вправду напоминают нечто из реальной жизни. Эффект присутствия очень силен: можно поверить, что все происходящее на экране – правда. А благодарить за это нужно не только красивую, как реальная жизнь, графику, так как до реальности ей еще далековато.



Атмосферу создает множество незначительных элементов, собранных воедино. Враги наши, солдаты противника, одеты по последней солдатской моде, их движения можно спутать с походкой и действиями настоящих людей, а тому, как они сгибаются после выстрелов, могут позавидовать многие погибшие на войне герои американских боевиков. Смотришь и удивляешься, как запрограммированная трехмерная модель вытворяет такое у тебя на мониторе. Подливают масла в огонь новостные репортажи на американских телеканалов: в перерывах между миссиями мы можем немного расслабиться и посмотреть видеоролики с участием реальных, настоящих людей, такие же, как показывают по настоящему телевизору. А через мгновение попадаешь в очередную миссию и понимаешь, что непосредственный участник показанных военных действий – именно ты. Именно ты спускаешься с вертолета на незнакомую территорию, именно ты изучаешь ее, убиваешь все местное, что шевелится, ходишь железной лестницей и слышишь, как подошва пуленепробиваемого ботинка стучит по ней, ползешь под колесами автомобиля и всаживаешь последнюю пулю в ногу вражеского солдата, понимая, что еще мгновение, и экран мог бы быть залитым красной жидкостью такой-то группы.

Как няня своих детей, вам предстоит оберегать солдат, отданных под ваше командование. Отряд хоть и состоит из взрослых дядек, ведут они себя, словно малые дети, то и дело норовят проявить самостоятельность, высунув нос на линию огня. Чтобы не возникало таких казусов, лучше сперва зачистить территорию от самого большого зла – снайперов и пулеметчиков, а с меньшим злом ополчане смогут справиться и сами. Правда, лично мне, для большей остроты ощущений, нравится действовать в одиночку. Но это уже кому как подходит.

А ты умен, блондинкас-мексиканос!

С первого взгляда на снайперов, патрульных и простых рядовых, блуждающих по территории местных поселков и горных постов, может показаться, что они ни чем не лучше блондинки, управляющей розовой машинкой с номером «ЗАЙА». Ходят себе, о чем-то мечтают, иногда смотрят на голую стену или просто сидят и отдыхают. Но в действии они намного проворней: стоит с высокой горы выстрелить из снайперской винтовки в одну из таких блондинок, как все они начнут шевелиться, словно стая некормленых муравьев в траве. В миг вычислят, кто и откуда стрелял, как зовут его любимую собачку, и какое вино он любит пить в данное время года. От того, за чем вы попробуете спрятаться, будут отскакивать искры, стоит только высунуться, надпись Game Over вам будет обеспечена. Так что лучше сменить позишин, но учтите, что враг уже не тот блондинкас, он трансформировался в солдатоса и очень вероятно, что в эту самую минуту с тыла к вам подберется какой-нибудь неумный самоубийца и попробует уничтожить вас. Но мы-то не пальцем деланы и, конечно, таких нездоровых личностей сразу же уничтожим, возможно, при помощи своей команды.

Как вы знаете, отряд Митчелла перед отправкой в Мексику, набрал в супермаркете много полезных устройств и частенько именно они помогут победить злых врагов. Без прибора ночного видения в пещерах Техаса делать нечего, без детальной карты местности о толковом планировании атаки можно забыть, ну а без детектора паразитов увидеть атакующего вас издали врага, помеченного красным ромбиком, не представляется возможным. Фантастика? Естественно, не без этого. Но это не умаляет сложности игры, хардкорной и порою невозможной, такой, которая заставляет снова и снова проходить сложные участки миссии, чтобы самому себе доказать, что «я все-таки могу!».

***

Очень редкие мультиплатформенные игры могут похвастать такой хорошей оптимизацией. Играя в *GRAW2*, трудно поверить, что она же вышла на PS3, PSP, X360 и пресловутую WII, а значит, задержка выхода игры на ПК вполне оправдана. Сравнивать *Advanced Warfighter* не с чем, потому как толковых тактических шутеров не про вторую мировую уже давно не появлялось. Ближайший возможный конкурент – грядущая *Call of Duty 4*, но до ее выхода еще далековато, думаю, за это время вы не раз пройдете *Ghost Recon*.

Саныч

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

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

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

«Ігроманія»

BIOSHOCK

ГЕНЕТИЧНО МОДИФІКОВАНИЙ ШУТЕР

http://games.1c.ru/bioshock
http://bioshockgame.com/

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

1С:Мультимедіа, Майкрософт гейм студіоз, Юбісофт, Фірма «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

PC PS2 GC XBOX

World in Conflict
кинематографическая военная WWIII-RTS
www.worldinconflict.com
и www.wic-game.ru

Разработчик: Sierra/Massive Entertainment
Издатель: Vivendi Games / Soft Club

Холодная война, Горячая война: 3 эпиграфа и 109 секунд молчания

Начать войну легко, а закончить трудно.

(Эразм Роттердамский)

Самый быстрый способ закончить войну – это потерпеть поражение.

(Д. Оруэлл)

Чтобы вести войну, нужны три вещи: деньги, деньги и еще раз деньги.

(Людовик XII)

Авторское intro:

Это будет буря в стакане.
Но стакан – с планету размером.
Ты увидишь войну на экране.
И приказ полетит офицерам.

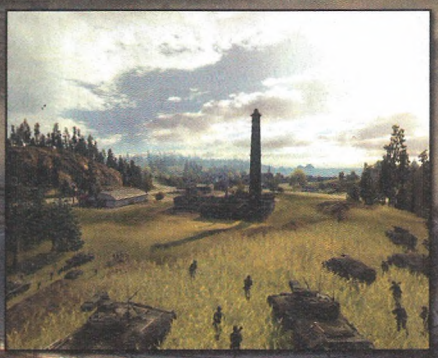
А ведь очень даже неплоха была серия игр Ground Control. Именно ее разработчики – Massive Entertainment – решили снова выйти один на один против машины игропроизводства с проектом World in Conflict, тут же приковавшим внимание всех стратегов, да и не только их. Акул бизнеса удивить сложно. И уж если большие боссы (NVIDIA) тепло отзываются о новостройке, то это или действительно new generation или просто PR-ход. ☺

Первый ролик, с которого началось мое знакомство с WiC, длился 1 минуту и 49 секунд. Этого хватило для временного ступора… И пускай бутон движка максимально распустится только на самых мощных компьютерах. Но это будет НЕЧТО!

Бонд… Ларри Бонд

Сюжет по сути своей отпугивает изначально. Неустанно злой СССР в конце 1980-х годов проапгрейдился так, что не выдержал собственной крутости и с полным безумия лицом кинулся сначала на Европу, затем на США, как голодная мышь на голландский (а значит, смешной…) сыр. При этом силы NATO (недавно объявленная авторами третья сторона, попавшая под раздачу в русско-американской войне) настигло западло – диверсанты отвлекли на себя их внимание, потому разорваться на два фронта и сразу же выступить на защиту стран Европы от ужасающих «красных» у Альянса не получается…

Впрочем, успокаивает тот факт, что за сценарий взялся известный за грани-



цей автор Larry Bond, можно даже сказать – идеолог «Холодной войны».

[Познавательная страничка]
Larry Bond – легендарный автор, адепт жанра «техно-триллер», уважающий высокие технологии. В соавторстве с не менее легендарным Томом Клэнси написал новеллу о Третьей Мировой – Red Storm Rising.

Поговаривают даже, что он – консультант правительства по прогнозам военной погоды на мировой арене.
[Отвал с познавательной странички]

Гонка технологий: Холодный Кулер Горячая видуха

Движок по кличке MassTech всегда был хорош, и теперь креатив авторов достиг вершины. Даже если в итоге игра не выбьется за рамки обычных военных стратегий (хотя на поверку геймплей и без поддержки крепок, как бицепс Шварценеггера), ее спасёт королевская графика со свободной поддержкой Direct X 9 и 10.

Итак, на максимальных настройках (комп за много $) игра выдаст голливудскую картинку! А возможность разрушения всего, что есть на карте, в корне развернет понятие о тактике. Разворотить ядерным взрывом в центре города огромный котлован, подорвать дом, легко выкосить лес, будто Ясь – конюшину, и многое другое – «все включено». Хотя не всё из обещанного в роликах разрушается, но пыль клубится и осколки летят. Зато немецкий истребитель-бомбардировщик, оставляющий за собой коврик из огня прямо на главной улице города – это шокогенное зрелище. Плюс чуть ли не микроскопный ☺ зум и вращение камеры на 360 градусов неЦельсия.

Игры патротов: подвластность и предопределенность

Тактический потенциал игры грандиозен и позволит проводить всевозможные маневры, маскировки, многоуровневое прикрытие и т.д.

Я вам больше скажу: суть геймплея не будет сводиться к зачистке уровня. Убьете всех врагов, придут новые подкрепления и все начнется снова. Цель в другом – захватить в пределах времени действия миссии контрольные пункты и не отдавать их врагу. Никакого строительства баз и сбора ресурсов – нафиг надо, это – война! **Настоящая и беспощадная**.

Повернем наши лица и обратим взор на сингл, который будет содержать полтора десятка миссий о трудной жизни американских военных лидеров, пытающихся хоть как-то остановить каток со стороны СССР.

Уже сейчас баланс игры как за СССР, так и за США – одна из главных забот разработчиков (кстати, предварительно, в сингле игрок – это отбивающиеся силы США, а в мультике это ограничение снято). СССР берет в основном количеством, а Запад – технологичностью войск.

Юниты выверяются по разделению на легкие, средние и тяжелые, а их виды снабжаются целым ворохом уникальных преимуществ и недостатков. Скажем, нельзя будет наделать себе армию тяжелых танков и пойти асфальтировать противника – самые убойные уберюниты будут стоить столько, что генерал, оставшись без штанов и с сухариками на завтрак, сможет собрать их максимум 2-3 штуки. Так что, комбинации из разных видов войск и разной «тяжести» юнитов – лучший рецепт от шеф-повара.

Вообще же, виды войск включают в себя: *пехоту* (самый уязвимый вид, но сидя в лесу или заняв дома – это страшная сила) и *броневойска*: танки, бронированные машины, *артиллерию* (удобно: сиди себе далеко и стреляй куда хош согласно данным разведки), *воздушные войска* – дорогие и хиленькие, но проворные вертолеты-самолеты (любимцы ракет «земля-воздух», по совместительству инфорраторы и носильщики бомб, бочек с напалмом, ракет с начинкой и прочей выпечки). Как видим, нужно будет вовсю использовать мышление, чтобы в конкретной ситуации использовать преимущества того или иного вида войск, прикрывать его недостатки, комбинировать (в том числе и с товарищами), а также использовать эти самые недостатки у врагов. Думаете, пустая фича? Как бы не так! Локации для сингла и командной игры разработаны так, что каждый раз тактику придется менять кардинально (ой, а куда делся вон тот большой лес, в котором пряталось наше войско?).

Нужно ли говорить о том, что авторы обещают «eat-you-alive»-AI, т.е. врагов, способных действовать сообща наилучшим образом, рвать на сигнальные флажки войска игрока в режиме «кишмиш ☺» (**skirmish** – игрок vs. компьютер).

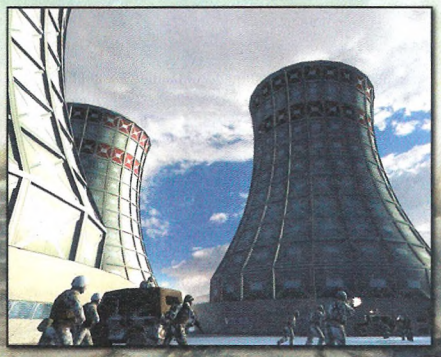
Более того, авторы планируют ввести режим для реальных полководцев: никаких разделений ролей – один лидер полностью контролирует сам всех своих юнитов.

Особенностью игры является безлимитный вызов подкрепления (эффектно доставляется грузовым самолетом) за счет бюджета соответствующих баллов, который, впрочем, пополняется обратно от уничтоженных юнитов. Такой явный антиреалистичный бред, внедренный, по словам авторов, для сохранения темпа и поддержания экшена в игре, компенсируется временными рамками. Да, вы могли бы хоть в течение 10 часов действовать экстенсивно, вызывая подкрепления. Но никто вам этих 10 часов не даст – миссии снабжены таймером! Гонка за временем тоже грузит, но хотя бы более приближена к реальности.

Еще одна заманухa – это т.н. *tactical aid*. За особые достижения в изощренной тактике игрокам начисляются бонусные очки. Их можно собрать, а при необходимости и перекинуть сетевом товарищу. В итоге, получаем преимущество,

Ожидаемая дата выхода: с учетом локализации – не ранее сентября 2007 года

www.shpil.com



способное развернуть ход битвы (эдакий джокер в рукаве): от бомбардировки и авианалетов под заказ до ядерных поцелуев во вражескую тыковку. Не знаю, ой не знаю: выглядит занятно, но имеет скрытую опасность перекособочивания баланса и геймплея!

Карты. Деньги. 100 стволов

Боевые арены расположены и в США, и в Европе, и в России (Но-но! Руки прочь! ☹)

По словам разработчиков, они подходят к картам как к главным персонажам игры, посему требования к ним выдвигаются предельно жесткие – глубина проработки, собственная история и т.д. Входя на цветущие поля, блистающие города в начале раунда и заканчивая игру на дымящихся руинах и перекопанных землях, придется о многом поразмыслить... Плюс не *рандомно*, а *осмысленно меняющиеся карты* – это свежий ветер для застоявшегося жанра стратегий.

Все карты сингла перекочуют в мультик, который, впрочем, будет иметь в загашнике ряд эксклюзивных мультикарт (это чтоб игрокам не вздумалось сосредоточиться только на оффлайне).

Примеров карт уже сейчас довольно много: есть русские карты для режима «доминация», скажем – шахта, окруженная холмами, с лесами – хорошим прикрытием для пехоты, или снежно-ледовая карта. Или, к примеру, европейские assault-карты, подразумевающие захват стратегических точек, после чего стороны меняются местами (интересно, однако!).

Вот тут могут хорошо забаррикадироваться пехотинцы, а сюда затруднен подход танков. Или вот – длинная и узкая карта на побережье, радость для тяжелой артиллерии. Карты на магистралях, битвы на дамбах, перестрелки через речку. А открытые карты больших полей и сельхозугодий тяжелы для всех видов войск: открытые пространства более склоняют к атакам, чем к оборонительным действиям (просто-напросто негде укрепиться и спрятаться).

На некоторых картах нужно проводить масштабные атаки, а на других наносить точечные удары. Есть карты, на которых только грамотно сформированное комбинированное войско сможет победить, а есть такие, которые проще брать лобовой атакой тяжелой техники.

Канонада мультисингла

В сетевой игре (не один на один, а команда на команду – эдакий чайный сервиз на 16 персон) не будет ограничения на время подключения. Игроки, как в Кваке, смогут законнектиться в любой момент игры, и присоединиться к любой из сторон (Чип и Дейл спешат на помощь) в любой роли и специализации (что-то новенькое!).

Хорошо и то, что не придется морочиться с менеджментом муравьишек-юнитов, как это обычно приходится делать в стратегиях. А встроенная поддержка голосового чата обеспечит не только дополнительный вокзал веселья, но и подаст очень много полезной информации для принятия важных решений.

Уже сейчас мыслители на тему: «Что ж это будет такое?» образно говорят, что игра выглядит, как RTS-инкарнация игр когорты Battlefield. Ну что ж – недурно!

Miscellaneous Facts

#1. Игру уже включили как дисциплину в киберчемпионат CPL 2007 World Tour, а это значит, что имя World in Conflict уже прогремело в мире!

#2. Авторы с целью обеспечения своей игре места в вечности обещают дать возможность мод-мэйкерства. Отлично!

#3. И на закуску прикол – в коробку подарочного издания игры войдет шматок «справжньої» Берлинской стены. Как говорил тов. Булдаков в «Особенностях национальной охоты»: «Ну, вы, блин, даете!»

[Вердикт/в/режиме/ожидания]: моя свинья-копилка обливается холодным потом, и всё время норовит спрятаться под шкаф, ведь скоро в ее фарфоровый пятачок с разгону въедет мой тяжелый ботинок. Почему? Да просто WiC – одна из буквально пары-тройки игр, которая может сподвигнуть меня, как и многих других уважающих себя игроков, на апгрейд компьютера.

Обезмолвливающая графика, полностью разрушаемый мир, глубоко проработанный мультиплеер и монолитный сингл-режим, широкая амплитуда применения гибкой тактики – это ли не повод ждать игру? А? Я вас спрашиваю! ;-)

Всё! Моем руки от пороха и военной пыли – холодной и горячей водой.

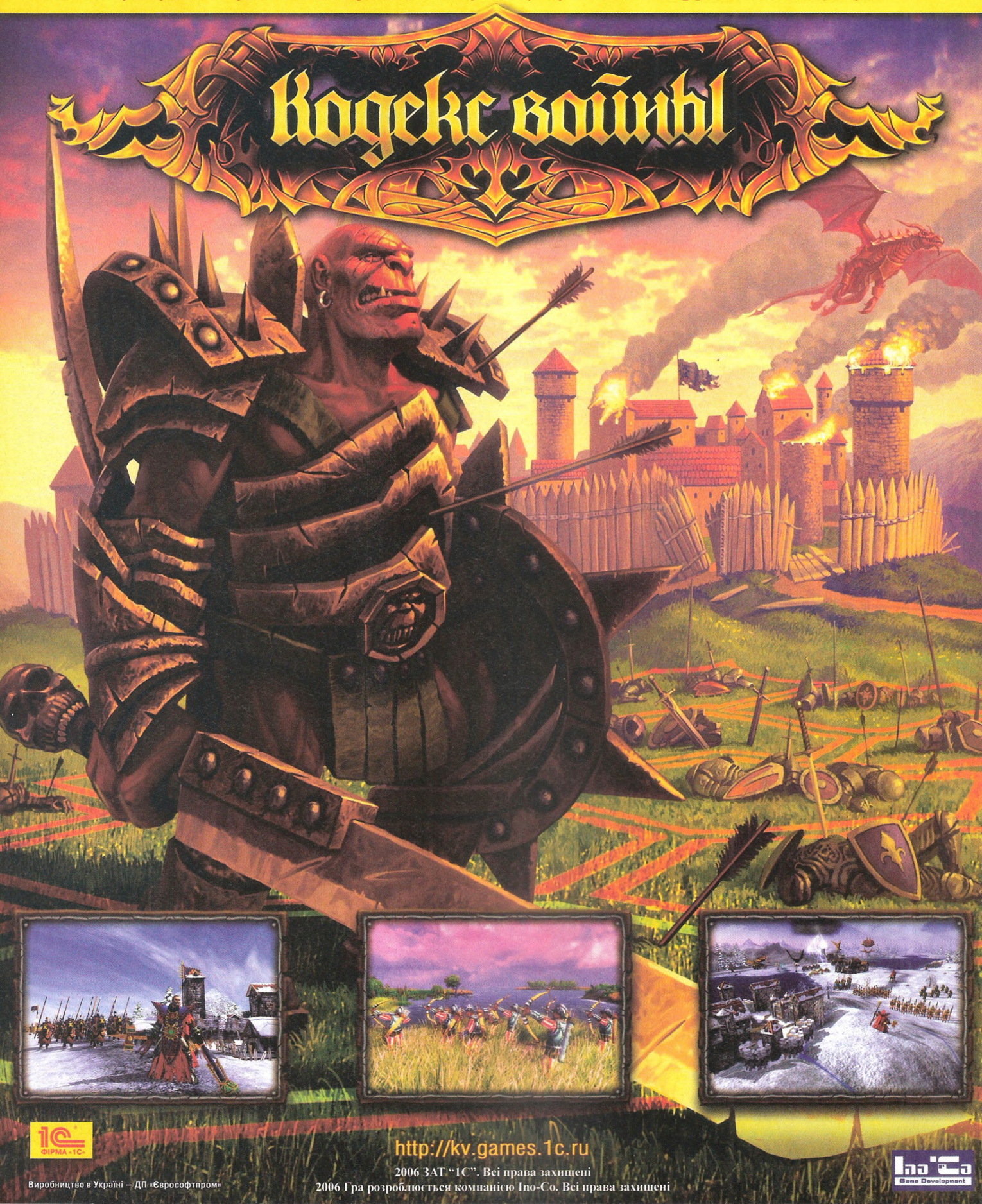
Война окончена! Всем спасибо! Все свободны!

-= Napalm=-
как средство уничтожения

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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



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

2006 ЗАТ "1С". Всі права захищені
2006 Гра розроблюється компанією Ino-Co. Всі права захищені

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

PC PS3 GC X360

Haze
FPS/cyberpunk/action
www.hazegame.com

Разработчик: Free Radical Design
Издатель: UbiSoft

HAZE

Побочные эффекты нектаротерапии.

Или как выветрить туман из головы?

У будущего есть одна особенность:
стоит только в него заглянуть, как оно
тут же меняется, потому что ты его видел.
А это меняет всё остальное!

из кинофильма NEXT

[Intro movie – Медведь Виталька звонит Винни-Пуху]:

– Алло! Винни! У тебя безлимитка? Перезвони мне!
(Винни перезванивает со своего Vertu, прямо из лимузина)
– Ну?
– Слушай, Винни! Дон Винченцо! Что ты там пыхтел-кряхтел-сопел про неправильных пчёл и неправильный мёд? Это у нас тут пчёлы дикие! И еще вместо мёда – нектар! И от него плющит...

Глава1. Где же те цветы растут, что такой нектар дают?

А-а-а, так это те самые ребята, которые TimeSplitters зачудили? Ну что ж, значит, котелок у них варит неплохо!

Сценарий новой нахальной игры Haze (один из переводов слова – «туман в голове») ничего нового не предлагает, хотя и несколько интригует. Он призван обеспечить идеализацию одухотворения геймплея. Поэтому ему совсем не обязательно уподобляться творениям Чака Поланика или Ирвина Уэлша (хотя общая тема тут светит ☺). В общем, расклад таков: государство отказывается от централизованного управления армией, передав (на свою голову) бразды правления крупным компаниям. Мега-корпорация Mantel Global Industries прибрала к рукам все жизненные сферы в мире будущего (середина 21 века), но главной ее специализацией являются разработки в области оружия и экспериментальных препаратов. Один из таких чудо-препаратов – нектар, вещество, позволяющее воинам *частной армии* Мантэл расширять боевые способности и нивелировать повреждения. Частной армии? Да, частной! А вы как думали? Такая власть и без армии? Как говорили КВНщики от имени Билла Гейтса: «Да! Летал! На своем *собственном* самолете! В свою *собственную* Молдавию!»

И это не просто сюжетные шорохи, именно на играх с этой «кислотой» и построен геймплей. Итак, какие преимущества дает эта микстурка, подающаяся из баллона за спиной в защитную маску солдата?

1. **Nectar Focus** – облегчает поиск и прицеливание во врага.

2. **Nectar Foresight** – понравится тем, кого «впёр» фильм «Пророк» (Next) с Николасом Кейджем. Это – предвидение опасности. Например, враг кинул гранату. За пару секунд до взрыва игрок видит призрачную взрывную волну – есть мгновение, чтобы спастись!

3. **Nectar Perception** – обостряет восприятие, помогает справиться с оравой противников.

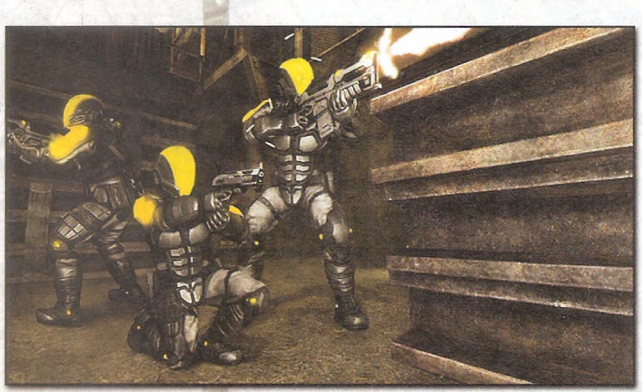
4. **Melee Blast** – подскок способностей в ближнем бою.

Но! Внимание! Attention! Caution! Еще больше в геймплее будет использован фактор передозировки: при чрезмерном увлечении нектаром возникает потеря ориентации и эффект берсерка – солдат без разбору начинает валить и своих, и чужих. А представьте, если не вы, а ваши напарники (или AI) ужрётся нектаром?! Как поступить: пристрелить эту загнанную лошадь, чтобы всех не положил, или дождаться, пока его попустит? Дилемма... Да и враг (смышленый, зараза, с хорошо развитыми навыками укрытия и маскировки) будет норовить использовать ваш нектар против вас: то в бак стрельнет, то утечку сделает, опять же для передозы...

Часть 2. Наша армия сильна, охраняет мир она

Пчёлки-воины Мантэла хороши боевым трудолюбием. Их любимый питомец, вероятно, таки да: пчёлы. Или же Пчёла, Космос, Саша Белый. Ну, вы поняли... ☺

Взгляните на стиль их экипировки: желто-черная раскраска и стилизация эле-



Мировой релиз: на PS3 – 23.11.2007, на PC и Xbox 360 – 30.11.2007 (без учета форс-мажора)

www.shpil.com

ментов костюма и брони под соты (а может – это у них сотовые телефоны такие? ☺) А еще – оружие, инструменты, техника и транспорт самого высшего качества (фирма-то богатая).

Кстати, из роликов видны не только наряды. Так, повествование ведется от имени Шейна Карпентера, 2023 года рождения (прям досье какое-то). *Вот* он маленький. *Вот* военная трагедия его семьи. *Вот* он в армии Мантела. *Вот* на них нападает невероятно проворный парняга с эмблемой руки на груди. Всех месит и сваливает. Намек за кадром – мол, так всё и началось...

Разузнав подробности, я вам скажу вот что. Парень с эмблемой *руки* – член партизанского повстанческого движения «The Promise Hand» («Рука обещания» ☺☹). Именно это бандформирование и заставит Мантэл кинуть свою армию в глубинку Южной Америки на борьбу с ними. И начнётся! Зачистки, борьба в разных уголках земли с группировками, их лидерами, ставшими на пути Корпорации.

В итоге окажется, что в войне нет полюсов, черного и белого, есть просто *разные* точки зрения *разных* сторон...

Часть 3. Мир непрост, совсем непрост (из советского шлягера)

Что касается технической части игры, в том числе технологии Disparity Rendering System, то заявлено, что игрок не будет испытывать неудобств с подзагрузкой, а мир един и не разделен на уровни (только не еще один Xenus, нет!), и даже во время сюжетных вставок геймер не будет терять контроль над героем, как в Халфе, когда с тобой разговаривают, а ты носишься вокруг говорящего и размахиваешь ломиком. ☺ Этот прием даже назвали «always in control». На пару с ощущением себя частью миниотряда он призван погрузить игрока глубже в геймплей. Куда ни глянь, авторы заметно стараются, чтобы каждый элемент затягивал игрока без остатка! Похвально.

Да, дневники разработчиков не расписывают прелести игры с таким бурным восхищением, как сам Крис Тэйлор рассказывал о *своем* Supreme Commander, но тем не менее...

Первый взгляд на ролик (пока еще не знаком с игровыми замесами) слегка разочаровывает – от проекта такого уровня хочется большего. Цветастые яркие фигурки, расстрельное катание на боевых маФынках (бронированные багги L-48 – красота для мультиплейера) по минным полям и сила предвидения, предсказывающая, куда упадет через секунду та или иная глыба.

Кроме багги, игра может похвастаться другим стильным транспортом, таким как, скажем, бронегрузовик для перевозки личного состава или футуристическая вертушка X-79.

Плюс беготня с пушкой в руках (хотя, надо сказать, анимировано оружие в движении и действии неплохо, даже, якобы, с учетом его веса).

Графика сочная, как вареник с вишней: и джунгли, и заводские помещения, и город, а здание Главного Штаба Мантэл – просто ужасающий бастион. Проработка освещенных и затемненных локаций тоже захватывает. Анимация качественная, а раненный враг издает крик, реально исполненный болью...

И все равно: это очень сильно напоминает стиль Crysis, при этом сильно поигрывая ему в визуализации. Грубо говоря, «максимум» Хэйза сейчас выглядит как «среднее», а то и ниже Crysis'a.

Мультиплейер обещает настоящий карнавал, хотя кроме кооппрохождения на 4 участников, assault и deathmatch, об остальном авторы хитро умалчивают.

И всё же, когда познаешь описанные фишки геймплея подробнее, то смотришь на игру несколько иначе и думаешь «Должно получиться получше, чем #пересічний# шутер!»

Я слышал мнение, что Хэйз – типа «убийца Halo». Братья и сестры, что там убивать-то в этом Хало? Да, раньше это было просто супер! Без обид, но до выхода 3-й его части, мое официальное мнение: «Времена Хало прошли!»

Кстати, ни в одном из упоминаний о Haze я не нашел ее причисления к киберпанк движению. А зря – ведь всякого рода имплантанты, бустеры, оптимизаторы боя, мегакорпорации, убертехника, атмосфера наконец, – это как раз оно самое и есть! Ну что ж, буду считать, что я первый догадался о принадлежности Хэйз, даже если это и не так. ☺

Ну, так как? «Туман в голове» – подходящее название? А главное, свежее – не то, что уже заколебавшие – «force, squad, warrior» и т.д. и т.п.

***

Человека всегда интересовало будущее.

Вердикт: выйдет – не проигнорируем.

***

– Haze... Хэйз... Хэ-зэ...Х.з. (Сокр. – «Хто знає»)... Хто знає, що воно вийде врешті-решт за гра... Бу-бу-бу... Бе-ме...
– Эй! Виталька, хватит варнякать! Опять нектаром укушался? Кому и пиво – нектар.

–= Napalm=–
и ведущий эксперт
по загадочному мёду
Медведь Виталька

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДИА

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

XIII ВЕК
Слава или смерть

Слава чи смерть

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

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", 13 сторіччя, Юникорн Геймз.

PC PS3 GC XBOX

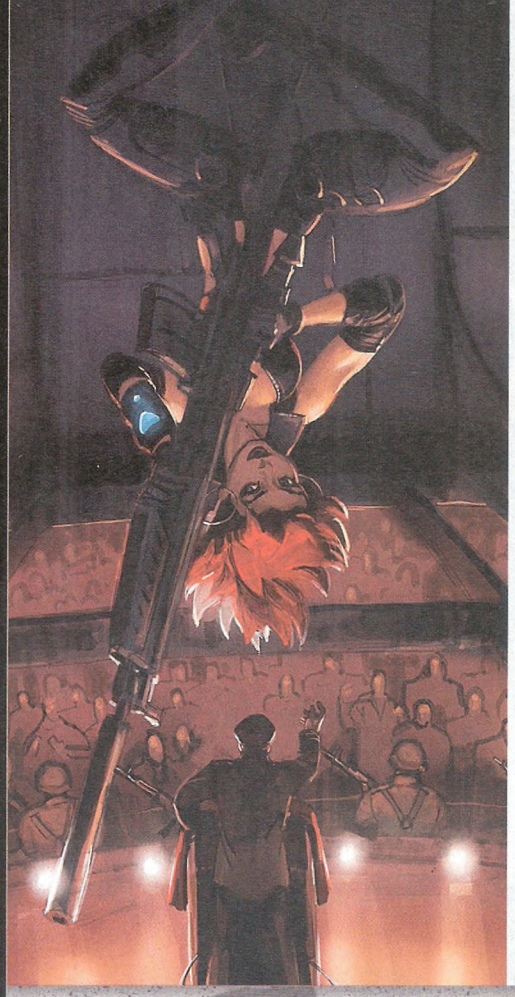
The Agency
MMORPG/FPS/пародия
theagency.station.sony.com

Разработчик: Sony Online Entertainment
Издатель: Sony Online Entertainment

Подвижное агентство недвижимости, или Шпионские страсти-здрасьти!

Меньше знаешь – крепче спишь!

the agency



Тихо… Тссс! Сегодня из Центра пришла шифровка, закодированная идиотским текстом. Да тихо там, на галерке! Палимся!

Ниже дается оригинальный текст, декодированный в скобках.

Прочтите и сожгите, а лучше и не читайте даже. ☺

***

Шапка пошла к бабке. {Что в переводе означает: что ни день, то новости. Новое корпоративное творение хозяев бренда Play Station – это потенциально увлекательный симбиоз шпионского голливудского боевика, шутера и Интернет-ролевухи.

Проект намерен всячески обыгрывать тему высоких технологий, забав со всяческими гаджетами, выполнения заданий, напрямую подразумевающих использование high-tec и прокачку с целью еще большего повышения уровня своей оснащенности, а также улучшение шпионских качеств. При этом, разнообразия действу добавит объединение игроков в «кружки по интересам aka ОчУмелые ручки», более известные MMO-геймерам, как кланы.}

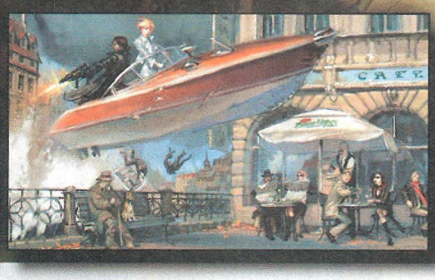
Две катушки в чумайдане. {Дешифрация: сюжетно-сценарное разгильдяйство вертится вокруг разборок между двумя противниками – конкурирующими spy-фирмами: **PARAGON** – брутальными разрушителями и **UNITE** – идеальными stealth-silent-assassin-профессионалами. Подключаясь к игре, геймер выбирает фракцию и приступает к делу. Затем он может попробовать завязать и открыть своё дельце, но мы-то с вами знаем, чем заканчиваются попытки бросить или «кинуть»…}

Йойо – цацка на веревке. {Что касается геймплея – «цацки на веревке», то геймеру заняться будет чем: локации, на которых в данное время проходит непосредственное действо, вмещают ограниченное число игроков. То есть вместо публичного мира, куда вхож всякий в MMO-играх, для игрока с командой отделяется участок мира the Agency. И открывается раздолье по использованию мощи игрового потенциала. Стреляй, используй снайперку, вызывай на подмогу транспорт, балуйся возможностью не только безнаказанного, но и всячески поощряемого PvP. Выполнил задание – получи мани-мани, бонус, апгрейд. Да, и не забудь подобрать дроп из врагов.

Но не стоит пугаться закрытых мест. Будет, конечно же, общий (и изменяемый!) мир, где игроки смогут пообщаться, заняться решением организационных вопросов своей банды, поучаствовать в мини-играх. Ожидается, что такими локациями станут виртуальные образы живописных городов (в ролике мелькала Прага), а также зоны в Центральной Америке и Восточной Азии.

Среди микролокаций замечен также ночной клуб (новая мода на танцульки в играх).

Ты кто? Шпион в пальто. Руки вверх! {Классификация игроков идёт по классо-



раздельному принципу: «Ты – это то, что ты носишь» – воин (Combat), специалист по взлому, healer, (оба входят в Support) и *сама шпионская агентура* (Stealth).

Взаимодействие игроков построено не только на конкуренции и кросс-платформенных поединках, но и на сотрудничестве. Так, в игре предусмотрено получение под свое крыло персонажа, который будет подобно добрым умельцам из WoW клепать для нас суперпредметы, мегаоружие и прочие полезные агрегаты. Например, супершпионскую машину, как у Фантомаса. Специализаций будет немало, поэтому бартер и торговля обеспечены. Но дружба-дружбой, а денежки врозь. По большому счету, задача игроков в игре – всю свою братию сделать преобладающей компанией. Поэтому возня за раздел территорий и за господство в 3d-вселенной – несущий элемент игры!}

Гляжу в озера синие, а там Лох-Несский пень. { Авторы в демоматериалах показали движок и даже парочку героев – Gavin Eissen и Cassie Nova.

Графика игры весьма специфична, без ультрадетализации. Эта мультяшная стилизация, как ни странно, пропитана духом легендарного No One Lives Forever. А героиня, мотающаяся с грацией Женщины-Кошки по локациям, навевает мысль о Кэйт Арчер и Blood Rayne одновременно...

Очень прикольная анимация! Мы видели веселую сценку, когда эта самая женщина-кошка спасает заложника, и тут врывается парагоновец и всё портит своим #слон-в-посудной-лавке#-безобразным стилем боя. Догадались, чем еще будет знаменательна игра? Юмором – весьма непривычным элементом для MMO-игр!

Ключевые экшенные сцены (т.н. Agency Moments) будут подаваться с эффектностью блокбастера, т.е. берется какой-то из голливудских финтов: стрельба на карусели вокруг себя из пулемета, взрыв от одного меткого выстрела, матричные уходы и пробежки между снующим транспортом, сбивание джипом вертушки, вынос из огня пострадавших и т.д. Или, к примеру, взрывоопасные «пэрэгоны» на джипах со злобным литовским (а есть такие?!) кланом The Bones. Вот это всё и подается эффектно пред изумленные очи публики прям в игре. Причем за красивость исполнения игрок получит бонус.

Интерфейс неперегружен: слева показатели оружия, приспособлений, выше – показатели соратников, справа – оружие, броня и другие вспомогательные данные.}

***

Вердикт: любителям онлайн-игр – в срочном порядке заинтересоваться и ждать релиза! ☺

***

Расшифровывал секретные глупости Великий Знаток тайнописи и криптографии Мистер Мед.Вит.

-= Napalm=-
и засекреченный М#д##дь В#т##ь#а

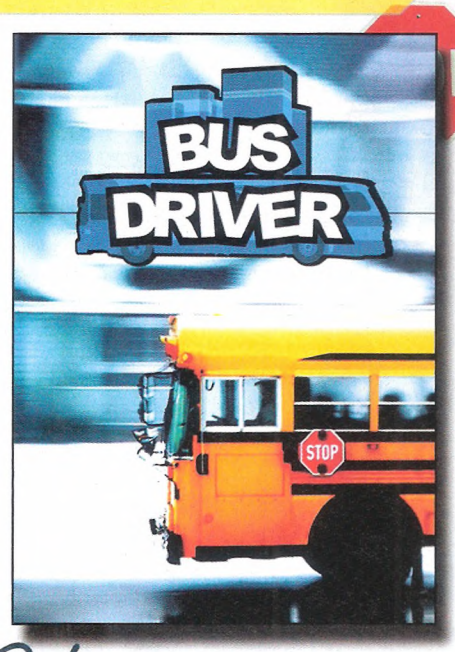
Ожидаемая дата выхода: top secret: 2##8 год ☺

www.shpil.com

Bus Driver
Аркада
www.busdrivergame.com

Разработчик: SCS Software
www.scssoft.com
Издатель: «Акелла»
www.akella.ru

Системные требования:
Процессор: 1,2 ГГц
Память: 256 Мб
Видео: 32 Мб



Нормально ехать нельзя нарушать*

На просьбу охарактеризовать автобус тремя фразами, большинство из опрошенных нами 2937528 человек ответили приблизительно следующее:

- ✓ *Давка с пассажирами, злые пенсионеры, недоразвитые контроллеры.*
- ✓ *Что такое автобус?*
- ✓ *Проехать зайцем, занять свободное место, остаться незамеченным.*
- ✓ *Резко тормозит, не там тормозит, тормозит по жизни.*
- ✓ *Окно в водительскую кабину, смотреть на дорогу, хочу за руль.*

В свою очередь, 6184 водителя автобусов свою работу характеризуют так:

- ✓ *Рано вставать, таксисты [censored], пассажиры [censored].*
- ✓ *Что такое автобус?*
- ✓ *Мэр мало платит, хочу новый автобус, все время что-то скрипит.*
- ✓ *Люблю крутить руль, люблю свой город, люблю всех пассажиров.*

А что есть автобус для вас?

Bus Driver сделан для тех, у кого автобусы вызывают только положительные эмоции. Потому что люди, не питающие светлых чувств к этим четырехколесным переросткам, не смогут адекватно воспринимать творение SCS Software. Откуда такой негативный настрой, спросите вы. Дело в том, что в этой игре нет почти ничего, что дало бы нам право ставить ей хорошие оценки. Посредственная графика начала 90-х (скрины мы не поставили спецом – они не интересные), озвучка как в Java-играх для мобилы, убогая физика, повторяющиеся трассы… Скажите, ну что здесь может привлечь современного геймера?

А в это время те, кто хоть один раз играл в BD, задаются другими вопросами: что заставляет нас вновь и вновь возвращаться в игру, чтобы пройти ее до конца? Какая невидимая сила не дает нам пустить в действие uninstall? Почему оценки игроков на сайтах интернет-изданий в два-три раза превышают оные от авторитетных редакторов? Ответ на все эти вопросы один: это геймплей. Именно захватывающим геймплеем игра соблазняет аккуратных водителей пройти ее на одном духу.

Что общего между хорошей аркадой и автобусом?

Водители автобусов и создатели Bus Driver умеют соблюдать дистанцию, а значит – знают меру! Игра не заставляет нас вникать в суть происходящего слишком глубоко. Здесь всего понемножку: задания не затянуты, правила дорожного движения – только основные, автобусов немного, но их разнообразия хватает, саму же игру при желании можно

*где будет стоять запятая – выбор за тобой, дорогой читатель!

пройти за несколько часов. То есть, нет ничего, что будет вас хотя бы немного напрягать. Просто играйте, просто катайтесь, просто получайте удовольствие.

Фигасе! Я управляю автобусом!!!

Погружаясь в будни шофера, не забудьте выучить три-четыре правила дорожного движения, обставить компьютер едой и надеть костюм с галстуком. Или хотя бы галстук. Выезжаем из парка, притормаживаем у первой остановки, аккуратно ставим железного переростка и ждем, пока пассажиры зайдут внутрь. Они еще не знают, что ожидает их впереди!

А варианты могут быть самыми разными. Водитель виртуального «бусика» волен распоряжаться их судьбой как его душе угодно. К примеру, можно на скорости 100 км/ч въехать в бетонную стену, проверить на прочность городской трафик, сбить все светофоры в городе или без комплексов прокатиться по встречной. Но знайте, что виртуальные passengers от таких действий расстроятся и начнут плакать. Это касается всех, кроме тюремщиков. Их же наоборот мегапрет, когда вы на скорости сносите городские столбы и патрульные автомобили. А вот, когда соблюдаете все правила дорожного движения, люди в полосатых купальниках наоборот расстроятся и, опять же, начнут плакать. Настроение пассажиров видно в игровом меню, там же значится количество тех, кто хочет выйти на следующей остановке (интересно, что с психом-водителем на уроки многие школьники могут так и не доехать), очки и сам автобус, позиция камеры по отношению к которому неизменна.

Естественно, что за аварии никто не собирается вас гладить по головке. В качестве наказания, водителя штрафуют снятием заветных очков. И если таковых окажется слишком мало, придется все проходить заново. Возможно, несколько раз. В то же время компьютерный мозг любит правильных парней и за толковое пользование поворотами, светофорами и прочими проездами перекрестков, вам добавляются бонусные очки. Набрать нужное для перехода в следующий уровень, количество очков несложно, но намного интереснее снова и снова опережать свой результат. Как и в других казуальных играх.

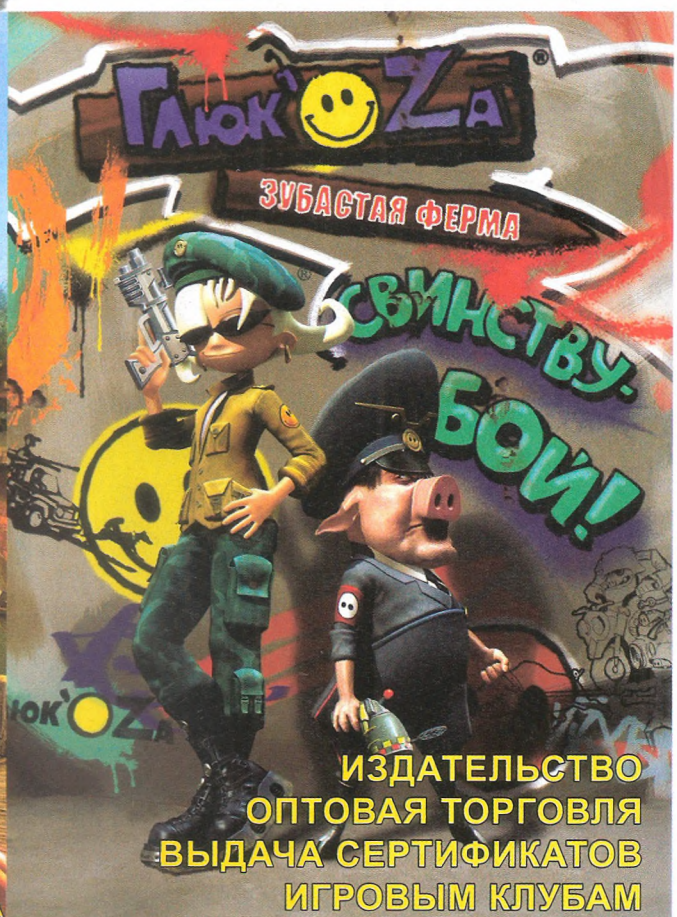
Определенный вердикт для Bus Driver вынести нельзя, потому что это только личное мнение, к тому же, вполне очевидно, что многие могут с ним не согласиться. Поэтому мы решили поступать последовательно и завершим статью тем, чем она и начиналась, – очередным опросом.

Несколько опрошенных игроков высказали свое мнение о Bus Driver:

- ☑ *Посредственная графика, никакой физики, сплошная химия.*
- ☑ *Гламурная коробочка от диска, прикольная круглая штука внутри, что такое автобус?*
- ☑ *Классный геймплей, приятная музыка, отлично проведенное время!*

Саныч

Управление: 7
Озвучка: 9
Графика: 5
Геймплей: 8
Оценка: 7



Loki
Action/RPG
www.loki-game.com

Разработчик: Cyanide Studious
www.cyanide-studio.com
Издатель: Focus Home Interactive
www.focus-home.com
Издатель у нас: «Акелла»
www.akella.com

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 3,0 ГГц
Оперативная память: 1024 Мб
Видео: 512 Мб (DX 9.0c)

Хотели как лучше, а получилось Loki...

...«Команда разработчиков, создавшая абсолютно сумасшедший симулятор фэнтезийного американского футбола League of Chaos, снова в деле...»

...«Мир, для создания которого использовались мифы и легенды греков, ацтеков, скандинавов и египтян...»

...«Четыре разных персонажа – четыре разные сюжетные линии...»

...«Генерация окружения, амуниции и оппонентов – при повторном прохождении вы не увидите ничего старого...»

...«Великолепная графика, поддерживающая все современные навороты...»

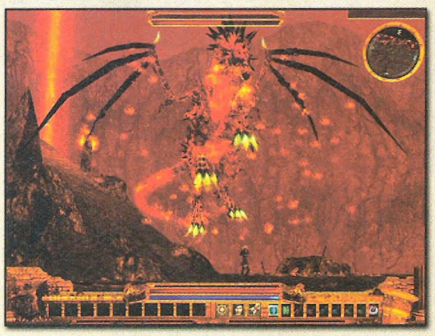
Что тут говорить, грамотный пиар – великая вещь.

Ролевая игра, в которой воедино собраны мифы и легенды великих народов древности (ацтеков, египтян, греков и скандинавов) – это отличная задумка и, толково ею воспользовавшись, можно было бы сделать классную игру! Таковой могла бы стать Loki, однако, не судьба. Возможно, разработчикам не хватило времени и/или денег, чтобы довести своё детище до ума, а быть может никто изначально не пытался создавать что-то сверхъестественное. Так или иначе, «Локи» однозначно не дотягивает до конкурентов.

Здравствуй, посредственность!

Вступительный мувик показывает как странный человек (человек ли?) в балахоне направляется в пирамиду к могиле египетского бога Сета и освобождает его. Выпущенный на волю жаждет мести и хочет стереть с лица Земли всё, что с нее стирается. На вопрос: «А зачем?» Сет даже не думает отвечать, а делает умный-преумный вид и пытается завязать драку ☺. Затем появляется весьма оригинальное меню: пока мы думаем, какой же пункт выбрать, камера крутится вокруг четырёх игровых персонажей, облачённых в самые крутые доспехи. Познакомимся с ними:

Египетский маг – поклонник всем привычных файерболлов и им подобных.
Греческая амазонка – лучница и метательница копий.
Ацтекская шаманка – любящая природу девушка, которая вовсе не стесняется быть некромантом.
Скандинавское бревно – большой, но туповатый варвар, который, впрочем, с радостью крушит всех и вся.



Такие вот они, защитники мира от злобного Сету. Точка отправления каждого – его собственная эпоха. Когда же египетский бог научится преодолевать временные рамки, вы получите возможность проходить сквозь время вслед за ним. Всего же предстоит сделать это четыре раза, и очутиться в Греции, Египте, Скандинавии, стране Ацтекии и Вне Времени. Интересно, что сюжетная линия может менять свое направление, в зависимости от того, за кого вы играете.

За время прохождения игры нам предстоит встретиться с разнообразными мифическими персонажами – гарпиями, гномами, великанами, сатирами, циклопами, саврасками (кентаврами), големами, фениксами и так далее. Кроме обычных вражин, для нас приготовлены встречи с боссами, в ряды которых записались волк Фенрир, Медуза Горгона и другие. Также мы примем участие в великих событиях древности – Рагнароке (скандинавский конец света), падении империи Ацтеков, осаде Трои и так далее.

Для изничтожения неприятелей предусмотрено **около тысячи** видов разнообразного оружия (включая **500** артефактов), разделённых на **15** классов, а также **15** классов брони, которые делятся на **41** уровень. Также присутствуют в игре различные руны, с помощью которых можно усовершенствовать свою боевую палицу/боевой молот/скипетр/по-

Краткий экскурс по скандинавской мифологии

Предлагаю вкратце ознакомиться с мифологией древних скандинавов. Почему именно скандинавов, а не, скажем, ацтеков? Да потому что Локи – имя скандинавского бога. К тому же имена ацтекских богов тяжеловыговариваемые и трудноописываемы – чего только стоит Акуэкукиотисиуати (богиня океана). Ну что, поехали!

Локи – бог огня в германско-скандинавской мифологии. Ему были присущи хитрость, необыкновенный ум, двуличность. Локи – сын великана и великанши, никогда не был своим ни среди богов, ни среди великанов. Однако всё же был принят богами в Асгард – их нерушимую крепость, – о чём они, впрочем, довольно скоро пожалели, так как Локи привёл к гибели бога Бальдра, за что был сурово наказан. Но это вовсе не помешало ему освободиться от сковывающих его уз и повести на Асгард армию великанов и много кого ещё. Рядом шел его сын – волк Фенрир.

Фенрир – огромный волк, который был сыном Локи и великанши. Предсказания гласили, что именно он поведёт армию Тьмы на Асгард и наступит Рагнарок. Поэтому боги тщательно приглядывали за ним. Им даже удалось пленить Фенрира, но только за счёт храбрости бога Тира, которому волк оттяпал руку. Впрочем, мохнатому удалось освободиться и он таки пошёл в наступление.

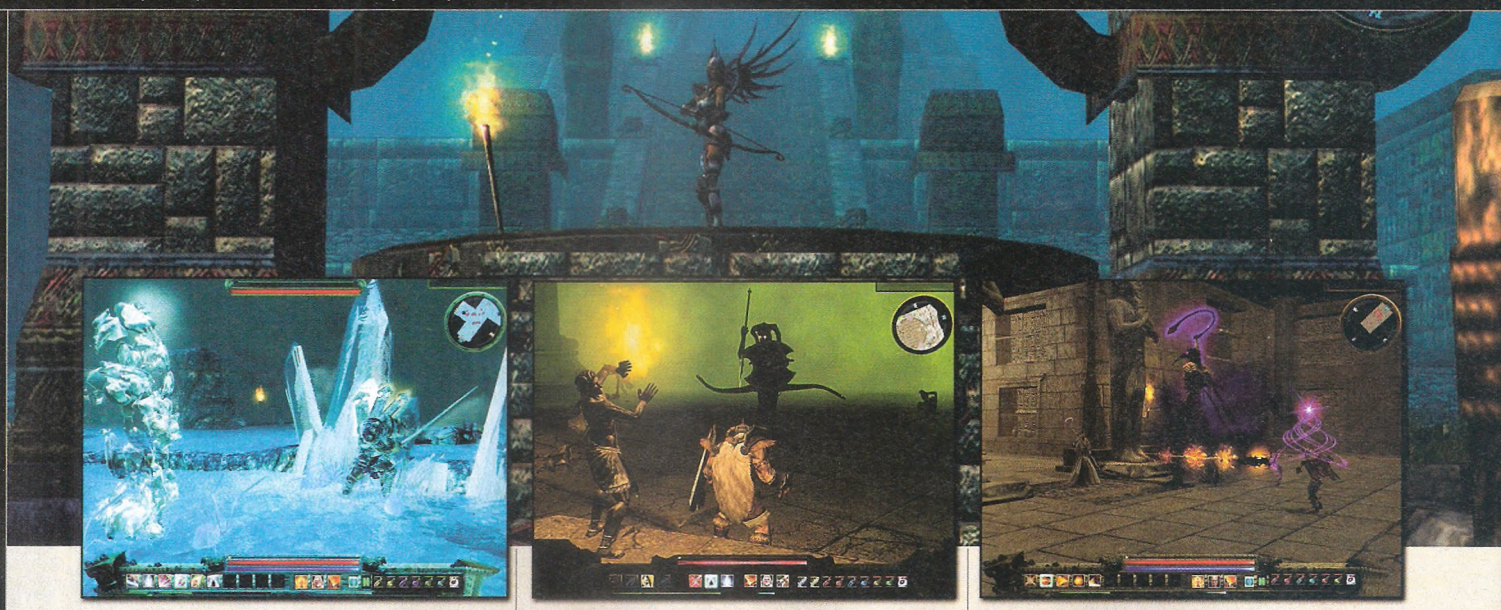
Тюр – однорукий бог воинской доблести и мудрости. В день Рагнарока сражался с чудовищным псом Гармом. Погибли оба.

Рагнарок – последняя битва между богами и чудовищами. В этот день Один сошелся в битве с Фенриром и проиграл, а Тор пал от яда змея Ёрмунганда. Мир погиб, а потом переродился.

Тор – бог грома и молнии, покровитель крестьян. Его описывали, как рыжебородого гиганта, равному по силе которому не было в мире. Оружием Тора считался молот.

Один – верховный бог в германско-скандинавской мифологии. Его везде сопровождали два ворона и два волка. Оружием Одина было копьё, которое никогда не пролетало мимо цели, а конём его был Слейпнир – восьминогий конь, сын Локи.

www.shpil.com



сох/пилу «Дружбу». Специально для магов в игре заготовлено 200 заклинаний, с помощью которых можно убивать, лечить, призывать. Кстати, магом может стать любой персонаж в игре.

Прокачка осуществляется привычным методом: «Убей бобров – спаси деревья». Иными словами, чем больше монстров мы сможем «положить», тем выше поднимется уровень. Кроме обычной «экспы», начисляются и божественные очки – очки, с помощью которых можно повышать уровень заклинаний. У каждого персонажа есть три бога-покровителя, которые относятся к его верованиям. К примеру, у северянина это Тор, Тир и Один. Чем больше вражеских бойцов мы загубили на территории того или иного бога, тем выше его покровительство, а вместе с ним и уровень предоставляемых заклинаний.

Ну вот, мы и приблизились к тому моменту, когда пришло время ответить на вопрос: «А почему, собственно говоря, посредственность?» (см. название главы). А потому, уважаемые, что как бы ни великолепно звучало всё, описанное мною выше, исполнение и реализация этого «всего» находится на достаточно низком уровне.

Во-первых, подкачала *система генерации псевдослучайных чисел*, которой так гордились разработчики. Именно эта система должна была отвечать за неодинаковость игровых атрибутов – оружия, брони, противников. Как оказалось, она никому ничего не была должна и поэтому укатила в отпуск. Пожизненный.

Во-вторых, меня немного убила внешность некоторых богов. Взять, к примеру, скандинавского бога храбрости и отваги Тюра: во многих источниках он изображается высоким и стройным молодым человеком. В игре же он – трёхметровый роботоподобный гигант, который вообще непонятно как передвигается.

В-третьих, не очень понятно, зачем во время прохождения некоторых квестов приходится убивать существ, которые по мифам были дружны и с людьми, и с богами. Например, скандинавские карлики, которых наш варвар уничтожает штабелями.

В-четвёртых, очень много мифологических неточностей и грубейших ошибок.

В-пятых, всё это приправлено невыразительной музыкой и очень странной графикой: эффекты и персонажей она вырисовывает очень даже прилично, а вот окружение… хм… как бы это помягче… кошмарно – локации однотипны и не вызывают желания идти вперёд, дабы узнать, что же будет дальше.

В-шестых, игра имеет в наличии огромное разнообразие глюков и отвратительную оптимизацию: на машинах, которые показывали роскошнейшую картинку в Titan Quest, Loki с трудом ковыляет на средних настройках.

Ну и, в-седьмых, вам всё это ничего не напоминает, а?

Из сердца вон – долой с винта!

Вы ждёте вывод, да? Прочтите верхнюю строчку, пожалуйста. Вам всё ещё нужен вывод? Ладно, уж так и быть.

Резюмируя, хочется сказать, что у Loki был потенциал, причём большой. Непонятно, что загубило игру, но факт остаётся фактом – вы будете играть в эту игрушку, если:

Вы – мазохист.
Вы – супер крутой мазохист.
Вы – повелитель мазохистов.
Вы не читали ни единого мифа.

Not happy, but the end.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

Transformers: The Game
Экшен
www.transformersgame.com

Разработчик: Traveller's Tales
www.t-tales.com
Издатель: Activision
www.activision.com
Издатель у нас: «Одиссей»
www.odyssey.od.ua

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
Память: 256 Мб
Видео: 64 Мб

Робот, машина, вертолет,
Хоть и железный, но живой,
Все песенки о нем поют,
Скажите, как его зовут?
Транс-фор-ме-р,
Транс-фор-ме-р,
Транс-фор-ме-р,
Транс-фор-ме-р.

Трансформуйсь!

Железные и бездушные, страдающие раздвоением личности трансформеры нравятся детям, а также их родителям не меньше, чем 41-летний старик-чебурашка. Оно и не удивительно, ведь это так весело – наблюдать, как груда железа перевоплощается из большого и страшного двуного-двурукого робота в маленькую спортивную машинку или военный вертолет. Затем, по команде «Трансформуйсь!», металлические души вновь превращаются в большого робота, чтобы задать жару неприятелям, ведь в «сложенном» форм-факторе воевать ой как нелегко. Отличная идея, классный мультик и замечательное кино, увы, дополнилось далеко не самой лучшей игрой. Впрочем, это судьба многих игр по фильму, пора бы уже и привыкнуть. А ведь какая идея…

Пропала идея

Портированная на все современные платформы, с графикой в стиле 90-х, примарафеченной ненужным блумом, с геймплеем от третьесортных шутеров и с сомнительной атмосферой, увы, именно такой является Transformers: The Game. Несколько часов беспрерывной игры не успели затянуть в свою атмосферу настолько, чтобы появилось желание хотя бы еще один раз дважды кликнуть по ее ярлычку, не то чтобы сыграть в нее…

Также как в фильме, здесь вы встретите два типа трансформеров – Autobot и Decepticon, которые соответственно умеют ездить и летать. Игроку предлагается сыграть и за тех, и за других, обе кампании могут оказаться одинаково интересными геймеру, но только при условии, что он очень любит трансформеров. Все дело в том, что управление роботами сделано не более чем на твердую двоечку и это, по сути, убило игру. В режиме автомобиля или вертолета справиться с управлением вполне возможно, но никаких изысков позволить себе не удастся, будь вы Шумахером или офицером ВВС.

Нелегко и целиться во врага на ходу, поэтому если нужно повоевать, лучше прокрутить колесо мыши (аналог команды «Трансформуйсь!» из мультика), встать на ноги и завязать серьезную драку. Однако и здесь не все гладко. Робот перемещается по карте неохотно, да и дерется своими металлическими кулаками едва ли лучше, чем моя бабуля фехтует горячей сковородкой. Зато, в отличие от бабушки, он может взобраться по стене на крышу самого высокого здания, почти все на уровне измельчить буквально в порошок, поднять любой предмет с пола и кинуть его во вражину, и, конечно же, драться. Кстати, рукопашные бои против других трансформеров будут намного эффективнее, чем выстрелы из пушек. С мелочью вроде самолетиков и городских военных машинок, наоборот, лучше бороться именно оружием, потому как истребляя всех вручную, вы потратите слишком много времени.

***

Взгляните на системные требования, чтобы представить, насколько старая в техническом плане перед нами игра. Да, на скришнотах все симпатично, но вот в движении все смотрится намного страшнее. Возможно, где-то здесь и найдется нечто красивое, но вряд ли вы это заметите, потому что будете заняты невнятным управлением и клацанием кнопок, как и в любом тупом файтинге. Сюжетные задания местами интересны, но в большинстве своем – однообразны и нудны. Нередко придется тупо выбивать монстров, постоянно появляющихся снова и снова, пока от них не отлетит последний винтик.

Жаль, но от игры с названием Transformers: The Game хотелось увидеть что-то класса Unreal, но никак не очередную скучную аркаду на пару часиков.

Саныч

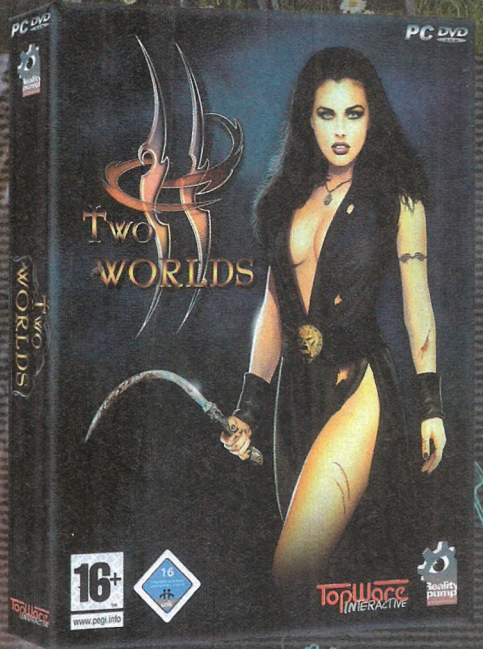
PC PS2 GC X360

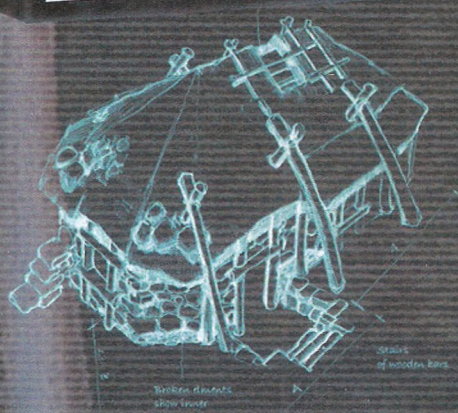
Two Worlds
RPG
www.2-worlds.com

Разработчик: Reality Pump
www.realitypump.pl
Издатель: Zuxxez Entertainment
www.zuxxez.com
Издатель у нас: «Акелла»
www.akella.com

Системные требования:
Процессор: 3,0 ГГц
Память: 1024 Мб
Видеокарта: 256 Мб, DirectX 9.0c

Миры! На первый-второй рассчитайсь!





Reality Pump – польская команда разработчиков, ставшая известной благодаря серии игр Earth 21XX и весьма неординарной игрушке Knight Shift. Сейчас поляки расширили спектр жанров и представили новую RPG-игрушку Two Worlds. Игра эта оказалась достаточно неоднозначной, и ставить ей оценки довольно трудно: в ней имеется как множество достоинств, так и несколько довольно нелепых недостатков. Но не будем резюмировать сразу, а рассмотрим все под микроскопом в деталях.

Всё в деталях... ну, почти всё.

Действие происходит в мире Анталоор, где проживают самые разные люди, недолюди и перелюди: люди, орки, гномы, эльфы, змеи и громы. Последние представляют собой этакую смесь гоблина и хоббита: невысокие, волосатые, зелёные и очень воинственные существа. Ну да речь не о них.

Давным-давно в Анталооре произошла битва, вследствие которой был изгнан покровитель орков – бог войны Азираль. Ребята всячески пытались вернуть тело «главаря», однако ничего не вышло – местоположение его могилы осталось в тайне. Орки заселили южные и северные пустоши. После очередной междоусобной войны, зеленокожие воссоединились и начали войну против всех народов, населяющих Анталоор: постоянные набеги на мирные деревни, разграбление караванов, массовые убийства и поджоги.

Тем временем в самом разгаре находится холодная война между простыми людьми и повстанцами. Соответственно, человеческой расе приходится воевать одновременно с двумя противниками, что ой как сложно!

И тут, нежданно-негаданно, на полях сражений появляется третья сила – тайное Тёмное Братство, обнаружившее могилу Азирааля и желающее освободить его от многовековых оков. Кто такие? Этого вы не узнаете до самого конца. Завязка есть, интрига есть, причины по которым мы будем убивать сотни врагов, вроде бы тоже обрисовались, а значит – с сюжетом полный порядок.

В поисках Киры

По закону жанра во всю эту канитель оказывается впутанным наш протаго-

Судя по шлему, у нашего протеже не всё в порядке с личной жизнью

Битва птеродактелей-переростков

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

нист – охотник за головами, чья сестра (Кира) была похищена за несколько месяцев до начала описанных в игре событий. Некий человек, причастный к похищению, хочет встретиться и обсудить вопрос возвращения Киры домой. Наш наёмник приходит в нужное время и в нужное место и получает задание: необходимо найти пять частей древнего артефакта, который некогда принадлежал его семье, и принести Тёмному Братству, так как именно этот предмет является ключом к гробнице Азирааля. Если всё пройдёт успешно, любимая сестра будет освобождена. Делать нечего, предложение принято, приключение начинается…

…с генерации персонажа, которая, кстати, разочарует любителей RPG. Наш главгерой может быть только человеком, причём безымянным, да ещё с исключительно тупым выражением лица, на котором чёрным по белому написано «Инвалид умственного труда». Нельзя выбрать ни распределение характеристик, ни класс персонажа – только несколько вариантов причесок, цвет глаз, длину рук и ног и, конечно же, диаметр линз в его огромных очках ☺. Хм, ладно, спишем это недоразумение на сюжетные рамки, ведь сестричка главгероя – красивая, темноволосая, человеческая девушка, а не какая-нибудь троллина. Как говорится, в семье не без уродов. По окончании генерации персонажа нажимаем кнопку «Войти в игру» и, собственно говоря, входим.

После нескольких вступительных роликов мы попадаем внутрь святилища и постепенно приближаемся к цели, то есть к громам. При первом знакомстве с геймплеем и боевой системой, сильно бросается в глаза их схожесть с прошлогодним хитом по имени Oblivion. Даже кнопки, отвечающие за действия персонажа одинаковы, а если вы хотите посмотреть инвентарь, то вместе с ним откроется подменю, в котором можно переключатся между магией, положением в обществе, скиллами и картой местности. Ну, чем не детище Bethesda? Кстати насчёт инвентаря: кроме обычных слотов и ячеек в нём находится алхимический котёл, с помощью которого можно изготовить разнообразные зелья и камни, вставляемые в оружие.

Пока я тут вам заговаривал зубы рассказами об интерфейсе, главный герой приблизился к громам. Как истинный наёмник, наш протагонист использует и честные, и не совсем методы борьбы с неприятелем: может пыль в глаза пустить (в прямом смысле), может факелом в морду ткнуть, а может и красиво мечом/булавой/топором/копьём/рапирой помахать, файерболлом в неприятеля запустить или из лука выстрелить. Словом, выбирайте, что вам ближе. Стрелы часто не достигают цели под влиянием ветра или недостаточного на-

www.shpil.com

тяжения тетивы (за которым необходимо следить игроку), а магические приёмы могут столкнуться с вполне реальными препятствиями – холмиками, камнями, заборами и так далее.

Магия в Two Worlds представлена пятью школами: огонь, вода, земля, воздух и некромантия. Каждая школа имеет пять кругов обучения, по завершении которого вы получаете доступ к более взрослым заклятиям. Как такового изучения заклинаний не предусмотрено. Около семидесяти магических карт, три из которых можно поставить на «горячие клавиши», – все, что потребуется любителю магии. Заклинания можно улучшать усилителями, повышающими наносимый в бою урон и уменьшающими затраты маны.

I am free!

Геймплей Two Worlds подкупает своей свободой. И проявляется она вовсе не в диалогах (за исключением только одного, который может стать причиной «злого» финала), а в действиях персонажа, которые приводят к разным последствиям. Яркий тому пример – захваченная орками деревня, в ней ещё совсем недавно жили люди. Вы вольны либо обойти орков стороной, либо ввязаться в неравный бой и перебить захватчиков. Если выберете первое – ничего не изменится, если второе – через несколько игровых дней вы увидите, как в деревню прибывают новые жители, которые будут боготворить вас, как спасителя.

Кстати о неравных боях. По всему Анталоору разбросаны алтари богини Малиэль, которые, фактически, дают вам бессмертие: если ваш персонаж погиб смертью храбрых, по глупому ринувшись в бой против десятка-другого орков, то он обязательно воскреснет на ближайшем алтаре, не потеряв при этом ни опыта, ни оружия. Довольно интересное, но не совсем понятное любителям RPG решение, которое сводит «на нет» использование лечебных растворов.

Еще одна интересная фишка – система телепортов, с помощью которых наёмник перемещается по миру Анталоора. Опять же, чем-то это напоминает Oblivion с его системой передвижения между населёнными пунктами, кроме одного «но»: попасть можно только в тот телепорт, который был ранее найден. А это, в свою очередь, передрали из Diablo.

Если же вы не любитель моментальных прыжков из одного места в другое, для перемещения можно воспользоваться лошадкой. В отличие от Oblivion, они грациозны и… тупы, нередко застревают в текстурах и скачут очень медленно. В противовес этому есть возможность вести бой прямиком из седла, что, согласитесь, очень удобно.

Враги, которых обычно называют простой аббревиатурой AI, умны местами, но не сплошь ☺. Всё зависит от встреченного противника: если это орк, человек или демон, то лёгкого боя не ждите, если же оппонент – динозаврик, волк или медведь – всё будет очень весело, но закончится очень быстро. К тому же, их мясо более съедобное и легкоусвояемое.

Напоследок – несколько слов о ролевой системе. Геройский опыт начисляется за сражения и выполнение квестов. Как только вы набираете нужное количество экспы, переходите на следующий уровень, что даст возможность раскидать очки характеристик на всем знакомые «Силу», «Ловкость», «Жизненную энергию» и «Духовную энергию», а также потратить определённое количество очков на разнообразные умения, будь-то плавание или бой с двумя оружиями в руках.

А напоследок я скажу…

О графике, музыке и том, какие они замечательные. Внешне Two Worlds действительно очень симпатична, но для того, чтобы насладиться местными красотами, нужно иметь хорошую видеокарту, поддерживающую все современные навороты и установить патч до версии 1.4, который не только исправляет баги и глюки, но и увеличивает производительность в 3–4 раза по сравнению с версией 1.0. Звуковое сопровождение не подкачало, особенно хороша песня, играющая в главном меню.

Итоги в студию

Как я уже сказал в самом начале, Two Worlds – игра очень неоднозначная. По ходу ее прохождения становится ясно, что разработчики пытались обойти нынешнего короля в жанре RPG – The Elder Scrolls IV: Oblivion. Однако не вышло. Но это не означает, что нужно пройти мимо «Двух Миров», напротив, призываю всех попробовать эту игру, быть может, вы найдете в ней то, чего очень не хватало «Обливиону».

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

Driver: Parallel Lines
Клон GTA
www.atari.com/driver

Разработчик: Reflections Interactive
www.reflectionsinteractive.com
Издатель: Ubisoft
www.ubisoft.com

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
Память: 256 Мб
Видео: 64 Мб

Работа над ошибками: таким мог быть Driv3r...

Driver 3, он же Driv3r, он же самый глючный клон GTA и то, что запятнало имя великого Driver, одной из первых игр смешанного жанра racing/action – был облит критикой со всех щелей, даже самых прочно залатанных. Оно и не удивительно, ведь игрушка при посредственной внешности умудрялась тормозить даже на очень серьезных компьютерах. Сюжет был откровенно скучным, да и сама Atari, великая и могучая, признала, что игру выпустили на свет еще незавершенной. Но «рефлексивные» ребята не сдались и решили таки сделать еще одну попытку уничтожить Driver навсегда.

Сначала четвертого «Водилу» анонсировали только на консоли, а игра должна была появиться уже в первом квартале 2006 года. Но после того, как Atari продала проект в загребущие ручки Ubisoft, те решили делать игру и на ПК. Driver 4 был переименован Driver Parallel Lines, а то, что из всего этого вышло, появилось только сейчас, летом 2007-го.

Признаться честно, чего-то особенного после Driv3r здесь не наблюдается, кроме, разве что, того, что игра не подвисает без веских на то причин. А если быть до конца откровенным, есть серьезные подозрения, что параллельно с Parallel Lines в Ubi полным ходом шла и идет сейчас разработка пятой части игры. Иначе как прикажете понимать тот факт, что Ubisoft, допускающая лажу очень и очень редко, смогла выпустить столь скучную и неинтересную игру. Догадки догадками, а сейчас мы можем оперировать лишь фактами, которые, в свою очередь, не особо радуют.

Как и положено любому уважающему себя GTA-клону, в Driver воссозданы реальные территории, а именно – три района Нью-Йорка: Манхэттен, Бруклин и Бронкс. Я в них не был, так как я их не видел, и не верю в существование таковых, однако в DPL и спутниковой карте Google Earth они есть. Если сравнить творение Reflections Interactive с фотографиями нашей планеты со спутника, они немного похожи друг на друга. Но, к сожалению, городские дороги, дома, озера и мостики, выполненые без старания, смотрятся уныло и однообразно.

Скорее всего, именно однотипность всего происходящего и подпортила атмосферу 1978 года. Кто из нас не любит кататься на здоровенных и мощных американских купе 70-х годов по старому городу, пахнущему гангстерами и порохом?! Да все любят! Но вот когда таких машин одной и той же модели, одного и того же цвета, становится слишком много, это очень настораживает. Равно как и то, что копы готовы вас пристрелить за проезд на красный цвет, но закрывают глаза на беспощадное изничтожение ни в чем не повинных пешеходов. Куда это годится?!

Кстати, о полиции. В поисках вас, копы руководствуются в основном фотороботом вашего автомобиля, но не вас. Так что, чтобы уйти от погони, в большинстве случаев достаточно свернуть в неприметный переулок и сменить транспорт.

Более 80-ти автомобилей, ездящих по городу, не лицензированы, но в их образах легко узнаются старенькие Pontiac, Ford, GMC… Машины действительно хороши, притом как снаружи, так и внутри. Пожалуй, именно они не дают игрушке пополнить плотные ряды ацтоев. Ведь езда в DPL – хоть какое-то удовольствие, а вот экшен с автоматическим прицеливанием и уж очень простенькими перестрелками – не имеет веских аргументов даже против не GTA, а GTA 3. Да и внимания к автомобилям уделили куда больше: система тюнинга очень детальна и по количеству апгрейдов может спорить с NFS, а вот по качеству ей до него, конечно же, далековато.

Свобода, самое главное, что должно быть в любом GTA-клоне, естественно, имеется и здесь. Надоела сюжетная миссия? Не можете ее пройти? Не проблема! Можно подразнить копов, погоняться с рейсерами или еще как-нибудь развлечься, благо, вариантов хватает. Но ровно до первого ощущения «надоело, блин!!!», которое возникнет очень быстро!

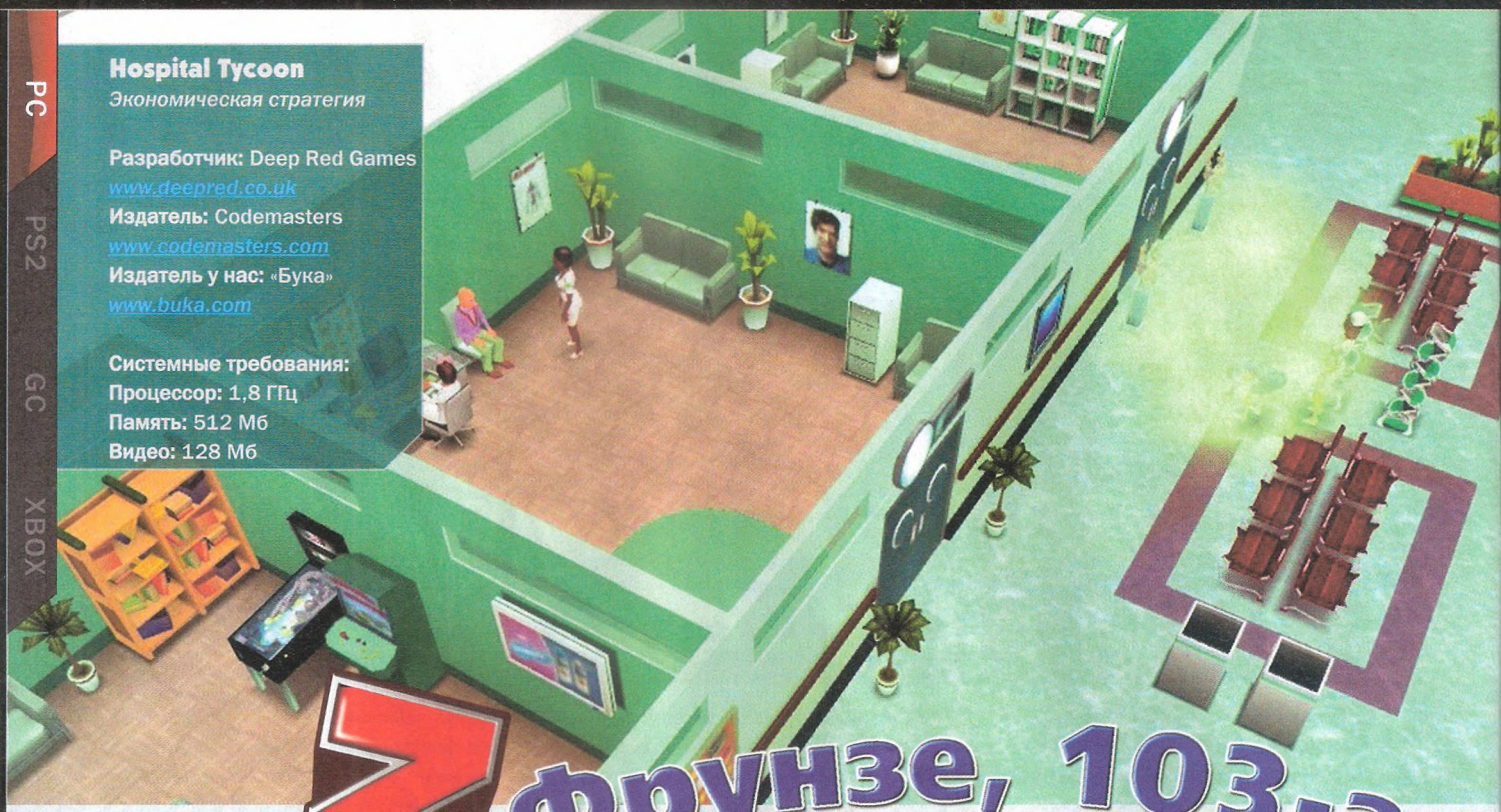
Икебот Эрастов

www.shpil.com

Hospital Tycoon
Экономическая стратегия

Разработчик: Deep Red Games
www.deepred.co.uk
Издатель: Codemasters
www.codemasters.com
Издатель у нас: «Бука»
www.buka.com

Системные требования:
Процессор: 1,8 ГГц
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб



HOSPITAL TYCOON

Фрунзе, 103-а

– Доктор, помогите! Меня повсюду преследуют компьютеры и все, что с ними связано!
– Успокойтесь. Присаживайтесь, съешьте этих мягких французских булок и выпейте чаю

[кто не понял эту шутку, попробуйте открыть любой файл из папки c:/windows/fonts/]

Врачики – это не только дяденьки и тетеньки в белых халатах с огромным шприцем на 200 мл в левой руке, зубной дрелью со сверлом d121/850 в правой и вашим личным делом в деревянном ящике. Также они являются высококлассными спецами в области поиска. Ни один Google и, уж тем более, Яndex, не сможет найти в вашем организме столько болезней, сколько человек в белом халате!

Capital start

Как и многие вещи в нашем мире, современные лечебные заведения делятся на бюджетные и коммерческие. Соблюдая законы рынка, бюджетные поликлиники предлагают лишь минимальный перечень услуг по обслуживанию своих клиентов. Ну а число болезней, которые у вас смогут найти, ограничивается количеством лекарств в местной аптеке. Обратно пропорционально госучреждениям – коммерческие больнички. В них сервис куда богаче: болячек здесь знают великое множество, а методик их лечения – и того больше. Ведь, как известно, ассортимент в любом бизнесе очень важен!

Поскольку о здоровье люди начинают заботиться тогда, когда они скопили не только много болезней, но и нужную сумму, чтобы все излечить, нетрудно сделать вывод: от клиентуры в платной поликлинике отбоя не будет. Посетители, в большинстве своем, – платежеспособные люди, а значит, владеть собственной клиникой выгодно! Так ли это на самом деле, мы решили проверить на собственной шкуре.

Hospitalize editor

Подготовка штатного редактора журнала «Шпиль!» к внедрению в Hospital Tycoon оказалась несколько затруднительной. Затянуть в поликлинику человека, который на дух не переносил врачей, весьма сложно. Но есть лишь один верный метод: необходимо его заболеть.

К сожалению или к счастью, но наши редакторы на провокации не поддаются, и банальный удар битой по голове, а уж после и по зубам, ни к чему не привел. Пришлось брать измором. Путем применения киборгов и жизненно опасных дендро-механиков на редакционную отопительно-охладительную сеть, был сло-

ман кондиционер, что повысило среднюю температуру в помещении на 10–25° по сравнению с оной за бортом. Во избежание пришествия злого карантина, всех сотрудников оборудовали вентиляторами-невидимками, а наш подопытный после трехдневных мучений был госпитализирован. По-вашему, где лечат редакторов игровых журналов? Известно где, – в Hospital Tycoon! Ведь здесь все свои…

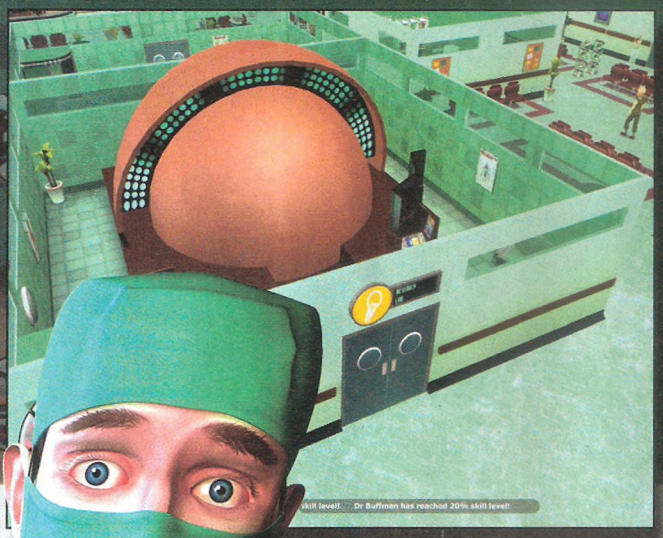
Какие-то люди привезли меня по скорой помощи в больницу, усадили на сидения в холле и ушли. Чуть позже я понял, что это больница, а я болен. Кашлял своими бациллами на всех окружающих, хромал, что-то покрикивал, а над головой мигало непонятное красное сияние (позже выяснилось, что так себя проявляет головная боль). Подошел на ресепшн, попросился на консультацию к врачикам, сказали немного подождать. Чтобы хоть как-то себя развлечь, я начал смотреть по сторонам: вокруг было много клумб с цветами, врачи бегали взад-вперед, больных становилось все больше, а в целом – скучно и неинтересно, как и в любой больнице.

И действительно, поначалу игры ваша клиника будет безлюдна, однообразна и скучна. Ее необходимо украшать теми же клумбами, аппаратами с кофе и колой, стендами с бесплатными газетами и так далее. Красоту навести очень просто: ставьте побольше развлекательных объектов, мусорных баков, скамеек у кабинетов, туалетов и умывальников. Чтобы происходящее на мониторе радовало глаз, надоедающую медицинскую плитку на полу и стенах можно покрасить в приятный цвет, а ее фактуру чуток изменить. Если все будет удобно и красиво, посетителям будет интересно. И они обязательно найдут способ заболеть, чтобы вновь вернуться к вам, ведь им понравился качественный сервис!

Разглядывая окрестности, неподалеку я заметил, как девушка в белом халате вела увлекательную беседу с главврачом (прочел надпись на бейджике), они смеялись, шутили и активно жестикулировали. Чуть позже дядя от нее отошел, а сама медсестра направилась ко мне, как оказалось, это мой лечащий врач.

Как видите, персонал не только делает свою работу, но и позволяет себе отвлека-

Оценка: 9
Геймплей: 10
Графика: 8
Озвучка: 7
Управление: 10



ться, как в реальной жизни. Да не просто отвлекаться, а общаться, заниматься какими-то делами и… вести личную жизнь. А поможете им в этом именно вы. Своеобразный мини-Sims реализован нехитро: выбрав одного из работников, можно сделать одно из нескольких действий по отношению к другим врачам. К примеру, рассказать смешную шутку или проявить свои светлые чувства. Так можно менять их отношения друг к другу, при этом один другого может как любить, так и ненавидеть, это уже зависит от вашего мастерства в общении и тактичности ☺.

Она пыталась мне что-то объяснить, но я не слушал ее. Да и какой тут «слушал», когда у тебя голова светится непонятным красным светом, а кашель такой, что весь воздух с каждым разом все зеленее и зеленее. После долгого бормотания, тетя врач дала на руки список болезней и направления к другим докторам. Будете смеяться, но в этой чудо-больнице не оказалось и половины врачей, к которым меня направили. Правда, владелец всего этого хозяйства успокаивающе сказал: «Все уладим, ты пока обойди тех, что есть, а потом что-то решим». Я и пошел.

Управляющий был прав. Дело в том, что в Hospital Tycoon все проблемы решаются по мере поступления. Так, изначально есть несколько стандартных болезней, и мы строим для их лечения кабинеты, нанимаем соответствующих врачей, квалифицированных и не очень, дорогостоящих и офигеть каких дорогостоящих (в плане зарплаты). Тут, откуда ни возьмись, может появиться больной с совершенно неизвестными симптомами. Он может орать на всю редакцию или хромать как инвалид. К слову сказать, болезни в этой игре редко совпадают с тем, чем мы страдаем в реальной жизни, но выглядят пациенты весьма забавно. И смех и грех, конечно, но над такими клоунами нельзя не посмеяться. Однако вернемся к нашим больным. Когда появляется пациент с неизвестными симптомами, его можно вылечить только новыми методами. Для этого придется построить еще один кабинет для очередного врача, который специально обучен, чтобы лечить, скажем, геморрой. И все, кто страдает этим недугом, тотчас же ринутся к нему. Если такого нет, увы, больной окажется недоволен сервисом. А значит, вновь в вашу больницу он не вернется и не станет рекомендовать вас друзьям.

Без передней (и задней) мысли, я захожу на прием к одному врачу. Очереди не было, я оказался у него первым за сегодняшний день. Сказал, мол, болит голова, дайте мегатаблетку. А он, зверюга, вместо нее достал мегашприц на 800 кубов, при том, что максимальный объем шприца – 150 кубиков, и лишь в редких случаях используют большие – на 200. Я начал было отбиваться, попробовал убежать, так он, гад, крепкий оказался. Схватил меня и силой втыкнул иглу прямо в лоб, высадив всю синюю жидкость в мой

моск. Ощущение, знаете ли, не самое приятное. Зато потом головной боли как и не было. Голова не болит, а зеленые бациллы никуда не делись. Захожу к следующему доктору, а мне с ходу: «Разденьтесь!». Ну, разделся я, потом попросили зайти в какую-то круглую штуку подозрительной внешности. Отпираться не стал, а то мало ли, опять начнут силой заставлять. Да и в том, что местные глупые методы борьбы с болезнями действенны, я уже успел убедиться. Итак, захожу в эту круглую штуку, меня закрывают. Молнии, искры, головокружение, через несколько мгновений – отключка. Еще мгновение и я выхожу в палату, где только что был. Сложилось ощущение, будто целую жизнь прожил, чувство времени совсем отняло. Пытаюсь кашлять, а не получается. Чудо! Какая-то круглая, простите, хрень, вылечила меня.
А ведь еще каких-то пару минут назад я сильно кашлял и разбрасывал на всех гадкие зеленые вирусы. Далее предстоял поход в операционную, которую буквально пару секунд назад построили и сразу же открыли. Мне даже интересно стало, чем и как будут резать/пилить/сверлить меня на этот раз. Уже без страха ложусь на операционный стол в ожидании нового медицинского чуда. И что вы думаете, произошло? Медсестра взяла в руки вантуз и воткнула его в мою голову, попыталась что-то выкачать из нее.

Да уж, и болезни, и способы их лечения в этой игре – весьма нестандартны. Статья не зря названа в честь всем известной психбольницы им. Павлова, потому что местные больные самым натуральным образом ведут себя, как умалишенные люди, да и врачи особым умом не отличаются. Скажите, будет ли нормальный доктор оперировать больного при помощи вантуза? Конечно же, нет. А вот представьте на секундочку, если бы разработчики HT сделали все, как в реальной жизни!? Да вы бы от скуки умерли, уверен. Здесь же предлагается отличная 800-кубовая доза юмора, а если однообразные шутки наскучат, можно поэкспериментировать с отношениями между сотрудниками или сменить дизайн помещений.

Capital list

Фух, выхожу от последнего врача, смотрю и не могу поверить: на 100% здоров! За это не грех отдать людям в белом сумму, в разы превышающие редакторскую зарплату за месяц и еще столько же половину сверху, на несколько контейнеров чая. Деньги-то виртуальные, поэтому можно их кидать направо и налево.

На этом и построен принцип получения прибыли. Больные приходят в больницу, лечатся, платят за это деньги, доплачивают врачам, что их, в свою очередь, тоже мотивирует хорошо работать. Вы же обязаны обеспечить отличный сервис, полный спектр услуг и высококвалифицированную медицинскую помощь, вкладывая средства в обустройство платной клиники. Жаль, что экономическая система работает уж очень по-простому: убыточная клиника возможна лишь в случае, если ее управляющий полный идиот и сам требует немедленного медосмотра. Заядлым любителям раскручивать бизнес, зарабатывать деньги и что-то развивать здесь будет интересно не очень долго. Но если вам хочется вдоволь насмеяться с пользой для дела, Hospital Tycoon отлично для этого подойдет!

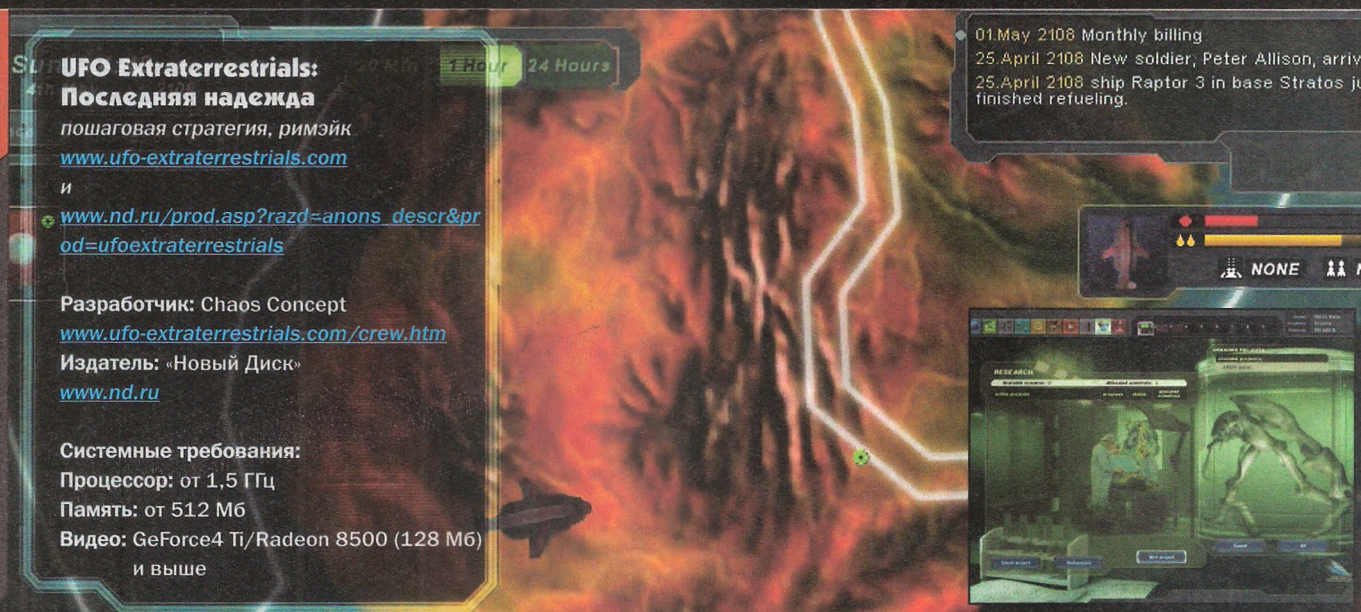
Саныч

PC PS2 GC X360

UFO Extraterrestrials: Последняя надежда
пошаговая стратегия, римэйк
www.ufo-extraterrestrials.com
и
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=ufoextraterrestrials

Разработчик: Chaos Concept
www.ufo-extraterrestrials.com/crew.htm
Издатель: «Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор: от 1,5 ГГц
Память: от 512 Мб
Видео: GeForce4 Ti/Radeon 8500 (128 Мб) и выше



THERMOS

Неопознанная Летающая Ностальгия: BITTER-SWEET SYMPHONY

Жалок тот ученик, который не превосходит своего учителя.
(слова, приписываемые Леонардо да Винчи)

UFO in da mix

Представьте картину: динозавры рока Metallica и «Вопли Видоплясова» решили сделать атмосферный римэйк (a tribute to) эстрадной классики по мотивам творчества мегаметра Иосифа Кобзона. Кто лучше передаст атмосферу «тех времен»?

Нечто подобное вышло и с легендарным тайтлом X-COM/UFO. Кто только не сломал об него свои зубы. И вот: сначала ALTAR выдали After-серию, а затем и Chaos Concept подтянулись с Extraterrestrials.

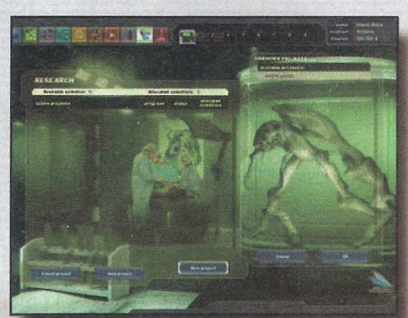
В музыкальных чартах схожие песни подчас выталкивают из хит-парада друг друга («с глаз долой – из чарта вон»? ☺). Вот и в случае с UFO народ от такого наплыва НЛО на душу населения несколько растерялся.

Кому прилетело?

Эсперанца – планета далекая, но родную Землю напоминающая до боли в клавише «Space». И вот – сволочи тут как тут: прилетели и кружат над головой, как стая голубей, причем метко гадят на голову мирным жителям!

Кому такое понравится? Тем более, население планеты уже заколебали разные оккупанты. Посему: захватчикам – бой! Космонавтам – гёрл! ;-)

Планетарное правительство собрало внеочередное заседание – решено было учредить специальное управление по борьбе с незаконным оборотом инопланетян. ☺ Страны-партнеры примыкают к проекту по защите их родного «Home Sweet Home» и готовятся выписать новоиспеченным колонизаторам больших галактических…тумаков.



Вот таков сюжет. Большего не дано. Далее игра катится сама, как пресловутая коляска из древнего фильма о Великой Революции.

Но такой сюжетный Колосс на глиняных ногах, как ни странно, вполне стоически выдерживает на себе тяжесть UFO-шного геймплея. Раз война, то нам нужны союзники, с ними строим отношения, заручаемся поддержкой, оказываем помощь, получаем финансирование на разработки. Собственно, строим мы и в прямом смысле – военные и научные сооружения, обслуживающая инфраструктура, сопутствующие базы. Кроме того, захватываем территории, сгоняем с оккупированных местностей неприятеля, делая так, чтобы на карте всё было только наше, непререкаемо единоличное. ☺ Это – касается наземных поползновений, а в разрезе противовоздушной обороны мы весело сбиваем НЛОшки, а затем зачищаем территории, на которых они шлёпаются.

Ну и, конечно же, куда без науки! Развитие технологий в НЛО получилось на славу! Как приятно пройти путь от дохликов с самодельными пекалями до убер-кибер-суперботов с разрушительными One-Hit-Kill-пушками. Плюс целая вереница параметров каждого воина, подлежащих развитию при должном инвестировании сил и опыта. Кстати, несет в себе эта мощь и один серьезный недостаток – несбалансированность прокачки. Развитие-развитием, но когда его результатом становится то, что «один – в поле воин» перестает быть шуткой, тогда интерес к игре несколько сдувается. А если еще упомянуть, что читеры-камрады, которые являются вашим отрядом, буквально не способны отдать жизнь за Родину?! И не только потому, что слегка тугодумчивы, а в основном из-за того, что убить их нельзя: отлежавшись в лазарете на казенных харчах/уколах/медсестрах, они – румяные и блестящие как новая монетка – уже готовы снова рваться в бой (suxx! ☹)! Куда это годится?!

А вот враги хороши, хоть в борщ клади! На лицо ужасные (инопланетяшки потешают своим видом, являя образцы еще «тех» начально-фантастических представлений о насекомо-безобразных, уродливо-форменных и цветастых барабашек), но внутри них сидит термоядерный AI. Во время игры попотеть придется не раз. И хотя бои – здесь не главное (это вам не Afterlight, где построил солдат и вперед – на мясорубку!), однако подлые вражины так и норовят вырвать победу из наших рук. Но в остальном тактическая часть боев слегка простовата.

Настоящий праздник для битв создает долгожданная разрушаемость объектов на уровнях. Зачистка территорий теперь приятна как никогда – сравнять с землей, словно бульдозер, можно очень многие объекты, что наливает стакан лимонаду на несколько вялый кактус игры.

Если вспомнить, что война – зло, а мир – «рулит немеряно», то можно и экономикой позаниматься (хотя опять же – ради войны, ничего не поделаешь). И тут придется признаться, что эта экономическая возня с денежками – несколько достает.

Что касается общеигровых шестеренок, то «буду краток». Игра сделана для тех, «кто в курсе». Вменяемо обучать новобранцев, которые хотели бы узнать самолично, что за зверь такой – этот легендарный и сложный UFO, никто не собирается.

Оценка: **Only for FANs**

Геймплей: **10-**

Графика: **5**

Подача сюжета: **Тяп-ляп**

Звук: **5**

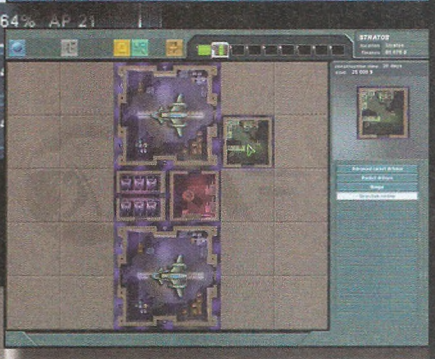
Управление: **8**

Легкость освоения: ☹

Польза для разума: **11+**

www.shpil.com

Сравнительная характеристика Afterlight и Extraterrestrials		
Параметр	**Afterlight**	**Extraterrestrials**
Экономика	Всё для войны	Где достать деньги для обороны?
Наука и технология	Мощное дерево технологий	Отличная техно-эволюция
Боевой элемент, тактика	Основа игры, простовато	Простовато. В игре – не главный элемент
Сюжет	Приличная подача	Вскользь
Менеджмент	Сильная система управления людьми	Присутствует, но не впечатляет
Баланс сил, прокачка, элемент RPG	Всё в меру, масса характеристик	Перекос. Эффект терминатора. Сыровато
Общий образ игры	Симуляция жизни на Марсе	Симуляция планетарной обороны
Пошаговость	Гибкая настройка от риалтайма до ортодоксальной пошаговости	Изначально пошаговая – и баста!
AI пришельцев	Вяленький цветочек	Злобные и изворотливые
Графический движок	Ядовитые цвета	А-ля «ретро»
Карты	Неплохие, не более того	Однообразные, зато с разрушаемостью
Сложность обучения	Умеренно сложно	Самообслуживание
Амбиции авторов: повторить успех оригинала	Непременно!	Стопудово! ☺
Вывод: получилось?	Фанаты не пропустят, новые фанаты вполне могут появиться	Только для фанатов



Кроме разрушаемого окружения, движок больше ничем похвалиться не может. Планетарная и базисная карта – сплошной минимализм эффектности. Локации (изометрия никуда не делась и деваться не собирается) не блещут ни разнообразием, ни блумом. Графика и анимация – страшнее нашествия саранчи. Звук не отстает по допотопности. Неужели авторы испугались, что красивая картинка сделала бы стиль UFO неузнаваемым? Зря! Вот криэйторы Command&Conquer ничего не боятся. И деньги есть! ☺

В общем, сделаем вид, что настоящий UFO – это страшный UFO! ☺

Содержит игра и массу багов и нескладушек, куда без них… Благо, текстовые конфиг-файлы вовсю окучиваются фанами, решившими самостоятельно довести до ума игру. В итоге – игру спасают фан-моды, некоторые из которых просто потрясают. AI улучшается прямо на глазах, враги маневрируют, как заправские асы.

Анализируй это…

И напоследок, мы решили всё-таки провести очную ставку этим двум непохожим братьям по разуму: Afterlight и Extraterrestrials. И хоть Crystal всячески отговаривал меня от этой затеи, я все-таки хочу прояснить, кто есть who (см. табл.)!

Если в игре вам повстречаются много раз увиденные в других стратегиях элементы, то подумайте вот о чем: X-COM была одной из первых. Поэтому многие игры писались, так сказать с нее. И кто чей пращур, я думаю – понятно. ☺

Эксперты часто говорят, что X-COM последователи еще не превзошли. Я думаю, дело не в технической части: наверняка кто-то да в чем-то переще-голял Великого Древнего. Дело в другом! В том эффекте, который произвел в те годы X-COM, в том, как он пленил умы игроков и как стал культом! Вот это действительно сложно повторить.

Но, увы, времена уже не те.

Инопланетяшковый вывод: как ни странно, атмосферу оригинала передать удалось. В итоге мы получили непререкаемо-пошаговую горько-сладкую ностальгию. Хотелось бы предложить поиграть в нее всем, но будем смотреть правде в глаза – игра изначально создана для людей, которые знают UFO. И не думаем, что новые геймеры будут заставлять себя полюбить эту игру – в ней эта опция disabled.

Вердикт Napalm'а: только для фанатов!

Вердикт Crystal'а: мод-конструктор для старых уфологов.

-=Napalm-= feat. {AA}Crystal

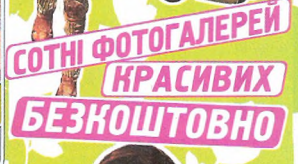
JAVA-ІГРИ по 9 грн SMS з кодом НА НОМЕР 7900

hiton www.hiton.com.ua

ГіперМаркет мобільних розваг

JAVA-ІГРИ від 2 грн
АНІМАЦІЇ всі по від 90 коп
ЗАСТАВКИ всі по від 40 коп
БЕЗКОШТОВНО
MP3
ВІДЕО
ПРОГРАМИ
СЕРВІСИ

ДЕМО ІГРИ БЕЗКОШТОВНО



СОТНІ ФОТОГАЛЕРЕЙ КРАСИВИХ БЕЗКОШТОВНО

ВІДПРАВ SMS ЗІ СЛОВОМ CYBER

НА НОМЕР 7500 ТА ПОПОВНИСЬ НА 2,5 грн
НА НОМЕР 7900 ТА ПОПОВНИСЬ НА 9 грн

Збереги отримане SMS, та заходь по нашу до WAP-Гіпермаркету Мобільних Розваг!

ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ

NOKIA 1, 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6010, 6100, 6220, 6220, 6225, 6585, 6610(i), 6650, 6620, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250(i) 2, 2610, 2626 3200, 5140(i), 6020, 6021, 6030, 6230, 6822, 7260 3, 3110, 5070, 5200, 6060, 6061,6070, 6080, 6085, 6101, 6103, 6111, 6125, 6151, 6170, 7270, 7360, 7600 4, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5500, 6260, 6600, 6620, 6670, 7610, N-Gage, N-Gage QD 5, 6230i, 6600 6, 6630, 6680, 6681,N70, N72, N91 7, 5300, 5700, 6110, 6131, 6233, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 7370, 7373, 7390, E50, E60, E65, E70, E90, N71, N73, N76, N80, N80, N80, N93i, N95.

MOTOROLA A, A925, C980, E1, E398, E550, E770, E798,L7(E), L9, KRZR1, KRZR2, MPX220, RIZR Z3, V3(i), V300, V360, V500, V535, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980, U6, W510 2, C380, C381, C385, C390, C650, V180, V220, 3 L2, L6, 5 E1000, K3, V3X, V6, Z6, Z8, F5000, W660.

Sony Ericsson 1, D750i, K550i(m), K600i, K608i, K610i(im), K700, K750, K800 W550i, W600, W610, W660i, W700, W710i, W800i, W810, Z550, Z810i, Z710i, Z800i 2, F500i, K310i, K320i, K500i, K508i, K510i, T250, W200i, W300i, Z310i, Z500, Z520i, Z530i, Z600 3, J300, K200i, K220i, K300i, Z200, Z300 4, K700i, K800i, K810i, M600i, P1i, P990i, S500i, S700i, S710a, W580i, W850i, W880, W900i, W950i, Z750.

SIEMENS 1, C75, C81, CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S68, S75, S65, SK65, SL75, SX1 2, C65, C72, SL65 3, CL71, EF81, EL71, S81, S88 4, CF62, CF75, CFX65, CL75, SF65, SF65i.

SAMSUNG C200, C210, C225, C230, C240, C300, E600, X120, X140, X210, X510, X520, X530, X610 2, E100, E330, E630, E700, E800, E820, E850, X400, X460, D100, E250, E300, E310, E340, E350(v), E360, E370, E420, E710, P400, P510, X160, X200, X300, X450, X480, X481,X500, X620, X630, X640, X650, X660, X670, X680, X810, 2 D500E, D520, E360, E380, E490, E500, E530, E610, E620, E720, E760, E770, E780, E880, F300, P300, P730, X700, 2 D600(E), D800, D820, D840, D900, i700, i750, D830, E570, E900, Z130, Z140, Z540.

LG 1 B2100, C1100, C2500, KG120, KG210, KG225, 2 C1400, C 3320, C3380, C3600, F1200, F2100, F2300, F2400, F3000, G5500, G7050, G5600, G7100, KG200, KG245, L1100, ME160, S5000, S5200, 4 KG320,KG800 Chocolate, KG810, KE770, M4410, P7200, U8130, U8138, U8150,U8330, U8360, U8380, U880, 4 KG300, KG920, KE600, KE800, KE970.

ALCATEL 3 355, 535, 735(i), 756, C550, C552, C560, C630, C635, C750, E201, E805, Elle N1.

ІНСТРУКЦІЯ Увага! Для користування послугами у вас повинен бути активований та настроєний WAP. Для отримання гри надішліть її код на вказаний номер. Вартість SMS повідомлення на номер 7900 складає 9 грн з ПДВ, на номер 5900 складає 5 грн з ПДВ, на номер 7500 складає 2,5 грн з ПДВ, на номер 1033 складає 14 грн з ПДВ. Дочекайтесь SMS у відповідь та перейдіть за вказаною інтернет-адресою, використовуючи WAP-з'єднання. Послуга підтримується операторами Beeline, life:), UMC, SIM-SIM, JEANS, Мобілочка, Київстар, DJUICE, ЕКОТЕЛ. Номер 1033 недоступний для абонентів Beeline. Тільки для повнолітніх. Контент-провайдер: ТОВ „Полігон Інтергрейшн України" www.polygon-ukraine.com
Виникли питання? Телефонуй негайно! (Технічна підтримка з 10:00 до 18:00 у будні дні).

8 039-200-40-30
044-502 01 13 hiton.com.ua

games porting by Nazarkhanko

Ліцензія ДКЗУ №009503 від 12.04.2001 р. ЗАТ "Київстар ДжиЕсМ"

Ліцензія АА №720189 від 29.12.2004 р. ЗАТ "Український Мобільний Зв'язок"

Ліцензія АВ №220093 від 16.05.2006 р. ЗАТ "Українські радіосистеми"

Ліцензія НКРЗ АБ№222733 від 17.11.2005 р. ТОВ "АСТЕЛІТ"

Sash design

ТЕЛЕФОНИ ТА КОМП'ЮТЕРИ ДЛЯ ЖИТТЯ

0074776
Spiderman 3
Людина-павук проти злодіїв. Його здібності тобі відомі, але злодіїв більше. Хто переможе?
NOKIA 1,2,3,6,6585,7 LG 2,3,5,6
SIEMENS 6,65
SAMSUNG
SE T,D,S,K

0074879
Blitzkrieg II
Величнішої стратегічної битви Другої Світової Війни у вашому телефоні!
NOKIA 1,2,3,6,6585,7 LG 3
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074117
Параграф 78
Тільки твоя сміливість і мужність врятують світ від смертельного віруса в цій гострокомічній грі
NOKIA 2,3,6,6585,7
SIEMENS
SAMSUNG M T,D,S
SE T,D,S,K

0074171
UFO After shock
Невеселе майбутньо-подство захватили прибульці. Високий тактичний міст у якості підера повстання
NOKIA 6585,7 LG 3
SIEMENS 1
SAMSUNG M T
SE T,D,S,K

0074798
Європейський футбол 2007
Динамічний геймплей, чудова графіка і реалістична атмосфера стадіону. Грай у перший лізі.
NOKIA 2,3,6,6567
SIEMENS 3
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074854
Повстання Антаресу
Культова космічна стратегія "Master of Orion" тепер і на мобільному!
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074927
Age Of Heroes III: Помста Орків
У 3-й частині культової стратегії ще більше військ, магії, діалогів та покращена графіка
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074779
The Fall
Стратегія на основі культового Fallout! Озброюй свою банду у постядерному світі 2083 року
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 6
SIEMENS 1,2
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074964
Жага швидкості
В цій грі з революційною графікою проводиться справжній чемпіонат стритрейсерів.
NOKIA 3,6,6567
SAMSUNG
SE T,D,S,K

0074868
Worms
Славнозвісні Worms. Керуйте черв'яками і знищуйте ворога, поки не знищили Вас!
NOKIA 1,2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

007473
ToCa Race Driver 3D
Вид з кабіни, карта траси, спідометр - дорослі атрибути 3D перегонів на мобільному
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 3
SIEMENS 1
SAMSUNG M T,D
SE T,D,S,K

0074732
3D Штурм
Зло вирвалося на волю! Тобі доведеться пройти через катакомби Марса аж до самого пекла
NOKIA 2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074811
Planet Riders 3D
Щоб виграти гонки на космічних винищувачах потрібно запастися лазерами та ракетами
NOKIA 6567 можна грати по BLUETOOTH
SIEMENS 6
SAMSUNG
SE T,D,S,K

0074153
Втеча із підземелля 3D
Сплануй втечу з підземної в'язниці. Знайди всі шляхи і лазівки та пам'ятай – вихід є завжди
NOKIA 3567
SIEMENS 6,65
SE T,D,S,K

0074121
Фристайл тетріс
Спецефекти і сюрпризи, яскрава графіка і динамічний геймплей це тетріс нового покоління
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2,3
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074713
Hitman Криваві Гроші
Мобільний варіант гри всіх часів. Кілер виходить на полювання у світовій столиці розваг
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 3
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074145
Акварія
Супер-пригода під водою! Врятуйте коралловий риф від страшного прокляття!
NOKIA 1,2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074922
Bunker 3D
Знайди інформацію про створення ядерної зброї Німеччиною, і зупине тебе лише смерть
NOKIA 3,6,6567
SIEMENS 1
SAMSUNG M
SE T,D,S,K

0074166
Гнів Богів
Безжальні монстри атакують твій світ. Їм може протистояти нова ультрасучасна зброя і ти!
NOKIA 2,3,6,6567
SIEMENS 6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074889
Алоди RPG
Бийся, збирай золото і зброю, і розвивай свого героя в цьому світі фентезі.
NOKIA 3,6,7 можна грати по BLUETOOTH
SIEMENS 6,65
SE T,D,S,K

0074865
Company Of Heroes
На тебе чекають години безперервних дій, складних розразхунків і запеклих боїв!
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2,3
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074152
Велика пригода 3D
Подорож через замки, долини і підземелля. Знайди всі частини артефакту, а з ними славу.
NOKIA 3,6,7
SE T,D,S,K

0074100
Дракончик Еон 3
Продовження відомої гри. Нові пригоди, пастки відмінний екшен на різноманітних рівнях
NOKIA 2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074770
Золоті пасьянси Windows
Улюблені пасьянси Косинка Солітьор, Павук тепер з тобою завжди. Графіка неперевершена
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 1,2,3
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074167
Governator 2
Досконалий демон руйнування Говернатор, Коли він Ура, сама Смерть не встане на його шляху
NOKIA 2,3,6,6567 LG 1,2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074743
3D Real Billiards 2007
Всі популярні види більярду на абсолютно тримірному ігровому полі Це справжній більярд
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 1,2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074942
Ерагон вершник дракону
Чудова фентезійна гра, створена на основі відомого фільму.
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074886
Казка про лицаря RPG
На вас чекає багатогодинна пригода з битвами, вивченням магії і пошуком таємниць
NOKIA 2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074764
Слава Римської Імперії
Плануй величні міста і зводь грандіозні будівлі. Заради слави, кар'єри і визнання Сенату
NOKIA 2,3,6,6567 LG 3
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074931
Warhammer 40000 SpaceHulk
Грай в режимі тактики або 3D екшену. Дві абсолютно різні раси на вибір
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 1,2,3
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074997
CStrike Mobile
Мобільне втілення легендарної гри Безліч зброї і єдина ціль – знищити всіх терористів
NOKIA 3,6,7
SE T,D,S,K

0074439
Alien Shooter
Ви маєте один шанс, і Ви повинні його використати! Доля людства залежить від Вас!
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074893
Повітряні сили
Небачена раніше на телефонах графіка, безліч воронів та потужної зброї...
NOKIA 1,2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074105
Anno 1503
Обирай режим гри-арєада або торгова стратегія та підкоряй нові землі та зелених островах
NOKIA 2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074884
Серп і Молот
Покрокова стратегічна гра - мобільна версія відомої комп'ютерної гри.
NOKIA 2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074994
ТЮРЯГА
Вбий стукача або тюрма вб'є тебе. Тюремний гумор в'язня на фоні брутальних розборок
NOKIA 2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074791
Стрип-тріс
Супер тетріс в компанії вимогливих, але вдячних красунь. Просто роби, що вони бажають.
NOKIA 2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074412
Дурак Interactive-2
Ваша суперниця стала ще розумнішою та ще привабливішою.
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074626
Студентки
Під час гри Ви зустрінетесь з різними дівчатами, намагаючись стати їх коханцем
NOKIA 1,2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074128
Козел інтерактив
Одна з найпопулярніших ігор у карти. Азарт гри в компанії таких дівчат зашкалює
NOKIA 1,2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074795
Street Figther II
Найпопулярніша гра 90-их тепер втілена для мобільних. Обирай свого бійця і перемагай
NOKIA 1,2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074705
3D Real Kamasutra
Перша в світі повністю трьохвимірна 3D камасутра - світ хвилюючої реальності!
NOKIA 3,6,7
SE T,D,S,K

СУПЕР ПРЕМІУМ ІГРИ по 14 грн SMS з кодом НА НОМЕР 1033

0074118
Пірати Карибського моря 3: на краю світу
За пригодами на край світу!Скарби, пірати, східні моря, кораблі і битва с Девіссом Джонсом
NOKIA 2,3,6,6567 LG 6
SIEMENS 6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074722
Call of Duty 3
Битви на полях Другої світової. Доведеться стріляти, повзати і ховатися у різних кутках світу.
NOKIA 2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074970
Гонщик-привид
Стань духом помсти, що несеться нічним містом і розмітає воронів і невезіння ланцюгом.
NOKIA 2,3,6,6567 LG 2,3,5,6
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074154
Дюк Нюкем
Зірка бойовиків проти мутантів на ядерному острові. Екзотична зброя і фірмовий гумор Дюка
NOKIA 2,3,6,6567
SIEMENS 1,2,6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

0074726
Цивілізація III
Легендарна стратегія. Твори історію народів від заснування цивілізації до майбутніх часів
NOKIA 2,3,6,6567 LG 6
SIEMENS 6,65
SAMSUNG M T,D,S,K
SE T,D,S,K

Quake
First person shooter

Разработчик и издатель:
id Software
www.idsoftware.com

Рождение легенды

Какая легендарная ролевая 3D-игра о средневековье была наполнена чудищами из произведений Говарда Лавкрафта, а главный герой этой игры попадал в Преисподнюю и прокладывал дорогу домой с помощью боевого молота? И раз за разом, бросая боевой молот, герой уничтожал толпы врагов, вплоть до самой последней битвы с колоссальным драконом?

Нет, не знаете? Хорошо, подсказка: по ходу дела главгеру попадались в руки разные мечи, и никакого огнестрельного оружия.

Тоже ничего не вспоминается? Ладно, еще подсказка: в игре не было ни одной высокотехнологической штучки – только гидравлические и механические лифты, ворота, подъемники, магические порталы, подземелья и холодное оружие!

Что, нет? Как, разве вы никогда не играли в Quake?

Оно, бессознательное

Название компании id Software, образованной в феврале 1991 года программистами Томом Холлом, Джоном Кармаком и Джоном Ромеро, взято из фрейдистской философии. «Ид» – это один из трех компонентов личности, совокупность бессознательных процессов, противопоставляемых сознанию «Я». Согласно «Словарю по общественным наукам», «ид» – это часть личности недоступная сознанию, вытесненная из сознания, стремящаяся к удовлетворению инстинктивных влечений и живущая согласно «принципу удовольствия».

К 1996 году у id Software, полностью сложившейся и уже занявшей свое место на рынке компании, был нефиговый багаж за плечами. У группы талантливых энтузиастов, до того делавших игры для компании Softdisk, уже был опыт выпуска «плоского» (но по тем временам авангардного) платформера Commander Keen, который показал всему миру, что платформер (игра, где персонаж перемещается по платформам, перепрыгивая с одной на другую) может быть «скользящим». Да, именно в Keen-е картинка впервые в игровой индустрии плавно уплывала влево по мере прохождения персонажем игрового «окна». До тех пор все платформеры игрались в одном «экране», подгружая следующий экран при прохождении первого.

Следующим откровением для геймеров стал псевдотрехмерный и непонятно почему посвященный Второй мировой шутер Wolfenstein 3D, выпущенный теми же id в 1992 году. Эта вещь полностью покорила поклонников игр, потому что мир в Wolf 3D действительно казался трехмерным, а количество реалистичных врагов было просто фантастическим!

Но настоящей фантастикой стал Doom. Название этой игры происходит от английского слова, обозначающего «Злой рок», «Обреченность», «Погибель» –

Слово gibs (джибс или гибс) впервые появилось в игре Doom – именно здесь враги, взрываясь, оставляли после себя только потроха (giblets), сокращенные Эдрианом Кармаком до gibs.

John Carmack, Kevin Cloud, Adrian Carmack, John Romero, Tom Hall, & Jay Wilbur

Команда разработчиков в том составе, в котором они начинали работу над Quake:

John Carmack — Ведущий программист
Michael Abrash — Программист
John Cash — Программист
John Romero — Программист и дизайнер уровней

American McGee — Дизайн
Tim Willits — Дизайн
Sandy Petersen — Дизайн

Adrian Carmack — Художник
Kevin Cloud — Художник

Bartett Alexander — Проектирование и поддержка

Shawn Green — Менеджер проекта

Trent Reznor and **Nine Inch Nails** — Звуковые эффекты и музыка
Dave Taylor — Кодирование звука

и она стала началом погибели «не-трехмерных» игр по всему миру…

«Первый миллион»

До сих пор id Software занималось практически «чистым искусством»: они выпускали «шароварные», свободные к распространению игры. Из-за слабого развития И-нета онлайн-продаж тогда не было, и id находили отдельных покупателей, которые оплачивали игру по почте, высылая издателю чеки, и получая взамен дискеты с программами. Так продолжалось довольно долго, пока с выходом «Doom II: Ад на Земле» id Software не перешли к продаже игр в магазинах. Поначалу представить себе, что игру можно продавать в коробке, как какую-то колбасу, было сложно. Но компьютерные игры вошли в каждый американский дом, и стали частью глобального бизнеса.

Подземелья драконов

Делая раз за разом шутеры (каждая из игр получила по несколько аддонов), Джон Ромеро нереально устал делать в сущности одинаковые по сюжету игры. Будучи не только главным дизайнером уровней, но и большим романтиком, он предложил сделать фэнтезийную игрушку, где главный герой через магический портал попал бы в средневековое подземелье, наводненное призраками и монстрами из готических рассказов Лавкрафта (автора книги про чудовище Ктулху). Герой игры должен был буквально прорубаться сквозь толпы скелетов и демонов. Позже, идея обросла подробностями: исчадия Ада и мрачная атмосфера в фантазиях Ромеро превратилась в настоящий Ад, а магический портал – в его мистические вратами.

С идеей сделать инфернальную RPG Ромеро пришел к коллегам. Они с радостью поддержали Джона, предложив впарить в игру что-то «думообразное» – всякие механические приколы, футуристическое оружие и прочую лабуду. Спор Ромеро и дизайнера Американ Мак Ги, перерос в противостояние. В итоге, когда работа над безымянным пока еще проектом началась, каждый делал, что хотел – Мак Ги и Тим Виллитс рисовали обстановку для «следующего Doom», а Ромеро клепал чертей и демонов… Противостояние стало причиной разрыва Ромеро с компанией, из которой в созданную Джоном Ion Strom вместе с ним ушла часть разработчиков.

Но основа игры была собрана. В ней был реальный, по настоящему трехмерный мир, который появился благодаря первому в мире игровому 3D-движку. В ней были уровни, наполненные механикой и таинственными подземными ходами, колодцами и потайными комнатами. По большей части были готовы монстры…

Собирая ошметки того, что было сделано, id-шники озвучили новую концепцию, объединившую наработки Ромеро и тех, кто остался в штате. По их окончательной задумке, некая зловещая сила, названная правительством Земли Quake («тряска», «землетрясение»), появилась из телепортов, над которыми проводили исследования ученые из правительственных лабораторий (не напоминает Doom III?). Через один из таких порталов в неизвестность отправляют безымянного супер-бойца, чтоб он локализовал угрозу и уничтожил всех врагов. Боец, пройдя 4 эпизода по 6–8 уровней в каждом, должен был дойти до того самого Quake, и убить его.

Speedrun

Doom II (и Ultimate Doom) отличала одна особенность: возможность нелинейного прохождения с обходом триггеров и сюжетных ловушек (можно было делать short-cut-ы), трюки и четкое определение времени прохождения каждого уровня. Немало часов было потрачено геймерами в попытках пройти игру и каждый отдельный уровень как можно быстрее. Большая общность людей, часами просиживающих за игрушками, и постепенное развитие Сети, породило специализированные сайты (например, compet-n.tk, существующий по сей день), а также метод прохождения игры на скорость, названный speedrun. Сейчас движение speedrun-еров стало всемирным, а количество «соревновательных» игр превосходит все мыслимые пределы.

www.shpil.com

После недолгих споров о том, «будем делать ролевик или нет?» (ведь основной зачинщик всех споров о жанре игры покинул компанию), было решено сделать экшн, причем не средневековый, а все-таки футуристический. Ведь магические порталы уже превратились в телепортационные? Ну а похожесть противников героя на классических демонов можно как-то оправдать! Дракону же, который должен был стать боссом игры, пришлось покинуть сцену.

Идея с использованием монстров из рассказов Лавкрафта показалась интригующей не только Джону Кармаку – его поддержали и противники Ромеро, и, благодаря этому, монстр по имени Quake в итоге оказался злым лавкрафтовским «чёртом» Шаб-Ниггуратом.

До выхода игры оставались считанные месяцы, поэтому разработка оружия была несколько скомкана: стартовый топор, который все сотрудники компании настолько полюбили за время подготовки игры, остался как есть, а ему на подмогу придумали несколько разных пушек. Вообще-то, изначально героем (даже не так – Героем) игры должен был стать огромный тип, вроде скандинавского бога Тора, с молотом (эта идея пришла из известных комиксов Marvel). Вот только в процессе работы молот постепенно стал топором, герой мифов пропал, ну а топор… Топор – он топор и есть! Базовый набор стрелкового оружия – два дробовика, ракетница, гранатомет и странный девайс «гвоздемет» – за недостатком времени стал окончательным. Для разнообразия в игру еще добавили Thunderbolt (воистину, орудие, достойное скандинавского бога!) и несколько рулезов: Quad damage, Pentagram of Protection, Ring of Shadows и Megahealth, а также три вида армора и защитный костюм.

Frag («фраг») – обозначает одно убийство противника в игре. Пошло оно от слова «fragmentation» («разбиение на осколки»), которое сократили до frag еще во время вьетнамской кампании США. В игре Doom, где появились «gibs», понятие «расколбасить оппонента на джибсы» само собой складывалось в «фраг». Чтоб не говорить слов, которые могли бы отвратить от игр часть аудитории («труп», «убийство» и пр.), в Quake III Arena было введено именно это понятие. «Телефраг» – это когда внутрь твоего игрового персонажа телепортируется другой игрок.

Множество потайных ходов, секретов и даже один скрытый эпизод прицельно попали в круг интересов геймеров. Игра, кроме незаурядного сингла, предлагала еще и кооперативное (по-английски «со-ор») прохождение однопользовательской игры, когда два геймера, играя на компах, соединенных по сетке или модему, могли вместе, плечом к плечу, проходить уровни. Был и специально разработанный для игры по TCP/IP многопользовательский режим, где игроки могли сразиться друг с другом в «поединке смерти» – Deathmatch. Кармак решил, что за TCP/IP однозначно будущее игр, и не стал откладывать возможность сделать игру с простым онлайновым мультиплеером, проведя не одну бессонную ночь за отладкой кода.

«Девятидюймовые гвозди», которыми «заправлялся» невиданный «гвоздемет», вероятно, появились благодаря сотрудничеству с лидером одноименной команды (Nine Inch Nails) Трентом Резнором. Он то и готовил саундтрек к игре. Кроме полагающегося гонорара, идол музыкального стиля индастриал получил в подарок лого «NIN» с характерной оборотной «N» на каждой коробке с «патронами» для «гвоздемета» Nail Gun.

Заполучив простой сетевой мультиплеер и четко регламентируемую по правилам онлайновую игру, Quake практически поставил точку в стандартах качества будущих мультиплеерных шутеров. Наверное, тогда Джон Кармак не догадывался, что он сделал. А ведь именно он в итоге стал одним из отцов киберспорта.

Обмениваться опытом и обсуждать новые способы обойти движок игры, было куда удобнее в офлайновых играх. И вот, комьюнити по «распрыжкам» и «рокет-джампам» ушли в офлайн: собирая небольшие сетки, фанаты Quake провели первые чемпионаты. Спустя некоторое время Quake стал одной из первых дисциплин киберспорта, и сразу же легендарной, рекордной по призовому

фонду: Денис Фонг, ставший известным под ником Tresh, выиграл на турнире Red Annihilation автомобиль Ferrari, который подарил организаторам сам Джон Кармак.

Победную демку поединка Треша с Энтропией можно посмотреть в И-нете: http://www.youtube.com/watch?v=d3iS3k-e-Pc

Наследие Quake

Работая над новым фантастическим шутером, команда id, похоже, не особо обращала внимание на авторские права. Их FPS (шутер от первого лица), за который взялись аксакалы игростроения, рассказывал о том, как где-то за пределами обозримой Вселенной, на родной планете злобных кибернетических организмов Строггов, покусившихся на нашу планету, безымянный солдат с Земли принимает участие в кампании по геноциду пришельцев – Operation Alien Overlord. Отдельные части интерьера новой игры напоминали, конечно, интерьер Quake, но лишь отчасти, и только потому, что ядро команды разработчиков не поменялось. Но вот, когда проект вышел на финишную прямую, оказалось, что взять то название, которое хотела заполучить id Software, не получится! Адвокаты долго пыхтели, но сложили оружие, и руководство компании приняло волевое решение, назвав безымянный проект «Quake II» – хотя игра не имела вообще никакого отношения к Quake. Ненарочный «маркетинговый ход» оказался удачным: модное название слишком много значило для геймеров, и игра пошла. Да не пошла, а полетела!

Кармак же, осознавший, что его предположения насчет большого будущего онлайновых игр как минимум небезосновательны, предложил разработать сугубо мультиплеерную игру, где герой сможет играть с другими игроками в сети, и, в то же время, играть с «ботами» – аналогичными персонажами, но управляемыми компьютером, – на локальной машине. И чем больше игрок пройдет дуэлей, тем более сильными будут боты. Концепция была взята в работу, а сюжет решили приделать к первому Quake: получилось, что бойца из первого Quake, который обзавелся прозвищем Sarge (Сержант), неведомая сила вроде бы забирает на Арену, где сильнейшие воины Вселенной должны выяснить, кто из них сильнее… В игру вставили модельку героя второго Quake, обозвав воина Bitterman (на уровне «Tier 2. Skilled»). Став идеальным для динамичного командного и однопользовательского шутера образцом, игра Quake III Arena завоевала сердца геймеров и мир киберспорта.

Джон Кармак – явно гораздо менее романтичная натура, нежели его бывший коллега Ромеро! Если того волновали драконы, то Кармаку жуть как понравилась идея, когда некая раса интересуется Землей не как территорией для проживания, а как местом, населенным кормом и набором запчастей – то есть людьми. «Омерзительно и завораживающе!» – концепция настолько захватила не только Джона, но и умы в id Software, что было решено сделать сюжетное продолжение второй «кваки»… Спустя 9 лет после выхода первого Quake-а мы узнали много нового о строггах, морпехах и о том, почему после убийства Макрона киборгов осталось так много, что их хватило на целую игру. В Quake 4 мы в лице Мэтью Кейна (нет, не Коммандера, а Мэтью) отправились на родину строггов, чтобы искоренить зло в зародыше.

А на пороге уже стоит новая история про строггов и землян – Quake Wars: Enemy Territory.

Так, игра Quake, будучи задуманной совершенно другой и по сути, и по форме, не получив ни одного полноценного сюжетного продолжения, стала легендарной и бесконечно цитируемой. Многие случайные открытия становятся очень важными. Игровая индустрия не является исключением из правил.

www.shpil.com

Национальная Лига Компьютерных Игр – INTEL CHALLENGE

Особенности первого сезона НЛКИ

- две серии для аматоров и профессионалов
- три игровых номинации:
  Counter-Strike 5x5
  WarCraft III:TFT 1x1
  FIFA 07
- более 50 шоу-матчей в рамках профессиональной серии
- видео версии самых интересных игровых дней
- игры аматорской серии в 8 городах Украины
- общий призовой фонд турнира – 45000 грн.

Киберспорт в мире с каждым годом выходит на все более качественно высокий уровень, и наша страна не исключение. С каждым днем все больше людей, услышав это слово, не чешут в недоумении затылок. Ведь во многих странах киберспорт уже давно стал культивируемой субкультурой с десятками глянцевых журналов, регулярным радиовещанием, телевизионными каналами и армией фанатов. Что же касается нашей страны, то, надеюсь, именно 2007 год станет годом, когда это явление окончательно просочится в массы. И, поверьте мне на слово, эта надежда вовсе не беспочвенна, ведь уже стартовал первый сезон «Национальной Лиги Компьютерных Игр – INTEL CHALLENGE».

НЛКИ запланирована как регулярный игровой телевизионный шоу-проект нового формата, главными участниками и героями которого станут украинские прогеймеры. Основной целью этого проекта становятся популяция киберспорта в нашей стране и создание регулярной системы национальных соревнований по компьютерным играм. Но все это и так лежит на поверхности. А если копнуть глубже, то этот проект может стать куда более весомым для истории национального киберспорта. Одной из главных проблем киберспорта, да и, наверное, не только в нашей стране, безусловно, можно назвать отсутствие мотивации как таковой. Сам же проект подразумевает создание благоприятных условий для тренировок и мотивацию киберспортивно активной молодежи – да, это достойные гонорары и знаменитые спонсоры!

Организатором Лиги является, как вы понимаете, корпорация Intel. И не случайно: Intel уже давно поддерживает киберспортивное движение. Как отметил глава представительства компании в Украине Владимир Шаров в своем интервью порталу Лиги,

Результаты профессиональной серии Counter-Strike

Список команд, прошедших квалификации в групповой этап профессиональной серии:

- **DTS** (Днепропетровск)
- HR (Днепропетровск)
- **DBCK feat. R1a** (Днепропетровск)
- xb (Донецк)
- **moralezz** (Донецк)
- GSH (Донецк)
- **BF** (Донецк)
- im.possible (Симферополь)
- **JE** (Севастополь)
- 1ag (Харьков)
- **respect** (Харьков)
- pro100 (Харьков)
- **A-Gaming** (Киев)
- eXp.Petrovka.UA (Киев)
- **DD** (Киев)
- BATTERY (Киев)

Результаты профессиональной серии WarCraft III

Список игроков, прошедших квалификации в групповой этап профессиональной серии:

- **HoT** (Киев)
- **(ToP)Gannibal.sw** (Харьков)
- **Roppy** (Харьков)
- **C18'Dred** (Симферополь)
- **C20'Ghost** (Симферополь)
- **C23'Shock** (Симферополь)
- **Lizard** (Симферополь)
- **pod.Tresh.C-club** (Киев)
- **FuDeS)FoDDeR** (Киев)
- **nGt.Bly** (Киев)
- **Fashist** (Киев)
- KerchNET.Myrik (Керчь)
- **KerchNET.Moonman** (Керчь)
- nGt.Sonic (Краматорск)
- **PAFASSNUY** (Луганск)

Результаты профессиональной серии FIFA 2007

Список игроков, прошедших квалификации в групповой этап профессиональной серии:

- **dignitas.Walkman** (Киев)
- **NoA.x4.Alex** (Санкт-Петербугр)
- **dignitas.Pavjke** (Москва)
- **NoA.Mika.PX** (Киев)
- **Shumi** (Киев)
- **nEph.Master** (Киев)
- **LeGoLass** (Киев)
- **GoodGame** (Донецк)
- **USSRxToxv1L** (Луганск)
- **H2klrash1k.DTS** (Днепропетровск)
- **NoA|BlooD** (Харьков)
- **f.p.damage** (Харьков)
- **Shpil-mN.DiaWest.Manyna.C-club** (Львов)
- **Lion.tnt** (Львов)
- **SkyDreameR** (Енакиево)
- **moralezz! Glamour** (Донецк)

с 2001 года Intel сотрудничает с Лигой электронного спорта (Electronic Sports League, ESL) – крупнейшей европейской лигой киберспорта, насчитывающей более 600 тысяч участников. Он также отметил, что помимо поддержки ESL, Intel является спонсором популярного игрового клана SK-Gaming, которое считается одним из самых сильных в мире – в сообществе SK-Gaming зарегистрированы более 700 тыс. участников. Именно компьютерные игры часто являются самым массовым и требовательным полигоном для проверки самых современных информационных технологий. Для многих пользователей, игры становятся одним из первых приложений, с помощью которых происходит знакомство с технологиями.

Первый сезон «Национальной Лиги Компьютерных Игр – INTEL CHALLENGE» пройдет с мая по июль месяц и будет разбит на две серии: профессиональную и аматорскую. В профессиональной серии НЛКИ будут представлены сильнейшие игроки и команды: по 16 игроков/команд в каждой дисциплине. Все игры профессиональной серии пройдут в три этапа в формате шоу-матчей.

1 этап: квалификация. Квалификация будет проводиться только в первом сезоне и будет состоять из 4-х чемпионатов, по результатам которых игроки/команды, занявшие с первого по четвертое места, получат статус «профессиональных игроков» проекта и право принимать участие в шоу-матчах профессиональной серии. Все чемпионаты будут проходить по системе Double Elimination.

2 этап: групповой. Групповой этап будет состоять из шоу-матчей профессиональной серии лиги, которые уже будут проходить по круговой системе.

3 этап: финальный. Финальный этап будет представлен четвертьфинальными играми между 2 игроками/командами, набравшими наибольшее количество очков в каждой группе. Четвертьфинал будет проходить до двух побед. Далее идут полуфинальные игры (также играются до двух побед), матч за 3 место и финал лиги (играется до 3-х побед).

Параллельно с профессиональной, проводится аматорская серия лиги. Как и про-серия, она делится на три этапа, но главное ее отличие – это квалификационный этап, который будет проведен в 8 городах Украины. По результатам городских квалификаций лучшие игроки аматорской серии встретятся в финале аматорской серии, который, как и финал про-серии, пройдет в г. Донецке в клубе «Донбасс Кибер Спорт Арена». Игроки,

которые займут с первого по четвертое места в финальной части аматорский серии, получат уникальную возможность участвовать в про-серии уже во втором сезоне лиги!

Уже прошли первые игры НЛКИ, и мы спешим поделиться первыми результатами противостояния сильнейших игроков в своих номинациях.

Более подробную информацию вы найдете на официальном сайте лиги cyberarena.tv

SKY NCLeague – на пути к финалу

Один за другим подходят к концу региональные соревнования в рамках Национальной Киберспортивной Лиги SKY NCLeague. Постепенно определяются те команды, которые получат квоту на заключительную часть чемпионата, ведь финал состоится совсем скоро: предварительная дата игр в столице – последние выходные июля.

Днепропетровск

16 команд участников Лиги в Днепре боролись за призовой фонд в $2000. Игры проводились по крайне демократичной «круговой» системе, когда каждая команда имела возможность сыграть друг с другом.

Изначально было понятно, что победителем станет либо HR, либо Dts – третьего не дано. Так и оказалось: сыграв в ничью и выиграв остальные игры, при этом проиграв лишь по одному разу, расстановку их на пьедестале почета определила разница выигранных и проигранных раундов.

- **1 место** – Dts – $1000 + оплаченная квота на финал
  Состав: pops (c), Lom, Kenny, Artemka, dyx
- **2 место** – HR – $600 + оплаченная квота на финал
  Состав: Hunter (c), Markeloff, phoenix, babu, bast, moby (res)
- **3 место** – TOD.campus – $400
  Состав: Alert (c), Danger, quaker, striker, speeze, ra1n (res)

После игр некоторые команды распались: например, группа игроков покинула команду HR, а игроки из команды TOD.campus перешли в команду r1A.campus.

Состав топовой команды не изменился, а в HR остались лишь phoenix и babu. Состав команды r1A.campus выглядит так: Danger, striker, zER, sharoman, Chechen, а игроки Markeloff, bast, moby, Alert, quaker, speeze, ra1n остались без команды.

Донецк

В финальной части турнира должны встретиться шесть лучших команд предварительного группового этапа:

- moralezz (Донецк)
- PFG (Донецк)
- over.mix (Мариуполь)
- GSH aka gamelife (Донецк)
- BF (Донецк)
- mfg (Донецк)

Молдова, Кишинев

Как вы знаете, SKY NCLeague – международная Лига, в которой участвуют и молдавские игроки. В кишиневском финале сильнейшие распределились так:

- **1 место** – CSG – оплаченная поездка на финал в Киев
- **2 место** – Forsaken – поездка на финал в Киев
- **3 место** – Negative
- **4 место** – DNK

Благодарим за предоставленную информацию GameInside.ua

www.shpil.com

WCG 2007: Первая кровь

Дождались! WCG снова с нами! Уже по доброй традиции отборочные игры на мировой чемпионат по компьютерным играм открывает славный город Львов. Трудно сказать имеет ли тут место символизм, но именно столица Западной Украины всегда славилась прогеймерами специфического склада. Многим из этих ребят не нужна мотивация, которая является определяющей в столичном киберспорте, но вкус победы им не чужд! Неблагодарное дело было прогнозировать дальнейшую судьбу квот в этом городе. А дальше – только факты.

Counter-Strike

По завершению онлайновой регистрации, список команд в дисциплине Counter-Strike состоял из 43 позиций… И кто бы тогда мог сказать, что 40 из них подтвердят свою регистрацию? 200 игроков со всей Западной Украины – это, мягко говоря, «неплохой» показатель для Львова! И стоит отметить, что в этом году шоу прошло без «гастролеров»: никто не решился повторить прошлогодние достижения киевлян DD, и заведомо было известно, что Западная Украина будет представлена на финале минимум двумя командами.

День обещал быть жарким! В связи с огромным количеством участников, организаторы решили провести первый тур по системе Single Elimination, пока не определились ТОП 32.

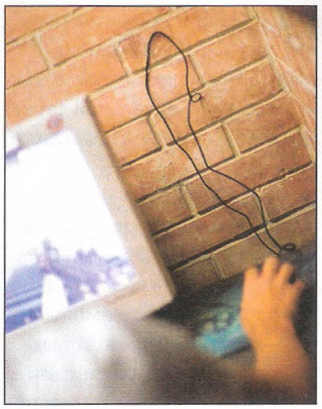
Вечерело ☺. После длительных сражений, призеры распределились следующим образом:

- **1 место** – TNT.Numbazz – квота на финал + дипломы и футболки
- **2 место** – Letters – квота на финал + дипломы и футболки
- **3 место** – Jec\m-club\ – дипломы и футболки
- **4 место** – minion.tnt

FIFA 07

Уже ни для кого не секрет, что Львов является второй столицей виртуального футбола Украины, и никто ни на секунду не сомневался, что следующий день отборочный игр на WCG 2007 в этом городе будет не менее зрелищным.

Всего регистрацию подтвердило 48 человек, но главных



претендентов на квоту можно было пересчитать по пальцам. Среди них – четыре пальца без лишних сомнений можно было отдать команде нашего журнала Shpil-mN.DiaWest. Оставшиеся шесть распределили между собой команда клуба TNT и местные ветераны. Не обошлось в этот раз и без сюрприза, и ник у этого сюрприза был Blade. Этот парень с минимальным счетом сумел пройти на своем пути таких титулованных игроков, как Shpil-mN.DiaWest.diGi и Shpil-mN.DiaWest.Blind. Первым победную серию Блейда в финале виннеров, прервал Shpil-mN.DiaWest.Manyn@, а после, уже в финале лузеров, Shpil-mN.DiaWest.Spawn и вовсе лишил новоиспеченного героя шанса поехать представлять Львов на финлае WCG UA в столице.

- **1 место** – Shpil-mN.DiaWest.Spawn.C-club – квота на финал + диплом и футболка
- **2 место** – Shpil-mN.DiaWest.Manyna.C-club – квота на финал + диплом и футболка
- **3 место** – Blade – диплом и футболка
- **4 место** – Xitok

Warcraft III

На «Варик» зарегилось 38 участников и никаких сенсаций на чемпионате не было, а фавориты распределили призовые места следующим образом:

- **1 место** – FuDeS)FoDDeR – квота на финал + диплом и футболка
- **2 место** – Dag.Biker.UA – квота на финал + диплом и футболка
- **3 место** – eGp.tt.Bly – диплом и футболка
- **4 место** – KaSMaTuY

Starcraft

Львовская школа «Старика» может похвастаться не одним громким именем! Starcraft жив, и дело, начатое Дядей, живо до сих пор. В этом году состав основных претендентов на квоты был практически прежним:

- **1 место** – Land – квота на финал + диплом и футболка
- **2 место** – pAq.Jersey.k7 – квота на финал + диплом и футболка
- **3 место** – St)Detector(– диплом и футболка
- **4 место** – LuckyGamer

Такими были игры отборочные игры во Львове. Впереди нас ждут еще 5 отборочных этапов со своими сенсациями, громкими победами, горечью поражения и всем тем, что присуще настоящему спорту.

С поля сражений,
Виталий Полищук

фото wcg.com.ua

DINAMIT

Контент-услуги доступны для абонентов UMC, SIM-SIM, JEANS, КИЇВСТАР, Мобілич, DJUICE, life:), Beeline™

СУПЕР ВИБУХОВІ ІГРВ ДЛЯ МОБІЛИ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: 1060

Докладніше дивиться список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

Зроби сюрприз другові, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контента вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXNNNNNNN, даний номер повинен належати UMC, SIM-SIM, JEANS, life:), наприклад: 6100739890 F 80501234567

Человек-Паук: Мастер Паутины 6100741603

Призрачный гонщик 6100754603

2188: Последняя звездная битва 6100713603

3D Need for Drift 6100742603

4x4 Экстоимальное Ралли 2006 6100750603

3D Экстримальное ралли 4x4 6100749603

Эросказка: Маша и Медвед 6100739603

Воины Судьбы 6100757603

Люди Х - Генетическая угроза 6100753603

Мечи ярости 6100752603

S.T.A.B. 2: Ответный удар! 6100655603

Четвертая Печать 6100756603

Revival (Цивилизация) 6100256603

История призраков 6100715603

Искусство войны 6100719603

CStrike Mobile 6100776603

Governator 2 6100771603

Yellow Submarine 6100778603

Битва за башни: Гнев Богов 6100769603

Мифические джунгли 6100780603

Ночная сказка 6100773603

Охота на Детей Смерти 6100779603

Чикагские войны 2 6100777603

3D Супер ХИТ! - Alpha Zone 6100236603

Min Net 6100604603

С.Т.А.Б. 6100099603

3D Kyranda 6100442603

БУМЕР 6100126603

Пиратские шашки 6100154603

БУМЕР-2 6100240603

Настоящее Ралли 6100020603

Преферанс 6100379603

Real Street Racing 6100628603

АлиБаба и страшный Дэв 6100350603

3D Mystic Ways 6100629603

Сборник "Парк приключений" (часть 2) 6100443603

Real Street Racing 6100628603

БАНДИТО ГАНГСТЕРИТО в погоне за Венерой 6100570603

3-D Flower Tower 6100652603

Ball Rush 2 6100391603

Bear Cards 6100153603

Пятница, 13 6100636603

Настоящий Футбол - Мировая Лига 2006 6100380603

Футбольный менеджер: ЧР 2007 6100643603

Черная Акула 6100251603

Amigo goes Mexico 6100224603

3-D Шашки 6100381603

Operation Critical 6100638603

Настоящий SuperBike 6100080603

3D Towers of Maya 6100395603

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

Тори-фест: anime-party

Если еще лет пять назад анимешнику некуда было податься, то с развитием различных украинских аниме-клубов эта возможность появилась. Начали устраивать вечеринки «для своих» и home-party, где у кого-то дома на день или два организовывалась «настоящая Ниппония». Туда пускали исключительно в кимоно, с набором суши и сашими, где под звуки национальной японской музыки и анимешных саундтреков народ погружался в чужеземную культуру. Для некоторых людей, которые хотели стать «самыми настоящими японцами», устраивались закрытые караоке-party. Ведь на данный момент одно из самых популярных развлечений молодежи в Японии – сходить в караоке-бар или кафе, где весь вечер все обязаны проявлять чудеса или ужасы вокала. Наш журнал уже несколько лет отслеживает события украинского анимешного «Альбиона».

Последним такого рода крупным событием этого лета стал Тори-фест, который прошел 22 июня в столичном клубе «Мост». Флаер сообщил о достаточно масштабном наборе мероприятий, которые пройдут с девяти вечера до самого утра. Когда мы добрались на место в назначенный день и час, мы уже при входе обнаружили толпу очень яркого и очень-очень яркого народа. Открытие как обычно затягивалось, но журналистов (и меня в их числе) пустили пораньше.

Чтоб понимать стильность мероприятия, нужно объяснить, что клуб «Мост» находится под Московским мостом, который соединяет левый и правый берега Днепра. В клубе нет стен, поэтому в числе преимуществ появилась масса свежего воздуха, пляж, искусственные пальмы и окружающая клуб со всех сторон природа. В числе недостатков (особенно летом) – вся живность, которая обитает на свежем воздухе, готова попить в чилауте вашу кровь.

С порога участников пати радовали звуки джей-рока, а когда подтянулась основная масса народу, здесь стала звучать «более танцевальная» музыка. Со временем обнаружилось наличие широкого экрана, на котором транслировались динамичные видео-заставки, аниме и музыкальные клипы.

Ближе к полночи выступила команда «Проти Ночі» с огненным шоу: думаю, это феерическое действо понравилось всем. Недалеко от танцпола продавали аниме-товары и фигурки, в толпе можно было заметить с десяток косплееров и готических лолит… Лолиты продефилировали на сцене под всеобщими пристальными взглядами. Костюмы были очень хороши – жаль только, освещения практически не было, и само дефиле прошло слишком уж быстро. На месте организаторов, конечно, неплохо бы было сделать общую фотосессию с косплеерами хотя бы для журналистов.

Далее публику заводили музыкальными ритмами ди-джеи и динамическими танцами – ви-джеи. Под утро поставили долгожданный джей-рок…

Вечеринка удалась: народ отдыхал, смотрел на звездное небо и Днепр и тихонько думал о своей маленькой Японии в Киеве.

Happyness

III МІЖНАРОДНА ВИСТАВКА ТА КОНФЕРЕНЦІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ КАРТИ, ПЛАТІЖНІ СИСТЕМИ
ТА СИСТЕМИ БЕЗПЕКИ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

IT 2007 Security

CARDEXpo 2007

10-12 жовтня

МВЦ, БРОВАРСЬКИЙ ПРОСПЕКТ, 15, КИЇВ

Організатори: PREMIER EXPO
Генеральний спонсор: Пластик Карта
За підтримки: ЕМА
Генеральний інформаційний спонсор:
Генеральний медіа-партнер: СофтПресс, Channel Partner
Медіа спонсори: Банковский менеджмент, Коммерсантъ
Стратегічні партнери: Корпоративные системы, Сети

Прем'єр Експо, 04050, Україна, Київ, вул. Пимоненка, 13-Б, тел.: +380 44 451 4160, факс: +380 44 451 4161, e-mail: NMordovskiy@pe.com.ua, www.pe.com.ua

DINAMIT

Контент-услуги доступны для абонентов UMC, SIM-SIM, JEANS, КИЇВСТАР, Мобілич, DJUICE, life:), Beeline™

СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ

Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **1060**

Докладніше дивиться список телефонів на сайті: **www.etobomba.com або wap.etobomba.com**

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

Age of Heroes III - Возмездие Орков 6100651603

Wasteland 6100648603

12 Пасьянсов 6100352603

3D Бумер Street Racing 6100392603

Век торговцев 6100368603

College Girls 6100145603

ШТИРЛИЦ 6100103603

3D Real Mahjong 6100733603

2D Real Billiards 2007 6100726603

360 Speed 6100262603

Украсть за 60 секунд 6100738603

Потеряная планета 6100758603

Governator Неукротимая Мощь 6100254603

Морские волки 6100046603

НАСТОЯЩИЙ МИНИ ГОЛЬФ 6100241603

3D Real Billiards 2007 6100723603

CALL of DUTY 2 6100730603

Остров наслаждений с Мишей Галустяном 6100268603

Дурак под интерес 6100276603

Герои Антареса 6100642603

Штирлиц III Операция Умпутация 6100728603

Грязные танцы 6100732603

Страна бильярда 6100433603

Казино - Слот-Машина 6100129603

Governator Неукротимая Мощь 6100254603

Ball'n'Roll 6100223603

Бригада 6100225603

Mahjong 6100353603

360 Speed 6100262603

ШТИРЛИЦ 6100103603

Оргазм 6100736603

Space Miner 6100727603

БОЙ с тенью 6100124603

Прорвемся 6100542603

Бригада 6100225603

Камасутра 6100232603

Smile Lines 6100649603

Король Скорпионов 6100607603

Хищник 6100594603

Техасская резня бензопилой 6100635603

3D Настоящая Камасутра 6100390603

Эро-экспресс 6100622603

Парк юрского периода 6100598603

Ночной дозор - Свет 6100397603

Van Helsing 6100608603

Алеша Попович и Тугарин Змей 6100155603

Добрыня Никитич и Змей Горыныч 6100428603

Дурак 6100275603

Камасутра на пляже 6100601603

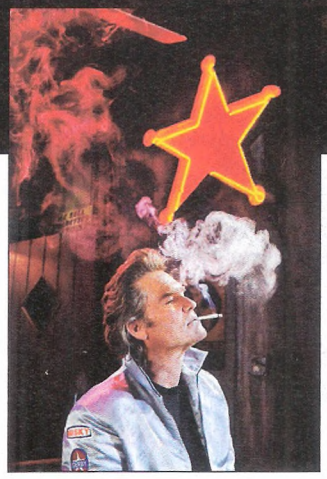
Age of Heroes II 6100292603

ЗАТ "Київстар Дж.Ес.Ем.", Ліцензія ДКЗУ №009503 від 12.04.2001 ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія ДКЗІУ №120093 від 16.05.2006 ТОВ «АСТЕЛІТ» Ліцензія НКРЗ АБ №222733 від 17.11.2005 р. ЗАТ "Український мобільний зв'язок", ліцензія ДКЗУ АА №720189 від 29.12.2004

Взятість відправлення повідомлення на номер: 4707 - 7 грн. 4909 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (З ПДВ) Увага! Переконайтеся, що в телефоні зроблені необхідні настроювання для доступа на WAP. Якщо Ваш запит містить помилку, система про це повідомить, але послуга буде вважатися зробленою і оплата з рахунку буде знята. Послуги для повнолітніх

Недотримання всіх умов замовлення не може гарантувати вдале одержання контента. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81

Чем докажешь?



«Death Proof» (или, по версии наших переводчиков, «Доказательство смерти») – это первая часть совместного проекта «Грайндхаус» товарищей Р. Родригеса и К. Тарантино. На западе обе части вышли в прокат в сокращенном виде, но зато – одним фильмом. Наши же прокатчики здраво рассудили, что продавать пару брюк по одной штанине – оно повыгоднее будет.

Строго говоря, название фильма переводится скорее как «смертенепроницаемый» или даже лучше – «смертестойкий». Лучше, потому что этот термин помимо иллюстрации моих скромных лингвистических способностей, как нельзя лучше характеризует Тарантино как режиссера. Для любого другого режиссера подобная трэшевая стилизация под фильмы категории «В», была бы равнозначна творческому самоубийству. А этому хоть бы хны – нагло хмылится с обложек всех самых главных журналов мира и в интервью с удовольствием повествует о том, как непросто лучшему режиссеру современности снять за большие деньги кино самого дешевого и некассового жанра.

Сложнее всего, наверное, было убить в себе талантливого сценариста. Это Тарантино проделал с невиданной даже для него жестокостью. Такое ощущение, что он просто оставил диктофон в женской парикмахерской, а потом перенес все с пленки в сценарий, даже не перечитывая.

Уже чуть проще, я думаю, было снять все это на уровне дипломной работы выпускника университета Карпенко Карого, заставить профессионального монтажера клеить пленку так, будто он ничего круче «Танцора Диско», в своей жизни не видел и, наконец, подпортить пленку так, чтобы даже в дорогом кинотеатре было полное ощущение, что сидишь в гадюшнике, где механики казенным спиртом промывают горло, а не детали проектора. Это, я вам скажу, не Человека-Паука на «силиконовой станции» рендерить.

Короче, все это похвально и, в целом, у Тарантино, безусловно, получилось то, что он задумывал – этакий залихватский средний палец, показанный прямо в толстую морду Голливуда. У подобной брутальной стилизации под трэш есть только один риск. То, что пытаешься спародировать, в итоге порой и снимаешь. И понять, ходит Тарантино по краю или он уже далеко за ним – во время просмотра очень непросто.

Родригис, снявший вторую часть этого безобразия, в отличие от своего кореша ничего не пытался пародировать. Его «Планета Страха» – это чистейший трэш и фантастически прикольный бред. Создатель «Города Греха» – возможно, самого филигранного и интеллектуального комикс-муви в истории кино, похоже, только и ждал этого шанса, годами собирая истории и сюжеты, которые в буквальном смысле выворачивают зрителя наизнанку. По крайней мере, желудки посетителей зрительных залов – так уж точно. Периодически Родригис скатывается в такую мразь, что я бы на месте владельцев кинотеатров на время этого сеанса затягивал бы сиденья пленкой – все проще, чем отмывать недоеденный попкорн. Гнойники, которые выдавливаются прямо в лицо случайным свидетелям, мозаики из язвочек и опухолей, фонтаны, нет – гейзеры! – крови и десятиминутные шуточки на тему совокупления с одноногой женщиной.

Но когда ты понимаешь, что у тебя изнутри прямо к горлу поднялся огромный ком и сдерживать ты его уже больше не в силах, оказывается, что это не твой поздний ужин, а ком нервного неуемного смеха. Родригис умело доводит бредовость происходящего до крайней точки, и потом ловко переваливает через нее, превращая мерзопакостное в смешное.

Страх, ужас и разврат.

Короче, Родригис, дневник на стол, завтра – с мамой в школу!

Olmer

Harry Potter
AND THE ORDER OF THE PHOENIX
Мисс «Шпиль!» августт

DVD для «Шпиль!» № 8'2007

Демо-версии
Loki
Surf's Up!
Рататуй

Полные версии
RetribEngine 1.08

Видеоролики
Адреналин 2
Дальнобойщики 3
Т34 против «Тигра»

Call of Duty 4
Cellfactor
Colin McRae: DiRT
Death to Spies
Driver 76
Fallout 3 (2 ролика)
Kings Bounty
Lord of The Rings Online
Medal of Hornor: Airborne
Settlers: Rise of An Empire
Sparta Ancient Wars (3 ролика)
StarCraft2 (10 роликов)
Tomb Rider (4 ролика)
Unreal 2007 (2 ролика)
Worms OpenWarfare

Полные версии
RetribEngine 1.08

Обновления
Overlord 1.1
Two Worlds 1.04

Видеоролики
Age of Conan (2 ролика)
Aion
Brother in Arms
Biohazzard
Bioshock
Call of Duty 4 (3 ролика)
City of Heroes
Civilization IV
Crysis
European Streetracing
Gods & Heroes
Haze (2 ролика)
Hellgate: London (2 ролика)
Jazz (Джаз. Работа по найму)
Littlebig planet (2 ролика)
Mario Galaxy
Medal of Honor. Airborne
NFS ProStreet (2 ролика)
NHL 08 (2 ролика)
Precursors (Предтечи)
Project Heroes
Shadowrun (3 ролика)
Spaceforce
StarCraft 2 (4 ролика)
The Last Remnant
The Settlers VI (5 роликов)
Turing Point: Fall of Liberty
White Gold (Белое золото)

Программы

Утилиты для рабочего стола
Auto Wallpaper Changer 1.1
AllWallpapers Lite
Birthdays 1.2.10
JD Icons 1.5
Webshots Desktop
Vista Sidebar
Yahoo! Widgets
Zune Desktop Theme

Мультимедиа

Проигрыватели
BSPlayer 221.950
Crystal Player 1.97
DivX Player
Evil Player 1.20
iTunes 7.20.34
LightAlloy 4.1
QuickTime 7.1.5.120
Quintessential Media Player build 115
Real Player
WinAmp 5.35 Full

Кодеки
Codec 8.1 build 11
DivX 6.6.1
K-Lite Codec Pack 3.2.0
VistaCodecs 4.46
X Codec Pack 2.1.5

Беспрерывная 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

ЗАВАНТАЖ 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 реалтону 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 **wap.fishka.ua**

10659 ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Верка Сердючка	Dancing Lasha Tumbai	59578378
Серебро	Song # 1	59280278
Fergie	Big girls don't cry	59582478
Beyonce feat. Shakira	Beautiful liar	59565878
4 короля	Будет счастье или нет	59582078
Enrique Iglesias	Do you know?	59583178
Jamelia	Beware of the dog	59582178
Стас Пьеха	Напиши мне	59588078
Ирина Билык и Бондарчук	Напополам	59586478
Тимати и Д.Климашенко	Жизнь-игра	59587478
Ирина Билык	Нас нет. Из к/ф "Инди"	59585178
Mad Heads XL	Sharks	59278778
Beyonce	Listen	59571578
Mika	Love today	59578978
George Michael	This is not real love	59582778
Дмитрий Колдун	Дай мне силу	59587678
Моисеев и Премьер-Министр	Черным по белому	59587778
Триши	Лунная ночь	59587878
К. Орбакайте	Я нарисую небо	59587978
Тина Кароль	Ты отпусти	59582378
Михаил Круг	Магадан	59584878

10899 РЕАЛТОНИ (MP3)

Верка Сердючка	Dancing Lasha Tumbai	6615578
Серебро	Song # 1	1088478
Beyonce feat. Shakira	Beautiful liar	6187078
Ирина Билык	Нас нет. З к/ф "Инди"	1068378
Beyonce & Shakira	Beautiful liar	6187078
Alex Gaudino	Destination calabria	6607778
неАнгелы	Я знаю, это ты	6185778
K-Maro	Lets go	6600578
Christina Aguilera	Candyman	6131778
George Michael	This is not real love	6603078
Clara	Like a boy	6602878
Kelly Clarkson	Never again	6623378
Justin Timberlake	Lovestoned	6624378
Amerie	Take control	6617178
Пьеха Стас	Напиши мне	6629678
Город 312	Место под солнцем	6627278
DJ Tiesto	In the dark (Dirty south remix)	6625478
Jennifer Lopez	Me haces falta	6624278
неАнгелы	Я знаю, это ты	6185778
И.Билык и Бондарчук	Напополам	6628078
Тутси	Незамужняя	6199378
DJ Aligator	Doggy style	6618378
Faithless	We come 1	6621778
Елка	Хамство	6621678

10659 ТОНИ ДЛЯ SMS

Улыбочка - понятие растяжимое	170099578
Чувачок, тебе доставлено входящее SMS	170099778
Царь, а царь? Тут гонец доставил сообщение	170099978
Кто шагает дружно в ряд? SMS твоих отряд	170085578
Все, я больше не могу скрывать свои чувства	170072278

10659 ТОНИ ДЛЯ ДЗВІНКА

Вас беспокоит ваш персональный секретарь	170100778
Вам звонит министр	170100878
Прочисти ушки, мой котенок	170097378
Улыбайся, завтра будет хуже	170097678
Первый, я второй, как слышно меня?	170098978

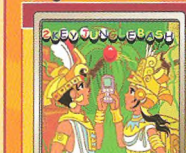
▶ Перелік телефонів, які підтримують **Поліфонію, Реалтони, Тони для дзвінка, Тони для SMS:**
Nokia: 2610, 2626, 2650*, 2652*, 3100*, 3120*, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3510i*, 3650, 3660, 5100*, 5140, 5140i, 5200, 5500 SPORT, 6020, 6021, 6030*, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100*, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6220*, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 6600, 6610*, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800*, 6820, 6822, 7200*, 7210*, 7250*, 7250i*, 7260, 7270, 7280*, 7360, 7373, 7380, 7390, 7600, 7610, 7650, 7710, 8800, 8800 Sirocco, 9300, 9300i, 9500, E50, E60, E61, E61i, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** C100, C110, C130, C210, C230, C240*, C300, D410, D500, D600E, D820, D830, D840, D900, D900E, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E490, E500, E530, E570, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Alcatel:** 335*, Elle i, OT 535*, OT 555*, OT 735*, OT 756*, OT 757, OT C652, OT C652, OT C653, OT C652, OT 5853; **LG:** A7150, B2000i, B2100, C1150, C2100, C2200, C2500, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2410, F3000, G1600*, G1800*, G5300, G5310, G5400*, G5500*, G5600*, G7100*, G7120*, KE600, KE700 Shine, KE800, KG110*, KG120*, KG180, KG300, KG310, KG325, KG345, KG370, KG500, KG810, KG920, LI100, L3100, M6100, T5100*; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K600i, K610i, K700i, K750i, K800i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **Motorola:** C155*, C261*, C380, C390, C650, E365*, E398, KRZR K1, KRZR K3, L2, L6, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RAZR Z3, RAZR Z6, SLVR L7e, U6 PEBL, V150*, V171*, V180, V220, V235, V300, V360, V535, V6 maxx, V600, V620, W385, W510; **Siemens:** A31*, A35*, A36*, A55*, A57*, A65*, A75*, ES75*, AL21*, AX72*, C55*, C60*, C62*, C65, C72, C75, CF110*, CF62*, CF75, CFX65, CL75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M55*, MC60*, ME75, S55*, S65, S75, SF65, SK65, SL55*, SL65, SL75, SX1, SXG75; **Fly:** 2040, 2040i, 2060, 2080, Toshiba TG250, TG310**, A330*, LX400 Sapphire, M100, MP220, MP300, MP600, MX200, MX300, SL200, SL300, SL400m, SL500i, SL600m, SL600i, V20*, V30*, V50; **BenQ-Siemens:** C81, CF61, E61, EP51, EF81, EL71, M81, S68, SB1, S88; **Panasonic:** A200*, A500, G60*, G70, SA6, SA7, VS2, VS3, X100*, X200, X300, X400, X500, X70, X700; **Pantech:** GB300, GI100

Тільки для телефонів з підтримкою WAP

* не підтримує Реалтони, Тони для дзвінка, Тони для SMS
** не підтримує Поліфонію

5599 ПРЕМІУМ-ІГРИ

Завойовники джунглів 19265778



Тропічні джунглі звуть своїх дослідників!

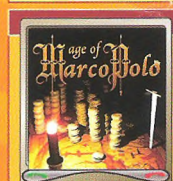
Nokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5070, 5100, 5140, 5140i, 5200, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7360, 7373, 7380, 7390, 7600, 7610, 7650, 7710, 8800, 8800 Sirocco, 9300, 9300i, 9500, E50, E60, E61, E61i, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** C100, C110, C130, C210, C230, C240, D500, D500E, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E490, E500, E530, E570, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Alcatel:** 335*, Elle i, OT 535*, OT 555*, OT 735*, OT 756*, OT 757, OT C652, OT C652, OT C653, OT C652, OT 5853; **LG:** A7150, B2000i, B2100, C1150, C2100, C2200, C2500, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2410, F3000, G1600*, G1800*, G5300, G5310, G5400*, G5500*, G5600*, G7100*, G7120*, KE600, KE700 Shine, KE800, KG110*, KG120*, KG180, KG300, KG310, KG325, KG345, KG370, KG500, KG810, KG920, LI100, L3100, M6100, T5100*; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K600i, K610i, K700i, K750i, K800i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81; **Alcatel:** OT 557, OT 756

Королі Техаса 2 19265678

Кидай свою роботу і стань Світовим чемпіоном по грі в покер!

Nokia: 2610, 2626, 3220, 3230, 3250, 3650, 3660, 5070, 5140, 5140i, 5200, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6151, 6170, 6230, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6822, 7260, 7270, 7360, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, N70, N72, N91; **Motorola:** C380, C390, C650, E398, KRZR K1, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, T720, U6 PEBL, V180, V220, V300, V360, V500, V525, V535, V600, V620, V635, W510; **Siemens:** C65, C72, SL65; **Samsung:** D500, D500E, E300, E200, E250, E300, E330, E330i, E360, E370, E500, E530, E570, E620, E730, E570, E620, E730, E760, E770, E780, E780, E800, E820, P400, P510, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X600, X620, X640, X700, X810, Z130; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, Z1010, Z310i, Z500i, Z520i, Z530i, Z550i, Z600, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81

Епоха Марка Поло 19265078



На тебе чекають торгові експедиції, війни, епідемії та скарби

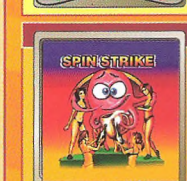
Nokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6820, 6822, 7200, 7230, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, N70, N72, N91; **Siemens:** C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SX1; **Motorola:** E398, KRZR K1, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, U6 PEBL, V180, V360, V500, V525, V535, V600, V620, V635, W510; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, V600i, W200i, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, Z1010, Z310i, Z500i, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81

Золоті пасьянси 19266178

Найвідомішi і улюбленiшi пасьянси

Nokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3650, 3660, 5070, 5100, 5140, 5140i, 5200, 5300, 5500, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6110 Navigator, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7360, 7373, 7380, 7390, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N76, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** C100, C110, D500, D500E, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E500, E530, E570, E620, E730, E760, E770, E780, E800, E820, P400, P510, S300, S300M, U600, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X600, X620, X640, X700, X810, Z130; **LG:** C1100, C1150, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F1700, KG270, KG275, KG370, KG500, KG800, KU990, MG100; **Motorola:** C380, C390, C650, E398, KRZR K1, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, U6 PEBL, V180, V220, V235, V300, V360, V500, V525, V535, V6 maxx, V600, V620, V635, W510; **Siemens:** C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SPV65; **Samsung:** D500, D500E, D600, D600E, D800, D820, D830, D840, D900, D900E, E200, E250, E530, E570, E620, E730, E760, E770, E780, E800, E820, P400, P510, S300, S300M, U600, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X600, X620, X640, X700, X810, Z130; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, Z1010, Z310i, Z500i, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81

Божевільні перегони 19266278



Черепаха, Індик, Восьминіг і Риба-Їжак вирішили провести змагання

Nokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3650, 3660, 5070, 5100, 5140, 5140i, 5200, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7360, 7373, 7380, 7390, 7610, 7650, 8800, 8800 Sirocco, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** C100, C110, C130, C210, C240, D500, D500E, E600, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130; **Alcatel:** 335*, Elle i, OT 535*, OT 555*, OT 735*, OT 756*, OT 757, OT C652, OT C652, OT C653, OT C652, OT 5853; **LG:** A7150, B2000i, B2100, C1150, C2100, C2200, C2500, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2410, F3000, G1600*, G1800*, G5300, G5310, G5400*, G5500*, G5600*, G7100*, G7120*, KE600, KE700 Shine, KE800, KG110*, KG120*, KG180, KG300, KG310, KG325, KG345, KG370, KG500, KG810, KG920, LI100, L3100, M6100, T5100*; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81

Ретчет і Кленк 19266378

Доля Галактики в твоїх руках

Nokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3650, 3660, 5070, 5100, 5140, 5140i, 5200, 5700, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6100, 6101, 6103, 6110 Navigator, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7360, 7373, 7380, 7390, 7600, 7610, 7650, 8800 Sirocco, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N76, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** C100, C110, C130, C210, C240, D500, D500E, D600, D600E, D800, D820, D830, D840, D900, D900E, E200, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E490, E500, E530, E570, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Alcatel:** 335*, Elle i, OT 535*, OT 555*, OT 735*, OT 756*, OT 757, OT C652, OT C652, OT C653, OT C652, OT 5853; **LG:** A7150, B2000i, B2100, C1150, C2100, C2200, C2500, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2410, F3000, G1600*, G1800*, G5300, G5310, G5400*, G5500*, G5600*, G7100*, G7120*, KE600, KE700 Shine, KE800, KG110*, KG120*, KG180, KG300, KG310, KG325, KG345, KG370, KG500, KG810, KG920, LI100, L3100, M6100, T5100*; **Motorola:** C380, C390, C650, E398, KRZR K1, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, U6 PEBL, V180, V220, V235, V300, V360, V500, V525, V535, V6 maxx, V600, V620, V635, W510; **Siemens:** C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SPV65; **Samsung:** D500, D500E, D600, D600E, D800, D820, D830, D840, D900, D900E, E200, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E490, E500, E530, E570, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81

Кріштіано Рональдо: пекельний футбол 19266478

Використовуй свої навики та перемагай супротивників!

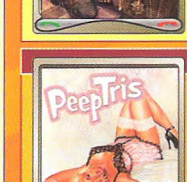
Nokia: 2610, 2626, 3200, 3230, 3250, 3510i, 3650, 3660, 5070, 5140, 5140i, 5200, 6300, 6600 SPORT, 6700, 6070, 6071, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6101, 6103, 6110 Navigator, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, 7610, 7650, 8800 Sirocco, 8820, 9300, 9300i, 9500, E50, E61, E61i, E90, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N76, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** A665, E60, D600, D600E, E100, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E390, E400, E420, E480, E490, E500, E530, E570, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, P400, P510, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Motorola:** C380, C390, C650, E398, KRZR K1, KRZR K3, L2, L6, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, U6 PEBL, V180, V220, V235, V300, V360, V500, V525, V535, V6 maxx, V600, V620, V635, W510; **Siemens:** A65, C60, C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SPV65; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81; **Alcatel:** OT 756

Вкрасти за 60 секунд 19267278

Ну як, ти в справі?

Nokia: 2610, 2626, 3200, 3230, 3250, 3650, 5070, 5140, 5140i, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6110 Navigator, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, 7610, 7650, 8800 Sirocco, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N76, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** C100, C110, C130, C210, C240, D500, D500E, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E490, E500, E530, E570, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, P400, P510, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Alcatel:** 335*, Elle i, OT 535*, OT 555*, OT 735*, OT 756*, OT 757, OT C652, OT C652, OT C653, OT C652, OT 5853; **LG:** A7150, B2000i, B2100, C1150, C2100, C2200, C2500, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2410, F3000, G1600*, G1800*, G5300, G5310, G5400*, G5500*, G5600*, G7100*, G7120*, KE600, KE700 Shine, KE800, KG110*, KG120*, KG180, KG300, KG310, KG325, KG345, KG370, KG500, KG810, KG920, LI100, L3100, M6100, T5100*; **Motorola:** C380, C390, C650, E398, KRZR K1, KRZR K3, L2, L6, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, U6 PEBL, V180, V220, V235, V300, V360, V500, V525, V535, V6 maxx, V600, V620, V635, W510; **Siemens:** C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SPV65; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** E71, M81; **Alcatel:** OT 756

PeepTris: Заповнюючи дівчаток 19267178



Вони просто жадають, щоб ви заповнили... їх вільний час....

Nokia: 2610, 2626, 3200, 3230, 3250, 3650, 5070, 5140, 5140i, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6110 Navigator, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, 7610, 7650, 8800 Sirocco, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N76, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **LG:** A7150, B2000i, B2100, C1150, C2100, C2200, C2500, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2410, F3000, G1600*, G1800*, G5300, G5310, G5400*, G5500*, G5600*, G7100*, G7120*, KE600, KE700 Shine, KE800, KG110*, KG120*, KG180, KG300, KG310, KG325, KG345, KG370, KG500, KG810, KG920, LI100, L3100, M6100, T5100*; **Samsung:** C130, C260, C270, C270, C280, C300, D500, D500E, D600, D600E, D710, D800, D820, D830, D840, D900, D900E, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E500, E530, E570, E620, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Motorola:** C380, C390, C650, E398, KRZR K1, KRZR K3, L2, L6, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, U6 PEBL, V180, V220, V235, V300, V360, V500, V525, V535, V6 maxx, V600, V620, V635, W510; **Siemens:** C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SPV65; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** E81, M81, S68; **Alcatel:** OT 756; **Panasonic:** SA4, SA7, VS2, VS3, VS7

МЕГА ШАРА ДЛЯ МОБІЛИ!

ВСЕ БЕЗКОШТОВНО!

WAP.450.UA

... та багато іншого!

Заходь з мобільного wap.450.ua
MP3-музика, відео, ігри, картинки, приколи, знайомства та інші розваги для тебе та для твого мобільного!
! оплачується тільки WAP згідно тарифного плану оператора.
Для абонентів UMC, SIM-SIM, JEANS, Kyivstar, ACE&BASE, DJUICE
Безкоштовна доставка WAP-адреси wap.450.com.ua: відправ SMS с текстом 450 на номер 4554
Вартість SMS на номер 4554 с стандартною згідно тарифного плану оператора

БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ

БІЛЬШЕ 1000 ІГОР У ТВОЄМУ ТЕЛЕФОНІ!

Відправ SMS з цифрою 45 на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно* каталог ігор різних жанрів та стилів

Оновлення каталогу — щоденно.
Каталог сумісний лише з телефонами, які мають підтримку технології java

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

SMS на номер 4554

Для абонентів усіх національних GSM-операторів

10899 JAVA-ІГРИ

Справи Фауста 19260178

Ця історія почала шлях великого чаклуна і мага Фауста

Nokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, N70, N72, N91; **Samsung:** C100, C110, S300, S300M, X100, X600; **Motorola:** C380, C390, C650, V360, E220; **Siemens:** C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SPV65; **Sony Ericsson:** K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, T610, T630, V600i, W200i, W300i, W550i, W700i, W710i, W800i, W810i, Z1010, Z300i, Z500i, Z520i, Z530i, Z550i, Z600, Z610i, Z710i, Z800i; **BenQ-Siemens:** M81

Планета Бімбосів. Перша серія 19266778

Допоможи хлоп'ятам розібратися в таємницях Планети

Nokia: 2610, 2626, 2650, 2652, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3650, 3660, 5070, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6110 Navigator, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6260, 6270, 6280, 6288, 6290, 6300, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7360, 7373, 7380, 7390, 7600, 7610, 7650, 8800 Sirocco, E60, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N76, N80, N90, N91, N93, N93i, N95; **Samsung:** C100, C110, C130, C210, C240, D500, D500E, D600, D600E, D800, D820, D830, D840, D900, D900E, E200, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E490, E500, E530, E570, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Alcatel:** 335*, Elle i, OT 535*, OT 555*, OT 735*, OT 756*, OT 757, OT C652, OT C652, OT C653, OT C652, OT 5853; **LG:** A7150, B2000i, B2100, C1150, C2100, C2200, C2500, C3320, C3380, C3400, C3600, F1200, F2100, F2410, F3000, G1600*, G1800*, G5300, G5310, G5400*, G5500*, G5600*, G7100*, G7120*, KE600, KE700 Shine, KE800, KG110*, KG120*, KG180, KG300, KG310, KG325, KG345, KG370, KG500, KG810, KG920, LI100, L3100, M6100, T5100*; **Motorola:** C380, C390, C650, E398, KRZR K1, KRZR K3, L2, L6, L7, L9, RAZR V3, RAZR V3i, RIZR Z3, SLVR L7e, U6 PEBL, V180, V220, V235, V300, V360, V500, V525, V535, V6 maxx, V600, V620, V635, W510; **Siemens:** C65, C72, C75, CX65, CX70, CX75, CXV70, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL75, SPV65; **Samsung:** D500, D500E, D600, D600E, D800, D820, D830, D840, D900, D900E, E200, E250, E330, E330i, E350E, E360, E370, E380, E400, E420, E490, E500, E530, E570, E600, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E770, E780, E800, E820, E850, E900, I300, I300i, P300, P310, P510, P730, S200, S300, S300M, S500, T400, T500, V200*, X100, X120, X140, X160, X210, X300, X400, X450, X460, X461, X480, X481, X500, X510, X520, X530, X600, X610, X620, X630, X650, X660, X670, X680, X700, X810, X820, X830, Z130, Z540*; **Sony Ericsson:** J300i, K300i, K310i, K320i, K500i, K510i, K550i, K600i, K608i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, K810i, M600i, P800*, P900, P910i, P990i, T230*, T300*, T310*, T610, T630, W300i, W550i, W700i, W800, W810i, W850i, W880i, W900i, W950i, Z300i*, Z500i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i,

SAMSUNG рекомендує Windows Vista™ Business

уяви новий колір твого стилю

Новий 14.1" ноутбук R20 або R25 на базі процесорної технології Intel® Centrino® Duo від Samsung – універсальний помічник на кожен день. Оптимальне поєднання функціональності та портативності робить його незамінним у повсякденній роботі. З ним зручно працювати, його легко носити. Ноутбуки R20 та R25 від Samsung – еталон зручності!

R25

- Екран 14,1" WXGA
- Кард-рідер 6-в-1
- Bluetooth v2.0+EDR

- Процесорна технологія Intel® Centrino® Duo:
  - Процесор Intel® Core™ 2 Duo T5500
  - Чіпсет Intel 945® PM ICH7M
  - Безпровідний зв'язок Intel® Pro/Wireless 3945 Network Connection 802.11 a/b/g
- Оригінальна Windows Vista™ Home Premium
- Графіка NVidia GeForce Go 7300 TurboCache 256 Мб
- Жорсткий диск 120 Гб, пам'ять 1 Гб
- Вага 2.4 кг, екран 14,1" WXGA

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

SAMSUNG

Intel, логотип Intel, Centrino, логотип Centrino, Intel Core та Core Inside є торговими марками або зареєстрованими торговими марками корпорації Intel або її представництв у Сполучених Штатах та інших країнах.