мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№9 2007

Clive Barker's Jericho
новый Иерихон

Fable 2
бабайкина байка

Sid Meyer's Civilization IV: Beyond the Sword
Линкольн против Линкольна

РЕПОРТАЖ С E3

Call of Duty 4: Modern Warfare, Burnout: Paradise, Rock Band, Crysis, Mass Effect, Bioshock, Virtua Fighter 5, LittleBigPlanet, Halo 3, Killzone 2, World in Conflict, Madden NFL 08, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Assassin's Creed, Devil May Cry 4, The Witcher, Tony Hawk's Proving Ground, Hellgate: London, Need For Speed: ProStreet, Army of Two, Sid Meier's Civilization Revolution, Fury

ПОСТЕРЫ

В НОМЕРЕ

Roller Coaster Tycoon 3
Overclocked
Восточный фронт. Крах Анненербе
Автопробег «Черное море»
Адреналин 2: час пик
Bomberic 2
Space Force: Rogue Universe
Runaway 2: Сны черепахи
WCG 2007
НЛКИ
ESL Украина
Код Гиас: Восставший Лелуш

9 771609 900008 09

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

Відпочивати чи працювати?
Вирішуй сам!

Модель M198WA (19")
Модель M208WA (20")
Модель M228WA (22")

Монітор із TV-тюнером.

Вбудований TV-тюнер, що дозволяє дивитись телепередачі як на звичайному телевізорі. • Висока роздільна здатність: 1680x1050 (20", 22"), 1440x900 (19"). • Контраст — 3000:1. • Широкий кут огляду — 170/170. • Різноманітні роз'єми для підключення додаткових пристроїв (DVD, відеомагнітофон, ігрова приставка, тощо).

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

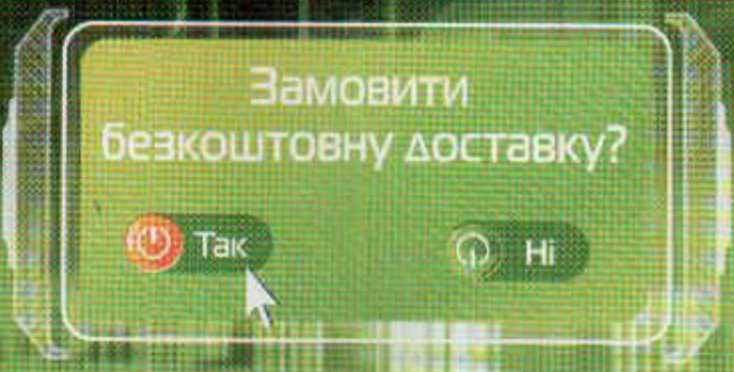
Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000 • http://ua.lge.com

LG
Life's Good

Delfics® green

Швидкість вирішує все!

БЕЗКОШТОВНА ДОСТАВКА по Україні!



Ми попередньо інсталюємо оригінальне програмне забезпечення Windows®

Комп'ютер для родини!

- ПК Delfics® green
- клавіатура
- миша
- комп'ютерна акустика

• AMD Sempron™ 3400+ • DDR2 512 Mb • 80Gb 7200 SATA2 • Int • DVD±RW • FDD • Windows XP Home Edition

1649 грн.

• Монітор AOC 17" TFT

970 грн.

Ультна потужність!

- ПК Delfics® green
- клавіатура
- миша
- комп'ютерна акустика

• AMD Athlon™ 64 X2 4000+ • DDR2 1024Mb • 160Gb 7200 SATA2 • ATI X1650 256Mb • DVD±RW • кард-рідер • Windows XP Home Edition

2699 грн.

• Монітор LG 19" TFT

1395 грн.

Розважайтесь!

- ПК Delfics® green
- клавіатура
- миша
- комп'ютерна акустика

• AMD Athlon™ 64 X2 4200+ • DDR2 2048Mb • 250Gb 7200 SATA2 • nVidia 8500 GT 256Mb • DVD±RW • кард-рідер • Windows XP Home Edition

3239 грн.

• Монітор LG 20" TFT

1619 грн.

AMD
Smarter Choice
Разумный Выбор

Найменування AMD, логотип AMD зі стрілою в будь-яких поєднаннях є товарними знаками компанії Advanced Micro Devices, Inc.

Гарантійне забезпечення ПК Delfics® green — 5 років!

3 роки гарантії та 2 роки безкоштовного сервісного обслуговування.

Зовнішній вигляд техніки, наведений в рекламі, може відрізнятися від реального. Уточнюйте деталі при замовленні.

Термін дії акційних цін з 1 по 30 вересня, або доки акційний товар є в наявності.

Отримайте детальну інформацію про безкоштовну доставку за телефоном гарячої лінії

8-800-501-1000

(цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

та на сайті

www.delfics.com

СЛОВО ОЛМЕРА

О культурном отдыхе и повальной любви

Прошло уже две недели с тех пор, как клетки с сотрудниками журнала «Шпиль!» были выкинуты с вертолета на южный берег Крыма. Эвакуация озверевших сотрудников в отпуск происходит следующим образом: к рабочему месту сотрудника протягивается длинная палка из твердых пород древесины, выполненная в виде руки начальства. Как только сотрудник вцепится в нее достаточно сильно (об этом можно понять по легкому хрусту и резким звукам жевания), палку начинают осторожно подтягивать к выходу, где уже заготовлены чугунные клетки. Дальше дело техники.

Сотрудник «Шпиля!» на отдыхе – это просто радость ветеринара. Любопытные, игривые, жизнерадостные и неутомимые! Истошные стоны радости и жуткие вопли счастья отдыхающих взлетают над пляжем, стоит там только появиться соскучившимся по отдыху сотрудникам. Маленькие дети, строящие замки из песка, со слезами радости и умиления наблюдают за тем, как дяди из «Шпиля!» играются в бешенного Годзиллу. Их мамаши восторженным бульканьем азартно подбадривают сотрудников – типа, давай-давай, потом еще поиграем в жертву бешеной касатки! А папаши детишек часами бегают за штатными писателями журнала дружной гурьбой по всему побережью, весело размахивая камнями и кулаками – мол, сейчас доиграем в салочки, а потом еще проиграемся и в «камень-ножницы-бумага»! Классно! Признаться, они не могут расстаться с сотрудниками даже ночью, частенько подкарауливая их в кромешной темноте возле отеля, часами обнимая чем попало.

Да, окрестный люд в них души не чает. Как только они приезжают, добрые отдыхающие тысячами спешно покидают Крым, чтобы нашим сотрудникам было больше места! А с их появлением на местных дискотеках даже выключают свет и музыку, чтобы уставшие журналисты могли немного вздремнуть. Их часто и с удовольствием катают на машинках – синих бобиках, и других, белых с красными крестиками – все совершенно бесплатно! А после отъезда наших шпилевцев по всему Крыму начинается повальное строительство, ремонт и лечение – все очень хотят, чтобы в следующем году сотрудникам «Шпиль!» было также хорошо!

Мы тоже любим тебя, Крым! До встречи в следующем году.

by Olmer

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроPanorama 4
Репортаж с E3 44

Девушка месяца 5

MeraGame

Перекресток миров – Sid Meyer's Civilization IV: Beyond the Sword 6

Ждем-с...

На пределе – Overclocked 10
Добро пожаловать в сказку! – Fable 2 12
Ужасы нашего городка – Clive Barker's Jericho 16

To play or not to play

Усаживайтесь поудобнее, обязательно пристегнитесь и подготовьте одноразовые пакеты! – Roller Coaster Tycoon 3 20
Крах чего-то там на каком-то фронте – Восточный фронт. Крах Анненербе 24
Лето, солнце, море, пляж! – Автопробег «Черное море» 28
Lada Racing: Экстрим-шоу – Адреналин 2: час пик 30
Мягко выражаясь – Bomberic 2 36
Ни здрасьте, ни до свидания... – Space Force: Rogue Universe 38
О чем мечтают черепахи? – Runaway 2: Сны черепахи 40

ClubНИЧКА

Киберспортивный еженедельник WCG 2007 в Украине 50
Grand Final WCG UA 2007 54
НЛКИ: жаркие каникулы 56
ESL УКРАИНА 57
Стреляй по звездам! – гороскоп контрстрайкера 58

Animania

Код Гиас: Восставший Лелуш 62

P. S. 12-балльная система оценки игр:
0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шеденр. 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.
№ 9 (70), 7777772007 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. Зімелєва (adv_secretary@comizdat.com)
Відділ збуту
Ю. Соколовський

Зав. виробництвом
Ю.О. Куркінов
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 22.08.2007.
Наклад 30 000 прим.
Віддруковано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зам. №07-5174
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.

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

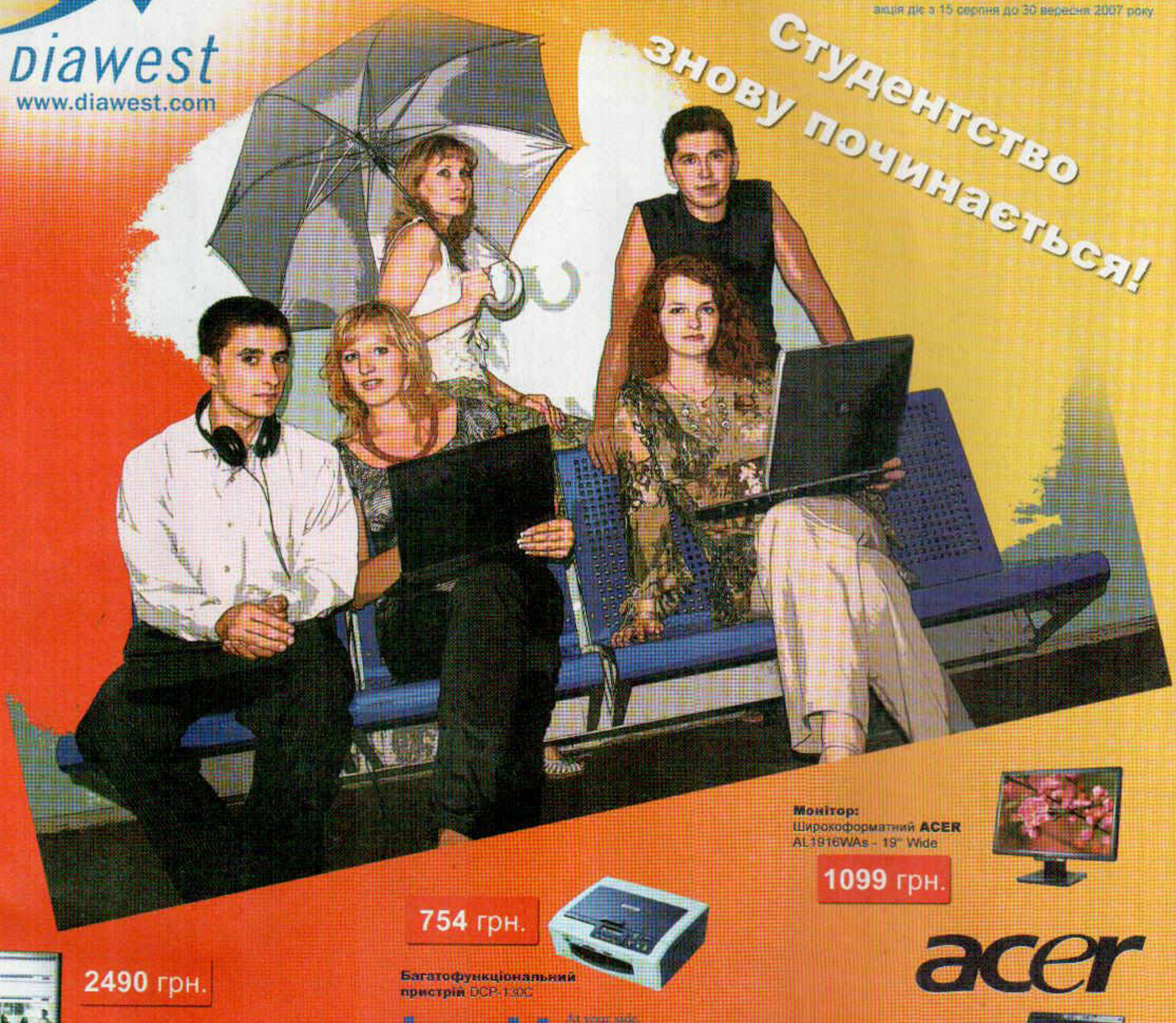
Спеціальні конфігурації комп'ютерів до нового навчального року

Комп'ютерний світ

diawest
www.diawest.com

акція діє з 15 серпня до 30 вересня 2007 року

Студентство знову починається!



Монітор:
Широкоформатний **ACER**
AL1916WAs - 19" Wide

1099 грн.

754 грн.

Багатофункціональний пристрій DCP-130C

brother
At your side.

acer

2490 грн.

Комп'ютер
DiaWest STUDENT PRO двинутий
Intel Pentium Dual-Core E2140
Відеоадаптер: Radeon 2400PRO 256Mb
Диск: 160Gb
Оперативна пам'ять: 1Gb
DVD+/-RW
ОС Windows Vista Starter

3223 грн.

Ноутбук
ACER TM5310-300508 CM 520
1.6G/512M/80G/
CR5in1/SMulti/15.4"WXG/
UMA/WiFi bg/Linux/
LAN/MDM/2.7kг

DiaWest **STUDENT - 1843 грн.**
DiaWest **STUDENT PRO - 2490 грн.**
DiaWest **MAGISTER - 2990 грн.**

Комп'ютер з монітором ACER

Ноутбук ACER

Комп'ютер з принтером Brother

mp-3 плеєр 1Гб

ПОДАРУНОК!

м. Київ:
пр. Московський, 8 (метро "Мінська") — т. 464-84-65
пр. Московський, 21 — т. 565-62-67
Харківське шосе, 54 — т. 565-06-68
вул. Івана Юри, 25 (ТЦ "Квадрат") — т. 206-0-222
пр. В. Маяковського, 43/2 — т. 548-1-548
пл. Московський, 8 (Декор-сервіс) — т. 466-00-75
пр. 40-річчя Жовтня, 46/1 — т. 259-71-00
пр. Перемоги, 136 (ТЦ "МВ") — т. 241-69-31
вул. Олени Теліги, 2 — т. 261-11-15

Завжди свіжі ціни
та професійні консультації!

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

Найбільша спеціалізована мережа магазинів в Україні

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

«Полный привод 2: Hummer»

Вниманию поклонников «Полный привод: УАЗ 4x4»! Если вам тесно и неудобно в скрипящем УАЗике и, несмотря на его превосходные ходовые качества, хочется комфорта и уюта, спешим вас обрадовать. Компания Avalon Style, разработчик «Уазиков» и дополнения «Уральский призыв» к оной игре, готовит продолжение «Полного привода», в которой место УАЗиков займет американский автопром от General Motors, а на смену уральским горам придут штаты Невада и Мичиган в США, Крым, Египет и Исландия. Что ж, посмотрим, как могут себя проявить американские внедорожники на бездорожье.

Несколько фактов о Warhammer Online: Age of Reckoning

Все рвутся в онлайн и Warhammer в том числе! Очередная, но не такая как все, MMORPG по имени Warhammer Online: Age of Reckoning, которая создается EA Mythic, будет представлена на суд общественности в Лейпциге, на выставке Games Convention. Разработчики обещают ознакомить нас с двумя армиями, воюющими в последней войне, инновационным игровым режимом Realm vs. Realm, несколькими локациями, а также разнообразным контентом, которого никто доселе не видывал в видеороликах.

Нам не страшен DirectX 10.1

Microsoft спешит успокоить обладателей топовых видеокарт: с выходом DirectX 10.1 (который, к слову, ничего сверхъестественного из себя не представляет) ничего не изменится. Разработчики игр, руководствующиеся API DX 10.1, в обязательном порядке должны сделать игру совместимой также и с DirectX 10, так что не спешите выбрасывать GeForce 8800 на помойку!

Мафия бессмертна!

Наверняка каждый из вас помнит такую замечательную игру, как Mafia!? Многие из вас прошли ее несколько раз к ряду и пока не видели ничего лучшего среди GTA-подобных игр. Если вы такой, то держите себя в руках, данная новость вас очень обрадует. Mafia 2 будет! Ее разработкой занимается компания Illusion Softworks и продолжение культовой игры о мафии уже официально анонсировано. На сей раз события происходят в 40–50-х гг. и, традиционно для «Мафии», нам обещан отличный сюжет, а это они, как известно, умеют! Более ничего не известно, но если интересны подробности, рекомендую регулярно посещать сайт игры, находящийся по адресу *www.2kgames.com/mafia2*.

«Шайтан-коробка» подешевела на $60

Компания Microsoft подтвердила распространившиеся в интернете слухи о том, что цены на Xbox360 снизятся. Базовая консоль упала в цене на $60, соответственно, ее цена в Европе составляет $378, а в комплектации Elite (120 Гб жесткий диск, порт HDMI) – на $50. Цена «элитной» консоли на данный момент составляет $607.

Fallout Online быть!

Небезызвестная в геймерских кругах компания Interplay сообщает, что после сделки с Betheda Software, а именно – после продажи прав на Fallout, ее финансовые дела пошли на поправку. Так, ее долги за шесть лет сократились с $59 млн. до $3 млн. Кроме того, компания смело сообщает, что готова выделить средства на создание онлайновой игры Fallout Online.

Уже близко!

Halo 3 готов на 99,9%, после исправления всех ошибок игра появится в продаже, релиз намечен на 25 сентября. У нее есть все шансы попасть в наш MegaGame.

Все самое вкусное с E3

На прошедшей с 11 по 13 августа выставке Electronic Entertainment Expo было представлено множество интереснейших проектов. С самыми яркими и интересными из них вы можете ознакомиться в нашем репортаже на стр. 44.

ดาบสวรรค์ "เอนิวม" ออนไลน์

PC
PS2
GC
XBOX

Sid Meyer's Civilization IV: Beyond the Sword

Глобальная пошаговая стратегия

www.2kgames.com/civ4/beyondthesword

Разработчик: Firaxis Games

www.firaxis.com

Издатель: 2K Games

www.2kgames.com

Системные требования:

Процессор: 1,2 (1,8) ГГц

Память: 256 (512) Мб

Видео: 3D с 64 (128) Мб

Винт: 1,4 Гб

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Сидят два специалиста по компьютерной графике, смотрят свежий блокбастер:

– Не, ну ты посмотри на этого монстра! Че они гонят, такое на компе не сделаешь – это точно вживую снимали!

Объединить, казалось бы, несоединимое – вот самая потрясающая возможность компьютерных игр да и компьютеров вообще. С детства, со времен «Спасите Вилли», нас интересует, «кто кого поборет – слон кита или кит слона?», но, блин горелый, как же такое проверишь? Ведь это ясно, что главное в таком противоборстве не сила и ловкость «бойцов», а условия, в которых они столкнутся в бою. Ежели погрузить слона на глубину метров эдак 200, то любая самая тухлая касатка порвет такого «воина», но если касатка окажется посреди индийских джунглей, то с ней и бороться-то не придется. Но что, если сделать так, чтоб эксперимент был чистым: дать касатке возможность резво двигаться по поверхности земли и дышать воздухом, или наоборот – дать слону жабры или легкие, но такие, что позволят ему задерживать дыхание на полчаса, и способность растаптывать своих подводных жертв под водой? Вот это другое дело! И Сид Мейер, уже в который раз, сделал так, что современные и самые древние цивилизации сходятся в извечной борьбе за властвование над миром. Мировые лидеры всех эпох совершенно спокойно чувствуют себя на поле брани плечо к плечу или лицом к лицу, будто не разделяют их тысячи лет мировой истории и грандиозный разрыв в культуре, развитии, знаниях и навыках.

«Обіцянка – цяцянка»

Никогда не был докой в украинской идиоматике, и фразеология нашего этноса была для меня camera obscura (зато умничать научился – не дай боже!). Но, если я правильно понимаю, оборот, которым озаглавил эту главу моего рассказа о новом аддоне Civ 4, – верить всему, что обещают – глупо. А уж наобещали создатели одного из, пожалуй, двух семейств лучших в мире пошаговых стратегий (нет, все же трех), целый вагон. Со времени выхода Civilization IV прошло достаточно много времени, и год назад разработчики уже порадовали нас дополнением с названием Warlord (в локализации – «Великие правители»). Это слово трактуется по-разному, но в данном случае лучше всего подойдет значение «Диктаторы» –

и действительно, почувствовать себя этаким демиургом, играя в Civ 4, проще простого. Но останавливаться на достигнутом Firaxis не собирались, и решили они развить тему порабощения (или взятия под опеку) мира в самом интересном для ведения боевых действий временном промежутке – с момента изобретения огнестрельного оружия. Вот и родилась концепция игры «После меча» – или, как это звучит в оригинале, «Beyond the sword». В то же время слово «beyond» обозначает и «вне пределов влияния», то есть игра должна была предложить еще и более новые и интересные способы побеждать, не поднимая, образно говоря, на врага своего меча.

Ну, наобещали нам много, но, как оказалось, это были не «цяцянки», если я правильно применил это слово в данном контексте. Первое, чем нам грозились разработчики – эффект неожиданности. До сих пор причинно-следственная связь была единственной движущей силой в игре. То есть, если в первом акте нашего спектакля американцы изобрели порох, то во втором они наверняка сделают пушку, и бабахнут по нам из нее. Отслеживая «причины» всегда можно было сказать, что станет «следствием», а, следовательно, заблаговременно к нему подготовиться. Единственное, что вносило некоторый дисбаланс в наши решения, это кочевники. Теперь же в игру добавили ряд случайных событий. Вот в SimCity, например, были стихийные бедствия – с самой первой части, если я не ошибаюсь. В Heroes of M&M имелись хотя бы «недели монстров» – в определенный момент кто-то получал какой-то бонус, и на карте появлялись вражеские юниты. В «Цивилизации» до сих пор такого не было. Зато теперь обещание превратилось в факт: наводнения, землетрясения, дипломатические альянсы или какие-то сюрпризы от населения городов – все это может внести коррективы как в ваши планы, так и в планы соперников. Как говорится, готовься к худшему и надейся на лучшее. Некоторые из несчастий или счастливых случаев ждут нас за очередным «триггером» в кампаниях, а некоторые – в режиме «skirmish», интересность, непредсказуемость и неповторимость которого является залогом реиграбельности любого представителя любого игрового жанра.

Нам обещали много нового в самой сути игры? И это тоже есть! 12 новых сцена-

Новые цивилизации

Нация	Начальные технологии	Лидер	Характеристики	Любимая форма правления	Уникальный юнит	Уникальное строение	Столица
Вавилон	Колесо, Земледелие	Хаммураби	Агрессивный, Организованный	Бюрократия	Стрелок из лука (Лучник)	Сад (Колизей)	Вавилон
Византийская империя	Колесо, Мистицизм	Юстиан I	Империалистический, Духовный	Теократия	Катафракт (Рыцарь)	Ипподром (Театр)	Константинополь
Эфиопия	Охота, Горное дело	Зара Якоб	Креативный, Организованный	Теократия	Воин Оромо (Мушкетер)	Стела (Монумент)	Аксум
Священная Римская империя	Мистицизм, Охота	Шарлемань	Трудолюбивый, Протекционистский	Вассальная зависимость	Ландскнехт (Пикенер)	Ратуша (Суд)	Аахен
Кхмеры (Камбоджа)	Охота, Горное дело	Сурьяварман II	Креативный, Экспансивный	Организованная религия	Слоновья баллиста (Боевой слон)	Барай (Акведук)	Ясодарапура
Майя	Мистицизм, Горное дело	Пакал II	Экспансивный, Финансовый	Престолонаследие	Холкан (Копейщик)	Поле для игры в мяч (Колизей)	Мутал (Тикал)
Коренные американцы	Рыбная ловля, Земледелие	Сидящий бык	Философский, Протекционистский	Энвайронментализм	Пес-воин (Мечник)	Тотемный столб (Монумент)	Кахокия
Нидерланды	Рыбная ловля, Земледелие	Вильям Ван Оранже (Вильгельм Оранский)	Креативный, Финансовый	Светское государство (со свободой вероисповедания)	Судно Ост-Индской кампании (Галеон)	Дамба (Плотина)	Амстердам
Португалия	Рыбная ловля, Горное дело	Жоао II (Иоанн II)	Империалистический, Экспансивный	Престолонаследие	Каррак (Каравелла)	Ферма (Таможня)	Лиссабон
Шумеры	Колесо, Земледелие	Гилгамеш	Креативный, Протекционистский	Престолонаследие	Гриф (Мечник)	Зиггурат (Суд)	Урук

Оценка: 11
Геймплей: 11
Графика: 10
Звук: 11
Управление: 10
Реиграбельность: 12

Новые лидеры

Нация	Лидер	Характеристики	Любимая форма правления
Америка	Авраам Линкольн	Харизматический, Философский	Эмансипация
Кельты	Королева Будика	Харизматический, Агрессивный	Всеобщее избирательное право
Франция	Шарль де Голь	Харизматический, Индустриальный	Государственность
Греция	Перикул	Креативный, Философский	Представительство
Оттоманская империя	Сулейман Великолепный	Трудолюбивый, Философский	Престолонаследие
Персия	Дарий I	Финансовый, Организованный	Светское государство (со свободой вероисповедания)

риев, 10 новых наций, 16 новых лидеров, 5 новых чудес света и 25 юнитов – это ли не разнообразие? Что интересно, сценарии не привязаны к нациям, то есть при желании можно сыграть в кампании американцев, но не американцами. Более того – в многопользовательской игре, которая была сильна (и впервые изначально встроена в игру) еще в оригинальной версии «Цивилизации 4», добавили возможность играть любой нацией, возглавляемой любым из лидеров. В мультиплее бывало так, что отдельные нации с интересными способностями и юнитами оставались «за бортом» из-за неинтересных или несоответствующих «настроению» нации лидеров. Либо, наоборот, интересный и сильный лидер с интересными бонусами, подходящими под выбранный игроком стиль, не играл из-за того, что его нация не подходила. Приходилось идти на компромиссы. Теперь же можно создать настоящую «команду мечты», когда, скажем, экспансивная цивилизация возглавляется таким же лидером. Кстати, в мультиплеерном режиме есть возможность игрокам одной команды делать ходы одновременно.

Новые кампании, как нам и напророчили, стали истинными «играми в игре»: некоторые из них отличны не только тематикой, а она тут не то, чтобы разнообразна, а вообще очень сильно разная; отдельные кампании «Цивилизации» удивят вас еще и измененным по необходимости (под стиль и «жанр» эпохи) игровым интерфейсом!

Ну а «новые» чудеса на поверку оказались таковыми только отчасти – два из шести чудес нам известны по старым версиям игры. Старая добрая Статуя Зевса теперь поменяла функции – она удваивает усталость от войны для всех враждебных цивилизаций, а вот Гробница Мавзола стала просто бомбовой – продлевает Золотой век вашей цивилизации на 50%!

Что касается графики, то об измененном интерфейсе мы уже сказали. Но нам же обещали, что графика игры будет доведена до совершенства. Не знаю, кому как, но мне изначально казалось, что графика в «Цивилизация 4» не соответствует жанру: как для современной трехмерной игры, то вид юнитов чересчур упрощен, но как для пошаговой стратегии, то графический движок игры брал на себя слишком много, перегружая комп без меры. Ясное дело, что сейчас редкий игровой комп оснащен памятью меньше, чем 1 Гб, да и процессоры последнее время пошли если не четырех-, то двуядерные точно. В целом, грех жаловаться на высокие требования. Но это все же пошаговая стратегия! Это те же шахматы. В общем, это мое мнение. Но графику все же подрулили – так, по крайней мере, заявляют разрабы. Что видно невооруженным взглядом – это корабль в космической гонке. Посмотрите, когда построите челнок.

Новейшая история мира

Но все это так, шелуха от орехов, а сами орешки – это действительно новые или сильно измененные возможности игры. Вот, например, **корпорации**. Как и религия, это такое «нечто», что можно создать, и распространять его по всему миру. То есть вы создаете некую организацию, которая занимается чем-то, и начинаете закидывать офисы своей конторы в удаленные концы света, потихоньку наращивая свои доходы.

С изучением технологии **«Корпорация»** появляется возможность использовать

одного из ваших Великих Личностей – для каждого из типов корпораций нужен конкретный Великий, с помощью которого вы строите Штаб-квартиру, после чего можете продвигать свои идеи в другие страны. И если уж вы построили какую-то корпорацию, то ее больше никто не сможет построить – тут они сродни чудесам света. И, как религиозные организации, «корпоративную идею» по миру продвигают отдельные юниты – но не миссионеры, а директора (юнит Executive).

Standard Ethanol Company – для этой корпорации нужен Великий Ученый. После постройки дает возможность обменивать нефть на кукурузу, сахар или рис.

Cereal Mills – Великий Торговец и его штаб-квартира дает дополнительную еду (зерно) городу. Естественно в обмен на кукурузу, рис или пшеницу.

Creative Constructions – добавляет производства в обмен на лишние ресурсы из числа железа, меди, камня и мрамора. Для постройки штаб-квартиры нужен Великий Инженер.

Aluminum, inc. – Великий Ученый строит штаб-квартиру и дает возможность менять алюминий на уголь.

Civilized Jewelers – для этой корпорации нужна технология СМИ, а для постройки штаб-квартиры нужен Великий Художник. В итоге, населения городов, где открываются отделения корпорации, получают дополнительное счастье в обмен на золото, серебро и драгоценные камни.

Mining Inc. – Великий Инженер и его корпорация повышают производство города в обмен на уголь, железо, медь, серебро или золото.

Sid's Sushi Co. – после открытия Медицины, Великий Торговец дает дополнительные еду и культуру в обмен на рыбу, крабов, моллюсков или рис.

Если вы не хотите, чтоб в вашей стране развелись всякие «Суши» и «Этанолы», то вам достаточно ввести форму правления Меркантилизм или ввести в отдельных городах режим Государственной собственности – тогда даже в ваших родных городах ваши же корпорации не смогут открывать отделений.

Шпионаж перестал быть прерогативой развитых государств, а стал более доступным – действительно, ведь в реальности шпионы были еще в незапамятные времена, и они проникали на территорию врага, наводя шороху в рядах мирных граждан и войск противника. Теперь, не дожидаясь коммунизма, а сразу после изучения алфавита (доносы из тыла врага как-то же надо строчить?), мы начинаем разведывательную деятельность. Набрав достаточно очков «разведки», мы можем закинуть шпиона в стан врага и совершить там нечто нехорошее для них и хорошее для нас – похитить технологию, устроить саботаж, если только противник не защитился и не построил какую-то контрразведку, которые теперь можно строить в любом городе. Великие Шпионы могут делать те же штуки, что и прочие Великие: что они делают – это мы еще с третьей версии игры помним.

Рулим миром дальше

Снова придется фанатам пошаговых стратегий засесть за «Цивилизацию». Это, в общем-то, не предложение, а вердикт – любимая игра снова обросла новыми подробностями, которые ой как хочется попробовать. Новые возможности дипломатии и шпионажа, новые расы, новые кампании – все это наверняка задержит всех моих старых друзей по онлайновым игрищам не на один день. Бросайте на время пятых «Героев» и Europa Universalis 3 – мы к ним еще вернемся, но потом. А пока дорогу королю стратегий!

Lonely Shaft

Overclocked
Квест, психологический триллер
www.overclocked.game.com

Разработчик: House of Tales
www.house-of-tales.com
Издатель: Lighthouse Interactive
www.lighthouse-interactive.com

PC
PS2
GC
XBOX

На пределе

Давным-давно, когда табуретки были большими, а до звонка двери нельзя было дотянуться без помощи соседа, создавались хорошие игры. В них вкладывали душу, их делали «ради идеи», с ними мы проводили все свободное время. Многие из тех игр и сейчас пылятся где-нибудь на полке в детской, лишь изредка балуя хозяев ностальгическими воспоминаниями.

С тех пор многое изменилось: стратегии и шутеры в большинстве своем однотипны и, увы, мало отличаются друг от друга, за редкими исключениями. То же касается и других популярных жанров. Но вот квесты и адвентюры, популярность которых стремительно набирает обороты, всегда отличались оригинальностью. Наверное потому, что мы переносим эмоциональные переживания героев, их мысли, чувства, отношения на себя. Об одной из таких игр, Overclocked, фундаментом которой послужили человеческие страдания, боль и психика, сегодня и пойдет речь.

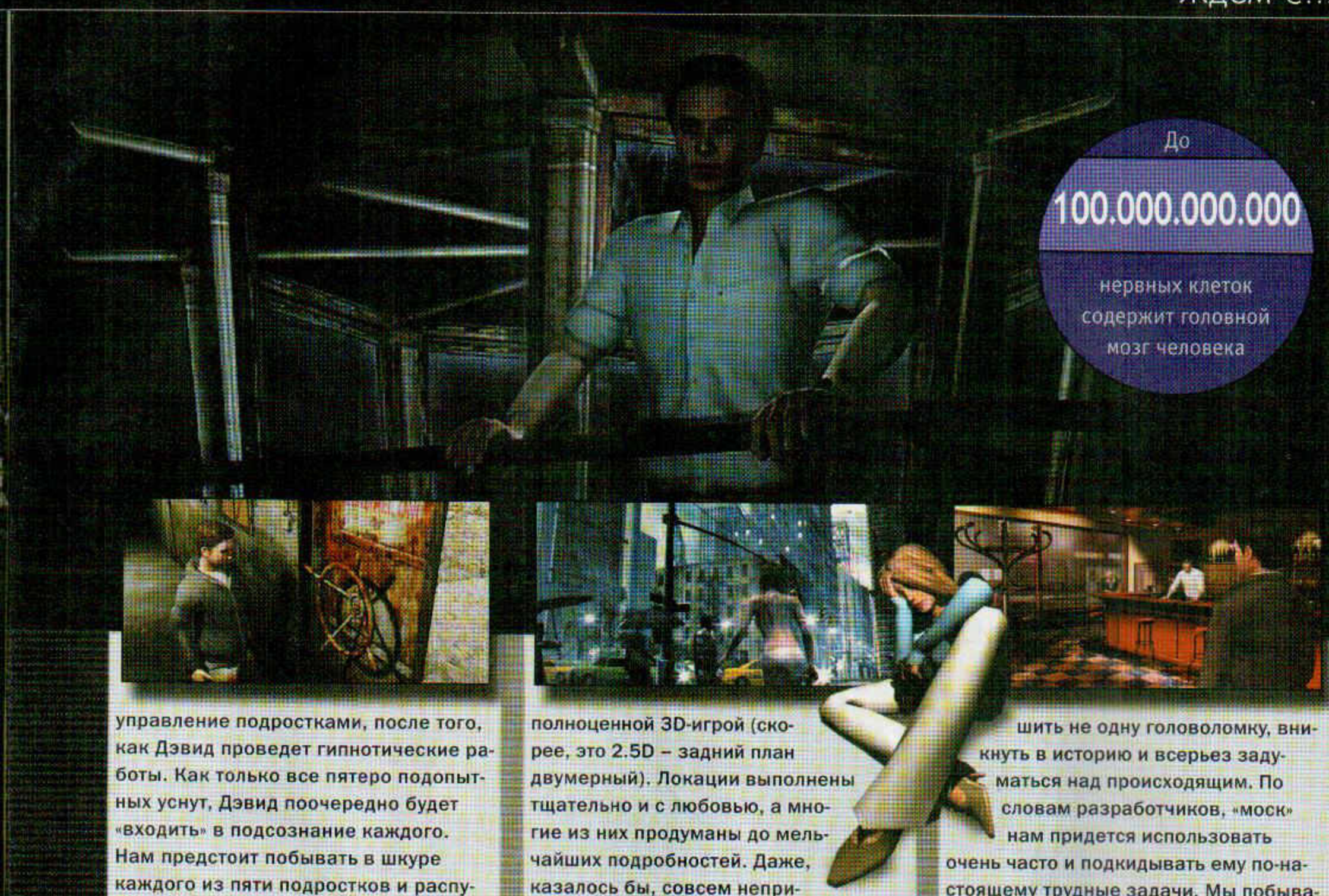
Псих и пятеро подростков

Пенсионер Дэвид Мак-Намара (не путать с McDonald!), доктор по профессии, посвятил лучшие годы своей жизни американской армии. Казалось, сейчас он может преспокойно дочитывать не прочтенные книги, смотреть фильмы, отложенные «на потом» и наконец-то отремонтировать краны на кухне. Но внезапно у Дэвида начинаются серьезные проблемы. И не с чем-нибудь, а с самым что ни на есть главным органом тела – с мозгами. Определенно сказать, что он псих нельзя, но вот странности в его жизни происходят с завидным постоянством.

Дэвид переживает сильную эмоциональную боль и, как следствие, однажды ему звонят из психиатрического отделения больницы, с просьбой навестить их. Удивительно, но лечить его так никто и не собирался, напротив, помощи просят у него.

Днем ранее пятеро подростков разгуливали по ночным улицам города. Странно? Нисколько. Но разгуливали они под проливным дождем, полностью раздетые, да еще и с оружием в руках. Странно? Еще бы! Ну и, как вы уже поняли, никто из них ничего не помнит.

Здесь стоит сразу оговориться. Если вы подумали, что мы будем играть за доктора-психа, то думайте обратно. На самом деле мы возьмем на себя



управление подростками, после того, как Дэвид проведет гипнотические работы. Как только все пятеро подопытных уснут, Дэвид поочередно будет «входить» в подсознание каждого. Нам предстоит побывать в шкуре каждого из пяти подростков и распутать эту душераздирающую историю. Overclocked – это страшный рассказ о насилии, памяти, иллюзии, снах и реальности.

Как выясняется позже, история каждого из подростков (никто из них не знал друг друга) имеет что-то общее. Доктор Дэвид Мак-Намара начинает сильно углубляться в это дело и уже не может ни на минуту расслабиться. Спустя некоторое время выясняется шокирующий факт: сам Дэвид каким-то непонятным образом связан с этой жуткой историей.

Ощутить немыслимое

В плане механики игра смотрится вполне нормально, особенно на фоне других квестов. Нельзя сказать, чтобы слишком круто, но скриншоты выглядят симпатично, хотя Overclocked и не является полноценной 3D-игрой (скорее, это 2.5D – задний план двумерный). Локации выполнены тщательно и с любовью, а многие из них продуманы до мельчайших подробностей. Даже, казалось бы, совсем неприметные взору объекты – и те, прорисованы с большим старанием.

К красивой графике добавьте замечательную анимацию. Герои ведут себя так, как и положено по атмосфере игры: постоянно психуют, впадают в истерику, злятся и нервничают. Все это мы с легкостью читаем в лицах персонажей.

На протяжении 20 часов игрового времени (именно столько обещают нам разработчики) нам придется разрулить не одну заторможенную ситуацию, решить не одну головоломку, вникнуть в историю и всерьез задуматься над происходящим. По словам разработчиков, «моск» нам придется использовать очень часто и подкидывать ему по-настоящему трудные задачи. Мы побываем на 45 различных локациях и станем участниками обширных диалогов (около 5000 строчек). Все это, конечно же, будет наделено абсолютно таинственной и загадочной атмосферой.

* * *

Что ж, Overclocked выглядит весьма интригующе. Пусть здесь нет суперсовременной графики, да и механика классического квеста наверняка уже многим поднадоела, но главная составляющая квеста, сюжет, наверняка станет ключевым звеном Overclocked. История, выстроенная из судеб пятерых подростков и бывшего психиатра, на деле выльется в нечто большее, нежели просто в развлечение. Здесь не выйдет просто пройти игру. Нам предстоит полностью углубиться в историю и почувствовать себя настоящими детективами.

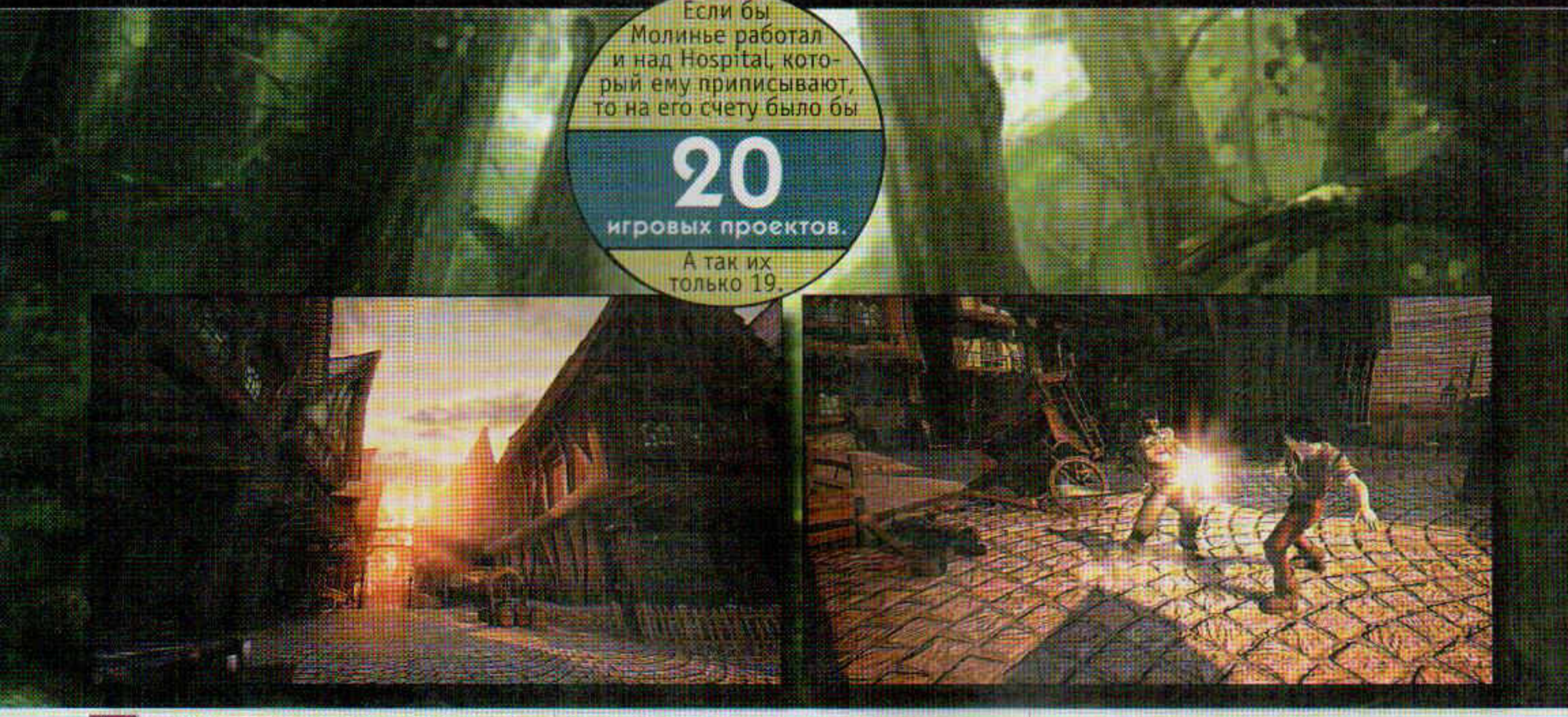
Ян «Зверь» Одарченко

PC PS2 GC X360

Fable 2
RPG
www.fable2.com

Разработчик: Lionhead Studios
www.lionhead.com
Издатель: Microsoft Game Studios
www.microsoft.com/games

Добро пожаловать в сказку!



Все мы с детства любим сказки и, уверен, вряд ли найдётся человек, который никогда в глаза не видывал и в уши не слыхивал «Белоснежку», «Золушку» или «Русалочку». Однако в наш век цифровых технологий очень тяжело оторвать ребёнка от перестрелки с зомби в DOOM 3 или просмотра совершенно идиотских мультиков а-ля «Симпсоны» (Ну, не зарекайся – сам каждый день их смотришь. – **Прим. Второго Я**), и отправить его читать книжку. Или не книжку вовсе, а хотя бы книжечку с несколькими страницами чудесного, волшебного рассказа о борьбе Добра со Злом, в котором всё всегда заканчивается хорошо.

Есть в нашем мире человек, которому не безразлична судьба сказочных историй. Нет, не Андерсен и не Степашка, пришло время для новых героев! Его имя – Питер Молинье. Именно ему принадлежит идея создать мультимедийную сказку – игру, в основе которой борьба Великого Героя с не менее Великим Злом. Но прежде чем заслужить героический титул, нужно было совершить немало подвигов, победить огромное количество злодеев и доказать всему миру, что ты чего-то стоишь. Проект этот назывался Fable. Его хвалили критики, им восхищались игроки и все ждали момента, когда разработчики, наконец, объявят о работе над сиквелом. Этот момент вскоре наступил и, пока в недрах Lionhead Studios кипит работа над Fable 2, мы постараемся как можно подробнее рассказать о том, что же это будет за проект.

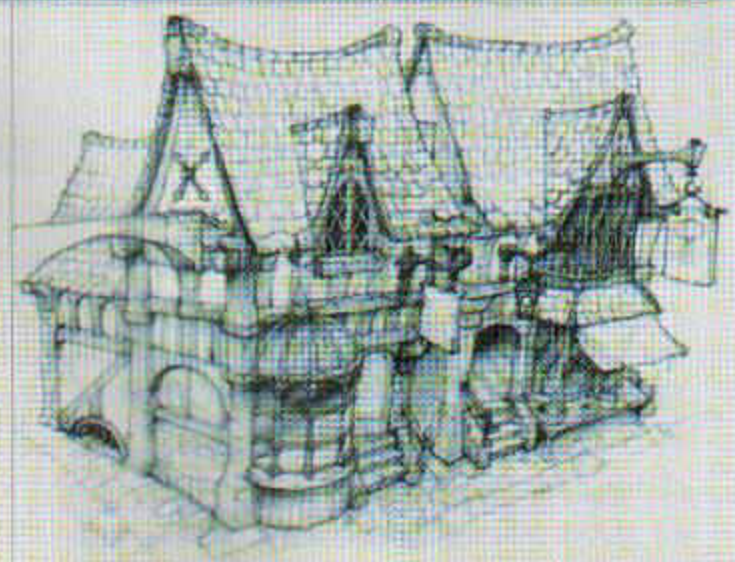
Герой умер! Да здравствует разбойник!

Действие в игре будет происходить спустя 500 лет после описанных в первой части событий. Естественно, за столь долгий срок многое изменилось в мире Альбиона: маленькие деревеньки превратились в огромные мегаполисы, на смену лукам и арбалетам пришло огнестрельное оружие. Магия ушла в забытье, но полностью не исчезла.

Наш протеже уже вовсе не деревенский мальчишка, а самый настоящий бандит с большой дороги. Или бандитка – в сиквеле нам наконец-то предоставят шанс поиграть за представителей обоих полов. Со всеми вытекающими отсюда последствиями, среди которых – возможность завести семью.

Именно она даст геймерам почувствовать себя любимыми. Всё начинается с банального флирта (причём он возможен как между представителями разных полов, так и одного), который постепенно перерастёт в самую настоящую любовь. После свадьбы, которая, несомненно, состоится, нам предстоит выбрать между безопасным и опасным ☺ сексом. Если выберем верный вариант, то вскоре наша пассия забеременеет, и на свет появиться чудесный малыш. Впрочем, если вы будете играть за девушку, то, как ни странно, беременна будет она. А это означает, что на некоторое время предстоит забыть о приключениях и вести осёдлый образ жизни.

Родившийся ребёнок унаследует внешность своих биологических родителей, а также будет полностью походить на них характером. Скажем, если вы – тиран, то по приезду домой первые слова будут: «Мам, а я побил всех школьных громил и стал предводителем банды». Если же вы – ангел во плоти, то по возвращении ваше чадо выбежит к вам с горящими глазами и словами: «Папочка, папочка! Я так горжусь тобой и твоими поступками! Ты – настоящий герой!».



Но вернёмся к протагонисту. Своё детство он/она проведёт в городских трущобах, чувствуя себя – да и, по сути, являясь – абсолютно никем. Постоянное общение с отбросами общества, обитающими в клоаке города, закалит характер нашего персонажа, однако не превратит его в монстра, напрочь лишенного каких бы то ни было эмоций. И, несмотря на то, что вы как и прежде вольны превратить добряка в самого лютого зверя, одно-единственное чувство у него всё же останется. Чувство тоски.

Дело в том, что наш протеже в раннем возрасте лишился горячо любимой сестрёнки, чьими поисками нам и предстоит заниматься в течение всей игры. А ещё судьба (С каких это пор Питера Молинье называют судьбой? – **Прим. Второго Я**) уготовила нам участь отправиться за легендарным артефактом – магическим мечом, о силе которого мы можем только догадываться. И всё бы ничего, только меч этот находится в частной коллекции некоего Люсьена – сумасшедшего, чья мечта – выстроить башню высотой в пять миль. Что произойдёт с этой башней впоследствии, полностью зависит от того, какой стиль игры вы выберете. Вполне возможно, что отыгрывая роль добряка, нам потребуется уничтожить её, а во время прохождения игры

Дата выхода: 2008

Питер Молинье – игра длинною в жизнь

Питер Молинье – основатель и глава английской компании Lionhead Studios. Родился 30 ноября 1960 года в Гилфорде, Великобритания. Известен тем, что является одним из лучших гейм-дизайнеров в мире и тем, что даёт очень много обещаний, которые впоследствии не выполняет. В основном, это касается игр.
После выхода Fable пообещал, что больше никогда не будет давать обещания (Как звучит-то, а? – **прим. Второго Я**). Ну и, естественно, не сдержался, наобещав кучу всего в Fable 2. Сейчас работает над Fable 2 и ещё одним необъявленным проектом.

Самые известные проекты Питера Молинье

- **Dungeon Keeper** (1997)
- **Black and White** (2001)
- **Fable** (2004)
- **Fable: The Lost Chapters** (2005)
- **The Movies** (2005)
- **Black and White 2** (2005)

злым-презлым Бармалеем – прихватизировать башенку.

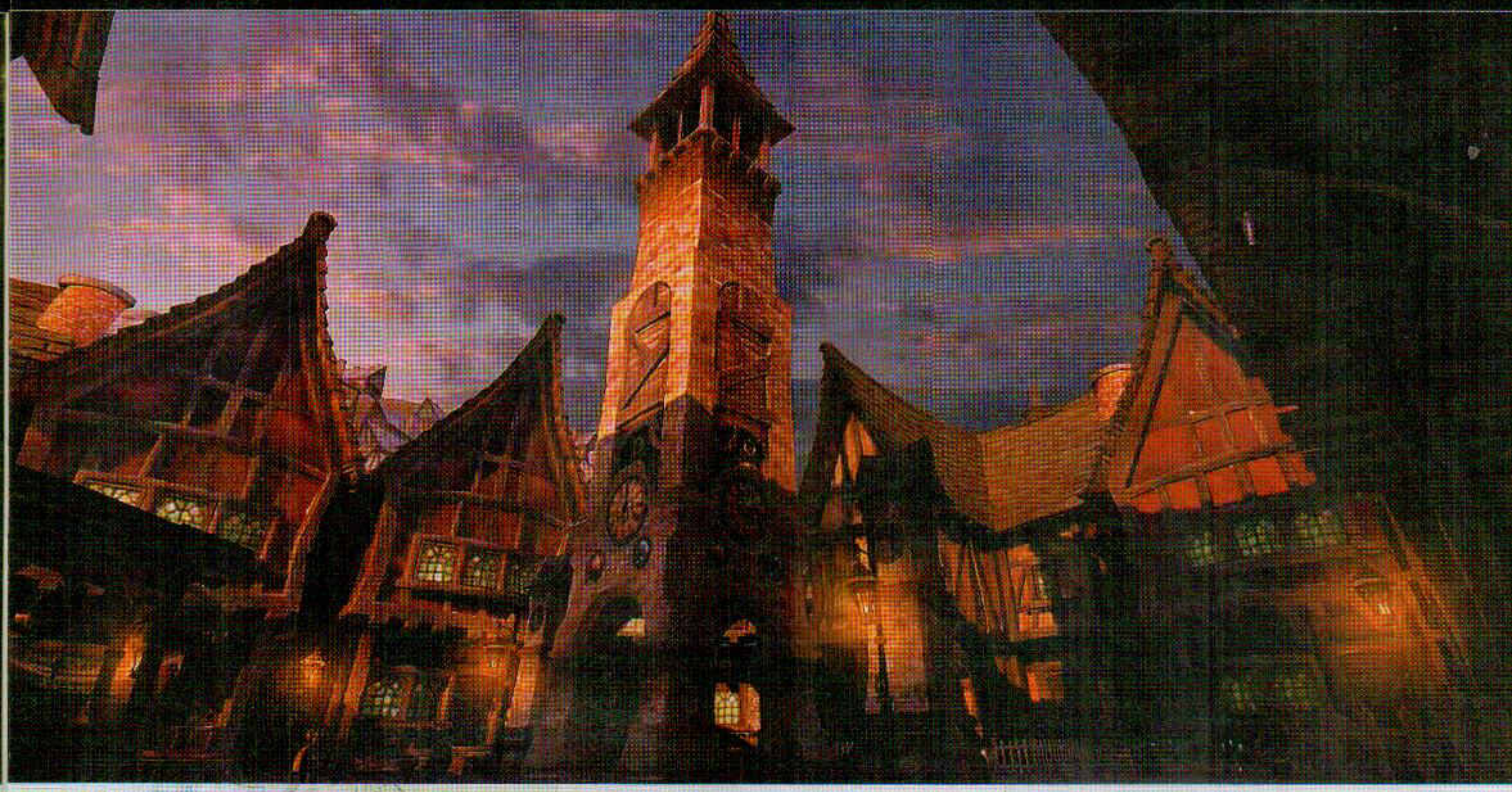
Кстати, немного о Люсьене – главном антагонисте игры. Питер Молинье обещает сделать его самым жестоким из всех виденных нами злодеев. Заметьте, не злым, а именно жестоким. В чём это будет выражаться, к сожалению, неизвестно. Но что-то подсказывает нам, что именно этот человек будет стоять за похищением сестры главгероя (впрочем, это всего лишь догадки).

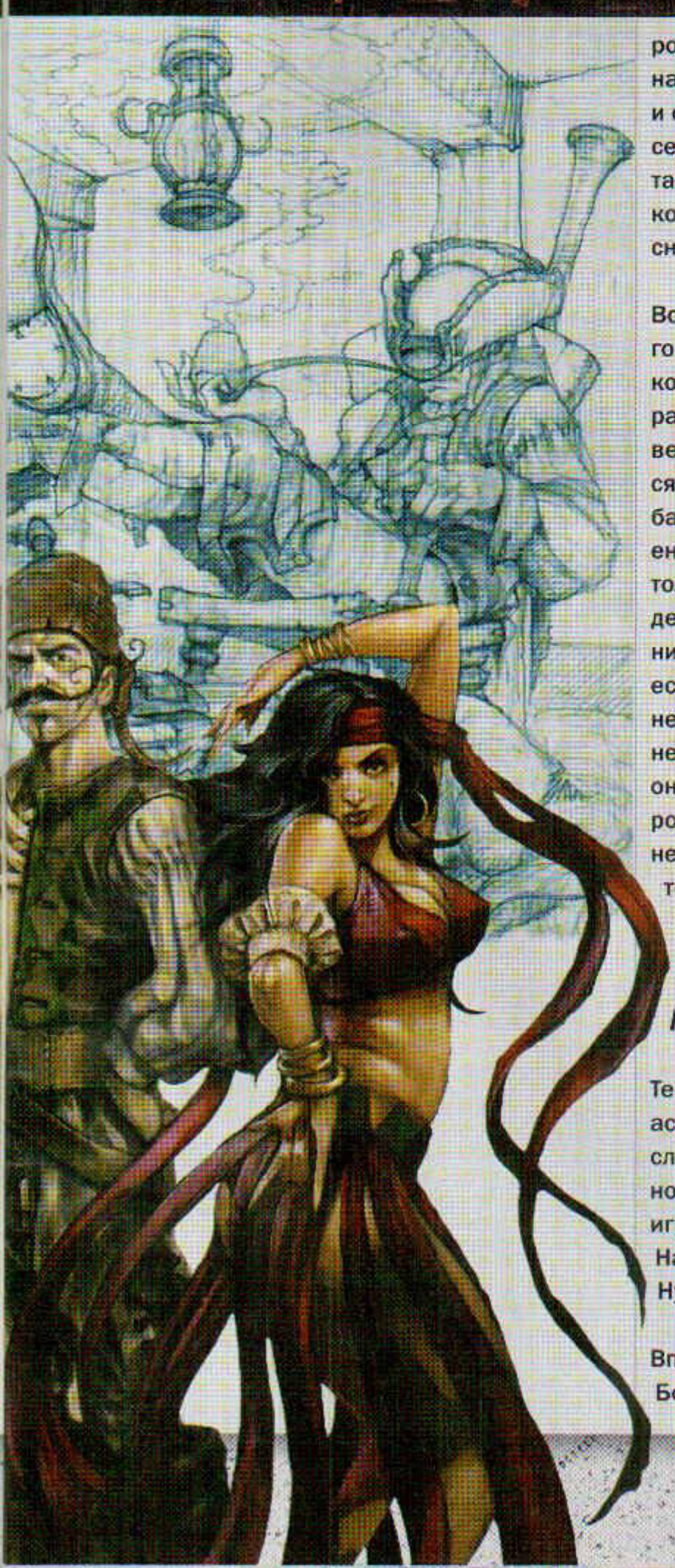
Живя эмоциями

Нам предстоит встретить не только Самого-Престрашного-Из-Всех-Злодеев, но и повстречать верного и преданного друга. Этим другом обещает стать... фанфары, барабанная дробь... собака! Наш протагонист возьмёт под свою опеку маленького щеночка ещё в детстве, и вместе они пойдут по жизни, так как... ещё одни фанфары, ещё одна барабанная дробь... смерти в Fable 2 нет! То есть, совсем нет! Ни вы, ни ваш пёс умереть не можете. Вместо того чтобы отправиться в небытие с потерей всех HP, наши товарищи лишаться сознания. В то время, пока они будут валяться на земле в состоянии полной прострации, вражины будут всячески стараться добить их. Естественно, это скажется на внешнем виде протагониста – на теле появятся многочисленные раны и шрамы, которые в корне изменят отношение к нему других людей. И, как вы понимаете, далеко не в лучшую сторону.

Продолжим разговор о собаке. Вы вольны создать абсолютно уникальную породу или выбрать одну из традиционных – лабрадор, пудель и так далее (Надеюсь, мечты блондинки – карманного монстра Чихуа-хуа – в игре не будет. – **Прим. Второго Я**). С псом можно будет всячески баловаться, покупать ему разные игрушки, дрессировать его (Побаловались тут уже одни... тестеры, блин. Не тестеры, а маньяки! Купили собаке игрушечный мячик, и кто-то умный додумался кинуть его с двухсотметрового обрыва. Естественно, пёс устремился за ним... в неизвестность. – **Прим. Второго Я**). При этом ни одна кнопка на джойстике не будет отведена под команды собаке. Вы спросите: «А как же тогда псом управлять?». Ответ прост: он будет вести себя в зависимости от ситуации: вы идёте вперёд – он держится рядом или забегает чуть дальше чем вы, чтобы разведать местность; вы останавливаетесь – останавливается и собака. Комбинаций масса.

Вот одна из них, показанная на презентации игры на E3: протагонист вошёл в неизведанный лес, а собака забежала вперёд, чтобы проверить местность на наличие врагов. Как только она их увидела, то начала лаять, дожидаясь вашего прихода. Кидаться на амбразуру пёс не стал, опять же, дожидаясь вашей команды. Как только герой направил ружьё на одного из оппонентов, верный друг устремился в бой. Когда все противники полегли, мы видим, что собака тяжёло ранена и не может быстро идти. И вот тут игра ставит перед нами выбор – помочь псу или бросить его одного. Если выберете второе, то любить он вас всё равно не перестанет и будет идти по вашему следу





ровно до тех пор, пока не найдёт хозяина, чтобы вновь броситься к нему на шею и облизать лицо. Но, положа руку на сердце, неужели вы сможете поступить так с другом? Увольте, это удел отморозков. Итак, мы лечим собаку и вот, она снова счастлива и готова играться!

Вообще, с псом будет связано очень много трогательных и забавных моментов, которые, по словам Питера Молинье, не раз заставят вас умиляться. Ещё бы, ведь главной фишкой проекта являются… всё те же фанфары, всё та же барабанная дробь… эмоции! Вся игра построена именно на них. И это касается не только собаки и семьи – каждое ваше действие будет сопровождаться изменениями в окружающем мире. Скажем, если идя по глухой местности, вы найдёте небольшую деревушку и дадите её мэру немного денег на развитие, то через год она превратиться в большой торговый город. А если убьёте всех жителей, то через несколько лет на том месте вы обнаружите поросший сорняками пустырь. Естественно, любой ваш поступок возымеет действие и на NPC.

Марафон по фишкам

Теперь настало время поговорить о тех аспектах Fable 2, о которых известно не слишком много. Чемпион по засекреченности – графика проекта, так как движок игры всё ещё находится в разработке. На втором месте у нас музыка и озвучка. Ну а бронзу отхватила боевая система.

Впрочем, кое-что о ней всё же известно. Боёвка обещает быть очень простой и интуитивно понятной, так как любые магические действия привязаны к одной кнопке, выстрелы из огнестрелки – ко второй, ну и бой на холодном оружии – к третьей. Также известно, что во время сражения можно будет во всю использовать окружающие сооружения: стены, крыши домов и т. д.

Из оружия в игре будут представлены пистолеты, мушкеты, мечи, топоры, булавы, луки и арбалеты. Надобность последних объяснить трудно.

Также стоит отметить и тот факт, что отныне в игре не будет карты в верхнем углу экрана. Питер Молинье заявил, что «это убожество мешало вам увидеть, насколько красивым мы сделали небо в Fable». Ну а нашим поводырём станет пёс и именно поэтому умереть он не может.

Мультиплеера, как и прежде, не будет. Да и зачем он нужен в такой игре?

Здравствуй, вывод

Без тени сомнений можно сказать, что перед нами – один из самых ожидаемых проектов 2008 года (Опять же, не зарекайся – ходят слухи, что Fable 2 появиться на прилавках магазинов 27 октября. – **прим. Второго Я**). И, если Питер Молинье выполнит все обещания (Чего от него ждать не приходиться. – **Прим. Второго Я**), то свет увидит великолепную игру, для которой слово «шедевр» будет просто оскорблением. Ждём и надеемся.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин и его Второе Я

www.shpil.com

PC PS3 CC X360

Clive Barker's Jericho
Horror/action
www.codemasters.co.uk/jericho

Разработчик: Mercury Steam Entertainment
www.mercurysteam.com
Издатель: Codemasters
www.codemasters.co.uk
Издатель у нас: «Бука»
www.buka.ru

Ужас нашего городка

Те, кто всегда «сильно в курсе» о событиях игрового мира, наверняка уже слышали о новом проекте Клайва Баркера и Mercury Steam Entertainment. Культовый мастер жанра horror вместе с создателями Scrapland готовят весьма интересный проект, именуемый Clive Barker's Jericho (или «Иерихон Клайва Баркера»). Изначально информация об этой игре была строго засекречена. Строго настолько, что даже наши информаторы, специалисты американских спецслужб, не могли разведать подробности об игре и сообщить их нам. Но, как известно, даже самая залатанная дыра рано или поздно начнет течь. Так случилось и на сей раз. А совсем недавно издатели и вовсе сделали ход конём – поделились с общественностью сведениями о грядущем хите.

«Страсти иерихонские»

Однажды, копаясь в песочнице и играя в пасочки в самом центре североафриканской пустыни, археологи обнаружили руины какого-то старинного города. В городе этом обитает древнее Зло, которое вот-вот вырвется на свободу и подчистую снесет с карты весь мир. Дабы предотвратить Апокалипсис, правительство США (ну да, конечно, больше ведь некому мир спасать – **прим. Патриота**) высылает на место команду особого назначения – Jericho Squad (наверное думают, что там еще можно найти нефть – *мысли вслух*).

Отряд JS славится не только тем, что имеет самое лучшее вооружение, но и тем, что его члены наделены парапсихологическими способностями. Всего в его составе семь человек. Знакомьтесь:

***Devin Ross** – капитан отряда, имеющий незаурядные психологические способности. Погибает практически в самом начале игры и превращается в призрака, что даёт ему возможность вселяться в тела напарников, а так-*

же увеличивать мощность своих заклинаний.

***Paul Rawlings** – святой отец, который является не только непревзойдённым экзорцистом, но и великолепным стрелком с двух рук.*

***Frank Delgado** – сержант, владеющий алхимией и пироманией.*

***Abigail Black** – снайперша, в чьём распоряжении находится телекинез, позволяющий ей останавливать пули на лету. Последователи Нео живы.*

***Billie Church** – ещё одна девушка в нашем отряде. Обладает так называемой магией крови, что позволяет ей использовать собственную субстанцию красного цвета для создания заклинаний.*

***Xavier Jones** – отважный вояка, который создаёт энергетические барьеры на пути врагов.*

***Simone Cole** – профессиональный хакер, чья непосредственная задача – телепортировать напарников и амуницию в нужное время и место.*

Легенда Иерихона

Иерихон – один из древнейших городов мира, находящийся к северо-востоку от Иерусалима. Руины его находятся на территории современной Иордании, а первые следы человека в Иерихоне датируются VIII тысячелетием до нашей эры.

С этим некогда великим и прекрасным городом связана одна старинная легенда, описанная в Книге Иисуса Навина. История гласит, что после сорокалетних скитаний еврейского народа по пустыням, он узрел могущественный и величественный город, в котором хотел бы жить. Однако местные жители вовсе не горели желанием пускать чужеземцев в свою обитель.

Тогда Иисус Навин, возглавляющий евреев после смерти Моисея, послал разведчиков узнать о боевой мощи противника. По возвращении шпионы доложили, что город обнесён огромным количеством стен, разрушить которые – непосильная задача. Шесть дней думал Навин, а на седьмой подвёл людей к стенам города и приказал затрубить в огромные медные трубы. Каково же было удивление жителей Иерихона, когда под воздействием акустической волны стены города пали. В прямом смысле.

Нападающие ворвались в город и перебили всех людей и животных, а после – сожгли Иерихон дотла. Пощадили они только блудную деву Раав и её семью – эта женщина спасла жизни двух евреев. Наутро следующего дня от былого могущества города не осталось и следа...

Вот такая вот команда спасателей мира подобралась. Не хватает только PR-менеджера, пресс-атташе и уборщицы ☺. Но шутки – шутками, а отдать должное ребятам стоит, ведь они отлично управляются не только со своими силами и огнестрельным оружием, но и прекрасно владеют колюще-режущими предметами, среди которых присутствует даже катана (Зато бензопилы «Дружба» у них нет, не было и никогда не будет! – **Прим. Патриота**).

Но вернёмся к сюжету. Основной его фичей является то, что действие будет происходить в разные временные отрезки. Вот что об этом говорит сам мистер Баркер:

«Я не хочу сейчас раскрывать все карты, но концепция заключается в том, что где-то в северной Африке находится город, его стены многослойны, они окружают друг друга. Это как русские матрешки – од-

Клайв Баркер – повелитель ужаса

Стивен Кинг утверждал, что за этим человеком стоит будущее жанра ужаса. Его картины выставлены во многих именитых американских и английских галереях, а его фильмы по праву считаются классикой ужасов. Имя ему – Клайв Баркер.

Родился Клайв 5 октября 1952 года в Ливерпуле. Изучал английский язык и философию в Ливерпульском Университете. Его первая книга ушла в печать в 1985 году, а первый фильм по сценарию мистера Баркера был снят в 1973.

Также писатель поучаствовал в создании двух игр – Clive Barker's Undying и Clive Barker's Demonik. Первая задумывалась как хоррор-шутер, но на поверку оказалась не такой уж и страшной. Вышла эта игра в начале XXI века на ПК и была довольно тепло воспринята игроками и критиками.

Что же касается «Демоника», то этот проект рассказывал историю о демоне, вырвавшемся из Ада, чтобы отомстить кому-то злому за что-то очень-очень плохое. К сожалению, Demonik так и не дожил до релиза, однако за время разработки успел стать главным героем фильма Grandma's Boy, повествующего о суровых буднях тестеров игр.

Как вы уже поняли, сейчас Клайв Баркер трудится над новой игрой – Clive Barker's Jericho. А также параллельно работает над пятью кинокартинами и одной книгой. Ну что же, нам остаётся только надеться, что с «Иерихоном» не случиться та же история, что и с «Демоником», а также пожелать удачи мистеру Баркеру.

на в другой, причем каждая содержит в себе некий отрезок исторической эпохи, когда защитники добра сражались против вселенского зла и проиграли. Это четвертое измерение преображает город, первые битвы проходят под декорации современной тематики, следующий уровень переносит нас во времена Первой Мировой, затем к крестоносцам, Римской империи и так далее».

Вот и всё, что известно о сюжете. Увы, видеороликов и слов разработчиков мало, чтобы дать характеристику геймплею. Известно лишь, что он будет сочетать себе напряженную атмосферу ужаса и ураганный экшен. Посмотрим, посмотрим... А пока двигаемся дальше.

Огни большого города

Ещё один зачет Clive Barker's Jericho нужно поставить за графику. Уже сегодня, на стадии альфа-тестирования игры, прекрасно видна проделанная дизайнерами и художниками работа – великолепная игра света и тени, отличные спецэффекты, хорошие модели персонажей и детализация окружения искренне радуют глаз.

Кстати! Раз уж речь зашла о персонажах: вы знали, что всех монстров Клайв Баркер рисовал сам? Ну вот, теперь знаете. Когда проект был ещё на начальной стадии разработки, он пришел в офис Mercury Steam и показал свои эскизы. По всей вероятности, разработчикам они понравились и именно поэтому в игре присутствуют самые разные представители нелюдей – от окровавленных скелетов в доспехах до трёхметровых толстяков со связками черепов на шее. Звучит не слишком пугающе, да? Поговорим осенью, хе-хе...

Итого

Нас ожидает как минимум интересный и захватывающий проект. Не хочется загадывать наперёд и говорить пафосные фразы типа «Это – стопроцентный хит!», поэтому просто пожелаю Codemasters и Mercury Steam удачи: удачи вам, ребята!

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

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

«...головна надія російського шутеробудивництва...»
Ігроманія, липень — 2007

«Прокляття з російських розробників знято...».
ЛКИ, липень — 2007

ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичний та непередбачуваний сюжет
- Різноманітні локації та ігрові персонажі двох планет
- Чудові візуальні ефекти
- Реалістична фізика і транспортні засоби

WWW.EXODUS-GAME.COM

1С ФІРМА «1С»

PARALLAX ARTS STUDIO

СЕТЬ КИНОТЕАТРОВ КАРО ФИЛЬМ

© 2007 ЗАТ «1С». Гру розроблено компанією «Адамант-Мультимедіа»

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

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

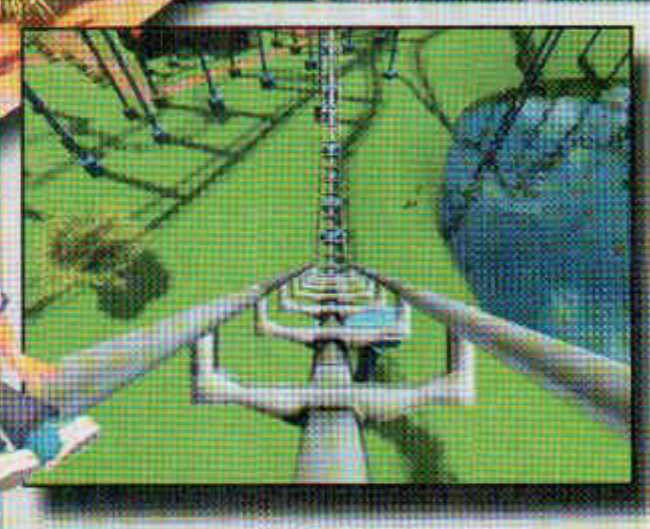
PC
PS2
GC
XBOX

Roller Coaster Tycoon 3
Экономический симулятор
www.rollercoastertycoon3.com

Разработчик: Frontier Developments
www.frontier.co.uk
Издатель: Atari
www.atari.com
Издатель: «Акелла»
www.akella.com

Системные требования:
Процессор: 1,5 ГГц
Память: 256 Мб
Видео: 128 Мб

Усаживайтесь поудобнее, обязательно пристегнитесь и подготовьте одноразовые пакеты!



Нельзя сказать, что жизнь маленького затерянного в гуще мегаполисов городка, что в горном районе одной из стран мира, богата запоминающимися событиями. Но одно из них, происшедшее летом этого года останется в моей памяти навсегда. Буквально за несколько часов, здесь, на забытом даже жителями этого забытого места пустыре, вырос самый настоящий диснейленд. Головокружительные карусели, завораживающие аттракционы, красивейшие парковые дорожки и отличный дизайн аллей в сочетании с хорошим сервисом и незабываемыми впечатлениями – вот далеко неполный список того, что было создано с чистого листа. Безусловно, в начале мало кто знал о существовании развлекательного рая в этой, простите за откровенность, дыре. Но толковый маркетинг, реклама и постоянные шоу с фейерверками вскоре дали положительный результат: городишко, до которого ранее никому и дела-то не было, просто-таки переполнился наплывом посетителей не только из близлежащих городов, но и из дальних регионов. Такие возможности Roller Coaster Tycoon 3 открывает для каждого из нас!

Когда третья часть «строителя парка развлечений» появилась в продаже, а было это несколько лет назад, фанаты «тайкунов» не особо радовались. Напротив, они стройными отрядами ходили на официальный форум и изливали там свой гнев нескончаемыми потоками. Причина тому – вездесущие глюки, недоработки, вылеты в систему, а порою и просто невозможность играть. Совсем другое дело заполучить в руки RCT3 именно сейчас, когда он продается в коробке от «Акеллы», полностью на русском языке, со всеми исправлениями и (внимание, сюрприз!) дополнениями.

Когда вам надоест все время строить и совершенствовать парк развлечений, можете почувствовать себя в роли простого посетителя и прокатиться на любом аттракционе. Особенно классно делать это на бешенных американских горках с высокими трамплинами и крутыми спусками. Не думайте, что плоский монитор спосо-

бен удержать накопившийся внутри адреналин. Здесь все серьезно!

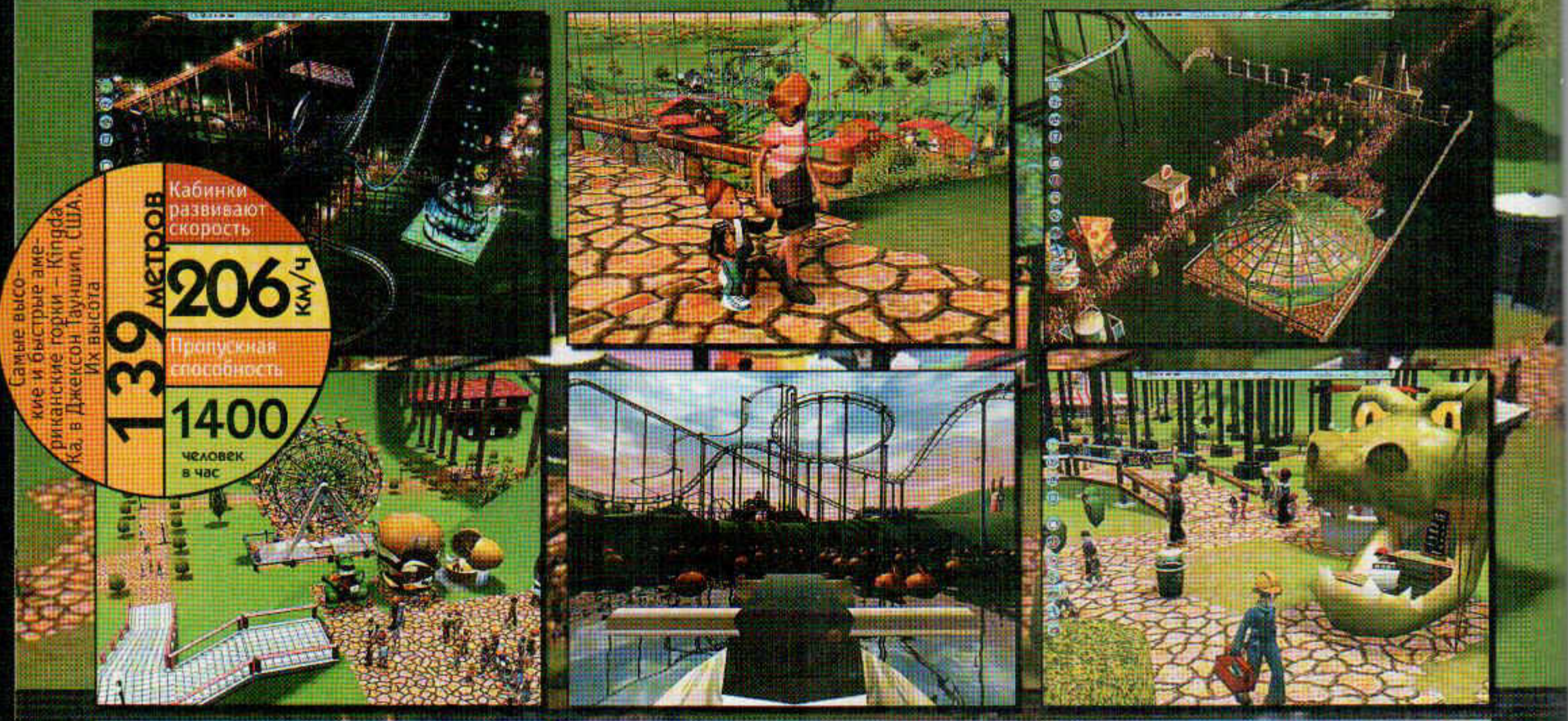
Упрощенное меню и управление – палка о двух концах. С одной стороны, приятно осмотреть аттракцион со всех ракурсов, приблизить/отдалять камеру, это очень удобно. Вспомните предыдущие части, где нам приходилось выбирать оптимальное положение камеры всего-навсего из четырех вариантов. Да и то не всегда была возможность увидеть необходимую часть аттракциона, чтобы понять, как его рельсы соединятся с остановкой. Теперь все проще: прямо во время построения камеру можно вертеть, как душе угодно. Простота – это хорошо, но вот то, что меню теперь стало уж слишком детским – напротив, является недостатком. Многие, ранее легкодоступные пункты меню нужно долго отыскивать, а часть из них и вовсе исчезли. К примеру, теперь вы не можете взглянуть на мнения посетителей о вашем парке в одном большом списке. Быть может, это из-за того, что посетителей стало больше, но все же данная функция необходима.

Как и прежде, для каждого типа «американских горок» существует несколько готовых моделей, которые ставятся на ровный участок земли в один клик мышкой, лишь бы хватило денег. Но намного занятнее строить их самому, установив станцию, и соединив старт с финишем множеством извилистых дорог. Тут стоит оговориться: игра может и сама все сделать за вас, «на ходу» придумав конструкцию дороги.

Как и прежде, после окончания постройки аттракцион лучше один раз прогнать, чтобы убедиться в его безопасности, и только после этого махнуть зеленым флагом, то есть открыть его для посещения. До этого лучше бы установить стоимость проезда. Кстати о вечнозеленых. Удобно, что теперь мы можем устанавливать единую цену за гамбургеры или посещение «вычислительного центра» (WC) для всех точек в парке. Это позволяет избежать ситуации, когда в одной части парка все посетители мрут от голода из-за высоких цен, а в другой – из-за переедания по причине низких цен нужно нанимать 2-3 уборщика, чтобы очистить улицы от вышедшей наружу еды.

Уборщики, охрана, клоуны и механики никуда не делись, они вновь трудятся на ваше благо и им снова нужно устанавливать зону действия, так знакомую нам по предыдущей части. Если парк

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



прибыльный, лучше нанимать несколько рабочих, потому как в случае «запары», механик одновременно не починит несколько аттракционов, а если на парк произведут набег злые бандиты, одному охраннику с ними не справиться.

Если хочется зарабатывать больше, а посетители, ну никак не хотят ездить на ваших «лучших в мире» аттракционах, можно воспользоваться хитростью, известной с предыдущей части. Постройте аттракцион, который нравится многим посетителям, и установите на него мизерную цену или вовсе поставьте $0,00 за вход. Выход установите таким образом, чтобы, посетители могли попасть на другие, но уже платные аттракционы. Таким образом, вы принуждаете посетителей платить за аттракционы, иначе они просто не смогут выйти из парка. Цепочка может быть бесконечной, главное чтобы у посетителей хватило денег и терпения (ведь не каждый любит скоростной картинг или спокойные качели). Впрочем, никто не мешает создавать разветвленные цепочки. Правда, все это – непорядочно по отношению к посетителям, но они же виртуальные ☺.

Посетители стали более эмоциональными – они жестикулируют, капризничают и радуются, но, традиционно для масштабных игр, здесь вы не увидите подобия Sims. Потому что прорисованы все «на троечку». Иногда среди них попадаются VIP-персоны – известные политики или спортсмены – вот им-то нужно обязательно понравиться. То есть, нужно сделать так, чтобы им понравился ваш парк. Так что не стоит при их посещении впопыхах чистить дорожки и украшать парк, – помните, что однажды приедет ревизор и хорошо в парке должно быть всегда!

Отстроив громадный парк с большим количеством классных каруселей и горок, наняв множество уборщиков, охранников и механиков, заработав популярность и завоевав авторитет, казалось бы, можно преспокойно откинуться в директорском кресле и расслабиться. Но нет! Однообразие очень быстро надоест вашим посетителям. На старые горки они ходить не желают, им подавай все современное и интересное, а раз в неделю – обязательно делай шоу с фейерверками, тогда все будет путем! Красивые салюты и пугающие взрывы – одна из уникальных фишек новой части. Этого не было раньше и это действительно весело не только посетителям, но и игроку.

Аддоны, включенные в локализацию от «Акеллы», также оказались весьма интересным. Самый забавный из них – тот, что предлагает построить зоопарк. Вы ставите клетку заданного вами же размера, запускаете в нее животных, вешаете табличку: «Зверей не кормить – они не голодные!!!» и пытаетесь на этом заработать капитал. Что интересно, лев с «пузатой мелочью» в одном вольере не уживется – он съест всех, кто меньше и вкуснее него, в том числе и посетителей. Так что будьте осторожными!

Несмотря на то, что русская версия игры добралась до нас со значительным запозданием, это пошло ей только на пользу: в локализованном Roller Coaster Tycoon 3 не было замечено глюков, характерных оригинальной версии, кроме того, в нее включены дополнения, что также весьма приятно. Да и сама игра выполнена великолепно и, несмотря на возраст, отлично выглядит и сейчас. Прибыльного вам бизнеса, строители диснейленда!

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

XIII ВЕК
Слава или смерть

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

Слава чи смерть
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2007 Unicorn Games. Всі права захищені.
1С:Мультимедіа. Фірма "1С", 13 сторіччя, Юникорн Геймз.

PC
PS2
GC
XBOX

Восточный фронт. Крах Анненербе
FPS с финтифлюшками
www.russobit-m.ru/catalogue/item/east_front_crash_annenerbe/

Разработчик: Burut Creative Team
Издатель: «Руссобит-М Украина»

Системные требования:
Процессор: от 2,8 ГГц
Память: от 1024 Мб
Видео: от GeForce FX 5900/ Radeon 9600

КРАХ ЧЕГО-ТО ТАМ НА КАКОМ-ТО ТАМ ФРОНТЕ

– Зибен Зибен Ай-лю-лю…
(Verka Serduchka @ Eurovision 2007)

Лейтмотив обзора

Покупая птицу, смотри, нет ли у неё зубов.
Если есть зубы, то это не птица.

Даниил Хармс

Шпрехен зи Бурутишъ?

Когда-то очень давно редакционный телепузик Медведь Виталька в сельском театре играл Гитлера, Штирлица и прочих штандартенфюреров. Занавес бухался «ап сцену», а Виталька пулей летел тырить мёд. Прямо в форме. Так в тех краях появились слухи о мохнатых фашистах-мутантах.

Военные спектакли популярны и сейчас. Почему? Кто-то сказал сценаристам, что глумление над Второй Мировой – это круто. И понеслось…

Одним из легендарных проектов на тему немецких опытов был легендарный Вульфенштейн. С него и накалькovалось множество всякой всячины, в том числе и первая часть «ВФ». Истерика вокруг проекта была настолько тихой, что больше напоминала депрессию. Однако по сравнению с KREED пациент явно шел на поправку. И вот совсем недавно от авторов ушла sms-ка из разряда: «Геймер, почему ты меня игноришь?» в виде продолжения игры.

Кстати, нехорошее слово на букву «А» – реально существовавшая организация фашистской Германии, деятельность которой покрыта мраком, что и порождает самые разные слухи: идей для создания хита – бери не хочу! Не захотели. Не взяли.

Гутен таг!

Между ВФ1 и ВФ2КА вы не найдете никаких глобальных скачков, как было между Resident Evil 3 и 4. В проруби плавает практически то же самое, что и в первой части. Но изменения есть, и даже заметны явные улучшения. Без лупы.

Наш старый камрад – Чахлык-Нэвмырущий **Карл Штольц** и его неразлей-компот-подруга **Машка Шнайдер** (иногда с поддержкой бойцов сопротивления) в продолжении игры снова без рецепта выписывают экспериментальным врагоидам бодрые под[затыльники], под[березовики] и под[гузники].

Причем сопровождается всё это вполне стильными комиксами: понравилась эта фишка далеко не всем, но мы отнесли ее к достоинствам сиквела. Позы, же-

Управление: звичайність / Звук: 6 / Графика: 9 / Геймплей: 7 / Оценка Медведя / Оценка Виталька: 10 / Напалм'а: 10

сты, мимика героев в этих картинках недвусмысленно кричат: «Осторожно! Мы отлавливаемся!»

Кратенький брифинг по сюжету. Как раз перед «гитлеркапутом» институт под крылом Ан... Аннерв...Аненебр... (короче, см. название игры) решил перестать валять дурака и начал валять совершенно безумные эксперименты. Чтобы «гитлеркапут» не состоялся досрочно. Секретная лаборатория готовит лавину дохлых живчиков (или оживших дохликов) в заснеженных горах (видимо, чтобы не протухли, решили держать их в холоде). И, если кто помнит, наш герой папа Карл – тоже вроде как не от мира сего.

Прошел слушок, что мерзкое изобретение T-9 (прям как в мобилке, lol) снова производится в масштабах стирального порошка, а посему эту лавочку решено шустренько прикрыть.

Наш убервояка в очередной раз был пнут уберботинком высокого уберкомандования под его уберзад на уберзадание: расковырять секретнейшую из секретных лабораторию и заменить «эффект бабочки» на «эффект мухобойки». (Виталька предъявил мухобойку и скорчил свирепую гримасу)

В целом, над игрой размашистым флагом полощется идея «Универсального солдата», а под маской лидера группы зачистки в костюме Дарта/Робокопа/Вейдера по имени Дитрих воображение исподволь рисует Дольфа Лундгрена.

В целом, занимательно, особенно с учетом игровых сценок: например, расстрел свидетелей отрядом зачистки или думокваковский понт Дитриха, как будто он тебя видит через стекло. Страшно? Не очень. Но такое внимание приятно.

Варум ди мэдьхен либен ди зольдатен
(«Я за что люблю Ивана...» ☺)

Если вы много играете, поневоле со временем беспардонная скриптёжность врагов будет бросаться в глаза, а в некоторых случаях даже заколёбывать.

Но я вам так скажу: лучше хороший скрипт, чем свободно думающий AI без царя в голове. Со скриптами AI в «ВФ2» жить вполне можно.

Впрочем, мясо в геймплее удалось на славу. Враг хоть и выскакивает в стиле id Sowtware: «Перед дверью – запишись!» и респаун его ограничен (Всех убил? До следующего триггера уровень чист!), но на месте не стоит. Стреляет вслепую, подымает пушки над головой и гатит из-за укрытий, стрейфится и ныряет за ближайший ящик, мечет гранаты, как рыба-кабачок икру, при их виде «тікає», а при лобовом столкновении лезет драться! Причем могут выскакивать рандомно с разных сторон, потому приходится чаще вертеть головой (в смысле камерой).

Ах да! Встретите мужика с огнеметом – не тупите и цельтесь в топливный ранец: салют такой же веселый, как и в Rouge Trooper!

Периодически наступает и такое сомнительное веселье, как покатушечный отстрел врагов на джипе с соответствующим труболетством, выкашивание

www.shpil.com

фрицятины со станковых пулеметов. Vivisector-образное шастание по паровозику на полном ходу и т.д.

Кроме того, в том же «Вивисекторе» возможность распределения набитого опыта на саморазвитие меня вполне неплохо развлекала. Здесь также есть подобные аттракционы: качаем здоровье, стрелецкий талант, энергетические оценки (временной щит, запас и т.д.) и таймер включения уберфишек.

Оружия – достаточное количество, но каждого вида носить можно по 1 экземпляру: ножик, пестик, автоматик, винтовка или хилый дробарь, гранатомет, огнемет и гранатки.

Свежим, но штилевым ветром светят спецспособности: **Убер-снайпер** (это если хэдшоты подряд лупашить) и более престижный **Берсерк** (чик по горлышку), дающие шанс нехило намолотить врагов в закрома родины без вреда для организма.

Уже упомянутый щит (навеянный Матрицей и Китайскими фэнтезийными боевиками) – вкуснотища! Включил («я в домике») и быстро (таймер неумолим) перезаряжайся или прячься! Или сваливай, сверкая пятками! Плюс незабвенный принцип Нео – «собрал пули – поделись ими с врагом!». В общем – экономьте электроэнергию! ☺

Первая часть игры погорела на недостатке суперфинтов. Во второй – целая кошачья капля новых фишек. Но уже хоть что-то.

И всё бы хорошо, но есть фишки-антигерои. Например, дровянистость и линейность прохождения вкупе с бортами локаций, которые не пущают игрока влево-вправо по уровням… Прыжок на месте – провокация. Стыдно!

А вот за физику – не стыдно. Я даже так скажу – физика в кои-то-веки помогла разнообразить геймплей, хоть и не

сильно. Бьющиеся кое-где стекла, слетающие с голов от выстрела каски, выбивание оружия из рук врага (прям как в RE4), и другие элементы простейших секторных повреждений (взрыв бензобака в технике), а также редкие пространственные полуголоволомки и т.д. С другой стороны – если стрелять не в голову врагу, то убить его можно даже в ногу… ☹ При этом растекается большущая лужа крови! Навіщо?

А на африканской локации «ВФ2» арбузики лопаются на две дольки. От пули… Ностальгируем по Hitman 2…

Кстати о локациях – никакого сюрреализма и авангардизма. Всё обычное, но неплохо проработанное, в духе псевдовеселой игры: лаборатории и секретные базы, вполне атмосферный горящий город с канонадой и звуками перестрелок и т.д.

Вообще же, от геймплея ждешь большего: «Вот-вот! Вот сейчас!» Но, увы, пока доберешься до босса, можно триста раз обскучаться. Надоедает хуже горькой рельсы. Лично меня заставляло идти вперед только предвкушение тёплой встречи с бронированным Дитрихом.

Дас ист шоколядэ!

Движок подкрутили на совесть – солиднее работает, красивее выглядит (особенно в режиме «убер»), а капельки в меню а-ля Cold Fear добавляют пару очков респекта. Впрочем, текстуры вблизи лучше не рассматривать – гиблое дело. А вообще, верно говорят старые геймеры: в бою не до красот. ☺

Анимация все еще хромает на обе руки, впрочем – немец, перелезающий через пролом в стенке – это, конечно, цирк.

Озвучивали игру явно без «энтузиазизьма»: за интонацию хочется вылить актерам на голову стаканчик йогурта.

Впрочем, не будем уподобляться критикам, которые «выводят на чистую воду» всех и вся. Общее впечатление от игры чем-то напоминает альтернативный гон WARFRONT: Turning Point: до совершенства – далеко, как нам с Виталькой до Лас-Вегаса на попе, но до полной фигни – еще дальше.

Эта игра застряла в кроличьей норе между 2007 годом и временами, когда первые аркадные душевные шутеры с бессмысленным отстрелом врагов правил бал.

Конечно, на фоне приличной проработки разные ляпы и недокрутки выглядят, как дорогие штаны за 3000 ЕВРО с не застегнутой молнией. Но игру, кроме всего прочего, спасает быстрый темп и общая непродолжительность.

И вообще: мы вот и сейчас ищем иногда незатейливые стрелялки для расслабона. Так возьмите вместо Alien Shooter этот фриц-шутер!

Вердиктъ: в период летней игрозасухи разбрасываться даже такими играми мы бы не советовали. Но море – лучше! ☺

P.S. В альтернативной реальности эта игра вышла в 2003 году, опередив Халву-2 и Дум3. Народ восхищался. Ее назвали «Игрой года» и отметили на Аллее Славы. Разработчики дико разбогатели…

Auf Wiedersehen, дорогие товарищи!

–=Napalm=–
и младший SS-овец 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

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

WWW.NVDD.RU

© 2006 ЗАТ «1С». ВСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ
ГРУ РОЗРОБЛЕНО КОМПАНІЄЮ ARISE
ПРОДЮСУВАННЯ KRANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ ТА ПЕРСОНАЖІ © ЛУК'ЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром»

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", Не час для драконів, Аріс е, Кранкс Продакшн.

PC
PS2
GC
XBOX

Автопробег «Черное море»
Аркадные гонки

Разработчик: Xbow Software
www.xbow.ru

Издатель: «1С Украина»
games.1c.ua

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

Лето, солнце, море, пляж!

Наши соседи, россияне, отлично умеют делать очень много вещей. К примеру, выращивать медведов и пить водку. Но вот с созданием лучшей в мире игры жанра racing у них почему-то не сложилось. Быть может, не стоит пытаться объять необъятное и делать как Xbow Software – то, на что действительно хватит сил, ресурсов и энтузиазма?! Очередная российская аркадная гонка «Автопробег «Черное море»» оказалась на удивление забавной игрой, при этом на характерную российским разработчикам слабенькую тех.оснастку игры можно преспокойно закрыть глаза – на такие мелочи просто не обращаешь внимание.

А я провел лето 2007...

В то время, когда каждый второй девелопер пытается сделать «еще один Need for Speed» или неважно что (пусть даже тетрис), но чтобы в нем были «Жигули» и «Лады», в Xbow пошли иным путем. В игре принимают участие ретро-автомобили 40–60-х годов выпуска (примечательно родстеры), а ездить нам предлагают не в Москве и даже не в Питере, а по прибрежным черноморским дорогам.

Трассы отлично передают атмосферу российской прибрежной курортной зоны. Яркое солнце освещает зеленую траву, деревья, воду, да и само дорожное покрытие выглядят по-мультяшкому забавно, будто отправляя нас в детский интерактивный мультик. Тем временем, дизайнеры трасс не забыли о второй российской беде. Нет, не о дорогах, с ними-то как раз все в порядке, они ровные и отутюженные до идеала, что не характерно для данной местности, но сейчас не об этом. На проезжей части

повсюду встречаются хаотично припаркованные у обочины «Газели», «Десятки» и ментовские тачки. Как вы сами понимаете, они прибиты гвоздями к асфальту и их нужно объезжать, иначе рискуете сильно поцарапать свой ретро-родстрер. Несмотря на это безобразие, на дороге имеются дорожные знаки, явно провоцирующие водителя соблюдать правила дорожного движения. Кроме того, вам не дадут далеко съехать с обочины или случайно налететь на зрителя. Штраф – несколько секунд простоя и возврат на трассу.

Узнаваемые модели автомобилей – всего лишь иллюзия. Машины «Автопробега» похожи на старые классические родстеры и купе, но ни один автомобиль не лицензирован и, уж тем более, его ходовые качества далеки от оригинала. Вспомните, как приятно было созерцать старенькие «Порше» в пятом Need for Speed! В нем можно было оглядеть машину со всех сторон, посидеть в салоне, открыть двери/капот/багажник. Да и смотрятся тамошние машины просто прекрасно. Здесь же автомобильчики выглядят просто забавно, но не более того. Жаль, но после гаража (где машинки можно покрутить и заглянуть под капот), на трассе впечатление от них немного портится. А все из-за неграмотного подбора камеры «с вертолета» и откровенно ужасного исполнения вида «из кабины». В остальном графика хороша, но, сами понимаете, здесь всего в меру.

...в гараже

Проходя трассы, одну за другой, начинает казаться, что все они какие-то одинаковые. И вправду, разнообразием «Черное море» не блещет, но не до такой же степени! Порою складывается впечатление, что участки дороги в наглую скопированы. Для победы многого не требуется – всего лишь прийти хотя бы третьим из четырех и открытие новой, ранее заблокированной трассы вам гарантировано. За призовые места платят денежку, которую нужно тратить на апгрейды к старому ретро-кару или же откладывать на покупку нового автомобиля. Что интересно, «прокачанная» машинка становится более маневренной и может запросто сделать любого виртуального оппонента, в то время как в базовой комплектации тягаться с противниками ей было весьма тяжко.

Вот так понемногу проходится карьера. Ездите по прибрежным трассам, открываете новые, копаетесь в гараже с автомобилем, пока совсем не надоест. Но для того, чтобы не было сильно скучно, Xbow дает возможность ручной настройки автомобиля (к слову, аналог таковой в GTI Racing с участием только VW), кроме того, вы можете почувствовать себя в роли пылесоса и собрать разбросанные по уровню бонусы в виде золотых монеток. Кроме того, очки насчитываются за водительское мастерство, к примеру, сотню очков можно получить за срыв машины в занос.

Второй и последний режим игры, одиночный заезд, типичен для подобных игр. В нем все то же самое, но без спортивного (точнее финансового) интереса, а значит, вряд ли оно привлечет ваше внимание.

* * *

В целом, «Автопробег» получился отличной игрой, особенно на фоне многочисленных поделок российского игропрома. Разработчики не зря выбрали автопром полувековой давности, эти замечательные машинки отлично вписались в атмосферу Черного моря и горячего солнца. Сама по себе игра довольно интересна и забавна, но, увы, быстро надоедает. Непонятно зачем сделанный режим симулятора может лишь навредить, а из аж двух игровых режимов интересной будет лишь «Карьера», да и ту, по большому счету, можно пройти за день. Тем не менее, опробовать себя за рулем старенького отреставрированного и «заряженного» родстера стоит!

Икебот Эрастов

Геймплей: 7 Оценка: 7
Управление: 8 Озвучка: 7 Графика: 6

www.shpil.com

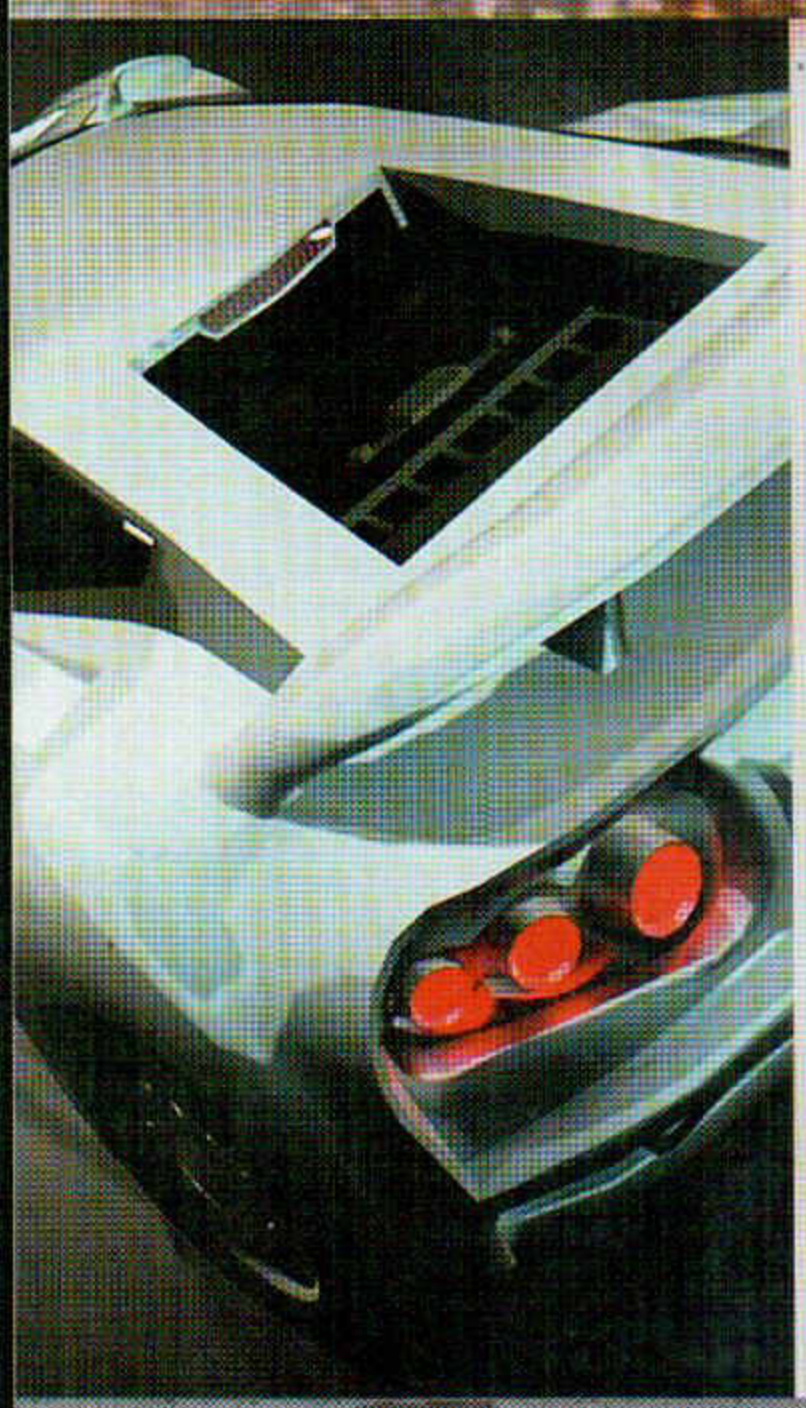
PC
PS2
GC
XBOX

Адреналин 2: Час пик
Аркадные гонки
www.adrenalin2.ru

Разработчик: Gaijin Entertainment
www.gaijin.ru
Издатель: «1С Украина»
games.1c.ua

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб

Lada Racing: Экстрим-шоу



«Это будет нечто уникальное в жанре racing. Смесь атмосферы уличных гонок в стиле Need for Speed с настоящим беспределом а-ля FlatOut и все это будет происходить в реалистично детализированной Москве», – вот небольшой список преимуществ второго «Адреналина», оглашенный до выхода игры.

Читая многочисленные интервью, превью и просто общаясь с разработчиками, складывалось ощущение, что «гайдзины» готовят для нас очередной NFS: Underground, не меньше. Виртуальный город, возможность колесить по нему в свободном режиме, тюнинг, деньги, покупка-продажа авто, ну чем вам не NFS:U?! Плюс, словно манна небесная, провалившаяся с треском Lada Racing Club! Сам Бог велел делать игру про Москву и местный стритрейсинг, других вариантов и быть-то не могло!

Естественно, о девушках и экстриме, присущим первой части «Адреналина», пришлось благополучно забыть. Но не полностью, игра все же имеет нечто общее с «Экстрим-шоу», слово «Адреналин» в названии и нездоровую физику автомобилей, которая, ну никак не может претендовать на звание реалистичной. И не подумайте, что это «не от туда руки растут», – так все задумано! Задуманы хаотичные столкновения автомобилей, запредельные скорости и, ну очень невнятное управление, которое может поправить лишь установка последней заплатки (ее, в свою очередь, можно найти на нашем DVD).

«Мы не будем говорить точную дату выхода, скажем только лишь, что пока игра не будет готова полностью, в продаже она не появится», – такими словами Gaijin подогревал доверие игроков к будущему проекту.

Увы, как ни пытались разработчики сделать игру готовой к продаже, их старания оказались напрасными. Без патча играть в нее даже не пытайтесь! Скорее всего, в Gaijin были готовы к такому положению вещей, иначе как прикажете понимать столь тщательно проработанную систему обновлений. Перед входом в «Час пик» вы можете проверить наличие обновлений и, не отходя от кассы, загрузить из сети свеженький патч.

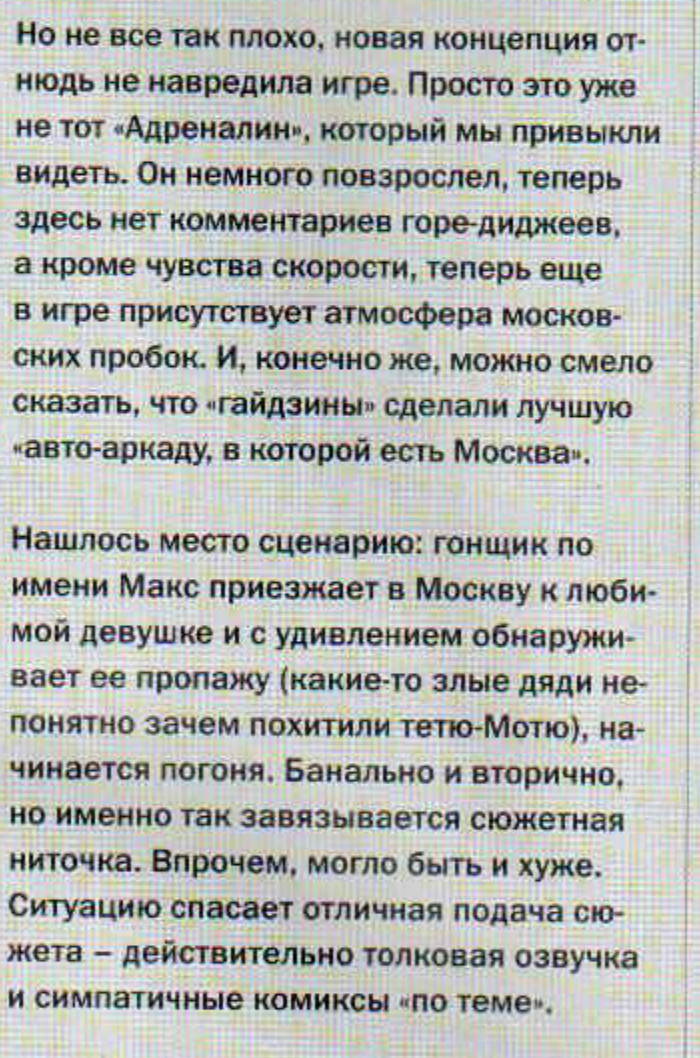
StarCraft II

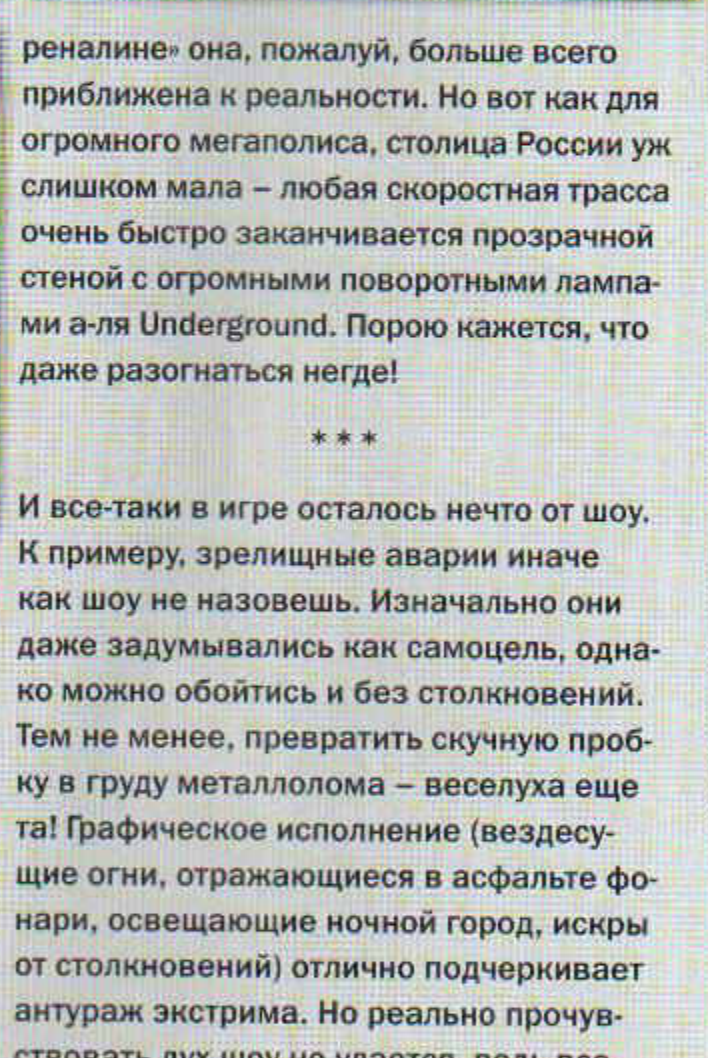
Hurry!

ШПИЛЬ!

THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME





Но не все так плохо, новая концепция отнюдь не навредила игре. Просто это уже не тот «Адреналин», который мы привыкли видеть. Он немного повзрослел, теперь здесь нет комментариев горе-диджеев, а кроме чувства скорости, теперь еще в игре присутствует атмосфера московских пробок. И, конечно же, можно смело сказать, что «гайдзины» сделали лучшую «авто-аркаду, в которой есть Москва».

Нашлось место сценарию: гонщик по имени Макс приезжает в Москву к любимой девушке и с удивлением обнаруживает ее пропажу (какие-то злые дяди непонятно зачем похитили тетю-Мотю), начинается погоня. Банально и вторично, но именно так завязывается сюжетная ниточка. Впрочем, могло быть и хуже. Ситуацию спасает отличная подача сюжета – действительно толковая озвучка и симпатичные комиксы «по теме».

После ознакомления с сюжетом все происходит как по накатанной. Начинаем гонять по городу в поисках стритрейсеров и соревнований, принимаем в них участие, зарабатываем очки респекта и деньги. Их, соответственно, тратим на автомобиль и апгрейды к нему. Они, конечно же, сделают железного коня более управляемым и быстрым. Но особо заморачиваться не стоит – какой бы изысканной внешностью не обладал ваш спорткар, рано или поздно его придется продать, потому как в «Адреналине» нужно то и дело пересаживаться в кресло более быстрого автомобиля, чтобы быть в строю и не проиграть классовую войну.

Все машинки, как и прежде, своей внешностью очень напоминают всемирно известные марки, такие как Lamborghini, Bentley, Mercedes-Benz, Toyota. Но, как вы понимаете, ни одна из них не является точной копией реально существующей модели. Не стоит ждать и хотя бы отдаленного совпадения технических характеристик, – скорости здесь другие, а с использованием закиси азота суперкар и впрямь становится низко летящей ракетой.

Особенно весело выглядит езда по городу, когда водитель такой вот супер-машины пытается лавировать меж скопления городского трафика или же напротив – создавать зрелищные и жуткие аварии с участием десятков машин. И за то, и за другое начисляются заветные очки опыта, которые, в свою очередь, позволяют открыть новые апгрейды для автомобиля.

В названии игры не зря значатся слова «Час пик». Городской трафик двигается быстро, словно в пятничный вечер спешит домой, машины то и дело норовят нас подрезать, но попадаются и вежливые водители, уступающие дорогу. Из всех игр, в которых есть «реальная Москва», в «Адреналине» она, пожалуй, больше всего приближена к реальности. Но вот как для огромного мегаполиса, столица России уж слишком мала – любая скоростная трасса очень быстро заканчивается прозрачной стеной с огромными поворотными лампами а-ля Underground. Порою кажется, что даже разогнаться негде!

* * *

И все-таки в игре осталось нечто от шоу. К примеру, зрелищные аварии иначе как шоу не назовешь. Изначально они даже задумывались как самоцель, однако можно обойтись и без столкновений. Тем не менее, превратить скучную пробку в груду металлолома – веселуха еще та! Графическое исполнение (вездесущие огни, отражающиеся в асфальте фонари, освещающие ночной город, искры от столкновений) отлично подчеркивает антураж экстрима. Но реально прочувствовать дух шоу не удается, ведь все нужно делать самому, а не каждый водитель захочет превращать городскую дорогу в безбашенное шоу.

«Каждый год такого-то гм-тября в надцать минут надцатого, мы в очередной раз пытаемся сделать лучшую автомобильную аркаду (а иногда – симулятор) на территории СНГ. Это такая традиция, давно повелось, но все никак не получается. Да и смысла нет, ведь что мы будем делать, если кто-то из нас таки создаст нечто подобное!?» – горькая исповедь российских разработчиков.

Goblin zZz

Оценка: **7**
Геймплей: **7**
Графика: **8**
Управление: **6**
Озвучка: **7**

www.shpil.com

PC
PS2
GC
XBOX

Bomberic 2
Казуальная аркада

Разработчик: Evis-Games,
сайт студии www.evis-games.com
закрыт

Системные требования:
Процессор: 500 МГц
Видео: 16 Мб
Память: 128 Мб
Винт: более 100 Мб

Мягко выражаясь

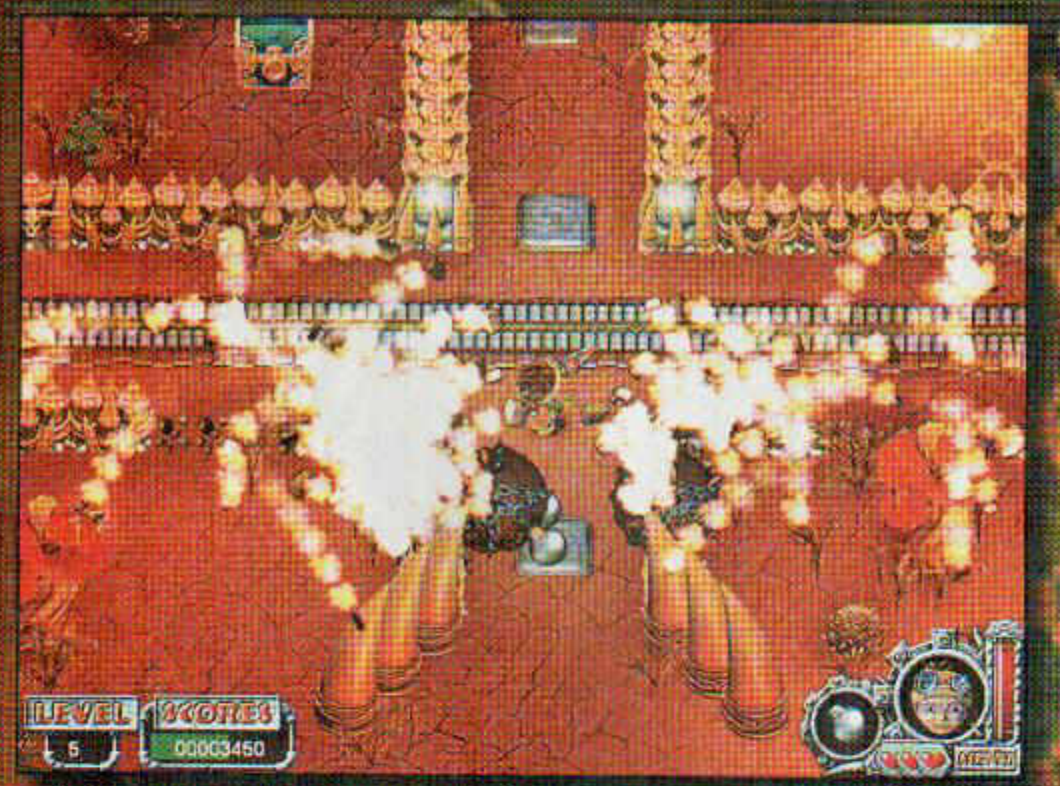
Эвфемизм – замена грубых или резких слов и выражений более мягкими.

Большая Советская Энциклопедия

~~Тупая~~ Классическая игра Bomberman всегда была ~~задротск~~ популярной из-за того, что при всей ~~убогости~~ скромности интерфейса в ней скрывалась потрясающая соревновательность. И соревноваться тебе приходилось не с ~~тупорылым~~ компьютерным соперником, а с таким же ~~фиговым~~ геймером, как ты сам! Помнится, сядем с ~~бутылкой пива~~ другом за одну клаву, и ~~фигач~~ гоняем минеров по простеньким картам: он – управляя стрелочками, а я – WASD. С тех пор прошло ~~дофига~~ лет 15, но игра не пропала, а обросла культом. Появились даже сайты с онлайновой версией игры. В Украине это bomb.net.ua, где в маленьком Java-окошке разворачиваются настоящие сражения между игроками, разбросанными по всей стране, и управляющими пиксельными чудиками в смешных шапочках. Один из этих ~~бездельников~~ бойцов – мой старый товарищ, и он, завоевав почти 7 тысяч побед, заслужил звание Драгун и уже ~~офигел~~ довольно близко продвинулся к началу списка ~~сумасшедших задрот~~ лучших бойцов сервера. И когда в пределах видимости появилась игра Bomberic 2, объявленная создателями как «Bomberman XXI века», я знал, к кому обратиться за рецензией.

Мой друг, зарегистрированный на *bomb.net.ua* под брендовым ником Justdoit, ~~поначалу послал меня на~~ с радостью принял мое предложение, тем более что для такого опытного «бомбермана», как Justdoit, игра не должна была стать ~~раком~~ сложным испытанием. ~~Только ооо за это гов~~ Немного поиграв, он выдал довольно четкий вердикт игре – ~~«Полное г»~~ «Очень простая игра!». Итак, ~~задрюч~~ по-порядку.

Графически игра ~~очень убогая~~ представляет образец спартанского дизайна: ~~дебиль~~ гротескные мультипликационные персонажи, ~~корявая и пифига не~~



~~проматываемая~~ несколько нечитаемая, но понятная карта, и ~~идиотские~~ легко узнаваемые элементы платформеров и аркад – сундуки, бочки, ящики, стены, а за ними – ключи, аптечки, золото и прочие рулезы. Наша задача – ~~не одуреть от однообразия~~ собрав ключи или выполнив иное простое задание (например, уничтожив определенных монстров), пройти на один уровень дальше, ~~чтоб уж там окончательно одуреть~~ где нас ждут новые приключения. Уровень за уровнем монстры и ловушки становятся все быстрее, количество их растет, и способы их действия – разнятся все больше и больше.

~~Этот бред вряд ли кого то~~ Думаем, что самые маленькие игроки ~~нифига не поймут~~ найдут в этой игре некоторое очарование и заинтересуются приключениями ~~маленького доби~~ отважного Бомберика, а их родители – ~~время потра~~ поймут, что игра действительно развивает реакцию и интуицию их детишек.

~~Нафига этот бред~~ Такие игры выходят год от года, чтоб показать – миром правит не насилие, а…

Нет, этот бред я не могу дописывать. Сдаюсь! И еще: почему для каждой карты сделано по два файла каких-то

текстур, каждый размером в 1 Мб? С ума сойти.

~~Пошли все на~~

Искренне ваш, Justdontdoit

Геймплей: **5** Оценка: **7**

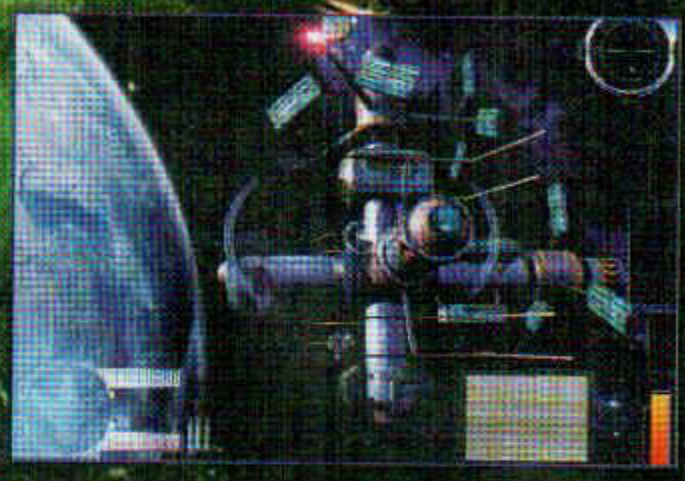
Управление: **11** Звук: **3** Графика: **5**

PC
PS3
GC
X360

Space Force: Rogue Universe
космосим
www.spaceforce-game.com

Разработчик: Provox Games
Издатель: DreamCatcher/Акелла

Системные требования:
Процессор: 2.6 ГГц
Память: 1 Гб
Видео: Radeon x800, GeForce 6800



Ни здрасьте, ни до свидания...

Шум ничего не доказывает. Курица, снесши яйцо, часто клохчет так, как будто она снесла небольшую планету.

(Марк Твен)

Шотакоя?!

(Медведь Виталька пытается играть в Space Force)

НИИ здрасьте

Сегодня в научно исследовательский институт (здесь и далее аббревиатурно – НИИ) паранормальных игр попала ~~лобуда~~ игра под названием «Space Force: Rogue Universe».

Что вам сказать про Сахалин... Новые космосимы всё больше напоминают технодемки. Но если в Genesis Rising (см. Шпиль №5/2007) был действительно безумно красивый движок, то здесь хвалиться особо нечем.

НИИ Цитологии и Генетики имени Уездного города (КВН)

Сюжет есть, но хвастаться своими прелестями не торопится. Ибо их нет. Главгер Джим Андерсон и его сестра Джакс, дети ветерана 7-го флота сил Earth Military Directorate (E.M.D.) – типичные представители космопоколения, родившиеся через 6 лет после войны, разрушившей весь мир (Mass Destruction War).

Космос разделен междоусобицами, а бунтарские отряды Union Forces (U.F.) вероломно атакуют блокпосты и приносят в мир еще больший хаос. Мечты героев – воссоединение народов, идиллия, «бла-бла-бла и всё такое». Душещипательно? Не-а... Даже не смотря на эмоциональные ролики с детьми и [Star Wars]-образной показухой войск.

НИИ_чего НИИ_понятно

Играть серьезно мешает целая вереница вещей. Управление так и просит джойстик, хотя и к мыши/клаве можно приноровиться. Поставили джойстик? Получите новые глюки.

Ну да ладно, есть вопрос поважнее. Как в ЭТО играть? Куда хочешь, туда и плыви. Как говорится, ни здрасьте, ни до свидания. Тыкайся во все носом, как новорожденный котёнок. Применяем метод научного тыка. Тем более в итоге, все оказывается не так уж сложно. Но на мытарства уходит немало времени.

Разобрались? Ах, так?! Тогда получите новый сюрприз – скачки сложности в процессе игры и доставучих и опасных врагов, изничтожение которых потребует немало сил и сноровки, а то и помощи соседних рас попросить не стыдно.

Вы всё еще играете? Тогда мы идем к вам! С новым сюрпрайзом. Системы нормальных сохранений нету! Зато есть автоматическая перезапись при входе/выходе со станции или скачке. ☺ Пошарились пару часиков и попали под обстрел кораблей? Облом!

А вы знаете, что... Что в игре еще и терпимая физика есть – даже можно весело стукнуться о станцию или соседний корабль и инерционно отскочить от него. Плюс стандартные заморочки с торможением и ускорением.

Ищем хорошее: космических систем, куда мы можем податься за квестами, немало. Космос большой, и исследовать его можно очень долго, формируя концовку игры. В связи с этим, игра сделана по принципу «Два зайца в одном капелюхе». Дано два стиля игры – сюжетный, где миссии раскручивают сюжетную историю, цель которой – поиски сестры и месть героя за издевательства над семьей. Второй – свободная ролевая игра-песочница с созданием персонажа из доступных рас, а также выбором своего стиля поведения.
А где подвох? А вот он: **играть нудно до невозможности**! Целая куча-мала (пара тысяч – как вам, а?) дерматиновых основных и побочных квестов формата «грохни/шлёпни/замочи/разбей, а потом отремонтируй/найди/достань (*таки достало*)/стырь и т.д.», растягивающих игру очень надо-о-о-олго (хотя мегаскоростные прыжки все-таки имеют место и здорово сокращают время скитаний – естественно дорогой ценой). Общий геймплейный патефон завлекает ровно настолько, насколько может завлечь речка-вонючка любителя отдыхать на Лазурном побережье.

Бои, как уже говорилось, сложны, но от этого захватывающими не становятся. А визуализация нашей стрельбы поражает своей убогостью. И это притом, что авторами проработана связка «конкретная броня vs. конкретный вид оружия».

На станциях корабль можно лечить и апгрейдить за счет средств, полученных от выполнения миссий, но счастья от этого апгрейда **0.00**.

Выбор профессий неискромётен: солдат или искатель приключений, инженер и шпион, охотник за головами, айнс-цвай-полицай, хакер, пират, торговец.

И вообще, эта РПГшность до лампочки. Выбираешь-выбираешь, покупаешь-покупаешь, качаешься-качаешься... А зачем? Никто не оценит. Применить негде. Кому такая чернуха-ролевуха нужна?

Далее. Звездных систем – несколько десятков! И можно угрохать кучу времени на их исследования.

Вообще люди исследуют, чтобы в итоге найти что-то суперское! И до чего же ужасно, когда всю жизнь гоняясь за призраком, в итоге они не находят ничего!

Здесь то же самое – исследуйте хоть все звёзды в игре, если времени не жалко: там нет ничего, что заставит сказать «ВАУ!».

В остальном геймплей пытается повторить штампы других игр, включая посягательство на торговую систему, дипломатию и т.д.

И только движок выглядит на фоне игры отдушиной. Маленькой. Затянутой паутиной... (Человек-Паук, ты чего здесь делал, а? ☺)

НИИ рожи НИИ кожи

Авторы играются с освещением: свет звезд в красивых галактиках и засвеченных дневных участков планет создает на экране причудливые блики, искажение и рефракцию, в этом свете не побрезгуют спрятаться враги во время боя. Это – единственный элемент модерн-тактики в игре (кстати, современные лётчики также пользуются этим трюком), ведь обычное мельтешение врага вокруг игрока («Дяденька, не догонишь!» из «Золотого ключика») – это не есть новинка.

Модели кораблей и станций (около полутора десятков кораблей трех типов мощи с целым рядом обычных характеристик) нормально детализированы и намазаны постэффектами (особенно впечатляют насекомовидные бомберы и пиратские фрегаты с корветами). Расы (в количестве с десяток) тоже красавцы: кроме EMD и UF игрока ждут Ord, Collective (это их кораблики я только что хвалил), Yah-an-ra и прочие языколомательные подвиды.

Плюс масса планет, астероидов и *аномалий*, лазать в которые нам заказал О.Н._С.А.М.Ы.Й., посему чупа-чупсов из них мы не ждем.

Звук ничем не удивляет, разве что скупостью.

Вообще же, движок хорош, и, не смотря на рекомендуемые системные требования и поддержку третьих шейдеров, блума, и HDR, игра вполне нормально идет на более слабых компьютерах (аргумент?).

НИИ до свидания

Да, делать космосимы такого сорта – сложно. Вот и не справились...

Все, кто что-то ждал от этой игры, вяло достают с полки диски с Wing Commander, серией X, TIE Fighter, Freelancer, секунд 30 ими потрясают перед собеседником, грустно машут рукой и кладут их обратно. А взгляд их красноречив...

Игру не спасает даже открытое скитание по космосу.

Эх, а вы ругали родной боевик «Хроники Тарр»...

Что нас озадачило: есть об игре и неплохие отзывы. Почему? Загадка... Видимо, есть время играть во всё подряд.

Резюмирую: хороший движок + килограмм лажи = Space Force.

Покупка игры – At Your Own Risk. Отнимая массу времени, игра ничего не дает взамен.

-=Napalm=-
и раса Пряничных Медведей

Управление: **Joystick highly recommended!** Сюжет: **бубль-гум** Звук: **6-** Графика: **8** Геймплей: **шпаковка** Оценка: **6**

PC
PS2
PS3
PSP
X360
DS
GBA
WII

Runaway 2: The Dream of the Turtle (Runaway 2: Сны Черепахи)
Адвентюра
www.runaway-thegame.com

Разработчик: Pendulo Studios
www.pendulostudios.com
Издатель: CDV Software Entertainment
www.cdv.de
Издатель: «Одиссей»
www.odyssey.ort.ua

Системные требования:
Процессор: 1.5 ГГц (2 ГГц)
Память: 512 Мб (768 Мб)
Видео: 128 Мб (256 Мб)
Винт: 6 Гб свободного места

RUNAWAY 2
СНЫ ЧЕРЕПАХИ

О чем мечтают черепахи?

Долетались...

Теперь доступна новая версия Balloon Shooter: вместо шариков – летающие девушки

Эта девушка и есть Локелани. Правда, красавица?

Сокровищница местного пирата

Вдалёком, но пока что ещё не очень, 2003 году свет увидела одна из немногих point'n'click адвенчур, памятник которым можно ставить ещё при жизни – Runaway: The Road Adventure. Игрушка была выполнена в качественном мультяшном стиле и захватывала дух с первой же минуты, не давая ни расслабиться, ни отвлечься. Здесь было всё: красивая графика, хороший сюжет, искромётный юмор, великолепно проработанные персонажи. Словом, всё, что нужно для счастья ценителю данного жанра. А судя по продажам и рейтингам игры, их оказалось не так уж и мало.

Заметив успех своего детища, камрады из Pendulo Studios приняли решение сделать продолжение и тотчас же приступили к реализации своей задумки. Задумка, кстати, получила название Runaway 2: The Dream of the Turtle и именно о ней пойдёт речь в данной статье.

Первым делом, первым делом самолёты, ну а девушки...

Действие игры происходит спустя несколько лет после событий первой части. Главные герои – авантюрист Брайан и красавица Джина – отдыхают в тропическом раю, на Гавайях. В один из прекрасных солнечных дней они решают слетать на соседний остров, чтобы посмотреть на тамошние водопады Тики, которые слывут необычайной красотой. Для этого они договариваются с ветераном Отто, о том, что он за умеренную плату доставит их туда на своём самолёте. Всё было бы отлично, если бы не одно «но»: во время полёта пилот заснул за штурвалом, а разбудить его оказалось непосильной задачей. Дальнейшие события развиваются следующим образом: Брайан, как настоящий герой, отдаёт единственный парашют на борту Джине и выталкивает её из самолёта; самолёт падает в джунгли, но Брайану чудом удаётся выжить; старик-немец неизвестно куда пропадает и плюс ко всему этому оказывается, что на острове находятся непонятно откуда взявшиеся военные, держащие под контролем всю окружающую территорию.

И всё это только в первые пятнадцать минут игры. А что произойдёт дальше, я вам рассказывать не собираюсь – сами узнаете, если возникнет желание. Скажу лишь, что сюжет действительно отличный, а игра стоит того, чтобы быть купленной и пройденной (возможно, даже несколько раз). Ну а сейчас предлагаю поговорить о других аспектах Runaway 2, например, о персонажах и загадках, ведь куда же без них-то?

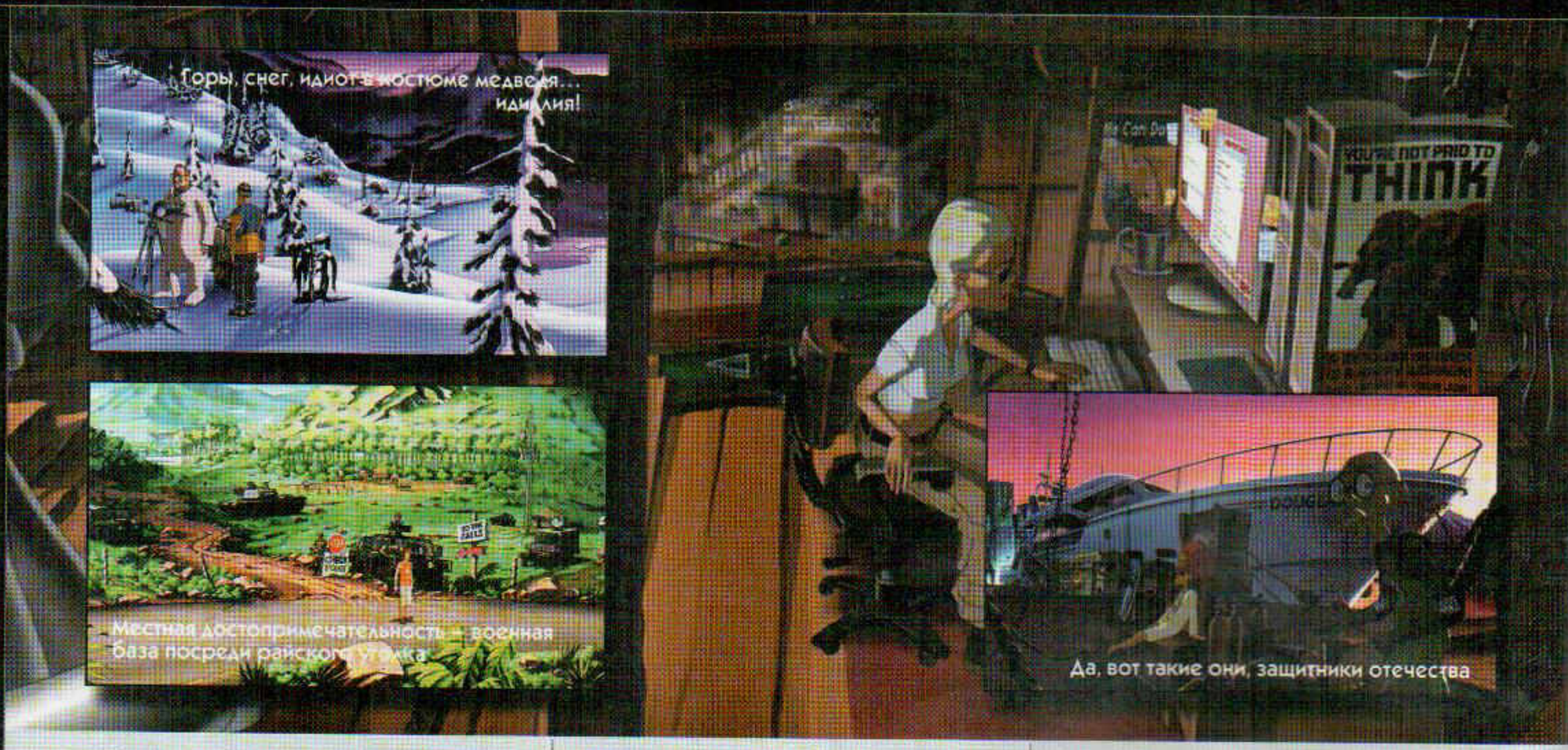
This wonderful world!

Главное достоинство данной игры (помимо сюжета, разумеется) – удивительно красивый, яркий мир, каждая локация в котором не похожа на предыдущую. Нам предстоит посетить такие места, как тропический остров, заснеженную Аляску, военную базу, храм древних обитателей Гавайев, пиратский корабль, компьютеризированную яхту и так далее. Всего локаций приблизительно сто, так что есть, где развернуться.

Не последнюю очередь в восприятии происходящего на экране играют графика и звук. Картинка выполнена в мультипликационном стиле и вызывает только положительные эмоции: великолепно прорисованные 2D-задники отлично сочетаются с красивыми 3D-моделями персонажей, а от местных пейзажей просто дух захватывает. Браво, Pendulo Studios! Что же касается звука, то тут тоже придраться не к чему: отменная актёрская игра в сочетании с ненавязчивой, приятной музыкой – это, господа, производит впечатление.

К достоинствам Runaway 2 также следует отнести и персонажей. Все NPC неповторимы: они обладают собственной, ни с чем несравнимой, манерой речи, имеют свой собственный характер и уникально анимированы. К тому же все герои, за некоторыми исключениями, наделены великолепным чувством юмора, примером чему служит наш протеже – Брайан: на протяжении всей игры мы будем слышать его язвительные фразы и замечания в случае каких-либо глупых действий с нашей стороны. Например, если вы попытаетесь отодрать от столба, вколоченного в землю рядом с хлипким мостом,

Оценка: 12
Геймплей: 11
Графика: 12
Звук: 12
Управление: 12
Сюжет: 11
Локализация: 11+



табличку гласящую: «Осторожно! Проход воспрещён!», то услышите следующие слова: «Ага, сейчас. А давай пошутим ещё лучше – напишем на табличке: «Переходите мост на здоровье! Это совершенно безопасно!» и посмотрим, что произойдёт, а?». Чем глупее вы предлагаете Брайану поступить в той или иной ситуации, тем язвительнее он будет шутить, а иногда даже будет говорить фразы, обращённые к игроку, типа «Ох, и не повезло же мне с тобой!» или ещё что-нибудь в этом роде.

Но не стоит забывать и об остальных персонажах, среди которых самыми яркими являются: сексапильная барменша Локелани (не смотря на юный возраст, эта девушка – просто пожирательница мужчин); не в меру воинственный полковник Кордсмаер; немного сумасшедший, но от этого отнюдь не менее гениальный, профессор Джошуа. А чего только стоит лемур Чертёнок – разгильдяй, пьяница и шантажист! Вот такая вот разношёрстная компания собралась. Всего же персонажей (как главных, так и второстепенных) насчитывается около тридцати, и поверьте мне на слово – равнодушными они вас не оставят.

Да, кстати, я чуть выше говорил об остром юморе в игре. Так вот, помимо шуток NPC, мы очень часто встречаемся и с шутками разработчиков. К примеру, в одной из тех пещер, в которой предстоит побывать Брайану, лежит довольно большой круглый камень, а под ним – труп, плотно сжимающий кнут в одной руке, а револьвер – в другой. Никого не напоминает? Индиану Джонса, например? Вот и мне так кажется.

Но и это ещё не всё. В игре очень много логических загадок, к сожалению не всегда имеющих логическое решение. Разработчики явно хотели, чтобы игрок добился желаемого результата методом проб и ошибок, а вовсе не с помощью своих интеллектуальных способностей. Для решения некоторых задач потребуется хорошая память (как обычная, так и зрительная), для некоторых – смекалка, а вот для остальных отлично подойдёт метод «Кликни и посмотри, что произойдёт». И, как назло, именно самые сложные загадки решаются данным способом. Например, первая встреча с лемуром, который не даёт Брайану продолжить свой путь. Ну кто ж догадается, что сначала ему нужно подсунуть игрушечную собачку, затем ту же собачку, но уже наполненную водой, а уже только потом – игрушку, заполненную виски?! Но есть и ещё одна проблема, связанная с решением головоломок: вы не можете получить нужный вам предмет или увидеть результат проделанной работы до тех пор, пока не совершите определённое действие, даже если оно напрямую не связано с происходящим. Например, в одной из локаций, нужно подчинить электронного быка. Вы зовёте на помощь Джошуа (помните, о нём я говорил чуть выше?) и смотрите, как он копается в механизме. Наблюдать за этой картиной можно часами и ничего не изменится. Можно ходить туда-сюда по острову – и ничего. А знаете, что от вас требуется, дабы починка успешно завершилась? Просто подойти к кому-то и завести разговор о жизни. А после – вернуться к Джошуа, который с радостью сообщит вам, что задание выполнено. Вот такая вот глупость периодически встречается в игре и это немного огорчает. Ну да не будем о грустном.

Трудности перевода.

А их нет, не было и быть не должно. Трудностей перевода, я имею в виду. Потому как все игровые тексты были переведены на 12 с плюсом, а персонажи озвучены на 11. Спросите, почему не на 12? Да потому что актриса, подобранная на роль Джины работает просто ужасно. Или, что вполне возможно, работает она вполне прилично, но вот её голос ну никак не сочетается с внешностью Джины.

Ах да, и ещё одно, прежде чем перейти к выводу: в игре присутствует нецензурная лексика. Только читайте внимательно: **не-цен-зур-ная лек-си-ка**, а не **от-борный мат**. Впрочем, звучит она только к месту, а не где ни попадя, да и то так, что иногда просто хочется рыдать от смеха. Однако примеры приводить не буду – сами понимаете, цензура.

Он, родимый.

Вывод, то есть. Подводя итоги, хочется сказать, что Runaway 2: The Dream of the Turtle является (на данный момент) лучшей адвенчурой этого года и одной из лучших – в жанре. Такие игры выходят редко, но уж если выходят, то обязательно завоёвывают народную любовь. А по сему мой вывод прост: играть, играть и ещё раз играть.

P.S. Перед финальными титрами появляется недвусмысленная фраза: «Продолжение следует». Ждём и надеемся.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

Electronic Entertainment Expo 2007

Call of Duty 4: Modern Warfare

LittleBigPlanet

Need For Speed: ProStreet

Выставку Electronic Entertainment Expo, известную в миру как E3, сухо называют «одним из важнейших событий в мировой игроиндустрии». Что ж, так оно и есть! Ведь ежегодно сюда съезжаются тысячи представителей различных компаний, так или иначе связанных с игропромом – разработчики, издатели, пиарщики, консультанты и так далее.

Ещё буквально в прошлом году E3 была открыта для всех простых обывателей, акул пера и фанатов игр. Практически на каждом шагу можно было встретить так называемых «booth babes» – красоток-моделей, откровенно раздетыми на радость многочисленной публике.

Но, к сожалению простых фанатов игр, в сторону E3 подул ветер перемен. Даже не ветер, а самый настоящий техасский торнадо, который всё развоpотил, и оставшиеся после такой катастрофы развалины назвали E3 Media and Business Summit. Сразу вспоминается фраза, не раз слышанная в гангстерских фильмах: «Ничего личного – просто бизнес». И всё бы ничего, если бы не одно «но»: ничего личного действительно не осталось – ни восхитительных полуобнаженных девиц, ни возможности посещения выставки простыми смертными. Вместо этого появился форум разработчиков и издателей – сугубо профессиональное мероприятие, пробраться на которое можно исключительно по специальным приглашениям и пропускам. Достать их можно двумя способами: заказать, если вы профи этого бизнеса, или украсть.

Давайте почтим память развеселой тусовки с девчонками минутой молчания... Но не будем о грустном! Лучше вспомним о том, что с 11 по 13 августа в солнечной Санта-Монике, штат Калифорния, прошли – строго, без особого шума и... эх! – без девушек – презентации множества новых и интересных проектов. О самых ярких из них мы вам сегодня и расскажем.

Чемпионы

Call of Duty 4: Modern Warfare
(PC, PS3, X360)
Жанр: FPS
Разработчик: Infinity Ward
Издатель: Activision
Дата выхода: IV квартал 2007 года

Список открывает продолжение всеми любимого шутера о Второй Мировой. Разработчики приняли решение отказаться от избитой тематики и перенести действие в наши дни. На роль главного злодея был выбран русский националист по фамилии Закхаев. Им движет цель вернуть некогда могучий Советский Союз. Для того чтобы отвести глаза спецслужбам, он создаёт террористическую организацию на Среднем Востоке. Однако Великобритания и США не дремлют и высылают лучшие отряды для борьбы с психопатом.

Бои будут проходить на просторах пост-совка и на Востоке. Огромное количество изменений коснулось как одиночной кампании, так и мультиплеера. Полностью перера-

ботанный графический движок выдаёт великолепную картинку, а сам проект получил на E3 приз в номинации «Лучший экшен». Ждём-с.

Burnout: Paradise
(PS3, X360)
Жанр: Racing
Разработчик: Criterion Games
Издатель: Electronic Arts
Дата Выхода: I квартал 2008 года

Перед вами – продолжение знаменитой «разрушительной» серии Burnout в антураже next-gen. Действие происходит в городе под громким названием Paradise (что в переводе означает «рай»). Естественно, он полностью открыт для ваших прогулок на железном коне. Разработчики заявили, что Burnout: Paradise тотально изменит серию, подкрепив свои слова множеством новых режимов и машин, улучшенной графикой и великолепной физикой. Последняя, кстати, действительно поражает – чего только стоит абсолютно сумасшедшая система повреждений! Ну и приз в номинации «Лучшая гоночная игра» прилагается.

Burnout: Paradise

Rock Band
(PS3, X360)
Жанр: Music Video Game
Разработчик: Harmonix Music Systems
Издатель: MTV Games
Дата выхода: конец 2007 года

Rock Band – единственная игра на E3 2007, получившая сразу три награды. Вершины «Лучшая игра», «Лучшая периферия для игры» и «Лучшая командная игра» были покорены. Ещё бы, ведь этот проект предоставляет игрокам возможность почувствовать себя членами рок-группы, со всеми вытекающими отсюда последствиями – игрой на барабане, гитаре, басс-гитаре и пении в микрофон. Все эти атрибуты можно приобрести в спец-магазинах, позвать домой друзей, и начать исполнять песни таких групп, как Nirvana, Metallica, Queen, Bon Jovi, Black Sabbath и других.

Crysis
(PC)
Жанр: FPS
Разработчик: Crytek
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: 16 ноября 2007 года

Crysis – новый фантастический шутер от разработчиков Far Cry. Сюжет завязан на борьбе солдат элитного спецподразделения со злостными корейцами и не менее злостными инопланетянами. Место действия – огромный тропический остров в Южно-Китайском море. Дата – 2019 год. Помимо сверхреалистичных графики и физики, нас ожидает и революционный геймплей. Ну а награда в номинации «Лучшая PC-игра» только подогревает ожидание.

Mass Effect
(X360)
Жанр: RPG
Разработчик: BioWare
Издатель: Microsoft Game Studios
Дата выхода: ноябрь 2007 года

BioWare – одна из самых уважаемых в мире студий, занимающихся разработкой ролевых игр. За спиной у биоварщиков только хиты. Вот и их новый проект, являющийся эксклюзивным для обладателей Xbox 360, обещает продолжить традицию своих товарищей.

2183 год. Древнее пророчество предвещает вторжение в наш мир жестоких пришельцев, желающих уничтожить его. Наш протеже должен провести свою команду несколькими галактиками, сразиться с неприятелем и обязательно победить. Нелинейный сюжет, фантастической красоты графика, великолепная ролевая система и хорошая примесь экшена делают эту игру одну из самых ожидаемых для консольщиков. Что уж говорить о наградах в номинациях «Лучшая консольная игра» и «Лучшая ролевая игра».

Bioshock
(PC, X360)
Жанр: Action/FPS
Разработчик: 2K Boston/2K Australia
Издатель: 2K Games
Дата выхода: 21 августа 2007 года

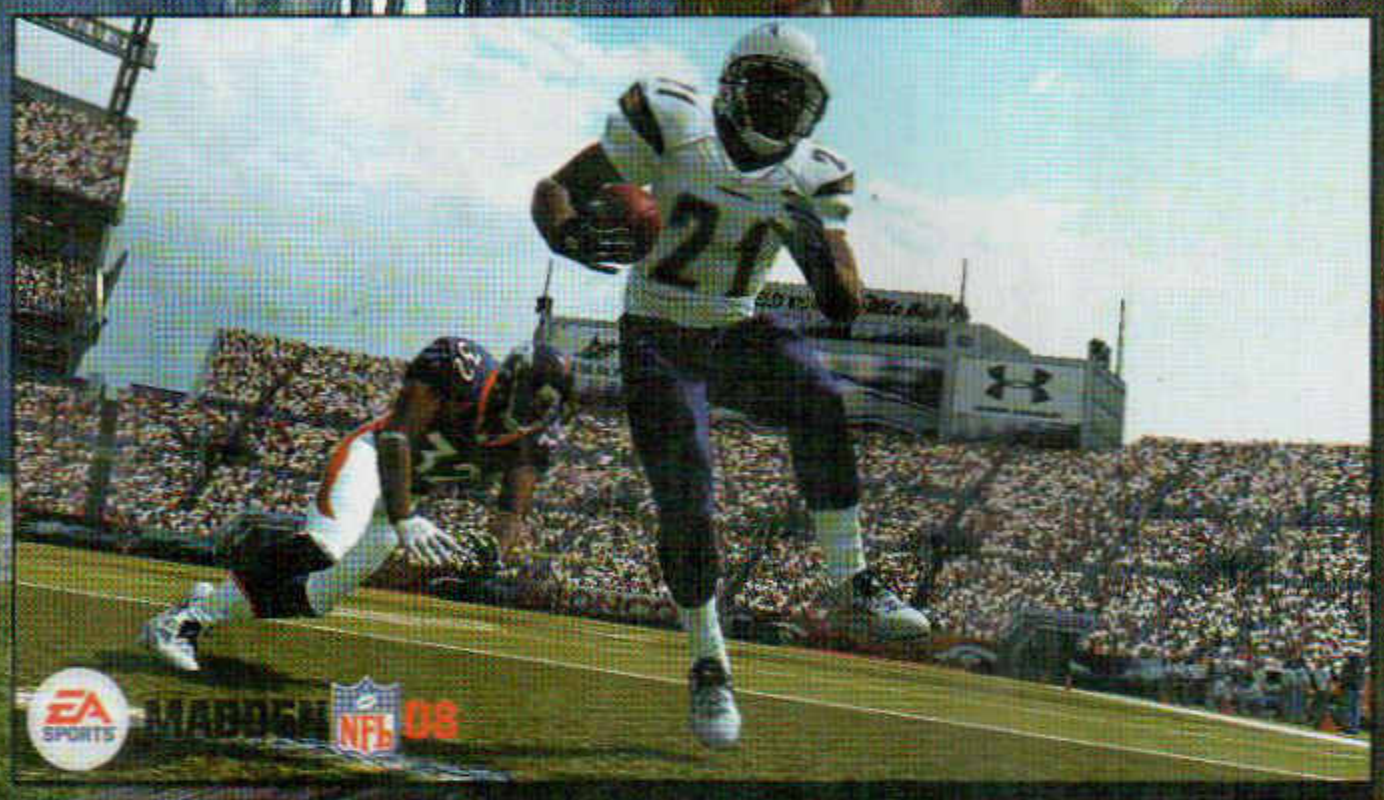
Попытка создать замкнутое общество для интеллектуальной элиты провалилась. Переселение представителей высшего общества в город на дне океана обернулось настоящей катастрофой, вследствие которой половина людей погибла, а половина превратила себя в генетических монстров. Вам предстоит спуститься в этот подводный ад и выяснить истинные причины случившегося, попутно уничтожая разнообразных противников и наслаждаясь превосходной графикой. Победитель в номинации «Лучшая приключенческая игра».

Virtua Fighter 5
(PS3, X360)
Жанр: Fighting
Разработчик: Sega-AM2
Издатель: Sega
Дата выхода: для X360 30 октября 2007 года, для PS3 – уже в продаже

17 лучших бойцов мира должны сразиться друг с другом на Пятом Мировом Бойцовском Турнире. Огромное количество новых возможностей, ударов и комбо, а также весьма приятная графика делают эту игру настоящим подарком для ценителей жанра. Об этом же свидетельствует и награда в номинации «Лучший файтинг».

LittleBigPlanet
(PS3)
Жанр: Platformer
Разработчик: Media Molecule
Издатель: Sony Computer Entertainment
Дата выхода: 2008 год

Идея данного проекта – показать наш огромный мир от ли-



ца маленьких, но очень милых тряпичных кукол, превратив их большое путешествие в красивый и очень добрый мультик, снимать который будем мы сами. Акцент в игре сделан на очень сложную физику и мультиплеер. Ну и, естественно, оригинальности ей не занимать. А иначе кто бы дал ей приз в номинации «Самая необычная игра»?

Halo 3
(X360)
Жанр: FPS
Разработчик: Bungie Studios
Издатель: Microsoft Game Studios
Дата выхода: 25 сентября 2007 года

Master Chief возвращается! В последней, четвёртой части трилогии (извините, не удержался☺) он должен завершить начатое и перебить оставшихся злодеев. Неожиданные сюжетные повороты, неплохая графика и великолепный мультиплеер ждут всех обладателей Xbox 360 и верных фанатов серии. Да, кстати, насчёт многопользовательской составляющей... награда за «Лучший мультиплеер»!

Killzone 2
(PS3)
Жанр: FPS
Разработчик: Guerrilla Games
Издатель: Sony Computer Entertainment Europe
Дата выхода: I квартал 2008 года

Этот проект является третьим во вселенной Killzone и рассказывает историю одной войны. Жестокой и кровопролитной – словом, такой, какой и бывают настоящие войны. Сказать, что данная игра повергла в шок практически всех посетителей E3 2007 – значит, ничего не сказать. И не потому, что предоставляет в ваше распоряжение огромное количество разнообразного футуристического оружия и техники, а потому, что графика Killzone 2 затмевает по качеству недавний хит Gears of War. Великолепные текстуры, потрясная детализация уровней, динамичные спецэффекты и многое-многое другое принесло этой игре первенство в номинации «Лучшая графика».

World in Conflict
(PC, X360)
Жанр: RTS
Разработчик: Massive Entertainment
Издатель: Sierra Entertainment
Дата выхода: сентябрь 2007 года

Создатели Ground Control II снова в деле! Теперь они готовятся представить на суд общественности свою новую стратегию World in Conflict. Сюжет завязан на том, что СССР пережил перестройку и нанёс удар по царству Джорджа Буша. Ключевыми особенностями этой игры являются полностью разрушаемый ландшафт и широкие тактические возможности – молниеносно принимайте решения, используйте местность, захватывайте контрольные точки. На E3 2007 проект получил звание «Лучшей стратегии».

Madden NFL 08
(PC, PSP, PS2, PS3, XBOX, X360, DS, GC Wii)
Жанр: American football simulation
Разработчик: EA Tiburon
Издатель: EA Sports
Дата выхода: август-сентябрь 2007 года

Думается нам, что начинать пространный рассказ об этой игре – моветон. Скорее всего, будет достаточно трёх предложений. Этот проект – симулятор американского футбола, жестокого, но завораживающего.

World in Conflict

щего вида спорта. Он победил в номинации «Лучшая спортивная игра». Ну, вот видите, как раз три предложения☺.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(DS)
Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Nintendo EAD
Издатель: Nintendo
Дата выхода: октябрь 2007 года

Продолжение любимой сказки обладателей Nintendo DS не заставило долго ждать – уже этой осенью вы сможете с головой окунуться в новые приключения героев вселенной «Легенды». Приятная мультяшная графика, лёгкая и продуманная система боя, а также великолепный сюжет не дадут вам спокойно спать до победного конца! Перед вами один из тех проектов, из-за которых и покупают консоли. Победитель в номинации «Лучшая игра для портативных консолей».

За волю к победе

Assassin's Creed

(PC, PS3, X360)
Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
Дата выхода: ноябрь 2007 года

Вам давно хотелось почувствовать себя наёмным убийцей, а сериал Hitman уже надоел? Прекрасно – эта игра создана для вас. Итак, вы – молодой наёмник Альтаир, провинившийся и наказанный за свою оплошность опусканием в чине. Действие происходит в 1191 году, во время третьего крестового похода. Вашими целями станут крестоносцы, суровые представители власти, местные коррупционеры и им подобные. Используйте всё своё убийственное мастерство – великолепную акробатику, потрясающее владение боевыми искусствами, умения наездника на лошади и скрытность, чтобы грамотно «убирать клиентов». Наслаждайтесь красивой графикой и отличной боевой системой. И запомните: это только начало трилогии...

Devil May Cry 4

(PC, PS3, X360)
Жанр: Action
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Дата выхода: IV квартал 2007 года– I квартал 2008 года

Когда дьявол заплачет в четвёртый раз, нам предстоит взять под своё чуткое руководство нового персонажа по имени Нэйро. И не смотря на то, что Данте останется в игре, большую часть времени мы будем играть именно за новенького. По традиции нас ждут хороший сюжет, искромётный юмор, безумное количество разнообразных монстров, огромный арсенал оружий, комбо и ударов. Прибавьте сюда ещё и приятную, насыщенную спецэффектами графику и вы поймёте, что этот проект стоит подождать.

Hellgate: London

(PC)
Жанр: Action/RPG shooter
Разработчик: Flagship Studios
Издатель: Electronic Arts/Namco
Дата выхода: 2 ноября 2007 года

Люди сражались с порождениями Тьмы ещё со времён крестовых походов. В 2020 году разгорелась очередная война с демонами, исход которой был не в пользу нашей расы. К 2038 году всё население Земли перебито, а все города стёрты с лица планеты. За исключением одного, последнего оплота человечества – Лондона. Присоединитесь к одной из трёх фракций – тамплиерам, охотникам или каббалистам – и вступите в неравный бой с демоническими ордами. А помогут вам в этом более ста видов оружия, удобный интерфейс, продуманная ролевая система, бои от первого/третьего лица. Также обратите внимание на хороший мультиплеер, с замахом на настоящую MMORPG. Бесспорно, самый ожидаемый и неординарный проект этого года.

Need For Speed: ProStreet

(PC, X360, PSP, PS2, PS3, Wii, DS, Mobile)
Жанр: Racing
Разработчик: EA Black Box
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: ноябрь 2007 года

Разработчики новой игры серии NFS попытаются вернуть утерянный в 2000 году реализм, внедрив в проект неплохую физику и соответствующую систему повреждений. Гонки зачастую будут проходить на закрытых трассах, а о копах можно забыть – они испугались и уехали. Впрочем, некоторая аркадность всё же сохранится, а мощная система тюнинга Autosculpt будет доведена до совершенства и предоставит нам широчайшие возможности. В игре будет около 60 машин, 8 из которых являются концептными. Ну что ж, посмотрим, что из этого получится.

Киберспортивный еженедельник World Cyber Games 2007 в Украине

14–15 июля Донецк

Следом за Львовом уже по традиции отборочные игры на национальный финал принял славный город Донецк. По сравнению с отборочными играми в прошлом году активность каэсеров и крафтеров несколько упала, чего не скажешь о фифакерах: их в этом году в Донецке было отмечено почти вдвое больше. Ну а количество зарегистрированных игроков в дисциплине StarCraft было максимально близко к зафиксированному в прошлом году рекорду, когда на отборочные игры по NFS в Харькове пришел лишь один поклонник виртуальной скорости.

Counter-Strike

Свою онлайн регистрацию в главной дисциплине Counter-Strike подтвердила 31 команда. В числе них можно было сразу выделить фаворитов: xb, Moralezz и stariy. Именно между этой тройкой и развернулась борьба за квоты на национальный финал. Победители распределились на пьедестале почета в следующем порядке:

- 1 место: **xb** – квота на финал + дипломы и футболки
- 2 место: **MoralezZ** – квота на финал + дипломы и футболки
- 3 место: **stariy!** – дипломы и футболки

FIFA 07

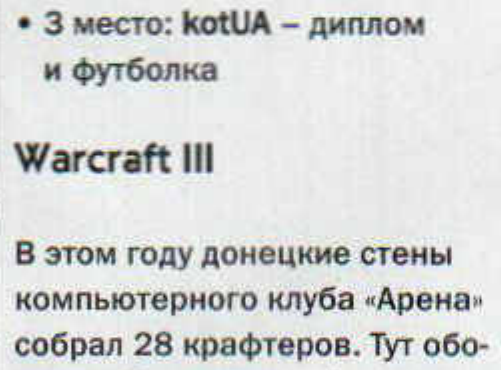
Популярность FIFA в нашей стране растет буквально на глазах – все большее количество людей вовлечены в мир виртуального футбола, где они могу померяться силами с другими поклонниками этой игры. На отборочные игры в Донецке зарегистрировалось 43 фифакера. Главным фаворитом безусловно можно было назвать USSRxToxv1L из Луганска, и мало кто сомневался в том, что квота на национальный финал достанется кому-то другому. Вот только в этот раз FIFA оказалась не такой уже предсказуемой, а признанный фаворит не пробился даже в ТОП 3, оставив квоты новым никам в истории украинского виртуального футбола:

- 1 место: **GectorUA** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **GoodGame** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **kotUA** – диплом и футболка

Warcraft III

В этом году донецкие стены компьютерного клуба «Арена» собрал 28 крафтеров. Тут обошлось без каких-либо сюрпризов – eGp.tt.Sonik финишировал первым, в который раз подтвердив свой скилл, оставив далеко позади всех претендентов:

- 1 место: **eGp.tt.Sonik** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **top)exe** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **BBICtraxoB** – диплом и футболка



StarCraft

Знал бы прикуп – жил бы в Сочи! Если бы узнал, что в Донецке свою онлайн регистрацию подтвердят только 3 участника – честное слово, поехал бы туда! Вот он, список тех, кто оказался в нужное время в нужном месте:

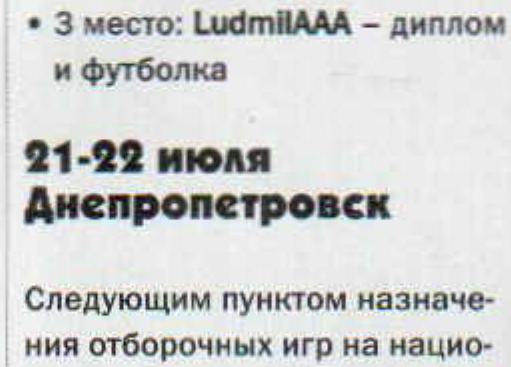
- 1 место: **Lyra.aQua** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **k7.pGs.eRaseR.St** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **LudmilAAA** – диплом и футболка

21-22 июля Днепропетровск

Следующим пунктом назначения отборочных игр на национальный финал WCG стал Днепропетровск. Борьба за квоты в этом городе обещала быть не менее жаркой, чем двух предыдущих городах. Конкуренцию местным старожилам должны были составить парочка именитых гастролеров.

Counter-Strike

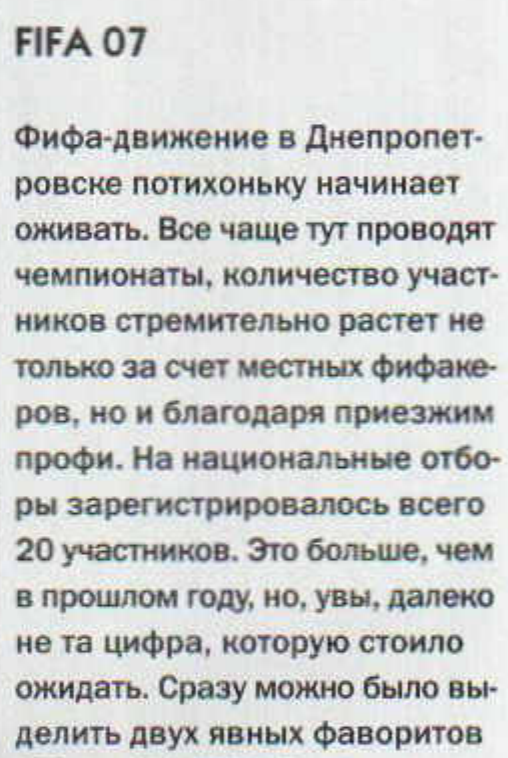
Сенсация произошла еще до начала самих игр. Из 45 команд, которые зарегистрировались на сайте WCG, свою офлайн регистрацию подтвердили 50! Организаторы сразу поняли, чем это чревато, и заблаговременно начали пить кофе. И, правда, победители определились только поздней ночью. При этом древний клан HR так и не попал на финал:



- 1 место: **DTS.Chatrix** – квота на финал + дипломы и футболки
- 2 место: **Kill All** – квота на финал + дипломы и футболки
- 3 место: **HR** – дипломы и футболки

FIFA 07

Фифа-движение в Днепропетровске потихоньку начинает оживать. Все чаще тут проводят чемпионаты, количество участников стремительно растет не только за счет местных фифакеров, но и благодаря приезжим профи. На национальные отборы зарегистрировалось всего 20 участников. Это больше, чем в прошлом году, но, увы, далеко не та цифра, которую стоило ожидать. Сразу можно было выделить двух явных фаворитов H2k.rash1k.DTS (Днепропетровск) и H2K.Strim.c-club (Киев). Эти игроки не единожды были призерами громких чемпионатов и уже до начала отборов, шутя, делили квоты. Возможно, это и сыграло злую



шутку с фаворитами соревнований. Уже в первых турах оба упали в лузера, проиграв свои дуэли ранее неизвестным игрокам и, спустя несколько игр, выбыли из борьбы за квоты.

- 1 место: **kostyukoff** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **reload** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **Shot** – диплом и футболка

Warcraft III

Количество участников-крафтеров в этот раз превысило количество участников турнира по FIFA. Из 22-х зарегеных крафтеров особенно можно было выделить киевлянина eGp.tt.FastClick и представителей команды Fors, они же и разыграли квоты:

- 1 место: **ForS)WarrioR** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **eGp.tt.FastClick** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **PSIH** – диплом и футболка

StarCraft

Как ни странно, но и количество зарегистрировавшихся на «старик» игроков обскакало FIFA, которая в этом году радовала нас посещаемостью. Главным фаворитом в этих соревнованиях, безусловно, был Strelok, и в этот раз действительно обошлось без сюрпризов – hanniGan из команды Nt разделил путевки на финал со звездой соревнований:

- 1 место: **Strelok** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **Nt.hanniGan** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **Nt.paiNie** – диплом и футболка

28–29 июля Одесса

Ближе к августу отборочные игры на национальный финал перекочевали из «каменных джунглей» к «жемчужине у моря». В самый разгар пляжного сезона особенная активность была замечена у каэсеров и фифакеров – именитые кибератлеты решили понежиться на солнышке, совмещая приятное с необходимым.

Counter-Strike

В этом году исход большинства отборочных игр по дисциплине Counter-Strike решался ночью. Причиной тому была рекордная посещаемость турниров, что не может не радовать! Одесса хоть и не претендовала на лавры Днепропетровска со своими 33 командами, но победители, как это казалось по предварительным подсчетам после регистрации, должны были бы встречать рассвет в клубе: в районе, где проходили отборочные игры, отключили электричество, поэтому их пришлось перенести аж на 16:00. Все было не так страшно, конечно, но на результат соревнований повлиял не только скилл, но и сила воли бойцов. Вот список тех, кто оказался самым скилловым и стойким:

- 1 место: **War** – квота на финал + дипломы и футболки
- 2 место: **DELTA** – квота на финал + дипломы и футболки
- 3 место: **Pixel** – дипломы и футболки

FIFA 07

50 участников, это число более чем красноречиво говорит само за себя!

Накануне отборочных WCG в Одессе как раз прошел чемпионат по FIFA 07, на который зарегистрировалось целых 4 фифакера. После такой пассивности местных футболистов, можно было предположить, что квоты будут разыграны между гастролерами, которых обещало быть немало. Четверо киевлян, среди которых главными претендентами на квоты были rage.Koeman и FAN10.Fly, и делегация из Житомира – это далеко не полный список приезжих игроков, но именно между ними развернулась горячая борьба за право попасть на национальный финал в качестве участника. Судьба дважды свела на поле боя главных претендентов – Koeman и FAN10.Fly, но уже до этого был известен ник игрока, который поедет на финал в столицу. Им стал воспитанник житомирской школы FIFA бА-бА.Mawa.

- 1 место: **rage.Koeman** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **6A6A.Mawa** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **evilive[matrix]** – диплом и футболка

Warcraft III

На чемпе зарегистрировалось 18 крафтеров. Борьба обещала быть жаркой, масла в огонь подлил и тот факт, что трое фаворитов оказались в одной части сетки, оставив eGp.TT.FoX'a в гордом одиночестве. Он не преминул воспользоваться случаем:

- 1 место: **eGp.TT.FoX** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **KerchNET.Majestic** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **Crazy** – диплом и футболка

StarCraft

Всего восемь участников и только одна интрига: «Кому достанется вторая квота?». Но ставить под сомнение триумф Алексея «White-Ra» Крупника было бы все же глупо ☺

- 1 место: **mYm.White-Ra** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **Stephen Bodzin** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **[ReG]p1pa** – диплом и футболка

4–5 августа Симферополь

Следующим в списке городов, в которых проводились отборочные игры, был Симферополь. Как и в Одессу, туда приехало много иногородних киберспортсменов. Горячее солнце не оставило равнодушным и игрока команды нашего журнала Shpil-mN.Dia-West.Chud1k.C-club.

Counter-Strike

В Симферополе на кону было аж 3 квоты, и свое желание приобщится к числу лучших команд страны проявили 40 кланов. Как таковых фаворитов назвать было трудно (если не считать, конечно, Je) – судьба квот могла решиться в пользу любой из команд.

- 1 место: **Je** – квота на финал + дипломы и футболки
- 2 место: **im.possible** – квота на финал + дипломы и футболки
- 3 место: **all mighty** – квота на финал + диплом и футболки

FIFA 07

В борьбу за квоты вступило 40 фифакеров, среди которых отдельно можно было выделить JuveUA, Shpil-mN.Dia-West.Chud1k и ZeLeNkA, но, делая скидку на то, что в финале уже обеспечили себе место 5 фифакеров, ранее не светившихся, о фаворитах соревнования говорили шепотом.

- 1 место: **Shpil-mN.Dia-West.Chud1k.c-c** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **JuveUA** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **MiDwaYUA** – диплом и футболка

Warcraft III

На турнир зарегистрировались 16 участников, львиную долю среди которых составили представители команд cPro и подрастающее поколение KerchNET. К сожалению, очень многообещающие КерчНетовцы так и не смогли раздобыть себе квоты. В следующем году им стоило бы попробовать свои силы в других городах, ведь cPro знают их как облупленных, а нашифровки в незнакомом городе могли бы дать о себе знать. Но, так или иначе, тройка лидеров выглядела так:

- 1 место: **cPro.Ghost** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **cPro.GG** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **cPro.Maloy** – диплом и футболка

StarCraft

В «старике» была похожая ситуация, как и в Одессе – против одного из сильнейших старкрафтеров Украины fAke.fraer просто так не попрешь, и, грубо говоря, решалась только судьба второй квоты.

- 1 место: **fAke.fraer** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **Koct91Hb14** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **ffsbbq** – диплом и футболка

11–12 августа Харьков

Следующим эстафету отборочных игр принял Харьков. Город, где в главных дисциплинах уже, казалось бы, давно расставлены все точки над «i». Редкие гастролеры, если и имеют место быть, так и те просто «for fun».

Counter-Strike

«35 команд и чисто символические игры», – подумаете вы. Ведь Харьков – родина Pro100? Да, конечно, так все и должно было бы произойти, если бы не одно «но». Топовая украинская команда Про100 приняла участие новым составом. Да не просто так, а минус edzie и zeus! Москвичи из штаба Virtus.pro сделали нашим ребятам предложение, от которого они просто не могли отказаться, и Про100 были вынуждены взять двух игроков из команды State21. Несмотря на это, «Простаки» уверенно доходят до виннерского финала, выиграв который, ушли с турнира, обеспечив себе квоту.

- 1 место: **state21** – квота на финал + дипломы и футболки

- 2 место: **pro100** – квота на финал + дипломы и футболки
- 3 место: **MiX** – дипломы и футболки

FIFA 07

Харьков в последний год очень прибавил в данной дисциплине, в основном благодаря ребятам из команды f.p., которые в 2007 году составили конкуренцию местным фаворитам и хорошо зарекомендовали себя на всеукраинских чемпионатах. Именно они должны были вступить в борьбу за квоты с NoA.Blood'ом и ReeF'ом. Однако старая закалка BlooD и опыт чемпов оказались сильнее, нежели сила духа и скилл более молодых геймеров.

- 1 место: **NoAlBlooD** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **f.p.Damage** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **f.p.Gremlin** – диплом и футболка

Warcraft III

Харьков собрал более 30 крафтеров, сильнейшими среди которых были:

- 1 место: **2ez.Snake** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **kNET.Myrik** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **V3nus.c-club** – диплом и футболка

StarCraft

- 1 место: **nJoy.Marvin** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **Escort** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **end** – диплом и футболка

11–12 августа Киев

Параллельно с Харьковскими отборами, отборочные игры прошли и в столице. Именно Киев является киберспортивным центром страны. Отборы в этом городе зачастую называют «малым национальным финалом».

Counter-Strike

Из зарегистрированных 40 команд первым делом стоило бы выделить фаворитов масштаба страны. В первую очередь это, конечно же, A-Gaming, eXplosive и defdumps. Чуда не произошло:

- 1 место: **eXplosive** – квота на финал + дипломы и футболки
- 2 место: **A-Gaming** – квота на финал + дипломы и футболки
- 3 место: **defdumps** – квота на финал + дипломы и футболки

FIFA 07

Рекорд WCG UA установлен! 80 человек – это, безусловно, не украинский рекорд посещаемости турниров по FIFA, но, согласитесь, тоже очень даже очень! Ярко выраженных претендентов на три квоты было более чем достаточно, но побаловать зрителей сенсациями в этот раз не удалось:

- 1 место: **NoA.mika.PX** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **Master.VC** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **RRR-Legolass** – квота на финал + диплом и футболка

Warcraft III

«Варик» собрал в столице всего на всего 28 участников. Интерес к игре постепенно угасает с каждым годом. Как и в двух предшествующих дисциплинах, обошлось без каких-либо сюрпризов и квоты заслужено распределили между фаворитами:

- 1 место: **Alligator** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **Tresh.c-c** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **FiX.c-c** – квота на финал + диплом и футболка

StarCraft

«Старик» в отличие от «варика», собрал внушительное количество участников – 41. Последние четыре квоты (именно настолько сильно оценивают возможности старкрафтеров Киева организаторы) нашли своих обладателей:

- 1 место: **fAke.ALF.Vault** – квота на финал + диплом и футболка
- 2 место: **[SR]Vasilisk** – квота на финал + диплом и футболка
- 3 место: **eFz.DIMAGA** – квота на финал + диплом и футболка
- 4 место: **Hireling[S2]** – квота на финал + диплом и футболка

Фото с сайта wcg.com.ua

Место проведения мирового финала WCG 2007
США, Сиэтл, выставочно-развлекательный центр Qwest Field

Grand Final WCG UA 2007

Весь год в два дня

17–18 августа, киевский «Украинский дом» в который раз открыл свои двери перед лучшими кибератлетами страны. Стоит ли повторяться и говорить о значимости национального финала WCG? Именно это событие считается самым престижным в киберспортивной жизни Украины. Несколько тысяч кибератлетов на протяжении временного промежутка чуть больше месяца сражались за вожделенные квоты в семи областных центрах страны, чтобы приобщится к числу лучших и вступить в борьбу за право представлять свою страну на Grand Final WCG 2007 в Сиэтле. В этом году игры прошли в четырех номинациях: Counter-Strike, FIFA 07 WarCraft и StarCraft.

На тернистом пути украинское киберспортивное движение, поднятое компанией Samsung Electronics, поддержали уже традиционные партнеры: виртуальный мобильный оператор Jeans, технологический партнер – корпорация Intel и компания K-Trade, которая уже седьмой год к ряду оказывает техническую поддержку Кубку Украины по киберспорту. Со вступительным словом ко всем собравшимся обратились главный судья Геннадий «Vegas» Веселков и представитель компании Sumsung Ирина Половнева, и... И понеслось!

Жеребьевка, результаты которой, как известно, не под силу изменить никому, распределила участников и команды по группам под аккомпанемент вздохов и фырканья недовольных игроков и их фанатов. Недовольных, конечно, было много, но и организаторы тоже не остались кристально чистыми. Ввиду того, что на финал по FIFA не приехал один фифакер, и жребий свел в одной группе трех представителей команды NoA, одного из этих трех одним движением руки перебросили в группу, где не хватало одного игрока, но при этом было два явных фаворита!

Все то и дело говорят о перспективах киберспорта и о его проблемах. Но главная из проблем, конечно же – это несерьезное отношение к киберспорту не только власть имущих, от которых все только и ждут, что поддержки, но и подчас безалаберное отношение к нему людей, которые непосредственно причастны к организации! Если проводить параллели с реальным футболом, то представьте себе групповой этап Лиги Чемпионов, где жребий сводит в одной группе три команды из одной страны, и организаторы меняют местами команды в группах! Смешно, не правда ли? Такое решение никак не может соответствовать уровню серьезного турнира мирового уровня! И этот произвол останется пятном на совести организаторов.

Counter-Strike

Вот уже несколько лет к ряду, главной интригой WCG UA в дисциплине Counter-Strike является противостояние двух команд Pro100 и A-Gaming: AG не единожды праздновали победу над противником вне WCG, но им еще никогда не удавалось победить Pro100 в финальной части WCG UA. Главную роль противостояния в этом году отвели переходу двух игроков Pro100 в московскую команду Virtus.pro перед самим турниром. Pro100 уверенно взяли квоту в Харькове новым составом, но вопрос, смогут ли они дойти до финала и обыграть A-Gaming, оставался открытым. Обе команды показали отличную игру, и вновь судьба свела их в финале. Для A-Gaming это было нечто больше чем квота на Grand Final в Сиэтле!

Первой картой был nuke (выбор Pro100). Харьковчане, начав игру за атаку, проиграли со счетом 4:11, но после смены сторон, без шансов для A-Gaming, выигрывают вторую сторону со счетом 12:0..

pro100 16:11 A-Gaming @ nuke

Вторая карта dust2 (выбор A-Gaming). Киевляне начинают за атаку и выигрывают с уверенным счетом 2:13, после смены сторон A-Gaming берут еще три сухих раунда. Общий счет становится равным, все должна решит третья карта!

pro100 2:16 ***A-Gaming*** *@ dust2*

A-Gaming начинают за атаку, проигрывают два раунда, но после собираются и выигрывают первую сторону 5:10. Смена сторон, уверенная игра киевлян, шесть сухих раундов и я думал, что никогда уже не напишу этих слов... A-Gaming становятся чемпионами WCG 2007 UA! GG! Браво, ребята!

pro100 5:16 ***A-Gaming*** *@ inferno*

Призеры Counter-Strike:

- 1 место: **A-Gaming** – 5 ноутбуков Samsung R20 + оплаченная поездка в Сиэтл
- 2 место: **pro100** – 5 мобильных телефонов Samsung E590

• 3 место: **MoralezZ** – 5 мр3-плееров Samsung K3

FIFA 07

Не менее принципиальными ожидались виртуальные баталии в номинации FIFA 07. Квот в этом году было две, но и достойных претендентов куда больше, чем в C-S. Невероятное количество игроков, присутствие которых никто не ожидал в финале, сулило нам возможность рождения новых звезд, но ни один из них даже не вышел из группового этапа. Ближе к финалу в борьбе остались исключительно игроки национальной сборной!

Финал виннеров свел вместе двух главных претендентов на победу – NoA.mika*PX и ShpilmN.DiaWest.Chud1k.c-c. Победителем этой дуэли стал NoA.mika*PX, который первым обеспечил себе квоту в Сиэтл.

А члену команды журнала «ШПИЛЬ!» Chud1k'у предстояла уже вторая встреча с чемпионом Европы digintas.Walkman.c-c. Владимир Неловиз своего не упустил – он второй раз одержал победу над титулованным соперником и вместе с Микой поедет представлять нашу страну в Сиэтл!

Призеры FIFA 07:

• 1 место: **NoA. Mika.PX** – ноутбук Samsung R20 + оплаченная поездка в Сиэтл

• 2 место: **Shpil-mN.Dia-West.Chud1k.c-c** – мобильный телефон Samsung E590 + оплаченная поездка в Сиэтл

• 3 место: **digintas.Walkman.C-Club** – мр3-плеер Samsung K3

StarCraft

Безусловно, напугал своих болельщиков именитый ветеран «старика» Алексей Крупник, более известный, как mYm.White-Ra. Леша упал в лузера во втором туре виннеров от руки сильного fAke.fraer. После, собравшись с силами, он дошел до финала, обыграв на пути своего обидчика, и оказался сильнее в противостоянии со Стрелком. Что ж, у Алексея опять заслуженное первое место в дисциплине StarCraft!

Призеры StarCraft:

• 1 место: **MYM]Whire-Ra** – ноутбук Samsung R20 + оплаченная поездка в Сиэтл

• 2 место: **Strelok** – мобильный телефон Samsung E590

• 3 место: **fAke.fraer** – мр3-плеер Samsung K3

WarCraft III

Касательно дисциплины Warcraft III, легенда украинского киберспорта Михаил Новопашин, он же SK.Hot, не стал никого пугать, и без каких-либо трудностей одержал победу над всеми соперниками. Компанию нашему герою в Сиэтле составит raC.Sonik, который оказался самым достойным среди соперников Михаила.

Призеры WarCraft III:

• 1 место: **SK.HoT.c-c** – ноутбук Samsung R20 + оплаченная поездка в Сиэтл

• 2 место: **raC.Sonik** – мобильный телефон Samsung E590 + оплаченная поездка в Сиэтл

• 3 место: **Ghost** – мр3-плеер Samsung K3

Вот и все! Теперь можно облегченно вздохнуть, пожелать удачи нашим ребятам в Сиэтле, а потом ровно на год покинуть «Украинский дом».

2007-й киберспортивный год еще не окончен, помимо Grand Final WCG впереди нас еще ждет ASUS Cup, и оффлайн финал European Nations Championship в Лейпциге (Германия), где наша страна будет представлена национальной сборной по FIFA. Оставайтесь с нами, будет интересно!

Виталий «Blind» Полищук

НЛКИ: жаркие каникулы

В преддверье WCG лучших игроков в дисциплинах WarCraft III и FIFA 07 собрала Национальная Лига Компьютерных игр (НЛКИ), проходящая под эгидой компании Intel. Для многих игроков финал ПРО серии НЛКИ был последней возможностью сразиться с достойными соперниками в оффлайне перед национальным финалом WCG 2007 UA. Финалы в дивизионах профессионалов по WarCraft и FIFA 07 прошли 21 и 29 июля соответственно.

Первыми на тропу жарких сражений за призовой фонд в размере 5500 гривень вступили лучшие крафтеры по результатам квалификации, которая проходила в больших городах нашей страны. Увы, не все кибератлеты, выигравшие квоты на финал НЛКИ, смогли порадовать своим присутствием организаторов, но фаворитов в числе пропустивших ивент не было. Зато сильнейшие бойцы Украины во главе с Михаилом Новопашиным (он же SK.Hot) не смогли пропустить соревнование.

Групповой этап прошел довольно быстро, все фавориты вышли из своих групп.Несколько смущало только присутствие некого Wolverine, который, откровенно говоря, не совсем эффектно смотрелся на фоне именитых крафтеров и вышел из группы только потому, что они там с Sonik'ом

были в гордом одиночестве. В 1/4 финала HoT быстро разобрался с Wolverine, а FiX обыграл у Bly. Две другие четвертьфинальные встречи были более зрелищные: там представители команды KerchNET (Myrik и Majestic) встретились с Sonik'ом и Tresh'ем. В первой паре Myrik в напряженной борьбе вырвал победу у Sonik'а, а вот хуману Majestic не удалось пройти опытного киевлянина. Полуфиналы свели HoT'а с FiX'ом и Tresh'а с Myrik'ом, и тут «имела место быть сенсация» – FiX выиграл у HoT'а, лишив последнего возможности побороться даже за ТОП 2! Представьте себе такой поворот событий! После этого игра Tresh'а с Myrik'ом была принципиально важной, да еще и масла в огонь подливал тот факт, что проигравший долен был попасть на HoT'а. Tresh не продинамил и в затяжной напряженной борьбе все-таки выиграл у Myrik'а.

Далее события развивались как по сценарию: FiX и HoT не оставили ни единого шанса противникам в борьбе за 3 и 1 место.

- 1 место: **srs.Fix.c-club** – кубок + 2500 гривен

- 2 место: **Tresh.c-club** – 1500 гривен + грамота

- 3 место: **SK.HoT** – 1000 гривен + грамота

- 4 место: **KerchNET.Myrik** – 500 гривен + грамота

Спустя неделю, выяснять Who is Who, в Донецк приехали и фифакеры. Складывающаяся ситуация очень напоминала ту, что мы наблюдали в «варике»: к сожалению, на турнир не смогли приехать двое киевлян Shumi и Master, тем самым упростив некоторым игрокам жизнь в группах. Среди главных фаворитов в первую очередь можно было выделить приглашенных гостей из России NoA.x4.Alex и dignitas.Pavjke, а так же наших именитых героев: dignitas.Walkman, NoA|BlooD, NoA|Manyna и NoA.Mika. Все фавориты без каких-либо проблем вышли из своих групп и начали выяснять отношения уже в жестоком сингел.

Первым свою борьбу за призы прекратил днепропетровский игрок H2k|rash1k.DTS, он не смог повторить свой подвиг, который совершил на DTS и проиграл dignitas.Walkman'у. Следом за ним с турнира вылетел NoA.x4.Alex. Безусловно лучший русский фифакер (и один из лучших в мире) не сумел собраться после 38 часового переезда и в третей дополнительной игре уступил NoA|mik'е. Киевлянин LeGo-Lass проиграл обе игры гостю из Москвы dignitas.Pavjke, а харьковчанин NoA|BlooD не сумел обыграть NoA|Manyn'у. В полуфиналах dignitas.Walk-

man уверенно обыграл NoA.Mika, а встреча NoA|Manyna с dignitas.Pavjke закончилась в пользу последнего после 3 дополнительного матча. В играх за третье место, которое разыграли между собой представители команды NoA, сильнее оказался NoA|Manyna, а в матчах за первое место dignitas.Pavjke обыграл своего соклановца dignitas.Walkman'а.

- 1 место: **dignitas.Pavjke** – кубок + 2500 гривен

- 2 место: **dignitas.Walkman** – 1500 гривен + грамота

- 3 место: **NoA|Manyna** – 1000 гривен + грамота

- 4 место: **NoA.Mika** – 500 гривен + грамота

Такими были финалы ПРО серии НЛКИ первого сезона в номинациях WarCraft и FIFA 07. Уже не за горами следующий сезон, который обещает быть еще более интересным, еще более захватывающим и еще более зрелищным!

Виталий «Blind» Полищук
Фото с сайта cyberarena.tv

ESL Украина

Неужели дождались? Известная во всем мире киберспортивная организация Electronic Sports League (ESL), под эгидой которой проходят крупнейшие турниры в Европе, наконец-то объявила про открытие представительства в Украине! Немецкая компания Turtle Entertainment передала права на лицензию ESL Ukraine итальянской компании ProGaming Italia, которая будет сотрудничать с украинской компанией Campus, чтобы развить украинское киберспортивное движение.

Это, безусловно, грандиозное событие в истории становления украинского киберспорта! Вот, что по этому поводу думают сами организаторы:

«Мы рады возможности открыть ESL Ukraine и надеемся, что этот проект посодействует развитию eSport на территории Украины и станет таким же успешным как в Европе», – говорит Игнатова Юлия, проект-менеджер ESL Ukraine.

Антон Харитонов, директор Campus, продолжает: «ESL Ukraine станет прорывом в истории киберспорта в Украине». И, как сказал Александр Штаченко, главный координатор проекта в Украине: «Для Украины ESL – это шанс набрать обороты мирового масштаба, что позволит встать на абсолютно новый уровень не только единичным командам и игрокам, но и всем геймерам страны, независимо от достижений».

Уже сейчас открыты ладдеры по трем дисциплинам: Counter-Strike, WarCraft III и FIFA 07. Игроки могут в любое время регистрироваться и играть друг с другом, а система автоматически будет подсчитывать рейтинги игроков. Так же, организаторы уже успели анонсировать **ESL Pro Series Ukraine**. Это своеобразный онлайн чемпионат, в котором лучшие игроки страны будут бороться за серьезные денежные призы (общий призовой фонд составляет **100 000 гривень**). Помимо денежной мотивации, победители будут автоматически квалифицированы на **Intel Core Duo Extreme Masters** (WarCraft III и Counter-Stike) или **ESL Major Series** (FIFA) и смогут померяться силами с титулованными европейскими игроками.

Первый сезон стартует 29-го сентября в больших городах Украины, а финал состоится в последних числах января 2008 года. За это время организаторы обещают много интересного: шоу-матчи, розыгрыш дополнительных квот и прочие рулезы. Регистрация на ладдеры уже открыта на официальном сайте *www.esl.eu/ua*. Сегодня киберспорт действительно выходит на качественно новый уровень – регистрируйтесь и приобщитесь к миру, где нет преград! Сразитесь с лучшими игроками страны, познакомься с новыми интересными личностями, почувствуйте вкус победы. Не упустите свой шанс!

III МІЖНАРОДНА ВИСТАВКА ТА КОНФЕРЕНЦІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ КАРТИ, ПЛАТІЖНІ СИСТЕМИ
ТА СИСТЕМИ БЕЗПЕКИ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
iT Security 2007
CARDEXpo 2007
10-12 ЖОВТНЯ
МВЦ, БРОВАРСЬКИЙ ПРОСПЕКТ, 15, КИЇВ
Організатори: PREMIER
Генеральний спонсор:
За підтримки: ЄДАПС
Генеральний інформаційний спонсор:
Спонсори: ЗНАК POLLY
Генеральний медіа-партнер: Channel Partner
Медіа-партнер: ПЛАС
Медіа спонсори:
Стратегічні партнери:
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

Стреляй по звездам! Гороскоп контр-страйкера

С начала времен было сделано простотаки немеряно гороскопов на все случаи жизни. Все они, в зависимости от даты твоего рождения, подскажут, кем тебе стать, чем питаться, с кем дружить, как добиваться успеха, и вообще. Но еще не было гороскопа, в котором вам предлагалось бы увидеть, какое амплуа вам уготовлено в той или иной компьютерной игре.

Мы решили обратиться к адепту внутреннего храма Ярлунг Цампо, великому моголу Брахмапутры и всея Тибета, Папанду О Пулусу, который истолковал звезды в соответствии с канонами Counter-Strike. Итак, ищите свой день рождения, и обретите мудрость!

♑ **Дни рождения**
с 22 декабря по 20 января

Тихушник – «Negative»

Каэсеры, родившиеся в этот период, любят играть в «мясо» – заходят они на сервер, где играют примерно 10x10 человек, и после того, как начинается раунд, прячутся в самой глухой нычке вблизи своей базы. Их план – дождаться, когда их товарищи слегка поподстреливают игроков другой команды, чтобы «Тихушникам» можно было настрелять как можно больше фрагов при наименьших потерях.

Потом, в белом фраке и чуть ли не с 5–1 в руках, выходит и косит направо и налево зазевавшихся бойцов с количеством хелсов ниже 40. Каждый раунд он запоминает, где его грохнули, и в будущем больше туда не ходит. Любимое оружие «Тихушника» – 8–4 :) Гренками он закидывает скопление противников, стараясь завалить их как можно больше (с наибольшей дистанции).

♒ **Дни рождения**
с 21 января по 18 февраля

Группа поддержки – «Affirmative!»

Если уж вам пришлось родиться в начале февраля, то суждено вам постоянно следить за тем, что происходит на карте, по радару, и как только пару точек на нем погаснет, или кто-то закричит «Taking fire, need assistance!» – вы стремглав броситесь спасать друга! Да, таких каэсеров, хотят они того или нет, подмывает бросить все, и прикрыть задницу товарища. Причем нужна товарищу поддержка или не нужна – это ему как раз все равно, главное – прийти на выручку!

Более того, если «Группе поддержки» удалось помочь в одном конце карты, либо там наступила полная безнадега, а на противоположном конце одинокий кемпер кричит «Enemy spotted!» – наш каэсер бросит все, и снова ломанется кратчайшим путем на помощь.

Какая у него при этом будет пушка – это не главное. Для представителя «Группы поддержки» гораздо важнее процесс командной игры.

♓ **Дни рождения**
с 19 февраля по 20 марта

Романтик – «Follow me»

Да, начало марта богато на именинников с тонким чувством карты. Только эти ребята в начале раунда чего-то там чувствуют, и верят своим предчувствиям больше, чем здравому смыслу. Они делают безумные (и часто небезуспешные) вылазки в тыл врага, они, бывает, занимают кемперскую позицию в самом непроходном месте (и убивают по 5 человек за раз). Если в начале следующего раунда, когда только этот каэсер сделал несколько трупов в предыдущем заходе, вдруг случайно задумается о том, что игра-то командная, и кроме него в команде играет несколько хороших ребят – он тут же сделает дроп хорошей пушки для своих, пусть даже после этого ему не хватит денег на самое необходимое.

Если каэсер «Романтик» и купит гранату, то бросит он ее совершенно наугад – с надеждой, нет, даже с уверенностью, что под гранату попадет человека 3–4, и все внезапно умрут. Если этого не случится, он задумается: «В чем прикол? Я же явно предвидел другой исход!».

Фантазировать «Романтики» любят, только вот покупать любят исключительно одну и ту же пушку – есть у них любимый вид оружия, и они его эксплуатируют раз за разом, и от добра добра не ищут.

♈ Дни рождения
с 21 марта по 20 апреля

Командир – «Get in Position and wait for my go!»

Начало раунда. Один из игроков, стандартным голосом бота говорит: «Ok, let's go». Но кто это кричит «Go, go, go!» по нескольку раз? Кто орет «Все за мной!» или «Все на бомбплейс А!»? Да, это он – каэсер, родившийся в начале апреля, «Командир».

Подбегая к первой же стене, за которой может быть противник, этот боец начинает ее простреливать – и что бы вы думали? – делает хедшот! Вообще, эти ребята чаще всего поступают именно так. Да, на них зарабатывают фраги кемперы, потому что только апрельские пацаны бегут, сломя голову, не боясь ничего и никого. Потом, конечно, после смерти, «Командиры» долго кричат «Халява!» и «Читеры!», но в следующем раунде они снова делают первые три фрага в своей команде.

Оружие «Командир» предпочитает мощное и эффективное. Иногда даже пользуются дробовиками. И в первом раунде ВСЕГДА покупают DE. Без «Пустынного орла» в руках они чувствуют себя плохо.

♉ Дни рождения
с 21 апреля по 21 мая

Кемпер – «Sector clear»

Кто первым в игре покупает «слона»? Да, майские ребятки. Если уж ты родился в конце апреля или в первой половине мая, то на роду тебе написано жмотиться, делать раз за разом «эко», и покупать любимую пушку, не теряя ее до конца игры. Почему? Да просто этих ребят практически не убивают! Идеальный кемпер, который может сидеть в засаде, иногда почти не отходя от базы, до самой последней секунды. И даже когда таймер щелкнет в «ноль», и голос объявит: «Counter-Terrorists win!», он не начнет палить во все стороны из пистолета, даже не перезарядит ружье, и его никто не попалит. Думаете, из осторожности? Возможно. Но еще из-за лени!

В то же время именно на этих ребят можно положиться, когда хочется заложить бомбу, и нужен кто-то для прикрытия. Майский боец не пойдет посмотреть, «А что там остальные делают?», он мужественно дождется взрыва бомбы, от которого, правда, заблаговременно отступит в заранее выбранном направлении.

Иногда, когда недалеко от майского «Кемпера» со «слоном» в руках, с мертвого товарища падает бомба, он, оценив обстановку и решив: «Черт побери, а больше и правда некому!», со вздохом тихо выйдет из засады, подберет мину, и тут уж контерам несдобровать: если он взялся за дело, то уж доведет его до конца.

Куда он тратит деньги? На традиционный «кевлар+шлем» и флешки (чтоб его не убили).

♊ Дни рождения
с 22 мая по 21 июня

Разведчик – «Get out there, it's gonna blow!»

Июньские каэсеры – это самые результативные игроки команды. Стиль их поведения предугадать невозможно, ведь сейчас его может переклинить, и он рванет в бой, опережая «Командира», и валя всех направо и налево из M4A1 или АК, а в следующий раунд он с ножом будет прокрадываться за спину к соперникам, и резать их втихаря. Но чаще всего «Разведчики» все же действуют разумно, изобретательно, используя баги карты (если разрешено на сервере или просто никто не видит), закидывая флешки в текстуры, и вылазя на параметы; они умеют пользоваться радаром, отслеживая по передвижению «своих» вероятные места засад «чужих».

В командной игре им тяжело – их то и дело тянет куда-то пролезть, прорваться («Я точно знаю точку, где они все пробегут в следующем раунде!»), но своенравность и заносчивость они компенсируют тем, что изо всех сил стараются помочь товарищам, не вмешиваясь в их дела. И если кто-то говорит, что, дескать «Enemy spotted» или «Вижу бомбу», – это наш «Разведчик». Для чего? Ну, нравится им, когда их ценят и помнят, что они в деле!

♋ Дни рождения
с 22 июня по 22 июля

Рэмбо – «Need Backup!»

Ребята-одиночки. Им пофигу ваша командная игра, у них свой расчет. Нет, если уж такой «Рэмбо» вступил в клан и согласился соблюдать команды капитана, то лучшего бойца не найти – ведь он будет четко выполнять все распоряжения. Но если кто-то из команды (по его мнению) будет поступать неправильно, то только «Рэмбо» может выстрелить нарушителю в затылок, получив «-1» на свой счет.

В то же время, он всегда надеется на вашу поддержку. Если он крикнет «Need backup», но не получит помощи – все, вы его враг на всю жизнь! Ведь он всегда рассчитывает на вас! В то же время, даже если подмога не придет, он будет до последнего держать свой рубеж – нужно это команде или нет. Слишком уж он принципиальный.

Если вы подружитесь с таким каэсером в онлайне, и будете соблюдать простейшие правила Fair Play (хотя бы по отношению к «Рэмбо»), то этот парень вас прикроет всегда – даже если это будет стоить ему бана на онлайновом сервере! А что, ему все равно – не этот сервер, так другой. Или вообще можно пересесть на Lineage II. Тоже ничего игра, говорят.

♌ Дни рождения
с 23 июля по 23 августа

Superhero – «Stick Together Team!»

Он может быть впереди всей команды – не по очкам, так по количеству спасенных задниц своих товарищей. Он и там, и тут, и в засаде, и на минировании или

www.shpil.com

разминировании, он и прикрывает отступление, и во главе наступательной группы – везде на месте и всегда к месту. Его любят за то, что он всегда поможет, всем все объяснит и расскажет, как действовать – не наезжая, а просто поясняя как равному. Если он контер, а где-то установили бомбу – он первым бросит все, и аккуратно начнет продвигаться к обложенной со всех сторон силами противника мине. И – не сомневайтесь! – наверняка преуспеет в этом деле.

Он не может терпеть предательства и рассчитывает на вашу поддержку. Но даже если вы его предали, он все равно останется самим собой – «Супергероем», спасителем всех своих и палачом для всех врагов.

Кстати, кто это купил и сбросил самую дорогую пушку своему партнеру по команде, который только что подсоединился к игре? Да-да, явно этот парень родился в августе!

♍ Дни рождения
с 24 августа по 23 сентября

Координатор – «Report in, team!»

«Координатор» сам по себе хороший игрок: он неплохо стреляет, особенно навскидку, метко кидает гранаты, четко понимает где и зачем нужно бросить дымовую шашку... И если вы бросите шашку где-то не там, то ждите нагоняя – вам четко объяснят почему вы допустили ошибку, и как можно было рационально использовать ваши же деньги. Ведь для «Координатора» совершенно ясно, что каждая копейка каждого члена команды – это деньги всей команды!

В то же время, кто, как не этот каэсер, перед началом очередного раунда (а то и в конце предыдущего!) разъяснит всем, что нужно делать, чтоб достичь определенной цели – поставить ли бомбу, освободить ли заложников? Именно «Координатор» будет подбивать терроров на cs_italy не покидать заветного домика, а укрепиться и ждать, пока менты сами подтянутся (и подтянутся же, подтянутся как миленькие!). Ну а на cs_militia он сам скажет ментам, что нужно, типа, разделиться, чтоб двое пошли через 1 минуту 20 секунд по трубе, шумя и грюкая подручными средствами, а через 13 секунд он кинет флешку, и остальные трое сделают раш на дом, причем один пойдет направо и в окно, а двое – войдут в дом через двери. В общем, зануда он, конечно, но деятельный и правильный зануда!

Для каждой поставленной самим собой перед собой же задачи выбирает отдельную пушку.

♎ Дни рождения
с 24 сентября по 23 октября

Unstoppable – «Regroup Team!»

Элегантные решения трудных вопросов – это то, чем могут удивить не самые результативные стрелки вроде нашего октябрьского каэсера.

Они любят спокойную игру, поэтому на серверах типа TDM или Arena их не встретишь. Зато обычная игра в «мясе» – это их любимое дело. Здесь они выбирают самую эффективную пушку типа 4–3 за CT или 4–2 за T, после чего аккуратно продвигаются вперед, сопровождая миноносца (за T) или же прикрывая проход, откуда тот может вылезти (за CT).

Кто на последней секунде, когда все терроры расслабились, ставит мину, вылезая непонятно откуда? Да, это наш Unstoppable! Его и правда сложно остановить. Ему свойственно логическое мышление и созерцательность, и только такие игроки могут осознать, что третий раунд подряд вы слили не из-за того, что «Они все читеры!», а просто потому, что члены команды заняты не своим делом, а если расставить их правильно, то дело выгорит.

Эти ребята играют для себя. Игра для них – расслабление. Еще один повод спокойно скоротать часок-другой.

♏ Дни рождения
с 24 октября по 22 ноября

Терминатор – «Storm the Front!»

«Терминатор» – это не аналог «Рэмбо». Если «Рэмбо» действует по принципу «Всех убью – один останусь!» (в чем он схож с «Командиром»), то «Терминатор» – это более организованный и понимающий игрок. Чаще всего не самый результативный игрок, но самый, наверное, пробивной. Если враги засели в каком-то ключевом проходе, то только «Терминатор» сможет его пройти. Это чистой воды «300 спартанцев» в теле одного человека. Энергия и убойная сила этого парня разрывают его, иногда подводя «Терминатора», когда он «на белом коне» влетает в засаду врага, и получает там сполна, правда, забрав с собой всех врагов в могилу. Хотя чаще всего такой «Терминатор» с криком «Storm the Front!» сделает два шага, и остановится, пропустив своих партнеров по команде, чтоб по звукам выстрелов (и по трупам друзей) определить, где засели противники. Для него это не предательство, а «вынужденные жертвы войны, которые пошли на пользу общему делу».

Умело пользуется всеми видами оружия, может даже сделать 3–4 убийства с двойными Береттами.

♐ Дни рождения
с 23 ноября по 21 декабря

Боец – «Cover me!»

Если вы попали в команду с декабрьским «Бойцом», то вам стоит осторожнее относиться к его призывам. Он может повести за собой целую толпу, только лишь потому, что сам не испытывает страха и легко может подбить кого угодно на что угодно. Но его легкость на подъем совсем не означает правильности его решений. Кто убивает своих из-за того, что те просто попались под руку, когда он ждал выхода игрока команды соперника? Да, human-rocket и ticking-bomb из «Бойцов» получаются знатные! Но это не из-за криворукости, а из-за избытка энергии.

С криком «Прикрой меня!» он может накидать в флешек и вообще всех гранат, прострелить все стены, и с воплем ворваться в совершенно пустой коридор, в то время как враги обошли с флангов. Этому парню нужно всего лишь показать цель, и вот тогда равных ему не будет! Он убьется, но достигнет цели, грамотно используя все дозволенные средства. Часто он бывает самым результативным игроком сервера, особенно когда враги используют стандартные стратегии.

Головний
Технологічний партнер

intel

Core 2 Duo inside

- 8 міст України
- 3 ігрових дисципліни
- Більше 50 шоу-матчів
- Найшвидші процесори
- Відео-версія ігрових подій
- Найсильніші гравці та команди

Перемога чекає!

*Кубок Intel

INTEL CHALLENGE*

Національна Ліга Комп'ютерних Ігор

Відвідайте офіційний сайт турніру:

www.cyberarena.tv

SK.HOT.c-club
Михайло Новопашин
(чемпіон Європи)

Команда **pro100.GG** (чемпіони СНД)

dignitas.Walkman
Олег Хмара
(чемпіон Європи)

Генеральний медіа-партнер

Gameplay
gameplay.com.ua

Медіа-партнер

ДОМАШНИЙ ПК

Медіа-партнер

СУПЕРИГРЫ.RU

Організатор

КИБЕРСПОРТ АРЕНА

Медіа-партнер

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Медіа-партнер

gameinside.com

Медіа-партнер

gaming

Код Гиас: Восставший Лелуш

Зачем ведутся войны? Как правило, ради немногих вещей: власти, богатства или, к примеру, земли. Конечно, бывают и другие причины: например любовь, – вспомните Елену Троянскую и великую Троянскую войну, месть – это конечно несколько личная мотивация, но тем не менее и она порой приводит к кровавым жертвам и массовым смертям; еще одна интересная причина – это желание померяться силами, узнать чья армия сильнее твоя – или соперника… Любая из этих тем может быть реализована в анимации. И нередко именно такая грязная и тяжелая тема, как война, становится темой хороших лент.

Итак, как вы догадались, аниме-сериал «Код Гиас» рассказывает о войне. Действие его происходит в таком недалеком от нас 2010 году. Священная Британская Империя захватила и сделала своей колонией Японию, присвоив ей безликое название «Область 11», а всех японцев назвала «одиннадцатыми». Учитывая славное самурайское прошлое, некоторые японцы начали сопротивляться новому тоталитарному режиму. В ход пошли самые страшные меры – терроризм. По их мнению, при жестком тоталитарном режиме сопротивляться по-другому не получится.

Недавно в прессе промелькнула мысль: «Терроризм – это месть за войну». Так это или не так, но «одиннадцатые» действительно начали мстить – по-мелкому и по-крупному: за разрушенные города, покоренную страну, и за подавленных и порабощенных людей. А раз это Япония, пусть и покоренная, то чем же мстить как не гигантскими боевыми роботами? А раз это роботы, то кто ими должен управлять? Правильно, школьники. Как для японского аниме – все очень логично.

В одну из заварушек, завязавшихся между террористической организацией и британскими военными, как обычно, абсолютно случайно ввязался школьник Лелуш Ламперуж, которого друзья «за глаза» называют не иначе как «Лулу». Наш Лулу красавец, спортсмен и все такое прочее.

В разгаре заварушки оказалось, что в оказавшейся неподалеку цистерне вместо опасного газа оказывается Нечто (что, если говорить честно, уж очень похоже на Чии из «Чобитсов»). «Нечто» обещает Лелушу сделку: мол, ты, давай, одно мое желание выполнишь, а я тебе взамен супервозможности дам. Вот он и согласился. Конечно, зритель понимает, что если бы не согласился, его бы ровно через минуту прибили очень красивой автоматной очередью к стене ангара. Но это мелочи – ведь так не бывает на свете,

чтоб главный герой аниме отказывался от супервозможностей в самой первой серии сериала!

Товарищ Лелуш с этого момента влипает в историю накрепко – как муха в паутину. Самое интересное, что по ходу сюжета он становиться главным «пауком» в этой истории – тем самым, кто плетет интриги в масштабе всей Империи, скрывая свое смазливое личико под маской «а-ля Видок».

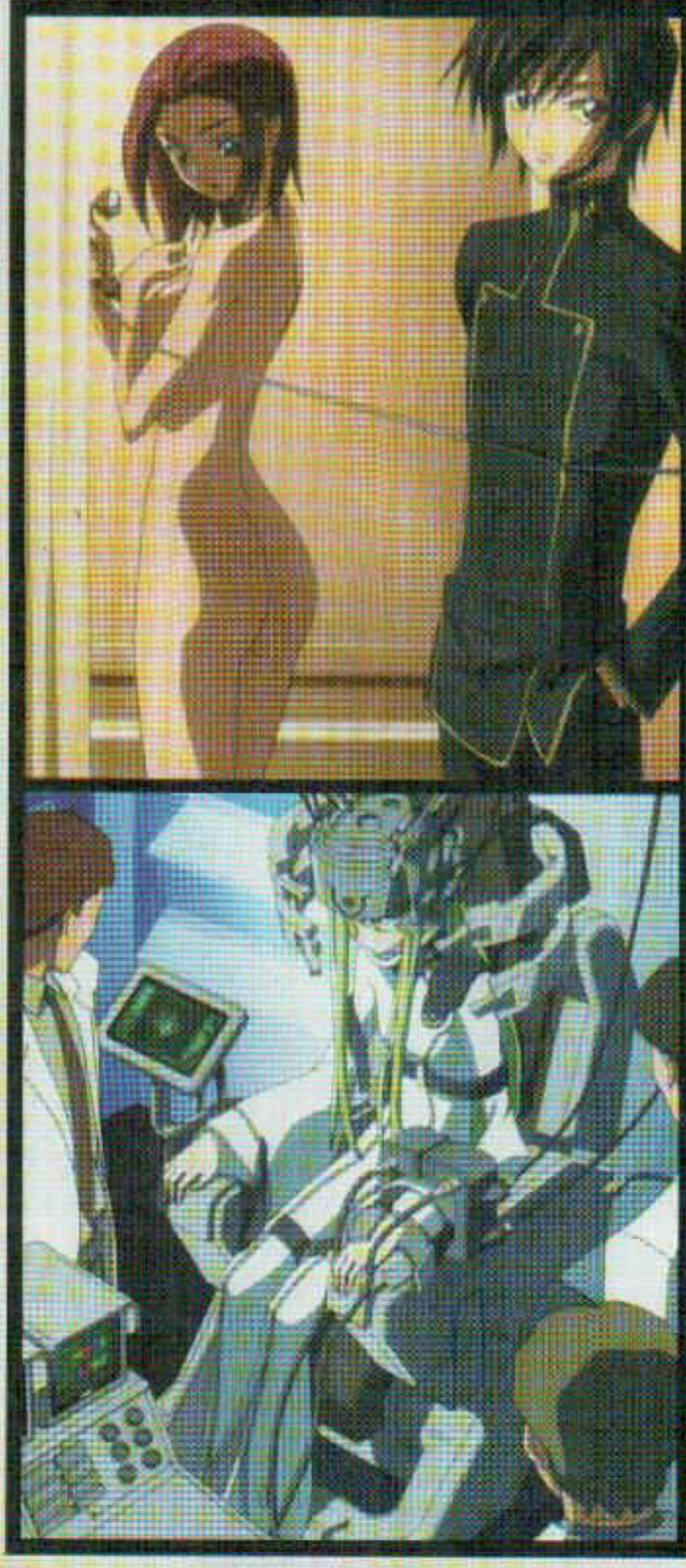
Вообще в этом сериале много интересного, и зевать перед экраном вам точно не придется. Вас ждут интриги, высокородные родственники королей, борьба за власть, поиски справедливости, бои на здоровенных боевых роботах, паранормальные способности и, конечно же, школьные интриги и сюжеты... Но и это еще далеко не все! В общем, смотрите – вам понравится.

Дизайн персонажей выполнила известная студия CLAMP – особенно это заметно по Лелушу, так что поклонники Иксов порадуются. Остальные персонажи, кроме главного героя, имеют довольно типичные лица, хотя некоторые мужики из банды террористов похожи на того же Люпена дизайна 70–80-х годов. (Это тенденция в концепт-дизайне, наверное, проявляется как в моде – возврат к старым тенденциям на новый лад.) Школьные и военные костюмы были сделаны концептуально и с любовью к деталям, что, как известно, усложняет работу аниматоров.

На данный момент существуют целых три альтернативных манга-адаптации сериала: **Code Geass – Lelouch of the Rebellion**, который выпускается в журнале Monthly Asuka, **Code Geass – Suzaku of the Counterattack**, **Code Geass – Nightmare of Nunnally**. В каждой из них немного отличные сюжетные линии, оно и понятно – ведь сюжетных нюансов в сериале просто тьма тьмущая, а мир проработан так детально, что есть, где развернуться. Именно все это, да еще в обертке из качественной анимации и динамичных событий, сделало сериал «Код Гиас» одним из самых популярных в последнее время.

Сериал включает в себя 25 серий да еще 2 специальные, а на данный момент «Newtype Magazine» подтверждает слухи о выходе нового сезона «Code Geass: Lelouch of the Rebellion» в Японии. Говорят, что он будет готов к осени 2007 года, но вот это уже точно слухи.

Happyness



FOSS & Linux Solutions / OSDN Conference 2007:

ОТКРЫТОЕ / СВОБОДНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ – ДЛЯ ВСЕХ

24 – 27 ОКТЯБРЯ 2007 • КИЕВ, ТПП УКРАИНЫ

- Выставка **"Открытое/Свободное программное обеспечение для всех"**
- Тематическая конференция: **"Свободное/Открытое ПО в государственном секторе"**
- Тематическая конференция: **"Свободное/Открытое ПО в образовании"**
- Презентация **"Свободные/Открытые офисные и мультимедийные программы для пользователей"**
- **"Экспресс-курсы Linux для пользователей"**
- Семинар **"Обеспечение безопасности данных на базе Свободного/Открытого ПО"**
- Презентации и пресс-конференции фирм, принимающих участие в выставке
- Программа **"Введение в UAFOSS_BIZ"**: предоставление участникам выставки возможности переговоров о формировании каналов дистрибуции через региональную сеть представительств UAFOSS и сеть предприятий

ИНИЦИАТИВЫ UAFOSS:

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

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

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

С уважением,
Оргкомитет Конференции OSDN
и выставки "FOSS & Linux Solutions"

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ОБРАЩАЙТЕСЬ:
тел.: (044) 2347560; факс: (044)2344119
e-mail: expo@uafoss.org.ua
www.fossexpo.kiev.ua

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ:
ДИРЕКТОР · КОРПОРАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ · СЕТИ · COMPUTERWORLD · PCWORLD · ШПИЛЬ!

ОРГАНИЗАТОР: UAFOSS
ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ СПОНСОР: Media Magic

DVD для «Шпиль!» № 9'2007

Демо-версии
BioShock
Harry Potter and the Order of the Phoenix
Live for Speed
Как достать студента

Видеоролики
Age of Conan
Call of Duty 4 (6 роликов)
Crysis
Experience 112
Fury
Hellgate: London (2 ролика)
Juiced 2
Kane & Lynch
Obscure II
Rise of Argonauts
SEGA Rally Revo
The Continuum (2 ролика)
World in Conflict

Обновления (русские версии)
Alien Shooter 2 v.1.1
Command & Conquer 3: Tiberium Wars v.1.05

Обновления (английские версии)
Battlefield 2142 v.1.25 – v.1.40
Europa Universalis III v.1.3
Spider Man 3 v.1.002
Sword of the Stats v.1.2.2
Theatre of War v.1.2.0.49
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter v.1.30 – v.1.35
Two Worlds v.1.4
UFO Extraterrestrials v.7.05
Need for Speed Carbon v.1.4
Warhammer: Mark of Chaos v.1.3 – v.1.72

Программы

Архиваторы
7-Zip 4.48 Beta
WinRAR 3.70 Beta
WinZip 11.1.7466

Работа с CD/DVD
CloneDVD 4.1.023
Nero Buring Rom 7.9.6.0
UltraISO Premium 8.6.2.2011
Virtual CD 9.0.0.2

Интернет-браузеры
Internet Explorer 7.0 Final
Mozilla Firefox 2.0.0.6
Opera 9.10 International

Download-менеджеры
Download Master 5.3.3.1087
ReGet Deluxe 5.1.306

Медиа-проигрыватели
ATV Flash Player 1.3
DivX Player 6.4.1 Beta
Media Player Classic 6.4.9.0
QuickTime 7.1.5
Windows Media Player 11.0 Final

Общение в сети
ICQ 6
mIRC 6.21
QIP 8030

Драйверы
ATI Catalyst 7.6 (Windows XP, Vista)
Nvidia ForceWare 160.04 (Windows Vista)
Nvidia ForceWare 162.18 (Windows XP)

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) _____