



*мы с вами одной крови*

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЫ!

№ 7/8 2002

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Neverwinter Nights

*красиво жить не запретишь*

## Colin McRae Rally 3

*ударим Subaru по бездорожью*

## James Bond 007: NightFire

*новые приключения неуловимого*

## Spring Break

*праздник каждый день*

## Men in Black 2: Alien Escape

*черным по белому*

## Сам себе Кармак

*учимся делать игры*

ISSN 1609-9001



9 771609 900008



07>

Подписной индекс — 23852



# WWW.KAMELOT.KIEV.UA

ІНТЕРНЕТ СЕРВІС ПРОВАЙДЕР



06 ЕДИНІЙ МЕРЕЖІ УКРАЇНИ  
2342633 2344493

info: 237 25 83



# ULTIMIA



КОМП'ЮТЕРИ  
ПРОГРАМИ



ТРЕНАЖЕРНО-АТЛЕТИЧЕСКИЙ  
КОМПЛЕКС  
ул. Б. Хмельницького 50-В  
223-70-71  
**CYBER GYM**



INDUSTRY PRINT INC.

CLUB  
**PLAZMA**

...и с вами одной целью  
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ  
**ШПИЛЬ!**  
УГРОБОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

**WHAT'S ON**  
еженедельный культурный журнал

**БОРИС**

с доставкой --- дешевле  
**Интернет-магазин**  
shop.diawest.com

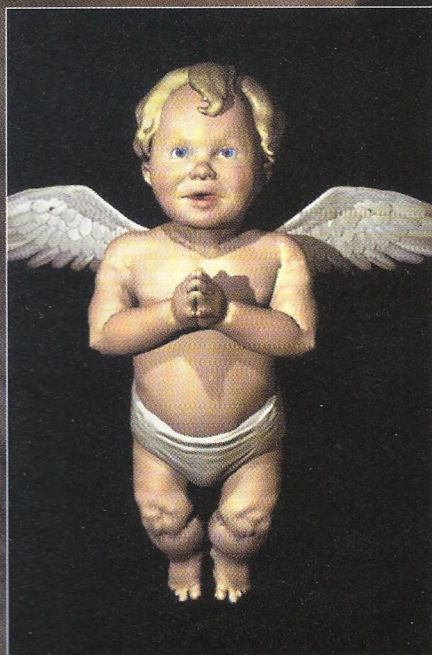


## INTRO

Моя любимая девушка не читает Intro, если оно написано не мной. Что ж, я ее прекрасно понимаю ☺. Ведь любить в этом мире можно не только компьютерные игры. Еще одним подтверждением этих слов является бракосочетание нашего глубокоуважаемого редактора, гуру игровой индустрии Игоря Предко. Это, без сомнения, тяжелый удар для его поклонниц — четырнадцатилетних девочек, у которых все стены обвешаны плакатами кумира. Но мы, его закадычные друзья и коллеги, будем надеяться, что семейная жизнь не отразится на работоспособности Игоря, и что он по-прежнему будет радовать всех нас замечательными статьями.

А только представьте себе, как повезло его будущим детям! Ведь, вместо того чтобы заставлять их учить уроки, он будет рубиться с ними в «Counter-Strike» по сетке. А из всех наказаний выберет игру в тетрис на девятой скорости. Тут главное не переборщить и помнить о судьбе несчастного газонокосильщика из одноименного фильма.

Это были новости светской жизни столицы, а что касается непосредственно компьютерных игр, то они во всей этой неразберихе никуда не исчезли. Скорее наоборот — в этом месяце на нас свалилось столько горячих суперхитов, что хватило бы и на год. На нашем фуршете будут такие изысканные блюда, как «Суп из секретного агента», салат «Ночная сказка», «Читы в собственном соку», жаркое «Без руля», а так же поп-корн «Люди в черном», сетевые осьминоги, мороженное «Под прицелом» и другие, не менее приятные, вкусности. Так что пока они не остыли, милости просим к столу.



И ангелы пузатые в глазах....

## Содержание

### Эхо планеты

|              |   |
|--------------|---|
| Igromanorama | 2 |
| Индустри     | 3 |
| Best of      | 4 |

### Ждем-с!

#### PC

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Warlords IV: Heroes of Etheria                     | 5  |
| Gothic II                                          | 6  |
| Colin McRae Rally 3                                | 8  |
| James Bond 007: Night Fire                         | 10 |
| The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings | 12 |
| Spring Break                                       | 14 |

#### Консоли

|                     |    |
|---------------------|----|
| House of the Dead 3 | 15 |
| Ratchet and Clank   | 16 |

### To play or not to play

#### PC

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Legion                                               | 17 |
| Syberia (прохождение)                                | 18 |
| Бесконечная история:<br>в поисках волшебного амулета | 20 |
| Crazy Taxi                                           | 21 |
| Delta Force: Task Force Dagger                       | 22 |
| Ploing 2: Месть навигатора                           | 27 |
| F1 2002                                              | 28 |
| Age of Wonders II: The Wizard's Throne               | 30 |
| Zanzarah: the Hidden Portal                          | 32 |
| Operation Flashpoint: Resistance                     | 34 |

#### Консоли

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Stuntman                     | 36 |
| Men in Black 2: Alien Escape | 37 |

#### Игра номера

|                    |    |
|--------------------|----|
| Neverwinter Nights | 38 |
|--------------------|----|

### Железный бум

|                    |    |
|--------------------|----|
| Vsyakaya vsyachina | 40 |
|--------------------|----|

|          |    |
|----------|----|
| SosSysKa | 41 |
|----------|----|

|             |    |
|-------------|----|
| Tips&Tricks | 42 |
|-------------|----|

|             |    |
|-------------|----|
| Cheats+Hits | 44 |
|-------------|----|

### Clubничка

|                        |    |
|------------------------|----|
| World Cyber Games 2002 | 46 |
|------------------------|----|

### Animania

|            |    |
|------------|----|
| Golden Boy | 47 |
|------------|----|

### Shpilki

|            |    |
|------------|----|
| Vox-Populi | 48 |
|------------|----|

### P. S.: 12-бальная система оценки игр:

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





### The Sims: Unleashed

Electronic Arts анонсировала еще один expansion pack к своей сверхпопулярной (особенно на Западе) игре «The Sims». Дополнение называется *The Sims: Unleashed*, оно включает в себя новые постройки (парки, зоомагазины, кафе и рынки), пятьдесят дополнительных видов работ и пару десятков новых скинов для персонажей. Главное, что теперь вы сможете обзавестись домашними любимцами — кошкой, собакой, попугайчиком, черепахой, рыбками и т. д. (насчет экзотических животных разработчики пока ничего не говорят). Зверушек придется выгуливать и всячески ублажать, а не то придется иметь дело с представителями общества защиты животных.

Игрушка увидит мир (или мир увидит игрушку?) в сентябре этого года.

### Turok Evolution

В очередной раз повезло и без того счастливым обладателям приставок нового поколения. Очередная часть любимого всеми FPS *Turok* выйдет уже в октябре этого года на PS2, GC, Xbox, GBA. Про PC-версию пока ничего не известно... Будем все же надеяться, что и нам удастся в очередной раз поохотиться на динозавров в компании бравого индейца.



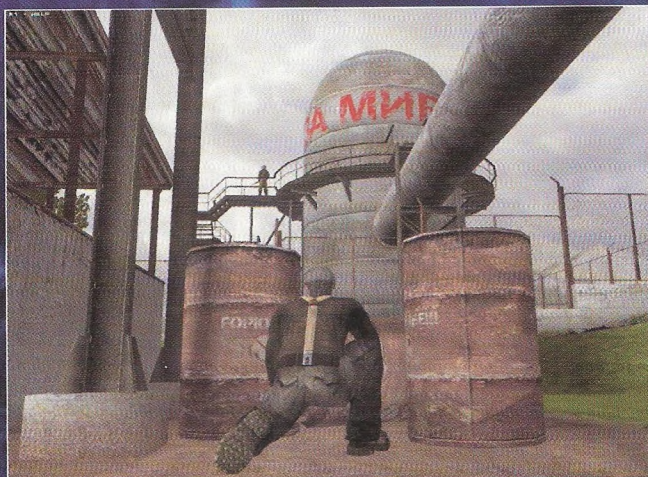
### Warcraft III

С момента официального релиза *Warcraft III: Reign of Chaos* (3 июля) уже продано более миллиона копий игры. Таким образом детище ребят из компании Blizzard стало самой быстро продаваемой иг-

рой в истории. Примечательно, что ранее рекорд принадлежал «Diablo II» и его дополнению «Lord of Destruction» — детищам все той же Blizzard.

### Cold War

Новая игровая студия Mindware, расположенная в Праге, начала работу над игрой *Cold War*. В этом экшне от первого лица игрок выступит в роли журналиста Чейзера Джонса, ведущего свою де-



ятельность где-то в СССР, причём в самый разгар холодной войны. Главная задача пронырливого журналиста — предотвращение саботажа на Чернобыльской атомной станции.

Помимо фотоаппарата и записной книжки у Чейзера будет достаточно всевозможного оружия. Кроме Чернобыля, побываем на Байконуре, Красной площади и в других знаменитых местах бывшего советского государства.

Дата выхода игры пока неизвестна.

### Harry Potter and the Chamber of Secrets

Если уж американцы начали рубить на чем-то капусту — они не остановятся. Это в полной мере относится и к Гарри Поттеру — кумиру нынешней молодежи в возрасте от 3 до 70 лет. Книги, фильм, игра...

Продолжением последней и станет *Harry Potter and the Chamber of Secrets*.

Сюжет игры переплетается с сюжетом второй книгой о мел-



мым популярным очкариком в мире.

### Halo

Летом следующего года этот популярнейший шутер для приставок нового поколения все-таки будет выпущен для PC и Макинтошей. Эту радостную новость сообщили представители Microsoft, довольные продажами игры для Xbox.

Сложным процессом портирования будут заниматься парни из компании Gearbox Studios.

### Chessmaster 9000

Отдохнуть от стрелялок и погрузиться в мир ферзей и пешек предлагает компания Ubi Soft. В принципе, учитывая огромные прибыли компании, не удивительно, что во времена трехмерных супернавороченных стратегий она может себе позволить порадовать настоящих поклонников шахмат.

Если кто помнит, первый *Chessmaster* вышел аж в 1986 году, а новую игру из этой серии следует ожидать уже в сентябре. Кроме собственно шахмат нам обещают: курс лекций по психологии соревнований для начинающих гроссмейстеров, режим подсказок и шахматные задачки от известного в узких кругах шахматиста Ларри Эванса.





# Indus3

## Охота на ведьм по-русски

Наши северные соседи дожили уже до того, что начали запрещать компьютерные игры. Власти Белгородской области (в лице губернатора Евгения Савченко) решили бороться с детской преступностью довольно странным образом. Они запретили местным компьютерным клубам и интернет-кафе держать «в репертуаре» военизированные и так называемые «аркадные» игры. Какие именно игры решено запретить, господа чиновники не сказали, однако понятно, что речь идет о шутерах и стратегиях.

В состав комиссий, которые должны следить за выполнением нелепого запрета, будут входить люди, его придумавшие, а также представители СЭС, милиции и, кроме того, психологи. Эти, с позволения сказать, «санитары детских душ» должны самостоятельно разработать общую для всех игровых заведений инструкцию, определяющую, во что следует играть детям.

Так что теперь, вместо того чтобы спокойно резаться по сетке в контру, юные создания, лишенные места для проведения своего досуга, окажутся во власти улиц.

Итак, бюрократы приняли очередное бездумное решение, не потрудившись даже спрогнозировать последствия.

## Новые характеристики PlayStation 3

Вполне возможно, что компания MIPS Technology, передавшая лицензию на использование своей архитектуры MIPS64 передовому производителю игровых приставок компании — Sony Computer Entertainment, Inc. — сделала последней действительно неоценимую услугу. Ведь Sony традиционно использует в своих консолях процессоры с MIPS-архитектурой. Так что не

исключено, что новая лицензия была приобретена в расчете на использование ее в разработке ожидаемого монстра PlayStation 3.

Напомним: немногим ранее директор по технологиям корпорации Шиничи Окамото отметил, что производительность новой консоли возрастет по сравнению с PlayStation 2 в тысячу раз. Это станет возможным благодаря использованию высокопроизводительного процессора Grid — совместной разработки компаний IBM, Toshiba и Sony.

## Алло, мы ищем таланты...

— заявляет руководство компании Raven Software. Так что, если хотите приложить руку к созданию «Quake 4» (ну, или хотя бы неплохо заработать), милости просим на официальный сайт разработчиков: [www.ravensoft.com/jobs.html](http://www.ravensoft.com/jobs.html). Вас ждет целых тринадцать вакансий. Две из них — для программистов (по одному в рабочие группы PC и PS2) и одиннадцать — для дизайнеров уровней. Если почувствуете в себе Силу, смело мыльте на адрес [programming@ravensoft.com](mailto:programming@ravensoft.com).

## На зло Голливуду

17 августа этого года в ресторане Trail Dust в небольшом техасском городке Мескуит пройдет очередной фестиваль компьютерного видео и анимации — Machinima Film Festival. Его организатором, при поддержке The Academy of Machinima Arts & Sciences (AMAS), выступит компания nVidia.



Главным действием фестиваля должно стать вручение награды лучшим работам и, естественно, их создателям. Вот полный список номинаций:

- «Лучший монтаж»;
- «Лучшая игра»;
- «Лучший звук»;
- «Лучший визуальный дизайн»;
- «Лучший сценарий»;
- «Лучшая режиссерская работа»;
- «Лучшая картина»;
- «Лучший независимый фильм»;
- и специальные призы: «За технические достижения» и «За признанный вклад в развитие компьютерного искусства».

## Vivendi в огне

Огромные долги французско-американского холдинга Vivendi Universal Group могут повлечь за собой продажу части акций компании. Жан-Рене Фурту, генеральный директор компании, заявил, что руководство Vivendi не станет предпринимать шагов, которые в будущем могут повредить акционерам.

Финансовые проблемы компании могут привести также и к продаже таких известных компаний — разработчиков игрового софта, как Blizzard и Sierra Entertainment. Последние входят в состав холдинга, и в их приобретении заинтересован гигант американской промышленности General Electric.

## Трудные дни Interplay

Проблемы и у американского издателя самых хитовых RPG последних лет. Несмотря на то что компания Interplay выпускает исключительно хитовые игры, ее финансовое положение весьма нестабильно. Все решит предполагаемая сделка по продаже студии Shiny. Если она состоится, то расходы предприятия за прошлый год могут быть покрыты, если же нет...

Что тут говорить, если за 2001 год компания умудрилась потерять 41,3 млн. долларов. Аудиторская фирма Ernst & Young LLP, проведя проверку, посоветовала Совету Директоров Interplay объявить о прекращении ведения бизнеса.

## НАДІЙНІСТЬ ТА ПОТУЖНІСТЬ ДЛЯ ЗАДОВОЛЕННЯ ВІД РОБОТИ



INTEL® CELERON® 1,0 GHz/  
128MB/40GB/32MB GeForce/  
CD52x/SB

1655 грн



INTEL® PENTIUM® 4 -1,5 GHz/  
DDR256MB/40GB/64MB  
GeForce/CD52x/SB

2499 грн



**DiaWest**  
computers

вул. Олени Теліги, 8.....455-6655  
Бесарабська пл., 2.....459-0133  
пр. Червоних Козаків, 13.....464-8465  
Харківське шосе, 55.....563-0668  
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1.....250-9900  
пр. В. Маяковського, 43/2.....548-1548

Логотип Intel Inside®, Pentium® 4, Celeron® являються зареєстрованими торговими знаками компанії Intel



# THE BEST OF...



**С**тояла страшная жара, живые прятались от солнца кто где мог, а мертвые не завидовали живым... и лишь один человек, обливаясь потом и умирая от жажды, делал свое дело — ходил между продавцами компактв и что-то вынюхивал. Потом уже люди говорили, что это был редактор «Шпиля!», который мужественно делал свое дело — составлял рейтинг самых продаваемых игр. И когда он, уставший

и разбитый, плелся к метро, люди просто снимали перед ним шляпы...

Короче, вот что выяснил скиталец:

**1. Neverwinter Nights.** Собственно, удивляться тут нечему — то, чего так долго ждали и чему прочили лавры победителя, сорвалось с места на таких повышенных оборотах, что сразу же заняло первую строку нашего хит-парада.

**2. Age of Wonders II.** Как ни крути, а умные качествен-

ные игры спросом пользоваться не перестанут никогда, и стоило только «HOMM 4» сбавить обороты (из-за наличия уже у фанатов CD), как его место сразу же — и достойно — заняла AOW II.

**3. Hitman 2: Silent Assassin.** Господа пираты, не красиво обманывать покупателей!

**4. Dungeon Siege.** Пусть на этот раз верхушку рейтинга заполонили новые игрушки, но лидер предыдущих хит-парадов очень уж крепко вце-

пился в то, что обычно называют «успех», и, похоже, расстаться с этой игрой будет очень трудно...

**5. Unreal Tournament 2003.**

Рассказывать, почему именно эта игра попала в пятерку самых покупаемых, как-то совсем не хочется. Да просто потому, что такие игры не могут лежать и покрываться на прилавках пылью — народная любовь, понимаешь... Жаль только бета версия. Еще один злобный взгляд в сторону пиратов.



music

СМОТРИ МУЗЫКУ

#### Параметры спутника :

Спутник: AMOS-1  
Позиция: 4 град. западной долготы  
Частота: 11405 МГц  
Поток: 12659 Mb/s  
FEC: 3/4  
Поляризация: Н (горизонтальная)  
Тел. для справок: (+380 44) 256 25 91



**Название:** Warlords IV: Heroes of Etheria  
**Разработчик:** SSG  
**Издатель:** Ubi Soft  
**Жанр:** TBS с элементами RPG  
**Дата выхода:** 20 декабря 2002 г.

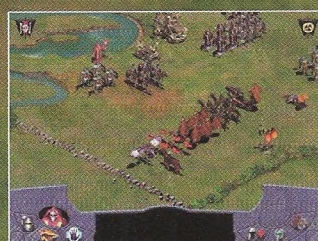


# Мертвяки-американцы на украинских винчестерах

**Т**олько мертвые могут справиться с мертвыми — решили ребята из SSG и в полном согласии с этой мыслью начали создавать очередную часть знаменитой саги «Warlords»...

И вот уже любители пошаговых баталий замирают в предвкушении новых вкусов, обещанных в потенциальном хите под названием **Warlords IV: Heroes of Etheria**. Кстати, поклонникам RPG также советую навести уши — в игре будут встречаться любимые ими ролевые элементы.

Итак, разработчики не долго думая позаимствовали некоторые концепции и ряд элементов движка из «Warlords Battlecry». Настоящие гурманы помнят, что «Battlecry» был риалтаймовой вариацией на тему пошаговых «Warlords», эдакая попытка сходить налево. Неужели и в четвертой части девелоперы поддадутся подобному искушению? Ни в коем случае — заверяют они



игроков. Как и в старые добрые времена, нас ждет война между всевозможными кланами, населяющими фэнтезийную страну Etheria. Целых шесть рас будет бороться за безграничную власть и обеспеченную старость. Из новичков следует выделить **Volturran**. Говорят, они будут самой мрачной расой в «Warlords IV». По сравнению с ними даже **Undeads**, возглавляемые Лордом Бэйном, будут выглядеть детьми, вышедшими в сопровождении няни на прогулку.

На будущей игре сказались также и последние веяния игровой моды. Уже из одного названия ясно, что серьезная



роль возложена на героев, способных развиваться, обрести всяческими навыками и каждые два месяца требовать повышения зарплат. Именно герои привнесут в игру упомянутые выше ролевые элементы, используя магию и недоступное другим оружие.

Изменился и подход разработчиков к боевым действиям. Как вы помните, раньше главным заданием игрока было сколотить достойную армию и привести ее на место встречи с неприятелем. А дальше уж как карты лягут. В смысле — вся надежда на компьютер. Теперь же вы сможете полностью управлять всем ходом битвы, командуя каждым юнитом в отдельности. Любителям затяжных битв по душе придется возможность штурма городов или замков с использованием осадных орудий. Кроме того, в игре будет предусмотрена возможность взятия в плен воинов противника с последующим получением за



них выкупа, использованием в качестве рабов и даже принесением в жертву!

Заметно возрастет роль городов. Теперь, занимаясь их строительством, вы одновременно увеличиваете численность своей армии и повышаете ее качество. Ресурсы с завоеванных земель, как и прежде, собираются автоматически, но теперь их количество зависит от уровня развития ваших городов.

Из прочих приятностей следует отметить возможность вступления в дипломатические отношения, возросший AI противника, высокодетализированную (но отнюдь не трехмерную) графику с хорошими спецэффектами и продуманный многопользовательский режим.

Из всего сказанного выше можно сделать вывод, что под ближайшее Рождество нас должны порадовать очень даже неплохой игрой.

Андрей Гайдут





Название: Gothic II

Разработчик: Piranha Bytes

Издатель: не определен

Жанр: RPG

Дата выхода: 15 декабря 2002 г.



# То ли воля, то ли неволя

Пусть будет проклят тот от века и до века,  
кто тюрьмой решил исправить человека!

Тюремная мудрость

**К**ак ни странно, но о тюремной жизни и о буднях заключенных вновь пишу я. Мало того — под впечатлением от тяжелого лайфа рудокопов-заключенных из первой части я постригся «под ноль», начал курить махорку, пить чифир и выколот на спине большой логотип «Шпиля!». Теперь, когда раздеваюсь на пляже, ко мне, заведя тату на спине, иногда подходит далеко не самая интеллектуальная публика с вопросом «ты чьих будешь?». В ответ я гордо именую себя Готиком и отвечаю, что работаю на теневого авторитета Шпиля. После чего ребятки обычно сваливают...

Но я что-то увлекся, пора возвращаться к объекту нынешнего разбора, продолжению отличной, по оценкам многих изданий, РПГ — «Gothic».

Значит так, вы помните вообще, о чем была первая часть? Думаю, тот, кто играл,



помнит. Но все же — вдруг среди читателей окажутся люди, которых родители за плохую успеваемость несколько месяцев не выпускали из ванной комнаты и кормили лишь пресной мацой и книжками для повышения уровня знаний. Итак, для этих несчастных — краткая предыстория минувших событий, без которой невозможно постичь суть будущего сюжета.

Дело происходило в некоем королевстве Myrtana, где люди давно уже не любили орков, не упуская случая напомнить им об этом. Но чтобы вести сражения со злобными тварями нужна была дивная руда, добыча которой велась лишь в городке



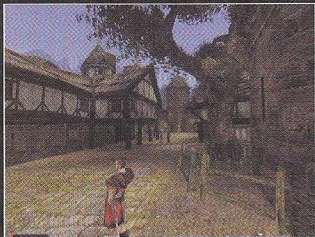
Khorinis. Правительство решило особо не напрягаться с поиском рабочей силы и вкалывать на рудниках заставило заключенных. Причем тут был один довольно забавный момент — ни охраны ни какого-либо другого персонала не было, потому что рудник охранялся определенной магической сферой, сбежать из которой было невозможно. Но, как это часто бывает, появляется не в меру любопытный умелец и обнаруживает в «зоне» храм, где и ломает систему защиты. Что было дальше, помните — эски распустились, подняли войска, которые к такому раскладу были не готовы, и начали властвовать. Городские жители сна-



чала прятались за городскими стенами, но потом, взяв пример с находчивых фермеров, которые на бывших зеках неплохо зарабатывали, стали возвращаться к нормальной жизни и забывать о королевской власти. Зато король, видя, как эски правят беспредел, а люди перестают подчиняться, серьезно встревожился. Да тут еще и армия не может — вследствие прекращения поставок руды — бороться на равных с орками, устремившимися к столице и разгромившими почти весь флот. Поэтому король снаряжает в дорогу лорда Хэйгена и дает ему установку на восстановление поставок рудного сырья...





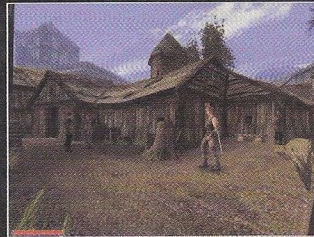


Ну, сюжет вроде доступно расписал, поехали дальше. Из тюрьмы вы теперь уже не сматываетесь, а, наоборот, всюю наслаждаетесь свободой. Следовательно, места для действия должно изрядно прибыть. Нам обещают вояж в портовый город, экскурсии в старинные храмы с целью с изучения их внутреннего



обустройства, визиты за знаниями в библиотеку. Кроме того, во второй части еще больше внимания будет уделено открытым пространствам, таким как леса, поляны, болота, детские манежики © и др. Хотя и путешествия по замкам, городкам и фермерским селениям никто отменять не собирается.

Вообще, во втором Готике нам обещают все широкое. Например, широкий выбор возможных вариантов поведения. Говорят, будет возможность в любой момент принять новое решение и пересмотреть свой взгляд на сюжет, а также на пареную репу и выведенное яйцо. Можно будет



снова присоединиться и выступать за права повстанцев; можно на время дать присягу королевской армии; а можно вообще на всех забыть и спокойно качать мышцы, отрабатывать трюки, изучать разные ремесла и магию.

Что же касается нашего ненаглядного героя, то нам на выбор вклеили еще дополнительные гильдии и классы:

- **ополченцы** (которые при правильном уходе могут стать умелыми воинами);
- **наемники** (а в будущем, возможно, и охотники за драконами);
- **монастырские маги**.

Относительно навыков, то здесь вам и **бойцовые** (фехтование одной или двумя руками, стрельба из лука или арбалета, и я надеюсь, что к выходу введут еще и убийные плевки на дальнее расстояние ☺), и **магические**, и другие важные умения.

Отдельно стоит отметить **ремесла**, благодаря развитию которых у персонажа появится возможность собственноручно бадяжить оружие, варить кашу и полезные целебные напитки, а также делать магические руны.

И особое внимание стоит обратить на момент, который еще в первой части вызвал восхищение играющей братии, — поведение NPC. Помни-



те, как жители города спокойно занимались своими делами и жили своей жизнью (пока вы нагло не вмешивались): кто-то жарил мясо, кто-то играл на гитаре, а кто-то просто любовался природой. Именно поэтому авторы обещали создать еще



Еще один момент, на котором стоит остановиться, это графика будущей игры. По общему мнению, картинка в первом Готике страдала чрезмерной угловатостью моделей и невысоким качеством общей прорисовки, посему



более живой мир, в котором нет определенных правил и законов. Кроме того, более тщательно будет разработана диалоговая система, а также улучшен AI — как у простых горожан, так и у здоровых и часом туповатых зверюг. За это нам обещают преподнести таких NPC, которые в случай чего и на помощь позовут, а не в случай чего — могут просто распространять по городу сплетни и общаться между собою.

будем надеяться, что разработчики получили от начальства втык и теперь постараются не лить в массы графические недостатки — их и без Готика хватает.

Короче, старт еще одному ожиданию дан, теперь назад дороги нет — тут уж или ждать придется и судить по всей строгости геймерского закона, или... просто судить.

Юрий Гладкий





**Название:** Colin McRae Rally 3  
**Разработчик:** Codemasters  
**Издатель:** Codemasters  
**Жанр:** racing  
**Дата выхода:** 15 октября 2002 г.



**Имя:** Колин МакРей (Colin McRae)  
**Возраст:** 33 года  
**Семейное положение:** женат, есть ребенок  
**Место рождения:** Lanark, Шотландия  
**Начало выступлений в WRC:** 1987 год  
**Род занятий:** профессиональный пилот ралли



# Шотландец Коля и его авто



Сейчас буду писать предвзято. Как-никак речь пойдет о третьей части моей любимой гоночной игры «Colin McRae Rally». Не один час провел я за экраном монитора, бороздя горы и равнины всего мира на верном Subaru Impreza. Да уж, в умении создавать отличные гонки хлопцам из Codemasters не откажешь. Чего только одни микромашинки стоят! А «TOCA Race Driver», которая должна выйти буквально вот-вот! Это же вообще революция в мире гоночных симуляторов. Однако вернемся к нашим баранам, ситроенам, фордам и т. д.

В новой игре нам придется играть за самого Колина МакРэя. Этот неугомонный шотландец подписал трехлетний контракт с компанией Ford, и наша первоначальная задача — выиграть три чемпионата в составе этой раллийной команды. Каждый из чемпионатов состоит из отдельных ралли,

а те, в свою очередь, делятся на определенные этапы. Ну, мне ли вам рассказывать. Обычная практика проведения гоночных состязаний.

Во время игры старайтесь не особенно калечить вашего стального коня. Как говорится, вылетит — не поймаешь. Если машина основательно повреждена, у вас появятся все шансы быть снятым с очередного заезда, а соответственно и потерять зачетные очки. Что может основательно подмочить вашу репутацию и сказаться на дальнейшей карьере.

Соревнования будут проходить в восьми странах: Греции, Испании, Австралии, Японии, Швеции, Финляндии, США и Великобритании. В полном соответствии со сменой страны будет изменяться и покрытие трасс — то асфальт, то снег, то гравий, а то и вообще грязь, ну и т. д.

Кроме чемпионата и карьеры будут и одиночные заезды, в которых, помимо Ford Focus, будут



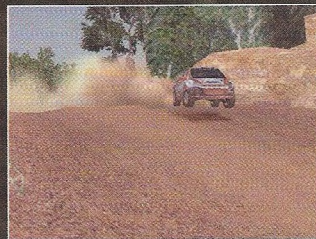
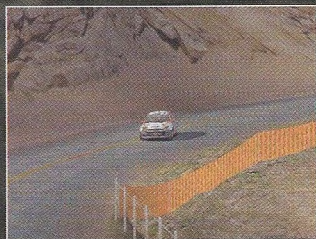
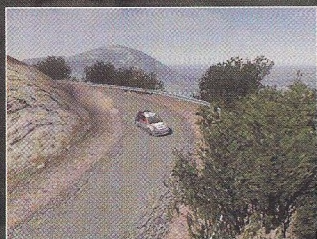
доступны и остальные представленные в игре машины. Среди них такие зверюги, как Mitsubishi Lancer EVO 7, Citroen Xsara Kit Car, 44S, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, Ford RS200, Ford Puma Rally, MG ZR, Lancia 037 и, безусловно, Subaru Impreza WRX.

Разработчики обещают повысить и без того высокую реалистичность игры. Одним из

новых элементов, введенных в Colin McRae Rally 3, является то, что теперь, помимо непосредственно езды по маршруту, в игру включены предстартовые и послеэтапные процедуры. Не знаю, чем там после очередного этапа занимаются остальные гонщики, но Коля МакРэй точно надевает свою любимую клетчатую юбку, идет в ближайший бар и отды-







хает в компании отличного шотландского виски. А то, бывало, приедет к себе в Шотландию, станет на берегу озера Лох-Несс и грустно так вдаль смотрит. Не иначе как ждет кого-то. Ничего не поделаешь, страна у них такая, традиции...

В угоду реализму значительно усложнена физическая модель автомобиля. Разработчики проконсультирова-

лись с техническими специалистами «Форда» и переработали ее в соответствии с полученными рекомендациями. И утверждение, что «Colin McRae Rally 3» будет самым реалистичным из гоночных симуляторов, не кажется обыкновенной бравадой. Все-таки я склонен доверять опыту и таланту программистов из Codemasters. Причем улучшения коснутся как поведения автомобиля во всевозможных природных условиях, так и модели повреждений. Судя по всему, за основу последней



возьмут модель из «TOCA Race Driver». Благо, своя игра, далеко ходить не надо.

Однако не физикой единой жив геймер. Ему еще и графику подавай! Ну что ж, и здесь у разработчиков приготовлен достойный ответ. Уровень детализации по сравнению с «Colin McRae Rally 2» возрастет аж в 17 раз — с 800 полигонов до 14000. Впечатляет, правда? (Скромно потупив глаза, подумаем о системных требованиях и продолжим.) Внутри машина тоже будет выглядеть как конфетка. От кокпита до Макрея — все будет прорисовано с максимальным тщанием. При этом во время гонки прославленный гонщик и его штурман Ники Грист не будут, аки манекены, сидеть в кабине. Теперь они ведут себя так, как и подобает нормальным экстремальным водителям. Если машина резко тормозит, экипаж очень реалистично дергается вперед; соответственно, на крутых виражах ребят будет кренить со страшной силой. Да и за ручку

Ники хватает, чтобы равновесия не потерять. И таких моментов в будущей игре достаточно. Отлично реализованы и погодные условия. Взять хотя бы капли дождя, на большой скорости сползающие, согласно всем законам физики, не вниз, а вверх.

Обладатели приставок нового поколения, как обычно, получат игру раньше, чем писанины, — уже в сентябре. Всем остальным советую запастись терпением и подождать до 2003 года.

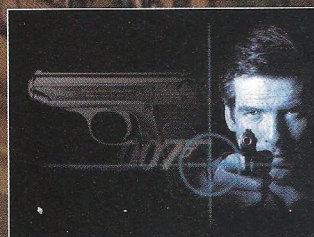
**P.S.:** кстати, недавно, после победы на кенийском ралли Сафари, Макрей предложил своему коллеге из Формулы-1 Михаэлю Шумахеру сразиться в автодуэли. После завоевания 25-ой победы шотландец заявил, что хочет провести с четырехкратным чемпионом мира в Формуле-1 поединки один на один, включающий гонку на болидах Формулы-1, а затем еще одну — на раллийных машинах. Реакция Шумахера пока неизвестна.

Андрей Гайдут



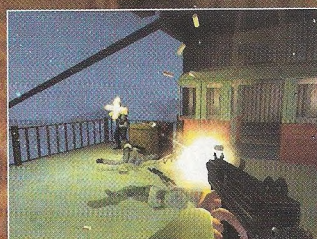


**Название:** James Bond 007: Night Fire  
**Разработчик:** Gearbox Software  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Жанр:** action  
**Дата выхода:** 12 ноября 2002 г.



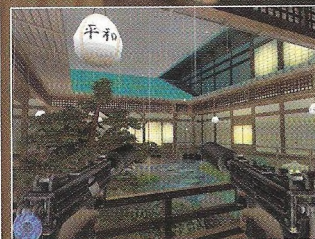
# Ночные снайперы

**Л**юбимец длинноногих красавиц и гроза преступного мира. Скажите, как его зовут. Конечно же, Андрей Гайдут! — воскликните вы и будете абсолютно правы. Однако излишняя скромность и природная застенчивость мешают мне принять заслуженное признание. Придется (в который раз!) отдавать все лавры давнему знакомому, славному малому по фамилии Бонд. Джеймс Бонд, если быть совсем уж точным. Не стану заглядывать в прошлое и заставлять вас, мои дорогие читатели, штудировать романы Яна Флеминга. Тем более не следует в десятый раз просматривать фильмы с Шоном Коннери, плавно перетекающим в Пирса Бронснана, в главной роли. Жизнь и так прекрасна, если на ее страже стоит отважный шпион, готовый в любую секунду перерезать красный (а не зеленый!) провод на атомной бомбе, отремонтировать скворечник и накормить всех голодающих Эфиопии. Причем делает он



все это совершенно безвозмездно. То есть даром. Арсенал же подручных средств, которые Бонд применяет для оказания морального, а подчас и физического давления на неприятеля, внушает к его скромной персоне еще большее уважение. Всяческие пулеметы-зажигалки, майки-бронешилеты и BMW на дистанционном управлении помогают супер-агенту выпутаться из таких, казалось бы, безнадежных ситуаций, как уклонение от выноса мусора или уплаты налогов. Самые отъявленные негодяи и тунеядцы знают его в лицо и при встрече предпочитают от греха подальше перейти на другую сторону улицы.

Все, с дифирамбами закончено, переходим непосред-

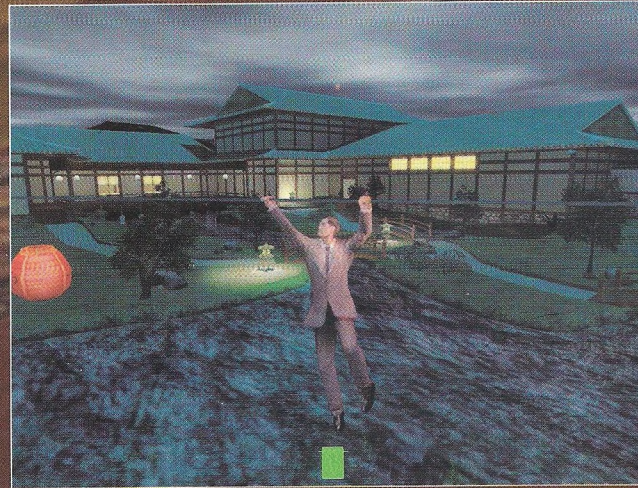


ственно к **James Bond 007: Night Fire** — игре, призванной стать «самой полной на сегодняшний день бондовской игрой». Последние слова не мои, а издателей. Так что я не виноват, если какая лажа произойдет, или еще чего похуже. Хотя последнее вряд ли. Electronic Arts денег на ветер не бросает, а Gearbox Software, известная нам по add-on'ам к «Half-Life», просто обязана сделать версию для PC не хуже, чем для приставок нового поколения.

Сюжет прост, как выстрел из снайперской винтовки. Некий злодей с наполеоновскими планами в очередной раз решает покорить всю Землю путем применения грубой физической силы. Зовут проходим-



ца **Рафаэль Драк**, что не меняет сути игры. Нас ждет тотальный kill'em all, периодически разбавляемый более тонкой работой. Короче говоря, в лучших традициях бондианы. Во время охоты за Рафаэлем игроку придется почтить своим присутствием с дюжину самых неожиданных мест. Глубины Тихого океана сменяются более привычными для нас Альпами, а там, глядишь, и до космической станции рукой подать. В последней, кстати, вы сможете ощутить все прелести такого загадочного состояния, как невесомость. Не обойдется и без вышеупомянутых шпионских девайсов, каждый из которых в процессе игры может быть подвергнут основательному апгрейду. Несомненно, интерес-







ным является и тот факт, что в «Night Fire» вы будете встречать персонажей, уже знакомых по фильмам о Бонде. Каких именно, разработчики пока не говорят, но думаю, мне, без представительниц прекрасного пола не обойдется.



Не теряя времени зря, еاشники подписали контракт с самим Пирсом Броснаном. Так что теперь главный герой новой игры будет наделен лицом голливудской звезды, извест-



ной нам по фильмам «Золотой Глаз», «Завтра никогда не умирает» и «Целого мира мало». А чтобы совсем уж добить поклонников Бонда в целом и Броснана в частности, добавлю, что одновременно с «James Bond 007: Night Fire» на широкие экраны выйдет фильм с ин-



тригующим названием «Умри в другой день». Догадываетесь-ка, кто в главной роли?

Однако поспешим вернуться к самой игре. Кажется, далее следует графика. Здесь, судя



по игровым скриншотам и заверениям разработчиков, полный порядок. Все выглядит в соответствии с современными представлениями о жанре. Движения персонажей реалистичны, пейзажи радуют своей красотой, да и световые эффекты картины не портят. Что касается основного вида в игре, то он будет реализован от первого лица, хотя иногда, для подчеркивания важности момента, камера может переключаться на вид от третьего. Исходя из названия игры, можно предположить, что основную часть своей подрывной деятельности шпион будет вести в темное время суток. Хочется верить, что визуальное восприятие от этого не пострадает.

Версия игры для приставок нового поколения будет вклю-



чать несколько гоночных уровней, создаваемых командой разработчиков «Need for Speed». Говорят, можно будет погонять на экзотических транспортных средствах, таких, например, как Aston Martin Vanquish, напичканной всевозможными пулеметами и другими видами оружия. Будут ли такие уровни в версии для PC, пока не известно.

Мультиплеер должен включать несколько режимов и поддержку до 32-х игроков. На этой вполне оптимистической ноте позвольте раскланяться и напомнить, что ожидать игру стоит к зиме. Кстати, именно в это время будет отмечаться сорокалетие со дня выхода первого фильма о Джеймсе Бонде. Так что не забудьте поздравить знакомых секретных агентов.

Андрей Гайдут

# Смотри полезные советы от журнала компьютеры программы в программе «НОВАЦИЯ»

Объявляем конкурс  
на лучший вопрос!  
(с призами, конечно!)

ждем ваших вопросов,  
e-mail: [edition@cp.comizdat.com](mailto:edition@cp.comizdat.com)

УТ-1, понедельник и пятница, 18:50. Тел. редакции (044) 211-4317, 211-4355



**Название:** The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings

**Платформа:** PC, PS2, Xbox

**Разработчик:** Surreal Software

**Издатель:** Universal Interactive

**Жанр:** action

**Дата выхода:** четвертый квартал 2002 года

# Не делайте мне больно!

**В**стретив меня на улице, не приставляйте мне к горлу деревянный клинок со словами «умри, предатель!». Не ловите меня вдесятером и не пытайте за эту статью на дыбе. Я всего лишь хочу признаться в том, что НЕ ЛЮБЛЮ ФЭНТЕЗИ. Я не перевариваю подобные книги. Когда-то в общаге от тотального безделья я начал читать «Хоббит или туда и обратно» (да простят мне ценители жанра возможные ошибки в написании этого названия). Прочитав десять страниц, я уснул как младенец. Даже книга «Незнайка в Солнечном городе» оставила в моей голове больше впечатлений. Я не ловлю кайфа от творчества Толкиена и уж тем более не бегаю по Гидропарку с плохо обструганным мечом, выглядывающим из рюкзака с надписью «Reabok», и лентой цветных хаки в волосах.

Продукцию, связанную с «Властелином колец», я рассматриваю как вещь самодостаточную. Мне абсолютно не плевать, сколько сюжетных неточностей было сделано в фильме и сколько еще ждет в игре. Хотя уверен, что их великое множество. Недавно, кстати, нашел в Сети перевод



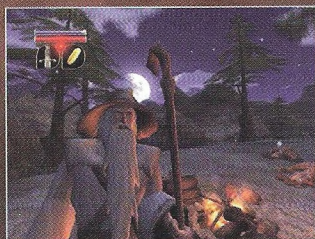
интересного письма Толкиена, написанного им после прочтения первого пробного сценария фильма по «Властелину колец». Писано, если не ошибаюсь, в 1958 году. Так вот, замечаний там немеряно. Том Бомбадил, мол, никогда не был властелином леса, а Арагорн никогда не пел песню о Гил Геладе — и тому подобное писательское брюзжание. Правильно сказал Питер Джексон, режиссер нового фильма «Братство кольца»: «Фильм — это всего лишь интерпретация книги, в данном случае моя». И это нормально. А всякие союзы почитателей Толкиена могут себе крутить носом и устраивать показательные отказы от участия в проекте. Зато деньги от проката пришлось на меньшее количество частей делить. Большие, хочу сказать, деньги. В связи с этим можно сказать, что XXI век станет эпохой борьбы Гарри Поттера и Фродо Баггинса.



Фильм я посмотрел совсем недавно — и, к собственному позору, не сербая Кока-Колу в уютном кинозале, а дома, сидя на диване. Подозреваю, что потерял половину впечатлений, поскольку не смог полностью оценить, во что же вбухали 200 миллионов зеленых. Хотя в целом понравилось — чувствовалось, что добряк-Джексон в былые време-

на зарабатывал на жизнь фильмами вроде «Живой мертвечины».

А теперь наконец-то об игре ☺. Юниверсал хитро выкупил лицензию на всю трилогию, и кроме «Братства кольца», которое выйдет в конце этого года, нужно ждать «Две башни» и «Возвращение короля». Наверное, когда создатели обдумывали жанр будущей игры,







то ролевик отпал в первую очередь, поскольку это было бы слишком банально и предсказуемо. Тогда, вероятно, стали выбирать между симулятором маунтинбайка и пошаговой стратегией. Но и это не подошло. Выручил старый добрый экшн (хотя, естественно, с элементами приключения и некоторой прокачки героев



через получение усиливающих артефактов). И геймеров напрягать особо не надо, и графикой можно похвастаться.

Вот и я не стану вас напрягать рассказами о прелестях новой игры, прерываемыми вздохами восхищения. И особенно я не стану рассказывать о восьми великолепных территориях (поделенных на уровни в строгом соответствии с кни-



гой-первоисточником), о световых эффектах и детализированных моделях героев. Еще я не буду рассказывать о сорока мини-фильмах, включенных в игру. И совсем не зайнусь о том, что героев будет трое: Арагорн — человек и воин, Гэндальф — маг и Фродо — маленький уродец с волосатыми и хорошо прорисованными лапками. Последний будет носить в засаленном кармане кольцо и изредка натягивать его на палец, чтобы сразу же стать невидимым. Это будет делаться, в основном, в моменты опасности. И тогда остальным героям придется принимать больше



волшебных пенделей на душу населения, отстреливаясь из лука и отбиваясь мечами да волшебными посохами. А наш доблестный хоббит будет гордиться своим статусом хранителя кольца. Главное для него — не увлечься этой игрой в прятки. Потому что долгое ношение кольца вызывает опрелости кожи и появление на горизонте сил зла.



Игра начинается как раз с Фродо. Прохождение поставлено сделать по возможности динамичным: меньше думай — больше дерись. Для удобства Гэндальфа одарят сразу полным набором магии — лишь бы игрок сумел им распорядиться.

Кстати, больше всего прогибаются создатели перед фанатами книг Толкиена. Это и понятно, ведь в геймерской аудитории упомянутые фанаты составляют гораздо большую часть, чем среди зрителей фильма. Чтобы точнее воссоздать фэнтезийные миры, разработчики даже наняли специальную группу специалистов-толкиенистов, изучивших классика от корки до корки. По хо-

ду сюжета в игре появляются диалоги, слово в слово скопированные из книги. А вообще намечается около пяти тысяч диалогов на пяти языках (поговаривают, что будет даже сурдоперевод ☺).

Кроме того, в игре есть моменты, которые не были учтены в фильме. Всего нам предстоит до двадцати часов игрового процесса. Но эта цифра усредненная — фанаты смогут закрыться дома месяца на три, изучая пейзажи и героев, которые до недавнего времени были доступны только в воображении. Как сказали на одном хорошем русском сайте, «пляски на костях Толкиена» продолжают.

Игорь Предко





**Название:** Spring Break (Beach Life in Europe)  
**Разработчик:** Deep Red  
**Издатель:** Eidos Interactive  
**Жанр:** strategy  
**Дата выхода:** с минуты на минуту

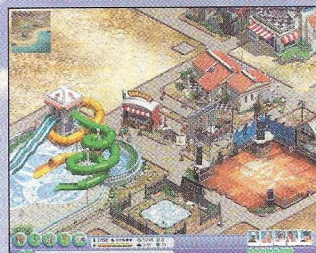


# Вы хотели party?

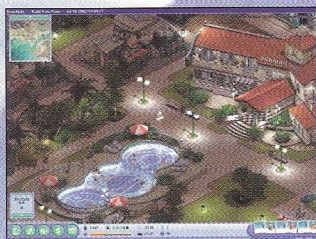
**Л**ето подходит к своему логическому завершению, люди возвращаются из отпусков, щеголяя загаром и делясь друг с другом свежими впечатлениями. А впереди — рабочие будни и другие не менее приятные вещи ☺.

И вот для тех, кто хочет продолжить отдых, пусть даже и виртуальный, компания Deep Red во главе с Eidos Interactive выпускает эдакий симулятор тотального веселья **Spring Break**. (Spring Break — один из самых любимых праздников западной молодежи, начинающийся сразу после сдачи последних экзаменов и длящийся целую неделю, в течение которой все дико отрываються).

Теперь перейдем непосредственно к игре. Вам предстоит стать гостеприимным хозяином живописного курорта и в этой роли приложить максимум усилий к созданию для отдыхающих таких условий, чтобы на следующий Spring Break они снова остановились у вас. А что самое главное в отдыхе? — спросите вы.

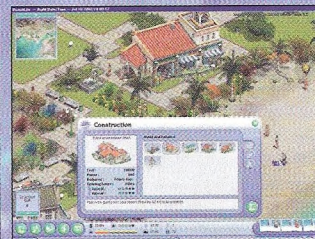


Атмосфера, — отвечу я. За свои деньги люди должны получить максимум удовольствия, и при этом их не должно покидать ощущение непрерывного праздника. Каким образом все это воплощается в игре? Ну, это уже зависит непосредственно от вашей фантазии. Можно весь курорт превратить в одну сплошную дискотеку, где отдыхающим придется всю ночь пить «текилу-бум» и отплясывать под какой-ни-



будь джангл, а потом весь следующий день отсыпаться на пляже под зонтиками (благо, в SP присутствует смена дня и ночи). Правда, такое времяпрепровождение может не всем прийти по душе. Кто-то, может быть, хочет понежиться в ванне с гидромассажем или поиграть в большой теннис. А некоторые и на море не вылезают из интернет-кафе и кинотеатров. Угодите всем, и общий уровень счастья ваших гостей будет круче Эвереста.

Возможности игры предусматривают как и наблюдение за всем курортом в общем, так и за каждым из туристов в частности. И пусть только вам на глаза попадет кто-то с кислой миной! Немедленно посылайте к нему пару-тройку стриптизерш или продавца мо-



роженого. Глядишь, гость через пару минут и заулыбается.

В Spring Break будет около шестидесяти всевозможных построек, включая бары, рестораны, супермаркеты, открытые концертные площадки, бассейны и тому подобные места, предназначенные для приведения в порядок морального и физического состояния курортника. Графика в игре сродни симовской, да и многие хорошие идеи взяты из культового творения ребят из Maxis.

Spring Break не так проста, как кажется на первый взгляд. Как каждая уважающая себя стратегия, она заставит вас поднапрячь серое вещество.

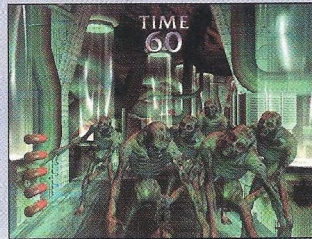
И не забывайте — вы работаете там, где другие отдыхают.

**Андрей Гайдут**





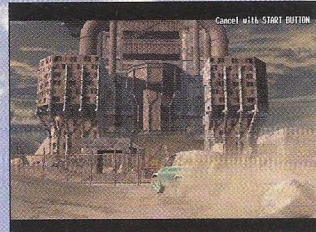
**Название:** House of the Dead 3  
**Платформа:** Xbox  
**Разработчик:** WOW Entertainment  
**Издатель:** Sega  
**Жанр:** shooter  
**Дата выхода:** конец 2002 года



# Еще одна обитель зла

**С**ега — признанный мастер аркадных стрелялок. Из которых наиболее «засвеченной» на наших просторах стала игрушка под дружелюбным названием «House of the Dead 2». В нее можно было порубиться на Dreamcast (желательно при наличии пистолета), оставался и вариант с игровым автоматом. Кстати, сейчас в Киеве есть место, где можно побаловаться в эту игру на автоматах, чем иногда и пользуются редакторы «Шпиля!». Кстати, всем советую — полчаса интенсивного расслабления после тяжелых трудовых будней. (Адрес упомянутого зала игровых автоматов Андрей Гайдут продает за пятерку, подписчикам журнала — скидка 50%. Принимаются также коллективные заявки.)

Но возвратимся к теме статьи. «House of the Dead 2» отгремел, как вы понимаете, на приставке и автоматах. И вот настал черед X-коробки. Не знаю точно, будет ли игра идти

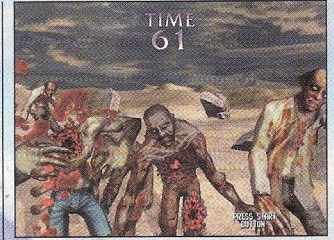


с пистолетом, — скорее всего, что да. Но в одном можно быть уверенным на все сто — количество врагов для отстрела заметно увеличится. Жаль только, что бороться с ними придется лишь посредством старого доброго шотгана. Хотя оторваться в «House of the Dead» всегда можно. Зомби и вурдалаки будут «повреждаться» еще более забойно, чем на Dreamcast, — слава богу, возможности майкрософтовской



приставки позволяют. Так что каждый раз, отстреливая врагу ногу, вы можете воочию убедиться, что она отделилась-таки от вражеского туловища. Руки, ноги и хвосты заполняют экран, почти как в фильме «Живая мертвечина». Обычно меси-во таких масштабов уже не вызывает страха, которого, собственно, добиваются авторы игры. Скорее уж куча ползающих по земле монстров вызовет снисходительную улыбку.

Как бы там ни было, а целиться нужно в голову. Потому что раненые зомби имеют неприятное свойство ползать и кусаться. Вообще, если задуматься, то как можно убить того, кто уже умер? Вопрос, в принципе, интересный, но для героя шутера не самый



важный. Гораздо важнее быстро двигаться к цели и отбиваться от нападений. В House of the Dead 3 игроку придется не только быть быстрым, но и применять тактическое мышление. Ведь на перезарядку ружья будет тратиться определенное время, а зомби любят появляться практически нескончаемым потоком. Вот и придется выбирать, кого атаковать сразу, а кого — потом. Кроме того, в третьей части игры обещают сохранить столь любимую геймерами разветвленность сюжета, а также кучу секретных уровней. Хотя если сохранится такой же уровень сложности, то даже один из вариантов будет пройти очень непросто.

**Игорь Предко**





Название: Ratchet and Clank

Платформа: PlayStation 2

Разработчик: Insomniac Games

Издатель: SCEA

Жанр: action

Дата выхода: ноябрь 2002 года



# О пользе парных упражнений

От компании разработчиков с грозным названием «Игры лунатиков» (литературный перевод автора) ожидаешь чего-то страшного — как минимум, моря насилия, нецензурщины и тому подобного ©. Но подобные ожидания будут обмануты — Insomniac Games занимается отнюдь не новым рисованным квестом о похождениях Бивеса и Батхеда, а всего лишь очередной платформенной бродилкой. До этого разработчики делали игры о Spyro — тоже отнюдь не survival horror.

Так уж сложилось в мировом искусстве: герой всегда нуждается в партнере. Крыс не сложилось бы без Весельчака У; лиса Алиса получила бы от злобного Буратины на орехи гораздо раньше, не попадись на ее пути кот Базилио; а в приблизительно полутора тысячах американских фильмов полицейский-одиночка не



справился бы с наркодельцами без помощи коллеги-практиканта. Традиция не была нарушена и в этот раз. Заодно уж использовали затасканно-любимую космическую тематику. Злой повелитель планеты \*\*\*\*\* (все равно не важно, какой) по имени \*\*\*\*\* (а какое кому дело, как его звали, — негодяям не место в нашей истории) не помещается уже в рамках одной планеты. Он замышляет межгалактическую экспансию. Для этого строятся роботы-убийцы, межзвездные истребители и т. д.

Хиппующий робот-пацифист по имени Clank, который работает на одном из предприятий

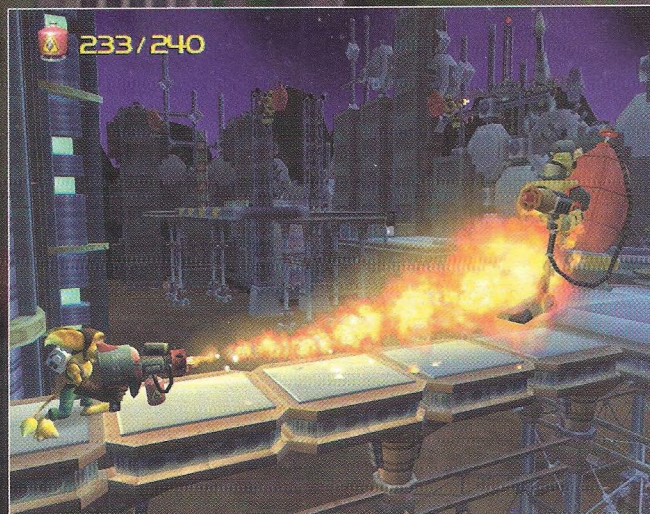


военно-промышленного комплекса, решает порвать с диктатором-милитаристом, а посему сваливает прямо с рабочего места. Оседлав звездолет, он улетает в неизвестном направлении. Но, заслушавшись в дороге редкими записями Боба Марли, теряет контроль над летательным аппаратом и вынужденно приземляется на планете, уже порабошенную упоминаемым ранее \*\*\*\*\*. Там Clank встречает пожелтевшего от горя робота со странными ушами и не менее странным именем Ratchet. Ratchet не долго думая залезает к Clank'у на спину и предлагает дружбу. Трудно спорить, если у тебя на спине сидит какой-то уродец. Поэтому Clank соглашается на сотрудничество, и они вместе решают убраться с этой планеты. Это вскоре удастся, что вовсе не означает конец приключениям. Именно с этого момента начнется настоящее веселье.



Веселье, хочу вам сказать, красочное! Не поспешили все же создатели на визуальную часть. Каждый новый уровень — это новая планета. Большие открытые пространства заполнены снующими со всех сторон летательными аппаратами. Героям, естественно, придется некоторыми из них воспользоваться. Но это далеко не все, что им нужно будет делать. Важной частью процесса станет собирание болтов и гаек (куда же платформер денется без item'ов?). Болты, кстати, не валяются где ни попадя, а выпадают из тел убитых врагов. Собрав определенное количество запчастей, можно приобрести какой-нибудь приамбас, вроде бластера или огнемета А, — с ними нам уже никто не страшен, даже злой диктатор \*\*\*\*\*.

Ihor Predko,  
bachelor of economics





**Название:** Legion  
**Разработчик:** Slitherine Strategies  
**Издатель:** Strategy First  
**Жанр игры:** TBS  
**Системные требования (рекомендуемые):**  
 P2-400, 64 M6 RAM, 4 M6 Video

**ФАРГУС®**

**Оценка:** 8  
**Графика:** 8  
**Звук:** 8  
**Геймплей:** 9  
**Управление:** 10

# Тяжело в учении

**В** «Цивилизацию» играли? Конечно, да!!! Отлично — тем легче будет объяснять вам, что за игра такая Legion. Судя по всему, разработчики этой новой пошаговой стратегии тоже любят на досуге поразмять старые косточки в бессмертный шедевр Сиды Мейера. Мало того, они еще и решили, что не хуже игруху сделать смогут. Не слабо, дескать, им. И ведь смогли, родимые, смогли. Не лучше цивилики получилось, конечно, но тоже очень даже ничего. Особенно для тех, кто никак не может начать играть в пошаговые стратегии, в силу тех обстоятельств, что «думать слишком сильно надо, да и времени немелочно уходит».

Сразу бросается в глаза желание парней из Slitherine Strategies упростить систему боев, которые стали теперь наглядными и развернутыми. Зато вот возможность непосредственного управления войсками, ко сожалению (а может, наоборот, к счастью), утеряна безвозвратно.

В начале игры все салаги могут пройти небольшой курс молодого бойца и затем, после успешного обучения, у них появляется возможность выбора одной из четырех кампаний:

- Завоевание Британии;
- Галльские войны;
- Объединение Италии;
- Укрощение Севера.

Справедливости ради стоит отметить, что выбор нисколько не скажется на геймплее. Тот, в свою очередь, представляет собой управление подвластным вам городом и постройку новых зданий. Да-да, как это ни странно, но и здесь



придется начинать с добывающей отрасли (шахты и фермы), в результате чего все три ваших основных ресурса — дерево, металл и еда — будут расти как на пивных дрожжах. Чтобы все вышло так, как вы задумали, необходимо грамотно распределять занятость городского населения. Всей этой дребеденью можно заниматься на протяжении целого хода, который, кстати, может длиться целый сезон (зима, осень и т. д.). Так что времени на раздумья хватает, было бы чем думать. Год в четыре хода — шахматистам такое разве что в страшном сне привидится.

От размеров города зависит количество проживающих в нем жителей, что, в принципе, понятно. Чем больше граждан, тем более крутой отряд можно из них слепить. Пару недель жесткой муштры даже закоренелых землевладельцев превратят в отважных воинов-наемников.

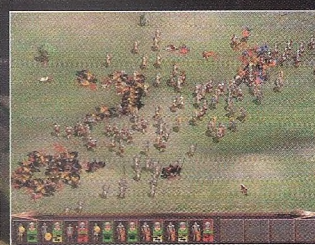
Юниты подразделяются на легионеров, кавалерию, копейщиков и лучников. Последние очень даже неплохо орудут своим оружием и наносят



войскам противника значительный урон, осыпая их градом стрел с весьма приличного расстояния. И делают это так ловко, что, к тому времени как неприятель подойдет вплотную, вашей пехоте останется только добить горстку оставшихся в живых.

Вся территория карты разлинована на определенные регионы. А чтоб вам жизнь малой не казалась, еще и разделена неприступными горами и бурными реками. Так что переход в соседнее государство — задача не из легких. Возможен и вариант с переходом через мост (который, кстати, еще предстоит отыскать).

Как только вы нашли город, немедленно направляйтесь в его сторону иконкой солдата или кавалериста и начинайте бой. При атаке вражеских поселений или при непосредственной близости двух враждебных войск открывается экран планирования битвы. Именно на нем вы должны расположить свои отряды в отведенном для этого прямоугольнике и отдать каждому из



подразделений соответствующий обстановке приказ. Например, можно сначала держать позицию, после чего идти в атаку — или наоборот.

Кроме применения силы, можно выбрать и другие, более лояльные пути разрешения конфликтов. В этом случае на помощь приходит дипломатическая составляющая игры. Заключить альянс или объявить войну — это уже вам решать. Причем сделано это в духе игры — просто и наглядно.

Графическая составляющая Легиона выдержана в классическом стиле игр подобного рода — без излишеств. Звуковое сопровождение, соответственно, картины не портит, хотя и лишник эмоций тоже не вызывает. Немного не достает мультплеера, зато искусственный интеллект довольно ловко управляет вражескими войсками, так что играть не скучно.

Короче говоря, Легион — это не слишком глубокая, но все-таки достаточно терпимая игра, предназначенная для новичков жанра TBS.

Андрей Гайдут





**Название:** Syberia  
**Разработчик:** Microids  
**Издатель:** Microids

**Жанр:** квест

**Системные требования (норм.):** P3-500, 128 Mб RAM, 32 Mб 3D-card



# Сибирские пельмени. Пачка первая

**Валадилен,**  
селение  
во французских Альпах

## Отель

Со стенда объявлений (справа) снимите приколотую к нему брошюру о фабрике Voralberg Manufacturing. Далее попробуйте взять чемодан, на что Кейт ответит, что не собирается больше таскать такую тяжесть.

Теперь подойдите к гостиничной стойке и возьмите с нее ключ. Заведите с его помощью автоматон со звонком. Нажмите на красную кнопку возле звонка. Поговорите с появившимся хозяином отеля о Кате и Миссии. В вашем номере (туда вас проведет хозяин) возьмите факс, присланный мистером Марсоном, боссом Кейт. Позвоните в американский офис Марсона (в телефонной книге сотового Кейт есть словечко OFFICE — выберите его с помощью кнопок «вверх/вниз» на телефоне и нажмите SEND).

Спускайтесь вниз, к хозяину отеля. Возьмите четыре шестеренки, валяющиеся там, где сидел Момо (две из них на столе, две — на полу рядом). Подойдите к хозяину отеля и поговорите с ним о Миссии. Возьмите у него второй факс, присланный Марсоном. Выходите из отеля и двигайтесь налево (относительно вас, а не Кейт).

## Город

Проходите мимо пекаря (с ним можно поговорить), двигаясь все в том же направлении, пока не увидите дом со скамейкой, на которой будет лежать газета. Можете взять ее. Подойдите к двери слева от скамейки, там вы увидите очередную автоматон. Дерните за рычаг, расположенный на его туловище, — он опустит голову; вложите второй факс ему в руку и дерните за плечевой рычаг.

Входите внутрь, двигайтесь вниз/вправо и заходите в дверь рядом с вами. Когда нотариус пригласит вас присесть, садитесь на стул. Поговорите с

нотариусом о Миссии. После разговора и чтения письма покиньте офис и возле вешалки, которая стоит у двери, ведущей из здания, возьмите ключ. Выходите на улицу и идите направо до тех пор, пока Кейт не позвонит ее парень Дэн.

Щелкните на воротах в правой стене, вложите ключ в руки верхнего автомата, заведите нижний ключ и дерните за рычаг. Входите. Добро пожаловать на фабрику Воралбергов.

Кейт стоит у фонтана, на дорожке, рядом с которой еще четыре дороги. Идите по дальней дорожке — она приведет вас к особняку. Обойдите его справа мимо автоматической лестницы, пока не встретите садовницу (разговор с ней необязателен).

Идите налево, входите во врата, найдите там небольшой фонтанчик (это несложно — большой лабиринт закрыт). Возьмите из фонтанчика ключ и возвращайтесь к автоматон-лестнице. С помощью ключа заведите лестницу и лезьте

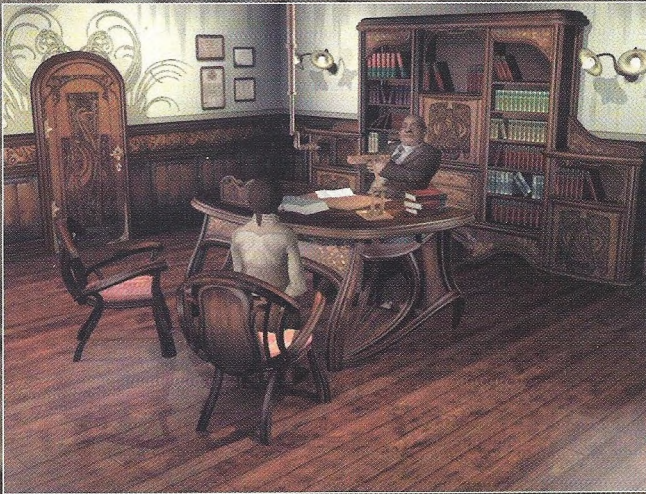
по ней наверх. Идите налево, поднимите крышку старой пары и возьмите оттуда флакон чернил и дневник Анны.

Возвращайтесь к окну и еще правее, к дальней стене чердака. В этом закуточке нащупайте рядом с лампочкой выключатель и зажгите свет. Появится Момо. Поговорите с ним. Он желает рисунок мамонта, «как у Ганса», и дает Кейт лист бумаги и карандаш. Идите в закуток, где включен свет, и «срисуйте» мамонта с выдолбленного на деревянной балке рисунка Ганса (просто используя бумагу с карандашом на гравировке). Возвращайтесь к Момо и отдайте ему картинку. Он ответит, что покажет секретное место, и скроется в окне. Следуйте за ним. Маршрут: к центральному фонтану, по первой дорожке к выходу из фабрики и в направлении дома нотариуса (даже чуть дальше).

Щелкните на Момо, и он откроет решетку, ведущую в парк с речкой. Следуйте за







мальчиком (все время прямо, чуть дальше дырявой лодки), пока не увидите его сидящим на камне. Идите направо, к дамбе, попробуйте повернуть рычаг. Безрезультатно. Возвращайтесь к Момо и попросите о помощи. «Сильный Момо» возьмется за задание настолько рьяно, что сломает деревянный рычаг. Возьмите обломок и идите к лодке. С помощью этой деревяшки подтяните весло поближе к берегу. Снова отправляйтесь к Момо за помощью. Он возьмет весло и вернется к большому камню. Попросите его помочь еще раз, после чего мальчик откроет дамбу и уйдет.

Отправляйтесь вновь к большому камню и двигайтесь «вглубь» экрана. Войдите в пещеру и идите вперед, пока не увидите куклу-мамонта. Возьмите ее. Возвращайтесь к центральному фонтану фабрики. Идите по третьей дорожке (влево вверх), пока не увидите огромную цилиндрическую болванку, стоящую на некоей платформе. Дерните за маленький рычаг, что на желез-

ной колонне (правее от платформы). Здоровенная железная клешня схватит болванку и уедет с ней куда-то внутрь фабрики. Возвращайтесь к центральному фонтану и идите второй дорожкой (налево). Входите в здание фабрики.

### Фабрика

Идите направо, затем к двери в дальнем углу машинного зала. Заходите в дверь; пройдите вперед, там вы увидите механизм, вырабатывающий энергию для фабрики. Дерните за цепочку слева — колесо-маховик за окном начнет крутиться; дерните за рычаг, чтобы подать электричество в машинный зал. Выходите из этой комнаты и возвращайтесь к исходной точке (входной двери).

Идите налево мимо железной лестницы, и еще раз налево. Здесь вы увидите ту самую болванку, которую захватила с платформы снаружи стальная клешня. Зазвонит телефон, Кейт поговорит с собственной матерью, которая расскажет ей о русском оперном певце Фрэнке Малковиче.



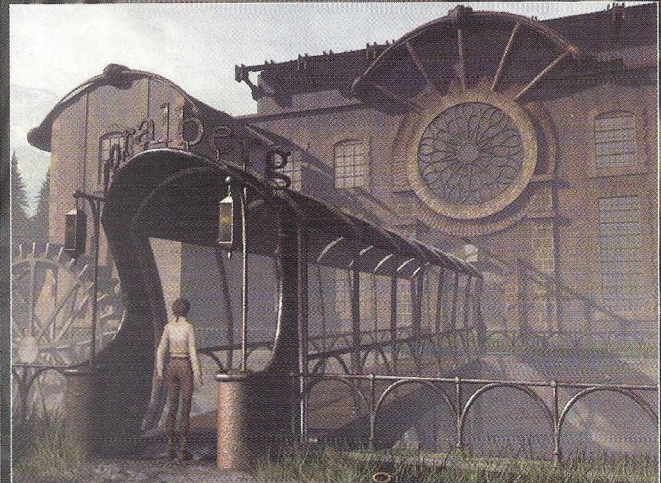
Рядом с болванкой стоит автоматон-погрузчик. Подойдите к нему и включите. Он отвезет болванку в машинный зал. После того как он вернется, зайдите в дверь позади погрузчика. Там, подвешенный под потолок, болтается безногий робот. Зайдите за верстак и дерните рычаг, чтобы опустить робота. Поговорите с безногим Оскаром (инженером поезда) по всем пунктам, после чего он отдаст электронную карту, доверяя Кейт производство новых ног.

Возвращайтесь к исходной точке, затем поднимайтесь по железной лестнице. Зайдите в комнату и идите направо. Одна из книг на книжной полке интерактивна, щелкните на ней — увидите потайную механическую игрушку с фигурками людей. Возьмите музыкальный цилиндр. Можете подойти к столу в той же комнате и обнаружить кучу счетов, схему поезда и переписку Анны с Гансом. Выйдите из комнаты, пройдите немного левее и поднимитесь по лестнице к операционной консоли.

Щелкните по ней. (Здесь желательнее сохраниться, так как, если перепутаете цвет пластины в левом нижнем углу консоли, попадете в безвыходное положение.) Включите рубильник № 3 слева, и лампочка рядом с ним загорится красным. Трижды нажмите на тумблер слева, рядом с пластиной. Цвет пластины должен смениться на грязно-желтый. Воткните электронную карту, полученную от Оскара, в слот посередине консоли и поверните тумблер справа от слота. Если все сделано правильно, вы увидите, как железная конструкция с клювом захватит уже знакомую болванку и подаст на линию производства.

Спускайтесь к исходной точке (входной двери), идите направо и еще раз направо. Увидите готовые ноги. Возьмите их и отдайте Оскару. Выходите с территории фабрики на дорогу (мимо центрального фонтана и по первой дорожке). Двигайтесь вправо, мимо отеля, пока не увидите церковь.

(продолжение следует)





**Название:** Бесконечная история: в поисках волшебного амулета

**Разработчик:** Attaction

**Издатель:** Акелла

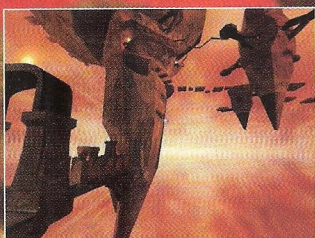
**Распространитель в Украине:** Мультитрейд

**Жанр:** квест

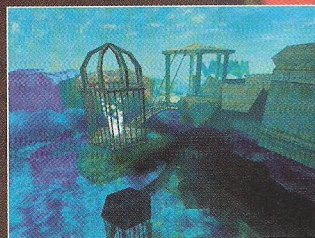
**Системные требования:** PII-450, 128 Mб RAM, 32 Mб video



# И вечный поиск...

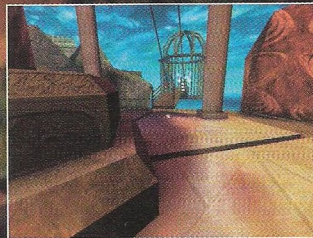


**Я** познакомился с фильмом «Бесконечная история» давненько. Тогда еще по телевизору на некоторых каналах крутили то ли экранки, то ли просто плохие копии. А дяденьки с зажатыми прищепкой носами пытались донести до масс содержание голливудских шедевров. «Бесконечная история» была увлекательной сказкой, но в моих воспоминаниях о ней почему-то всегда оставалась какая-то тревога. Герой там все время тонет в каких-то болотах, а природа была слишком мертвой. Теперь, познакомившись с игрой, сюжет которой частично переплетается с сюжетом



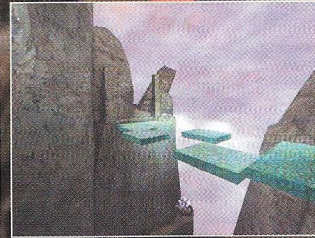
фильма и тоже базируется на одноименной книге Михаеля Энде, я наконец-то постиг подоплеку происшедшего на экране. Оказывается, есть такой мир — Фантазия. Но у него возникла проблема — темное Ничто сперло магический амулет Аурин. После чего мир стал рушиться, природа гибнуть, как после обильного кислотного дождя вперемешку с атомными ударами. Ничто надо остановить — в противном случае одним фэнтезийным миром станет меньше...

Вот тут-то в Храме Тысячи Дверей в борьбу вступает главный герой, который должен все исправить и доставить амулет императрице.



Зовут героя Атрей (как в книге и фильме). Игра идет от первого лица, надо пробираться по территории шести больших миров, собирая понемногу заветный амулет. По словам руководителя компании-девелопера, игра — это «run and jump adventure». То есть к классическим заданиям квеста — головоломкам на логику — добавятся элементы платформера. Много будет «найди и принеси» и «нажми нужный рычажок».

Интересно, что насилия постарались по возможности избежать. Бензопила для разделения вражеских туш в инвентори вообще не появляется. Да и самих врагов в чистом виде практически не встреча-



ется. «Главный враг игрока — это собственный страх или недостаток уверенности в себе», — говорит один из авторов. Удалось сохранить ощущение из фильма: мир, который теряет свою красоту, и постоянное сочетание прекрасного и смертельного. Здесь на помощь приходит графика. Создатели хорошо потрудились над фантастическими мирами. Но на этом они совсем не останавливаются — на подходе вторая часть «Бесконечной истории». А потом еще и завершающая, третья. Так что спасайте амулет и ждите новых, не менее красочных приключений.

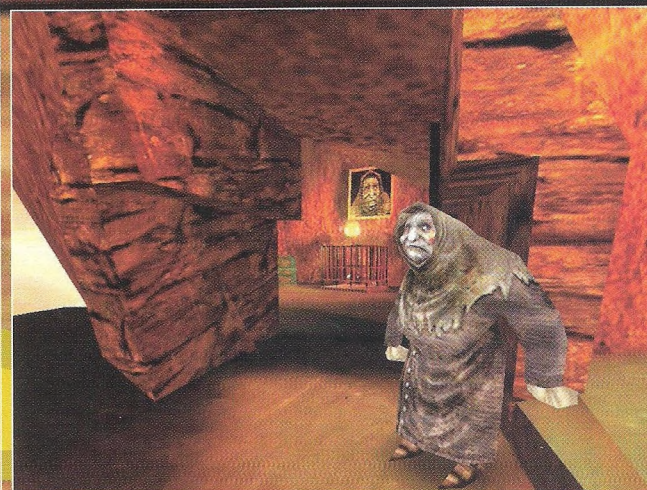
**Егор Редькин**

**Эта игра — приз от журнала «ШПИЛЬ!» и компании «Мультитрейд» в акции «Шпильная статья!»**

**Условия акции:**  
**Хватит восхищаться издали!**  
**Стань соавтором журнала!**

Пришли в редакцию **СВОЮ статью** на игровую тематику. Лучшая из них, по мнению редакции, будет опубликована в ближайшем номере. Мало того: все статьи, присланные на конкурс, оцениваются читателями по 10-балльной системе.

**Автор статьи**, набравшая максимальное количество баллов, **получает БОЛЬШОЙ приз**. А все, кто их оценивал, участвует в розыгрыше **призов — дисков от «Мультитрейд»**.





**Название:** Crazy Taxi  
**Разработчик:** SEGA / Strangelite  
**Издатель:** Empire Interactive  
**Жанр:** 3D arcade racing  
**Системные требования (минимальные):** P2-450, 64 Мб, 3D acc.  
**Системные требования (рекомендуемые):** P3-800, 128 Мб, 3D acc.

**Оценка:** 9  
**Графика:** 8  
**Звук:** 8  
**Геймплей:** 10  
**Управление:** 11

# Уа, уа, уа, уа, УА!



**«Crazy Taxi»** — из числа приставочных игр, которые обязательно должны были выйти для персонального компьютера. В свое время геймеры ради нее только покупали покойную ныне Dreamcast. Сумасшедший драйвинг в сочетании с прекрасной (на тот момент) графикой и забойным саундтреком от ребят из «Offspring» — вот что такое крейзанутое такси. Немногом позже вышла вторая часть и тоже завоевала популярность в широких игровых кругах. И уже совсем скоро на мастдайнм Xbox выйдет «Crazy Taxi 3».

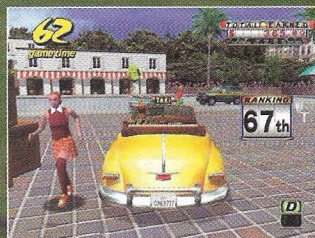
Однако сегодня речь пойдет о вещах, более близких нам. (Нет, не обообщайтесь — о том, о чем вы подумали, мы будем говорить не здесь и не сейчас ☺. Сумасшедшие таксисты, а также их не менее чокнутые пассажиры — теперь и на PC. Будем вскрывать! Первое, что бросается в глаза, — системные требования. На допотопном втором пне (извините, если задел кого-то) драндулеты гоняют, показывая вполне приемлемую скорость. Объясняется это в первую очередь тем, что разработчики решили не прилагать лишних усилий к улучшению качества графики. Единственным (правда, неоспори-



мым) достоинством PC-версии, по сравнению с дримкастовской, является возможность запуска игры не только в 640 x 480 x 16, но и в 1280 x 960 x 32. Однако и это графику особо не красит. Зато все быстро и весело!

Выбирая один из трех доступных игровых режимов, вы носитесь как угорелый по уровням, сражаясь со временем и стараясь захватить как можно больше граждан, спешащих по своим делам. За каждого оставшегося довольным клиента вам причитается несколько дополнительных секунд. Это в режиме «аркада». В противоположной ему «работе» вашей целью является развозка как можно большего количества горожан по любимому всеми Сан-Франциско за определенное время (3, 5 или 10 минут). И, наконец, последний режим — «Crazy Box». Это уже для извращенцев, получающих удовольствие от полетов метров эдак на сто пятьдесят, без проблем исполняющих любые комбы и способных, обходя любые препятствия, привезти пассажира к чекпойнту.

Законы физики в игре отсутствуют как таковые — валим по встречной, врезаемся по пути во всевозможные транспортные средства, и остаемся



при этом целыми и невредимыми, лишь изредка переворачиваясь. Люди же, которых угораздило угодить в ваше такси, даже и не думают сопротивляться такому обращению с их нежными персонами. Наоборот — каждый из выкрутасов водилы они приветствуют радостными возгласами, иногда, правда, перерастающими в крики ужаса.

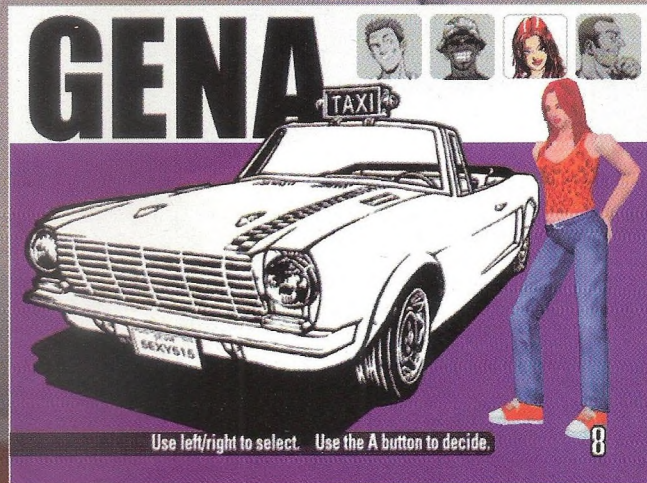
К сожалению, Оффспрингом в игре и не пахнет. Скорее всего, во время разработки у SEGA закончилась лицензия на музыку прославленных панков. Непривычно как-то слышать вместо них каких-то задрипанных американских самюучек.



Еще одним элементом, указывающим на приставочное происхождение игры, является отсутствие мультиплеера. Не прибавляет оптимизма и камера. А вот управление, оказавшееся намного удобней консольного, порадовало.

Короче говоря, как и в большинстве случаев, портированная с приставки на компьютер игра оказалась хуже оригинала. Я бы не придирился так сильно, если бы не знал, насколько хорошо была она на Dreamcast. А так «Crazy Taxi» превратился всего лишь в еще один, пусть и довольно веселый, способ убить время.

Андрей Гайдут



Use left/right to select. Use the A button to decide.

8



**Название:** Delta Force: Task Force Dagger**Разработчик:** Zombie Studios**Издатель:** NovaLogic**Жанр** игры: FPS**Системные требования (минимальные):**

P2-400, 64 Mб RAM, 16 Mб 3D-card

**Системные требования (рекомендуемые):**

P3-500, 128 Mб RAM, 32 Mб 3D-card

**Оценка:****Графика:****Звук:****Геймплей:****Управление:**8  
8  
8  
8  
8  
8

# Спецназ Vs. Ai

«Морские котики», «Зеленые береты», «Чип и Дейл спешат на помощь»... — продолжите логический ряд. Подумали? Правильно: «Delta Force», еще одно элитное подразделение бесстрашной американской армии, выполняющее специальные задачи. Кому же еще постоять за честь страны, если не этим отважным парням? Благодаря стараниям ребят из Zombie Studios мы можем почувствовать себя в шкуре борцов с мировым беспределом. На этот раз уже в четвертой части игры, носящей гордое название **Delta Force: Task Force Dagger**.

В свете последних событий в мире выбор места для проведения боевых действий не кажется таким уж странным. Афганистан, страна черных тюльпанов, душманов, моджахедов и прочих бен ладенов. Радостная новость (коих, спешу вам сообщить, в игре не так уж и много): теперь вы можете играть не только за спецназовцев из незабвен-

ного Delta Force, но и за солдат других десяти спецподразделений. В числе последних уже упоминавшиеся «Зеленые береты» и «Морские котики». Задания во всех двадцати пяти миссиях отличаются завидным разнообразием: то конвой вражеский на границе с Пакистаном уничтожить, то прикрыть с воздуха коллегу, пока тот сует страх и смятение в рядах противника. Причем пилоты вертолета, с которого придется вести огонь, совершают такие маневры, что существует вполне серьезный риск получить острую форму морской болезни.

Сначала все идет вроде как ничего. Но, пройдя несколько миссий, вы начинаете замечать какую-то беззащитность вашего соперника. Складывается впечатление, что в террористы берут только тугих на ухо подслеповатых старцев с явно выраженными патологиями опорно-двигательного аппарата. Да еще и имеющих



странную склонность умирать от пулевого ранения в палец.

Зато спецназ на высоте! Высаживаемся на вертушке прямо под носом у ничего не подозревающих афганцев, выпрыгиваем веселой гурьбой и делаем из них винегрет. Неприятель даже пикнуть не успевает. А если кто и решается отстреливаться, то попадает с вероятностью один к десяти. Вот такие пироги.

Графическое оформление игры не далеко ушло от искусственного интеллекта. Видать, разработчикам религия не позволяет использовать вместо текстур трехмерные объекты. Оружие в руках игрока выглядит убого; здания, хоть и сделаны еще более или

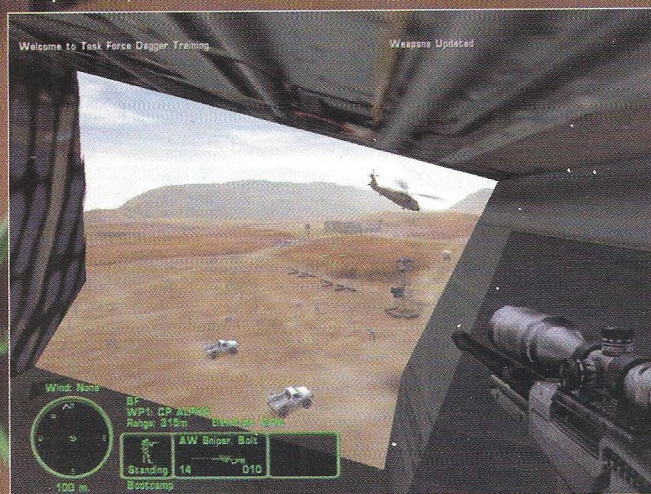


менее хорошо, удручающе одинаковы и абсолютно пусты. Наверное, моджахеды в домах не живут. Им, поди, пещеры подавай.

Зато можно воспользоваться данными воздушной разведки. Для этой цели используется одиноко бороздящий афганские небеса беспилотный самолет-шпион. Правда, он не всегда помогает, но это уже совсем другая история...

Короче говоря, вполне можно продолжать играть в «Land Warrior» двухлетней давности и по-прежнему ожидать «Delta Force: Black Hawk Down» в надежде, что к ее разработке создатели подойдут с большей ответственностью.

Андрей Гайдут





**Название:** Ploing 2: Месть навигатора  
**Разработчики:** Remi Valantin, Jong Henseler  
**Распространитель в Украине:** Мультитрейд  
**Жанр:** аркада  
**Системные требования:** PII-300, 32 МБ RAM



# Я буду мстить, и мстя моя страшна

**Ч**естно говоря, в мире существует множество клонов как «Арканоида», так и пинбола. Уж больно удачные с игровой точки зрения идеи были заложены в эти продукты. Но два уважаемых дядьки, которых я уже помянул в графе «разработчики», решили преодолеть стереотипы. Они не стали тупо копировать классику, а решили кое-что из «Арканоида» соединить с пинбольными примочками, добавив к тому же немного головоломок. В результате получилась приличная аркада без претензий на хитовость, но при этом способная увлечь на несколько часов подряд.

К игре даже придумали сценарий. Правда, когда он там используется, я, честно говоря, не заметил. Но идея такая: вы — Питер Пайлот (загадочная и оригинальная фамилия ©), штурман межзвездного корабля. Главная ваша проблема — поиск топлива для звездолета. Это реализуется в стандартной для аркад форме: игрок попадает на уровень, на-

ходясь на небольшой платформе, таком себе ковче-самолете. На небольшом поле расположены кирпичики, кубики и другие интересные устройства. Вступить с ними во взаимодействие можно посредством небольшой кометы, которую надо толкать все той же платформой. На разных уровнях — различные кометы. Они могут быть большими и красными, а могут — маленькими и синенькими. Двигаются они иногда абсолютно непредсказуемо, особенно в пинбол-ориентированных уровнях. Кроме того, по кирпичикам можно стрелять, но это в случае, если удалось добыть пушку. На каждом уровне свой лимит времени и количество очков, которые следует набрать. Не успел — милости просим опять в начало уровня (а перед этим ваш корабль совершает взлет и показательное падение поблизости). Другой, еще более обидный финал — вы набрали необходимое количество очков, но не успели забраться в корабль. Тогда он улетит без



вас; а результат будет все тем же — уровень провален.

Задания по ходу встречаются разные — не только на быстроту и сноровку, но и на логику. Сложности добавляют полоски на поверхности игрового поля — они приближают комету к красному лазеру. Когда комета попадает в эту зону, игрок лишается одной жизни.

Семь-восемь уровней составляют галактику. Всего в игре пятьдесят уровней и семь галактик — так что раз-

нообразных заданий хватает. Немного обидно, что в следующую галактику не пускают, пока не будут выполнены все задания предыдущей. Зато это дает возможность отточить мастерство и, помучавшись с первой галактикой, спокойно проходить дальше.

Да, я так и не понял, при чем тут «месть»? По ходу игры герой вроде никому неприятностей не доставляет — знай себе кирпичики долбит.

**Федот Аркадный**



**Эта игра — приз от журнала «ШПИЛЬ!» и компании «Мультитрейд» в акции «Шпильная статья!»**

**Условия акции:**  
**Хватит восхищаться издателями!**  
**Стань соавтором журнала!**

Пришли в редакцию **СВОЮ статью** на игровую тематику. Лучшая из них, по мнению редакции, будет опубликована в ближайшем номере.

Мало того: все статьи, присланные на конкурс, оцениваются читателями по 10-бальной системе.

**Автор статьи**, набравшая максимальное количество баллов, **получает БОЛЬШОЙ приз**. А все, кто их оценивал, участвует в розыгрыше призов — дисков от «Мультитрейд».



Название: F1 2002

Разработчик: EA Sports

Издатель: EA

Жанр: racing sim

Системные требования (норм.):

P3-800, 128 Мб RAM, 32 Мб 3D-card

Оценка:

10

Графика:

10

Звук:

10

Геймплей:

9

Управление:

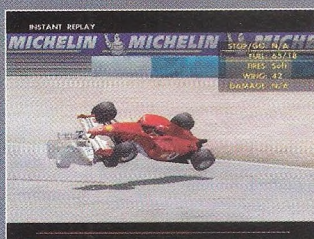
10



# Формула скорости

Интересно, с чем у вас ассоциируется сочетание «F1»? Если на ум приходит только вспомогательная клавиша в верхнем левом углу клавиатуры — то, наверное, нелишним будет на время оторваться от компьютера, пойти подышать свежим воздухом, навестить бабушку, а потом включить телевизор и на каком-нибудь спортканале узнать, что существует (и даже очень популярна во всем мире) такая вещь как «Формула 1»...

Но я все же уверен, что людей, ничего не знающих о F1, очень мало, поэтому начну знакомить вас со своим мнением относительно новой игры от гиганта всяких авто-мото-спорт-симвов — компании EA. Обычно выход подобных игр пытаются приурочить ко всякого рода чемпионатам. Это, видимо, вызвано тем, что в такое время народ испытывает особый интерес к подобным действиям и пытается быть воз-



можно ближе к кумирам. Ну, а можно ли быть ближе, чем оказавшись в шкуре Михаэля Шумахера или Дэвида Култхарда и разбив за казенный счет болид, стоящий столько денег, что на них можно купить весь запас соевых крекеров в Украине?

Короче, такие игры существуют уже давно, и главной целью их разработчиков является, конечно же, постоянное совершенствование и максимальное приближение к реальным гонкам. Новая игра F1 2002 — это, образно выражаясь, следующее воплощение особого вышедшего не так давно «F1 2001». Он заметно подкачал мышцы, вывел юношеские



прыщи и стал носить модные кроссы, вызывая тихую зависть конкурентов. То есть прогресс и динамика в игре присутствуют, но на некоторых моментах все же стоит остановиться.

Во-первых, на том, что привлекало тысячи поклонников, — на солидном наборе данных о реальных соревнованиях (фото команд и их лидеров, статистика успехов, техническая информация, которая не только имеет место быть, но и, кроме того, растолстела и обзавелась еще более удобным интерфейсом для ознакомления и выбора). Теперь особо придирчивые фанаты гонок смогут увидеть на экране, видимо, только им понят-



ную инфу о технических новшествах и особенностях строения интересующего их автомобиля, представленную в виде документации, а то и вообще каких-то странных графиков. Плюс к этому — разродилась и система настроек, в которой ввели столько разнообразнейших опций, что после их вкл/выкл чувствуешь себя так, словно только что окончил курсы операторов всяческих рычагов.

С чего же начинается гонка? Лично для меня она начинается, когда я вижу реальные данные о рекордах известных пилотов болидов. Тут-то и появляется какой-то бес скорости, и ты — уже ничего, кроме руля







и трассы перед собой, не видя — пытаешься во что бы то ни стало быть первым.

Кстати, о трассе — какой же она является нам в «F1 2002»? В принципе, ничего необыкновенного с ней не случилось, не появились виселицы вокруг дороги и не встречаются надписи влюбленного фанатика типа «Вика, я тебя люблю!», исполненные желтой краской.



В свой актив новая версия гонок безусловно может записать улучшенный внешний вид болидов (они, благодаря увели-



чению количества полигонов, смотрятся еще круче и мощнее). Что же касается все той же дороги, то тут есть как приятные моменты, так и недоработки. К первым относятся более тщательная проработка внешнего вида покрытия, а также поднятие уровня жизни среди зрителей, улучшение их визуального восприятия игроком. В числе же недоработок — нежелание разработчиков уделить достаточное внимание трудягам-механикам, которые все еще выглядят полуроботами. Кроме того, непонятно почему, но на больших экранах, где обычно показывают гонку под разными углами, теперь крутится какая-то непонятная шняга — даже если бы они мультимедийный «Кот-Пес» туда втиснули, и то толку было бы больше. При своих дефектах осталась



и реализация погодных явлений во время гонки. Например, во время дождя — хоть и льет как из ведра — на трассе, как после недельной засухи. И тем более странными выглядят мокрые следы, оставленные умиравшими болидами, — откуда, спрашивается, сие явление? Не наилучшим образом представлено и влияние тумана на видимость дороги...

Ну, немножко пожурил игру, теперь опять можно хвалить. EA Sports снова сделала гонку, в которой отлично реализована физическая модель. А поэтому управление автомобилем на таких больших скоростях требует максимальной сосредоточенности; влияние даже легкого поворота руля или перехода на низшую передачу незамедлительно отразится на поведении машины. Хотя реа-



лизацию поездок со значительными повреждениями все же стоило проработать более тщательно. Но в общем все вполне рульно, хоть иногда, грешным делом, и задумываешься о GP4...

Вообще, игра вышла по-прежнему добротной, и хоть мне больше по душе погонять по косогорам на здоровенном джипе и позалепывать грязью прохожих, но все же, если сталкиваешься с качественной игрой, волей-неволей втягиваешься. Кроме того, я всегда любил пользоваться повторами лучших своих заездов, а эта функция здесь работает опять-таки отлично. Хорошо, знаете ли, заняв первое место в заезде, сидеть потом и смотреть: ах, как все-таки профессионально ездит этот пилот...

Юрий Гладкий

# Internet

## ЦІНИ ЗНИЖЕНО!



• ПІДКЛЮЧЕННЯ - 1 грн.

• DIAL UP - 2,4 грн./годину

• ДОСТУП до Інтернет по виділеному каналу зв'язку зі швидкістю 128 К - 75 грн./добу, БЕЗ ОБМЕЖЕНЬ!

• ДОСТУП до Інтернет по виділеному каналу зв'язку зі швидкістю ДО 8 М - 6 грн./добу, БЕЗ ОПЛАТИ УКРАЇНСЬКОГО ТРАФІКУ!



Всі ціни вказані з ПДВ

**ІНТЕРНЕТ З ПЕРШИХ РУК!**



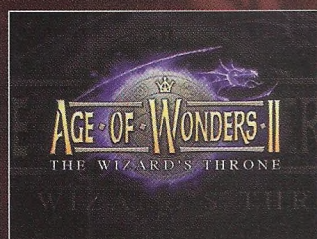
м. Київ, вул. Червоноармійська, 55  
Тел./факс: /044/ 205 44 55



**Название:** Age of Wonders II: The Wizard's Throne**Разработчик:** Triumph Studios**Издатель:** Gathering of Developers**Жанр:** Strategy**Системные требования:** P2 400, 128 Мб, 3D-видеокарта с 16 Мб**Оценка:** 11**Графика:** 10**Звук:** 11**Геймплей:** 11**Управление:** 10

# Верхом на скелетах, в кольчугу одетых

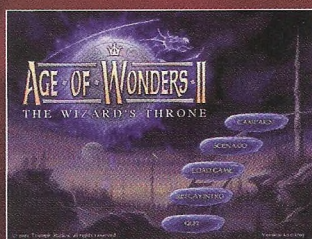
**В** одной семье умных и расчетливых родителей родилось как-то трое сыновей. Старшего назвали «Disciples 2», и вышел он на редкость красивым. Но, так как в деревне его практически только за красоту и любили, он, не выдержав такого расклада, в скором времени запил... — и люди о старшеньком потихоньку начали забывать. Средний брат именовался «Heroes of Might & Magic IV» и был очень умным, в разговорах интересным, да и внешностью тоже отличался миловидною. Вот только, повзрослев, принялся он что-то новое людям предлагать, тормозить устоявшийся быт, начисто забыв о традициях предков. В принципе, люди так чтоб очень уж против не были, но все же некоторые к такому рвению отнеслись с опаской. Ну и наконец, младшего брата называли «Age of Wonders II» — и получился он,



как говорится, просто своим парнем...

Так вот, сегодня речь пойдет об игре, пополнившей ряд геймов, среди которых существует очень большая конкуренция, так как игроки в пошаговые стратегии очень придирчивые и строгие люди (пока не играют). Но, думаю, *Age of Wonders II: The Wizard's Throne* вполне достойна того, чтобы выдрать у вас их дней на активную борьбу со злом.

Как говорят бабушки, торгующие пирожками в переходе метро «Шулявская», «для начала следует взглянуть на внешний вид продукта». Поэтому послушаем мудрых людей и обратим взоры к игровой граф-



ке. Вообще, на какого-то невиданного доселе графического монстра не рассчитывайте. Те, кто еще не видел «The Wizard's Throne», пусть вспомнят графику в SOFII. Вспомнили? Молодцы, полезно тренировать память, вот только графика в AWII напоминает картинку из первой части, только значительно улучшенную. Оно и понятно — все-таки использовался новый движок. Посему все игровые территории, как то: усеянные лесами местности, покрытые мелкими домишками поселения мирян, эльфийские «парки», пустыни и ка-ньоны — смотрятся очень живо-венько. Кстати, спецэффектов в AWII тоже прибыло. Возь-



мем, к примеру, хотя бы явления игрока народу, проходящие под аккомпанемент грома и молний и сопровождаемые яркими вспышками. Тут уж действительно чувствуешь себя всемогущим и потираешь руки в предчувствии того, что теперь можно сделать с напуганными жителями.

Нельзя обойти вниманием и возведение городов, которые из маленьких хилых деревушек превратились в настоящие центры науки и магии и растягиваются теперь по всей ширине карты. И мало того что растягиваются — их архитектура при этом принимает настолько необычные формы, что сомневаться в том, что ты возводишь







именно фэнтезийный замок, не приходится. Понятное дело, что ограничиться замком со стенами не получится — тогда ведь блестящей карьеры не видать, поэтому, будьте добры, поработайте над образованием, силой, верой и прочими полезными для ваших подопечных штуками. Благо, арсенал доступных строений далеко не маленький.

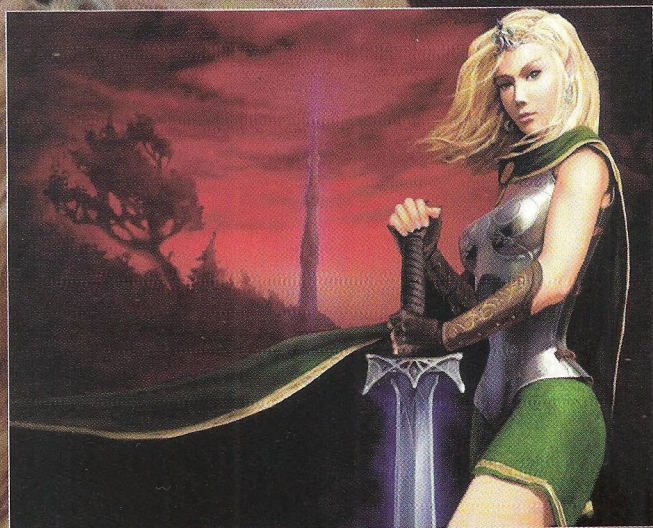


Кстати о птичках. Точнее, об управляемых и угнетаемых вами жителях некогда мирного поселения. Как и полагается в культурном обществе, продолжения должны быть обновленными, улучшенными и, по мере возможностей, не похожими на предыдущий вариант. В принципе, в AWII это получилось: набор жителей расширили,

морды им подмарфетили — и вот уже перед вами достойная армия. Тут вам и соответствующие уже сложившемуся игровому образу дварфы с секирами, и странные фростлинги в шапках-невидимках, и другие колоритные персонажи двенадцати доступных на выбор рас. Кстати, колоритность особенно проявляется у юнитов героического направ-



лениях — у Лордов, которые теперь настолько четко обработаны графически, что не только прекрасно видно, на чем именно они ездят (на скелетах ли, вепрях, собаках или волках), но и то, как при езде развевается на ветру их плащ, и даже то, как у скотинки из-под ног вырываются камушки. Красиво... Нельзя, правда, забы-



вать и о носителях силы, т. е. рыцарях и солдатах, которые теперь настолько щедро обвешаны оружием и приукрашены броней, что принять их за мирное население ну никак не получается. А когда дело доходит до боя, вообще душа радуется: солдаты рубят противников, экран, соответственно, заливают красными пятнами, и только камера, вдруг возманившая себя Спилбергом, а посему подлетающая с наиболее интересных (с ее точки зрения) углов, иногда раздражает.

Что касаясь собственно игрового процесса, то туда в полном соответствии с последней модой включены РПГ-элементы: это и начинка заправилы вашего королевства, и атрибуты обычных юнитов. Понятное дело, что, поскольку параметры у главного героя исключительно индивидуальные, то и жизнь у него поинтереснее будет. Да и замочить его теперь дело далеко не легкое — для этого придется не только лидера схоронить, но

еще и взять город с Wizard's Tower, которая даже сама по себе отнюдь не беззащитна.

Приятных слов заслуживает и музыкальное сопровождение — выдержанное, в основном, в похоронно-боевых тонах, но как нельзя кстати подходящее под игровые события — желание в очередной раз услышать победный клич очень эффективно побуждает к расширению игровой территории, да и траурный мотив тоже чем-то хорош...

В принципе, о таких играх говорят или много, выпуская целые тома инструкций по наиболее рациональному развитию королевства, или (как это решил сделать я) коротко и ясно, давая возможность взвесить, созрели вы для покупки «Age of Wonders II: The Wizard's Throne» или еще не созрели, но уже готовитесь. Короче, вот такой расклад, и если не обращать большого внимания на налицующие в игре глюки, так как патча еще и в помине нет, то в общем советую.

Юрий Гладкий





**Название:** Zanzarah: the Hidden Portal  
**Разработчик:** Funatics Development  
**Издатель:** THQ  
**Жанр:** action/adventure/RPG  
**Системные требования (норм.):** P3-600, 128 Mб RAM, 32 Mб 3D-Card

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

# Вышла фея из тумана...

**Н**у вот, господа разработчики игр и за фей взяли. Мы вообще привыкли, что феи — это такие маленькие летающие дамочки, которые могут разные необычные штуки вытворять. Например, фея — подруга Питера Пена — умела распылять волшебный порошок; фея, крестная Золушки, тыкву в карету на раз-два передельвала; а у американских детей вообще есть фея-дантист, которой надо на ночь оставлять выпавший молочный зуб — и будет тебе за это счастье... Короче, дурят детей в Америке по-черному, поэтому, возмущавшись, решили ребята из Funatics Development рассказать и показать на деле, что эти феи собою представляют, и доказать, что на самом деле никакие зубы им не нужны...

Значит, есть у нас главный герой — пардон, героиня — по имени Эми. В общем, эта девушка жила себе и училась в привилегированной лондонской школе, была воплощени-



ем света и тепла, читала добрые книжки, чистила на ночь зубы и старалась помочь как можно большему числу нуждающихся. И, как часто бывает, за это и поплатилась, вследствие чего попала в странный сказочный мир под названием Занзара. Кстати, мир этот, я уверен, сразу вызовет восхищение даже у заядлых хог-геймеров, так как то графическое великолепие и буйство красок, которое обрушивается на игрока после сказания о дождливой черно-белой мрачной жизни в Лондоне произвольно заставляет поставить отметку «отлично» в графе «игровая красотища». Те места, по которым пришлось устроить марш-бросок юному борцу за пищу без консервантов, пора-



жали яркостью и живописностью. Луга с цветами, леса с деревьями, болота с мрачноватой жижей, висячие замки с причудливыми лестницами и другие визуально воспринимаемые вещи безусловно подкидывают в актив игры немало дополнительных очков. А анимация магических сражений фей и поведение самой Эми в погоне за «мелкотой» и «крупнячком» является еще одним доказательством того, что парни из Funatics Development во время работы над игрой явно не просиживали штаны в пабе за разговорами о вредности приготовления сырых яиц в микроволновке. Но о феях я еще вам вроде не говорил...

Так вот, в такой милой и красивой Занзаре дела идут



далеко не лучшим образом. Конечно, здесь нет лондонских наркоманов, смога, транспортных пробок и тренировок с квартирными владельцами, зато налицо проблемы с Темными Эльфами, которые, подчиняясь вечному стремлению к абсолютной власти, такое что-то учудили, от чего мирные существа, ранее не проявляющие никаких признаков агрессивности, как с цепи сорвались и стали нападать на жителей этого мира. Вообще, можно было бы пройти мимо этой проблемки, да уже не получается, и вы оказываетесь единственной (да простят меня мужики), кто может все вернуть на круги своя. Мало того, вы обнаруживаете помощника, — эдакую фею-недоросля, кото-







рая, правда, всю игру будет стремиться к апгрейду.

В общем, цель игры сводится к отлову восьмидесяти разбежавшихся по норам фей и собиранию их в маленькие сферы. Ловить волшебниц придется, в основном, после того как они же сами на вас и выйдут. Кстати, происходит это очень забавно, так как часто после выпада в вашу сторону фейки ныряют в свои ма-

ведь все феи имеют разные направления стихий. Мало того, у них есть еще и уровни развития. После поражения и посадки феи в сферу уровни эти (якобы для соблюдения игрового баланса) обрезаются — и вы получаете волшебницу, намного хилее той, за которой недавно пришлось побегать. Прокачка же уровней происходит стандартным способом после получения

и атакующей магии одной стихии (каковые наборы, кстати, успешно приобретаются у жадных барыг). Понятное дело, что предусмотрена и мана, от которой напрямую зависит ваша активность в использовании магических приемов. Хотя можно и пострелять, тем более что вместо патронов даже кровушка сгодится — знай себе держишь определенное время кнопку, а потом стреляешь. Главное — не забыть потом, что без крови вообще-то жить нельзя...

Сам же процесс сражения с разными существами сперва может показаться однообразным и очень легким, так как нападать на вас предпочитают, в основном, одиночки, которых пустить в расход — дело плевое. Правда, потом, когда против тебя применяют различные магические приемы и когда тебя начинают щемить в правах, приходится начинать соображать и придумывать тактику, от которой и будет зависеть исход стычки. Именно поэто-

му думаешь, какой именно стихии фею надо применить, чтобы затушить огонь; чем можно разрушить железо или уничтожить лед...

После сражений же полагается подлечиться. Здесь это дело решили просто — надо употреблять репей, кактусы и прочую природную ботву. Кроме того, некоторые феи могут подлечиваться магически — в процессе мочилова. Кстати, интересный момент — убить фею просто невозможно. Вместо того чтобы отдать концы, они мирно кучкуются в ожидании лечебной кормежки. Вот уж действительно *магические* существа.

Короче, странный, милый и необыкновенно затягивающий получился мирок. И хоть не все феи отловлены, хоть квартира в Лондоне уже устала принимать подарки в виде сфер, да и порядок в Занзаре обещает наступить еще не скоро — Эми останавливаться не собирается. Такая уж у нее работа — отлавливать...

Юрий Гладкий

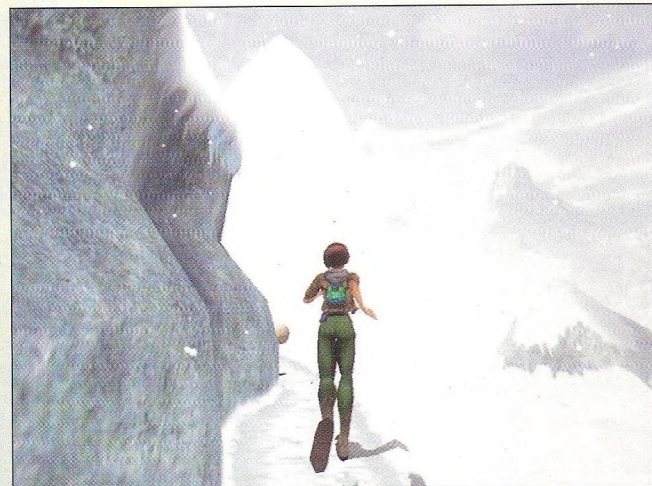


гические обиталища, куда вам тоже придется запихнуться и там изрядно побегать по витиеватым сооружениям. А когда фею все же заваливаешь, она залезает в заранее приготовленную сферу. В таком упакованном виде ее можно будет впоследствии использовать в своих целях —



экспы за заваленного субъекта. Хотя на практике эволюция фей далеко не всегда положительно сказывается на персонаже, так как в этом случае почему-то срабатывает принцип «в одном месте прибыло — в другом убыло».

Кроме того, феи имеют на руках по два набора защитной





**Название:** Operation Flashpoint: Resistance  
**Разработчик:** Bohemia Interactive Studio  
**Издатель:** Codemasters  
**Жанр:** wargame / sim  
**Системные требования:** P3-600, 128 Mb, 3D acc.



# Герой собственного архипелага!!!

## Мертвые идеи, или Сказки дедушки Панаса

— Ты помнишь миссию «Cold War Crisis», внучек?

— Конечно, помню, дедуня!

— Ну так можешь о ней забыть — то, о чем я тебе поведаю, происходило лет эдак за десять до событий, случившихся в «Cold War Crisis». Так вот, была такая — ну очень незабавна — республика Nogoza. Ну, как понимаешь, в ней по воле Всевышнего (с одной стороны, а с другой — по инструкциям руководящей партии) произошел переворот вместе с расколом. И не дужэ гарни коммунисты попросили о помощи дорогого Леонида Ильича. После чего на остров «нескончаемым потоком» хлынули советские войска. Все бы еще ничего, но нет! Возьми и свались на голову краснопогонных чинов мирный житель Виктор Трошка, по совместительству — гроза Красной армии и надежда униженных и оскорб-

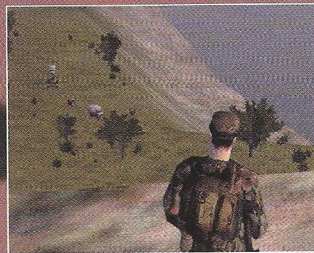


ленных. Одним словом, Робин Гуд в спецназовском обмундировании. О прочих его биографических данных история умалчивает.

## Чихлык Нзвмырущий — первая кровь

**Первая миссия:** найти лагерь партизан. Интересно, если бы вас попросили найти Эйфелеву башню в Париже, вы бы долго ее искали? Так вот, выходим на опушку леса и что? Ты ба! Да вот же он, родимый.

**Миссия вторая:** отбить атаку русских. В начале идет скриптовая вставка. Какой-то красноармеец из кустов родного леса метким выстрелом сни-



мает командира партизан и внезапно пропадает. Тут же возникает вопрос — почему он и вас не снял?

**Миссия номер три.** Великое и могучее сборище партизан; после атаки русских решают обзавестись танками. И в самом деле, так дужэ цікавишэ. Ведь теперь придется постоянно отбивать топливо, запчасти и боеприпасы. Всех, правда, не развлечешь — слишком много народу. Куда больше, чем танков у партизан. Ну, а потом, как и положено, в дело вмешивается старый знакомый — Джеймс Гастовски.

**Миссия номер последняя.** Собирается целая куча партизан, и они торжественно и хо-



ром вышибают советские вооруженные силы с острова. Я не буду расписывать, как именно они это проделали, но не сказать о том, что ни одному из героев и в голову не пришло, что в данной ситуации Советы довольно быстро ушли бы оттуда сами, я просто не могу.

## Теперь в целом об игре

Что касается вооружения, то обновления, как не приискорбно, но есть. Несколько новых стволов: «Узи», G3, FN-FAL. Появились пистолеты, причем в кампании на выбор предлагаются ЧЗ-75 или ПТ образца 1933-го года. Лично







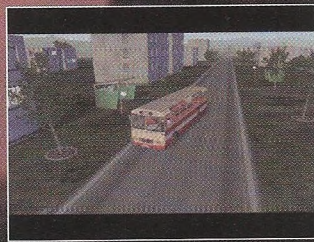
я пока не разобрался, насколько они мне вообще нужны.

Техника. Мотоцикл, полицейский джип, автобус. Ну, и наш герой — ударный вертолет В-80. Если кто не знает, впоследствии он стал называться Ка-50. Ах да, чуть не забыл о нововведении. На задание разрешено брать только то ору-



жие, которое было захвачено раньше. К примеру, если вы не сумели подобрать на поле боя G3, то в вашем арсенале его уже просто никогда не будет. То же самое и с танками. Причем в одной из миссий вас предупреждают сразу: или танк или вам крышка. Но в реале начинаются глюки. Миссия: угнать грузовики с оружием. Угоняем. По ходу дела минирuem отходы,

чтоб красноармейцам хорошо жилось. А вот и глюк. Мой боевой отряд (если это можно назвать отрядом) стырил у Красной армии две фуры. Из одной я взял три фугаса. Два израсходовал на минирование. Как вы думаете, сколько фугасов осталось в моем арсенале? Правильно, один — а фуры-то две?



### Красоты вы мои дивные

Поставив всю графику на максимум (благо, машина позволила), честно говоря, не заметил ничего революционного по сравнению с тем, что было раньше. Конечно, какая-то разница есть, но в целом ничего особенного. За исключением, правда, одной вещи: на хорошем уровне детализации ги-



гагерцовый AMD со вторым GeForce начинает работать примерно так же, как в старых играх работал Селерон от Intel, оснащенный второй TNT. С максимальными визуальными настройками начинаются ужасы. У меня однажды игра вылетела в систему, полностью израсходовав запас вир-

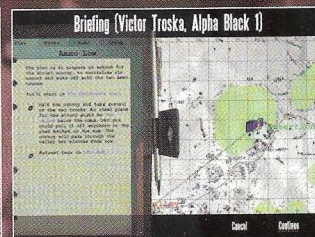


туальной памяти на диске. Двух гигабайт оказалось мало. Вот прожорливая, зараза. Как оказалось, основной расход ресурсов идет на так называемую «детальность происовки ландшафта». Попросту говоря, на земле появляются всякие кочки, пеньки, впадины, веточки и прочая мелочь. Но что самое интересное, это не слишком бросается в глаза и принципиально не влияет на игровой процесс — особенно если воевать приходится на танке (не говоря уже о вертолетах).

### P.S.

Повторюсь: Resistance — все еще OpFlash. Фанатам, невзирая ни на что, рекомендуется. Играть все же интересно, проект оригинальный (хотя уже почти год минул со дня рождения «серии»). Думаю, вам понравится.

Однако, выставляя оценку сценарию, говорю сразу — кристально чистый маразм.



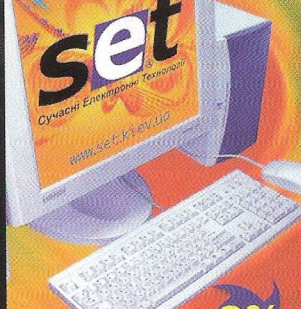
Все запущено куда более серьезно, чем в предыдущих кампаниях. Хотя, может быть, я просто слишком серьезно отношусь к этой жизни?

Sova

Постійна знижка  
школярам та студентам

**КОМП'ЮТЕРИ**  
Комплектуючі  
Мультимедіа  
Периферія  
Телефони

Доставка —  
безкоштовно



У вихідні дні **3%**  
знижка на системні  
блоки

Київ, пр. Науки, 4  
(Московська площа)  
тел. (044) 250-9761  
(багатоканальний)  
e-mail: set@setonline.kiev.ua

Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО



**Название:** Stuntman  
**Платформа:** PlayStation 2  
**Разработчик:** Reflections  
**Издатель:** Infogrames  
**Жанр:** driving



# Внимание! Дубль двадцать восьмой!

**М**ы с вами ведь не сегодня родились и прекрасно знаем, что на самом деле не Пирс Броснан гоняет в красивом Aston Martin по горным дорогам, показывая невероятное мастерство вождения... Есть такая категория специалистов, не заметных для широкого круга зрителей и называемых каскадерами. Именно эти люди, в случае чего, свалятся с обрыва или окажутся в горящем авто. Зато профессия полна адреналина!..

Компания Reflections подарила геймерам шанс почувствовать себя именно этими незаметными — но и незаменимыми одновременно — пареньками в комбинезонах, в самый ответственный момент выгоняющими из-за баранки всяких там Шварценегеров и Гаррисонов Фордов. «Каскадер» — именно так называется эта игра. Но по сюжету это не трюкач широкого профиля, а профессиональный водитель, участвующий в создании голливудских шедевров.

Основа игры — режим карьеры. Вы нанимаетесь на работу в команду по созданию одного из шести фильмов и управляетесь со всеми в Лондон, Бангкок, Швейцарию или Монако. Название и стилистика этих фильмов переключаются с реально существующими. Сами авторы игры говорят, что позаимствовали немного у Джона Ву и Гая Ричи, из «Бондианы» и приключений Индианы Джонса. Роль игрока — сев за баранку, выполнить пару трюков, каждый из которых



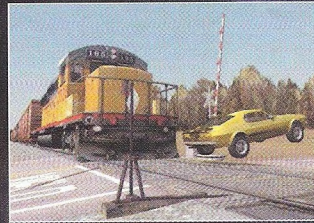
состоит из двадцати-тридцати элементов. Для того чтобы было понятно, какое движение следует сделать в следующий момент, существуют визуальный подсказки (стрелочки). Плюс — хороший режиссер во всю глотку орет что-то вроде «а теперь врежься в этот столб правым бортом!!!».

Естественно, что на съемках всё люди творческие, поэтому о будущих заданиях никто предварительно не информирует — все узнаешь в режиме реального времени. Но ничего, можете не отчаиваться. Поскольку прохождением уровня считается определенный процент правильно выполненных трюков, то каждую трассу среднестатистический геймер скоро будет знать как родную. Еще бы — пока все как надо не сделаешь, на следующий уровень не пойдешь. Но зато по окончании мучений дадут возможность посмотреть часть созданного фильма, причем все трюки на автомобилях, мотоциклах и снегоходах не про-



сто так сделаны, а списаны с вашего же прохождения. Плюс оригинальный саундтрек к каждому фильму.

Ну, и нельзя не вспомнить о физике. Летают авто, как настоящие, в столбы врезаются тоже, при этом от машины может отлететь какая угодно часть. Жаль только, что модели автомобилей — единственная хорошо прорисованная часть графики. Все прочее выглядит не то что бедно, но все же похуже, чем средства пере-



движения героя. А в остальном — ни дать ни взять — самоучитель для начинающих каскадеров!

**Владелец прав категории «В»**  
**Игорь Предко**







**Название:** Men in Black 2: Alien Escape  
**Платформа:** PlayStation 2  
**Разработчик:** Melbourne House  
**Издатель:** Infogrames  
**Жанр:** action

# С Джей и Кей опять все о'кей!



**П**очему все инопланетяне целью нападения выбирают Нью-Йорк? Ответ покрыт мраком тайны...

Инопланетяне — герои игры Men in Black 2: Alien Escape — решили традиций не нарушать. Несмотря на то что «инопланетная тюрьма» упала в океан, все представители внеземных цивилизаций потянулись именно в упомянутый американский городишко. А тут уже агенты Джей и Кей — поджидают...

— И самое главное, что сюжет игры не повторяет сюжет фильма, — с гордостью заявляют создатели. Простите, а о каком сюжете вообще речь? Мне по молодости всегда казалось, что все, связанное с Людьми в черном, целиком и полностью заключается в демонстрации спецэффектов, приправленной небольшой частицей юмора. В игре с юмором особо не разгонишься — тем более что это экшн от третьего лица. Со спецэффектам



вроде вышло получше, но все равно очень далеко от совершенства.

А дело, скорее всего, было так. Выходила вторая часть фильма, и разработчиков усиленно подгоняли. Давайте, мол, ребята, пятилетку за четыре года, а то, если игра выйдет намного позже фильма, кому она уже нужна будет? Детишки, обожравшись попкорна, должны с восхищением посмотреть кино, а потом потянуть папку в магазин — за новой игрушкой.

Вот и получили продукт, который на фильм вроде бы не похож, но на самом деле во многом его копирует, да еще и сделан местами левой ногой.



Особой увлекательности в прохождении уровней нет. Постоянная пальба с использованием до боли знакомых тактических приемов. Соперники — сплошь и рядом герои фильма, но это еще ничего, так оно и должно быть. Они даже довольно сносно анимированы. Но, например, в рамках одного уровня появляется только малое количество видов врагов, а сражаться с одними и теми же — занятие не из самых интересных. Боссы, правда, вносят немного разнообразия, но побеждать их не очень сложно. И подобное длится более двадцати уровней.

Перед началом боя герои экипируются в свое фирмен-

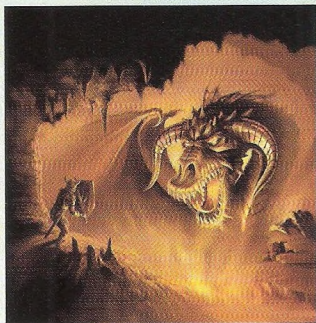


ное черное обмундирование, берут каждый по три боевых ствола. Но тут возникает логичный вопрос: героев двое, а игра для одного. Создатели разрешили этот казус просто — игрок может выбрать, кем из двоих играть. Как говорят люди просвещенные, лучше выбрать Уилла Смита — он более маневренный. Кстати, о подвижности. Здоровье лучше держать поближе к максимуму. И не только потому, что в случае тяжелых ранений можно умереть, — уровень здоровья влияет и на подвижность героя. А в стрелялке медленный герой — это мертвый герой.

**Игорь Предко**





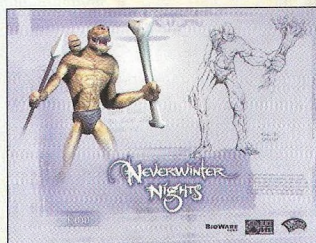
**Название:** Neverwinter Nights**Разработчик:** Bioware**Издатель:** Interplay**Жанр:** RPG**Системные требования (норм.):** P3-800, 128 Mб RAM, 32 Mб 3D-card**Оценка:** 12**Графика:** 12**Звук:** 11**Геймплей:** 11**Управление:** 12

# Здравствуй, ночь...

**Б**ыло бы странным, если бы с выходом *Neverwinter Nights* я вот так вот сразу приступил бы к ее разбору. Не все так просто — ведь игру эту ждали давно, поэтому и спрос с нее соответствующий. А посему — краткий экскурс в историю ожидания. Во-первых, NWN создана на основе свода правил *Dungeon & Dragons* третьей редакции, и ознакомиться с ними хотела уйма народу. Во-вторых, события в игре разворачиваются в знакомой обстановке. Точнее, места эти вы вряд ли видели (если только не работаете в Bioware), зато с миром *Forgotten Realms* по легендарной BG уже сталкивались. И последнее — всю эту совокупность нам предложили в не очень привычной 3D-упаковке...

Вот знаю же, что NWN все кому не лень хвалят будут, поэтому думал: как-то, может, оригинальничать, пообзывать игру, на недостатки пальцами потыкать... Да вот вижу, не получится — доля недоделок и глюков столь ничтожна, что просто не может сказаться на общем впечатлении от игры, так что хоть и был предельно критичен, а все же...

Сразу отмечу — абсолютно не ожидал, что по столь бога-



тому на приключения миру придется теперь бродить одному. Да, именно одному, потому что команду нам решили не доверять, а жаль. Но и закатывать сразу истерику тоже не стоит, так как совсем уж одиноким вы не будете. Опасаясь, видимо, как бы под конец игры персонаж от массы пережитых впечатлений не сошел с ума, нашему главгеру разрешили нанимать себе команду. Помните, как в «Kingpin», — отстегнул лавэ и нанял себе парочку братков-мясников. Здесь практически то же — заходишь в палатку, а там с хитрой улыбкой уже ждет несколько будущих напарников. Жаль, правда, что беспрерывно вам подчиняться они не станут, даже после выжатой паузы; их действия больше напоминают поведение ребят из «Diablo 2» — помните, как те бегали куда хош и вытворяли черт знает что. Но кое-что приказать наемникам все же можно, например: «атакуй»,

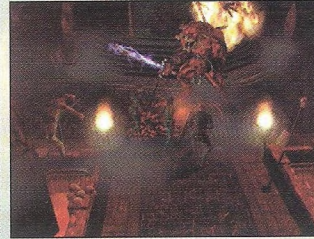
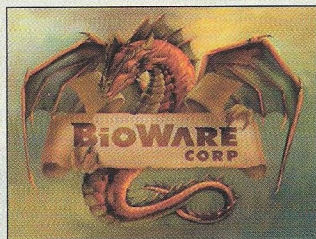


«стой здесь», «следуй за мной», «используй дистанционное оружие». Кроме того, напарники при найме будут пытаться всунуть вам кое-какие безделухи, с которыми я бы не советовал слишком быстро расставаться — с ними зачастую связаны определенные квесты, выполнять или не выполнять которые вы можете полностью на свое усмотрение. Кстати, если ваш не очень послушный друг будет частенько сваливаться за пределы вашей видимости, гонять за ним с намерением дать лыску заслушание не стоит — все равно он потом телепортируется к вам. Кроме контрактных наемников, маги могут еще вызывать себе фамильяров. Помощники, правда, из них не самые лучшие — ведь преимущественно это маленькие животные — собаки, вороны и т. п. — зато, как извещать, запевать лучше хором.

Теперь поподробнее о самом прекрасном — о созданном вами персонаже. Криэй-



тит героя как-то по особенному здесь не довелось — все те же старые добрые пол, раса (human, dwarf, elf, gnome, half-elf, half-orc, halfling), класс (barbarian, bard, cleric, druid, fighter, monk, paladin, ranger, rogue, sorcerer, wizard), мировоззрение. Мультиклассовость, кстати, тоже имеет место быть, но помните, что герой развивается до 20-го уровня, так что получить мага-вора-бойца и развить каждое качество до «двадцатки» не получится, вместо этого уровни определенного класса просто суммируются. Кроме этого прилагается стандартный набор из шести основных характеристик. Далее следует вы-







бор набора умений — разного у разных классов. Потом лепим герою тело, одежду «a la mode», накалываем татуировочек и выпускаем на арену. Правда, если у вас пригорает омлет или мама заставляет выколупывать косточки из вишен для варенья, то можете воспользоваться готовыми моделями персонажей, хотя когда ОНО свое, родное...



Теперь, исходя из того что игроки всегда любили собирать что плохо лежит, инвентарь сделали аж на шесть страниц! Так что, ребята, собирать можно все, только вот здоровые топоры иногда заставляют скрупулезно наводить порядок и складывать в кучу разные камушки и амулеты. Кроме того, можно прикупить еще и вещмешочки —



вот уж действительно свобода накопительства.

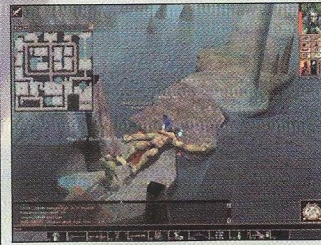
Так, чего бы вам еще такого рассказать? Могу, конечно, сказать пару слов о том, как прикольно иногда попрыгать с тарзанки в воду, но вы же не ради этого журнал покупали — а посему продолжим. Знаете, если сравнивать по параметру красоты вышедшие за последнее время РПГ, то «Neverwinter



Nights» это нечто среднее между «Dungeon Siege» и Морровиндом — и красивее первой и требует меньше ресурсов, нежели вторая. Вообще, графическая идиллия достигается здесь благодаря новому и очень перспективному движку Aurora. Архитектура фантастических городов с ее витиеватыми строениями, пещеры, обросшие сталактитами и укры-



тые колышущимися на ветру деревьями, богатые дворцы — все это смотрится просто великолепно. Кроме этого здесь кучи графических эффектов, таких как очень реалистичная смена дня и ночи, прекрасная игра теней и др. Отлично смотрятся сражения, когда бойцы умело уклоняются от здоровенных вепрей, драконов, орков, поражающих красотой и реа-



листичностью. Сражения же магов с применением всяческих заклинаний высоких уровней вообще достойны звания «анализ цветовой гаммы монитора». А чего стоят выстрелы в ночи горящими стрелами, проникающими в тело на манер «Dungeon Siege»... И главное, как здорово всю эту красоту показывает камера (доступная, кстати, в трех вариациях).

Полностью валит с ног звуковое сопровождение, которое выдержано во все том же любимом по BG музыкальном стиле. Звук, благодаря последним достижениям цифрового аудио, вообще проникает во все уголки уха, привыкшего к различной игровой озвучке,



и заставляет его передавать мозгу сигналы о том, что вам это все чертовски нравится.

Ну, конечно, кем бы я был, если бы не упомянул о том, как обстоит дело с диалогами и квестами. И снова все ОК! Понятное дело, что отличный и хитро сплетенный сюжет наличествует, но останавливаться на нем я не стану, так как вы и сами с ним столкнетесь. Замечу только, что квестов здесь полно, и они настолько разнообразны и непредсказуемы, что иной раз начинаешь подозревать, что у тебя в компе какой-то сказочник-фантазер сидит и пишет прямо в игру. При этом диалоги построены по схеме, когда у вас на выбор не два ответа типа «ДА» и «НЕТ», а целых пять (и даже больше), причем с разными оттенками настроения.

Сколько еще хочется рассказать, а места мучительно не хватает... А ведь вы даже не представляете, сколько здесь оружия (которое, кстати, даже самому изготавливать можно), как разнообразна броня, амулеты и вообще как интересно играть.

Короче, вывод один — игра полностью оправдала ожидания и для всех поклонников РПГ, да и просто хороших качественных игр, стала желанным подарком и настоящим явлением, занявшим уже почетное место в истории игр.

Юрий Гладкий





## «Военизация» ноутбуков

Борьба с терроризмом иногда доходит до абсурда. Типичный пример тому — новая серия ноутбуков под названием *Xybernaut*. Новинка изготовлена из специальных полимеров, которые используются для производства бронежилетов (с броней подсобила компания *Second Chance*, специализирующаяся на средствах защиты).

Новые броненутбуки спасут своего хозяина от пуль и других неприятных моментов в современной городской жизни. Создатели обещают, что наличие полимерной оболочки не повлияют на технические характеристики компьютера — ну, разве что тот потяжелее на пару килограммов ☺.

## И никаких кнопок!

Управлять автомагнитолой посредством стандартных устройств стало скучно. Теперь для этого можно использовать специальный шнурок. Он расчерчен на несколько областей — каждая реагирует на нажатие и его силу. Называется это чудо техники *strap controller*. На нем нет ни одного выступа или кнопки. Компания *Alps Electric*, выпустившая этот контроллер, планирует, что он будет использоваться не только для автомагнитол, но и, например, для мобильных телефонов.

## Можно ли снова изобрести самокат?

Для американского изобретателя-миллионера Дина Кеймена ответ совершенно очевиден: конечно, да! Что он и продемонстрировал в декабре



2001 года. Тогда изобретатель представил на суд общественности устройство под названием *Segway HT* (или, в простонародье, *Ginger*). Это устройство, номинально считающееся самокатом, на самом деле похоже на газонокосилку и, по мнению его изобретателя, должно просто-таки изменить мир.

*Ginger* имеет два колеса, разгоняется до скорости 20 км

# ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ



в час и работает на батарейках. Несмотря на видимую неказистость, аппарат очень устойчив. Причина в специальных балансирующих механизмах, которые сто раз в секунду анализируют положение водителя. Все, что тому нужно делать, — немного двигать телом. Подался вперед — самокат разгоняется, назад — аппарат начинает тормозить.

Естественно, что стоит чудо техники недорого — около десяти тысяч долларов. Видимые его преимущества — маневренность, экологичность и отсутствие серьезных физических усилий со стороны водителя. По идее создателей, он должен стать альтернативой автомобилю и велосипеду. Аппарат проходил апробацию в одном из американских национальных парков, на почте города Сан-Франциско, на нем даже прокатился американский президент Джордж Буш.

Результаты испытания *Ginger*'а почтальонами неоднозначны. С одной стороны, самокат помогал им быстрее до-

бираться до места назначения, а с другой — сумки с почтой были расположены так неудачно, что время, уходящее на их открытие, почти полностью съедало предварительную фору. Кроме того, возникли проблемы с общественными организациями Сан-Франциско. Самокат передвигается по тротуарам, а это вызывает недовольство общественных организаций, призванных следить за безопасностью пешеходов. Союзы пенсионеров тоже начали протестовать. Старички и так уже натерпелись от всяких роллеров и скейтеров, а тут еще добавляется перспектива столкнуться со здоровой машиной, катящейся с достаточно-таки приличной скоростью.

## Авто тоже модифицируются

Автомобильные концерны, видя натиск новых средств передвижения, да и просто желая идти в ногу со временем, вкладывают деньги в новые технические разработки. Так концерн *Renault* подписал контракт с компанией *Nuvera Fuel Cells* на создание к 2010 году серийного автомобиля, который будет работать на водородном двигателе. Это и не двигатель вроде, а такой себе «топливный элемент», в котором происходит взаимодействие водорода и кислорода. В результате получается электричество, тепло и немного воды. В будущем такое устройство должно стать достойной альтернативой бензиновым и дизельным собратьям.



**Новый!**

**Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR**

Оснащен новой версией микропрограммы 2.212  
В упаковке для пользователей Украины

**Модем имеет улучшенные параметры:**

- 99% распознавание сигналов «занято»;
- Расширенный диапазон различных регулировок;
- Чувствительность линии: -45...48dBm;
- Код Украины - 038;
- Расширенная статистика соединений;
- Улучшенное распознавание сигналов в «альтернативном» режиме автоответчика.

**Важно! Произведены аппаратные доработки для:**

- Улучшения локального экранирования;
- Защиты от кратковременных импульсных помех по телефонной линии.

**Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR - Ваш незаменимый спутник в Internet!**

**Vector** <http://www.vectorukiev.com>  
<http://www.vector.kharkov.com>

|                                  |                                     |                                  |
|----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| Киев ..... (044) 228-7321        | Полтава ..... (0532) 56-3668        | Одесса ..... (048) 728-6644      |
| Харьков ..... (0572) 43-1680     | Днепропетровск ..... (0562) 37-1300 | Львов ..... (0322) 97-0945       |
| Хмельницкий ..... (0382) 76-5975 | Донецк ..... (062) 382-6680         | Симферополь ..... (0652) 57-6127 |



# Vsyakaya vsyachina

## Альтернативное просвещение

Как скучно бывает учиться! Наверное, работники британской компании K-Generation хорошо запомнили школьные и студенческие времена и годы зубрежки неинтересной информации. Поэтому для своего обучающего материала они выбрали наиболее близкий для молодежи метод подачи — через компьютерную игру. Самое интересное, что обучаться гости сайта [www.instantsurveyeu.com](http://www.instantsurveyeu.com) будут не чему-нибудь, а такому деликатному предмету, как безопасный секс. А помогут им в этом платформенные бродилки а ля братья Марио. Онлайн-игра на вышеупомянутом сайте пародирует именно эту категорию игр. Перед началом игры нужно выбрать героя — парня или девушку. Цель — погоня за понравившейся особью противоположного пола. Бонусы можно получить за сбор презервативов. И наоборот, если герой выпьет спиртное или станет нападать на монашек, очки у него отнимаются. После удачного прохождения геймера ожидает призовой клип. А уж потом можно и почитать образовательную часть сайта, где и помещена информация о безопасном сексе (на английском языке).

Поиграл я в эту игру — интересная, да жаль, уровней маловато.

## Роковая интуиция

Тяжела студенческая жизнь, и не все ее стороны бывают приятны. Например, для 22-летней студентки по имени Danielle Insler из штата Делавер (США) такими неприятностями стали три двойки по важным переходным дисциплинам. Не долго думая девушка решила изменить ситуацию. В нашей стране в таких случаях обычно собирают магарычи, ищут влиятельных знакомых и т. п. В компьютеризиро-

ванной же Америке нужно всего лишь взломать компьютерную сеть университета. Для этого студентка воспользовалась логином одного из преподавателей, а пароль просто угадала. Но за дело взялись правоохранительные органы, и мошенница была задержана. Пока неизвестно, какое наказание понесет студентка, но заветных пятерок ей точно не видать. А компьютерную сеть университета будут ментить, да заодно объяснять преподам, что пароли вроде имени жены или клички домашнего животного желательнее не использовать.

## Цель оправдывает средства

Недавно произошли события, могущие послужить для компьютерного гиганта Nintendo хорошей рекламой (хотя вряд ли обрадовавшей компанию). Дело в том, что один из складов Nintendo, находящийся вблизи японского города Сайтама, был самым наглым образом ограблен. Воры позарились на 600 приставок GameCube, 400 GameBoy Advance, не побрезговали и играми для этих приставок. Полицией делаются предположения, что для такого масштабного преступления были задействованы грузовики. Сейчас, наверное, приставки вместе с играми уже пошли в японские массы. Ну а боссы Nintendo могут порадоваться популярности своих продуктов — ведь раньше японские воры отдавали предпочтение Xbox.

## Медицина и компьютеры — новые параллели

Недавно ученый Род Дениелс из Национального Института Медицинских Исследований опубликовал результаты годичного исследования, которые он проводил совместно с антивирусной компанией McAfee. Основной вывод — вирусы биологические и ком-

пьютерные очень похожи друг на друга. Они аналогично структурированы, делятся на компоненты, маскируются для очередного проникновения. Наконец, антивирусная программа способами борьбы с вирусами очень напоминает человеческую иммунную систему. На этом аналогии не заканчиваются. Интернет — как катализатор распространения компьютерной заразы — сравнивают с воздушным транспортом, который способствовал в свое время развитию эпидемий. Кроме того, представители McAfee позаимствовали медиком. У них все предельно просто: существует единый реестр вирусов, прозрачная система для их идентификации. С другой стороны, компьютерщики не так охотно обмениваются информацией, каждый создает свою базу данных. Некоторые вирусы могут иметь несколько названий, что только усложняет борьбу с ними.

## Самые популярные сайты

Очередной рейтинг интернет-сайтов опубликовал популярный сетевой ресурс Alexa. Сразу следует оговориться, что исследовались предпочтения пользователей, которые применяют специальные программы этой компании. А поскольку эти программы идут

только под майкрософтовский Internet Explorer, то и результаты рейтинга могут быть несколько искажены. Тем не менее, вот они, победители... Первое место по посещаемости стандартно занимает [yahoo.com](http://yahoo.com). Следующий по популярности поисковик — [google.com](http://google.com) — расположился на пятой позиции. В первой десятке много порталов от Microsoft: [msn.com](http://msn.com), [passport.com](http://passport.com) и «материнский» [microsoft.com](http://microsoft.com). Замыкает десятку сайт создателей рейтинга: [alexa.com](http://alexa.com).

Если рассмотреть географию популярных веб-ресурсов, то среди «top-500» после американских сайтов, наверное, больше всего японских и корейских. Далее следует западная Европа. Еще я нашел один польский и один российский сайт ([da.ru](http://da.ru)). Среди игровых наибольшей популярностью пользуется сайт онлайн-забав [pogo.com](http://pogo.com). Монстры гейм-аналитики [gamespot.com](http://gamespot.com) и [ign.com](http://ign.com) занимают, соответственно, 344-ое и 393-е места.





СОСТАВИТЬ ПРОГРАММКУ,  
СИСТЕМАТИЗИРОВАТЬ ДАННЫЕ  
КАЖДЫЙ МОЖЕТ

# О играх, в которые играют люди, и о людях, относящихся к этому всерьез

(краткое пособие для чайников, мечтающих стать сервизом)  
Статья 1. Люди, которые всерьез играют в игры

«Ту шпиль ор нот ту шпиль?!» — думаю, что для большинства из вас это риторический вопрос. И так ясно — шпиль, шпиль и еще раз шпиль! И даже во что и как играть, вы разберетесь сами. Хотя, конечно, приятно прочитать, каким же таким приемчиком свалить очередного монстра и какой код набрать, чтобы...

Кстати, хотя журналисты (особенно телевизионные) считают себя чуть ли не единственными представителями мультимедиа, следовало бы относить к мультимедийным продуктам различные компьютерные разработки: электронные книги, презентации, видеоролики, заставки и клипы, современные сайты. И, конечно же, игры. Ведь именно в них наиболее органично переплелись такие носители информации, как звук и изображение: кино и текст, музыка и мультипликация. К тому же, все это еще и интерактивно — мы можем вмешиваться в развитие сюжета, а не просто переключать каналы, как в телепрограммах.

Итак, сим опусом мы открываем цикл статей, посвященных священной задаче — разработке игр. С надеждой, что он, если и не станет практическим руководством, то хотя бы сильно напугает тех, у кого нервы послабее. И в игровой бизнес

ринутся только самые выдержанные, только те, кто готовы всю оставшуюся жизнь бродить по призрачному миру разработчика игр.

Что же это за люди, которые всерьез играют в игры? (рис. 1) Это сценарист, который придумает мир, распишет все интриги, повороты судьбы, что, как и зачем.

Это дизайнеры, которые попытаются нарисовать все то, что напридумывал сценарист.

Это музыканты, которые сочинят музыку и звуковые эффекты, чтобы то, что придумал сценарист и нарисовал дизайнер, не было похоже на глухонемого иностранца.

Это программисты, которые будут пытаться заставить жить, шевелиться и действовать все, что нарисовали дизайнеры, озвучили музыканты, так, как это придумал сценарист...

Есть еще аналитики, которые анализируют чужие разработки, новые технологии, дают полезные советы дизайнерам, программистам и пытаются обуздать фантазию сценариста.

А еще есть тестировщик, который будет тщательно ломать то, что навалял программист...

Наконец, есть координатор проекта, который старается не дать программисту задушить

дизайнера, дизайнеру не дать загрызть сценариста, а сценаристу...

И это только те люди, которые участвуют непосредственно в создании игры, а ведь ее еще надо продать. Тут появляются продюсеры (которые кстати и не кстати вмешиваются, пытаясь открутить голову координатору, который в свою очередь... ну, вы знаете), издатели и еще уйма народу, желающего погреться в лучах славы разработчиков.

И все это для того, чтобы на свет появилась еще одна владелица наших дум (пусть временная, пока мы не прошли ее до конца) — Ее Величество Новая Игра.

А впереди еще ох какой долгий путь! На первый раз мы попробуем проделать его вместе, разобрав все этапы и определив все работы, которые нам придется выполнить.

С этапами все просто:

- сценарий;
- проектирование;
- создание;
- тестирование.

Но вот работы, сопровождающие каждый этап...

## Этап 1. Сценарий

Все начинается с идеи, желательной гениальной! Если таковая в голову не приходит, то нужно хотя бы четко опреде-



+



Продюсер



1



лить, что нового и притягательного должно быть в нашем детище.

Роль сценария различна для разных видов игр. Если для стратегии он не так важен, то для квеста является определяющим — от него во многом зависит успех игры. Солидные западные фирмы тратят массу усилий на создание целых миров — с героями, предысторией, географией и прочими, казалось бы ненужными вещами.

В дальнейшем при описании процесса создания игры мы будем ссылаться на игры из класса boardgame. Здесь сценарий не является таким уж важным звеном. Но ведь надо же с чего-нибудь начинать.

Итак, нам в голову пришла мысль о том, что неплохо бы сделать игру. Хотя бы крестики-нолики.

Если подходить к делу серьезно, то системные аналитики должны были бы сначала об-

тики и нолики, превратив их в две группы забавных существ.

Естественно, если мы соперничаем с кем-то, нам захочется узнать, кто является победителем на каждом этапе и кто победил окончательно. Поэтому нужно будет придумать, как праздновать каждую из этих побед (или горевать в случае поражения). Тщательно описав героев и их действия, мы получим СЦЕНАРИЙ.

### Предыстория

Во мраке времен и пространств обозначилась «земля обетованная» — зеркально-стеклянное поле три на три. Откуда-то сверху на одну из клеточек падает капля. Шлепнувшись, она собирается в забавного человечка, страшно довольного собой. Падает вторая капля — еще один человечек. Радости полные штаны! Но вдруг на третью клеточку шлепается совершенно дру-



следовать рынок сбыта, определить ожидаемую потребность в такой игре, поискать аналоги (чтобы не начинать выпиливать велосипед, который изобрели еще в каменном веке).

Ясно, что данная идея не очень свежа. Этим крестиков-ноликов — как гуталина на гуталиновой фабрике. Поэтому не грех хотя бы порыться, посмотреть, как это делали другие, и постараться, чтобы собственные выстраданные крестики как можно больше и выгоднее отличались от чужих.

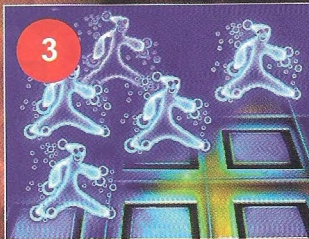
Ну, а дальше? Естественно, хотелось бы, чтобы перед началом игры появилось название или, может, целый фильмик-предыстория, — особенно если мы решим оживить наши крес-

тое — и весьма злобное — существо. Ага! Два предыдущих картинно пугаются, а третий рвет рубаху на груди. Там видна надпись, которая оживает и начинает стремительно расти... — «Intellect Combat»!

### Игра

Наш мирок — поле три на три в обворожительном интерьере (джунгли, нутро компьютера, фантастический пейзаж... — например, как на рис. 2). Естественно, набор необходимых кнопок (новая игра, выход из игры, статистика...). И две армии, топчущиеся вокруг заветного поля.

Первый ход. Клякнув на клеточку, мы побуждаем нашего бойца занять соответствующую



ую позицию. Он рад и доволен собой. Противник ставит своего бойца. Наш «пыхтит», но терпит. Наш ход! Если двое наших встают рядом, энтузиазм у них повышается, а если противник перекрывает третью клеточку, мешая нам выстроить свой ряд, — энтузиазм падает. Если мы успеваем выстроить трех бойцов в ряд — победа и танец каннибала, внезапно окончившего с вегетарианством. Если противник успевает выстроить линейку из троих персонажей, то наши напоминают футболистов, торжественно «сливших» решающий матч.

### Исход временный

Победа или поражение промежуточные. Их тоже неплохо бы «олицетворить». Торжественный (или беспардонный) вынос тел с завоеванной территории!

### Исход окончательный

Если мы ограничим наши «звездные войны», например, десятью раундами (или до десяти побед), то неплохо бы «оживить» и окончание игры. Например, планетка, покрытая полями три на три, и вокруг наши (не наши) парни — победа (поражение). Game over! Restart Game?

Для полноты картины неплохо бы определить, кто, как и где у нас действует.

Где? На нашем игровом поле в каком-то антураже. Как раз здесь — раздолье для фантазии: можно представить, что герои это вирусы и антибиотики, или инопланетяне,



или... рис. 3 и 4. Пока так, а дальше напряжется художник-дизайнер. Ну, и сами герои с набором реакций и поведений.

### Герой должен:

- занимать позицию;
- радоваться, что рядом появился соплеменник;
- поворачиваться в панику, если противник выстраивает двоих в ряд;
- падать в обморок, если после хода противника получается комбинация «вилка»;
- тихо и скромно отдавать концы в случае очередного поражения;
- объявлять общепланетарный праздник в случае очередного выигрыша;
- тихо «отходить» в случае окончательного поражения;
- окончательно «торчать» в случае общей победы;
- кроме того, неплохо как-то привлекать внимание во время затянувшихся пауз;
- а еще добавив почесывание и подпрыгивание — просто так, для оживления персонажей.

И все это справедливо как для «наших», так и для противника...

Игрушечка-то простенькая, но все эти словеса порождают приличный объем работ, который должен определить Проектировщик! Но об этом в следующем выпуске.

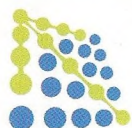
**К статье руки прикладывали:**  
Сергей Иванов,  
Мария Лиховид,  
Константин Тихоновский,  
«Десктоп Системз»











первый украинский  
фестиваль интернет

16 августа  
2002

artclub

4+

МУЗЫКА & INTERNET

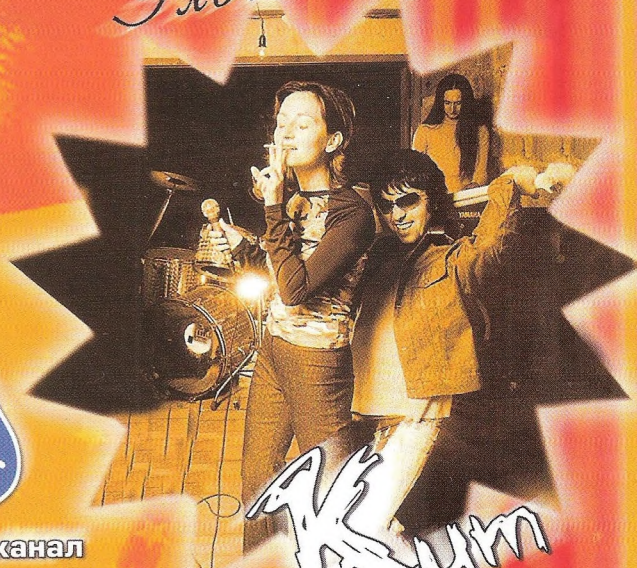
ЗВЕЗДНЫЙ МАРАФОН

MAD HEADS

под патронажем  
Элвиса Пресли



музыкальный канал



alita

Зайди на сайт

[www.internetua.net](http://www.internetua.net)

- 1 Стань участником марафона
- 2 Попади в звездную команду
- 3 Ощути себя настоящей звездой
- 4 Оторвись во время концерта

Получи ПРИЗЫ!!!

мобильная  
связь



проекционная  
техника



эксклюзивный  
англоязычный  
медиа-партнер



партнеры  
Фестиваля



АЛЕКСАНДРОВ &  
ОПІЛЬСЬКИЙ  
Адвокатська фірма

аренда легковых  
автомобилей  
и автобусов  
любого класса

NAVIGATOR  
235-61-88

техническая  
поддержка



<http://www.lrhel.com>

эксклюзивное  
печатное  
интернет-издание



информационные  
партнеры

МОИ  
КОМПЬЮТЕР





# WCG 2002 на старте!

**Н**у что, господа читатели и почитатели киберспорта и журнала «Шпиль!» как его экзотического апогея в печатном виде, пришло-таки время главного для многих из вас события года! Понятное дело, что я имею в виду совсем даже не поход за квасом в соседний ларек, а Кубок Украины По Нашим Любимым Компьютерным Играм, который приведет избранных в финальную часть Чемпионата Мира по тем самым играм или попросту на WCG-2002, который (теперь уже можно сказать, что по традиции) проводит компания Samsung Electronics.

Что это значит для нас — «квейкеров», «старкрафтеров» и почитателей «контры»? Это значит, пора расчехлять боевые клавиши и оптические мышки, вытирать пыль с видавших виды наушников и ломиться в клуб, где проходят турниры. Только сейчас я вернулся с жеребьевки, которая проводилась организатором WCG — Samsung, и координатором WCG в Украине — рекламным агентством «Диалла». Забавно было попасть туда, и первым из геймеров всей страны узнать, кто попался мне под горячую руку в результате жеребьевки — а все потому, что корочка с названием «Шпиль!» дает право входить даже в Кабинет Министров на лыжах и с флагом республики Буркина-Фасо. Что поделаешь, прес-са! В общем, приятнейшее дело быть автором (или читателем) нашего журнала ☺.



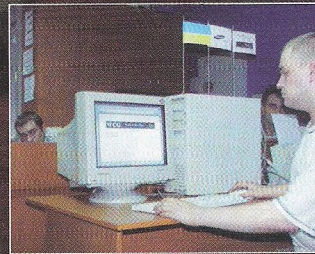
Ну а жеребьевка проходила просто: компьютер автоматом случайным образом разбрасывал по парам всех зарегистрировавшихся и подтвердивших заявку на участие в турнире. Пролистав весь список команд и игроков, я прозрел — больше 1600 украинских геймеров примет участие в WCG-2002!!! Сила... Слов нет...

Игорь Сидоренко, которого многие могли видеть в реале в киевских клубах, предстал перед нами в роли Главного Судьи Кубка Украины, с чем мы его и поздравляем — мало кто может похвастаться столь высокой честью. Чувак легко отвечал на вопросы, которые задавали ему мы (ака украинские масс-медиа). На вопрос о моральном факторе выступления на публике (прошлогодний мировой финал проходил на большой открытой арене) он ответил просто. По его глубокому



убеждению (тут мы согласны на все сто!), тем товариСЧам, которые пройдут в финал, глубоко копать — выступают ли они на арене цирка, где за спиной стоит полк горячих поклонников, целящихся в них пивными бутылками, или же играют в родном бункере на родном компе.

Итак, команда судей и клубы, где будут проходить игры, уже определились, в плане же проведения мероприятия пан Главный Судья сказал, что команда рефери проверена временем и набиралась, по большому счету, из судей, прошедших не один турнир по «контре». А насчет того, что «контра» — самая сложная в плане судейства игра из трех (Quake III, StarCraft и, собственно, Counter-Strike), спорить, думаю, не станет никто. Руководить в городах, где проходит турнир, будут, опять же, проверенные столичные судьи (кроме Одес-



сы и Днепропетровска, где будут полностью местные команды судей). В остальные же города — а это Ровно, Львов, Симферополь, Донецк, Харьков — будут командированы представители Верховного Судейского Хурала, которые будут рулить процессом. Координаторы тоже будут командировать на городские финалы своих представителей, чтобы не позволяли на местах и в регионах безобразия нарушать и пиво пьянствовать. Кстати, одно из правил чемпа гласит: запрещается кричать и сквернословить. Кроме того, к играм не будут допускаться лица в состоянии алкогольного или наркотического опьянения. Другое дело, что у вас в опьянении будет не лицо, а, например, душа — тогда добро пожаловать!

Вот вкратце и все. Теперь ждите от меня — прогеймера (то есть пролетающего по жизни во всех турнирах недоученного геймера) — истории, как я принимал участие в турнире. Желаю вам, как говорится, ни лагов, ни зависов, господа участники Кубка Украины!

**Pagan Max** —  
участник и наблюдатель  
WCG-2002 в одном лице



**Название:** Golden Boy (Золотой парень)

**Режиссер:** Хироюки Китакубо

**Студия-производитель/издатель:** Egawa Tatsuya/Shueisha/KSS



# Ученье свет, а неученье — тьма. ХА-ХА.....

При написании статьи не пострадало ни одно животное, в том числе и девочка Катя

**Н**аш мир такой, каким мы его видим: без экшна, крутой эротики и маленьких зелененьких циферок. А ведь как хочется все это иметь, все это чувствовать и всем этим пользоваться... Ведь это так просто: создал машину, дом, деньги, девушек, наконец, — в общем, все то, чего вы никогда не получите с первого раза. А будете идти к этому долго и постепенно. Где-то спотыкаясь, иногда поворачиваясь назад, но все равно держа нос по ветру и стремясь к этому бесформенному и невидимому пока желанию. И где-то — на середине или четверти пути — осознаете, как глупа и безнадежна была та первая мысль, вернее идея, заполнить этот пока еще безликий объект, и что пора от нее отказаться и заняться чем-нибудь полезным для общества.

Но все же вы продолжаете «кормить» свое внутреннее «Я» энергией удовлетворения, которую рассчитываете получить в конце своего мучительного и трудного пути.

Я долго пытался объяснить рядом сидящему человеку (вернее, девушке ☺), почему мне было так смешно, когда я смотрел этот мультфильм, но у меня почему-то не получалось. То ли мне тогда не хватало слов, то ли этот мультфильм был сразу настолько прост в понимании и глубоко философски, что говорить о нем, как о чем-то привычном и в то же время незаметном для наших глаз и ума, как-то не хотелось.

Теперь, когда я пишу эту статью, с легкостью могу рассказать не только этой девушке, но и вам, почему же мне все-таки было так смешно.

Авторская свобода — это полет над океаном фантазий, как минимум, двадцати сумасшедших. Это то преимущество, когда вы вольны творить со своим персонажем все, что взбредет в голову. Вы можете по своему настроению поменять стиль рисунка посередине романтического эпизода, а после самого эмоционального диалога выставить героя ну просто полным кретином, спустя же минуту заставить себя поверить в глубину его интеллекта. А потом опять перевернуть все с ног на голову.

Но что самое интересное и парадоксальное в этом полете фантазий — так это то, что все имеет свои закономерности и подчиняется определенной последовательности. Вдобавок ко всему, эта глубина «полета» не выходит за рамки лучших комедийных сценариев — как Голливуда, так и отечественных. Все построено на одном определенном алгоритме поведения лю-

дей, оказавшихся в нелепых, на первый взгляд, ситуациях. То есть это те «казусы жизни», собранные воедино и представленные как одно большое скопление неприятностей, которые чаще всего сваливаются на голову практически ни чем не отличающегося от нас и тысяч других людей человека, который может стоять или сидеть рядом с вами в тот момент, когда вы читаете эту статью.

## Сюжет

Молодой парень Кинтаро Оэ (Kintaro Oe), покинув юридический факультет перед самым вручением диплома, отправляется искать знания не за учебной скамьей, а в непосредственном контакте с людьми. Фишка в том, что он необыкновенно быстро всему учится, постоянно меняя место работы и комментируя свои действия и новые навыки в собственном блокноте. Из-за чего иногда попадает в глупые ситуации.

Оказалось, что аниме-версия очень точно отвечает манге Эгава Тецуя — как дизайном персонажей, так и в сюжетом. Чего стоит хотя бы сцена в туалете,



которая, как маньяк, преследует главного героя чуть ли не в каждой серии его «подвигов».

А чтобы наверняка было понятно, как режиссер или автор воплощают в жизнь подобные сюжеты, приведу небольшую зарисовку, а вы уж попытайтесь представить ее как комедию со всеми тонкостями. Я верю: у вас получится.

К примеру, вы — студент, нет, лучше вы — школьник. Что? Тоже не катит? Ну, тогда вы тот самый «гадкий утенок» в детском садике «Солнышко», который бросил в гороховый суп девочке Кате свежепойманного таракана. После чего свой поступок оправдывали перед воспитателем тем, что в наше тяжелое время молодому детскому организму, а именно красавице Кате, нехватка таких «мясных витаминов» выльется боком в ближайшем будущем. Вот вы и решили внести изюминку в пищевой рацион любимой девочки. А то, что ее по причине нервного расстройства увезла скорая помощь, лишь, как вы считаете, доказывает вашу теорию нехватки витаминов. Дерзайте!!!!

Sova





Привет!!!

Здравствуй «48 и ? страницный «Шпиль!»». Вот и я решил, после сложного дня в школе черкнуть пару строчек. Давненько была такая идея, да вот времени никак не хватало.

Кто бы мог подумать, а ведь разбираемся теперь мы в игровой грамотности. Что-то зашевелилось, закрутилось, пошло. Еще год назад никто не обращал внимания на Украину, как на играющую нацию, но теперь с появлением вас, безбашенных, российских геймеров и аналитики прикроют свои «хоботки». Да, может у нас бедная страна, плохие отношения с дилерами, но мы «геймеры» не хуже играем, а порой и лучше наших соседей. Просто не всегда находят таланты, труженики с горящими глазами и чистыми сердцами (щас расплачусь! – э-э-э) ШПИЛЕВЦЫ! Так держатся!

Теперь немного о грустном. ☹

Родные мои «48 и ? страниц» – это маллооо! Посмотрите на соседей из России, например Gameland – у них уже 120 страниц, ну конечно 119 из них реклама и прохождение игр вроде «Тетриса». Но все же, хотелось бы побольше, пусть подымится цена на журнал, зато сколько полезной информации и статей читателей можно поместить. Тем более всего один раз в месяц – несерьезно. Другие уже по два раза успевают выйти да еще плюс CD-ROM в придачу. Я не хочу сказать, какой я умный и супер-ультра мега-пупер опытный в этом бизнесе, так иногда необходимо прислушаться к мнению читателей.

Ну, а теперь изюминка нашей программы Computer vs Console.

Страшно заходить в компьютерные клубы, боишься даже пискнуть что-то, связанное с консолями. Попробуй только скажи мол, игры на PS2 лучше и красивее чем на компе – сразу порвут на куски. Злые

они какие-то. У меня самого есть и компьютер и были Денди, Sega, Ps-one, Dreamcast и PS2 я себе все равно куплю. И все равно, им попробуй докажи, что Японцы уже давным-давно на PC как игровую платформу вообще не считают. Да они сами уже на половину роботы. Живут же гады! Сразу начнут сопли пускать, мол комп мощнее, здоровее и умнее. Да он умнее и здоровее, но причем тут это – я о играх, а не о GeForce 8. Споры нет и PC и консоли хороши, но не имя делает популярность консоли, а игрушки, выходящие на ней. Ведь в человеке есть такая мания «хвалить свое болото».

Купят сыну родители Pentium 4 и сидит там умничает, сравнивает скорость кадров и мощность видеокарты с PlayStation 2. Да что там сравнивать, Pentium хорош но он не предназначен для игр. А про видеокарты я вообще молчу GeForce 4 стоит как PS2 – ну и бред.

Ладно не буду грузить вас этим железом, а то пена из рта пойдет. Да и мама зовет мусор выкинуть. Благодарю за внимание...

Искренне ваш ZORG

Спасибо за умное и содержательное письмо. Дорогие читатели, нам кажется, что тема для дискуссии назревала давно. Присылайте ваши мысли по поводу противостояния между компьютерами и приставками. А критику мы приняли во внимание и будем делать все, чтобы журнал в дальнейшем становился интереснее.

Вот почему нельзя оживлять девушек со скриншотов в журнале? Было бы прикольно оживить девчонок из статьи «Убийцы Памеллы Андерсон». Так нарисуют, что аж влюбиться хочется!!! А влюбись, они начинают съезжать, типа: «Я не хочу тебя терять как друга и т.д.» Обидно! Вот интерес-

но, давно перед девчонками становились на колени? (я о нашем поколении). Наверное, очень! Неужели нашим девчонкам нравится больше вариант «Я хочу с тобой мутить!» Ну и где романтика и т.д.?

Ну короче посидел я две недели, погрузил и пришла мысль о создании НОВОЙ МОЛОДЕЖНОЙ ИГРЫ!!! Да именно! Она должна быть типа «Ultima Online». Было бы так рульно, только взять город и простую молодежь. И сделать время в два-три раза быстрее реально-го (не больше). Было бы настольно рульно, просто офигенно!

Разочаровавшийся в любви Elf

Уважаемый разочаровавшийся в любви Elf, мы попросили прокомментировать твое письмо главного редактора популярного в узких кругах журнала «Любовь под микроскопом» — товарища Зигмунда Фрейда. Вот его мнение: «Не грусти, Elf, все будет хорошо. Она еще пожалеет о том, что бросила такого классного парня, как ты. Особенно когда увидит по телевизору твое интервью по случаю выхода в свет новой онлайн-игры по типу «Ultima Online», только молодежной и культовой. Это говорю тебе я — Зигмунд!».

Hello shpil,

Прикольный журнал ..

Купил 6й номер..

В нем постер ... двух сторонний ... на одной стороне Warcraft III на другой - симпатичная тетка .. так вот - ИЗ КАКОЙ ИГРЫ ??? И ЧТО ЗА ТЕТКА „????“ подписывали бы хотя бы !! а так все Ок

Девушка, изображенная на постере, работает кондуктором в трамвае № 21. Своим экстравагантным видом она пытается привлечь внимание общественности к проблемам работников транспорта.

Шутка!!! Из НОКСа она.

## «Шпиль!»

Видається російською мовою:  
щомісячно; від травня 2001 р., № 7/8 (11)

Видавець ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —  
О.О. Юревич

### РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —  
І.І. Шереметьєв

Редактори —  
А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко  
Літературний редактор —  
О. Чапленко

Керівник відділу  
передполіграфічної підготовки —  
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне  
верстання —  
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —  
О. Шевченко

Служба розповсюдження —  
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун,  
О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —  
Ю.О. Курніков

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
та не повертаються.

За точність рекламної інформації  
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 20.08.2002.

Наклад 12 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Образцова Типографія  
**БЛИЦ ПРІНТ**  
340 Кондотська вулиця, Київ

Відповідальність за якісне  
поліграфічне виконання несе  
Зразкова друкарня «Блиц Принт»  
(м. Київ, вул. Довженка, 3).

### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,  
просп. Возз'єднання, 15,  
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223  
(044) 553 3986  
(044) 553 5547  
Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2002

Засновник — С.М. Костюков  
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі 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.overgame.com, www.theoxygentank.com,  
www.gamespot.com, www.gamesville.com,  
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852



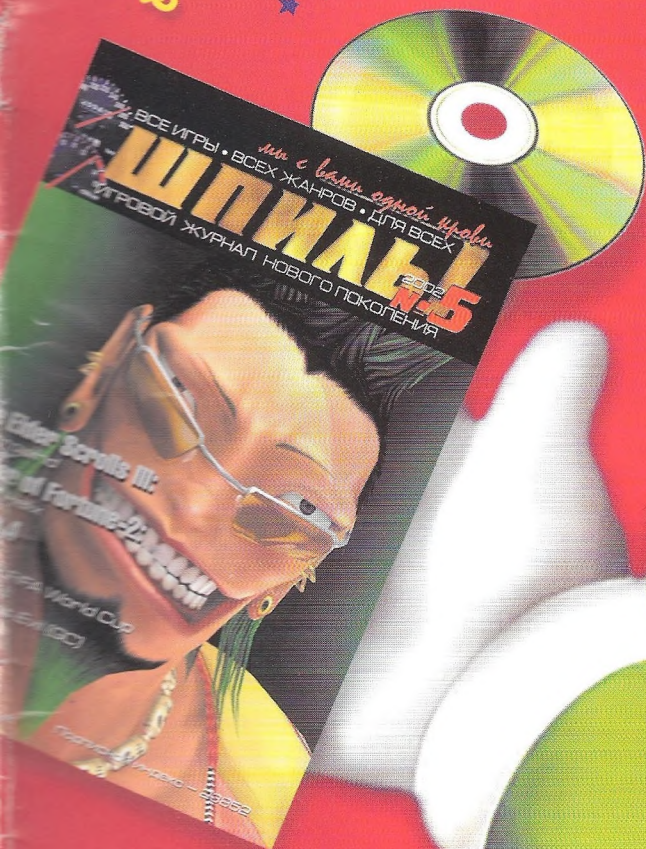
### РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

|                 |        |                    |    |
|-----------------|--------|--------------------|----|
| Чат Bizzare     | 2 обл. | Новація            | 11 |
| Журнал «Шпиль!» | 3 обл. | Lucky Net          | 29 |
| Samsung         | 4 обл. | СЭТ                | 35 |
|                 |        | Вектор             | 40 |
| DiaWest         | 3, 44  | Первый Украинский  |    |
| O-TV            | 4      | фестиваль Internet | 45 |



# Гулим вместе!

в сентябре **шпилю!** – год тебе – **ДИСК!**



## КАЖДОМУ

подписчику –

## ДИСК в подарок!!!

(+ приятные сюрпризы :-)

★ Ты еще успеваешь подписаться!  
(через редакцию или через Укрпочту)

наш индекс  
**23852**



# Больше чем Игра



ELECTRONICS

II Чемпионат Мира  
по компьютерным играм

[www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua)

- Counter Strike
- Quake 3
- Star Craft

## КУБОК УКРАИНЫ

Организатор – компания Samsung Electronics

[www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua)

[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)



С 19 по 31 августа – финальные региональные туры.  
С 17 по 19 сентября – финальный турнир в Киеве.

Заявки на участие принимаются на сайте [www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua)

- от судей: с 1 июля по 4 августа
- от участников: с 1 июля по 4 августа

Победители Кубка Украины по трем видам игр  
принимают личное участие в Финале  
Второго Чемпионата Мира в Дайджоне, Южная Корея  
(с 29 октября по 3 ноября 2002 года).



Информационные спонсоры:

АФИША

Корреспондент

CHIP  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ



hi-tech  
ПАРАДИЖА ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

NETWORK • UKRAINE

FM GALA FM  
RADIO

КОМПЬЮТЕРНАЯ  
газета HARD • SOFT

Мир связи

МОЙ  
КОМПЬЮТЕР

МОЙ ИГРОВОЙ  
КОМПЬЮТЕР

ШПИЛЬ!  
український журнальний тижневик

ITWARE