

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

2002
№9

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

The Thing

ледяной ужас

Medieval: Total War

средневековые разборки

Icewind Dale II

лебединая песня Infinity

Mafia: The City of Lost Heaven

игра года?

Need for Speed: Hot Pursuit 2

все машины твоей мечты

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Парискины слезы

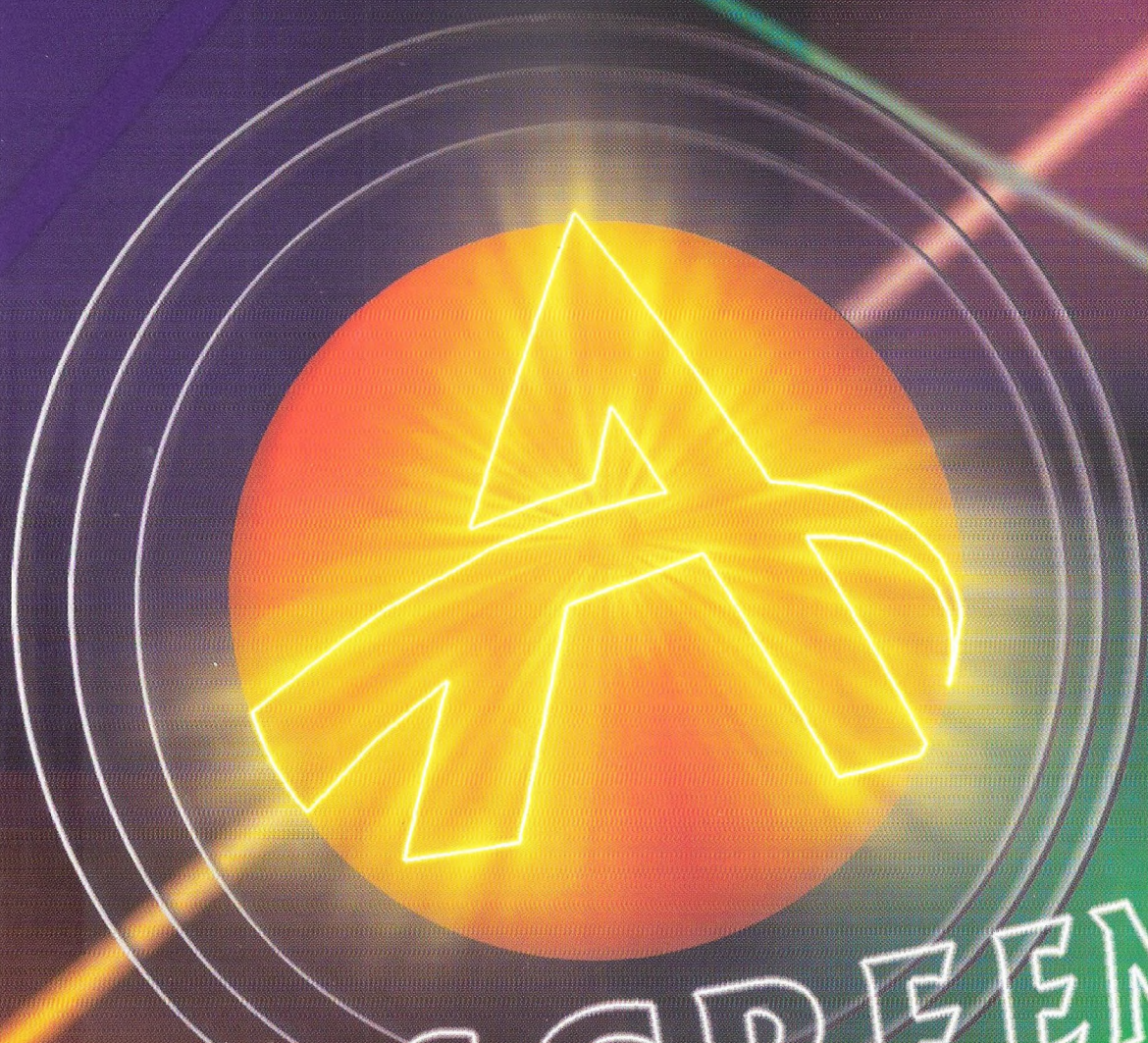
ISSN 1609-9001



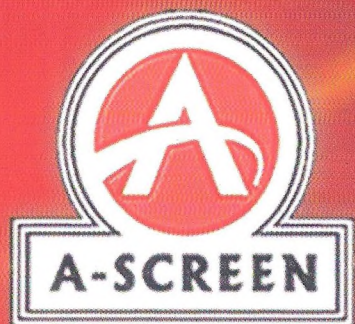
9 771609 900008 09>

Подписной индекс — 23852

ПЕЧАТЬ НА ТКАНИ И СУВЕНИРАХ



A-SCREEN INDUSTRY PRINT INC.



INDUSTRY PRINT INC.

Киев, ул Шота Руставели 20Б кв.14
тел.: 490-7183, 490-7184, 220-1804
E-mail: a-screen@svitonline.com

ты с нами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

INTRO

Что таит в себе мир компьютерных игр? Почему он так привлекает игрока? И чем? Возможно, тем, что в компьютерных играх человек может совершить путешествие в любое время и в любое место, совершенно не завися от рамок школьной географии или от препода по истории.

Можно попасть на утопающий в доисторической растительности материк и погонять там назойливых динозавров. Вас может закинуть в средневековую Англию, где выпадет шанс посражаться за прекрасную леди, которая после победы окажется какой-нибудь седовласой и беззубой старушенцией. А можно попасть и в будущее — там вы будете вести с инопланетянами переговоры по поводу постройки инкубатора для выращивания гуманоидов-кондитеров...

Нет, все же компьютерные игры притягательны, наверное, тем, что дают возможность перевоплотиться — в супермена или в хилка, в биолога или в скейтбордиста, в карлика или в огра-людоеда...

Здесь можно менять характер. В результате уравновешенные и спокойные флегматики могут примерить смирительную рубашку; неудачники — желтую майку лидера; а очень скромные могут вообще все с себя снять...

А может, компьютерные игры привлекают чем-то другим? Тем, например, что игрок может жить где хочет; есть, пить, носить что хочет; любить кого и что захочет... — в общем, существовать так, как ему того хочется. Ведь это здорово, когда ты знаешь места, где не скован никакими рамками.

Самое главное, что играющих людей очень много, они молоды душой, веселы, сильны и все они чего-то хотят. И пока у них есть какие-либо желания, компьютерные игры будут жить!



Кто-то хитрый и большой наблюдает за тобой...

Продолжается подписка на «Шпиль!» с компакт-диском. Дорогие подписчики, сам диск ждите в следующем номере нашего журнала. Кто не успел, тот...

Содержание

Эхо планеты

Igroпанорама	2
Индустри	3
ECTS 2002	4
Best of	5

Ждем-с!

PC

Need for Speed: Hot Pursuit 2	6
RollerCoaster Tycoon 2	8
Tomb Raider: The Angel of Darkness	10
Project Nomads	12

Консоли

GTA: Vice City	14
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	15

To play or not to play

PC

Syberia (прохождение)	16
The Thing	20
Batman: Vengeance	22
Industry Giant 2	27
Medieval: Total War	28
Dino Crisis 2	30
Prince of Qin	32
Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker	34
Icewind Dale II	36

Консоли

Tekken 4	40
----------	----

Игра номера

Mafia: The City of Lost Heaven	42
--------------------------------	----

Железный бум

Tips&Tricks

Cheats+Hits	45
-------------	----

Vsyakaya vsyachina

Clubничка

World Cyber Games 2002	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).

Rise to Honor

Любимчик всех поклонников голливудских боевиков — человек и паром Джет Ли — появится в новой игре от студии Foster City Studio. Проект называется «Rise to Honor», а Ли сыграет в нем главного героя, телохранителя одного из боссов гонконгской мафии. Однако, видать, к работе своей герой игры (зовут его, кстати, Кит Йун) относится весьма небрежно, так как его подопечного все-таки убивают. После чего Кит должен найти в Сан-Франциско дочь покойного и в целости и сохранности доставить ее в Гонконг.

Джету очень понравилась работа над игрой, а в особенности — технология motion capture. На него повесили кучу всевозможных датчиков и заставили колошматить статистов. Говорят, движения получились — ну, просто на за-



гляденье. Ли остался доволен, статисты — нет.

Игра разрабатывается для PlayStation 2, а ее выход намечен на осень 2003 года.

Half-Life 2 и Metal Gear Solid 3

Что-то странное творится в этом мире. По предварительным данным, полученным со странички онлайн-магазина Electronic Boutique, продолжение одной из самых

популярных игр всех времен и народов, а именно — «Half-Life 2», выйдет шестого января 2003 года эксклюзивно для Xbox. Причем издателем выступает компания Interplay Productions, а цена игры установлена в размере \$49,99. Думаю, если издатели и разработчики не хотят беспорядков мирового масштаба, то версия для PC должна выйти обязательно. Хотя, повторюсь, данные предварительные.

То же самое касается и третьей части любимой всеми обладателями PlayStation 1/2 серии «Metal Gear Solid». Версия «Metal Gear Solid 2: Substance» для все той же маздайной коробки должна содержать здоровенный ролик из новой игры. Опять же: по слухам эксклюзивно для Xbox. Да что же это такое!

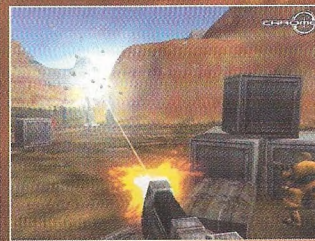
FIFA 2003

EA Sports предоставила первую более или менее подробную информацию о новой игре из серии FIFA. Прежде всего, нас порадуят новым движком, который, судя по видеороликам, намного улучшил графику



игры по сравнению с предыдущими частями. Движения футболистов настолько естественны, что человек неискушенный вполне может принять их за живых игроков.

Однако не только графикой обещают порадовать разработчики. Улучшится AI противника. Теперь, если команда, за которую играет компьютер, проигрывает, а до конца матча осталось минут десять — ждите отчаянного штурма ва-



ших ворот. Даже вратарь может примчаться в вашу штрафную площадку, в надежде забить мяч. Реализмъ!

Кроме того, в «FIFA 2003» будет 16 различных лиг, 450 команд и не менее десяти тысяч реально существующих футболистов.

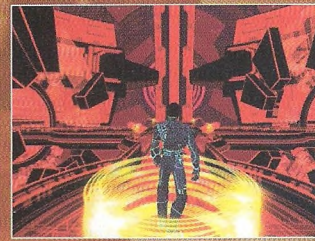


Выйдет игра в ноябре этого года.

3D-actions

«Doom III» и «Unreal II», конечно, игрушки хорошие, но сколько о них можно говорить! Представляем вашему вниманию скриншоты из не менее ожидаемых проектов жанра action.

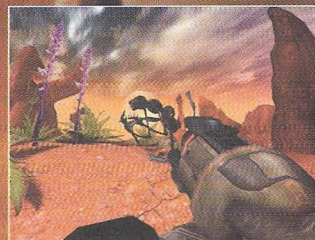
- BANDITS: Phoenix Rising
- Chrome



- S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
- Tron 2.0
- The Y-Project
- Delta Force: Black Hawk Down

Все эти игры будут подробно описаны в ближайших номерах нашего журнала.

Не пропустите!



Indus3

Наша взяла!

Лично меня уже просто достали эти беспочвенные заявления о негативном влиянии, которое оказывают компьютерные игры на неокрепшие умы молодого поколения. Я, например, начал играть еще раньше, чем ходить научился — и ничего, с шотландом наперевес по универу не бегаю.

Вот и судье Дэнни Богсу, представляющему федеральный суд США, этот бред, кажется, тоже надоел. Служитель Фемиды, не сомневаясь в правильности своего решения, отклонил иск в 33 миллиона долларов, поданный родственниками детей, пострадавших от своих идиотов-одноклассников, пронесших в школу стрелковое оружие. Обвинения были направлены

в сторону id Software. Ребята из этой любимой миллионами геймеров компании обвиняются в разработке «Doom», «Quake» и «Return to Castle Wolfenstein»!

Что ж, в своем интервью, Дэнни Боггс расставил все точки над «i»: «Мы пришли к выводу, что между стрельбой по игровым персонажам и реальным преступлением существует огромная пропасть. Миллионы людей на этой планете играют в компьютерные игры, и лишь единицы стреляют в себе подобных».

Мудрое решение.

Греция без игр

А в это время в Греции, в которой, как известно, есть все, запретили компьютерные игры! Началось все с того, что греческие власти ре-

шили ограничить предоставление игровых услуг интернет-кафе и прочими подобными заведениями. Чиновники вдруг подумали, что компьютерные и видеоигры относятся к рангу азартных. А на азартные игры нужна соответствующая лицензия (которая стоит очень и очень дорого). Теперь хозяевам вышеупомянутых заведений придется платить такие деньги, как будто они содержат казино. Естественно, довольных таким законопроектом оказалось не много. Однако это еще не все.

Власти Греции оказались неспособными отличить обыкновенные видеоигры от нелегальных азартных. Таким образом, они не придумали ничего умнее *полного запрета ВСЕХ игр!* Ничего не скажешь, оригинальное решение — особенно если учесть, что под запрет попадают даже тетрисы на мобильных телефонах греков. Причем не только коренных жителей, но и иностранцев. Так что, если вздумаете поиграть на «Gameboy» в гре-

ческом аэропорту, знайте, что вас могут оштрафовать на сумму от 5 до 75 тысяч евро. А за повторное «нарушение» готовьтесь загреметь за решетку на двенадцать месяцев! Ничего более нелепого мы не слышали за всю свою жизнь. Выражаем нашим греческим братьям по крови свои искренние соболезнования. Держитесь, парни!

Interplay снова лихорадит...

Бывший глава американского издательства Interplay Entertainment Брайен Фарго — человек, основавший эту компанию — похоже, уже не верит в успех своего детища. А чем еще объяснить то, что он наглым образом распродал все имевшиеся в его распоряжении 386 664 акции гиганта игровой индустрии?

Спешу напомнить, что акции эти достались Брайену в качестве компенсации от французского издательства Titus Interactive, приобретшего Interplay и тем самым спасшего компанию от финансового краха.

**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

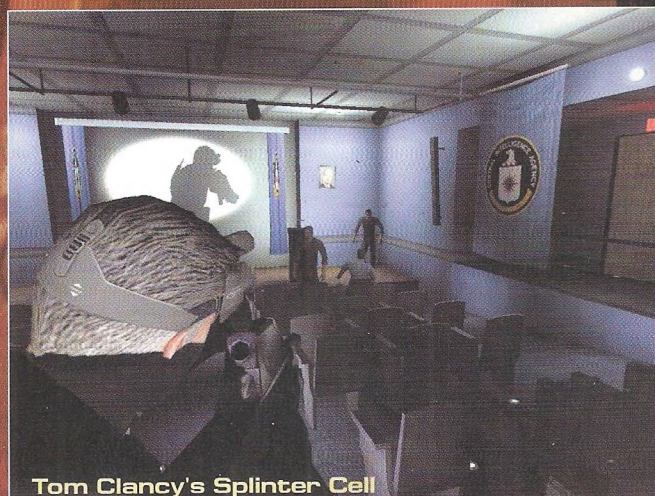
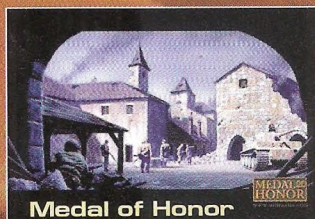
УТ-1, понедельник и пятница, 18:50. Тел. редакции (044) 211-4317, 211-4355

Полный список призеров

- Лучшая британская компания — Criterion
- Лучшее «железо» для новых игр — nVidia GeForce 4
- За инновацию в игровом дизайне — Rockstar North за игру «Grand Theft Auto 3»
- За технологические достижения — SCEI за игру «Ico»
- Лучший разработчик на PC — Creative Assembly за игру «Medieval: Total War»

Итоги голосования посетителей ECTS:

- Лучшая приставка года — PlayStation 2
- Лучшее «железо» для PC — Gainward Geforce 4
- 'Powerpack' Ultra/750XP Golden Sample



ECTS 2002

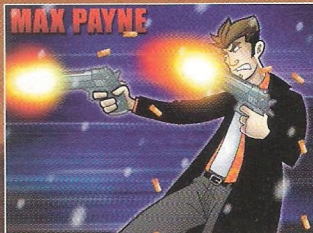
ects*2002
29 - 31 August Earls Court London
where games mean business



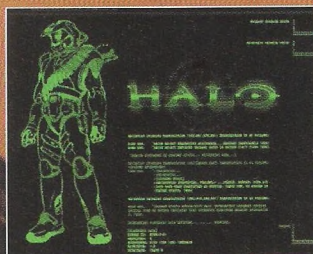
- Лучшая приставочная игра — «Grand Theft Auto 3»
- Лучшая PC-игра года — «Medal of Honour: Allied Assault»
- Издатель года — Electronic Arts

Итоги голосования аккредитованных журналистов:

- Лучшая игра на шоу — «Splinter Cell»
- Лучшая PC-игра на шоу — «Breed»



- Лучшая приставочная игра на шоу — «Pro Evolution Soccer 2»
- Лучшая карманная игра на Show — «Super Monkey Ball Junior»



- Лучшая мультиплеерная игра на шоу — «Korean Multiplayer Ping Pong»

Итоги голосования в периодических изданиях, веб-сайтах и т.п.:

- PC-игра года во Франции (Game One) — «Grand Theft Auto 3»
- Приставочная игра года во Франции (Game One) — «Metal Gear Solid 2 (PS2)»
- PC-игра года в странах Бенилюкса (Gamigo.de) — «Warcraft III: Reign of Chaos»
- Приставочная игра года в странах Бенилюкса (Gamigo.de) — «Grand Theft Auto 3 (PS2)»
- PC-игра года в Италии (Games Radar.it) — «Max Payne»
- Приставочная игра года в Италии (Games Radar.it) — «Halo» (Xbox)
- PC-игра года в Испании (Домашний Компьютер) — «IL-2 Штурмовик»
- PC-игра года в Швеции (шведский PC Gamer) — «Max Payne»



Говорят — в жизни всякое бывает, но не всем достается. Сказал я это не просто так, а потому, что на повестке сегодняшнего дня у нас самые лучшие, то есть те, кому как раз это «всякое» в виде народного внимания и досталось. Речь пойдет не о сказочно богатых султанах и создателях оперативных систем, а о любимых народом — и поэтому раскупаемых — компьютерных играх.

Короче, приступим.

1. IceWind Dale II. Грустно, когда кто-то тебя покидает. Так получилось и в случае со старым добрым движком Infinity от Black Isle, который вышел попрощаться с игро-



ками, оставив после себя продолжение Долины Ледяного Ветра. И знаете, судя по такому наследию, последний выход получился просто блистательным.

2. The Thing. Давно у нас не появлялось таких игральных ужасиков, поэтому народ и потянуло в сторону этого НЕ-ЧТО. В игре есть, правда, и некоторые недоделки, но зато атмосфера страха и погружения в происходящее выдержана на отлично.



3. Mafia. То, что эта игра занимает пока только третью ступень пьедестала славы, вызвано, по-видимому, всего лишь тем, что наши игроки еще мало с ней знакомы. Но поверьте, после выхода Мафии даже GTA3 явно поодвинулась на полке самых увлекательных и интерактивных игр. Так что — то ли еще будет...

4. Medieval: Total War. Что может быть качественней стратегий? Разве что очень каче-



ственная стратегия. Видимо, поэтому и обратили на «Medieval: Total War» внимание все любители поразмышлять да повыстраивать колонны храбрых бойцов в духе «Shogun». В результате — место в нашем хит-параде.

5. Противостояние 4. Многочисленная армия поклонников этой игры терпеливо ждала продолжения шоу. Продолжение вышло. Шоу продолжается. Игра пользуется успехом. Чего же еще надо?



Internet
WWW
e-mail
ЦІНИ ЗНИЖЕНО!

Lucky.Net®

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!

Lucky.Net®

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



Название: Need For Speed: Hot Pursuit 2
Платформа: PC, PS2, Xbox, GameCube
Разработчик: EA Seattle
Издатель: Electronic Arts
Жанр: racing
Дата выхода: 24 сентября 2002 г.



Броня крепка, Ferrari наши быстры



Адепты электронного искусства из солнечной Калифорнии решили порадовать нас очередной игрой из любимой всеми серии NfS. Новое творение еашников будет являться логическим продолжением «Need For Speed: Hot Pursuit». Что ж, после грандиозного успеха последней можно не сомневаться, что разработчики и на этот раз пальцем в небо не попадут.

Судите сами. Более двадцати экзотических, но, тем не менее, полностью реальных автомобилей (см. ниже). Всевозможных трасс тоже будет немало (порядка двадцати пяти — тридцати). Среди них: тропики, леса, горы, равнины — короче, в лучших традициях сериала. Причем сами трассы отнюдь не



маленькие, некоторые имеют длину более 15 миль. Так что можно разогнаться, главное — вовремя притормаживать. Иногда придется расшивать по пересеченной местности, любуясь красотами дикой природы: водопадами, вулканами, дождем, а подчас и лесными пожарами.

Как обычно, не будут давать покоя копы. Причем теперь, помимо полицейских автомобилей, охоту на игрока будут вести и вертолеты. А! против-

ников претерпел кардинальные изменения, и скрыться от преследователей теперь будет ой как не просто. Ну, нам не привыкать. А самые вредные могут выбрать режим Top Cop и, очутившись таким образом в шкуре патрульного, выполнить более тридцати различных заданий. Из числа прочих режимов следует отметить более привычные для нас *Quick Race*, *Single Challenge*, *Hot Pursuit* и *Championship*. Играв в последние два, можно получать деньги и покупать автомобили, не доступные сразу. Ну, вам ли объяснять.

Графика игры, по сравнению с последней частью, улучшится на порядок. Световые эффекты, отражение от поверхности, анимированные водители и еще куча всевоз-



можных наворотов будут радовать глаз, в то время как отличная музыка — услаждать в дороге слух. В режиме мультиплеера по интернету могут соревноваться сразу восемь человек, а на одном компьютере — двое, на разделенном экране.

А теперь — самое интересное. Представляем вам основные машины, которые будут присутствовать в *Need For Speed: Hot Pursuit 2*. Наслаждайтесь.



1. Aston Martin Vanquish

Эта экзотическая британская малышка по праву принадлежит к группе суперкаров. 6,0-литровый V-12 двигатель позволяет ей разогнаться до 60 миль всего за 4,5 секунды. Максимальная скорость — 180 миль в час.



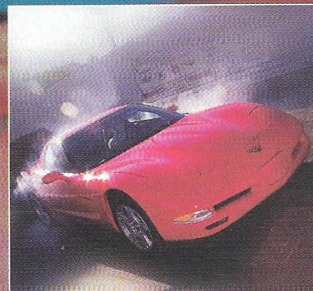
2. BMW M5

5,0-литровый V-8 двигатель, шестиступенчатая коробка передач, 150 миль в час и немецкое качество. От 0 до 60 миль в час — за 5,3 секунды.



3. BMW Z8

Еще одна супермашина от баварского автозавода. 5,0-литровый V-8 движок, 155 миль в час; от 0-62 миль в час — за 4,7 секунды. Отличные показатели и стильный дизайн.



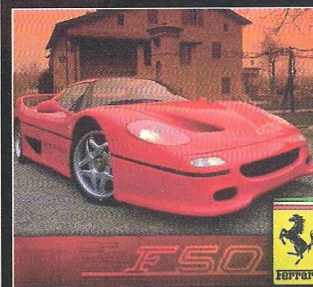
4. Chevrolet Corvette Z06

Старый конь борозды не испортит — решили разработчики. Особенно если конь этот обладает восьмицилиндровым двигателем объемом в 5,7 литров и разгоняется за 170 миль в час.



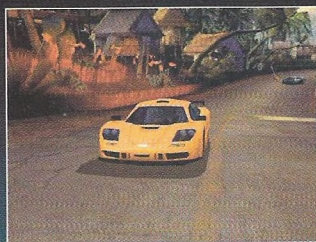
5. Dodge Viper GTS

Легенда американского автомобилестроения. Десятилитровый движок и 450 лошадей под капотом внушают заслуженное уважение.



6. Ferrari F50

500 лошадиных сил и 202 мили в час. Комментарии излишни.



7. Ford Mustang Cobra

Дикий необузданный мус-танг держит возле сердца силу 380 своих собратьев. И в довесок — разгон от 0 до 60 миль в час за каких-то 4,9 секунды.



8. Ford TS-50

Красота по-американски, специально разрабатываемая для австралийского рынка, плюс 335 лошадок и восьмицилиндровый двигатель.



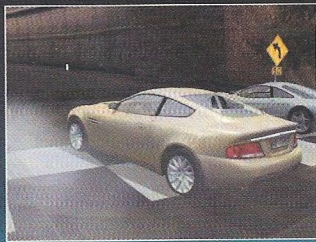
9. Ferrari 360 Spider

Восьмицилиндровый движок, от 0 до 100 миль в час за 10 секунд, максимальная скорость 180 миль в час и прекрасная родословная.



10. HSV Coupe GTS

Место рождения — Клэйтон, Австралия. Характер сквер-

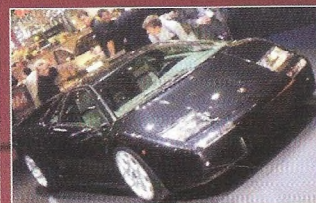


ный, не женат. Разгоняется до 170 миль в час.



11. Jaguar XKR

Название, которое говорит само за себя. Ничего лишнего — умопомрачительный дизайн, 150 м/ч и 370 лошадей.



12. Lamborghini Diablo VT 6.0

Сам дьявол сидит под капотом этой машины! Сомневаетесь? 12-цилиндровый двигатель, за 4 секунды — от 0 до 60 миль в час и максимальный разгон до 200 м/ч. Все еще не верите?



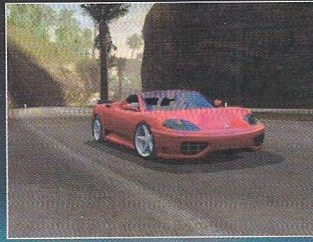
13. Lamborghini Murcielago

На сегодняшний день это самый мощный автомобиль из всех когда-либо выпускавшихся компанией Lamborghini. 12 цилиндров, 571 лошадиная сила и максимальная скорость, превышающая 205 миль в час.



14. Lotus Elise

Крепкий середнячок. Не слишком мощный, однако,



благодаря малому весу, способный разогнаться до 60 миль в час за 5,6 секунды.



15. McLaren F1 LM

Таких машин в мире всего пять штук. 12 цилиндров, 668 лошадок, 200 м/ч. Что еще нужно для полного счастья?



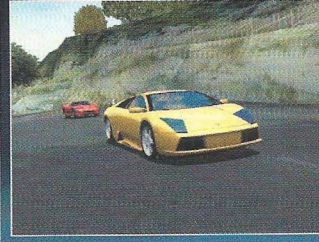
16. Mercedes CLK-GTR

Какой немец не любит быстрой езды? Какой немец не любит разогнаться от 0 до 60 миль в час меньше чем за 4 секунды? Какой... Да никакой!



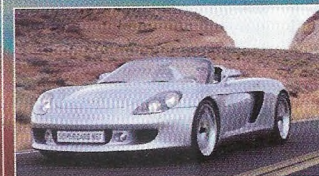
17. Opel Speedster

150 лошадок под двумя сиденьями. Э-э-э-х, прокачу!



18. Porsche 911 Turbo

414 четвероногих сил и 190 миль в час. Porsche — он и в Африке Porsche.



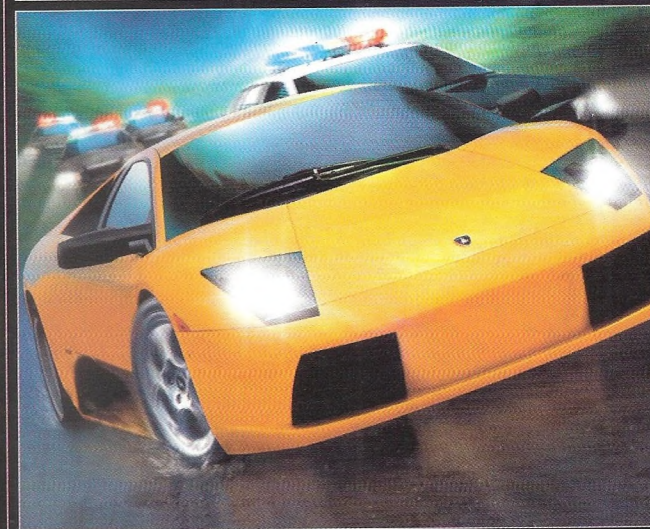
19. Porsche Carrera GT

Розпрягайте, хлопці, коней! Сразу всех 558.



Прибавьте к этому великолепию еще машин двадцать, и вы поймете, что такую игру не грех и подождать.

Андрей Гайдут



Название: RollerCoaster Tycoon 2

Разработчик: Chris Sawyer

Издатель: Infogrames

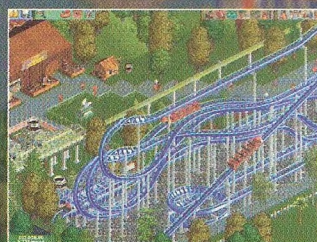
Жанр: стратегия

Дата выхода: ноябрь 2002

Делу время, потехе час

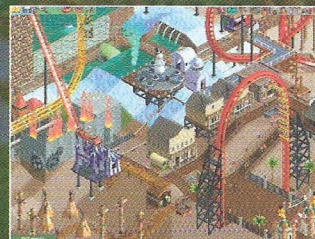
Ну что, все удобно устроились в своих кабинках? Шас вам будет развлечение. Петрович, приготовься запускать аттракцион. Пока не стартовали, хочу спросить у вас, ребята, — а все ли запаслись гигиеническими пакетами, потому что после нашего шоу хорошо не будет никому. Слышь там, парень в синей майке, а куда это ты намылился? Запомни, выбраться из ремней, которые мы готовим для посетителей, до конца заезда невозможно — это мы проверили еще на нашей немой уборщице бабе Мане, которая, кстати, после этого сеанса дар речи обрела. Ну что, Петрович, покажем этим детишкам, решившим прокатиться на веселеньких каруселях, что такое настоящий разрывной аттракцион? Тогда поехали!!!

Вот так мы с Петровичем развлекаем гостей нашего Луна-парка. Как грится, у профессионалов все должно быть



красиво и весело. Если же вас интересует, где мы научились так работать на благо посетителей, то за ответом дело не станет. Однажды я надыбал компьютерную игру под названием «RollerCoaster Tycoon», поюзал ее и понял, чего народу надо...

Ну вот, от этого монолога можно перейти к тому, чем так увлекается наш аттракционный руководитель, к продолжению игры — **RollerCoaster Tycoon 2**. Думаю, все те, кто играл в первую часть игрушки, хорошо ее запомнили — ведь это был целостный симулятор парка аттракционов. Собственно, в продолжении авторы не решились что-то кардинально менять. Поэтому,



вместо того чтобы сделать из RCT2 какой-нибудь симулятор выгуливания собак, они по-прежнему разрабатывают тему каруселей и всяческих других веселее, о чем и свидетельствует информация по этой игре, доступная на данный момент.

Вообще RCT2 подразумевает создание и внедрение в парк отдыха различных ат-

тракционов на основе американских горок. Да, мои дорогие, здесь не удастся поставить столь любимые нами «лохотроны» или посадить где-то при входе наперсточника... Хотя при предполагающемся разнообразии аттракционов и при наличии возможности создания новых видов горок вам, наверное, это и не понадобится.





Так чем же будет отличаться вторая часть игры? Во-первых, площадью парка развлечений. Предполагается, что общий размер «карусельной страны» возрастет раза в два — каквширь, так и ввысь. Понятное дело, что это благоприятно скажется на постройке новых больших и навороченных горок, после которых посетите-



ли будут в состоянии разговаривать только шепотом. Кстати, раз уж я упомянул о новых горках, то замечу, что игрок получает возможность смоделировать, хоть и не вполне достоверно, «горные трассы» многих крутейших мировых парков аттракционов. Среди них — Great Adventure (Нью-Джерси), Magic Mountain (Калифорния), а также, в це-

лях расширения круга почитателей, присутствуют парки Бельгии, Голландии и других стран. Кроме того, в игре можно будет выбрать и заранее приготовленные, но разных уровней сложности парки. Так что вы найдете здесь 3 парка для людей со слабым вестибулярным аппаратом, 7 штук парков из серии «для любите-

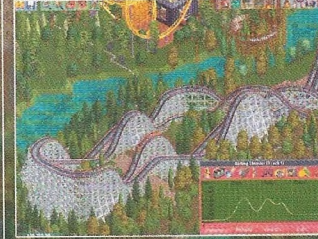


лей пощекотать нервишки» и 5 парков для камикадзе.

Понятное дело, что основная масса игроков будет просто строить. Вообще, посылать вас в измазанной спецовке и с мастерком в руке непосредственно на стройку никто не собирается. Вашей работой станет преимущественно разработка проектов парков, прокладка рельс, разработка окружения,



ландшафтов. Кстати, что касается окружающей среды, то разработчики предлагают для разработки дизайна парка определенный набор тем. Например, как вам парк в стиле Древнего Египта — с пирамидами, фараонами и тому подобной шнягой? Или представьте себе тепличный парк аттракционов с горячей от ад-



реналина атмосферой, расположенный якобы на снежном севере — с медведями, эскимосами, мороженой рыбой и т. п.?

Ну, допустим, настроите вы всяких горок, ларьков напихаете, а шо толку-то? Правильно, клиентов надо! В принципе, это и есть ваша главная задача — строительство парка и управление ним с целью при-

влечения как можно большего числа посетителей, спешащих потратить свои кровно заработанные. Соответственно, ваш парк сможет посетить, максимум, три тысячи клиентов. Интересно, что за каждым можно понаблюдать в 3D. Например, можно разузнать, как клиента звать-величать, как он вообще настроен по отношению к вашему парку — для этого будет прилагаться соответствующая табличка статистики.

Что до графики, то «RCT2» по качеству картинки с «DOOM 3» спорить не решилась, поэтому следует ожидать обычную красочную палитру цветов, разукрашенные аттракционы, квадратнотатые рожицы посетителей и стандартную для таких игр анимацию. То есть ничего нового и сверхъестественного. Что, впрочем, для поклонников подобных игр — экономических симуляторов — уже привычно и не играет существенной роли.

Юрий Гладкий
по материалам Петровича
и его директора



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 регуляторов;
- Чувствительность линии: -45...-48dBm;
- Код Украины - 038;
- Расширенная статистика соединения;
- Улучшенное распознавание сигналов в «альтернативном» режиме автоответчика.

Важно! Произведены аппаратные доработки для:

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

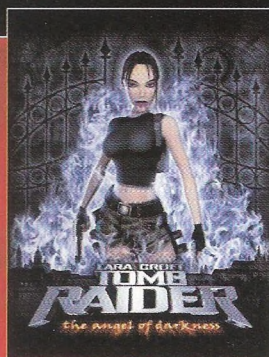
Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR - Ваш незаменимый спутник в Internet!

Vector

http://www.vectorkiyev.com
http://www.vector.kharkov.com

Киев	(044) 228-7321	Полтава	(0532) 56-3668	Одесса	(048) 739-6044
Харьков	(0372) 43-1690	Днепропетровск	(0562) 37-1300	Львов	(0322) 97-0945
Хмельницкий	(0382) 76-5976	Донецк	(062) 382-6990	Симферополь	(0652) 57-6127

Название: Tomb Raider: The Angel of Darkness
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos
Жанр: action/adventure
Дата выхода: конец года

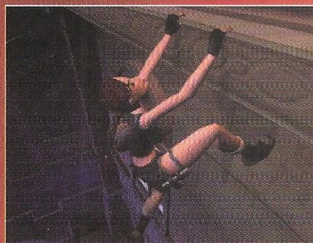


Ларысу Ывановну хачу!

Д арагие мои старыки! Дайте я вас сэчас расцылую! Вах, вах, такой дэвушка красивый! Куда пашел? Чито это у тэбя на попе балтаецца?

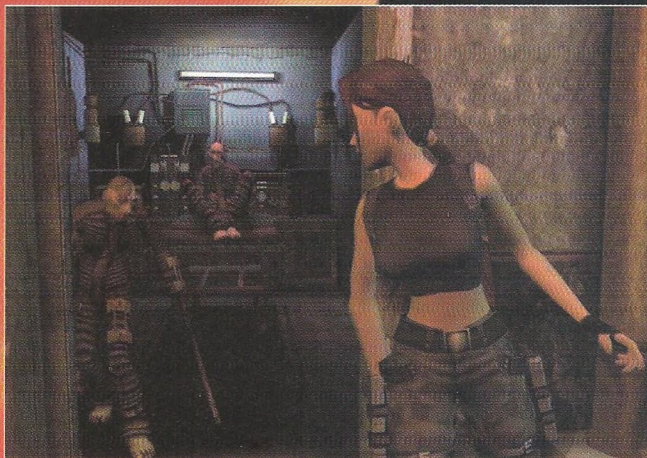
Э-э-э, ну пошутил я, пошутил, че сразу за пистолеты хвататься? Ну, разве так можно? Чуть что, сразу в голову! Я ж это, просто спросить хотел, который час... Так, значит, познакомиться нельзя никак? Ну все, понял, понял... Белое, вижу, ты не носишь принципиально, хотя вот про обтягивающее так не скажешь...

Армен молча уставился в экран монитора. Игра «Tomb Raider: The Last Revelation» подошла к концу, Лара Крофт была мертва. Неужели все? Наша виртуальная раскрасавица больше не будет задорно вилять косичкой и ловко карабкаться по отвесным стенам? Ну, в это еще можно было бы поверить, а вот в то, что боссы компании Eidos откажутся от



верной прибыли ©... Короче говоря, все нормально. И буквально через несколько месяцев нас ждет очередная встреча с... Ну, лишний раз называть ее имя не стану, а то у меня уже зубы сводит ото всей этой бодяги.

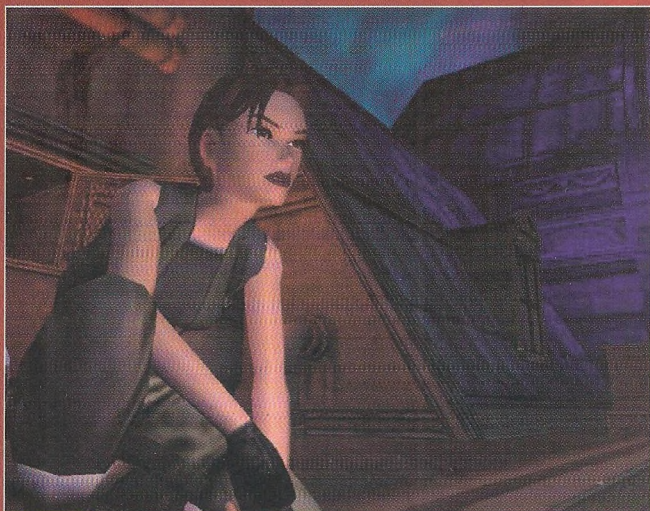
Каким-то хитрым образом разработчикам удалось оживить скоростно ушедшую от нас Ларку и влихнуть ее в новую игру под названием «Tomb Raider: The Angel of Darkness». Как это у них получилось, остается загадкой — может, использовали метод популярного нынче клонирования, а может, нашли сестру-близняшку где-то под Костромой. Неважно, главное, что любимая всеми барышня-крестьянка снова в строю и гото-

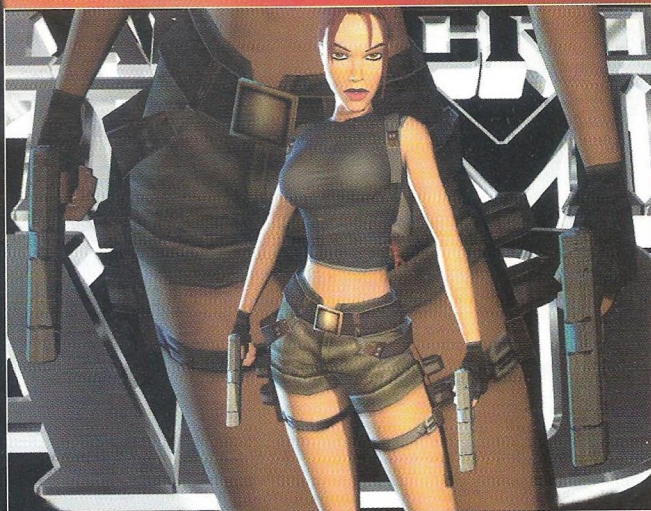


ва надрать бандюгам все, что не успели надрать Индиана Джонс вкупе с человеком-линолеумом. Причем девелоперы не хотят ограничиваться одной частью игры. В темпе, которому позавидовал бы и Дюма-отец, они хотят сваять еще две части, представив, таким образом, на наш суд трилогию, посвященную становлению на старушке Земле матриархата как господствующего строя. Уф-фф-ф, это предложе-

ние стоило мне двух бутылок пива и бессонной ночи наедине с толковым словарем Даля.

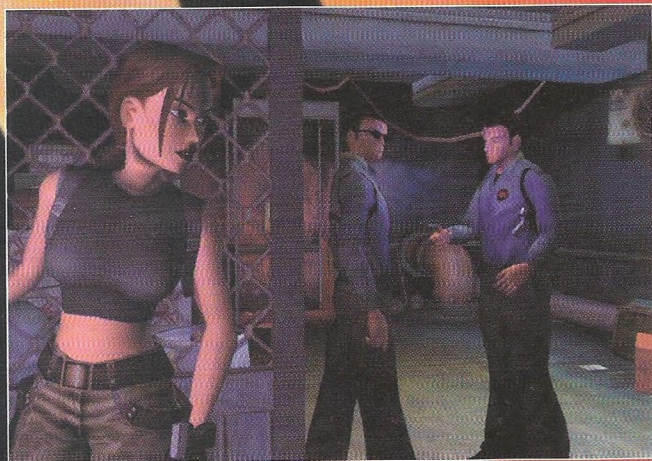
В первой части будущего шедевра оказывается, что гражданка Крофт подозревается в убийстве, которого она якобы не совершала. А дело было так. Ларе неожиданно звонит ее друг и наставник Вон Крой и рассказывает о предложении, поступившем от некоего подозрительного субъекта по имени Экхардт.





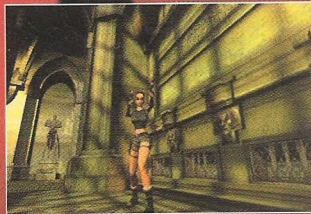
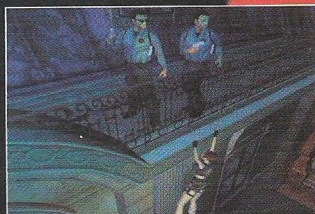
Речь идет о судьбе пяти очень дорогих картин, которые Ларе якобы нужно отыскать. Лариса отправляется на встречу с учителем в Париж, однако по прибытии обнаруживает его мертвым. Недолго думая, она обращается в полицию. Это и стало ее роковой ошибкой. Французские копы не долго думая обвиняют ее в убийстве Вона Кроя. Ну, она, понятное дело, проститкой прикинулась. Дескать, там не была, того не

что, в принципе, учитывая агрессивную направленность сериала, выглядит, по меньшей мере, странно. От поведения Лары зависит исход переговоров и реакция персонажей. Кроме того, у нее появятся всевозможные характеристики, которые можно развивать и прокачивать: скорость, прыгучесть, магия. Нет, насчет магии я пошутил, но все равно какая-то RPG получается, а не action/adventure.



знаю и вообще тут проездом. Ха, нашла, кого дурить! Придется доказывать свою невинность..., в смысле невинность. И делать это, не отстреливая всем подряд конечности из шотгана, а проводя разъяснительную и вопросительную работу среди населения. Коротко говоря, с NPC общаться,

По заявлению одного из основателей компании Core Design, Эдриана Смита, «The Angel of Darkness» можно проходить и самым коротким путем, но пользователь при этом увидит лишь 60% игры. Что ж, это, безусловно, обнадёживает, но вот что фаны скажут? Как отнесутся они,



бедолаги, к такому варварскому изменению самих принципов Tomb Raider? Не повлечет ли выход игры массовые беспорядки, забастовки и голодовки?

Видимо, разработчики учли этот вариант, и во второй части трилогии игровой процесс будет более привычным. К тому же, в напарники к нашей малышке набился какой-то бродяга с нешуточными мышцами. Парня зовут Кертис,



и интеллект у него на уровне полевой мыши. Видимо, именно поэтому Лара использует его как дешевую рабочую силу — ящики перетаскивать, вагоны разгружать, да мало ли... И только в третьей части мы сможем сполна насладиться жизнью, впервые играя в Tomb Raider мужским персонажем.

Однако изменения произошли не только в игровом процессе. Графика новой игры на порядок улучшилась по сравнению с «Tomb Raider: The Last Revelation». Скриншоты тому подтверждением. А сухие циф-



ры говорят, что для отрисовки главной героини используется около 5000 полигонов (думаю, 4999 из них придется на грудь ☺). Прибавьте к этому более 150 новых движений, динамическое освещение да еще пару-тройку графических наворотов — и оцените титанический труд программистов.

Что касается звукового сопровождения, то стало известно, что на знаменитой сту-



дии Abbey Road оркестр из 82-х музыкантов производил запись мелодии к игре. Учитывая то, что на ее создание ушло целых три месяца, думаю, хорошая звуковая карта отнюдь не помешает.

Помимо PC, игра выйдет и на приставках нового поколения. Причем графика на последних выглядит лучше. Ну, к этому мы уже привыкли. Итак, осталось подождать совсем немного и уже в ноябре можно будет приобрести «Tomb Raider: The Angel of Darkness». И наслаждаться!!!

Андрей Гайдут



Название: Project Nomads

Разработчик: Radon Labs

Издатель: CDV Software

Жанр: action/strategy

Дата выхода: 15 сентября 2002 г.



Островок летающий во вселенной есть...

Летать люди начали давно. Для начала вспомним Икара с его, прямо скажем, не очень удачным залетом. После него очень многие пытались взметнуться к небесам, но большинство из них под смех птиц камнем возвращалось к истокам. Вот уж действительно — рожденный ползать... Но, поскольку человечеству истину эту принимать как-то не хотелось, оно взялось выдумывать и фантазировать. В результате появились сказки с летающими драконами, метлами и ступами, с коврами-самолетами и прочим волшебным инвентарем... Но это меня че-то слишком уж занесло — ведь речь-то сегодня о компьютерных играх, в которых летать будут острова...

Вообще, заставить острова летать — не такая уж сложная задача для ребят из Radon Labs. Дело в том, что еще в 1998 году была такая игра «Stratosphere», в которой, по сути, тоже приходилось виражи-



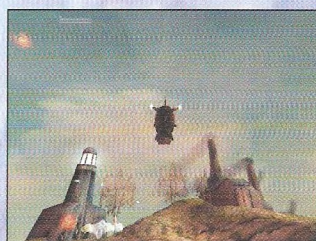
ровать на островах. Но, как говорится, одни лошадь приручили, а другие обкатали. Причем эту «лошадку» объездили настолько хорошо, что на одной очень серьезной игровой выставке игра была признана самым ожидаемым оригинальным игровым проектом 2002 года.

Собссна, сюжет-с. В одной далекой-далекой вселенной, над одной далекой-далекой планетой, на одном странном-престранном летающем острове просыпается мужик. Короче, пришел он в себя, почесал пузо, глянул в зеркало и... увидев там незнакомое заросшее лицо, понял, что ничего не помнит. Ну, стоял он, значит, чешал затылок, напрягался чего-то припомнить, думал, че он



вообще вчера пил... Но в голову все равно ничего не приходило. А оно и не дивно — его ведь злые разработчики памяти лишили, а вместе с ней забрали у мужичка целый мир. А взамен посадили его, беспмятного, на остров летающий и дали установку на острове этом жить.

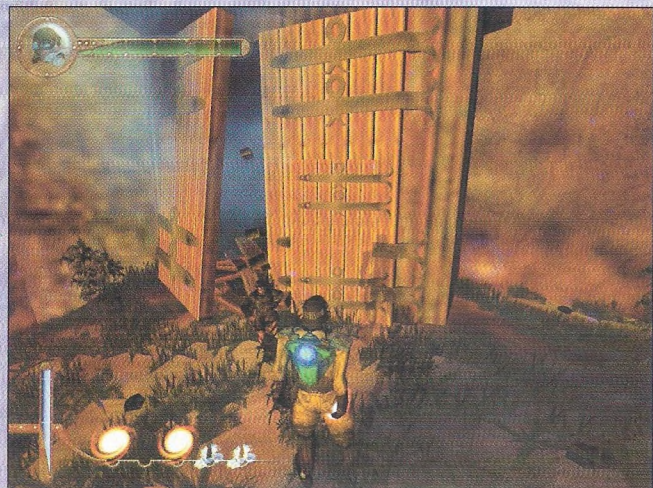
Мужик, короче, вообще офигел; сел, бедняга, и думает, как же ему дальше быть и где вообще здесь пивка попить можно. Сидел он, тосковал, а тут и гость пришел. Гость этот, мало того что без пирожков появился, так еще и не совсем нормальным оказался (хоть и не полным психом, а всего лишь *призраком*). Но совсем уж без гостинчика



не обошлось — потустороннее существо презентовало нашему горемыке чертежи. Неизвестно, откуда они были, чертежи эти, — может, призрак из Политеха был? Но факт в том, что с их помощью можно было возвести центральную крепость и дополнительные пристройки.

Кстати, сразу после вручения подарка призрак со словами типа «Сооружай и Властвуй!» ушел куда-то вглубь острова — отсыпаться...

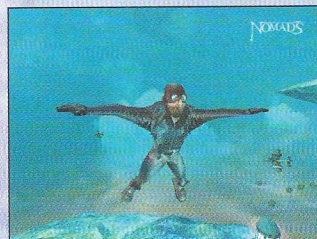
Собственно, такой вот сюжет (хоть и не настолько приукрашенный, как в моем изложении ☺) ждет вас в игре. Исходя из предыстории, понятно, чем предстоит заниматься — конечно же, стройкой. Естественно, что вас никто не за-





ставляет соревноваться в качестве постройки с «Поздняки-жилбудом», но, тем не менее, строить придется много и, желательно, умно и качественно.

Итак, вы, строя различные орудия, окружая остров защитными сооружениями, размещающая внутри островка всяческие военные плавсредства

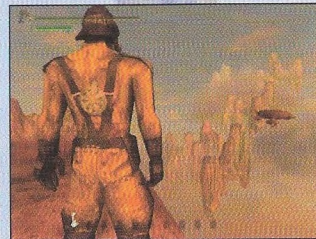


(типа бипланов) и ангары для их хранения, должны будете летать по фэнтезийным просторам и с помощью огневой мощи острова уничтожать вражеские острова и зачищать родное воздушное пространство от вредителей.

Вообще, уничтожение острова в **Project Nomads** проходит очень практично. Понятное дело, что разрушение летающего куска твердыни будет сопровождаться ярким его развалом и красочным взрывом. Но, оказывается, после того как вы активно поработаете над внешним обликом островка-недруга, из него выпадут всяческие трофейные — чертежи. Вы их, конечно же, рассматриваете и начинаете строить то, что там



изображено. Мало того, полученные чертежи можно комбинировать, что, ясен-красен, повлияет на количество всяческих сооружений. Здесь, правда, возникает маленькая проблемка, с которой уже давно столкнулись Нью-Йорк, Мехико и другие немаленькие города нашей в общем-то необъятной



Земли. Ведь, поскольку островов в игре будет очень даже немало и с каждого, соответственно, будут вываливаться технические рисунки различных строений, у вас, как у любого нормального и в меру любопытного игрока возникнет желание все эти здания построить и испытать на деле. Вот тут-то и кроется наша проблема — в «Project Nomads» обещается около сотни разнообразных сооружений и около сорока видов техники, и разместить их на нашем островке, далеком от звания «самый вместительный остров во вселенной», не получится. Так что придется мучительно скрести голову и с фразой «была — не была» жертво-



вать тройкой ангаров ради мастерской для катапульта.

В однопользовательской игре в кампании нам преподнесли аж 25 разнообразных миссий. Здесь и наивное выживание, и уничтожение противников, и захват всего острова или размещенного на нем артефакта для передачи третьему



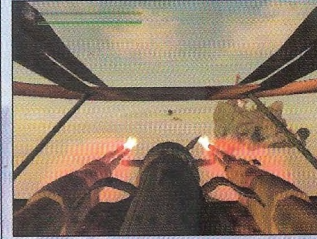
лицу. Радует такой момент: при переходе из одной миссии в другую ваш остров не будет каждый раз возвращаться в первобытное состояние. Наоборот, вы не потеряете ни одно из технологических чудес, которые сами же впили в него в предыдущей миссии.

Все это, конечно, весело, но PN не заслужил бы столь высокого внимания и галочки «оригинально», если бы не здоровый кусок action, органично всунутый в игру. Этот хваленый экшн проявляется в том, что вы можете летать не только на острове, но и пилотируя любую технику или установку. А чтобы добить вас окончательно, отмечу тот факт, что предполагаются даже полеты вообще без



техники — благодаря магическим силам. Круто.

Что касается графики, обычно это привилегия обзоров готовых игр, но отличные картинки вместе с видео повлияли на осторожно относящихся к этому делу знатоков. Вообще «Project Nomads» использует собственный движок, что



должно помочь ей выглядеть самой красивой и неповторимой. Кроме того, большое внимание уделено реализации магии в сочетании с технологическими выделками.

Что касается многопользовательского режима, то он представляет собой вариант, когда игрок должен заново отстроить остров. Или же ему предлагают возможность импорта готового острова из сингл-варианта.

Ну что же, товарищи из Radon Labs, мы уже ждем, чего вы там наготовили, и надеемся на славу покатайтесь на летающих островах. А вообще же мы все будем летать самолетами «Украинских авиалиний» ☺.

Юрий Гладкий



Название: Grand Theft Auto: Vice City

Разработчик: Rockstar North

Издатель: Rockstar Games

Жанр: action

Дата выхода: 22 октября 2002 г.



Город в огне

Не успели мы как следует насладиться всеми прелестями жизни в большом городе, как очумелые ребята из Rockstar Games уже готовят новое путешествие в мир беспредела.

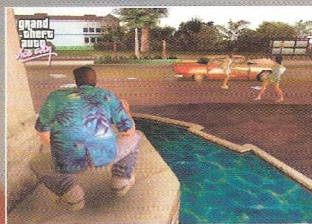
Grand Theft Auto: Vice City — так будет называться дополнение к самой скандальной игре всех времен и народов. Хотя, учитывая все то, что нам наобещали разработчики, язык не поворачивается назвать проект просто «дополнительным набором миссий».

Во-первых, изменятся время и место действия игры. Восьмидесятые годы, Флорида, рост преступности, русская мафия выходит на тропу войны. Короче говоря, скучать не придется. Тем более что игроку будет предоставлена еще большая свобода действий, чем в оригинале. Стараниями геймеров всего мира, оставивших свои пожелания на форумах, посвященных Vice City, разработчики должны ввести



в игру несколько новых фишек. В частности, они вернут возможность лечения с помощью девочек не самого тяжелого поведения. Кроме того, «по просьбам телезрителей» с помощью подручных средств можно будет стереть город с лица Земли (хотя это еще не факт). Ну, и не исключено, что особо ловкие смогут угнать даже вертолет (не говоря уже о машинке для гольфа, которая тоже будет присутствовать в игре). Плюс — еще 70 новых тачек (итого 120).

Кроме того, можно будет заходить в помещения и уже там продолжать бесчинства. Вы только представьте себе: зарываетесь на дискотеку, вас сходу толкает какой-то тип — и понеслась...



К числу новшеств можно отнести также возможность использования прохожих в качестве живого заслона от стреляющих в вас негодяев.

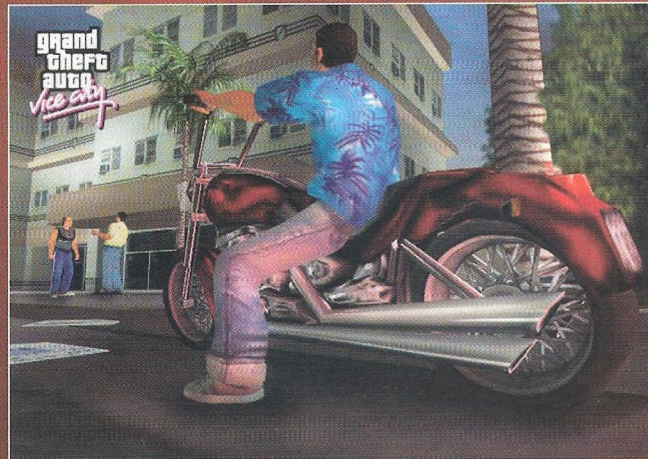
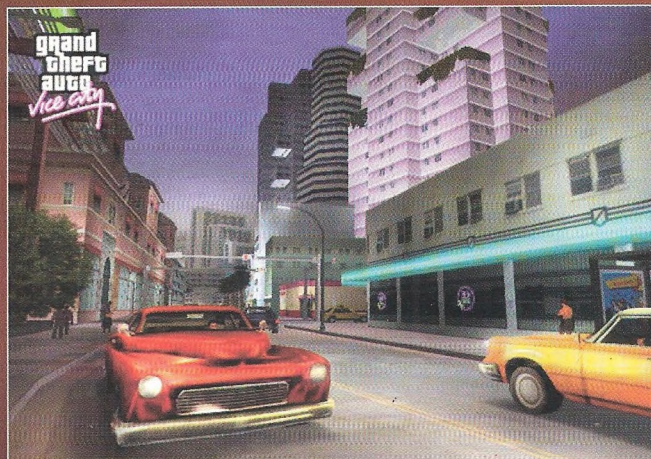
Что касается графической части, то «Vice City», созданная на движке GTA 3, представит перед нами порядком подшутатуренной, с новыми эффектами и «графикой кинематографического качества». Последнее выдрано из заявлений разработчиков, так что, если качество будет отнюдь не «кинемато-

графическое», на меня не пеняйте.

Ну, и музыка, доносящаяся из динамиков только что угнанного вами авто, будет соответствовать духу времени.

«Vice City» появится в продаже уже очень скоро, что позволит поклонникам серии менее мучительно переживать ожидание «Grand Theft Auto 4». Единственный ® — игра выйдет эксклюзивно для PlayStation 2. О версии для PC не может быть и речи. Хотя...

Андрей Гайдут



Название: Godzilla: Destroy All Monsters Melee
Разработчик: Infogrames
Издатель: Infogrames
Жанр: action
Дата выхода: 29 октября 2002 г.



Большой переполох в маленькой Японии



О Япония! Страна восходящего солнца, тепло-го саке и огромных динозавров!..

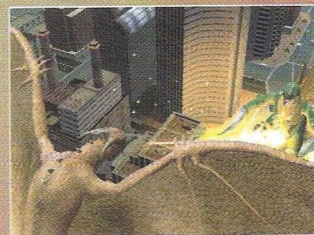
Последние имеют привычку периодически вылезать из моря и причинять всяческие неудобства жителям близлежащих поселений. И беспредельничают до тех пор, пока силы национальной гвардии не вправляют им мозги. Но к таким поворотам судьбы японцы, предположим, уже привыкли и Годзиллу воспринимают как своего парня. Но вот чтобы сразу пять или шесть ящеров забивали стрелу где-нибудь в центре Токио и даже под лапы не смотрели — тут уж в пору за голову схватиться!

Собственно говоря, геймплей новой игры от Infogrames — **Godzilla: Destroy All Monsters Melee** (предназначенной, кстати, для любимого всеми фиолетового чуда) — целиком и полностью строится именно на таких баталиях. Что конкретно эти гиганты не поделили, одному

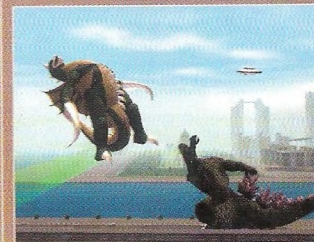


Филиппу Трусью известно. Ясно только одно — игрушка должна получиться веселой и пойти «на ура!» у японских школьников и градостроителей.

Впервые представленная в мае этого года на E3, «Godzilla» сразу обратила на себя внимание бесшабашным игровым процессом и отличной графикой. Огромное количество разнообразных чудищ — каждое с присущими только ему суперударами и техникой ведения боя — заставляют многочисленных фанов подобных молотилок дрожать от предвкушения. В качестве подручных средств для нанесения противнику еще большего урона, можно использовать обломки зданий, проез-



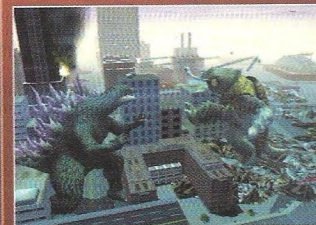
жающие мимо автомобили и другие орудия японского пролетариата. Кстати, во время поединков уже упоминавшиеся мною ребята из нацгвардии будут пытаться помешать вам хулиганить на глазах у мирных жителей. Думаю, с учетом того что монстры будут размером с хороший небоскреб, а то и выше, потуги вооруженных сил должны выглядеть весьма забавно.



А поддержка Dolby Pro Logic II должна принести массу забываемых впечатлений соседям.

Короче говоря, всем поклонникам фильмов о Годзилле эта игра настоятельно рекомендуется. Тем более что проходить ее, круша на своем пути все достижения современной архитектурной мысли, можно вдвоем. Ну, просто мечта антиглобалиста.

Андрей Гайдут



Сибирские пельмени. Пачка вторая

(продолжение)

Церковь

Идите через ворота. После телефонного разговора двигайтесь вправо, далее — вперед, к двери позади храма. Входите внутрь. Пройдите правее, обратите внимание на крест на стене. Кликните на него. Крест повернется, открывая потайное место. Возьмите лежащий там ключ.

Подойдите к комоду и откройте второй, считая с верхнего, ящик — возьмите пурпурную перфокарту. Воткните ключ в скважину в верхнем правом углу комода и откройте третий ящик. Поверните ручку справа, чтобы открыть сундук в третьем ящике, и возьмите оттуда ключ и свиток. Выходите из комнаты и идите налево, к лифту.

Обратите внимание на панель у лифта. Установите в нужные места все четыре шестеренки и нажмите на рычаг. Лифт поднимет Кейт в башню. Пройдите вперед и воткните в спину автомату пурпурную перфокарту. После ролика входите в лифт — Кейт едет вниз. Идите к центральному входу

в храм и далее налево — вплоть до склепа. Воткните в крестообразную скважину в шляпе автомата ключ, найденный в третьем ящике комода.

Войдите в склеп. Спуститесь по лестнице вниз и выдвиньте гроб Ганса Воралберга. Возьмите из гроба голосовой цилиндр и газетную вырезку о смерти Ганса.

Возвращайтесь на территорию фабрики, идите второй дорожкой от фонтана — назад в машинный зал. По железной лестнице поднимитесь наверх и зайдите в комнату с потайной механической игрушкой. Вставьте в нее найденный в склепе цилиндр и посмотрите слезливый ролик. Берите игрушку, возвращайтесь к центральному фонтану и идите к вокзалу по четвертой дорожке (вправо вверх).

Вокзал

Зайдя на станцию, идите вперед (вниз), поднимайтесь на поезд (нижний правый угол экрана) и заходите в вагон. Поговорите с Оскаром на тему Миссии. Выходите из вагона,

спускайтесь на платформу налево и подходите к билетным кассам. Оскар выдаст вам билет и разрешение на выезд, которое необходимо заверить нотариально.

Идите к дому нотариуса. Входите, пройдите вперед, обратите внимание на стол в комнате ожидания — там стоит автомат с печатью. Откройте шляпу автомата, влейте туда чернил из флакона, затем положите бланк разрешения на подставку и нажмите красную кнопку. После того как автомат поставит печать, возьмите заверенный документ и возвращайтесь на станцию.

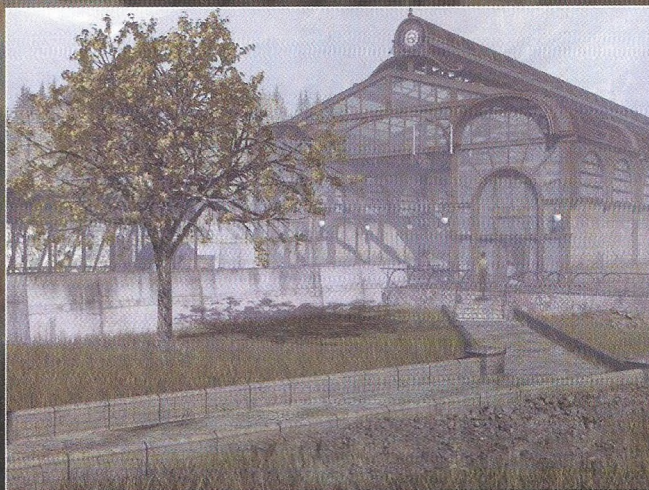
Подойдите к вагону, поднимитесь на поезд и, не заходя в вагон, спуститесь по лестнице на противоположную платформу. Пройдите вниз — там вы увидите странную машину с колесом и рычагом. Покрутите колесо, переключите рычаг и снова крутаните колесо. Пружинный механизм поезда заведен. Заходите в вагон и идите вниз, в комнату. Поставьте механическую игрушку Анна-

и-Ганс на пьедестал посреди комнаты, куклу мамонта — на подставку справа. Два цилиндра, голосовой и музыкальный, поставьте на отведенные им места в шкафу слева. Возвращайтесь к Оскару, отдайте ему заверенное разрешение и билет и смотрите великолепный ролик.

Баррокштадт,

одно из красивейших мест в игре, европейский городок
Выходите из вагона и спускайтесь на левую платформу. Идите налево, пока не встретите станционного смотрителя. Поднимите с земли валяющийся там крик и поговорите со смотрителем о BIRDS.

Возвращайтесь назад, к лестнице, перейдите по мосту направо и двигайтесь наверх, пока перед закрытыми дверями не увидите машину для регулировки уровня воды. Обратите внимание на доску с написанным на ней телефонном сервисе (2766-6742). Наберите этот номер на сотовом Кейт и запомните последовательность команд телефонно-



му роботу. Для поднятия уровня воды — #41*, для понижения уровня — #42*. Возвращайтесь к поезду по ближней (той же самой) платформе.

Идите дальше в направлении другого конца платформы, пока не увидите огромную стену с воротами и ветряком. Возвращайтесь назад к вагону, где вас окликнет Оскар. Зайдите в вагон, где Оскар сообщает, что вас приглашают на разговор ректоры местного университета палеонтологии.

Выходите из вагона (по-прежнему — налево). Далее двигайтесь по лестничному мосту направо и опять направо. Пройдите через дверной проем и спуститесь вниз по лестнице — вы увидите мужчину и женщину, обладателей старой ржавой баржи. Поговорите с ними насчет помощи. За то, чтобы на тросе подтянуть поезд к стене с ветряком и механизмом завода пружинной системы, парочка запросит сто долларов. Кроме того, нужно будет поднять уровень воды в шлюзах Баррокштадта. Поднимайтесь вверх по лестнице, далее направо и заходите на территорию университета (вход справа). Заходите внутрь через главные двери.

В университете идите направо, затем налево и далее — в библиотеку через высокие двери.

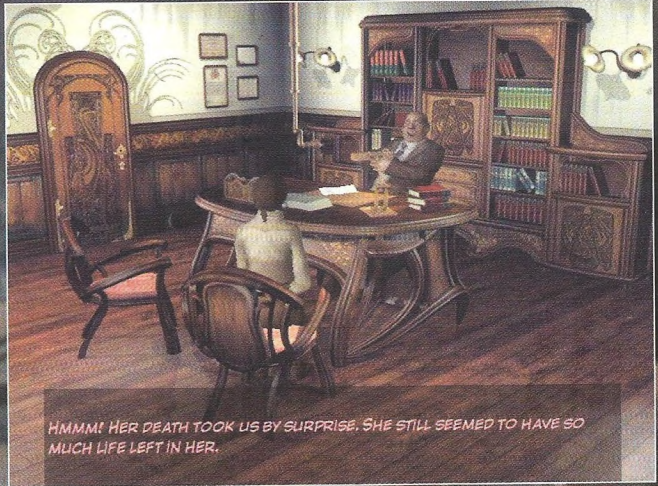
Спуститесь вниз и возьмите с одного из столов синюю книгу. Прочитайте ее. Она рассказывает о семействе амазонских кукушек и о том, как любят эти птички дикорастущий виноград сорта «совиньон», произрастающий там же, на Амазонке. Поднимитесь по

лестнице слева, пройдите вниз и забирайтесь наверх по лестнице, приставленной к стеллажу с книгами. Возьмите желтую книгу и прочитайте ее. Она рассказывает об амазонском грибе «янгала-кола», который известен своим положительным влиянием на зрение. Книга гласит, что этот гриб с успехом использовался индейскими охотниками в целях временного улучшения зрения. Выходите из библиотеки и идите налево.

Поговорите с ректорами о MONEY и SAUVIGNON. Ректоры согласны выдать Кейт 100 долларов, если она починит трио музыкантов-механоидов, находящихся в беседке у входа в университет. Что касается наличия в городке пьянящих ягод, то ректоры отрицают их существование — причем весьма неумело.

Выходите из зала ректоров и идите в другое крыло университета (вниз, направо, направо). Там увидите профессора, изучающего скелет мамонта. Поговорите с ним о SAUVIGNON и HANS. По поводу винограда профессор советует обратиться к смотрителю станции, а вот Ганса он знает и помнит. Ганс очень интересовался мамонтами и легендой о диком племени Юкол, обитавшем за Северным полярным кругом...

Идите к смотрителю и спросите его о SAUVIGNON. Смотритель не будет откровенен с Кейт. Идите назад к лестнице и направо. Здесь вы вновь встретите смотрителя, спросите его о SAUVIGNON повторно. И он повторно будет все отрицать.



Идите к поезду, зайдите в вагон и возьмите там куклу мамонта. Теперь возвращайтесь к профессору в университет. Отдайте ему мамонта и пройдите в лабораторию (вверх).

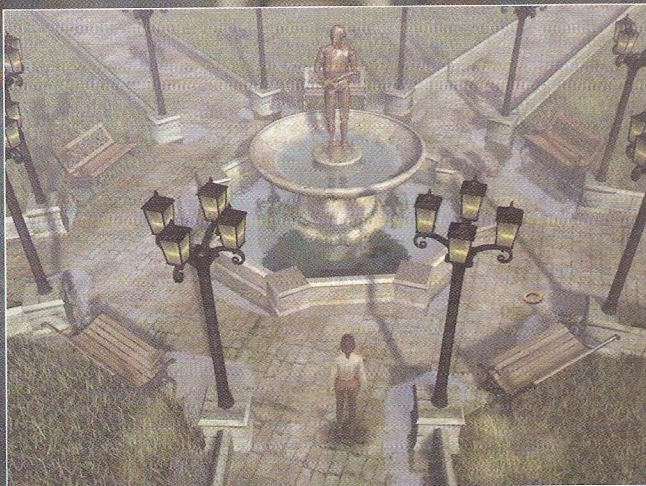
Обратите внимание на полки слева. Возьмите еще один голосовой цилиндр. Пройдите вниз, к столу, за которым стоит профессор, и взгляните на один из столов (справа внизу). Возьмите со стола порошок янгала-колы и щипцы. Поговорите с профессором о SAUVIGNON. Он отправит Кейт к ректорам.

Идите к ректорам и поговорите с ними про SAUVIGNON. Ректоры наконец расколются, и окажется, что в саду станции есть несколько кустов с этими ягодами. Смотритель выращивает их, затем в лаборатории профессора из ягод готовится вино, которое, в конце концов, употребляют внутри трое ректоров.

Идите к смотрителю (он теперь обитает на мостике) и поговорите с ним о SAUVIGNON.

Теперь ему деваться некуда и он уходит открывать для вас дверь сада. Идите налево и еще налево — через мост на противоположную платформу. Рядом с основанием моста находится тропинка, ведущая прямо к саду — идите по ней. Вы встретите смотрителя, который начнет извиняться и утверждать, что он не лжец.

Теперь заходите в сад, дважды пройдите влево и сорвите с кустов несколько ягод. Возвращайтесь на платформу и, не переходя мостик, пройдите вниз. Три злобные кукушки не дают девушке подняться по железной лестнице... Подкиньте птичкам ягод — и путь свободен! Поднимайтесь по лестнице, пока не увидите орла-автоматона, которого одна из птичек приспособила под гнездо. С помощью щипцов возьмите крупное розовое яйцо кукушки. Спускайтесь и идите во двор университета (на мосту вас остановит смотритель и в качестве извинения вручит бутылку вина).



Во дворе пройдите через мостик к беседке с автоматами, обойдите ее вокруг и обратите внимание на дверь. Вложите в пустую чашу весов яйцо кукушки и поверните колесо — дверь откроется.

Войдите внутрь, спуститесь вниз через люк в полу и дерните рычаг. Трио снова играет!

Идите к ректорам за денежкой. Далее — к барже, отдайте деньги престарелой, но жадной парочке. Возьмите ключ, который они перекинут с палубы на мостовую, и идите к пульту управления шлюзами.

Взгляните на консоль пульта. Разблокируйте ее с помощью ключа и наберите #42*. Идите к барже и поговорите с хозяевами по поводу LOCKS. Возвращайтесь к консоли и наберите #41*.

Ступайте к поезду и пройдите чуть вперед в сторону стены с ветряком. Поговорите с хозяевами баржи о помощи. Парочка бросит с баржи цепь. Присоедините к цепи крюк и посмотрите, как поезд наконец-то сдвигается с мертвой точки и движется в сторону стены и аппарата для завода пружин. Пройдите вперед — к стене и поезду — и поговорите по телефону с профессором; он приглашает на лекцию, посвященную быту племени Юкол.

Возвращайтесь в университет. От двери пройдите прямо, к центральному скелету мамонта, и по лестнице наверх. Идите вперед, пока профессор не пригласит вас присесть и не начнет лекцию.

Идите в лабораторию и возьмите там со стола профессора конспект лекции и куклу ма-

монта. Возвращайтесь к поезду и проходите на другую платформу, не заходя в вагон. Заведите пружинный механизм поезда с помощью уже знакомой машины. Поверните колесо и нажмите на рычаг.

Зайдите в вагон и поставьте куклу мамонта на место, затем вставьте найденный в лаборатории голосовой цилиндр в выемку под механической игрушкой с фигурками Анны и Ганса. Посмотрите на дальнейшее развитие событий в семье Воралбергов, а точнее на ситуацию, сложившуюся в связи с кончиной отца Анны и Ганса. После просмотра Кейт поставит цилиндр в шкаф.

Поговорите с Оскаром на тему MISSION. Поезд тронется, но перед самой стеной опять остановится. Выходите из вагона направо и подойдите к будке. Поговорите с Оскаром — он требует оформить визу. Пройдите за будку и в железную дверь у стены. Поднимитесь по лестнице. Пройдите вниз до двери и зайдите в нее.

Побеседуйте с капитаном о MISSION. Он отказывается оформить Кейт визу из-за вражеского дозорного по ту сторону стены. Подойдите к телескопу и взгляните на «врага». Нажмите несколько раз на кнопку, наводящую резкость, пока не станет видна старая трухлявая коряга. Подойдите к столу и осмотрите разбитые очки — именно без них капитан плохо видит и не может отличить корягу от вражеского конника. Налейте в бокалы, что стоят на столе, вина и добавьте в один из них порошок янгала-колы. Отойдите от стола. Кейт раскрутит капитана на бокальчик

совиньона, тот наконец-то зреет и выпишет визу. Возьмите визу и отдайте ее Оскару (он стоит в будке). Возьмите у него же билет и пройдите в вагон. Отдайте Оскару билет и посмотрите ролик о продолжении путешествия.

Комколзград Станция

Выходите из вагона. Здесь только одна платформа, так что нам направо. Идите в сторону автомата-гиганта, до тех пор пока не увидите Оскара. Поговорите с ним и идите к гиганту.

Забирайтесь наверх по стальной лестнице, укрепленной у гиганта на ноге. В комнате управления гигантом обратите внимание на полку над кроватью и возьмите оттуда еще один голосовой цилиндр, чертеж гиганта с помеченным уязвимым местом и железную ручку-рычаг. Теперь посмотрите на панель управления справа. Вставьте ручку в центр панели и дважды дерните ее вверх (от себя). Осталось нажать на красную кнопку — и пружинный механизм поезда будет заведен. Дважды дерните ручку к себе, чтобы вернуть гиганта на прежнее место; выходите из комнаты, спускайтесь вниз и идите к поезду. Какая-то темная личность пробежала от поезда в дверь, освещенную красным!

Заходите в вагон и следуйте в комнату, находящуюся за хранилищем цилиндров и игрушечного мамонта. Распеленайте связанного Оскара, и он расскажет, как некий варвар с красными глазами и железными зубами его связал да

еще и забрал руки. Возьмите с пола ножницы по металлу, пройдите в хранилище и вставьте в механическую игрушку найденный цилиндр. Просмотрите очередное письмо Анны Гансу, из которого выясняется, что Ганс долгое время работал на русских.

После просмотра Кейт поставит цилиндр в шкаф.

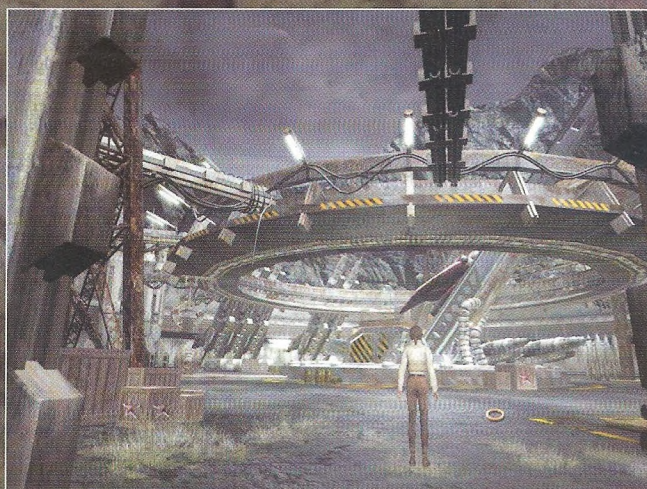
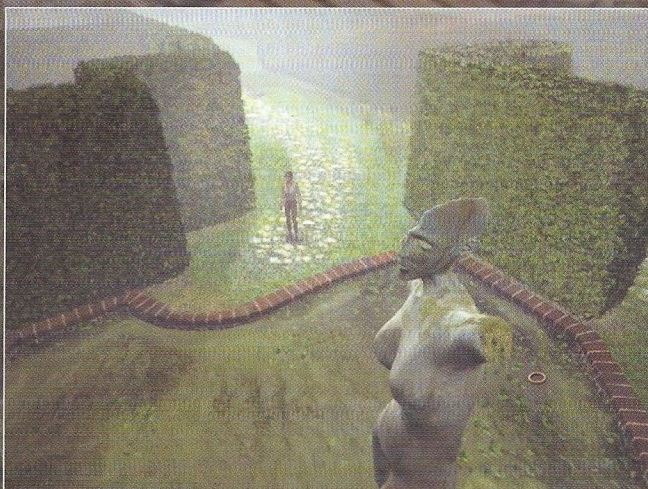
Возвращайтесь в рубку управления гигантом и передвиньте гиганта в среднее положение (ручку один раз от себя). Выходите из рубки, перепрыгивайте на железную крышу рядом с лестницей. Взгляните на дыру в стене и расширьте ее с помощью ножниц. Пролетайте внутрь.

Пройдите в комнату и обратите внимание на стеллаж слева. Возьмите с полки стеллажа Т-образный предохранитель. Вылезайте из комнаты через дыру, возвращайте гиганта в исходное положение, спускайтесь вниз и идите к противоположному концу платформы, пока не увидите деревянные ящики. Приведите в действие рычаг, торчащий за ящиками, — появится кабина лифта. Садитесь в лифт, который отвезет вниз, в шахту.

Обратите внимание на генератор слева. Вставьте предохранитель в разъем на верхней панели генератора и используйте переключатель, находящийся чуть ниже. Идите вглубь шахты несколько экранов, пока еще один лифт не поднимет вас в следующее помещение.

Фабрика

Откройте железную дверь с помощью пульта управления,



расположенного слева от нее, в нижнем левом углу экрана. Дверь откроется, но входить туда пока не надо.

Идите направо и вверх по ступеням к автомату-органисту. Обратите на него внимание и возьмите отвертку, лежащую рядом с клавиатурой органа. Возвращайтесь к железной двери и пройдите вниз и влево. Посмотрите на жестяную табличку около железной лестницы. С помощью отвертки откройте все четыре винта, которыми она крепится. Теперь можно подняться по лестнице наверх. Сделайте это. Заходите в дверь слева и поговорите по поводу MISSION с психом в маске.

Да, это он взял руки Оскара, но лишь потому, что они нужны ему, причем на время. Он отстроил на этой заброшенной фабрике самый восхитительный орган и автомата-ограниста (которому, кстати, и привинтил руки Оскара) — таким образом, оказывается, готовится прием для звезды оперы Елены Романски, которая якобы должна дать концерт специально для директора. Псих обещает вернуть руки после того, как Елена даст концерт, а пока (для ознакомления с певицей) опускает вниз подвешенный на цепях мини-музей, целиком посвященный Елене.

Выходите из комнаты, спускайтесь вниз и идите в музейчик.

Пройдите до противоположной стены (вниз и направо) и посмотрите на открытую парту слева. Возьмите с нее дневник и письма. Прочитайте дневник. Позвоните маме (в телефоне: Mom), поговори-



те с ней по поводу местонахождения Елены Романски. Мама спросит у Фрэнка и ответит, что искать Елену следует в Аралбаде, где та усиленно лечилась лет 15 назад. Идите к психу-директору (позвонит Дэн) и поговорите с ним о MISSION. Он расскажет, что поблизости находится космодром, который охраняет старый пьяница. Только у него можно достать средство передвижения, которое может доставить Кейт в Аралбад. Выходите из комнаты и садитесь в монорельсовый вагончик (справа).

Космодром

Пройдите вниз. Дальше — вперед, наверх по лестнице, что слева; далее направо и по ступенькам к отсеку космического корабля. Заходите внутрь и пройдите вниз. Поговорите с бухарем и возьмите бутылку водки позади него. Ваш собеседник выйдет проветриться и свалится прямо в кювет с автоматическим краном. Возвращайтесь в отсек, проходите вниз и посмотрите на шкафчик справа от фотографии Гагарина. Возьмите из шкафчика ключ и бумагу с приказом. Выходите из отсека, спускайтесь вниз по ступенькам и идите направо — к кювету, в котором валяется пьяница. Рядом с железной оградой увидите кран-колесо. Поверните его,



открыв тем самым воду. Возвращайтесь назад к отсеку, подойдите к пульту управления краном. Вставьте ключ в скважину, дерните горизонтальную ручку налево, а левую вертикальную — вверх. Кювета с алкашем подвинется влево и вверх. Дерните правую вертикальную ручку вверх — нетрезвого космонавта обдаст водой. Можете подойти к бедняге и, поговорив с ним, удостовериться, что он достаточно протрезвел.

Пройдите направо, затем налево и по железной лестнице наверх в комнату управления. Обратите внимание на консоль справа. Слева от нее возьмите ключ и вставьте его в скважину. Откройте прямоугольную крышку под кнопкой включения/выключения (I/O) и соедините оба провода. Включите консоль с помощью кнопки I/O (дисплей загорится зеленым) и возьмите анализатор крови справа от консоли. Выходите из комнаты, идите налево и затем направо. Пройдите вперед до железной лестницы и поднимайтесь по ней к дирижаблю. Попробуйте войти в него — нужен ключ.

Возвращайтесь к протрезвавшемуся алкоголику и поговорите с ним о AIRSHIP и BIRD. Борис даст ключ к дирижаблю и расскажет о Союзе — черном орле, служащем для распугива-

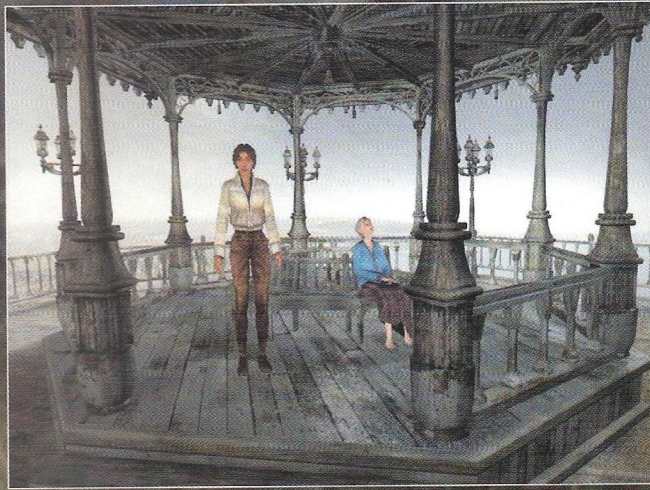
ния птиц. Идите к дирижаблю и с помощью ключа откройте дверь. Войдите внутрь и дерните за рычаг справа от автомата-пилота. Не работает.

Идите к комнате управления — рядом с лестницей вы встретите Бориса. Используйте на нем анализатор крови.

Поднимайтесь в комнату управления и установите анализатор крови на место. Нажмите на консоли кнопку с изображением шприца. Не вышло — система сообщает, что в крови слишком много алкоголя. Щелкните по круглому отверстию в анализаторе прямо под ручкой, и Кейт не пожалеев собственной крови. Повторное нажатие кнопки со шприцем пройдет «на ура!». Нажмите кнопку с изображением вертикальных стрелок, затем кнопку со стрелками, образующими окружность. Новоявленного космонавта как следует покрутят в центрифуге. Наконец нажмите кнопку запуска с изображением треугольника. Перед тем как улететь, Борис успеет бросить на землю кривую ручку.

Выходите из комнаты управления и пройдите экран налево. Поднимите ручку и пройдите экран вниз. Теперь трижды налево, наверх по лестнице и прямо к черному орлу в клетке. Активизируйте сирену с помощью ручки и посмотрите ролик о том, как Союз разгоняет птиц. Осталось только залезть в кабину дирижабля и дернуть за рычаг. Посмотрите ролик о полете дирижабля к побережью пересохшего Арала, в Аралбад...

(продолжение следует)



Название: The Thing
Разработчик: Computer Artworks
Издатель: Vivendi Universal Pub.
Жанр: action/adventure
Системные требования: P3-600, 128 M6 RAM, 3D acc.

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



Холодец



«Из всех жанров важнейшим для нас является фильм ужасов», — сказал Фредди Крюгер, вытирая перчатку о штаны. С этим трудно не согласиться. Назовите мне более безопасный способ повысить уровень адреналина в крови и сбросить напряжение после тяжелого трудового дня. Ну да ладно, особо распинаться не буду, тут и так все ясно.

Давным-давно, когда Джейсон из «Пятницы, 13» еще пешком под стол ходил, американский писатель-фантаст Джон Кэмпбелл написал повесть, действие которой разворачивалось на Северном полюсе. Вездесущие (в хорошем смысле этого слова) полярники ненароком наткнулись на ледяную глыбищу, внутри которой покоилось нечто неудобоваримое, прилетевшее с чужой планеты и явно не настроенное на ведение дипломатических переговоров. Полярники, понятное дело, не растерялись — засунули в ледышку кипятильник и раз-



морозили (на свою голову) пришельца. А у того за последние двадцать миллионов лет во рту и маковой росинки не было...

Короче говоря, неплохой сюжетец для фильма. За съемки последнего еще в 1982 году взялся прославленный режиссер Джон Карпентер. Зрителям понравилось. Еще через двадцать лет стараниями студии Computer Artworks это понравилось и геймерам. Однако обо всем по порядку.

Сюжет игры **The Thing** начинается там, где заканчивается одноименный фильм. На полярную станцию, где происходили вышеописанные события, по приказу свыше отправляется поисково-спасательная коман-

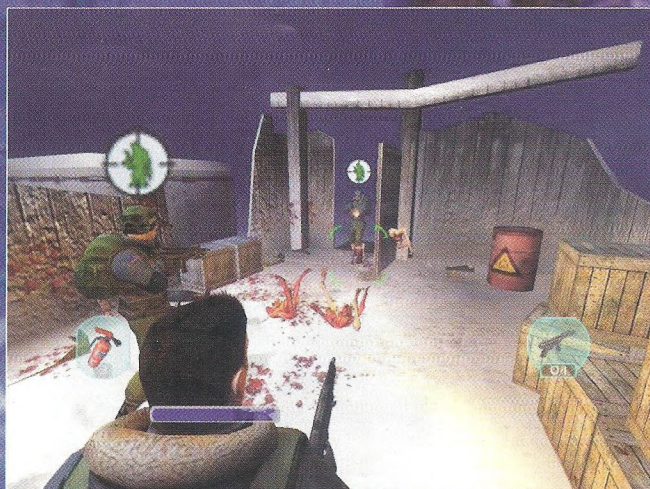


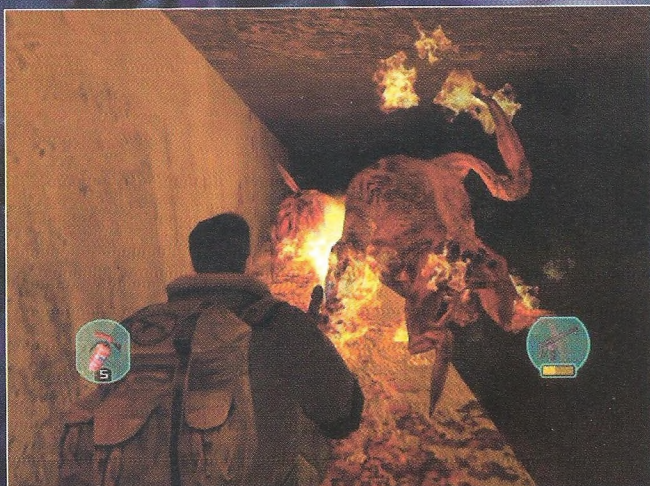
да отчаянных парней во главе с капитаном Блейком. В задачу им вменяется следующее: разобраться с обстановкой, не погибнуть от холода и уничтожить всех монстров, которые попытаются им в этом помешать. Сказано — сделано! Уровень за уровнем Блейк со товарищи проводит зачистку территории от распоясавшейся нечисти, попутно решая не слишком сложные задачки (найти ключ, нажать на кнопку, ввести код). Играть интересно, так как продукт, представленный на наш суд ребятами из Computer Artworks, сделан на удивление качественно. Графика — пусть и не срывающая крышу, но все равно очень при-



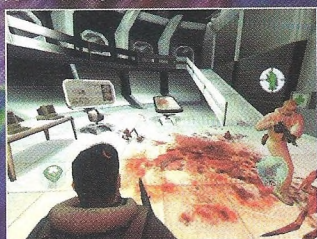
личная — радует глаз. Классно выполнены модели персонажей, а световые эффекты, наряду с пламенем, смотрятся просто шикарно. Впечатляет дизайн уровней — куда ни глянь, везде валяются далеко не первой свежести трупы, а стены комнат забрызганы кровью по самый потолок. Не скажу, что выглядит это так уж устрашающе, но, благодаря тому что монстры имеют способность появляться неожиданно, приходилось несколько раз откровенно высаживаться.

Что касается ваших напарников, то в их поведении явно прослеживаются маниакально-параноидальные черты. Так например, солдата, наткнувше-





гося на полуразложившееся тело, может вырвать, после чего бедолага закритит глаза, сядет на корточки, обхватит колени руками и начнет дрожать, как осиновый лист на ветру. А если не вкатить ему пару кубов адреналина, то вообще может начаться истерика, плавно переходящая в самоубийство. Да-да, не удивляйтесь, впер-



вые за всю историю компьютерных игр NPC, в зависимости от обстоятельств, могут добровольно свести счеты с жизнью. Что ни говорите, а над созданием элементов, придающих игре атмосферу страха, разработчики поработали на славу.

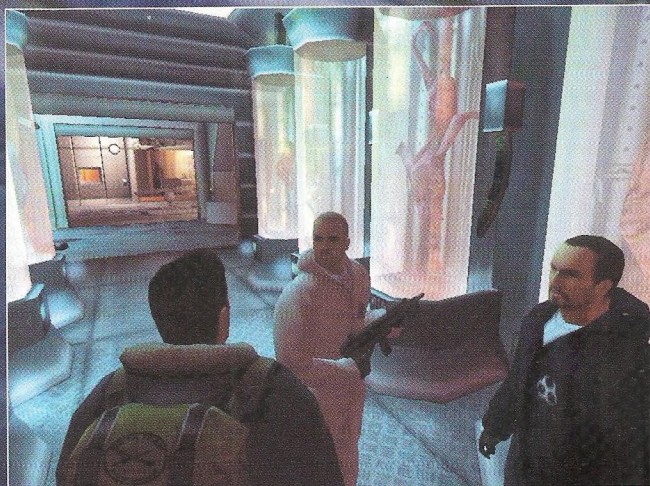
А вот насчет action-составляющей этого не скажешь. В первых, прицел имеет не самую приятную способность ав-

томатически наводиться на цель; во-вторых, прыжок отсутствует как таковой; в-третьих, не в Counter-Strike играете, так что нечего придирааться! Правда, вот система сохранения в «The Thing» немного раздражает. Сэвиться можно только в строго определенных местах, используя для этого подозрительного вида магни-



тофоны. Сказывается приставочная сущность игры. Так что во избежание многократного прохождения одного и того же уровня из-за отключения света или удара огромного метеорита — запаситесь источником бесперебойного питания.

Ну, на самом деле негативных моментов совсем не много, и общего впечатления от игры они портят. Зато очень



интересно выглядит взаимодействие Блейка с компаньонами. Как уже упоминалось выше, самых трусливых следует потчевать адреналином. В случае же, если вы видите, что кто-то подозревает вас в пособничестве монстрам, можно всучить этому кому-то пистолет, отсыпать немного патронов и таким образом завоевать его доверие.

Все персонажи в команде (а это не более трех человек) способны сменять друг друга по ходу развития сюжета. Медик может подправить пошатнувшееся после очередной стычки с мутантами здоровье, инженер чинит оборудование, а солдат мечтает стать генералом. Однако не дай бог кому-то из вашего окружения заразиться смертоносным инопланетным вирусом! Чуть не догадались — и вот уже из вашего закадычного друга Васи, который буквально еще пять минут назад готов был жизнь отдать за Блейка, лезут кошмарные склизкие щупальца, так и норовящие покрепче ухватиться

за одну из ваших конечностей. Благо, превращение происходит не молниеносно, так что вы запросто успеете поджарить супостата с помощью дежурного огнемета. Только осторожней обращайтесь с этой игрушкой — не ровен час, можно и ноги себе поджечь.

Кроме огнемета, в вашем распоряжении находятся: пистолет, шотган, автомат, снайперская винтовка... — короче говоря, полный джентльменский набор. Плюс ко всему, всевозможные фонарики, аптечки, огнетушители и другие полезные в хозяйстве вещи.

Звуковое сопровождение, опять же, предназначено для нагнетания атмосферы. Завывания северного ветра заставляет поеживаться, даже сидя у экрана монитора, а тяжелое дыхание главного героя тонко напоминает нам о бренности всего живого.

Хорошая получилась игра, душевная. А уж любители кровавицы — те вообще от восторга пищать должны.

Андрей Гайдут



Название: Batman: Vengeance

Разработчик: Ubi Soft

Издатель: Ubi Soft

Жанр: action

Системные требования: PII - 450, 128 Мб, 16 Video



Оценка:

8

Графика:

8

Звук:

8

Геймплей:

8

Управление:

9

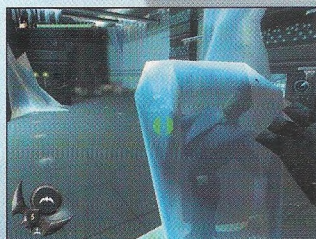


Отомстили и забыли

Игры с супергероями в главной роли долгое время были непопулярны на PC, да и игр-то таких было раз, два и обчелся. До недавнего времени. Но небывалый успех «Freedom Force» и «Hero X», а также популярность «Spiderman: The Movie» убедили разработчиков: пипл хаает.

Так, компания Ubi Soft «отличившаяся» горе-ролевиком «Pool of Radiance: RoMD», выпустила **Batman: Vengeance** (месть Бетмена) — action от третьего лица для приставок. Эта игра аркадного жанра на данный момент уже доступна для обладателей PlayStation 2, Xbox, GameCube. Но что-то (то ли популярность игры, то ли веяния моды) побудило руководство Ubi Soft опубликовать «Batman: Vengeance» для PC.

Игра создавалась по мотивам мультсериала, а не фильмов и комиксов — и это повлияло как на стиль, так и на сюжет (который прост и строго линейен, как любая новая RPG ©). Модели персонажей сделаны прямо-таки в лучших



спартанских традициях. Поклонники мисс Ларисы Крофт и любители множества полигонов будут разочарованы — но те, кто видел хоть одну серию мультсериала, скажут, что так и надо. Графика простовата, но в целом смотрится очень даже неплохо.

И здесь зарыто одно большое преимущество — низкие системные требования. Бетмен резво «побежал» на таком экзотическом звере как Celeron 300, 64 Мб RAM, 16 Video. А ведь это почти вдвое меньше заявленных разработчиками требований: Pentium II 450 МГц, 128 Мб RAM, видеокарта DirectX 8.1, совместимая с поддержкой 3D (GEFORCE256 32M).

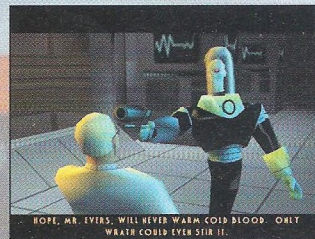
Радует и то, что ребята из Ubi Soft занимаются не обыч-



ным тупым портированием игры на PC (как это было со «Spiderman: The Movie») — есть возможность переназначения клавиш и т. д. Правда, поведение камеры, как для компьютерной игры, слегка заторможено — она немного не успевает за игроком.

Как уже упоминалось выше, «Batman: Vengeance» — экшн от третьего лица. Причем игрок в роли бесстрашно-го Бетмена воплощает этот самый «экшн», как правило, кулаками и ногами. Игровой процесс развивается благодаря тяжкому физическому труду главного героя. А всякие там бетменские бумеранги, электрошоки, сети, гарпуны и прочие спиннинги из супергеройского комплекта идут «на закуску».

Теперь о сюжете игры. Он в ней присутствует ©. Если в двух словах — плохие начинают и проигрывают. Как в мультике, так и в игре все гадости первым сотворил Джокер. Позже к нему присоединяются такие личности, как Снеговик и Ядовитый плющ.



Из союзников была замечена Batgirl — подружка главного героя, хотя, если судить по размерам, то годится она Batman'у разве что в дочку.

Несмотря на простоту и полное отсутствие новаторства (ну, какое к Athlon'у новаторство на приставках?), в игре присутствует что-то неуловимое. Оно-то и заставляет играть еще и еще. Возможно, это присутствие Настоящего Героя. Я, конечно, не имею ничего против Boogerman'a, но тупые супергерои «новой анимационной волны» с их идиотским смехом, глупыми шутками и ударами молотком по голове уже порядком достали.

Так вот, подводя итог всему выше ска... написанному: «Batman: Vengeance», с его приставочным прошлым, будет популярен только в определенных геймерских кругах. Хотя в игру стоит поиграть и тем, кому интересно, как живут и чем дышат братья наши меньшие — приставочники.

Черный и загадочный
Алексей Лешук



Название: Industry Giant 2
Разработчик: JoWood Productions
Издатель: JoWood Productions
Жанр: business sim
Системные требования: Celeron 400, 128 Мб,
3D видеокарта с 16 Мб

Оценка:
Графика:
Звук:
Геймплей:
Управление:

9
9
10
9
9



Халтурка на миллионы

Исоздал Бог Адама и Еву. Дальше, как известно, дьявол в лице змия подговорил Еву отправить Адама на сбор урожая яблок в соседском божеском саду. Таким образом, Адам стал первым рабочим.

...Проходили века, работа принимала самые разнообразные формы, дойдя до нас в таких видах, что Адам, увидев это безобразие, и сам бы, наверное, себе пару ребер вытасил. Но останавливаться на работе и ее проявлениях особо не буду, для этого Маркс и Смит немало старались — лучше обговорю с вами рабочий проект старого знакомого Гиганта Индустрии.

Теперь IG2 представляет собой не что-то невиданное и оригинальное — это просто улучшенное старое. Суть игры опять-таки заключается в добыче ресурсов, производстве из них товаров. Далее — транспортировка и продажа. Как говорится, простенько, но со вкусом. Правда, совсем уж простенько не получится — все-таки экономический симулятор, хоть и с упрощенной игровой системой.

В целом, продолжение магната индустрии радует значительным расширением ассортимента — как ресурсов, так и производимых вами товаров. Если быть более точным, то товаров здесь что-то около 150 видов. Впрочем, хоть они и отличаются названием (тапочки из папье-маше или шапки из глины), но в производстве отличить их сложновато. Плюс к товарному обилию, вот вам еще и 50 видов транспорта, несколько лимонов бакен-

бардов (\$) — и попросим пройти занять рабочее место.

Рабочее место, кстати, выглядит довольно мило и понятно: есть всяческие настройки, данные статистики, способы строительства и модернизации etc. Мало того, для людей, которые виртуальному заработку на основе найма рабочей силы раньше предпочитали заработок с помощью снайперской винтовки в непролазных джунглях Камбоджи, предлагается пройти несколько вводных миссий. Суть обучения сводится к тому, что вам объясняют, что такое деньги, товары и как эти две вещи между собою сопоставляются. Потом вас будут учить определять цены на товары, а также строить всяческие хибары и соединять их между собою транспортными путями, которые, по сути, и должны приносить вам долгожданные барыши.

Для начала подбираем необходимые материалы типа нефти, леса, руды или чего душа желает, втыкиваем вокруг шахты, рудники и пр., потом можно поставить фабрики и заводы по производству готовых товаров. Ясно, что для движения денег в ваш карман надо обеспечить сначала движение товаров и сырья от поставщика к покупателю, — посему обратим внимание на транспорт.

Вообще транспорт представлен во всех видах, которые существуют в реальной индустрии товаров и услуг — ну, разве что обошлось без ковров-самолетов и самоходных печей. Тут вам полный эволюционный набор — от стареньких дымных паровозов и грохочущих грузовиков до современных многотонных барж и грузовых само-



летов Австрийских авиалиний. А вообще существует и такой вариант, когда лесопилки или рудники, склады, заводы и магазины строятся рядом — и транспорт в таком случае не нужен. Здесь, правда, возникает вопрос — многотонные грузы че рабочие на плечах таскают? Вообще все в мировой торговле обусловлено спросом и предложением: будет первое, второе не задержится — ведь именно на этом деньги и делаются.

Понятное дело, что свобода доступна в полной мере лишь в одиночных миссиях. В кампании же придется подчиняться условиям типа скопления определенной суммы денег, постройки цирка, стадиона или чего другого, когда строить больше нечего. Если же будет стоять задача раскрутки вашей компании до звания «ну очень дорогостоящая контора», конечно, придется подчиняться требованиям господина счетчика времени.



Что касается графики и музыки, то крутые видеокарты и звуковухи вряд ли смогут показать чудеса быстродействия и мощности, так как разогнаться им здесь, в принципе, не на чем. Нам дается привычная изометрическая моделька мира; мелкие, но достаточно хорошо прорисованные строения; движущийся транспорт; живая атмосфера и обязательный набор картинок. Хоть 3D, со всеми его графическими наворотами, здесь и не пахнет, зато такой подход абсолютно не мешает зарабатывать вожаденный лавендос.

Добавьте к этому плавную ненавязчивую музыку и хорошую озвучку игровых событий — и вы поймете, что в данной области конкурентов пока просто нет.

**Брат племянницы правнучки
школьного друга
Карла Маркса —
Юрий Гладкий**

DOMINEX

Комп'ютери Монітори

Samsung SM 755 DFX — 173
Samsung SM 757 DFX — 198
Samsung SM 757 NF — 225
Samsung SM 152 B — 426
Samsung SM 171 S — 511

Периферія

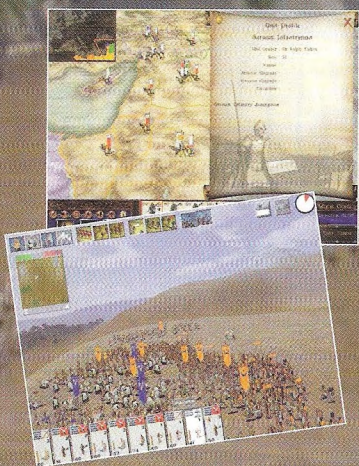


e-mail: dominex@mail.ru

м. Київ, вул. Борщагівська, 204 корп. 3
/044/ 457-9991, 488-5560, 488-7060

Название: Medieval: Total War
Разработчик: Creative Assembly Ltd
Издатель: Activision
Жанр: стратегия
Системные требования: PII — 350, 128 Мб, 16 Video,
 4x CD-ROM, 1,7 Гб свободного места на диске

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



Средневековье: борьба со властью за власть

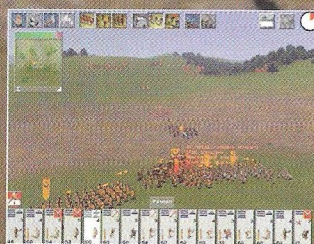
Да, хорошо было, когда нас не было... Когда в Европе исчезли все хорошие и плохие драконы — ведь палadini, не читавшие AD&D, все были Chaotic Evil.

Итак, Средневековье... Средневековье с его мрачной готикой, религиозным фанатизмом и куликами, нахваливающими свое болото. Разношерстных народностей, одна другой воинственней, было более чем достаточно. Да и жизнь (пусть даже и без компьютеров ©) была намного интереснее: охота на ведьм, пирушки во время чумы, сожжение еретиков, поиски философского камня, рыцарские турниры и феодальная раздробленность. А каково было сильным мира того... сказка. Тогдашние вожди народов, хоть и были

все как один истуканы-интриганы, зато правили исключительно мудро — огнем и мечом. И этими же мечами они не только правили, но и с удовольствием махали во всяких войнах (справка: мечи можно увидеть в музеях, а результаты маханий — в учебниках по истории).

Видать, один из таких учебников попал в руки ребятам из Creative Assembly Ltd. Нащупав золотую жилу, разработчики принялись клепать то, что после Shogun'a у них получается лучше всего. Короче говоря, геймеры начали ждать новую wargame'y.

Так вот, **Medieval: Total War** (именно так называется новое детище Creative Assembly), как и его предшественник «Shogun», является походовой стратегической игрой и одновременно тактической страте-



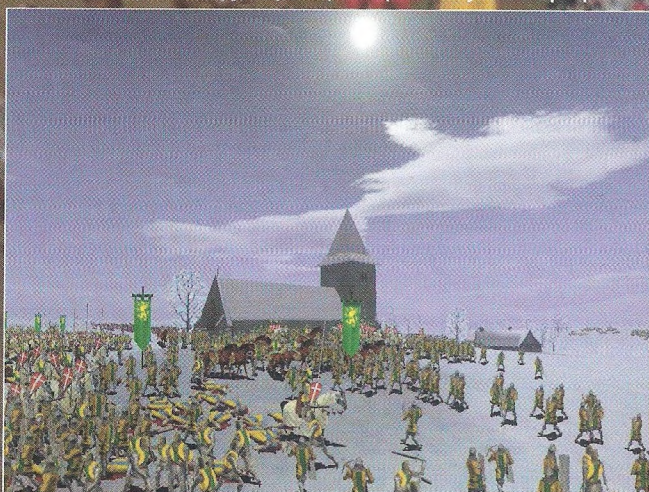
гией в реальном времени, где игрок управляет армиями, состоящими из сотен или даже тысяч бойцов.

Как известно, «Shogun», выпущенный в 2000 году, не был чем-то новым в семействе игр своего жанра, но все равно, как говорится, на безрыбье и рак — омар с шампанским. Вот и задержались самураи в чартах и на геймерских винчестерах.

Но это цветочки — ягодки зовутся «Medieval: Total War». В игре присутствует 12 рас: протоссы, зерги... тьфу, наро-

дов — египтяне, византийцы, англичане, французы, германцы (именно германцы, а не немцы, все ж таки Священная Римская Империя), итальянцы, поляки, испанцы, турки, датчане и русские ©. Вот нехватки — историческую игру склепали, а недосуг своими-то буржуинскими мозгами осознать: не было тогда русских, были русичи, и столичный град Киев (ЕСТЬ ТАКОЙ В ИГРЕ!!!) был тогда еще ого-го!

Да, египтяне с русскими драться не будут — игра поделена на три исторических периода-кампании. У каждого народа имеется свой исторический лидер, который по ходу кампании будет выполнять исторические квесты (о которых можно почитать в любой книге по истории) и вообще руководить ходом истории и научного прогресса.





Кстати, о прогрессе: в сравнении с «Shogun», существенно улучшен такой момент, как ведение осады вражеских твердынь и прочих фортификационных сооружений. Данная фишка — одна из самых-самых в «Medieval», но обо всем по порядку.

Игра протекает в походевом 2D-режиме, один ход — один год. Сделал дело — пушай супостат мучается. А коли ваше воинство вражин басурманских повстречало, так игра сразу переходит в настоящий real-time, причем в полном 3D. Особо требовательным игрокам, правда, не рекомендуется смотреть на модели юнитов с близкого расстояния (ну, поймите наконец — они же не «Quake» делали!). Самих юнитов более чем достаточно, и каждый из них имеет как достоинства, так и недочеты. Судите сами: *народное ополчение*, *пехота* (у всех разная), *лучники* (конные/пешие), *стрелки с ружьями*, *кавалерия* (см. про пехоту), *пушки* и прочие *мортиры* — короче, все яс-

но, разработчики старались. В игре присутствуют также *шпионы*, *эmissары* и прочие дипломатические работники.

И все это хозяйство будет управляться Самым Главным Менеджером — султаном-нар-



команом или императором-оратором. Менеджмент игры впечатляет, так что нужно будет внимательно присматривать за своими подданными, а насчет баланса я вообще молчу. Как и настоящему сред-



невековому монарху, нам придется не путать грешное с праведным, католиков с православными (а и тех и других нужно держать от мусульман подальше — а то такие прелести, как Джихад и Крестовые

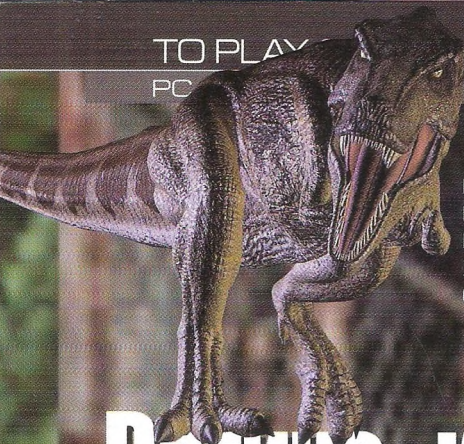
Кстати, вместо ордена Ленина с Красной Звездой на красном знамени, хорошим генералам лучше пожаловать провинцию из царского земельного фонда. И довольный феодал тут же примется править там во славу сюзерена.

Но это все фикс, а сейчас будет цитрус. Допустим, вы воюете с соседом-супостатом уже не первый десяток лет, и все это вас уже порядком достало. Что делать? Подложите ему свинью (кабана, овцу, корову — словом, что выросло, то и подкладывайте). Дело в том, что в игре (как и когда-то в Средние века) можно заключать браки между своими отпрысками и такими же отморозками из рода соперника, дабы не только от врага избавиться, но и заполучить союзника.

Короче, все в игре круто и прикольно, фанаты Цивилизации и Shogun'a будут играть долго и счастливо. Остальным же советую попробовать — а вдруг понравится?..

Алексей Лещук





Название: Dino Crisis 2
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Жанр: 3D action / adventure
Системные требования: P2-300, 64 Мб, 3D acc

Графика:
Звук:
Геймплей:
Управление:
Оценка:

6
6
7
7
6

Регина, которая не Дубовицкая, или Отстрел по прейскуранту

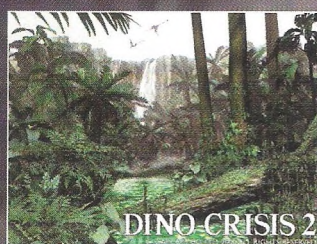
Скажите, зачем Capcom во второй уже раз (первым был «Dino Crisis» №1) понадобилось портировать хит двухлетней давности с ныне покойной PSone, когда у них на руках есть гораздо более модная «Devil May Cry»? Неужели эти загадочные во всех местах японцы решили все-таки сдерживать обещание, данное еще тогда на выставке, или фирма настолько обеднела после триумфального шествия киноужасника «Resident Evil», что решила хоть немного подзаработать на своем детище Dino Crisis 2?

Доисторический Кусь-Кусь

...Неизвестное правительственное агентство опять заигралось со временем и забросило свою научную базу, а также расположенный неподалеку городок Эдвард-сити, на (предположительно) 65 миллионов лет назад. Участники экс-

перимента не сумели вовремя сориентироваться и пали жертвами рептилий. Поняв, что получился какой-то странный (мягко говоря) казус, правительство решает послать на подмогу TRAT — команду «чистильщиков» — которая в первый же вечер угодила на ужин к велоцераторам. В живых остались лишь двое: наша старая знакомая Регина и остряк-самоучка Дилан. А дальше — чистой воды адвенчура.

Если взять всех зомби из всех трех серий «Resident Evil» и сложить их в пирамидку, то получившаяся куча все равно окажется ниже стопки чемоданов, сделанных из шкур велоцераторов одной-единственной локации DC2. В «Dino Crisis 2» динозаврами не пугают. Ими травят. Причем будущие «чемоданчики» материализуются в ближайших кустах при переходе с экрана на экран и нагло вбрасываются в совершенно закрытые помеще-



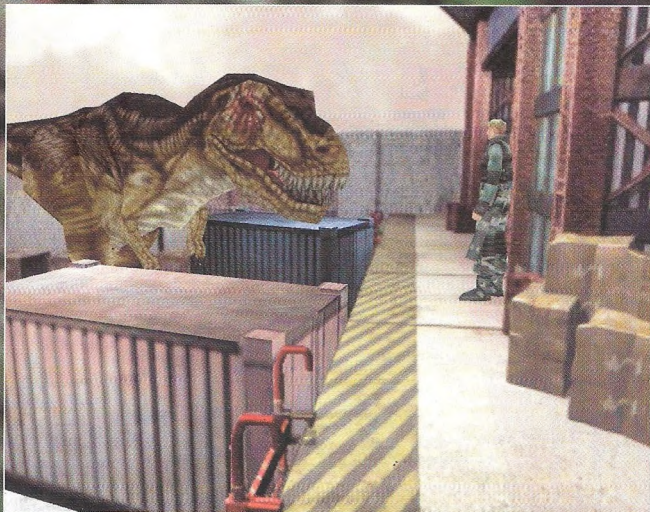
ния. Ну, прямо «DOOM 2», последний уровень.

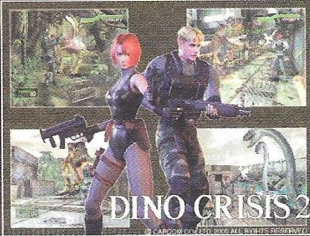
Однако отстрел рептилий — это выживание? Не смешите!!! Это есть работа! Каждый убитый динозавр оценивается согласно преysкурantu. Один велоцератор — 100 extinction points. Два велоцератора, убитых подряд, — 200 ер, плюс двадцатка за удачно выполненное «combo». А если вам ни один ходячий ридикюль кусь-кусь не сделал, то за такую расторопность вам целую штуку денег отвесят. Короче, чем больше «чемоданов» настрелял, оставшись при этом в целости и сохранности, игрок, тем толще становится его бумаж-



ник. А тратить заработанную наличку разрешено в специальных магазинах-терминалах, где продаются аптечки, броня, патроны, а также всевозможные разновидности холодного и огнестрельного оружия.

Я надеюсь, с освоением принципа работы пулеметов, огнеметов и ракетниц ни у кого проблем не возникнет, а вот Solid Cannon и гранатомет могут вызвать некоторый интерес. Первый ствол — это подобие электрошокера, только дивной конструкции. Стреляет примерно метра на полтора большой ярко-синей искоркой, которой с прямого попадания можно завалить сразу несколь-





ко хвостатых друзей. Ну, а если повезет и с такой «пукалкой» наткнетесь на аллозавра, то десяток прямых попаданий оступят гастрономический пыл зверушки, за что будете вознаграждены 10000 ер (да и живы останетесь).

Ствол номер два. Еще более дивная конструкция. По всем внешним признакам напоминает степлер-пистолет, однако стреляет, как мне удалось выяснить, напалмом. Против всюду сующих свой нос живых чemoданчиков практически бесполезен, но эффективен против каменных заграждений — разносит вдребезги.

Ой, что это я все про работу да про оружие, а о наших царапающихся и кусающихся друзьях ни слова. Нехорошо. Первым, кто вам попадется на глаза, будет велоцератптор. Эдакая зубастая машинка, которая почему-то все время хочет кушать. Даже тогда, когда вы ее до отвала свинцом накормите. Валится или одним прямым попаданием в голову, или двумя-тремя по корпусу.

Далее следуют птеродактили. До ужаса надоедливые твари. Валишь их просто бессмысленно. Во-первых, очень тяжело попасть, во-вторых, при переходе на новую локацию они появляются снова.

Далее по преискуранту следуют овираптеры. Очень юркие, вдобавок любят толкаться и плевать ядом. Их страстный пыл охлаждаем одиночным выстрелом по безмозглой голове.

Четвертой разновидностью древнего мира станет компизавр. Это такой мелкий таракан, который вечно путается



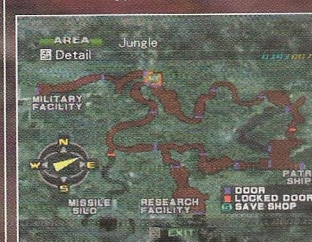
под ногами. Вреда от него, как и от обычной кухонной заразы. Но вот «карточка пропуск» он воровать всегда готов. К сожалению, уничтожить малютку нельзя, но зато можно весело побегать за ним с огнеметом или мачетом.

Пятым и шестым идут плезиозавр и помесь крокодила и акулы. Довольно юркие тва-



ри, однако не бессмертны. Пара-тройка прямых попаданий по все тем же безмозглым головешкам — и морские жители уже знакомятся со своими отцами и дедушками.

Следует дальше. Иностранцевии. Медленные, но довольно-таки живучие существа. Тратить на него патроны без надобности не нужно — только лишь в безвыходных положениях.



Восьмым, как ни странно, оказался стегоцефал. Так получилось, что прожорливые чemoданчики случайно загрызли детеныша этой особи, а подозрения, естественно, пали на наших героев. Короче, обезумевшая мамаша вместе с семейством быстро усмирится противотанковым пулеметом, установленным на джипе (на котором поначалу вам придется делать ноги).

На трех последних местах расположились, соответственно: аллозавр, T-Rex и гигантозавр. О том, как отправить на тот свет первого из них, я рассказывал чуть выше, а вот с последними двумя вышла небольшая проблема. По сюжету игры вам просто не дадут возможности завалить T-Rexа — им пообедает гигантозавр. А исходя из его огромных размеров, любое оружие, имеющееся у вас в арсенале, просто бесполезно. Помочь может лишь лазерное орудие, находящееся на спутнике. Нажал кнопку — и а ля шашлык по динозаврячи.

Ну, а теперь — немного о графике. Похоже, что программисты из Сарсом о существовании 32-битной цветности и разрешения 1024 x 768 пикселей узнали лишь после того, как игрушку в свет выпустили. Я, конечно, не против



того, чтобы делать задники не трехмерными, а обычными VGA-битмэпами — так они и достаточно красивыми будут, и при этом не начнут сжирать уйму ресурсов. Но, товарищи программисты, на дворе 21 век, а в компьютерах — GeForce 2, как минимум!..

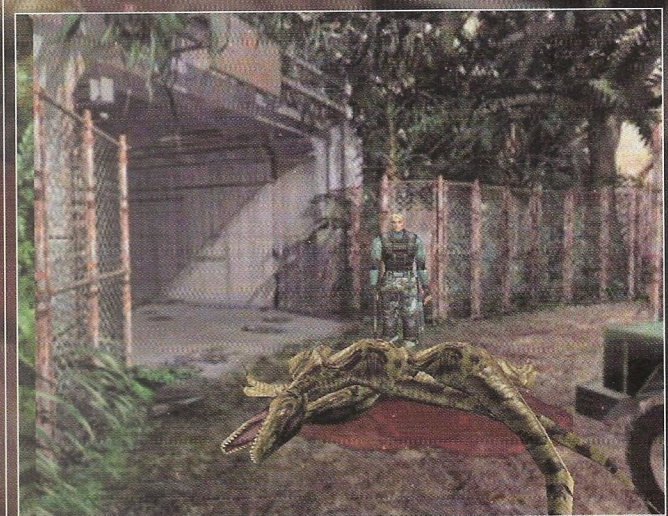
А так вообще движения вполне приятные — дает о себе знать motion capture глав-героев и хорошая проработка анимации тварей. Видео тоже прикольное, только у Square Soft оно все ровно лучше.

Звук. Да он как-то и не напрягает. Но и не радует...

И еще. Пройдя игрушку от начала и до конца не ниже уровня «С», вы получите два бонуса. Первый — виртуальная гладиаторская арена, где игрок за десять минут должен уложить несколько волн хвостато-рогатого сырья для дамских сумочек. Второй — файтинг *Dino Duel*, играть в который желательно вдвоем: AI в комплект поставки не входит.

P. S.: жаль, конечно, что программисты Сарсом забыли, что компьютер — не PS и даже не PS2. Он намного круче и больше. Может быть, к третьей части исправятся?

Sova



Название: Prince of Qin
Разработчик: Object Software
Издатель: Strategy First
Жанр: RPG
Системные требования (рек.): P3-400, 256 Мб RAM, 8 Мб 3D-Card

Оценка: 8
Графика: 8
Звук: 7
Геймплей: 7
Управление: 8



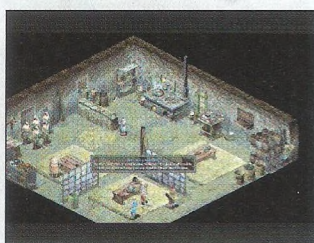
Китайское Qin'o

Что ни говорите, а китайцы очень находчивый народ. Они и палочки придумали, чтобы европейцы мучились в китайских ресторанах, и порох во благо мира открыли, и кроссовки подделывать отлично научились... Ну да ладно, на поддельных джинсах мы останавливаться не будем, а перейдем лучше к компьютерным играм. Известно, что в мире существуют цельные оригинальные игры, равно как и полностью клонированные проекты. Но вместе с тем есть игры, которые удачно сочетают в себе и оригинальность и украденный успех — именно такой игрой является *Prince of Qin*.

Когда-то — когда население Китая было значительно меньшим, а люди преимущественно бродили босиком по рисовым плантациям, даже не помышляя об апгрейде своего компа, — у руля власти стояла династия Цинь (Qin). Правила она, в принципе, недолго (221–



207 год до н. э.), но вполне достаточно для того, чтобы разработчики могли посвятить ей игру. На самом деле правление этой династии было взято только в качестве основы — авторы игры значительно изменили бытие и сварганили следующий сюжет. Есть у нас, значит, главный герой Fu Su, который, будучи сыном Первого Императора (а их в этой династии было три), ничем особо не утруждаясь, прожигал житуху — играл в боулинг, ходил в солярий и развлекал узкоглазых красавиц. Но тут его веселье резко прерывается прибывшими за его душой солдатами. Fu Su, правда, парнем крепким оказался, надавал



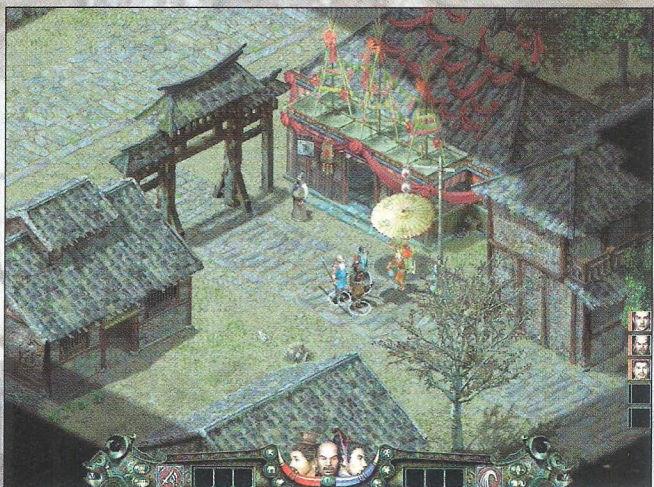
«гостям» зуботычин, а сам в непонятке рванул в город — прояснить ситуацию. В городе же его кореш Huan Feng рассказывает парнише, что батяня-то его — помер. Хоть толком и не понятно от чего. А место на троне занял младший брат нашего героя — Hu Hai. Соответственно, Второй Император решил зачистить простор для власти и приказал уничтожить всех своих братьев и сестер (во гад!). То есть, чем будет заниматься Fu Su, понятно — мстить во имя справедливости. Попутно докапываясь до настоящей причины смерти отца и разыскивая жену с детьми, которых злой братеньник выслал неизвестно куда...



Вообще «POQ» внешне и по атмосфере своей очень уж напоминает *Diablo*, хотя авторы и постарались запихнуть в игру много отличительных моментов.

Поиски правды проходят в командной обстановке, так как вы можете руководить группой товарищей из пяти человек, а толпой, как известно, удобно не только батька бить, но и императора свергать.

Генерация же героя новизной не блещет, а из классов у нас имеются *Paladin*, *Muscleman*, *Assassin*, *Wizard* и *Witch*. Ясное дело, каждый из них умеет вытворять всякие оригинальные штуки и обладает своими особенностями.





Плюс стандартное правило с ограничением носить определенные доспехи или умение использовать конкретное оружие — и получается все, как в толковом словаре об РПГ.

Ах да, есть еще и два десятка уникальных навыков на брата, которые открываются в процессе и забирают вожделенную ману. Эти умения влияют на способность красиво тырить, умно и убедительно говорить или же просто лучше прыгать, быстрее бегать и четче вырубать etc. Кстати, очень долго ждал повышения уровня в POQ не приходится, так как за выполнение квестов, зачистку территории или просто при благоприятном разговоре вы получаете тыщи очей опыта, которые дальше расписываются в стандартные и не очень параметры типа *Str*, *Con*, *Dex*, *Saavy*, *Charm*, *Wisdom* и кое-что еще. Плюс ко всему, в игре нет дияблородного скиллового дерева, а вместо этого навыки вы получаете по одному за уровень — в общем, все, как в лучших домах Парижа.

Ваши путешествия по древнему Китаю удобно проходят на мини-карте, на которой, кстати, можно делать всяческие заметочки типа «Здесь был Юра!» или что-то другое на ваше усмотрение. Вообще игровые области огромными назвать трудно, по крайней мере, выглядят они небольшими. Зато, если там покопаться, то и пещерки найти можно, и руины заброшенные, и много чего другого.

Что касается обмундирования и оружия, то его здесь немало, но досадно, что оружие-то со временем портится, а посему требует ремонта. С этой бедой может справиться как паладин, так и кузнецы в деревнях. Эти же личности могут и оружие создавать из разных подручных средств, и улучшать уже имеющееся, втыкивая в него разные драг-камни. Поэтому для создания какого-либо обмундирования вам предлагается отдельный экран, на котором и можно все состряпать. Для сборки можно и камни подбирать,



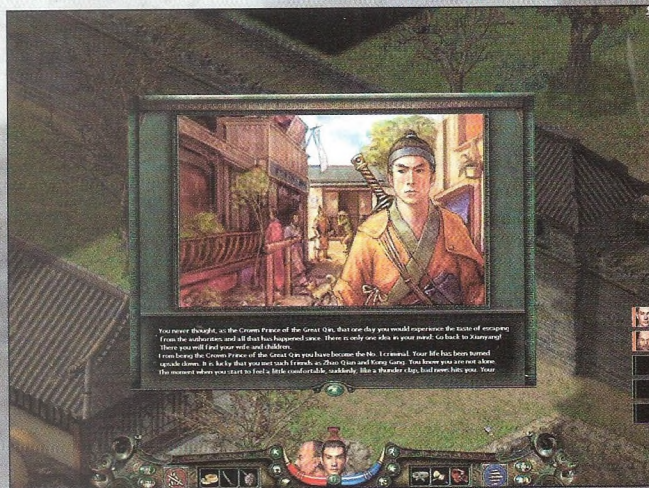
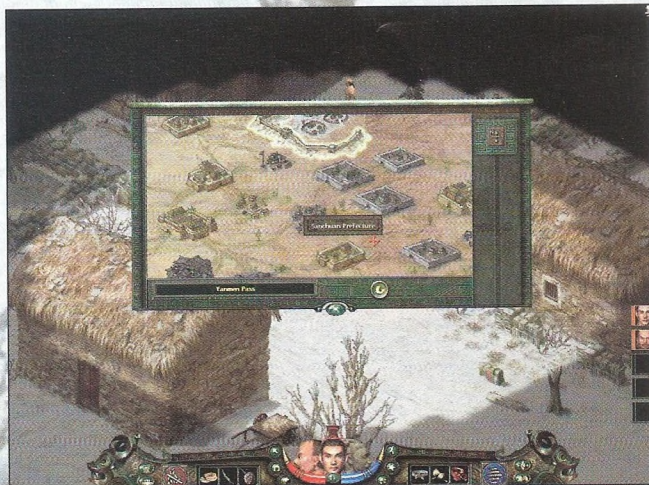
и железяки всякие... — ну, разве что только коровы лепешки не пригодятся. А вообще подбирать желательно все, что только в инвентарь влезает, ведь даже лечиться и восстанавливаться здесь хавкой всяческой приходится (типа мяска, хлебушка, фруктов или сникерсов ☺).

Интересный момент. Кто недавно играл в адвенчурную «Zanzarah», наверное, помнит, как там приходилось в бою использовать правило природных элементов — типа огонь тушит воду, лес губит землю, физичка ненавидит кнопки на стуле, а Nike круче «Rezinovie Sapogi int.». То же самое и в «POQ», так как здесь тоже заделали пять элементов: вода, дерево, огонь, земля и металл. То есть, когда вы наводите курсор на определенную живность, вам выдается инфо о том, какой именно элемент соответствует существу, — и поэтому надо думать, чем его валить, так как даже против лома здесь прием найти очень легко...

Что касается того, как это выглядит, то скажу вам: если вы любите Китай или просто острую пищу, вам может даже понравиться. Вид на игру изометрический, и если не включать зум, который показывает все недостатки спрайтовых объектов, то играть можно не напрягаясь. Кроме того, общую картину скрашивает обилие всяческих NPC, живущих в отдельном мире со своими проблемами, но с удовольствием раздающих вам заветные квесты, типа «поди купи мне винца» или «притащи куклу для сына». Понятно, что интрига из такого квеста вряд ли получится.

Так что для тех, кому интересен РПГ не только в фэнтезийном мире, а и во времена Древнего Китая со всеми его загадками, тайнами и китайской морковкой, — уверен, будет полезно поиграть и в «POQ», хоть это иногда и нудновато...

Юрий Гладкий. Пекин.
По заказу общественного китайского телевидения



Название: Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker**Разработчик:** Digital Image Design**Издатель:** Rage Software**Жанр:** flight simulator**Системные требования (норм.):** P2-466, 128 Мб RAM, 32 Мб 3D-Card**Оценка:** 7**Графика:** 8**Звук:** 7**Геймплей:** 7**Управление:** 6

Русский страх

И за что же нашего брата (читай — Россию) так за бугром не любят? Постоянно — то русская мафия с неизменным «Микаил, зачем же вы меня убивать?!?», то новые русские, скупающие все, что движется и привлекает к себе хоть какое-нибудь внимание, и, конечно же, бородатые мужики, ведрами пьющие водку и втыкающие в телевизор на развеселого Б. Ельцина...

Очередная игра **Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker** тоже не захотела уходить от устоявшегося стереотипа, а посему, объявив Россию виртуальным узурпатором, начала с нею (опять-таки виртуально) разбираться...

Дело, значит, происходит в 2015 г. — террористы из Прибалтики устроили серию взрывов в крупных российских городах, Россия в ответ вводит войска в прибалтийские государства, да еще и Польшу на-



вестила. Ну, а потом, раз уже игра пошла по-крупному, Россия взялась и Западную Европу штурмовать... Короче, замутила начало третьей мировой.

Соответственно, мировая общественность на дыбы — и давай вместе во всем этом разбираться... Но вы слишком в это не вникайте, так как лично вашей задачей будет спасение оккупированной Исландии с помощью истребителей и двух прилагающихся к ним авианосцев — итак, за дело!

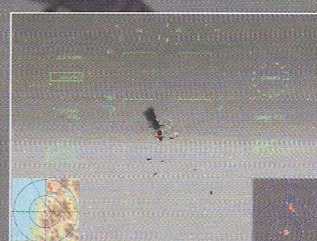
Собственно, сюжет получился веселенький, так что тому, что главный герой в игре — это истребитель **Eurofighter Typhoon**, удивляться не приходится.

А что же это за птица такая —



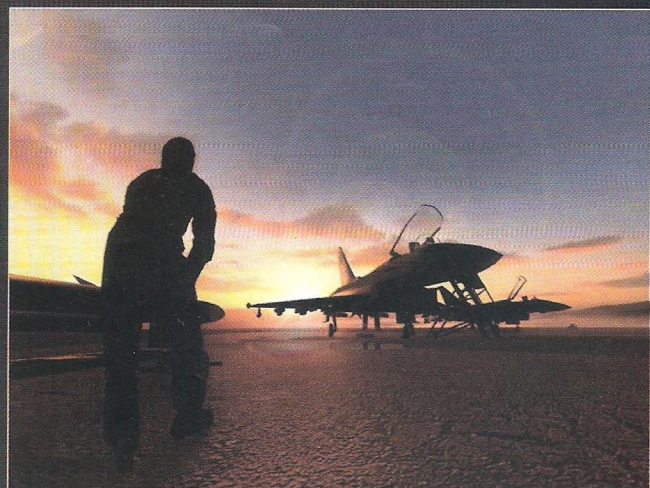
спросите вы? А это, мои дорогие, новый истребитель, который сваяли совместно Великобритания, Германия, Италия и Испания. Этот летун оборудован кучей электроники, имеет отличную аэродинамику и всевозможные летные заморочки.

Что же касается наиболее насущного для игрока вопроса, то бишь вооружения, то ЕТ имеет 13 кронштейнов для этого дела. Здесь вам и навороченные ракеты «воздух-воздух» с кучей доп. характеристик, плюс — всем известные ракеты «воздух-земля», бомбы с лазерным наведением или просто «бомбы», ракеты противокорабельные и противора-



дарные (или просто неуправляемые) ракеты и низменная пушка...

Что касается оригинальности, то flight simulator'ы обычно ею не блещут, но здесь — другое дело. Кампании в игре развиваются в реальном времени. Соответственно, военные события разворачиваются не зависимо от желания игрока, а под воздействием более глобальных факторов. И именно потому, что действия в игре требуют стратегического подхода, нам любезно предоставили возможность пройти игру, ни на кого ничего лично не сбрасывая. Но, понятное дело, такой вариант никому не интересен, поэтому продвигаемся дальше.





Для начала игроку вручают «комплект» из десяти пилотов, из которых придется отобрать шестерых с индивидуальными характеристиками. Кстати, характеристики эти важны при отборе на каждое определенное задание — оно и понятно, ведь это: налет часов, специализация, физические и психологические параметры.

После получения шестерки пилотов почтить на лаврах на удасться — за этими бравыми ребятами постоянно нужно приглядывать, так как летать будут не все сразу. Именно поэтому в низ экрана впишутся шесть иконок с рожицами пилотов и показательной картинкой — кто чего там шас делает.

Приглядывать придется еще и потому, что хлопцы могут и заболеть, и в плен попасть... и вообще — чего только с ними не может произойти. Кстати, на некоторые происшествия вы можете и сами повлиять — например, организовать операцию по перехвату и вызволению подопечного. А о том, как разворачиваются события

на вашем фронте, всю игру вам любезно будут сообщать товарищи с TV; впрочем, к вашим услугам еще и интернет, где для вас будут доступны определенные сервера новостей.

Теперь о том, что испокон веков величают миссиями. Для начала вам предоставят возможность перехвата противокорабельных ракет. Жаль только, что вам здесь не удастся особо отличиться, так как все ракеты успешно сбиваются дружескими ПВО самих авианосцев.

Дальше нам, якобы на блудечке, предлагают перехват бомбардировщиков. Это уже посерьезней, так как поработать придется с Ту-22МЗ, которые почему-то предпочитают уничтожать авианосцы фугасными авиабомбами. Вот только кому от этого хуже — ведь у меня только времени прибавляется...

Следующая задача — атака российской авианосной группы с помощью парочки самолетов и далеко не самого крутого вооружения. Тяжеловато,



но закончилось все как в сказке, когда добро побеждает не очень умное зло с помощью управляемых ракет.

Кстати, сохраняться в кампании можно в любом месте, правда, под конец свободу эту ограничивают.

А сейчас я буду над игрой издеваться. Начну, пожалуй, с того, что в игре очень много «военных» и физических неточностей, которые, вперемешку с недоделками графическими, составляют картину, далекую



от спокойных и красочных будней пилотов-истребителей ☺. Например, я не понимаю, почему такой навороченный истребитель можно спокойно посадить на любом поле — это что, вертолет для помощи рогатому скоту в степных условиях? Да и вообще, самолетом на бешеной скорости можно слегка зацепить землю, и это приведет лишь к незначительным повреждениям. Господа разработчики, мы здесь уничтожать цели должны или землю вспахивать?

Самого здорового булжника заслужила реализация авианосцев. Мало того что выглядят они, как две полоски в море, так еще и все, что на них происходит, достойно лишь уровня этих двух полосок. Впервые, у этого «Тайфуна» нету, оказывается, посадочного гака, а раз так, то и на кораблях,

соответственно, нет тормозных тросов. Так что просим, господа, прикидывать на глаз, куда садиться, и тормозить исключительно собственными тормозами. Кроме того, при посадке даже и не рассчитывайте на какие-либо вспомогательные команды — я же говорил: все делаем исключительно сами.

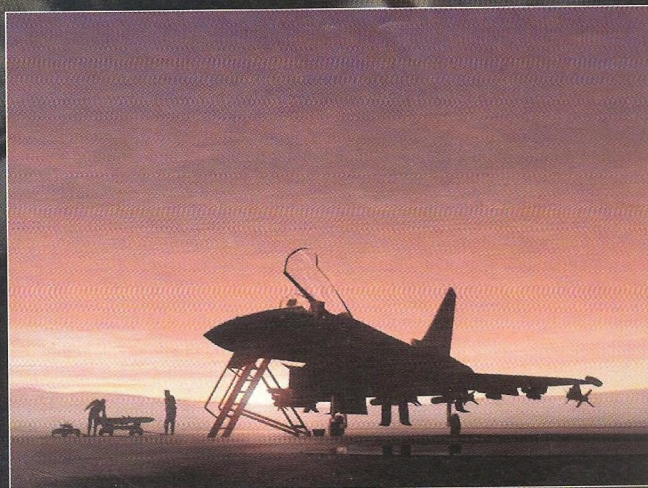
Кроме довольно милых видов на самолет, местность, строения и пр., существует еще и вид на жизнь пилотов.



И смотря на это, я с ужасом думаю, что получилось бы у разработчиков, сделай они какой-нибудь 3D action... Ведь житие пилотов представлено так, как это делали лет пять назад. Хотя такие допотопные виды, в принципе, можно простить — все-таки ставка в игре делалась на авиасимулятор.

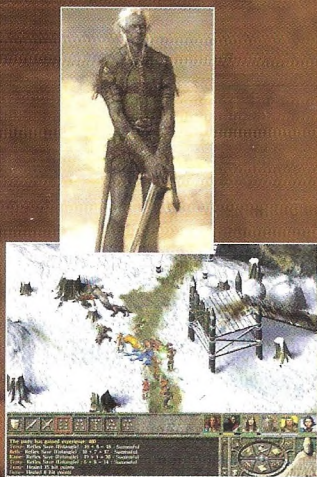
В общем, впечатление от игры двоякое. С одной стороны, интересна задумка с динамической кампанией в реальном времени, так как такое раньше лично мне не встречалось — посему было ново узнать. А с другой стороны, реализация летной модели и графики отдает каким-то лежалым душком. Посему, если вам хочется чего-то новенького в области летных симуляторов, «Operation Icebreaker», думаю, вполне для этого дела подойдет...

Юрий Гладкий



Название: Icewind Dale II
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: Interplay
Жанр: RPG
Системные требования: P II — 300, 128 Мб, 16 Video

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



Infinity: в последнюю осень

...в последнюю осень ни строчки, ни вздоха.
последние песни осыпались летом.
прощальным костром догорает эпоха,
и мы наблюдаем за тенью и светом.
В ПОСЛЕДНЮЮ ОСЕНЬ.

ДДТ

Если кто не в курсе, ролевые игры (RPG) были еще тогда, когда компьютеры были большими, а нас еще и в проекте не было. Играли в них тогда (да и сейчас тоже) с помощью здоровенных таких талмудов (книжечек, но очень больших ☺), кубиков, карандаша и бумаги. И было, есть (и будет) это круто. А с развитием вычислительной техники и появлением сети Интернет произошла интересная штука — какой-то умник решил переложить все игровые вычисления на умные компьютерные мозги. Так появились компьютерные RPG (CRPG). Наиболее правильная и продвинутая их форма — MUD (Multi User Dungeon) — жива и по сей день.

Но по закону подлости в каждом стаде есть своя паршивая овца. Так, отморозки из компании Blizzard выпустили симулятор маньяка-убийцы под названием «Diablo», цинично назвав свое творение RPG. А народ-то уши развесил и сопли распустил (и не мудрено — тогда новые игры раз в полгода выходили). И повелось с тех пор у разработчиков: вырастить пузо, посадить печень и сделать свой Diablo.

Повелись на это даже крутые ребята из Black Isle Studios. А звалось их детище «Долина Холодного Ветра» (Icewind Dale). Только жестоко



поплатились добры молодцы за это, ибо ругали их все кому не лень за попку такую — ведь от создателей «Fallout» ждали чуть ли не аналога «Baldur's Gate». А зря ругали. В игре присутствовала атмосфера приключения, которая заставляла играть ночами напролет. Потом был add-on «Heart of Winter», примечательный тем, что проходил за 3-4 часа. А потом редиски из Interplay приказали «Black Isle» делать, вместо «Fallout 3», вторую часть «Icewind Dale». И они ее сделали. Да еще как сделали...

Мое (и не только мое) объективно-субъективное мнение: RULEZZZ!!! В процессе игры ощущения такие, будто вернулся в родные края (а они действительно родные — Forgotten Realms, как-никак). Удобный



интерфейс, неплохая графика, прекрасная озвучка, плюс тот факт, что ролевая часть игры ничем не уступает action-части. Короче приговор таков: Icewind Dale II vs. «Neverwinter Nights» — 5:0. А ведь «IWD II» сделана на движке Infinity, которому сто лет в обед. Более того, это последняя игра, использующая этот движок. Игровая общественность сделала свой выбор — прекрасная атмосфера и отличная играбельность намного важнее, чем много FPS и 64-мегабайтные текстуры в 32-битном цвете. Ребятки из Black Isle поднатужились и выжали из Infinity все и даже чуток больше.

Одним словом — о чем мечтали, то и получили. Прежде всего, изменения коснулись интерфейса. Дизайн панели управления немного смахивает (не подумайте плохо ☺) на то, что мы видели в «Fallout Tactics». Это (вкуче с парой других моментов) наводит на мысль о том, что разработчики уже начали чесаться по поводу «постядерной RPG №3». Короче, все удобно и красиво. Дру-



жеский совет: потратьте первые несколько минут на настройку интерфейса. Вынесите на переднюю панель наиболее часто используемые заклинания (типа magic missile, sleep) и способности (например, Blindness у tiefling'ов). В дальнейшем это сэкономит много времени. Клавиша <ALT> подсвечивает все места, которые можно обыскать, причем даже секретные (я всегда говорил, что клавиши <Ctrl>, <Alt> и <Delete> — самые лучшие друзья человека, круче них только могучий Reset ☺).

Ну, а теперь новость, которая валит с ног: наконец-то сделали более просторный инвентарь. А при покупке специальных сумок для зелий, драгоценностей и свитков или нахождении «безразмерных сумок» жизнь вообще кажется раем. Теперь можно спокойно играть, а не чесать затылок в раздумьях типа «что стоит дороже: этот меч +2 с иммунитетом к яду или вон та кольчуга +3 с сопротивлением к огню и кислоте (и прочей гопоте) 25%». Теперь все всё дотачат



до ближайшего магазина, особенно если у кого-то из партии есть feat Strong back...

Вот так тихо и незаметно мы подошли к следующей части марлезонского балета — создании партии и входящих в нее героев, а также связанных с этим геммороев. Игра построена на третьей редакции Драконов и Подземелий (D&D), которая, хоть и проще и безвкусней предыдущей, но зато гораздо ближе к оригинальному своду правил, чем ролевая система NWN. Так, горешедер от Bioware полинали, а теперь за дело. Общай расклад по поводу хорошо сбалансированной партии остался неизменным: пара воинов или других классов, специализирующиеся на рукоприкладстве (это когда руку прикладывают к прикладу, а приклад — к морде вражеской); вор или бард (первый, конечно, предпочтительней, хотя это дело вкуса и стиля игры); пары магов и клирика. И вообще, в партии должна царить четкая специализация:

кому мечом рубить, а кому красиво говорить — здесь нет понятия «главный герой», как в «Baldur's Gate». Кроме нескольких моментов, диалог в игре может вести любой член партии. Для роли болтуна, на мой взгляд, подходит вор с хорошим интеллектом. Либо sorcerer — этому герою нужно немного развить такие связанные с красноречием способности, как Diplomacy, Intimidate и Bluff. Следует также учесть факт, что монахи и паладины не принимают от NPC денежных вознаграждений. Членам группы, для которых харизма не является основным параметром, эту характеристику нужно ставить по минимуму, где-то 3-4. На войну идем ведь, а не на свидание с эльфийской принцессой. Свободные очки распределяются между остальными параметрами с упором на основные (сила и сложение — у воинов, мудрость и харизма — у клириков и т. д.). Следующий этап — выбор и развитие умений. Всего их



шестнадцать: Alchemy, Animal Empathy, Bluff, Concentration, Diplomacy, Disable Device, Hide, Intimidate, Knowledge: Arcana, Move Silently, Open Lock, Pick Pockets, Search, Spellcraft, Use Magic Device, Wilderness Lore. Рассмотрению подлежат только новые, по поводу остальных — RTFM, к игре прилагается очень хорошее руководство по эксплуатации.

Alchemy — способность идентифицировать странные зелья и комбинировать различные ингредиенты для получения всяческих полезных субстанций.

Diplomacy — в диалогах появляются опции, предлагающие мирное решение.

Knowledge: Arcana — возможность идентифицировать предметы, способность расшифровывать загадочные фразы. Кроме того — знание древних секретов, магических символов, ритуалов, традиций.

Spellcraft — применяется для изучения заклинаний, а также влияет на способность

идентифицировать заклинание, творимое противником или уже наложенное.

Wilderness Lore — отслеживание, проведение партии безопасным путем (принимая во внимание тот факт, что путь всегда один, навык носит какой-то мутный характер), а также обнаружение врага, живущего поблизости.

Следующий шаг — выбор feat'ов. Все они важны и все они нужны. Главное — берите те, которые пригодятся персонажу. Ведь брать, скажем, Spell Focus для вора — все равно что пугать ежей сами знаете чем ©. Например, если у героя слабоваты спасброски на волю — выбираем ему Iron Will feat. И так далее. Как и раньше, гораздо лучше специализироваться в одном оружии, чем во всех понемножку.

Ну, короче... свою банду сделали, пора двигаться по сюжету. А он таков: на севере опять появилось Зло — страшно злое и страшно древнее — собрало оно орду из гоблинов, орков и огров (про местных





флоров и фаунов расскажу по-позже) и ну всем жизнь осложнять. Особенно славному городу Таргосу. И воззвал тогда мэр Лужков местный к соседям ближайшим — городагероям Лускане и Невервинтеру — дескать, достала нечисть зеленая! Выручайте, а то, гляди, и к вам в гости зайвится. Но Невервинтер на это никак не отреагировал, а в Лускане местные хитровывернутые деятели развернули очередную рекламную кампанию. Обещалась бочка варенья и корзина печенья тем приключенцам, которые на север поедут да всякой зелени гоблиноидной пасть порвут.

Поехало народу немало, но до Таргоса добрались немногие, среди них и ваши герои (мои-то уже всем пасть порвали и варенье жрут). По прибытии сходу развешивается бурная деятельность: в городах и прочих населенных пунктах — настоящее РПГ, а как выйдете за городские стены — так Hack&Slash и начинается. Тут все правильно — нечего с вражинами зелеными базар тереть, рубать их надобно, чтобы другим неповадно было. Хотя можно и с супостатом поговорить, ведь за выведенные секреты обязательно накинут несколько сотен опыта.

Ну, а теперь о том, чем и кого рубать. Оружия много —



каждый найдет что-то для себя, но особой популярностью пользуются мечи и топоры. Всегда имейте наготове оружие с повреждениями типа slashing и bludgeoning, дабы быть готовыми ко встрече с различными особо вредными «редиска» с повышенной сопротивляемостью. Есть и приятные фишки — типа меча с именем первого в партии героя и т. д.

Местный бестиарий очень разнообразен. В «Icewind Dale II» собраны чуть ли не все монстры со всех игр на Infinity, ну и, конечно, не обошлось без новичков. Помимо уже всем знакомых гоблинов, орков и огров, полку гоблиноидов прибыло. Так, например, появился гоблин на волке — *Worg rider*; *Malarite* — орк с навыкам клирика; *Bugbear* — такой себе здоровенный волосатый бандюга в шлеме с не менее здоровенной дубиной и приличным запасом хит-поинтов. Из «элитарной» нечисти были замечены гости из преисподних Planescape — дракончики *Abishai*. Ну, а благодаря стараниям дизайнеров, Бехолдеры стали просто красавчиками ©; всенародный же любимец — демон ямы — немного похудел.

Монстров много, поэтому не стоит лезть «прожогом у воду», а то дратья с шайкой демонов или другой нечисти (рыл эдак



под 15-20) будет весьма проблематично. В таком случае можно (и нужно) драпать на лечение и отдых в другие локаций. Призывать elementals и демонов всегда полезно, но не забывайте накладывать на партию заклинание Protection from evil. Помните, что, если на партию применят Dispel Magic, она может пострадать от призванных «защитников».

Всегда носите несколько flasks of burning oil или lamp oil, для того чтобы навеки успокаивать троллей. Поверьте, что вам никогда не будет достаточно запомненных Burning Hands и Melf's Acid Arrow.

Многие головоломки и квесты имеют несколько возможностей решения. Стандартный путь «убей их всех» — не всегда лучший.

Не стесняйтесь воровать, но не забывайте сохраняться.

Сохраняйтесь, когда входите в новую локацию (хотя для этого имеется Auto Save), а также перед разговором с важными NPC.

Ну что, орлы, пора теперь... боже мой, НЕЕЕЕ!!! Тьма за моей спиной сгущается и обретает черты Главного Редактора, который орет, что «Шпиль!» — не энциклопедия Феаруна, и что вообще я должен пошевелиться, потому что...

Каждая игра несет отпечаток характеров людей, ее создававших. Некоторые игры покидают нас незаметно, иные на прощание громко хлопают дверью, другие же, как «IWD II», уходят с достоинством, гордо подняв голову.

Выходом же «Icewind Dale II» мы провожаем в последний

путь целую эпоху — эпоху великих героев и их спутников, о славных деяниях которых скоро мало кто будет помнить. Образы Минска, Аномена, Джахайры, Аэри, Саревока, Имоен, Annah и Nameless One будут стерты из памяти неблагодарных юзеров, равно как и с их винчестеров. А панорамы Врат Балдура, Амна и Улья, мрачные своды крепости Хранителя, затерянной среди снежных вершин Кулдахара, станут всего лишь выцветшими фресками в маленьком древнем храме, посвященном RPG, — храме, скромно стоящем на окраине грандиозного акрополя, где вплотную будут стоять нечестивые святилища всякого Г... — но в полном 3D.

Города и веси Forgotten Realms рухнут под напором некромантов и паладинов, носящих громкий титул Lord of Destruction, прокачанных и трижды взломанных, сердца которых будут черны, как полночь в Underdark'e. Это будут тупые машины-убийцы, ненасытные пожиратели экспы, для которых не будет ничего святого, а диалоги их будут сводиться только к тщательно заученным (где в «Diablo» вы видели показатель Мудрости и Интеллекта?) стандартным фразам «Куплю-продам» и «Я тебя убью»...

Так давайте же воздадим почести «Icewind Dale II» — этому последнему из могикан на движке Infinity, ибо игра стоит этого. Играйте все, без кодов и солюшенов, играйте и побеждайте!

Алексей The Lich Лешук
и его команда

Игра «Великолепный Вовочка» —
приз от журнала «ШПИЛЬ!»
и компании «Мультитрейд»
в акции «Шпильная статья!»

Условия акции

Хватит восхищаться изданием!
Стань соавтором журнала!

Пришли в редакцию **СВОЮ** статью игровой тематики. Лучшая, по мнению редакции, статья будет опубликована в ближайшем номере. Мало того: все статьи, присланные на конкурс, оцениваются читателями по 10-бальной системе.

Автор статьи, набравшей максимальное количество баллов, **получит БОЛЬШОЙ приз!**

А все те, кто оценивал статьи, примут участие в розыгрыше **призов — дисков от «Мультитрейд»!**

Великолепный Вовочка

герой безопасного секса



PC CD-ROM

Великолепный Вовочка, Человек и Секс-Гигант, хочет попасть в Книгу Рекордов Пиннеса! Для этого ему нужно сдать Нормы Международного Мастера. А это значит, что вместе с ним вы отправляетесь в кругосветное, кроссгалактическое путешествие в поисках самых экзотических девушек. От девственников в лесах Амазонки до сексуальных Пулуасок, от изобретательных Японок до очаровательных израильских Солдаток - везде должен побывать Вовочка. Посетить семья Добра... и, по возможности, избежать козней ваших врагов. Как настоящему супер-герою, Вове будут противостоять Ниндзя, Качки, Космонавты, Евнухи, Низшие армейские чины и прочие опасные элементы. Но и награда будет поистине героической - в конце каждого пройденного уровня Вовочку ожидает чумовой стриптиз, в исполнении живых девушек. И чем лучше Вова будет справляться со своими обязанностями - тем более откровенные сцены он сможет увидеть! Готовы ли вы покорить всех женщин мира? Сдадите ли нормы Международного Мастера? Попадете ли в Книгу Рекордов? Рискуйте! Кто не рискует, тот живет сам с собой!

Эксклюзивный распространитель
игры - компания "Полет Навигатора"
www.cdnavigator.ru, тел. (095) 7282328

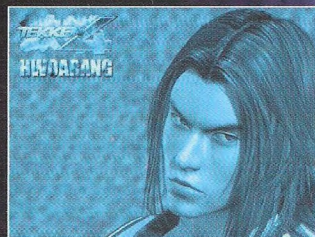
MACHO
STUDIO

www.machostudio.ru

Название: Tekken 4
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Namco
Издатель: Namco
Жанр: fighting



ТЕККЕН — ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО



Напомню, что Tekken 4 не впервые фигурирует на страницах «Шпиля!». Еще во втором номере прошлого года Игорь Предко сделал предварительный анализ и рассказал об особенностях грядущей PS2-версии.

Самый популярный игровой журнал в Японии, «Famitsu», выставил игре 36 баллов из 40 возможных. А 28 марта «Tekken 4», давно ожидаемый лояльными фанами, дебютировал на PS2 в Японии.

Впервые за историю журнала вам предоставляется возможность ознакомиться с подлинной историей всего Tekken. Ведь недаром для написания сюжета Story Mode руководством Namco был нанят известный японский киносценарист, автор бесчисленного количества истории о якудзах.

Черные пятна прошлого и настоящего

Когда финансовая империя «Mishima Zaibatsu» только набирала обороты, а нынешний глава синдиката Heihachi Mishima был еще совсем молодым, в его жизни появился сын Кадзуя. С юных лет Heihachi стал тренировать его. Причем каждый раз напоминал, что жалость присуща только слабакам. Но, как ни усердствовал глава синдиката, чувство жалости, доставшееся ребенку от матери, искоренить никак не удавалось. К сожалению, так вышло, что стиль, который из поколения в поколение передавался в клане Mishima, брал свои кор-

ни от древних мастеров каратэ. Однако техника и трактовка не удовлетворяли Heihachi, поэтому он решил разработать свой стиль, где нет места жалости и слабости. Долгие и трудные поиски привели Heihachi к одной легенде, изюминку которой он и взял за основу.

Легенда гласила: каждые десять лет вожак стаи горных тигров берет с собой самых сильных тигрят, отправляется с ними на вершину скалы и сбрасывает тигрят в пропасть. Тех, кто выбрался на поверхность (пусть это будет всего лишь один тигренок), принимают обратно в стаю, остальных оставляют на растерзание зверям. Выжившего тигренка берет под опеку все тот же вожак стаи. Из года в год он обучает мальчика всему, что перенял от своего учителя и чему научился сам. После смерти вожака молодой тигр становится главой стаи и проделывает все то же, что было проделано с ним. Таким образом тигры отбирали лучшего и наисильнейшего вожака, равных которому не было ни в одной стае.

Недолго думая, Heihachi называет свой стиль «Mishima-каратэ». Смысл стилизации заключается в передаче знаний с удвоенным эффектом. То есть знания, переданные отцом сыну, а потом и внуку, будут настолько сильны, что сделают последнего великим воином. Воином, который с легкостью сможет расправиться с целыми армиями. Heihachi прекрасно понимает — если его сын погибнет, ему придется искать преемника на стороне, что может при-



вести к плачевным результатам. Однако же решается... И ранним утром приводит сына к краю скалы. Со словами «в Mishima-карате нет слабых!» Heihachi бросает мальчика в пропасть. Опасения Heihachi оправдались — нужно искать преемника...

Но, вопреки всему, Кадзуй выжил. Более того, добравшись до середины скалы, он наткнулся на тайный артефакт. Ненависть и окровавленная рана на груди Кадзуи пробудила демона, спрятанного в артефакте. Обессиленный паренек заключает сделку: демон возвращает ему жизнь, но взамен забирает душу.

Два года спустя Heihachi узнает, что его сын все-таки выжил. Однако первый же турнир «Железного кулака» дает понять, что сын не просто силен, а обладает сверхсилой, которая обычному человеку просто не по зубам. Угнетаемый тем, что Кадзуй владеет более разрушительной техникой, чем он сам, глава синдиката решает избавиться от своего отпрыска. Что и проделывает с успехом на втором турнире. Однако за тот период, пока Кадзуй находился под покровительством демона, он успел влюбиться в Дзюн Кадзаму и подарить ей сына.



И вновь судьба злобно пошутила над семейством Mishima. Дзин Кадзама, помимо боевого стиля отца, унаследовал и часть его демонической силы.

Время не стоит на месте, и интересы людей так же изменчивы, как погода на море. Воспитав из Дзин Кадзамы настоящего мастера рукопашного боя, Heihachi отправляет внука на третий турнир «Железного кулака», дабы тот добыл еще более грозное оружие. Мстя за смерть матери, Дзин убивает демонического бога боя Огра. После чего сам получает пулю в лоб. От деда. Но рана, оставленная Огром, и генная структура отца пробудили в Дзин Кадзама дьявола и не дали ему умереть. Нанеся ответный удар Heihachi, демоноподобный Дзин убегает.

Так и не сумев заполучить живого Огра, Heihachi приказывает ученым забрать фрагменты тела и остатки крови демона для проведения генетических исследований. Цель Heihachi — создание новой формы жизни путем соединения генов бога боя с собственными.

После длительных опытов генетики синдиката Heihachi пришли к выводу, что им не хватает одного звена, именуе-



мого «геном дьявола» и являющегося связующей частью между генетической структурой демонического Огра и генами человека. И тут Heihachi Mishima вспомнил о Дзине. Но длительные поиски внука так и не увенчались успехом. Однако в руки Heihachi попадает очень странная фотография, где изображен обгоревший труп человека, на груди которого красуется багровый шрам. Прекрасно понимая, что это ни кто иной как его сын, 21 год назад сброшенный на дно вулкана, глава финансовой империи «Mishima Zaibatsu» бросает все силы на его поиски.

Два месяца упорной работы спецслужб выводят Heihachi на корпорацию «G», занимающуюся исследованиями в об-



ласти генетики. Дальнейшая «проработка» корпорации приводит Heihachi в бешенство. Оказывается, корпорация «G» на протяжении вот уже нескольких десятков лет упорно изучает гены его сына и имеет достаточное количество материала по его воскрешению. Недолго думая Mishima принимает решение о штурме двух исследовательских центров корпорации «G».

В пятницу 25 декабря силы «Mishima Zaibatsu» совершают набег на научно-исследовательскую лабораторию корпорации «G» в Непале. Весь сектор, где побывали силы «Mishima Zaibatsu», был полностью уничтожен. Однако тела Кадзуи обнаружено не было.

В это же время другой военный отряд «Mishi-



ma Zaibatsu» совершает набег на второй исследовательский центр корпорации «G» — в штате Небраска. Heihachi следит за выполнением операции из собственного вертолета.

...Вдруг камера, закрепленная на шлеме одного из солдат, показала странный человеческий силуэт, появившийся в дверном проеме. Наведя резкость и получив более отчетливую картинку, Heihachi вздрогнул: «Боже?! Это же он!» Не теряя ни минуты, глава синдиката решает во что бы то ни стало захватить сына живым. К центру столкновения немедленно направляется еще пара десятков военизированных отрядов. Однако дальнейшие действия со стороны синдиката ни к чему хорошему не приводят. Кадзуя



спасается от преследования. И глава финансовой империи в третий уже раз терпит поражение от членов собственного семейства...

Спустя некоторое время ведущий научный советник Heihachi, доктор Абель, находит возможность захватить Дзину и Кадзую. Он предлагает главе синдиката провести четвертый турнир «Железного Кулака», а в качестве главного приза выставить... должность главы финансовой империи. Таким образом человек, одолевший Heihachi Mishima в финальном поединке, унаследует президентское кресло «Mishima Zaibatsu»...

Вот и все. А чем все закончилось, мы узнаем после того, как выйдет «Tekken 5».

Sova

tv
music

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

СМОТРИ МУЗЫКУ

Украина, г. Киев ул. Академика Богомольца 4, 9 этаж, e-mail: info@o-tv.net www.o-tv.net

Название: Mafia: The City of Lost Heaven
Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: Take 2 Interactive
Жанр: 3D-action
Системные требования: P3-600, 128 Мб, GeForce 2
Системные требования (рекомендуемые): P4-2000, 256 Мб, GeForce 4



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

Жизнь одного парня

Не хочу писать эту статью! Только сажусь за компьютер, как курсор сразу тянется к ярлыку «Mafia» на рабочем столе, а сердце радуется из-за вовремя произведенного апгрейда! И это после того, как я эту игру уже два раза прошел! Ну, не могу я спокойно начинать работу, не посетив в очередной (триста пятьдесят шестой?) раз город Lost Heaven (Чикаго!) и не врезав битой какому-нибудь зарвавшемуся типу. А если сопротивляться начнет, так еще и машину его так помну, что на всю жизнь запомнит. В общем, можно неплохо оттянуться, выпустить пар и поднять себе настроение, оставаясь при этом в добром здравии и при чистой совести. Люблю компьютерные игры!

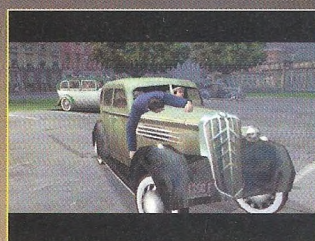
Теперь, если меня попросят назвать десятку моих любимых игр, то в нее, помимо «Half-Life», «Metal Gear Solid 1/2», «Tetris» etc., попадет и «Mafia». Честно говоря, тако-



го удовольствия от самого процесса игры я давно уже не получал. Плюс ко всему, я — как большой почитатель творчества Френсиса Форда Coppola в общем и фильма «Крестный отец» в частности — хочу заявить, что с момента выхода в свет вышеупомянутой картины и до настоящего времени ничего лучшего на мафиозную тематику никто не придумывал и не воплощал в жизнь. Однако, повторюсь, до настоящего времени. Ведь теперь у нас есть замечательная игра Mafia: The City of Lost Heaven от ребят из чешской студии Illusion Softworks. Причем «замечательная» — это самый скромный из эпитетов, кото-



рыми стоит наградить как игру, так и ее разработчиков. Тяжела и неказиста жизнь американского таксиста начала тридцатых годов прошлого столетия. Пассажиры вечно куда-то спешат, полиция постоянно оказывается не там, где ей следует быть, да и гангстеры, несмотря на сухой закон, пьют горькую и любят выяснять отношения прямо на глазах у мирных жителей. Свидетелем одной из таких разборок и оказался обычный парень Томас Анджело, временно подвозящий людей и таким образом зарабатывающий себе на жизнь. Да если бы только свидетелем! Обычное такси превратилось в «Скорую по-



мощь» для раненного мафиози. Пришлось соглашаться, так как нашему герою совершенно не улыбалась перспектива отведать на обед блюдо из свинца. Гангстер остался жив, а Томас попал в милость семьи Сальери — могущественной преступной группировки, предпочитающей, правда, решать вопросы относительно мирным путем. Чего не скажешь о парнях Морелло, никогда не упускающих случая применить грубую физическую силу. Весь сюжет игры закручен на противостоянии двух семей, которые никак не могут определить сферы влияния в городе. Причиной разборки становится все —





начиная от ресторанов и кафе и заканчивая заправками.

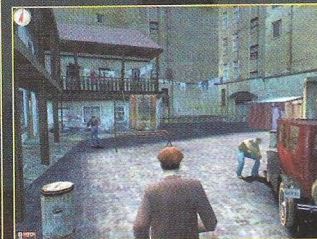
Выполнив несколько не особо сложных поручений и окончательно войдя в доверие к самому Сальери, Томас понимает, что назад пути нет... Этот бизнес представляет собой длинную дорогу, по одну сторону которой расположено кладбище, а по другую —



тюрьма. Теперь каждое задание, которое поручается парню, сопряжено с огромным риском для жизни и свободы. Однако не буду пересказывать сюжет игры. Поверьте, пройдя ее до конца, вы меня поймете.

Огромный город живет своей жизнью. Люди ходят на работу, развлекаются и ругаются, день сменяет ночь, полиция штрафует за проезд на

красный свет и за ношение оружия. Все как в реальной жизни. Причем в самом «Lost Heaven» вы не найдете ни одного места, которое было бы похоже на другое. Рабочие кварталы пугают своей мрачностью, из центра не хочется уезжать, а, выехав за город, лично я чуть не улетел в кювет, засмотревшись на озеро



красоты неописуемой. Такого вы не увидите даже в «GTA 3». Про отделку помещений я вообще молчу. Банки и бордели, католическая церковь и тюрьма — все выглядит очень естественно. Короче говоря, снимаю шляпу перед художниками и дизайнерами.

Миссий в игре более двадцати, и каждая из них четко отпечатывается в памяти. Чего



только стоит ночь в маленькой деревне, когда под проливным дождем вы должны отбить своего товарища у гангстеров, вооруженных до зубов. А ситуация, когда вам, вместо выбывшего по техническим причинам пилота, необходимо выиграть гонку! (Когда я, наконец, пришел к финишу первым, то испытал такое облегчение, будто сдал пять экзаменов в зимнюю сессию.)

Киношные ролики между миссиями выполнены на движке и заставляют вспоминать все того же «Крестного отца». Мимика персонажей уникальна, а движения таковы, какими они и должны быть у живых людей. Потрясает внимание разработчиков к мелким деталям. Так, однажды ночью, проезжая по городу, я увидел парня, стоящего на краю моста и явно намеревающегося свести счеты с жизнью. При этом рядом стояли люди и умоляли не делать этого. А убегая от гангстеров и спрятавшись в каком-то дворике, я спугнул забулдугу, справляющего

малую нужду прямо у подъезда одного из домов. «Mafia» просто изобилует такими моментами.

О музыкальном сопровождении стоит сказать отдельно. Заглавную тему исполняет Bohemia Symphonic Orchestra, а по ходу игры музыка меняется с каждым уровнем — то нагнетая атмосферу, то разряжая ее. Да вы и сами почувствуете это в начале игры, когда к сидящему в машине Томасу подходит один из парней Сальери...

Мультиплеера нет. Пока нет, так как, по слухам, авторы игры заявляют о его появлении в будущем. Будем надеяться и качать патчи!

В одной статье невозможно описать, что такое «Mafia». Поверьте, эта гора действительно стоит тех лестных оценок, которые дают ей все игровые издания, включая и наше. Игры такого уровня выходят редко — к сожалению, очень редко. Так что не упустите момент.

Андрей Гайдут



nVidia впечатляет

Ну все, опять придется копить деньги на апгрейд. И тому несколько достаточно веских причин.

Во-первых, новый чип от обожаемой всеми nVidia — NV30 — по всей видимости, будет представлен в Лас-Вегасе на грядущей выставке Comdex Fall 2002, которая будет проходить с 18 по 22 ноября 2002 года.

Теперь, используя сухие цифры, представим вам спецификацию будущего монстра. Это передовая архитектура CineFX, технология 0,13 микрон, поддержка интерфейса AGP 8x и DDR-II памяти. Ну, и еще немного технической белиберды. Прежде всего, это вертексные шейдеры, по возможностям превосходящие требования Microsoft DirectX 9.0. Кроме того, nVidia специально разработала новый язык программирования под названием Cg. Он применяется для поддержки OpenGL и DirectX, а это позволит создавать шейдеры на очень высоком уровне. Прибавьте к этому

высокоточную 128-битную передачу цвета — и вы поймете, что слова Дэрэка Переца, директора nVidia по связям с общественностью, не выглядят пустой бравадой. А сказал он следующее: «В течение ближайших шести месяцев компания планирует буквально потрясти мир линейкой своих новых продуктов». Звучит заманчиво и пугающе одновременно. Это ж сколько они стоят будут?..

Intel не отстает

В то же время ребята из Intel планируют вскоре использовать в производстве процессоров для рабочих станций технологию Hyper-Threading. Эта технология пока применя-

ется только в серверных CPU. С ее использованием выполнение некоторых приложений должно ускориться на 30%. А в конце 2002 года выйдет Intel Pentium 4 3,06 ГГц — первый процессор, поддерживающий Hyper-Threading.

Соответственно, придется покупать и новую материнскую плату. В числе последних стоит выделить Granite Bay, i845PE, i845GE и i845GV, которые будут анонсированы 7 октября сего года.

Samsung презентует

И чтобы уже окончательно добить вас, сообщу, что замечательная компания Samsung Electronics объявила о начале поставок новых 2 Гб модулей памяти DDR SDRAM. Эти модули выполнены на 512 Мбит чипах



памяти DDR266 и используются в качестве системной памяти в серверах серий HP ProLiant ML530, ML570 и DL580.

Microsoft анонсирует

Буквально на днях маздайки закончили работу над второй бета-версией DirectX 9.0 API. Пока что единственным продуктом, его поддерживающим, является новый акселератор от ATI Technologies под названием Radeon 9700 Pro. А уже в следующем году Microsoft собирается презентовать DirectX 9.1.

Creative музицирует

Те, кто не может жить без музыки в дороге, обязательно обратят внимание на новый мультимедийный портативный плеер Nomad Jukebox Zen со встроенным 2,5-дюймовым 10 Гб винчестером от компа-



нии Creative. Этот малыш размером 75,9 x 24,5 x 112,6 мм весит 268 граммов, а его батареек хватает на 12 часов.

Nomad Jukebox Zen поддерживает форматы MP3 (поддержка VBR, битрейт 8–320 Кбит/с), WAV (11–48 КГц), WMA (8–192 Кбит/с).



Внешний вид плеера под стать его наполнению — алюминиевый корпус с антикоррозийным покрытием оборудован 132 x 64 ЖК-экраном, на котором отображается четырехполосный эквалайзер.

Ориентировочная цена этого чуда составляет 330 условных ентов. Правда, доступен он пока только для японского рынка.



СПЕЦІАЛЬНА ПРОПОЗИЦІЯ ДЛЯ ШКОЛЯРІВ ТА СТУДЕНТІВ

НАВЧАННЯ

здійснивши покупку в мережі магазинів "DiaWest" на суму понад 200 гривень - **в подарунок** початковий курс роботи на ПК

та на вибір:

РОБОТА**internet-картка**

від 200 грн. - 2 години
від 500 грн. - 5 годин
від 700 грн. - 7 годин
від 1000 грн. - 10 годин

або

ВІДПОЧИНОК

запрошення в нічний клуб "Максимум" на двох.

з 1 вересня по 31 жовтня

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

Внимание! Внимание!

Для тех кто желает найти друга по переписке или просто единомышленника, для тех кто хочет продать или купить какую-нибудь железяку, короче говоря, для всех жаждущих общения, журнал «Шпиль!» открывает рубрику бесплатных объявлений.

Quick Save:

Делаем string value под названием «DoInGameLoadSave» и ставим значение «1» Load Game — и Save Game теперь появились в Options-меню.

IceWind Dale 2

- `ctrlaltdel:hans()` — телепортировать выделенную часть команды в указанную мышкой точку;
- `ctrlaltdel:midas()` — получить 500 золотых монет;
- `ctrlaltdel:addgold(#)` — получить # золотых монет;
- `ctrlaltdel:explorearea()` — открыть всю карту в текущей области;
- `ctrlaltdel:setcurrentxp(#)` — установить XP у выбранной части команды в # очков;
- `ctrlaltdel:setchapter(#)` — установить текущую главу игры в # (пролог — глава 0; другие значения глав — от 1 до 6);
- `ctrlaltdel:movetoarea(x)` — загрузить указанную номером область (названия областей смотрите в директории на CD2). Пример: `ctrlaltdel:movetoarea("AR6300")`;
- `ctrlaltdel:createitem(x,#)` — создать количеством # предмет x (пример: `ctrlaltdel:createitem("00BOLT01", 10)`);
- `ctrlaltdel:addspell(x)` — выделенный курсором пер-

- `ctrlaltdel: setglobal(x, Y, #)` — установить глобальную переменную в указанное значение (x — имя переменной; y — тип LOCAL, GLOBAL или имя области (AR####); # — значение). Пример: `ctrlaltdel: setglobal(«VARIABLE», «GLOBAL», 1)`;
- `ctrlaltdel: setglobal(x, Y)` — проверка текущего состояния переменной (x — имя переменной; y — тип LOCAL, GLOBAL или имя (AR####))
- `ctrlaltdel: firstaid()` — должно давать здоровье и скроллы (возможно, не работает);
- `ctrlaltdel: jeffkdefends()` команда — вызов монстра на вашу защиту (возможно, не работает);
- `ctrlaltdel: jeffkattacks()` — вызов монстра для атаки вашего персонажа (возможно, не работает);
- `ctrlaltdel: enablecheatkeys()` — разрешить использование во время игры следующих кодов:
 - CTRL + A — просмотр доступных персонажей;
 - CTRL + C — проиграть заново вступление к главе;
 - CTRL + S — выберите персонаж (используйте A и S для направления назад и вперед по списку);
 - CTRL + F — повернуть выбранного персонажа вокруг его оси;
 - CTRL + M — отладочный дамп с информацией о местности;



- **CTRL + J** — телепортировать команду в место, указанное мышкой;
- **CTRL + Y** — убить текущего выбранного юнита;
- **CTRL + K** — убить выбранного монстра или убрать PC с пути команды;
- **CTRL + R** — вылечить выбранного персонажа или его портрет;
- **CTRL + U** — получить свободные XP;
- **CTRL + X** — дает текущую позицию курсора мыши и ищет квадрат;
- **CTRL + 1** — цикл по уровням защиты доспехов;
- **CTRL + 2** — затемнить;
- **CTRL + 3** — осветлить экран.

2) Дешево продам принтер
OKI 4 W. Тел. 536-56-61

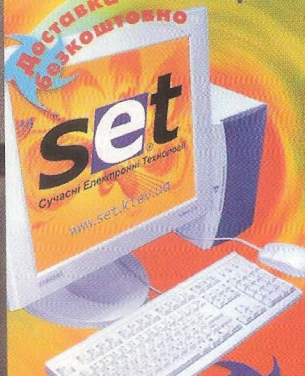
Объявления принимаем
только на купоне журнала
ШПИЛЬ!

(ксерокопии не действительны).
Объем текста — до 200 символов, включая пробелы.
Текст объявления пишете печатными буквами, разборчивым почерком.
Редакция оставляет за собой право отбора объявлений для публикации.
Вот и все правила.

Увага, акція!
Для студентів
та школярів **5%**
знижка
на комп'ютери SET

КОМП'ЮТЕРИ

Комплектуючі
Мультимедіа
Периферія
Телефони



**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

Стрежной купон журнала «Шпиль!» для объявлений.

[illegible]

Успешно копирует не действующие

Сам себе Turok

Реклама, конечно, двигатель торговли — в этом никто не сомневается. Правда, господа рекламисты иногда все же перегибают палку. Возьмем, к примеру, компанию Acclaim. Сначала для продвижения своей продукции ее представители предлагали абсолютно бесплатные кладбищенские надгробия тем, кто согласится разместить на могильной плите умершего родственника информацию о новой игре от Acclaim. Идея не прошла, что, впрочем, и не удивительно, однако неугомонные маркетингологи по-прежнему горят желанием шокировать публику. На этот раз речь идет об игре «Turok Evolution», недавно вышедшей для приставок нового поколения. Все желающие могут изменить в своем паспорте имя (естественно, на Turok) — и получить в подарок от компании новенький Xbox, 500 фунтов стерлингов наличными, ну и, конечно, игру, из-за которой вся эта катавасия и разгорелась. Уже сейчас от добровольцев отбоя нет. То ли еще будет!

Vsyakaya vsyachina

Nintendo бесчинствует

А в это время японские кудесники из неггибаемой Nintendo, не желая, видимо, отстать от американцев из Acclaim, предлагают не менее интересные маркетинговые ходы. Так, для рекламы своей новой обезбашенной игры «Super Mario Sunshine» они побили мировой рекорд по изготовлению исконно итальянских спагетти с мясными шарами. В самом центре славного города Сан-Франциско ненормальные са-



мураи сварганили блюдо массой в 1150 кг!!! И на этом не успокоились — был еще конкурс, в котором приняли участие все желающие нарядиться в костюм самого популярного водопроводчика в мире. Победителя торжественно закинули прямо в спагетти с мясом, где «счастливчик» под звуки фанфар и провел полдня. Хм...

мую всеми владельцами PS2 игру, раскрывали некоторые секреты программирования и вообще здорово проводили с детьми время.

А в некоторых украинских школах ученики до сих пор считают «Поиск-2» пределом технической мысли...

Стадион, стадион! Нам ведь тоже нужен он!

Олимпиада для геймеров уже есть — это все знают и только приветствуют. Но вот соответствующего стадиона, где участники сетевых баталий могли бы с комфортом выступать, а зрители с не меньшим комфортом наблюдать за ними, пока еще нет. Однако похоже, что в скором времени стараниями Cyber Athlete Professional League эта проблема будет разрешена.

Во всяком случае, слухи о проекте под названием «Строим мечту» бороздят просторы интернета и заставляют трепетать сердца — как любителей, так и профессионалов. Будем надеяться.

Каждой школе — по Солиду Снейку!

Скорее всего, именно под таким лозунгом совершали нашествие на японские школы разработчики великой и ужасной игры «Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty». Ну, если быть совсем уж честным, то набегов как таковых не было. Была только лекция в одной из компьютерных школ Осаки. Разработчики рассказывали, как интересно было создавать люби-



Купуй безпечно

від простого до досконалого



DiaWest
computers

вул. Олени Теліги, 8.....455-66-55
Бесарабська пл., 2.....459-01-33
пр. Червоних Козаків, 13.....464-8-465
Харківське шосе, 55.....563-06-68
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1.....250-99-00
пр. В. Маяковського, 43/2.....548-1-548

Львів, вул. Римлянина, 1.....(0322) 40-3464
Миколаїв, пр. Леніна, 74-А.....(0512) 47-7774
Рівне, пл. Королівку 1.....(0362) 62-1043
Чернівці, вул.Воробкевича, 1А.....(03722) 7-2802
Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92.....(0562) 34-0604
Дніпропетровськ, вул. Рибача, 178.....(056) 770-3589
Вознесенськ, вул. Кірова, 23.....(05134) 45-046
Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14.....(03422) 3-1361

Умови акції поширюються на принтери, придбані в магазинах "DiaWest" з 1.08.02 по 1.11.02

*вартість оригінальних матеріалів не компенсується.

Canon
www.canon.ua

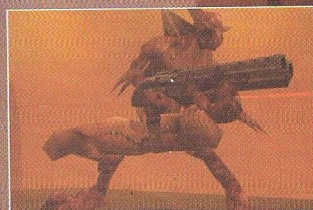
С 25 по 31 августа в восьми городах Украины состоялись финальные региональные туры Второго Чемпионата Мира по компьютерным играм.

Кубок Украины.

Организатором Чемпионата выступает всемирно известная компания Samsung Electronics.



Команда-победитель в номинации «Counter Strike» и игроки, занявшие первое, второе и третье места в номинациях «Quake» и «StarCraft», приняли личное участие в финальном турнире Кубка Украины.



(Финал Кубка Украины состоялся с 17 по 19 сентября в Киеве в Доме Учителя.)

Итак, имена победителей.

Днепропетровск Counter Strike

- 1 место — команда HR.xc6 (Днепропетровск).
- 2 место — команда AVD-Team (Днепропетровск).
- 3 место — команда Fs-team (Днепропетровск).

Quake

- 1 место — Игорь Самбольский (kpd.Hunter.cz) — Киев.
- 2 место — Юрий Сушко (UnderTaker) — Киев.
- 3 место — Максим Филатов (HR-Max) — Днепропетровск.

StarCraft

- 1 место — Дмитрий Иванов (civMarine) — Днепропетровск.
- 2 место — Антон Бурдин (cw.UndeR) — Днепропетровск.
- 3 место — Александр Колодажный (WereWolf) — Днепропетровск.

Львов

Counter Strike

- 1 место — команда The Fathers (Киев).

WCG 2002 на старте!

- 2 место — команда Ry4eeK NazguL (Львов).

- 3 место — команда -git- (Львов).

Quake

- 1 место — Павел Шевченко (r2d2) — Киев.
- 2 место — Николай Царенко (sD-sTaKer) — Одесса.
- 3 место — Андрей Левчук (insane) — Львов.

StarCraft

- 1 место — Алексей Говоруха (Executor) — Киев.
- 2 место — Дмитрий Переста (Koyot) — Мукачево.
- 3 место — Ибрагим Аль-Кони (Izual) — Львов.

Донецк

Counter Strike

- 1 место — команда BNF (Донецк).
- 2 место — команда brigade contused (Донецк).
- 3 место — команда s1mply (Донецк).

Quake

- 1 место — Игорь Андриенко (mx Defiler) — Донецк.
- 2 место — Артем Шаповал (mx CHOST) — Донецк.
- 3 место — Вячеслав Озеров (kpd.FLxQ) — Киев.

StarCraft

- 1 место — Владимир Легкий (k7.Scooter) — Одесса.
- 2 место — Олег Шуленин (hp.Papka) — Донецк.
- 3 место — Антон Левченко (DonetskMaFia) — Донецк.

Одесса

Counter Strike

- 1 место — команда maverick (Одесса).
- 2 место — команда C4 (Одесса).
- 3 место — команда Strangers (Одесса).



Quake

- 1 место — Евгений Синчуковский (James) — Одесса.
- 2 место — Александр Чумак (Pitbull) — Одесса.
- 3 место — Константин Решетняк (Whortael) — Одесса.

StarCraft

- 1 место — Виктор Таршинов (White.Alien) — Одесса.
- 2 место — Василий Умецкий (Maniak) — Одесса.
- 3 место — Юрий Кравченко (White.saa) — Одесса.

Ровно

Counter Strike

- 1 место — команда GunStars.vp (Киев).
- 2 место — команда SS (Киев).
- 3 место — команда awe (Нетишин).

Quake

- 1 место — Владимир Мельников (Soul) — Одесса.
- 2 место — Александр Лебедев (qd^aRes) — Полтава.
- 3 место — Василий Нерубашенко (kpd.Le-MmiNG) — Киев.

StarCraft

- 1 место — Виктор Концевич (B.R.Unforgiven) — Киев.
- 2 место — Александр Осыка (Cbobo) — Симферополь.
- 3 место — Олег Левицкий (NiK) — Хмельницкий.

Харьков

Counter Strike

- 1 место — команда Jam (Харьков).
- 2 место — команда J5 (Харьков).
- 3 место — команда KJIETKA (Днепропетровск).

Quake

- 1 место — Максим Каплунов (pro 100-O'Neill) — Харьков.



- 2 место — Александр Демченко (Arbiter.ua) — Харьков.
- 3 место — Евгений Логвинов (red) — Харьков.

StarCraft

- 1 место — Сергей Попов (k7.Zloy) — Кривой Рог.
- 2 место — Александр Стаценко (gosu.LinG) — Запорожье.
- 3 место — Александр Овчинников (Adolf) — Харьков.

Симферополь

CounterStrike

- 1 место — команда a_Team (Днепропетровск).
- 2 место — команда Dungeon (Симферополь).
- 3 место — команда 4V (Симферополь).

Quake

- 1 место — Игнат Халанджиев ([UA] HOST) — Симферополь.
- 2 место — Александр Никулин (Scamp) — Симферополь.
- 3 место — Михаил Шляхов (sg.SWIB) — Симферополь.

StarCraft

- 1 место — Дмитрий Дейко (VoGGShadow) — Симферополь.
- 2 место — Слава Блохин (VoGGNirvana) — Симферополь.
- 3 место — Владимир Наумченко (BoDu) — Ялта.

Киев

Counter Strike

- 1 место — команда c58.ua (Киев).
- 2 место — команда TreeZ.m16 (Киев).
- 3 место — команда 5* (Киев).

Quake

- 1 место — Роман Веренько (sD.Chip) — Одесса.
- 2 место — Юрий Сикорский ([СССР]TerminatoRIVp) — Киев.
- 3 место — Алексей Горбань (tmp.Eski) — Киев.

StarCraft

- 1 место — Ярослав Корчагин (Enemy) — Киев.
- 2 место — Дмитрий Коваленко (FT_Keener) — Киев.
- 3 место — Денис Шубовский (Hireling) — Киев.

Вот лето пролетело...

Ну что, господа хорошие, то бишь любимые наши читатели, вот и пришла пора подведения итогов летних конкурсов и акций, пора умных вопросов и не менее разумных ответов.

Перед оглашением результатов мы (как вежливые люди) хотим поблагодарить вас за то, что вы потратили свое драгоценное время и, оторвавшись от любимого РС (PS) или пропустив выход на пляж, уделите внимание журналу «Шпиль!».

Итак, фанфары!

Поздравляем обладателя стильного руля (мы испытывали, рулит круто!) — **Чернякова Романа** (г. Харьков), оформившего 7 подписок на наш журнал!

Поощрительные подарки — диски с лицензионными играми — получают также:

- **Бортник Андрей** (г. Житомир);
- **Мартыненко Дмитрий** (г. Ужгород);
- **Усенко Лина** (г. Одесса);
- **Шелепа Роман** (г. Стаханов Луганской обл.).

Милости просим в редакцию за честно заработанными призами!

* * *

А теперь — долгожданные результаты опроса, проведенного журналом в № 6/2002.

Мы получили 167 ответов, спасибо. Некоторые экземпляры были просто великолепны ☺.

Огромное воодушевление у нас вызвала высокая оценка, которую вы поставили журналу. Будем так держать и дальше!

Особая благодарность тем активистам, которые не только читают ШПИЛЬ! сами, но и настойчиво советуют это делать окружающим.

И еще о приятном: мы решили отправить поощрительные призы не 10, а 12 участникам опроса, так как редакция разделилась на два спорящих лагеря, размахивающих конвертами со штампами и апеллирующим к электронной почте, выбирая тех, кто был самым ПЕРВЫМ.

И вот они — счастливицы:

- **Detch;**
- **Б.К.;**
- **dmitro averchuk;**
- **Тарасова Елена;**
- **Саша;**
- **Терещенко Олег;**
- **Нурмухамедов Рустам** (Киев);
- **Кроповий Роман** (Ровно);
- **Шумский Алексей** (Киев);
- **Усик Николай Валерьевич** (Луганск);
- **Бушинский Никита** (Киев);
- **Власов Александр Андреевич** (Киев).

Просьба к тем, кто отвечал на вопросы анкеты по электронной почте: сбросьте свои почтовые адреса для отправки призов.

Итак, эти «двенадцать смелых» были первыми. Но ведь мы обещали, что среди ВСЕХ, кто пришлет анкету, будет разыгрываться еще один приз. Победителя определила жеребьевка — это **Попов Евгений** (г. Вышгород)

Редакция открывает непрерывную подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на текущий (2002) год

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

2. Вышли по почте эту открытку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр-кт Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160

3. Позвони нам по телефону (044) 553-3986 или 553-1940 и поинтересуйся, как твои дела?

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!		
1	2	3	4	5	6	7-8	9	10	11	12	Стоимость доставки (за все)	Итого	
3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	1 грн.		

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____
 Имя _____
 Индекс _____
 Адрес _____
 номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

Чат Bizzare	2 обл.	Dominex	27
Журнал «Шпиль!»	3 обл.	Мультитрейд	39
Samsung Electronics	4 обл.	O-TV	41
Новация	3	DiaWest	44, 46
Lucky Net	5	СЭТ	45
Вектор	9		

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р., № 9 (12)

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 точністю рекламної інформації
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 20.09.2002.

Наклад 12 000 прим.

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

Образцова Типографія
БЛИЦ ПРИНТ
ЗАО «Харківська»

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



Подписной
индекс

♦ 1727

Полная
экспозиция
на 1 полугодие
2003 г.

Диск
года -
2003

1. Перечислай до 1 декабря 48 грн. на наш расчетный счет:
ООО «Декабрь», р/с 26007103801
в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
2. Высылай по почте эту открытку и копию чека об оплате
3. Звони нам по телефону:
(044) 553-3986, 553-1940 и поинтересуйся, как твои дела?

Доставочная карточка

Ф. И. О.			
улица			
дом	квартира		
город			
индекс			
тел.			

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

Больше чем Игра

II Чемпионат Мира
по компьютерным играм

КУБОК УКРАИНЫ

Организатор – компания Samsung Electronics

www.wcg.com.ua

www.samsung.ua

SAMSUNG

ELECTRONICS

Второй Кубок Украины
по компьютерным
играм завершен!

Поздравляем лучших
геймеров Украины!

www.wcg.com.ua



WCG
WORLD CYBER GAMES

Победители в номинации Counter Strike:

- 1 место – команда HR.xc6 (Днепропетровск)
- 2 место – команда maverick (Одесса)
- 3 место – команда c.58.ua (Киев)

Победители в номинации Quake 3:

- 1 место – Роман Веренько sD.Chip (Одесса)
- 2 место – Юрий Сикорский TerminatoR/Vp (Киев)
- 3 место – Владимир Мельников Soul (Одесса)

Победители в номинации Star Craft:

- 1 место – Вячеслав Блохин VoGGNirvana (Симферополь)
- 2 место – Денис Шубовский Hireling (Киев)
- 3 место – Дмитрий Иванов cvrMarine (Днепропетровск)

Желаем нашей сборной достойно выступить
на Втором Чемпионате мира по компьютерным
играм в Дайджоне (Южная Корея)!

Технический
спонсор:

 **BRAVO**
КОМПЬЮТЕРЫ



Информационные спонсоры:

АФИША

Корреспондент

CHIP
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

НАЙМЕ РАДИО

hiTech
ПАНОРАМА ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

NETWORK • UKRAINE

FM **GALA** FM
RADIO

компьютерная
газета **HARD+SOFT**

Мир связи

МОИ
КОМПЬЮТЕР

МОИ
ИГРОВОЙ

ШПИЛЬ!
український журнальний портал

ITWARE