

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

2003

№1

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Демиурги II

играть по-русски

Doom III

тех-версия для пиратов

FIFA 2003 & NBA live 2003

спорт-прогноз от EA

Age of Mithology

стратегические будни

Halo 2

просто и со вкусом

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

знакомое название?

Подписной индекс — 23852

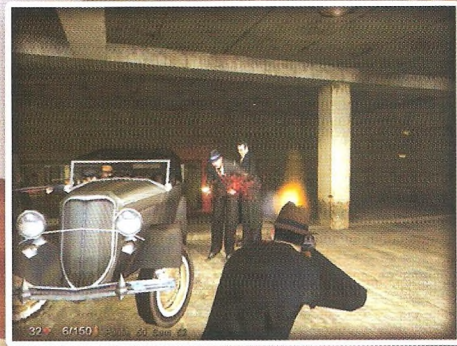
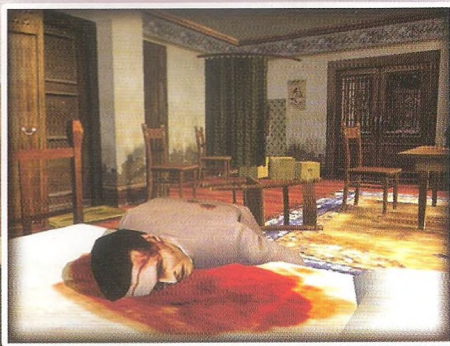
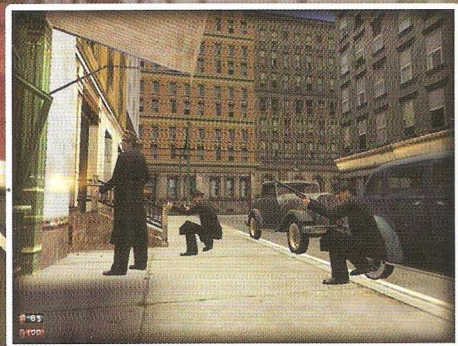
ISSN 1609-9001



9 771609 900008



01 >



mafia-game.com

«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр
 «Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мafia» — одна из них» — Навигатор игрового мира
 «Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

МАФИЯ

INTRO

С Новым Годом вас, дорогие любители компьютерных игр и, конечно же, профессионалы этих самых игр! Сходу хочу извиниться за то, что мы опять «похудели» на 16 страниц. «Хочешь похудеть — спроси у меня как» — такие значки теперь носит весь наш шпильный коллектив, хотя, глядя на некоторых из нас, хочется предложить им значок «ХОЧЕШЬ УМЕРЕТЬ — СПРОСИ У МЕНЯ, ХОЧУ ЛИ Я ПОХУДЕТЬ». Так уж получилось, что проклятый долгоносик «поїв» все запасы бумаги и краски, которые были припрятаны у нас на 25 лет вперед (вот такие вот мы оптимисты), и нам пришлось сократить журнал, поскольку наши специальные корреспонденты попросту не успели насобирать бересты на 64 страницы.

А в общем, хочется поздравить всех с тем, что они пережили предыдущий год и начали новый (если, конечно, только «Шпиль!» не читают и на том свете). Прошедший год изобилдовал хорошими игрушками и не очень хорошими, хорошими событиями и просто отвратительными, хорошим футболом и украинским. Все как всегда, только, наверное, чуточку лучше (все-таки мы — оптимисты), а «WarCraft 3» и «HoMM 4» я вообще ждал с самого рождения (своего в смысле).

Ну и читайте, конечно, наш журнал — тогда и этот год пройдет достаточно неплохо. До встреч на страницах нашего альманаха!



Не будь овцой...

Содержание

Эхо планеты

Igroпанорама	2
Industri	3
Screen-парад	4

Ждем-с!

PC	
— Демииурги II (Etherlords 2)	6
— S.T.A.L.K.E.R.	8
— GROM	10
— Doom III (tex-версия)	12
Консоли	
— Halo 2	14

To play or not to play

PC	
— Revolution	16
— Microsoft Combat Flight Simulator 3	18
— Stronghold: Crusader	20
— MoHAA: Spearhead	28
— FIFA 2003	30
— NBA live 2003	31
— Bandits: Phoenix Rising	32
— WWE Raw	34
Ацтой	
— Halloween: The New Nightmare	22
Игра номера	
— Age of Mithology	38
Консоли	
— Mortal Kombat: Deadly Alliance	36

Tips&Tricks

Cheats+Hits	27
-------------	----

Animania

Blood	40
-------	----

Clubничка

42

Музыкальное чтиво!

44

Columbia Бразерс

46

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 — не плохо);
- 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).

Resident Evil 4

Шанс в очередной раз столкнуться с постоянным Злом — на этот раз в полностью трехмерном окружении — ребята из Сарсом предоставят нам в далеком 2004-м году.

Главный герой по имени Леон С. Кеннеди попытается раз и навсегда расправиться



с уродцами, порожденными неугомонной компанией Umbrella. Если ему это не удастся — вы сможете сыграть за женского персонажа и сразиться противника хорошими манерами. (Конечно же, в том случае, если вы являетесь счастливым обладателем геймбукса.)

Unreal 2: The Awakening & Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Итак, ждать осталось недолго. Час «ч» (а точнее — «U») наступит 6 февраля 2003 года.

Февраль вообще должен оказаться богатым на долгожданные игры. Так, 14-го числа именно этого месяца на полках магазинов и на раскладках пиратов должна оказаться новая игра из самой полногрудой серии в мире. О «Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness» мы уже писали, и не раз, — так что до релиза о ней больше ни словечка.

ИгроPanorama

Crazy Car Championship

Какое-то безумство на колесах готовят для нас разработчики из славной компании Synaptic Soup. «Crazy Car» представляет собой гонялку по трассам какого-то города с футуристической архитектурой. Игра использует технологию Cipher и обещает быть доста-

точно забойной. Выйдет CCC во второй половине 2003 года.

Black & White 2

Не боги горшки обжигают. В правильности этого изречения мы могли убедиться еще год назад — поиграв в шедевральный «Black & White». Вторая часть этой игры, по словам разработчиков, заставит



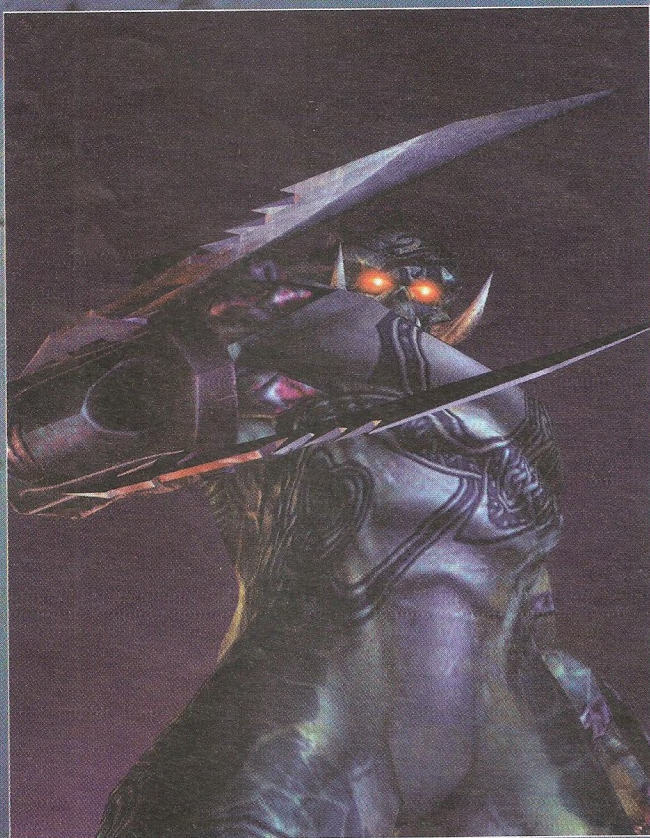
- смена погодных условий в произвольном порядке и по прихоти божества;
- способность воды растворять в себе некоторые вещества...

Кстати, поговаривают, что Питер Мулине — человек, без которого «Black & White» попросту не было бы, может быть не допущен к разработке второй части игры. Из-за ошибок, допущенных им в первой. Произвол!!!

Oz

Приятно, что люди, любившие в детстве читать хорошие сказки, вырастают и становятся разработчиками хороших игр, сделанных по этим же сказкам. Возьмем, к примеру, добропорядочного гражданина Соединенных Штатов Америки — Мак Ги. До чего все-таки душевный человек. Напомню, что именно он привел на экраны наших мониторов жестокую, но симпатичную девочку Алису. А теперь этот массовик-затейник хочет отправить туда же героев еще одной американской сказки, известной у нас под названием «Волшебник Изумрудного города».

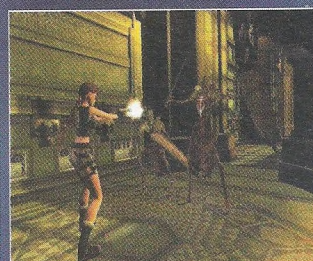
Так что готовьтесь встречать Страшила, Железного человека и, конечно же, Элли. Будем надеяться, что эта малышка будет намного добрее своей коллеги из Зазеркалья.



нас почувствовать себя настоящим Творцом.

Вот лишь некоторые из новшеств, внедряющихся в новый проект от Lion Head:

- возможность создавать армию из более чем тысячи жителей деревни;

**Играй!****Magic**
The Gathering**Сразись
в битве
разумов!**

Magic: The Gathering — настольная интеллектуальная игра, в которой чтобы победить противников тебе нужна поддержка могущественных существ, а также особые свойства и волшебные заклинания, ну, и, конечно же, секретное оружие — сила твоей мысли.

Испытай свою удачу, прими участие в Новогодней лотерее!

Тебя ждут более **100** фантастических призов!

Для этого купи любой игровой набор карточек по **Magic: The Gathering** с пометкой «Новогодняя лотерея!» и заполни в клубе карточку участника лотереи!

Дополнительная информация на сайте www.sargona.com.ua и по тел. 461-3161

Indus3

Майкл и японцы

Повезло компании Sega. В ее цепкие лапы попался никто иной, как сам Майкл Крайтон — фантаст, из-под чьего пера вышли такие книги, как «Парк Юрского Периода» и «Сфера». Новое же произведение прославленного автора послужит основой для серии из пяти игр от Сеги. Более подробная информация по этому вопросу будет обнародована в феврале 2003 года.

Поздравляем!

Восемь лет назад — третье-го декабря 1995 года — мир впервые увидел, на что способна настоящая тридцатидвухбитная приставка. Этот день в игровой истории следует считать днем рождения Sony PlayStation — самой по-

пулярной консоли в истории. Огромное количество замечательных игр, разумная цена и продуманная маркетинговая политика — вот лишь некоторые из козырей компании в борьбе за потребителя. При соединяемся к поздравлениям и жалеем, что не смогли присутствовать на банкете, устроенном Sony в честь именинницы.

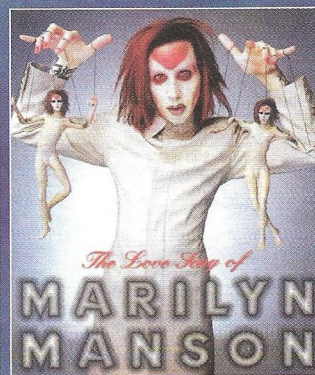
Новое дело EA

Ни дня без скандала! Кажется, именно под таким девизом работают парни из EA SPORTS. Вот и на этот раз они нашли себе проблему в лице немецкой компании Ascarops. Спрашивается, чем не угодил бюргеры этим подорванным янки? Дело все в том, что они умудрились выпустить футбольный менеджер

«Anstoss 4». И все бы ничего, да вот только игрушка эта является основным конкурентом еашного «Football Manager 2003». Да еще и практически полностью копирует базу данных по футболистам последней. Ну как тут в суд не подать?

Мерлин Марио

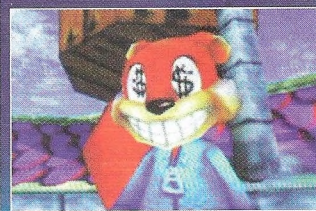
В новой экранизации игры «Super Mario Bros.», скорее всего, будет сниматься любитель детей дошкольного возраста, а также их родителей — рок-стар Мерлин Мэнсон. Кого там он будет играть, пока не известно, но при его участии фильм обязательно должен



получиться веселым и жизнеутверждающим.

64 бита в кармане

Похоже, Nintendo в очередной раз собирается произвести фурор на рынке карманных игр. Ходят слухи, что в недрах компании зреет продукт а ля GameBoy, но на основе Nintendo 64. Поговаривают, что, помимо великолепной графики, приставка будет потреблять мало энергии, обладать коммуникативными свойствами и иметь подсвечивающийся экран. Многообещающе.



ВСЕ за подарками на стенд журнала ШПИЛЬ!

20-22 декабря с 10:00 до 18:00
Дворец спорта

Кто возьмет журналов пару,
тот получит приз на шару!

НИКТО НЕ УИДЕТ БЕЗ ПОДАРКА

TGS 2002

Эти игры стоит подождать



Call of Cthulhu



KnightShift

Игры «Хищники» и «Глаз дракона» — приз от журнала «ШПИЛЬ!» и компании «Мультитрейд» в акции «Шпильная статья!»

Условия акции

Хватит восхищаться издателями!

Стань соавтором журнала!

Пришли в редакцию **СВОЮ** статью игровой тематики.

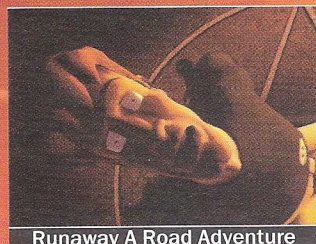
Лучшая, по мнению редакции, статья будет опубликована в ближайшем номере.

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

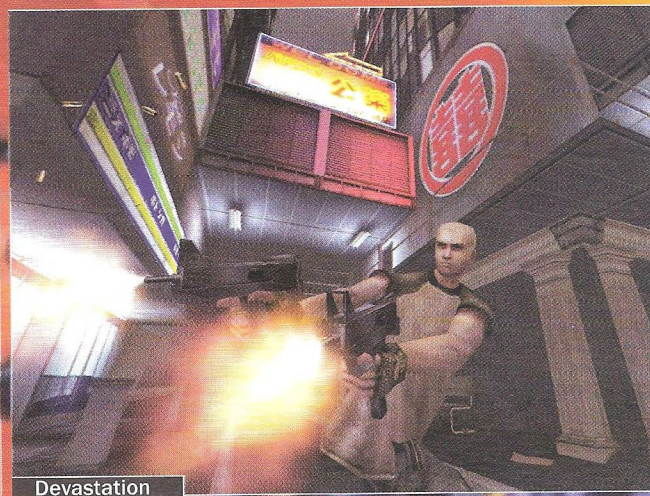
Автор статьи, набравшей максимальное количество баллов, **получит БОЛЬШОЙ приз!** А все те, кто оценивал статьи, примут участие в розыгрыше **призов — дисков от «Мультитрейд»!**



Master of Orion III



Runaway A Road Adventure



Devastation



NASCAR Racing 2003 Season



Lionheart

Акелла



ХИЩНИКИ

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД



pc cdrom



Корпорация ДиноХант приглашает вас на самое экстремальное сафари во вселенной! Вас переправят на планету FMM UV-32, где ученые-генетики воссоздали на разных континентах все эры развития планеты Земля. Итак, охотничий сезон открыт! Участникам раздаются оружие и боеприпасы. А верхом искусства считается взять зверя практически голыми руками. Но такое удастся не многим, ведь все эти доисторические монстры отнюдь не ручные. И с превеликой радостью закусят самым охотником!

А это - продолжение великолепной игры! Но сегодня совсем не те жертвы, что вчера... Если раньше вы охотились на динозавров и птеродактилей, то теперь вам предстоит разобраться с мамонтами, саблезубыми тиграми и прочими "зверюшками" ледникового периода. И не забывайте, им очень холодно. А потому, они не прочь побегать, поохотиться и закусить свежей теплой человечинкой. Тут и у матерых охотников нервишки сдают. Что уж тут говорить о новичках... Итак, все ждут вашего хода в этой смертельной игре!



©2002 "MultiTrade". ©2002 "Akella". ©2002 "Action Forms".
Издатель на территории Украины компания "МультиТрейд".
тел.(044) 237-51-86, 495-10-18, e-mail: info@multitrade.com.ua

Название: Демиирги II (Etherlords 2)

Разработчик: Nival interactive

Издатель: 1C / Strategy First

Жанр: RPG/RTS

Дата выхода: первый квартал 2003 г.

Системные требования: пока не определены



Эфирные Разборки



К сожалению, в свое время свой шанс поиграть, как и все нормальные геймеры, в первых «Демиков» я пропустил. Пропустил по одной простой причине — в моем системном блоке проживали «минимальные системные требования», на которых особо не поиграешь. И творение Nival стало как вкопанное где-то миссии после четвертой.

Но времена меняются, а минимальные системные требования «Демииргов» (теперь, правда, уже вторых) остаются неизменными — все тот же Пентиум-2-300, 64 метра памяти ©... и прочие ля-ля-ля. Хотя реально они, скорее, приближены к требованиям «УТ 2003».

Но время покажет, а сейчас обо всем и подробно.

Во второй части свое отражение нашло множество успешных элементов из части первой. Это другая, более совершенная игра, вобравшая в себя практически все пожелания и советы игроков.

Основные новшества тактической части:

- число заклинаний, доступных каждой из рас, выросло почти вдвое;
- новый баланс: 16 новых созданий и 32 новых заклинаний



нания доступны герою любой расы; более 140 монстров;

- режим конструктора;
- два новых режима многопользовательских дуэлей.

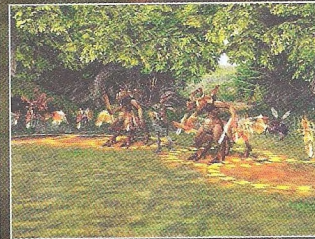
Кроме того, полностью переработан стратегический режим:

- главный герой пройдет с игроком через всю компанию — его опыт, умения, заклинания и руны сохранятся в новой миссии;
- игрок получит совершенно новый, нелинейный сюжет, объединивший мир игры в единое целое;
- введены четыре новые кампании, каждая из которых дарит абсолютно особый взгляд на события;
- многовариантность прохождения каждой из миссий;
- стали доступными плавание на кораблях, прогулки по туннелям и использование телепортов;
- полностью переработан (в лучшую сторону) интерфейс;
- в игре предусматривается встроенный учебник по тактике (с видеозаписями дуэлей), есть возможность его дополнения;
- добавлен редактор карт.



Игровой процесс игры традиционно делится на две части: стратегическую и тактическую. Стратегический режим **Демииргов II** кардинально отличается от всего виденного раньше. В ближайшем будущем мы опубликуем подробное его описание. Тактической целью игры, по-прежнему, является победа над противником в поединках героев.

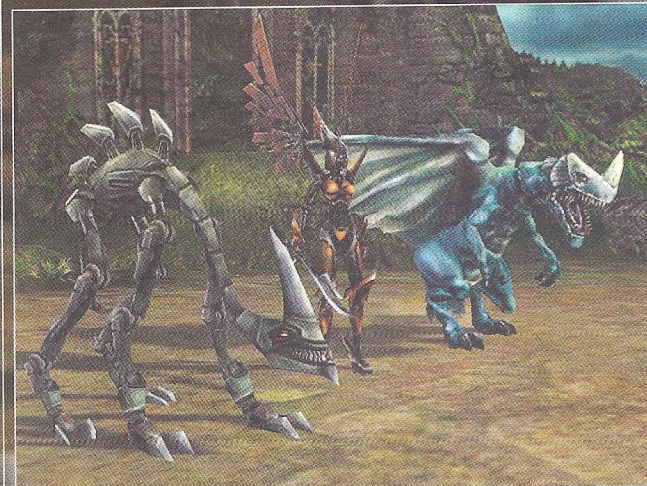
Единственное оружие в мире «Демииргов» — магия; и армия вашего героя будет состоять из монстров — созданий, которых герои умеют вызывать при помощи заклинаний. Монстры могут атаковать врага и отражать его атаки, принимая на себя урон, который



предназначался вашему герою. Однако часть поврежденных, которую ваши питомцы не смогли блокировать, все же достается вашему герою, что в конечном счете вполне может привести к гибели.

Кроме того, герой способен творить заклинания, наносящие прямой вред герою вражескому, а также заклятья, тем или иным образом влияющие на ход битвы.

Поединки в игре будут проходить в пошаговом режиме. Это значит, что игровое время поделено на отрезки, традиционно называемые ходами. В начале каждого хода в распоряжении героя оказывается одно или несколько заклина-





ний, случайным образом выбираемых из его Книги Заклинаний. Во время хода можно использовать одно или несколько заклинаний из числа доступных. При сотворении заклинания расходуется определенное количество магической энергии; при этом общее количество энергии, которое можно потратить за один ход, ограничено. В начале следующего хода к заклинаниям, не использованным в течение предыдущего, добавится одно или несколько новых из Книги Заклинаний. С помощью магии можно вызывать создания, творить колдовство и налагать чары.

Герой способен вызывать только те создания, которые относятся к его расе. Как уже упоминалось, в игре присутствует более 140 монстров, каждый со своим уникальным внешним видом. Любое из созданий обладает двумя характеристиками, которые определяют силу его атаки и способность противостоять атакам персонажей противника или их заклинаниям (параметры атаки и защиты). Помимо этого, большинство монстров обладают некоторыми уникальными способностями. Если параметр защиты создания, отражающего вражескую атаку, окажется меньшим или равным параметру атаки нападающего монстра, то защищаю-



щееся создание погибнет (точнее, отправится в так называемый «могильник»). Однако это вовсе не означает, что оно выведено из игры навсегда. Персонажи, оказавшиеся в «могильнике», могут не только влиять на ход боя, но даже вернуться в него. А чтобы не допустить возвращения монстра до конца поединка, необходимо особое заклинание.

Кроме того, заклинания могут быть еще колдовством и чарами.

Чары — это заклинания, действие которых может длиться в течение некоторого времени. Они позволяют герою усилить свое или ослабить вражеское создание. Благодаря чарам герой сможет получить различные преимущества на все время поединка и, мало того, даже изменить правила боя в свою пользу. Однако чары можно развеять, для этого используются уникальные способности некоторых созданий или особые заклинания.

Колдовство — заклинания, действующие моментально. Спектр их действия огромен: например, с их помощью герой сможет уничтожить создание противника, нанести урон вражескому герою, увеличить количество доступной магической энергии и многое другое. С каждым ходом количество магической энергии, доступ-



ной герою, увеличивается. Чем выше уровень героя, тем больше магической энергии он получает в начале каждого следующего хода. Благодаря этому герой сможет вызвать самые сильные создания (что, как правило, требует большого количества магической энергии) на ранних этапах битвы.

Однако владение наиболее действенными заклинаниями — далеко не единственный залог победы. Успех вашего героя будет зависеть от того, насколько хорошо сочетаются заклинания в его магической книге. Правильно подобранные заклинания могут существенно усилить друг друга и обеспечить максимально выгодную и быструю тактику боя. Ваш противник постепенно ослабнет, и вы получите возмож-



ность уничтожить его последним, решительным ударом.

Мы уже говорили о том, что герой обычно способен вызывать только создания, относящиеся к его расе. Однако в «Демииургах II» существуют все же заклятия, доступные герою любой расы, а также герои, умеющие сражаться при помощи магии всех четырех рас.

Да, игры с маркировкой «Made in Russia» и уж тем более «шедевры» от отечественных производителей ругать не принято ©. Так что после выхода игры «Демииурги II» смело можете искать ее в разделе «Hero Of The Game» следующего за такой знаменательной датой номера «Шпиля!».

Поддержим русскоязычного игрокстроителя!!!

Лещук Алексей



Поздравляем всех читателей ШПИЛЬ! с Новым, 2003, Годом!

Если без пяти двенадцать настроенья нет и нет
Это значит Вы забыли подключиться к Интернет.

Там веселье обитает, анекдоты, шутки, смех,
И хандра там быстро тает, и мерещится успех.

Если ж в пять минут второго Вы остались
без спиртного
И любимых сигарет — подключайтесь к Интернет.

Там найдете телефоны всех такси и гастрономов
И гоните во всю прыть — лишь бы было чем платить.

Если же в конце веселья Вас замучило похмелье
И не мил вам белый свет
— отправляйтесь в Интернет.

Там Вы в чате изоlette анонимно свой недуг,
И мгновенно заведете и знакомых и подруг.

Если ж в первый день работы,
Вас замучили заботы
Как включиться в Интернет
— Обращайтесь в LUCKY.NET.

Lucky.Net®
ИНТЕРНЕТ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Название: STALKER.

Разработчик: GSC Game World

Издатель: Руссобит-М

Жанр: action/RPG/психо-индустриальный хоррор

Дата выхода: ноябрь 2003 года

Системные требования (минимальные): PII-450, 128 Мб ОЗУ, GeForce 2MX

Системные требования (рекомендуемые): PIII-1 000, 256 Мб ОЗУ, GeForce 3



Дым над водой и огонь в небесах



О S.T.A.L.K.E.R.'е писали уже все кому не лень. Нам, естественно, было лень, тем более что мы не «все». Однако время идет, народ жаждет хлеба и зрелищ, а мы еще, как говорится, ни в зуб ногой. И это при том, что в нашей стране количество людей с «чернобыльскими» удостоверениями вовсе не уменьшается, а скорее даже наоборот... Короче говоря, не желая терять такую таргет-груп, наша редакция в моем лице пораскинула мозгами и выдала нагора превью столь украинской (но от этого не менее ожидаемой) игры. Уфф...

Четвертый энергоблок ЧАЭС взорвался 26 апреля 1986 года. Жертв было много, но настоящие масштабы трагедии стали понятны лишь спустя несколько лет. Подпорченный генфонд и то, что в глазах иностранцев наша страна ассоциируется теперь исключительно с этой катастрофой, — это

лишь некоторые из последствий... Однако давайте не будем о грустном — ведь отчаянные ребята из самой уважаемой (после киевского «Динамо») украинской команды готовят нам такой атомный пирог с начинкой, что проглотим мы его в мгновение ока.

Итак, 12 апреля 2006 года ровно в 14:33 всем объявили, что Киев бомбили... В смысле, Чернобыль опять бабахнул! А если быть совсем уж точным, то эпицентр загадочного взрыва находился в километре от злополучной станции. Весь обслуживающий персонал, понятное дело, дал дуба, так что свидетелей не осталось. Спасать было некого, тем более что в зоне поражения наблюдались странные энергетические возмущения, представляющие смертельную опасность для исследователей.

Дальше, соответственно, больше — территория Зоны внезапно расширилась на пять километров, поглотив все

живое в общем и федералов в частности. И, судя по всему, останавливаться на достигнутом не собиралась.

По истечении двух лет картина происходящего изменилась — и далеко не в лучшую сторону. Все дальше и дальше простирались границы Зоны, все большим и большим становилось число ее жертв. Немногие смельчаки, отважившиеся проникнуть в Зону — по одиночке или в составе исследовательских экспедиций — возвращались ни с чем. Если вообще возвращались... Слухи о мутировавших животных и других не менее странных аномалиях нагнетали и без того напряженную атмосферу на старушке Земле и оптимизма людям, ее населяющим, не прибавляли. Поговаривали о каком-то здоровецком черном кристалле, находящемся в самом центре территории смерти. Пошли слухи, что именно из-за этой штуки, прозванной в народе «Черным мо-



нолитом», вся эта чертовщина и началась.

И вот в 2010 году появилась возможность проникать на несколько километров вглубь Зоны отчуждения, не подвергаясь при этом опасности в первые же минуты быть уничтоженным. Помимо исследователей, вылазки стали совершать мародеры, браконьеры, искатели острых ощущений и прочий сброд. Дабы избежать путаницы, этих джентльменов удачи стали называть сталкерами...

Именно в одного из таких ребят предстоит перевоплотиться игроку. Ну, предположим... а что дальше-то? На кой





ляд, спрашивается, этим самым сталкером приспичило ломиться, ни с того ни с сего, в самое опасное место на Земле? Но и тут сценаристы не растерялись. (Сразу видно, ребята на этом деле не одну собаку слопали.) Артефакты, имеющие место быть в Зоне, пользуются за ее пределами большим спросом у всевозможных торговцев и ученых мужей. Чтобы вам стало понятней, вспомните отечественных охотников за металлоломом. Приблизительно того же пошиба люди.

Теперь несколько слов о местности, где происходят упомянутые выше события. Заброшенная территория огромных размеров, облезлые полуразрушенные постройки со скрипящими дверями, военные базы и лабораторные комплексы, непроходимые чащи, в которых водятся существа из ночных кошмаров (впрочем, если они и не успеют расправиться с вами, то, поверьте, уж от ядовитых туманов вам точно никуда не деться). Короче, *индастриал*, причем в самом жестоком понимании этого слова. Даже парни из Rammstein, попади они в такие места, напоминали бы выпускников детсада в лагере строгого режима.

Самое интересное то, что ребята из GSC Game World,



вооружившись счетчиками Геймера, в смысле Гейгера, фотоаппаратами и бутербродами отправились в Чернобыльскую зону, дабы провести разведку территории и достоверно воссоздать ее в самой игре. Так что у нас будет замечательный шанс воочию увидеть самые страшные места нашей Родины — и не заболеть при этом лучевой болезнью. Игрок побывает в городах Припять и Чернобыль, попадет внутрь саркофага и насладится девственной красотой Мертвого леса. Похоже, нас ждет та еще прогулочка.

Что касается собственно игрового процесса, то, как обещают разработчики, никаких ограничений в нем не предвидится. Путешествуем себе по огромному миру Зоны, все локации которого соединены в одну глобальную карту, — и горя не знаем. Хотя насчет последнего не уверен. Учитывая то, какие существа будут встречаться на нашем пути... Чего только зомби стоят. Эти тупоголовые твари, подконтрольные существам-телепатом, любят собираться на крышах заброшенных домов и сваливаться оттуда на сталкеров, буквально как снег на голову. А уродливые желтобелые карлики, обитающие в подземельях и там же устраивающие ловушки для сталке-



ров и ученых? Нападая на людей, эти исчадия ада разрывают их своими мощными руками на части. Да еще загораживают проходы всяким хламом, чтобы не дать вам возможности выбраться наружу, и с помощью телекинеза швыряются здоровенными камнями. Я уже молчу о слепых псах, нападающих стаями из 20–30 особей, о крысиных волках, командующих полчищами обыкновенных, но от этого не менее опасных крыс. И это далеко не все представители родной фауны, встречающиеся в «Сталкере».

Но не отчаивайтесь — с тем оружием, которое будет доступно в игре, можно вести войну против всех и вся. Ножи, пистолеты (среди последних и украинский «Форт-12»), неизменный автомат Калашникова, убойные Fabrique Nationale Herstal FN2000 и LR-300ML, станковый пулемет XM-134, ручной гранатомет РГ-6 — и так далее и тому подобное. Плюс ко всему, снаряжение (бинокль, детекторы аномалий...) и широкий спектр различных машин — от легкового автомобиля до вертолета. Практически всю технику можно использовать для передвижения по Зоне и перевозки грузов.

При чем здесь RPG? — спросите вы. По словам создате-



лей, S.T.A.L.K.E.R. представляет собой ролевую игру, но без накопления опыта вашего персонажа, без изменения характеристик и уровней. Разработчики хотят, чтобы игрок нарабатывал свое реальное мастерство, тем более что Сталкер — это 3D-action, где многое зависит от умения сражаться. Изменяющиеся характеристики, уровни, опыт — все это, на взгляд разработчиков, уничтожит реалистичность, которую они столь тщательно создают. В остальном же «Сталкер» — самая натуральная РПГ: игрок путешествует по Зоне, собирает артефакты, оружие, открывает аномальные зоны, общается и торгует с NPC.

Примечательным, кстати, является следующий факт: для «Сталкера» разработан и совершенствуется собственный высокотехнологичный движок X-Ray, позволяющий совмещать в уровне как закрытые, так и огромные открытые пространства с высокой геометрической детализацией (до 300 тысяч полигонов в кадре).

Прибавьте ко всему перечисленному выше атмосферу фильма ужасов, национальный колорит — и вы получите игру, которой вполне по силам тягаться с такими монстрами как «Doom III» и «Unreal II».

Андрей Гайдут



Название: GROM

Разработчик: Rebelmind

Издатель: CDV Software

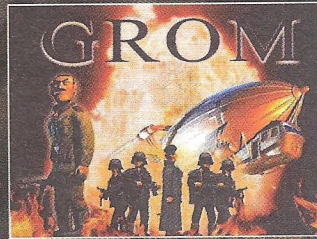
Жанр: adventure/RPG

Дата выхода: первый квартал 2003 года

Системные требования: PII - 400 МГц, 64 Mb RAM,

3D-graphic card with 16 Mb RAM, CD-ROM 12x,

directX-compatible sound card



Это oGROMенное диво... ©

Планета Земля... И чем она не угодила разработчикам компьютерных игр? Каждый так и норовит сотворить игру по захвату нашей планеты, а уж более продвинутые разработчики — те и вовсе на всю галактику замахнулись! И как вы думаете, кто будет решать эти проблемы? Конечно же, мы — геймеры, обремененные многолетним опытом спасения человечества от глобальных катастроф. Вот пусть только пришельцы пытаются захватить Землю! Дадим тогда парочке порядочных квакеров по плазмогану, а старкрафтеров озадачим управлением базами. Ну и какие шансы у захватчиков? Ни-ка-ких! ©

Grom — разработка польской компании Rebelmind — представляет собой приключенческий боевик с легкой примесью РПГ, боями в реальном времени и богатым сюжетом,

основанным на неизвестных фактах Второй мировой. Стилль игры явно навеян довольно-таки известной и популярной игрой «Горький 17» (на западе именуемой «Odium»), которую некоторые парни из Rebelmind удостоились чести разрабатывать.

Данный проект переносит нас во времена Второй мировой войны, а точнее — в далекий 1942-й. Нацисты организовали экспедицию в Тибет и пустыни Индии. Их цель — найти Затерянный Город (Lost City). Согласно древнему преданию, в этом сказочном городе находится двенадцать загадочных орудий Короля Арджуна (King Arjuna) — с их помощью можно захватить весь мир. И все бы хорошо (или плохо), если б не вмешательство отважного и непобедимого полковника Грома (Grom), в роли которого нам и предстоит выступать. Наша цель — любыми возможными и невозможными средствами уничтожить экспедицию.



Вместе с Громом на столь ответственное задание могут, по желанию игрока, отправляться и другие NPC (максимальное количество напарников — двое). Они контролируются компьютером, но игрок может отдавать им приказы или заставлять выполнять определенные действия. Каждый персонаж обладает собственными характеристиками: силой, ловкостью и меткостью. Теперь понимаете, почему разработчики прокомментировали свое детище как «облегченную ролевою игру...» ©? По-моему, правильное решение — для приключенческой игры хватит и такого количества параметров.



«Облегчились» также правила сражения, которое происходит в реальном времени. Причем исход битвы будет зависеть не только от ловкости рук (конкретней — указательного пальца ©) и силы оружия, а и от тактических умений и показателей героя (кстати, некоторые битвы включают в себя большое количество тактических элементов и требуют тщательного планирования). Естественно, в сражениях немалую помощь окажут ваши напарники (если таковые есть) — их поведение в бою зависит от личных характеристик каждого. Во время боя вы сможете — посредством набора очень простых команд — отда-





вать приказы своим подопечным (но каким это образом в самом разгаре боя можно отдать приказ, для меня, призрачность, загадка).

Кстати, главные наши враги-нацисты:

- командир германских войск специального назначения Karl Reiser;
- талантливый и сумасшедший ученый von Kutz;
- командир всей операции по поиску оружия (его имя не упоминается).

Однако воевать придется не только против злых фашистов, но и против различных мифических созданий (демоны, волшебники и пр.). Общее количество всевозможных врагов близится к сорока.

Что касается средств уничтожения, то их будет более чем достаточно: от ножей и мечей до пистолетов, винтовок, пулеметов, гранат и взрывчатки. Нам должно хватить ☺.

Ключевую роль в решении головоломок будут играть всеческие полезные предметы, количество которых, по обе-

щанию Rebelsoft, превысит три десятка.

Кроме того, разработчики обещают присутствие в игре комических элементов: «Мы стремимся сделать игру менее серьезной и более приключенческой, но это не означает, что игра превратится в некую комедию». Хорошо это или плохо? Не знаю, нужно сначала поиграть, а потом уже давать какой-то ответ.

Мир, в котором предстоит побывать (то есть пустыни Индии и Тибет), населен персонажами, живущими вне зависимости от действий игрока и по собственным законам. Как и полагается, в игре присутствует дополнительные, необязательные для выполнения квесты, а сюжет обещается нелинейным. В целом, геймплей должен быть захватывающим. Прохождение не будет сопровождаться этапами или миссиями — только цельная игра. Она состоит, кстати, из семи частей, в течение которых вы посетите свыше сотни различных локаций.



Интерфейс понятный, «иконный», с контекстным меню, привязанным к определенным командам. Управление персонажем происходит посредством мыши, хотя к этому делу можно и клавиатуру подключить (горячие клавиши).

Приключенческая часть игры (проще говоря, квестовая) выполнена в легком стиле. То есть выполнение квестов и решение загадок не требует наличия серого вещества в больших количествах.

Кроме того, при появлении в новой локации не придется заниматься перетаскиванием всего инвентаря на доступные объекты.

Ну и поговорим о технической стороне игры. Итак, все персонажи трехмерны, живут на фоне прорендеренных бэкграундов (словечки какие хитрые ☺). Движок игры абсолютно новый и поддерживает уйму красивых спецэффектов. Разрешение экрана — 800 x 600 и выше. Можно сказать, что графика по нынешним меркам приличная. Звуковое сопро-

вождение тоже на высоте. Должен радовать и тот факт, что техническое воплощение вышеописанного не требует от наших компьютеров слишком заоблачных ресурсов.

К сожалению, мультиплеера не будет. Но, может, это и к лучшему? Ведь это каким же надо быть талантливым, чтобы создать уникальную одиночную игру и при этом еще и отличную многопользовательскую?

Итак, подведем итоги. Игра обещает быть интересной и захватывающей, иметь прекрасную историю — а это уже отлично. Жанр игры очень редкий, а поэтому должен хоть чуть-чуть оживить нынешнее однообразие в RPG и adventure. Ветвящийся сюжет, юмор и интрига должны сделать игру потрясающей. Поклонникам «Горького 17» и «Septerra Core» «Grom» должен понравиться.

«GROM — просто эпическая игра с великолепной графикой и оркестровой музыкой» — да уж, смерть от скромности разработчикам явно не грозит ☺.

Бескоровайный Евгений





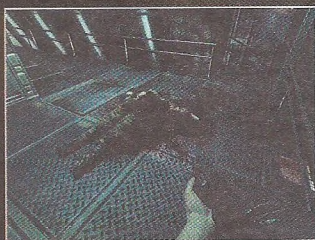
Doom III

Месяц назад интернет запестрел скринами из якобы просочившейся в сеть альфа-версии игры, ставшей культовой задолго до выхода. — **Doom III**. Мы, как люди оптимистически-скептические, этому слуху не поверили. Однако все разразившееся количество весьма правдоподобных снимков экрана заставило нас засомневаться. А уж когда на одном из форумов появились слова отца id, Джона Кармака, о том, что «эта версия просочилась в интернет без нашего ведома, и теперь выход «Doom» будет отложен», таки пришлось поверить в очевидное — технологическая демо-версия прототипа следующего поколения «Doom» появилась на пиратских ftp по всему миру...

Вот и мне подкинули (со словами «Зацени!») этот полуфабрикат. Я заценил... Тут стоит заметить, что обзоров этого «калеча» по Сети валяется невообразимое множество, по-

этому описывать какие-то моменты просто не стоит — наверняка кто-нибудь уже написал нечто подобное, так что вы сможете со спокойной совестью сказать: «Да это ж плагиат!». Поэтому-то я решил сказать свое сугубо личное скромное ИМХО по этому вопросу.

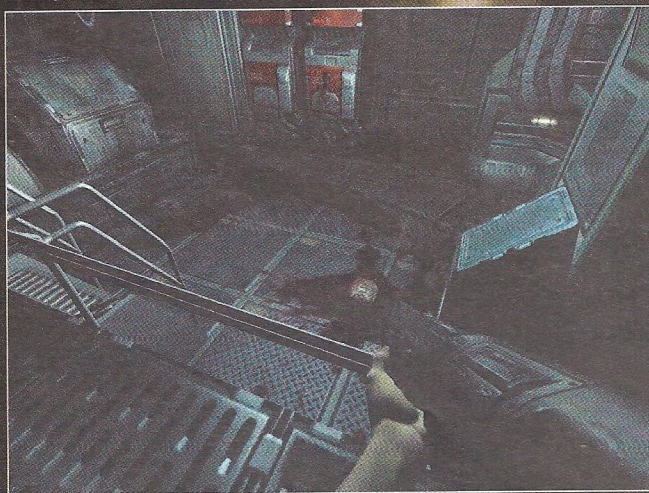
Ну-с, приступим. **ВЫ НЕ ПРАВЫ!** (это я всем, кто писал обзоры «игры»). Начнем с того, что попавшая нам в руки версия Doom III 0.02 — это не альфа и даже, можно сказать, не версия вообще. Это, господа тестеры, прототип, по которому нельзя делать выводов о системных требованиях, готовности основного продукта и вообще ни о чем. Посмотрев на то, что сделали монстры из id-software, можно дать оценку лишь атмосфере игры да предварительно попускать слюни по поводу грандиозного технологического прорыва в движении будущего шедевра. В поддержку моего мнения можно принять тот факт, что гранатомет, лобзик, бфг и плазма пол-

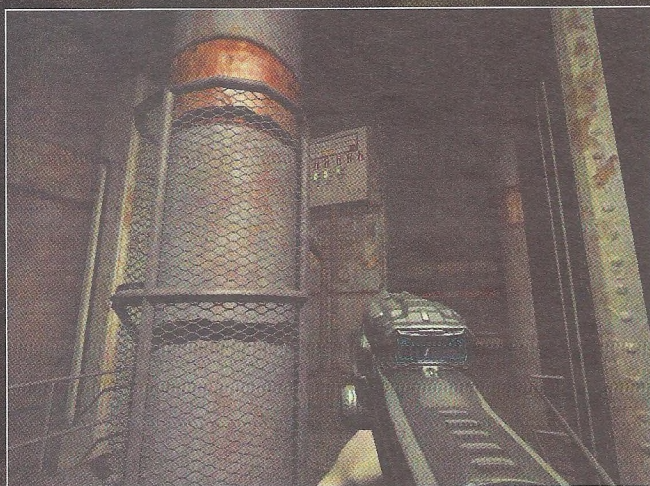


ностью выдраны из Q3 и работают через раз.

Но атмосфера в игре, чего уж скрывать, жуткая... Пока еще справляющаяся с запросами игрушек звуковая система 4.1 от Creative заставила меня пожалеть о том, что Procter&Gamble не делают памперсы 36-го размера. После рева «DIE, MORTAL!» я готов был расплакаться и пустить от умиления и ужаса слюни; а демоню-

ка, напрыгнувшая сзади, добавила перцу... И прозрение свершилось! Да, id-soft вполне по силам изменить мнение тех, кто считал, что жестокие и страшные игры могут подпортить психику детей. Теперь эти люди поймут, что повредиться может не только детская психика. Даже взрослый человек после таких игрушек будет плакать по ночам и звать маму, а в туалет его придется прово-





жать всей семьей — с факелами и арбалетами в руках.

Графика прототипа от id-soft «жрет» все ресурсы, которые только может предложить современная машина, и 60 fps — чуть ли не предел для самого мощного «писюка», который может собрать отечественный геймер. То есть при условии использования последнего процессора (цена которого зашкаливает за \$250), видео

Radeon 9700 (от \$350) и кучи-кучи всего такого разного в одном корпусе. Это если не отключить все графические навороты типа теней, HUD, оружия и не переключиться в режим 340 x 480 x 16 бит. Но если не ради этого — офигения от графики, звука и пр. — то ради чего вообще стоит запускать эту программку?

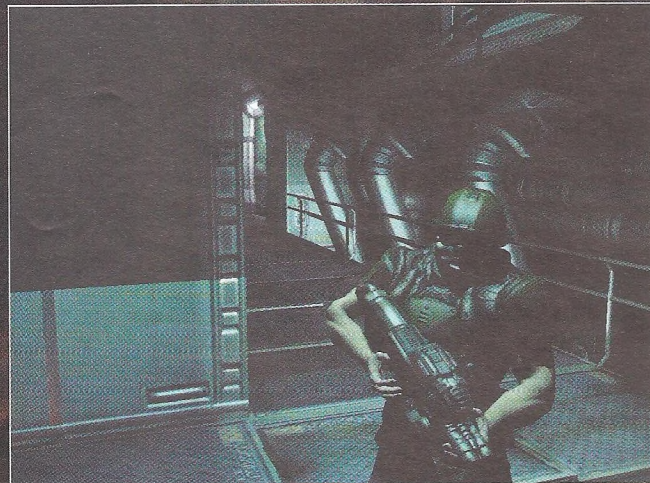
Самое поразительное в движке — возможность по-

двигать все, что движется: коробки, дверцы, шкафчики и прочую ерунду. Убитый монстр, падая с лестницы, подпрыгивает на ступеньках; а над его трупом еще долго можно издеваться — после каждого контрольного выстрела в голову в разные стороны летят брызги зомбиевской крови, с каждой новой каплей сажая производительность компьютера...

Думается мне, что к моменту выхода (если только эту игру не задержат на год — до лета 2004 года) «Doom III» станет несколько менее требователен к ресурсам... Как этого добиться — не знаю. Особенно если учесть, что прототип, который сейчас занимает 1,08 Гб, даже не предусматривает те-

ней от 80% предметов. Если представить себе, что Кармак и Ко навесят на эту демо-версию еще больше функциональности и объектов (в игре часто вылезают сообщения «объект «взрывающиеся мозги» не найден», «не могу нарисовать левый коготь» и т. п.), то нормально идти она не будет и на самых мощных компах — пусть даже через полтора года.

Max Pagan



Название: HALO 2
Разработчик: Bungie Software
Издатель: Microsoft
Жанр: action
Платформа: Xbox
Дата выхода: четвертый квартал 2003 года

HALO 2:

графика попиксельного освещения

Скажите мне, пожалуйста, почему двадцать девятого ноября (которое, между прочим, является общероссийским Днем защиты буквы «Ё») меня заставили писать эту статью?! Не знаете? Я тоже! А, между прочим, за бортом моей каморки — одиннадцать ночи. После дня трудового я очень устал. А тут — на тебе — звонок: «Эй, любитель мультяшных глаз в треть лица, а ну-ка давай нам статейку, да поубористей. И чтоб народ дрожать начал от прочитанного». Ну и так далее и тому подобное. Короче, умеет любитель Лары Крофт (а по совместительству — главред «Шпиля») поднять настроение...

Две чашки кофе и получасовой мазохизм с аналоговой АТС все-таки открыли мне дорогу в инет. «Аллилуйя!» — возопил я. Отчего мой братец, мирно спавший в соседней комнате, проснулся: «Ты чего орешь, писатель хре...в? — промолвило полусонное создание, появившееся в дверном проеме. — Уже ж почти двенадцать».

Полюбовавшись на убогую картину в семейных трусах, я лениво пробурчал: «Давай-давай, спи иди. У тебя завтра первая пара — физкультура.



А ты ж на плавание ходишь — воды-то из-за фигового финансирования и нет. Так вы вокруг лягушатника, как легкоатлеты, круги в резиновых шапочках и китайских плавках наяриваете. Типа мышцу на ногах качаете. Ну давай, иди спи. Не мешай интеллектуалам работать. И это... дверь с той стороны прикрой».

Сонное подобие братца растворилось во мраке комнаты, а я опять прильнул к монитору. Анализ «электронной макулатуры» приказал долго жить. «Так! — думаю. — В чашке пусто, спать хочется, а статья должна быть готова». Оторвав себя от стула, я лениво побрел на кухню — за кипятком. Через пару минут — вместе с легкой болью в левой ступне (от ранки, оставленной котом) и ехидной улыбкой (ничего, на улице — минус пять; будет знать, как ногу кормящего царапать) — довольное создание (в моем лице) водворилось на прежнее место.

Умостившись на стуле, я стал шастать глазами по рабочему месту. Бумажка за бумажкой, плакат за плакатом. «Ба! Какие люди! Да это же Коноко!» Из динамиков продолжал мелодично кричать саундтрек к небезызвестной Ларке. В голове мелькнула мысль:

«А не зайти ли нам в гости к программерам из Bungie?»

Задумано — сделано.

Вот уж чего не ожидал от Bungie, так это Halo 2. Впрочем, в свое время и первое то «Хаю» никто особо не ждал.

А зря: если бы все гурьбой, да навалились бы — может, и по-

лучили бы товарищи-компьютерщики игрушку года на руки. Но нет, гордые они были — кроме кваки и контр-страйка ничего признавать не хотели. А зря, товарищи, зря...

Ну да бог с ними. В конце концов, создать 3D-action на РС не так просто — особенно если нет ни соответствующего опыта, ни соответствующего движка. Но это в прошлом — игра, хоть и на ИКС-ящике, но все же вышла и порадовала в свое время многих. А как обычно ведет себя компания, выпустившая вполне оригинальную игру, которая, вдобавок ко всему, оказалась хитом? Правильно — клекает продолжение. К сожалению, и Bungie не ангел божий и сотрудников манной небесной кормить не может. Тем более что ребята и сами не собирались останавливаться на достигнутом...

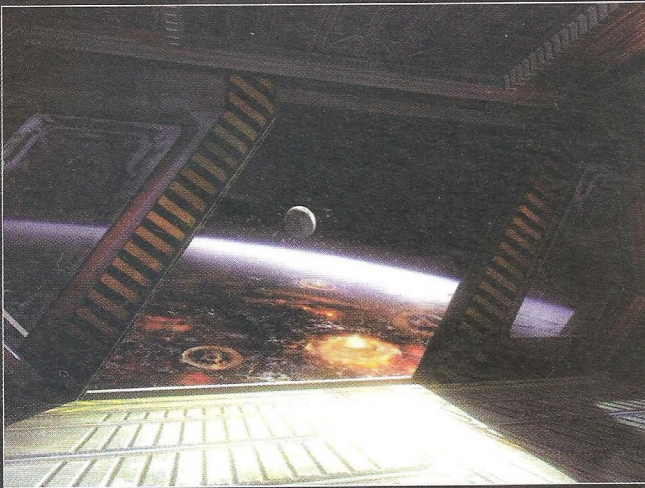
К сожалению, сюжет как первой, так и второй части «Halo» частично позаимство-

ван из романа Ларри Нивена «Ringworld». По Нивену, на расстоянии двухсот световых лет от Земли существует нестандартный — в виде кольца — небесный спутник. С астрофизической точки зрения он мало отличается от обычных планет и вращается вокруг таковой звезды по круговой орбите. Ширина кольца равна 1 000 000 миль и соответствует диаметру солнца этой звездной системы. Длина — 300 000 000 миль. Кольцо вращается с постоянной ско-



ростью, обеспечивающей гравитацию, необходимую для функционирования живых организмов. Ко внешним краям кольца примыкают гигантские стены





высотой около 1 000 миль — они удерживают атмосферу внутри. Как видите, мир — что в романе что в обоих игах — однотипен. А это наталкивает на мысль о вероятности совпадения некоторых ключевых моментов, так или иначе влияющих на дальнейшее развитие сюжета.

Так вот, «Halo 2» поведает нам о подвигах Master Chief и Cortana после того, как они чудом выкарабкались из первой части и вернулись домой. Чтобы обнаружить, что на Земле напал весь флот Covenant...

По мере прохождения игроку придется отражать войска противника, а впоследствии — перейти к контратаке. В зависимости от дислокации и базирования врагов героям выпадет побывать на различных планетах, в числе которых и родная планета самих Covenant, где игроку повстречаются новые расы — Brutes и Prophets — созданные специально для «Halo 2».

Но и это не все. Как утверждают разработчики, на дина-

мику игры будут влиять различные параметры атмосферы и природного ландшафта той или иной планеты. Например, низкая гравитация на Луне позволит вам прыгать значительно выше и дальше, чем это возможно, скажем, на Земле. И тут возникает вопрос: «И чем же таким кардинальным хотят удивить нас разработчики?» — ведь все изложенное выше мы уже видели в первой части. И тут Bungie раскрыла свои карты...

Традиционная графика основывается либо на лайтмэпах, либо на так называемом вертексном освещении. Как известно, сей метод и быстрее, и надежнее — однако применять его, чтобы получить высокое качество картинки для динамических объектов, нельзя. Ведь накладываемые текстуры не способствуют повышению детализации объектов — они являются неким тормозом в просчетах геометрии модели. А как вам наверняка известно, при увеличении детализации повышаются также



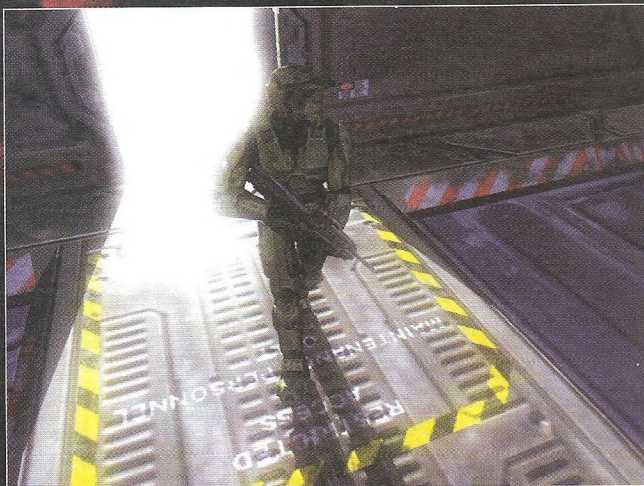
и требования к ресурсам, которых, к сожалению, на сегодняшний день нет ни в ИКС-ячке, ни в РС. Идея по픽сельного освещения заключается в том, чтобы использовать текстуры как данные. Эти текстуры, называемые «нормальными», содержат информацию о том, в какую сторону по отношению к источнику света направлен пиксель. А поскольку информация об освещении берется от самих пикселей (элементов картинки, которые являются наименьшими частями видео, отображаемыми на экране), то такое освещение создает эффекты света и тени на уровне пикселей. То есть, если взять квадратик размером десять на десять пикселей серого цвета, где все пиксели серые, и расположить его под любым углом к источнику света, то изменение цветовой палитры поверхности будет определяться всего лишь тем или иным углом, под которым повернут пиксель — в зависимости от источника света. «Но ведь это же очень трудный для графического ядра видеокарты расчет» — скажете вы. И ошибетесь — для него ничего сложного здесь нет. Ядро видеокарты будет производить простой линейный расчет, подставляя лишь данные об угле поворота пикселя данной картинки. Таким

образом, качество по픽сельного освещения, по сравнению с другими методами, значительно выигрывает.

К сожалению, на видеокартах прошлых поколений по픽сельное освещение в реальном времени не было возможным. Впервые этот метод был реализован nVidia в GeForce 2. Однако лишь после выхода GeForce 3 разработчики получили на руки архитектуру nfiniteFX.

Не буду лишней раз напоминать о том, что в основе xBox лежит чип nv2A — смесь третьего и четвертого GeForce — благодаря которому стало возможным использование технологии бамп-мэппинга. Эта технология позволяет получать более высокий уровень детализации без увеличения сложности моделей. Благодаря по픽сельному освещению разработчики могут создавать модели того же качества, но с использованием меньшего количества полигонов. А чем меньше полигонов, тем проще столкновения, тем лучше физика и тем больше свободной памяти в системе. Это значит, что игра будет быстрее грузиться и не станет тормозить во время игры.

Как видите, Bungie планирует не просто продолжение, но игру, которая должна значительно превзойти предшественницу, — и снова собирается совершить революцию в жанре. Улучшенная графика, новый искусственный интеллект, многопользовательская игра и другие приятные новшества сразу же сделают «Halo 2» предметом вожделения многих игроков.



Sova

Название: Revolution
Разработчик: Fun Labs
Издатель: Activision Value
Жанр: FPS
Системные требования (норм.): P3-600, 256 Мб RAM, 32 Мб 3D acc.

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



Коммунизм или киберпанк

В двадцать первом веке люди перестанут лгать, лицемерить, красть, убивать. За них это будут делать машины...

Не бойтесь названия — никакой политики не будет, а то кто-то уже, наверное, подумал, мол, продались, разбили надежды, предали геймеров... Я торжественно заявляю — нас купить нельзя (ну, разве что если очень хорошо заплатят ©). А речь пойдет о революции. Не о легендарной октябрьской — это как-то не актуально: и Аврора сгнила, и дедушка Ленин в Мавзолее уже не так хорошо выглядит ©. Говорить будем о том времени, к которому все вы уже успели привыкнуть, о времени, которое с каждым днем становится все более и более прошлым — о будущем.

...Начинается, значит, эта революция со вступительного ролика, который, вопреки моим ожиданиям, ничего о будущем сюжете не поведал. Зато, правда, передал атмосферу того времени, когда все это бу-

дет происходить, и подготовил к графическому восприятию.

Итак — огромный мегаполис, над которым раскинулось мрачное оранжевое небо, сдобренное разными нехорошими выхлопами. Внизу мечется народ, обеспокоенный состоянием счетов на своих ID-картах. Кругом сплошная реклама новых развлекательных заведений, и, кроме того, везде шныряет самый необычный и разнообразный футуристический транспорт. Короче, перед нами опять и снова мир киберпанка.

В целом, особо придирайтесь к графике нужды нет — разочаровала только какая-то странная размытость картинки, да и лица персонажей излишне реалистичными не назовешь. Зато уж что разработчикам удалось, так это разнообразие передачи окружающего мира. Тут вам и различные бетонно-стеклянные сооружения, и всевозможные



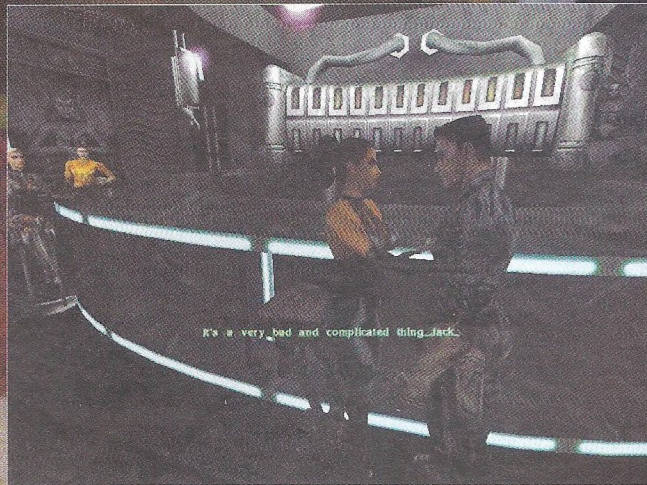
склады, подвалы, прозрачные купола, не загораживающие вид на кислотный небосвод, и многое другое. Вообще в игре встречались разные новомодные графические штуки типа мелькающих теней, всякие виды освещения, неплохо продумана модель повреждения. Мало того, в настройках предусмотрены еще и любые виды фильтрации и т. д. и т. п.

Отмечу также прекрасное звуковое сопровождение, которому поддерживаемый EAX только добавил сочности. Здоровски было слушать звон капель, падающих из-под протекающих труб, шаги противни-



ков, выдающие их бог знает с какого расстояния (вас, впрочем, тоже очень неплохо слышно), грохот выстрелов и др. Хотя ужасно разозлил скрип в диалогах — если сделать погромче, аж дрожь пробирает.

А теперь ближе к сюжету. Достается нам поначалу не очень удачливый по жизни, но зато с большим потенциалом и желанием подзаработать левандовского парень — Джек Пламмер. И начинаете вы с собеседования в одной Корпорации... где сразу осознаете всю интерактивность игры и, в то же время, все ее мелкие недо-





четы. Если, например, в здании можно пообщаться практически с каждым, то вот двери закрыты все как одна — и пошуршать по ящичкам в поисках «сладенького» не получится. Оказывается, сделано



это для того, чтобы вы, в конце концов, добрались-таки до главной двери...

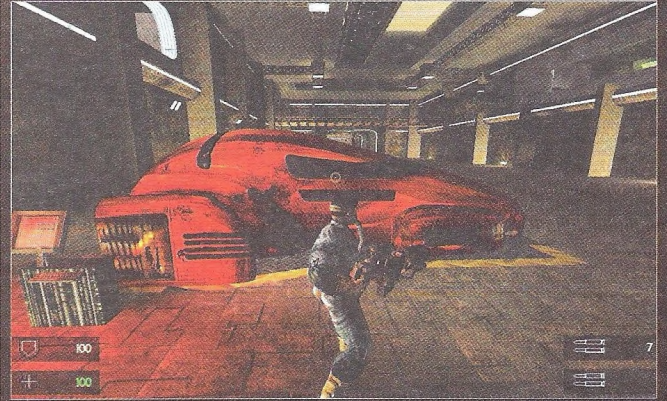
А так начинаете прыгать, бегать, ползать, плавать — в общем, якобы пытаетесь зарисоваться перед руководством Корпорации. Одно плохо: чтобы получить какой-то паршивенький пистолет, мне пришлось чуть ли не час по зданиям мотаться. Реалистичность?! Странная она у вас какая-то, господа разработчики, и затаенная вышла...

Правда, дальше игрок получает (за вредность, видимо) ключ, ломик, лазерный пистолет и шотган. Не самый мощ-

ный набор, особенно если учесть, с каким трудом придется валить в будущем разных «гibbonов». Кстати, поначалу это будут здоровые вонючие клопы, какие-то румяные пискливые птеродактили и при-



зрачные волки. Стреляем, гоняем по всякого рода захолустьям, познаем азы корпоративной этики... и тут, на тебе, — встречаем знакомую, которая, оказывается, работает в Корпорации и в то же время состоит в Сопротивлении. Эта особа рассказывает, что Корпорация давно уже не чиста на руку и втайне занимается выведением некой новой расы людей, которая усиливается разными имплантатами и обладает невероятной силой. Понятное дело, что люди, которым вовсе не по душе такой расклад, для борьбы с такой деятельностью быстренько



сварганили Сопротивление и привлекают теперь туда нашего героя.

Но дальше сюжет закручивается еще сильнее. Мало того что пришлось некоторое время поработать на повстанцев, так потом (вы таки будете смеяться) снова попадаем в Корпорацию, сотрудники которой настроены теперь отнюдь не дружелюбно. Да и смотрят как-то хитро...

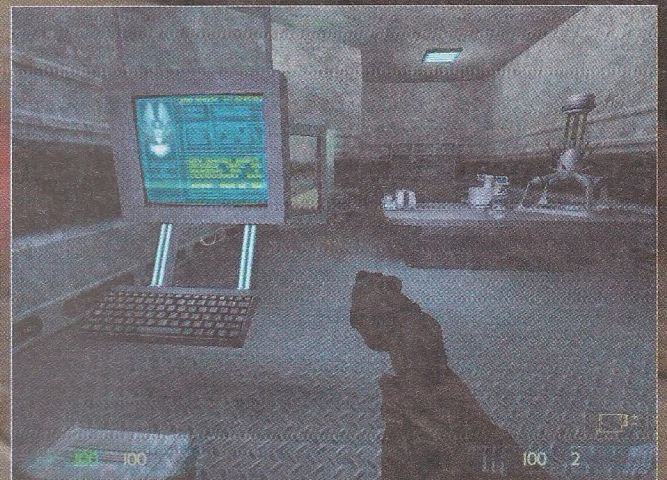
...А через некоторое время обнаруживаем себя уже одним из «новой расы» — и по-неслась...

В общем, динамика в игре появляется лишь после вашего превращения — появляются нехорошие мужики с серьезными намерениями и не менее серьезными стволами. Да и вам к оружию тоже нехилый доступ открывается: получаем еще арбалет, электроплеть, лазерную снайперку, огнемет и разные диковинные орудия. Не обошлось и без различных взрывсредств, среди которых старый добрый «Молотов», мины, заряды и прочее, и прочее, и прочее. Интересно, что, кроме стандартных свойств, оружие име-

ет еще и дополнительные огневые возможности, которые переключаются на клавиатуре (хотя задать можно и другое). К примеру, арбалет лупит еще и разрывными стрелами или крюком на веревке, снайперка может получить инфракрасный прицел или систему ночного видения и т. д. Одно только странно — Джек получает определенный набор оружия сразу же в начале уровня, отчего проблемы поиска волеы отходят куда-то в другую реальность. Такой себе полностью упакованный по последней моде оружейной промышленности парнишка со свирепым взглядом представителя новой расы получается. Хотя за патронами наклоняться все же придется...

Короче говоря, играйте — гейма хороша, во-первых, тем, что она неплохая ☺. Да, ребята из Fun Labs революции не совершили, хотя хорошо постарались. Но, как говорила Анна Каренина, весело ложась на рельсы, — все еще впереди...

Вечный революционер
Юрий Гладкий



Название: Microsoft Combat Flight Simulator 3: The Battle for Europe

Разработчик: Microsoft Corporation

Издатель: Microsoft Corporation

Жанр: Real-Time Flight-Simulation

Системные требования (норм.): P III 800 МГц, 128 Мб RAM, 3D Video card 64 Мб VideoRAM



Туз бубновый или туз трефовый

С чего начинается полет? С продувки двигателя, предполетной проверки всех приборов и узлов самолета? А вот и нет, полет начинается со штурвала, а точнее — с джойстика, ибо вся серия Combat Flight Simulator'ов (от совсем малоизвестной компании Microsoft) напроць отказывается слушаться штурвала, управляемого с клавиатуры. Хотя, впрочем, искушенным пилотам сей факт должен быть известен не хуже, чем издателю.

Какой джойстик выбрать — это тема отдельного и не менее увлекательного разговора, но сейчас о другом. Давайте выясним, что же нам преподнесла цифра «3» после аббревиатуры «MCFS» («Microsoft Combat Flight Simulator»). Игра охватывает события от переломного 1943 года и до конца войны. Так что двух лет карьеры пилота нам должно хватить с головой, тем более что она (карьера) будет по максимуму насыщена воздушными сражениями за небо над многострадальной Европой. Страны «Оси» в игре представлены Германией (точнее, Luftwaffe), а страны союзников «союзников» — Великобританией (RAF) и США (USAAF).

Любая игра начинается с меню — причем в качестве его фона в Microsoft Combat Flight Simulator 3: The Battle for Europe выступает «живая» (то есть интерактивная) картинка, которая отображает выбранный нами самолет с установленным нами же вооружением. Меню Опции выглядит

вполне стандартно: настройки видео и детализации картинки, звука и многопользовательской игры (будь-то игра по сети или через интернет); здесь же можно настроить раскладку клавиатуры и откалибровать джойстик. Разработчики не обошли вниманием опции реализма полета и вообще всего, что с ним связано. Все в том же меню игрок может возобновить прохождение ранее сохраненной кампании. Тут же находится справочная информация («хелп») и Hand-Books, ставшая визитной карточкой игр от «Мелкомягкого». В HandBooks включены три книги в формате PDF: по летной подготовке, тактико-техническим характеристикам военной техники и тактике ведения боя.

Покинуть игру вы сможете, выбрав Quit CFS в этом же меню.

Меню Quick Combat (быстрый бой) предназначается для тех, кому не терпится в бой. Выбираем тип миссии, страну, за которую хочется воевать, и, понятное дело, самолет — который, в свою очередь, оснащаем подвесным вооружением, далее выбираем его окраску, а также эмблему вашей эскадрильи (например, трефовый или бубновый туз — если вы будете летать на немецком самолете). Можно также вы-

брать пилота, в «шкуре» которого вы окажетесь.

Миссии в игре могут быть нескольких типов: «свободная охота» или перехват, эскорт или штурм наземных целей — и так далее. А выбор самолетов у нас достаточно обширен и, в то же время, специфичен.

Из числа **английских** нам предлагают:

Истребители:

- два типа Spitfire Mk.IX;
 - один Hawker Tempest;
 - один Hawker Typhoon;
 - а также реактивный de Havilland Vampire I.
- Бомбардировщики:**
- два типа North American B-25 Mitchell;
 - три типа de Havilland Mosquito.

Германия на выбор игрока предоставляет следующий «парк».

Истребители:

- два типа Messerschmitt Bf-109G;

- Focke-Wulf Fw-190A;
 - три типа реактивных Messerschmitt Me-262A
 - а также такие экзотические самолеты, как Gotha Go-229A и Dornier Do-335.
- Бомбардировщики:**
- всего лишь три модификации Junkers Ju-88 (хотя, к примеру, Ju-88 тип «Р» является ничем иным, как тяжелым истребителем с крупнокалиберной пушкой под фюзеляжем).

За США нам предлагают летать на таких самолетах.

Истребители:

- два типа Lockheed P-38 Lightning;
- North American P-51;
- Republic P-47D;
- реактивный Lockheed P-80 Shooting Star;
- и экзотический Curtiss P-55 Ascender (который, по сути, являлся лишь экспериментальной моделью и в боях участия не принимал).



Бомбардировщики:

- два типа Martin B-26 Marauder.

Кроме того, подобрать можно тип задания, модель самолета врага, а также уровень подготовки вражеского пилота. Не обошлось и без курьезов: противник, которому я выбрал начальный уровень, мог, тем не менее, позволять себе полеты (или езду?) прямо по земле меж деревьев — в то время как в опциях был установлен полный реализм.

В меню *Миссии* можно выбрать историческую миссию или же нечто из серии «Что, если...», а также выполнить тренировочные миссии для «отточки» летного мастерства. При этом в предполетном «брифинге» вы получите возможность изучить боевое задание и полетную карту; выбрать (как и в *Quick Combat*) подвесное вооружение, окраску и эмблему эскадрильи и т. д. И опять не обошлось без курьезов: выбирая, например, Me-262 A-1a/U4 с 50-миллиметровой пушкой на носу — самолет, который выполнял задачи по уничтожению «летающих крепостей» Boeing B-17 — мы сможем навесить на него, скажем, 1000-килограммовые бомбы. Это такой же нонсенс, как если бы бипланы Первой мировой вооружить ракетами класса «воздух-воздух». Господа разработчики, а как же школьный курс физики? Ведь при такой нагрузке выбранный самолет не то что взлететь, а даже двух метров толком проехать не сможет. Впрочем, этот случай не единственный.



Кстати сказать, в игре я так и не обнаружил ни одной «летающей крепости» — видимо, плохо искал. Или же они летали слишком высоко... А ведь у Германии предусмотрено немало «охотников», некоторые модификации которых были созданы специально для борьбы именно с B-17.

Еще один момент: летая на бомбардировщиках, вы можете выполнять роль как пилота, так и бортстрелка или бомбардира. Замечу, что роль каждого члена экипажа очень важна: если, например, бомбардир промахнется — миссия не будет выполнена, точно так же, если стрелок не сможет успешно отгонять наседающие истребители, самолет в конечном итоге сойдет — и на этом ваша карьера закончится.

При выборе *Компании* мы получаем возможность создать свою собственную или же воспользоваться уже созданной компанией. И начнутся будни карьеры пилота той страны, за которую вы будете сражаться...

В *Мультплеере* нам предложат либо создать свою игру, либо подключиться к уже созданной — с помощью модема или через локальную сеть. Кроме того, у корпорации Microsoft имеется очень серьезный игровой сервер —



ZONE.COM — там предусмотрена рейтинговая система по всем типам игр, будь то симуляторы или стратегии. Другие компании могут лишь позавидовать «Мелкомягким» в плане организации онлайн-игр и их последующего сервиса.

Что же касается физики созданных разработчиками летных моделей, то, думаю, даже неискушенному летчику понятно, что она далека от действительности и носит поверхностный характер. Особенно это касается таких экспериментальных машин, как, например, немецкий реактивный самолет-крыло Gotha Go-229A или американский поршневого самолета Curtiss P-55 Ascender, который вообще далее инженерного проекта не пошел. Аэродинамика этих машин была не до конца изучена даже их создателями — а нам уже предлагают в полной мере использовать этих «птичек» в боевых вылетах.

Графика игры серьезных нареканий не вызывает, однако во всем присутствует какой-то отдаленный привкус американских комиксов на тему Второй мировой — в «шкуре» пилота это чувствуешь особенно хорошо. Наземные объекты, бронетехника, артиллерия и особенно строения — все выглядит как-то аляповато. А ведь игра пожирает очень много ресурсов, и, если у вас не Pentium 4 и видео 128 Мб

VideoRAM, советую не особо разгоняться при настройках разрешения и детализации картинки — иначе постоянные «замирения» картинки обеспечены. Это стало уже традиционным «бичом» всей серии «MCFS».

Звук также никаких определенных нареканий или недоразумений не вызывает — все соответствует истинному положению вещей.

Что до геймплея, то тут «MCFS» не привнесла ничего нового, все выглядит вполне стандартно для этой серии симуляторов. Единственное исключение — это уже отмеченная выше возможность полетов на экзотических самолетах Второй мировой (даже в собственной карьере пилота при выборе *Компании*).

В заключение надо бы сделать какие-то выводы. При этом возникают двойственные чувства: с одной стороны здорово, что присутствует определенная авиационная экзотика времен Второй мировой, но, с другой стороны, компенсирует ли она присутствующие в «MCFS» курьезы, а также прозорливость игры по отношению к ресурсам компьютера? В результате нехватки последних происходят периодические «замирения» картинки на ваших голубых экранах.

В любом случае, «за» и «против» изложены — выбор за вами. Сам же я возвращаюсь к «Штурмовик Ил-2», а фанатам «MCFS» рискну посоветовать вернуться к предыдущим частям этой — несомненно профессиональной с точки зрения пилотирования — серии военных авиасимуляторов.

Евгений Ануфриев



Название: Stronghold: Crusader

Разработчик: Firefly Studios

Издатель: Take 2 Games

Жанр: RPG/RTS

Системные требования (минимальные): P2 350, 64 M6 RAM

Системные требования (рекомендуемые): P3 600, 128 M6 RAM

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



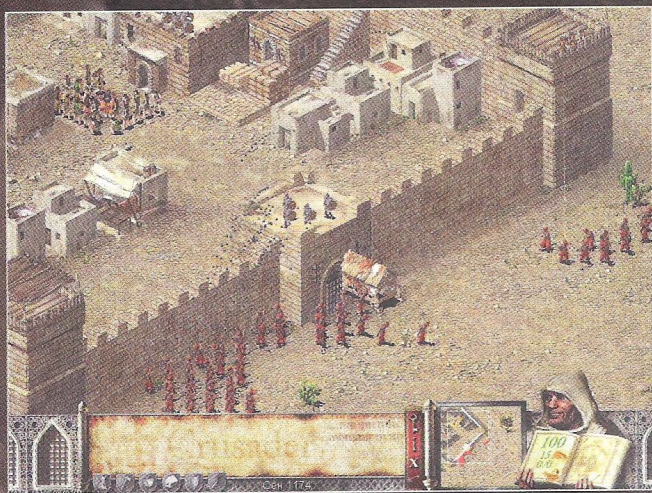
Крестоносцы на Святой Земле

Те, кто склонен романтизировать рыцарские времена, — сильно ошибаются! Готов спорить, что ни одна из современных дамочек, говорящая: «Ах! Где ж эти рыцари?!» — не имеет в виду с лета не мывшегося небритого типа с тринадцатью гнилыми зубами, шрамами ото всех полученных за жизнь царапин и ран (антисептиков-то не было!), который, вдобавок, ест исключительно руками, а хорошую отрывку считает комплиментом хозяевам пирушки. Да и рыцарские пирушки сами по себе — та еще радость. Представьте себе огромный холодный зал, освещенный лучиной (нечто вроде длинных спичек без серной головки), где на столе лежат вареные бобы (фасоль или еще какой-нибудь горох), полупрожаренные куски баранины и козлятины, вареная капуста и лук, да и другие вкусности, приправленные исключительно чесноком...



Зато отношения с «Прекрасными Дамками» были весьма высокими и заключались во фривольных шуточках, шлепках по выступающим частям тела и прочих «ухаживаниях». Да и разговаривали рыцари немного не так, как принято считать. Вместо: «Достопочтенный сэръ! Я имею честь возненавидеть Вас!» — употреблялось, скорее, нечто вроде: «Эй, ты, ...! ... ты ... и ... чтоб! ...!» Мягко выражаясь...

Но к счастью, игра «Stronghold» и недавно вышедшее ее продолжение **Stronghold: Crusader** мифов о рыцарских временах не развеивают — и те, кто был в неведении, в нем и остаются.



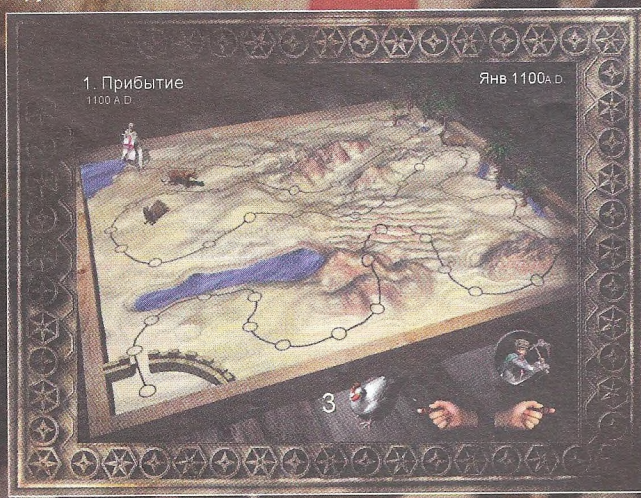
Итак, «Crusader» (или, по-нашему, «Крестоносец»). Новая версия была серьезно проработана, и «Крестоносец» — это не патч, а полноценное продолжение игры, завоевавшей, благодаря своей атмосфере старой Англии, мировую популярность. «Crusader» не тянет на полновесную вторую версию игры (тот же движок, те же внешний вид и общая суть), но вот в качестве продолжения воспринимается очень даже ничего.

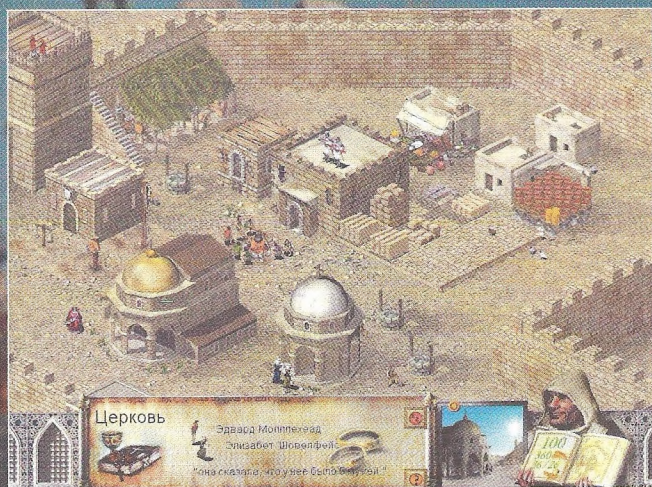
Теперь нашему герою придется в режиме реального времени руководить военными действиями на Ближнем Востоке, где он будет нести веру в массы, которым (мас-



сам) вторжение чужаков совсем не по душе.

Геймплей в «Crusader» предлагает несколько вариантов ведения боевых действий, но это не Stronghold'овские «экономическая кампания», «осада» и «вторжение», а более продвинутый набор опций. Причем игрок уже не привязан к английской нации, а может выбрать сторону, за которую будет сражаться, и стать соответственно, арабом, крестоносцем или представителем организованного бандформирования (сарацином то есть). Может взять себе герб и приступить к укреплению собственного авторитета.





Но вернемся к геймплею: в игре можно выбрать режим «Крестоносец» (и рубануться в длинной кампании под названием «След Крестоносца») либо предпочесть революционный режим «Своя игра».

«След Крестоносца» — это 50 сценариев, которые нужно пройти один за другим. Для трусов — ха-ха-ха! — есть возможность пропустить от одной до трех миссий и продолжить затем сражение за гроб Господень. Все законченные миссии оцениваются так же, как и в «Stronghold», но теперь предусматривается рейтинг, где можно посмотреть — хмырели ты безбожный или же истинный трудяга на ниве несения христианства в Святую Землю.

Главное отличие кампаний «Крестоносца» заключается в том, что в большинстве из них ты появляешься на карте одновременно с противником, который тоже начинает развивать свою крепость в военном и экономическом плане — и не ждешь, когда советник скажет «Ах-ах! Враг идет!»,

а можешь в честном бою подло зайти с тыла и надавать султану Ахмеду по мордасам. И делается это не с помощью простых амбалов с пиками — нет, с самой первой миссии доступны все(!) виды войск, которые только можно построить.

Появился еще один тип зданий, где можно нанимать специалистов по ведению всякого рода боевых действий: рабов-поджигателей, которые жизнь положат, чтоб спалить ферму или замок противника, асасинов-убийц, которые могут придушить охранника, перелезть через забор и уничтожить запас продуктов противника, и прочих хороших парней с добрым характером.

Продвинутый вариант игры — «Своя игра» — здесь можно выбрать тип игры и дать старт чему-то наподобие Warcraft'овских сражений: на карте появляется заданное или случайное количество крепостей соперников, которые ведут борьбу не на жизнь, а на смерть. Есть три варианта этой



схватки: «Поединок» (Death-match) — много золота, мало солдат; «Крестоносец» — много солдат, мало золота; «Обычная игра» — мало и солдат, и золота.

Остальные типы игры (это, во-первых, четыре разных сценария, привязанных к каким-то историческим битвам, во-вторых, сетевая игра и, в-третьих, «Свободное строительство») предлагают качественные варианты сражений — и в каждом своя изюминка, своя сложность. Это или орава львов, наворачивающих круги в окрестностях (да и внутри) крепости, или отсутствие еды, или недостаток места для строительства — ну и другие варианты.

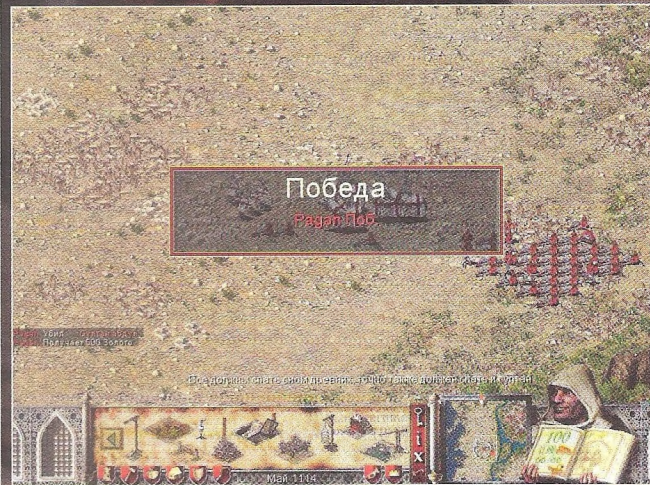
Из числа приятных изменений стоит вспомнить о скорости респауна жителей, которые в прошлой версии выходили из крепости (рождались) по одному и очень медленно, так что при атаке вражеской армии и больших потерях невозможно было быстро восстановить баланс сил даже при большом количестве ре-

сурсов. Теперь жители, для которых появилось место в замке, пачками вылазят из дома — создается впечатление, что Лорд (то есть вы) пинками выгоняет их на работу.

Самое рульное из новых зданий — это сторожевая башня, по виду напоминающая минарет. Только вот на минарете сидит муэдзин и призывает мусульман к молитве, а на сторожевой башне можно посадить лучников и арбалетчиков, которые будут приветствовать всех проходящих мимо прицельным салютом по жизненно важным органам.

Короче, пора мне меч расчехлять, чтобы услышать привычное «Good morning, Sire!»

Max Pagan,
pagan@smtp.ru



Название: Halloween: The New Nightmare
Жанр: FPS
Разработчик: Jadeware
Издатель: Jadeware
Системные требования: нереальные
Дата выхода: а она вам надо?

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

3
5
1
5
3

Типа шутер. Типа шутка

Унылое зимне-осеннее утро. Восемь часов десять копеек. Вставить облом, так и хочется «сачконуть» и поспать еще часок-другой. Внезапно телефон начинает верещать, как укушенная за хвост макака. Хмм... и какой же лоботряс позвонил в столь ранний час? Телефон не замолкает. Беру трубку и выдаю в линию злобное «Алло!». ©. Гайдут — вечно молодой и вечно веселый — оживленно начинает грузить о моем негативном влиянии на нежную геймерскую психику. Да, босс, вы мне тоже дороги... Ну вот, день испорчен, пора браться за дело — искать очередной ацтой, найти его, надругаться и похоронить заживо ©.

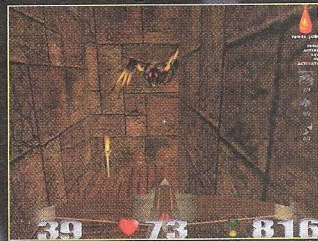
Так вот, дамы и господа, сегодня мы потанцуем на могиле очередного ацтоя под названием **Halloween: The New Nightmare** (H:NN).

Без лишних слов приступим к делу. Соблазнившись баннером, я получил в свое распоряжение демо-версию 1.3 (а я-то думал, что все версии до релиза начинаются на «0», хм...). Как ни странно, но установка прошла успешно. А потом начались сюрпризы, о которых на сайте игры не было сказано ни слова.

Во-первых — системные требования. Сначала игра резво побежала на моем стареньком Celeron 1,1 ГГц/256/32МХ 400, но стоило только завернуть за угол, как счетчик FPS зашкалило... на цифре 5. Немного оправившись от шока, я притаранил игрулину в редакцию и запустил на P4 1,8 ГГц/1024/64Тб, но и тут облом —

с завидным постоянством высвечивалось аж 7 FPS. А чтобы пресечь злобные вопли поклонников AMD добавлю — на Athlon'e игровина намертво вешалась сразу после меню (надеюсь, за добросовестную рекламу Intel меня наградят бесплатным апгрейдом ©).

Теперь о графике. Она просто идеал... для года эдак 1895–1996 ©. От убожества движка и графики сердце сразу начинает ныть и впадать в тоску по временам первых «пней» и первой же «Кваки». Эффект усиливает и тот факт, что по нажатию на <Ctrl> на экране появляется оружие убийства, гордо именуемое «Ахе», но, тем не менее, являющееся чем-то из семейства Mace-Morning Star-Flail (була-



ва, если по-русски). Остальная часть арсенала тоже не подарочек. Только арбалет выглядит прилично, но я повторяю: только выглядит. Другие пушки смахивают на пистолеты из детских фильмов про пиратов. Стреляют соответственно.

Пара ласковых слов о тех, в кого стреляют: ацтой, полный ацтой. Дизайнеры у них не иначе как англичане — буйство красок и фантазия отсутствуют как таковые. Качество же текстур и количество полигонов явно не соответствует системным требованиям. Бестиарий «H:NN» состоит по большей части из летучих мышей, мумий, пауков и каких-то зеленых тварей, очень похожих на некоторых моих однокурсниц ©. Истреблять эту недоделанную напасть нужно в четко указанных разработчиками количествах, причем время на прохождение уровня серьезно ограничено. Да, и еще... монстры отреспаиваются чуть ли не за спиной, что очень неприятно (хотя все предметы и оружие появляются тоже). Так что назад дороги нет. А еще надобно буквы собирать, чтобы слово вышло... Скажу честно — у меня не вышло. В итоге все это сильно и неприятно пахивает приставками.

А теперь о самом главном: обещали ведь веселый, неординарный экшн, полный чер-



ного юмора и шуток, отличную графику и озвучку. Как расписались @&%^!\$ маркетологи из Jadeware — «игра будет полностью передавать атмосферу праздника». Не думал, что на Halloween для полноты веселья нужно убивать летучих мышей и собирать по углам буковки.

До каких это пор, спрашиваю, мы будем развешивать уши и играть во что ни попадя? Делать нужно игры, а не рекламу (как сейчас повелось у «мэтров» игровой индустрии), а то вбахают охакеренно баксов на раскрутку, а наш брат-геймер нет-нет да и поведется. А потом сидит за монитором да репу чешет: «А где нелинейный сюжет? Где отыгрыш роли? Где все новое и оригинальное? Где...»

К сожалению, ответ есть — «Не в этой жизни»... Ну и кто ОНИ и кто МЫ после этого? Ответы, опять же, весьма неутешительны.

При всем при этом «под занавес» вроде как нужно все-таки сказать ну хоть что-то хорошее, доброе, вечное ©. Ладно, говорю: поздравляю всех поклонников «Шпиля!» с Новым годом и желаю преимущества в 9 фрагов, моря удачи и дачи у моря, успехов во всем и так далее...

**Алексей Лещук
и его злобная Личина**

MoHAA: Spearhead

Чтобы активировать читы, запустите игру со следующими параметрами:

«+ set ui_console 1 + set cheats 1 + set thereisnomonkey 1» (без кавычек). Во время одиночной игры нажмите клавишу <~> (тильда) и введите:

- **dog** — режим «бога»;
- **fullheal** — получить полное здоровье;
- **wuss** — получить всё оружие и боеприпасы;
- **noclip** — получить возможность прохождения сквозь стены;
- **notarget** — показать версию игры;
- **fullheald** — вылечить игрока;
- **listinventory** — показать инвентори игрока;
- **tele x y z** — перейти к локации x y z;
- **coord** — выводит текущие координаты;
- **kill** — убивает игрока;
- **toggle cg_3rd_person** — переключает игру в вид от третьего лица.

Iron Storm

Во время игры нажмите клавишу <Escape> и введите:

- **LATOUNGA** — получить полное здоровье;
- **BLINDAX** — получить полный боезапас.

O.R.B.

Во время игры нажмите <Enter>, введите один из следующих ниже читов, затем нажмите <Enter> еще раз:

- **\$WIN** — выиграть миссию;
- **\$RU x** — получить x ресурсных юнитов;
- **\$SU x** — получить x юнитов поддержки;
- **\$GET TECH** — получить все текущие технические исследования;
- **\$GET ALL TECHS** — получить все технические исследования;
- **\$FOGOWAR ON** — включить «туман войны»;
- **\$FOGOWAR OFF** — выключить «туман войны»;
- **\$WEAKEN ENEMY** — уменьшить значение брони на вражеских юнитах.

Another War

Перейдите в меню Options (это можно сделать по нажатию клавиши <O>). Введите код, удерживая <Shift>.

Cheats + Hits

Если чит активирован, вы услышите специфический звук. После ввода кода отпустите <Shift>.

- **NOHIT** — никто из команды не получает повреждения;
- **MONEY** — дает герою 1000 денежных единиц;
- **HEAL** — вылечить всю команду;
- **AMMO** — неограниченный боезапас для всей команды;
- **EXP** — дает 2000 очков опыта.

U.S. Most Wanted

Запустите игру с параметром «funlabs» (для этого измените строку в ярлыке следующим образом: **mostwanted.exe -funlabs**).

Во время игры нажмите клавишу <~> (тильда) для вызова консоли. Все читы включаются с параметром «1», выключаются по параметру «0».

- **godMode (0/1)** — режим «бога»;
- **godModeTeam (#)** — режим «бога» для всей команды;
- **noclip (0/1)** — возможность проходить сквозь стены;
- **mw_showhud (0/1/2)** — спрятать HUD;
- **mw_aiDisableThink (0/1)** — отключить AI.

Deadly Dozen 2 — Pacific Theatre

Во время игры нажмите паузу, чтобы оказаться в экране задания миссии. Нажмите клавишу <L> и введите чит-коды:

- **godmode** — неуязвимость;
- **ammo** — получить полный комплект патронов.

Ghost Recon: Island Thunder

Нажмите <Enter> на кейпаде (справа на клавиатуре) и введите в консоли:

- **cisco** — выполнить все задания;

- **refill** — получить все объекты в инвентори;
- **chickenrun** — особые гранаты;
- **run** — увеличить скорость передвижений;
- **superman** — режим бога;
- **hidecorpse** — отключить показ имен убитых игроков;
- **shadow** — невидимость;
- **loc** — показать текущие координаты игрока;
- **names** — показать наименования объектов;
- **god** — совершить самоубийство;
- **ammo** — неограниченное количество патронов;
- **toggleai** — включить/выключить AI;

- **toggleshowframerate** — показать скорость кадров.

Гер 2: Назад в будущее

- **sggiveall** — получить все предметы;
- <Ctrl> + <Alt> + <F1>...<F9> — запустить мини-игр:
 - <F1> — «Корабль» (Питон)
 - <F2> — «Плевков»
 - <F3> — «Арканойд»
 - <F4> — «Дурак»
 - <F5> — «РС Директора»
 - <F6> — «Скорпионы»
 - <F7> — «РС Секретаря»
 - <F8> — «Быки-Коровы»
 - <F9> — «Метро»
- <Ctrl> + <W> — выиграть мини-игру.

БІЛЬШ ЗАХОПЛЮЮЧЕ, БІЛЬШЕ МОЖЛИВОСТЕЙ

з потужним процесором
Intel® Pentium® 4



Комп'ютер DiaWest
Intel® Pentium® 4 1,7GHz/
i845D/DDR256MB/40GB/
64MB GeForce2MX400/
CD52x/SB

2835
грн.

Комп'ютер DiaWest
Intel® Celeron® 800 MHz/
VIA133/128MB/20GB/
16MB TNT/CD52x/SB



1615
грн.



Логотип Intel Inside® Pentium® 4 являється зареєстрованим торговим знаком компанії Intel

з доставкою — безкоштовно
Інтернет-магазин
shop.diawest.com
456-76-61



вул. Олени Теліги, 8.....455-66-55
Бессарабська 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

Название: MoHAA: Spearhead**Разработчик:** EA Los Angeles**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** FPS**Системные требования (норм.):** P3-600, 256 Мб RAM, 32 Мб 3D acc.**Оценка:** 10**Графика:** 10**Звук:** 11**Геймплей:** 10**Управление:** 11

Когда снова чешутся руки...

Да, не могут люди без хлеба и зрелищ. Еще древние римляне поняли, что изо всех зрелищ особо по душе людям всякие военные действия и всё, что с ними связано. И когда одни сражались в смертельном бою, другие сидели и, потягивая вино, раздавали мудрые советы. Но, впрочем, речь не совсем об этом, потому что разбирать мы будем очередную военную игру — точнее, аддон к «Medal of Honor: Allied Assault» под жестким названием **Spearhead**.

Перейдем сразу к «телу» игры. Как только попадаешь в первую миссию (их здесь, кстати, три — хоть они и подлиннее будут, чем в оригинальной игре), сразу осознаешь, что офигенное настроение у тебя не из-за того, что в киоске вместо пяти рубасов сдачи дали пятьдесят, а потому, что это действительно мощная игрушка. Все, что вам предстоит пережить, практически всегда имеет бешеный темп, и редко-редко игроку предоставляется возможность передохнуть где-нибудь в темном углу. Итак, экшн, господа.

Рад вам представить сержанта Джека Барнса, который (по вашему, разумеется, руководством) пытается для начала высадиться (не поймите это как синоним испуга ☺) вместе с десантом на захваченной немцами территории в Нормандии. Все как полагается: салон самолета полон десантников со странными лицами, атмосфера на грани истерики — всё



грохочет, трясется, пылает красным заревом от огня фашистских зениток...

И наконец, после наглого вопроса капитана «Мы счастливы?», пошел прыжок — капитан еще нервно прикалывается, а вы уже летите, умоляя господа бога, чтобы очередная трассирующая пуля не подсветила ваши внутренности на предмет наличия в них утреннего завтрака...

...Любите ли вы лес? Не надо вспоминать лесопосадку возле школы, где вы под смех старшеклассников приобретали первые навыки курения, — потому что я спрашиваю об Арденнском лесу. Ведь именно сюда вас заносит сюжетец. И мой вам совет: как только получите возможность двигаться — шныряйте в первую же попавшуюся яму, даже если ее наполнение не очень вам нравится. Нет можно, конечно, постоять на месте, особенно если вы большой любитель лоада — поскольку через пару секунд вам предстоит пережить в этом лесу отнюдь не встречу с двенадцатью братьями-месяцами, а самую что ни на есть настоящую огневую зачистку.

Кстати, как раз в этом моменте меня и поразила графическая сторона игры — да и далее она не давала повода



к разочарованию. Дружелюбный зеленовато-коричневый лес в считанные секунды прямо у вас на глазах превращается — под действием огневых вспышек, разлетающихся во все стороны комьев земли, падающих деревьев, пронзительного визга снарядов и грохота взрывов — в практически черно-белую картину, действующим лицом которой вы являетесь. А как, ребята, смотрится пламенно-серое небо, солнце, будто переболевшее гепатитом, шикарное падение подбитого вами истребителя...

Далее по плану (который разворачивается почти как в кино) у нас спасение раненого капитана и поиски лекаря — и все это под постоянным нажимом немцев, когда каждую секунду следует быть начеку, чтобы не схватить шальную пулю. Потом штурм какого-то селения, укрепленного не хуже, чем резиденция Саддама Хусейна (я почему-то уверен, что она неплохо укреплена ☺) — в результате



очень многие пойдут здороваться с прадедами...

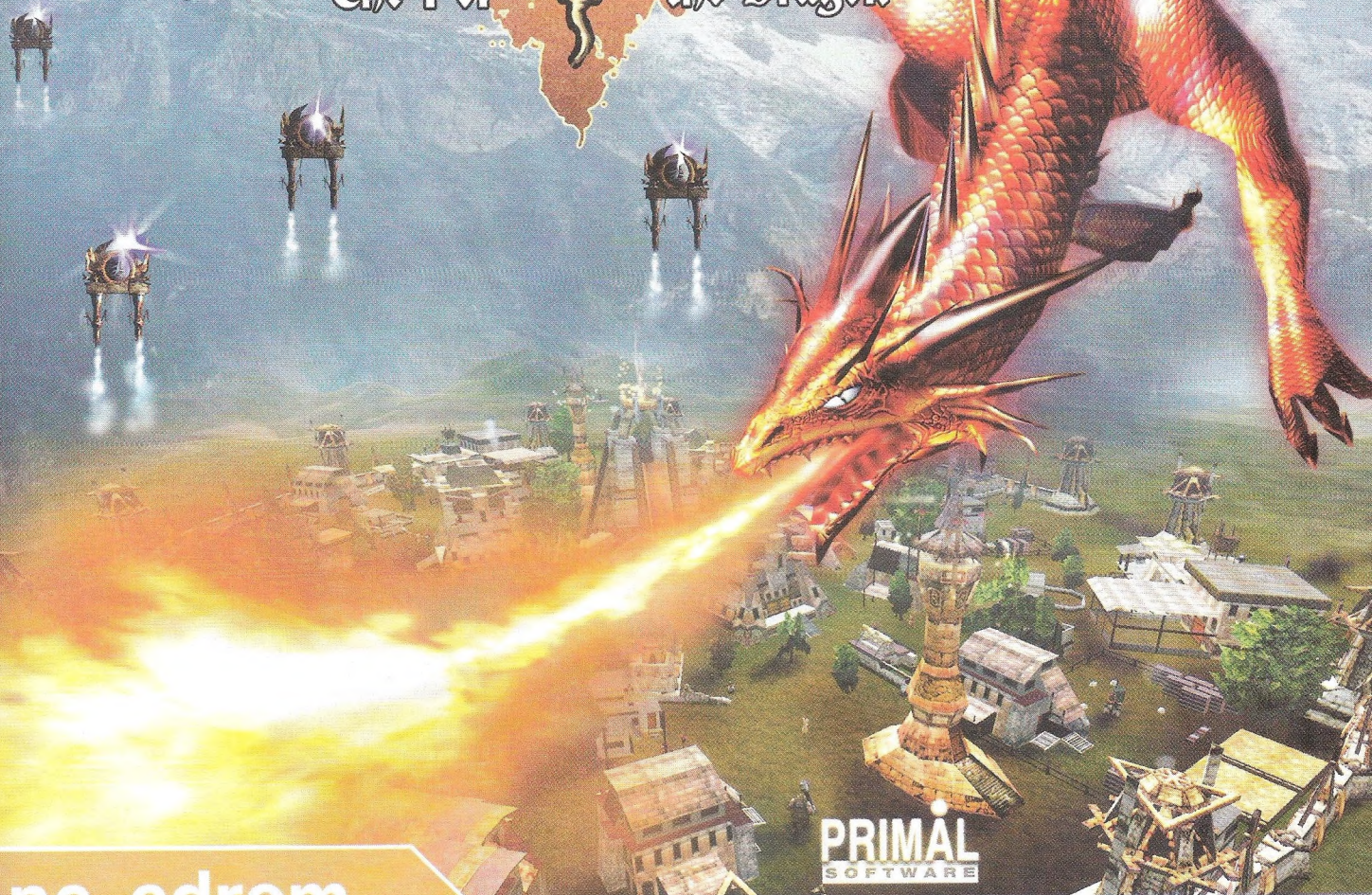
Добро пожаловать в Берлин 45 года! Город наполнен штурмующими русскими, одетыми довольно-таки необычно (спасибо разработчикам — хоть говорить их нормально выучили); фрицы злы как собаки; по улицам шныряют танки — в общем, обстановка еще та. И вот туда-то вы и попадаете — и в поте лица работаете над зачисткой немецкого элемента, до тех пор пока не появится красный флаг победивших союзников...

Что касается оружия, то оно практически то же, что и в оригинальной игре, зато в управлении добавилась такая полезная фишка, как возможность смотреть из-за угла — что особенно важно в городах, где при случайном появлении «на людях» легко схлопотать пару мощных выстрелов «Пантеры».

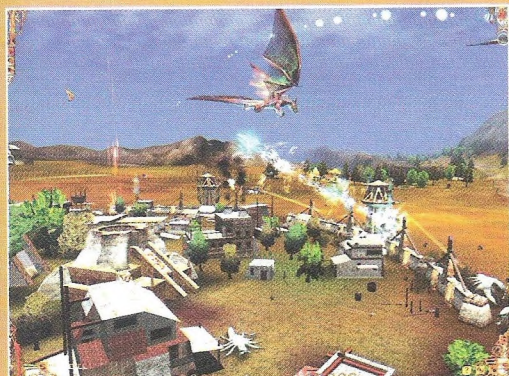
Короче, появился хороший шанс вновь нацепить на запяленную и пропитанную кровью геймерскую форму медаль. Прошли одиночную версию — добро пожаловать в неплохо сделанный мультиплеер. Вот только коротковата игрушка получилась, хотя драйва подкинула на целую игру...

Репортаж с поля боя вел Юрий Гладкий

2003 ОКНО The Eye of the Dragon



pc cdrom



В те времена, когда человечество еще только-только вышло из колыбели, за ним нужен был глаз да глаз... Кто наблюдает за нами с поднебесья? Бог? Дьявол? Высшая сила? Нет... Это око последнего Дракона! Только он сможет спасти землю людей от нашествия коварных врагов.

"Глаз Дракона" - уникальная игра, чудесная смесь фэнтезийного экшена и РПГ, созданная российскими разработчиками. Знаете, чем вам предстоит заниматься? Никогда не поверите: воспитывать дракона! Единственного оставшегося в живых из целой

расы этих прекрасных существ, некогда мирно сосуществовавших вместе с людьми. Выбрав тип своего детища (как известно, драконы бывают огненные, ледяные или кислотные), вы отправитесь спасать человечество, попутно возвращая юного перепончатокрылого. В то время, как он будет сражаться с врагами, учиться магии и осваивать новые навыки, люди сами потихоньку станут бороться с монстрами, пользуясь всеми преимуществами своего группового интеллекта.

Еще одной отличительной особенностью игры стала трехмерная графика, использующая самые современные технологии. Наличие таких эффектов, как терраморфинг, динамическое освещение, смена времени суток, различные погодные явления и катастрофы, сделают вашу жизнь в драконьей шкуре поистине незабываемой!

- Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами
- Множество спецэффектов: терраморфинг (изменение земной поверхности в реальном времени - вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смена времени суток и многое другое
- Объемный звук с завораживающими музыкальными композициями
- Более 40 видов отвратительных чудовищ
- Десять типов людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т.д.
- Свыше 100 видов объектов: здания, деревья, валуны и пр.
- Более 80 видов визуальных спецэффектов



©2002 "MultiTrade" на Украине. ©2002 "Akella".
©2002 "Primal Software". www.akella.com
тел.(044) 237-51-86, 495-10-18, info@multitrade.com.ua

Название: FIFA 2003
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: футбольный сим
Системные требования (норм.): PII - 350, 64 Мб, 3D acc.

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

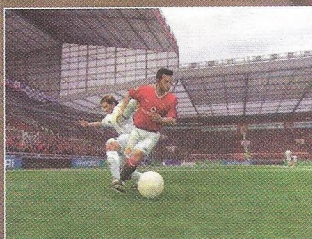


ФИ? ФА!



Специально откладывал написание статьи до матча «Бешикташ» — «Динамо». Думал, поздравлю вас, мои дорогие болельщики, с победой и спокойно начну раздаривать комплименты ребятам из EA Sports. Благо, они, сердешные, заслужили. Так нет же, надо было слить под чистую всю игру и разбить сердца своих преданных фанов. Как обычно, в таких случаях единственным утешением остается заветная коробочка с надписью «FIFA». Загрузишь игру, выберешь себе в соперники ненавистных потомков янычар, поставишь уровень сложности на какой-нибудь супер-easy — и отрываешься по полной программе. Потом, правда, приходит понимание того, что это всего лишь игра, в то время как настоящая футбол — это жизнь.

Ладно, вытрем сопли и вернемся к нашим баранам. Описывать, что представляет собой «ФИФА» от американских любителей электронного искусства, не буду. Потому как занимался этим на протяжении последних полутора лет раз, наверное, пять. Ограничимся нововведениями. Тем более что нововведения эти — по сравнению с прошлыми частями знаменитой серии — касаются не только графического оформления игры, но и непосредственно ее физического движка. Создатели FIFA 2003 переработали саму концепцию поведения игроков на поле. Что это значит? Во-первых, стало труднее справляться с мячом. Такое чувство, что



чертов шарик наконец-то осознал глубину своей значимости на футбольном поле — и решил отомстить человечеству за вечное его пинание ногами двадцати двух здоровых дядек. Теперь догнать и обработать мяч стало задачей нетривиальной. Всё, как и в настоящем футболе, зависит от технической подкованности игроков и от их физических данных. Хардкорные геймеры останутся довольны.

Изменена схема пробития свободных, угловых и штрафных ударов. Вместо задолбав-



ших стрелочек введены прицелы, и, кроме того, показывается расстояние между мячом и воротами, как и во время итальянских футбольных трансляций. Болельщики буйствуют, зажигая во время матча фальшфейеры и громко скандируя название любимой команды. Сами же футболисты двигаются по полю намного реалистичнее своих коллег годичной давности. Причем игроки-звезды имеют присутствие только им фишки. Так, например, Зизу выполняет обводку вокруг своей оси так, как

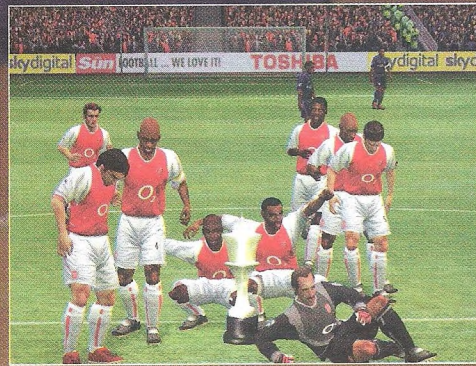
это может сделать только он.

Впечатляет и поведение команды противника. Даже на самом низком уровне сложности ваши визави ухитряются дать понять, насколько улучшился их AI. Теперь игра стала более непредсказуемой — и никто не даст вам стопроцентной гарантии, что результат матча будет для вас положительным.

Графика и звуковое сопровождение?

EA!

Андрей Гайдут



Название: NBA Live 2003
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: баскетбольный сим
Системные требования (норм.): PIII - 450, 128 Мб, IE6, 3D acc.

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

С возвращением!

Не кочегары мы, не плотники — баскетболисты мы, высотники. Кажется, именно эту песенку навистывал Майкл Джордан, возвращаясь в большой спорт...

И вот теперь, после годового отсутствия, этот самый «большой спорт» возвращается на экраны наших огромных и красивых плазменных мониторов. А незаслуженно обиженные поклонники баскетбола могут вздохнуть с облегчением — благо, игра **NBA Live 2003** получилась на удивление добротной. Хотя, если учесть, что сравнивать ее приходится с «NBA» 2001 года выпуска, удивления сей факт вызывать не должен.

Итак, первое, что бросается в глаза, это стильный дизайн меню. Правда, прежде убедиться в том, что среди прочего полезного софта на вашем железном друге присутствует Internet Explorer 6.0. Без него игра однозначно не запустится.

В меню, помимо всевозможных настроек и прочей дребедни, можно выбрать режим игры. Плей-оф или отдельные игры, регулярный чемпионат

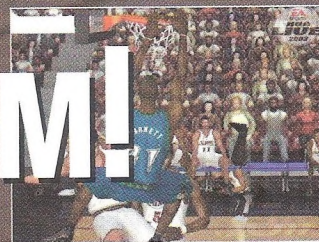


или выставочные матчи — все это придется по душе настоящим ценителям западноамериканского искусства забрасывания мяча в корзину. А для тех, кого вышеперечисленными изысками удивить трудно (Арвидаса Сабониса там, или Реджи Миллера), еашники приготовили режим стритбола, где соперники играют один на один. Причем, помимо улицы, косточки можно теперь размять еще и на пляже или в зале.

Сам игровой процесс радует — настолько, насколько может радовать игра в баскетбол



против компьютера. Хотя не обошлось и без некоторых недочетов. Так, например, бегющие без передышки в течение всего матча баскетболисты вовсе не устают — а к концу игры и вовсе бодро ломятся к корзине соперника, как будто они только-только вышли на игровую площадку. На самом деле большинство придинок в «NBA Live 2003» следует отнести именно к несоблюдению законов физики. Хотя черт с ней, с физикой, — главное, чтоб игралось интересно. А это возможно только в случае, ес-



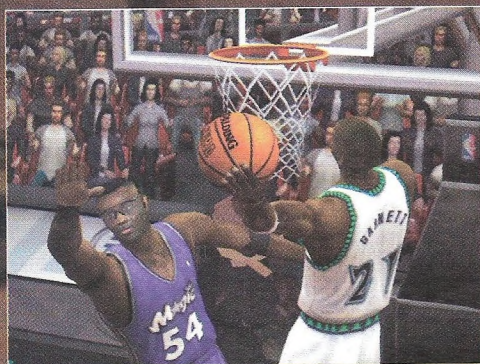
ли в вашем распоряжении имеется здоровый такой джойстик кнопка эдак на десять с половиной. В противном случае приготовьтесь бороться не с командой соперника, а с собственной клавиатурой.

Зато графика радует. Переработанный движок игры сделал анимацию игроков более плавной, а саму игру — на порядок более реалистичной. Самые забойные моменты повторяются из наиболее удачных ракурсов, чему способствует переработанная система поведения ненавистных по «NBA Live 2001» камер. Сами игроки из одутловатых обезьян превратились в более или менее приличных граждан. Некоторых из них даже можно узнать в лицо.

Уверенности в завтрашнем дне игрового строения добавляет и тот факт, что арсенал всевозможных движений у баскетболистов вырос просто до неприличных размеров, что не преминуло сказаться на зрелищности игры.

Фанаты баскетбола купят «NBA Live 2003» однозначно. Остальным настоятельно советуем последовать их примеру. Глядишь, и приобретете игру миллионы. Американских миллионов.

Андрей Гайдут



Название: Bandits: Phoenix Rising**Разработчик:** Grin**Издатель:** PAN Vision**Жанр:** Arcade Racing**Системные требования (норм):** P3-800, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D card**Оценка:** 10**Графика:** 10**Звук:** 12**Геймплей:** 11**Управление:** 9

Лучше гнать, чем быть гонимым

Что надо для сумасшедшей игры? Ну, во-первых, пару психов. Берем двоих отмороженных персонажей с именами, например, Фенек и Рудольф (причем одного из них делаем вообще невменяемым), надеваем обоим на головы каски — чтобы мозги от напряжения не поразывало. Учим их разговаривать на придурковатом языке, добавляем побольше возгласов типа «Ты что, урод? Хочешь свою прямую кишку в рюкзачке носить?» — и отпускаем на свободу. Нет, просто на свободу не интересно, надо чего-то позадористей... Тогда высаживаем их на пустыре, а пустырь

этот будет типа после ядерной зимы. Вот это другое дело! Так, чего там получается? Пустырь, постыдный период — и два психа в шлемах стоят... Нет не то, просто стоять как-то скучно, надо их в машины засадить. Только машины эти сделаем нестандартными да еще обвешаем их оружием — пусть драйверы развлекаются. Ну вот, наконец-то вырисовывается картинка из игры, которая называется

Bandits: Phoenix Rising.

Итак, мои дорогие любители горяче-смазочных материалов, как вы уже догадались, речь пойдет о гонке. Безумной такой, нестандартной гонке. Вообще, дух происходящего



в «Бандитах» не нов — нечто подобное уже было в «Ballistics», «Interstate '76». Но, тем не менее, перед нами новое и довольно интересное творение. Займемся же им вплотную.

Начну, пожалуй, не с обзора падения/роста цен на миндальные орехи в Европе, а с игрового процесса, в какой и погрузило меня описываемое творение. Вначале



получаю я, значит, какое-то движущееся устройство. Сказать определенно, что оно собой представляет, весьма проблематично. Однако если сопоставить ЭТО с техникой, которая достается игроку на более поздних этапах, можно остановиться на определении, что это «модернизируемый двухместный автомобиль с элементами мотоцикла и скрытыми признаками танка». Вообще, эти авто могут быть самыми разными и принадлежать к легкому, среднему или тяжелому классу (а начинаете вы вообще с багги-подобной консервной банки на широких колесах). На эти авто-мото-танко-гибриды можно цеплять всякого рода пушки — от простых пулеметов до шотганов и ракетниц (последствия действий которых сравнимы разве что со взрывом переварившейся банки сгущенки на вашей кухне). Установив даже на хилую машинку мощный забойный пулемет, вы вполне будете до-





стойны уважения со стороны противников.

Кстати, именно с тем, что некоторые орудия намертво закрепляются на корпусе, связана некоторая специфика управления. Я уже упоминал, что по сюжету в этом транспорте ездят два шизонутых типа (Рудольф и Феннек), отчего поначалу чувствуешь какое-то раздвоение личности — особенно когда ребята начинают разговаривать. Предполагается, что один отморозок будет стоять за пулеметом, а другой — жать «газы»... И управлять этими двумя нужно *одновременно*!! Получается, что за пулемет отвечает мышка, а за авто — клавиши. Напряг в том, что машинка, несмотря на свои не детские размеры, оказалась очень чувствительной и при малейшей подправке курса начинала кружиться так стремительно, будто я на скорости решил ручником тормознуть. Такое положение дел не слишком удобно. Особенно когда надо разобраться с нависающими «бандитами на колесах» при помощи стационарной пушки — чтобы направить снаряд по адресу, приходится полностью разворачивать корпус. Вообще, в бою самой действенной тактикой является постоянная езда вокруг вражеской машины и обильный полив ее зарядами (при постоянном наблюдении за всем, происходящим вне).

Что касается внешнего, то тут в оправдание разработчиков можно сказать лишь одно — все-таки была ядерная зима... Хотя, с другой стороны, сказать, что все так уж плохо, ни в коем случае нельзя — вид пустыни очень качественный.



С постоянными вырисовывающимися из ниоткуда барханами, лысыми скалами, с подобающими обстановке природными явлениями, с летящими из-под колес клубами пыли (которая любит подыматься в самые напряженные моменты). Просто с отдельными деталями как-то не сложилось, поэтому вряд ли получится увидеть что-либо, кроме куч всякого хлама, ободранных рекламных щитов, ветряных мельниц и столбов электропередачи (которые, несмотря на то что проводами вроде и не связаны, все же непонятным образом источают свет). А уж встреча с каким-нибудь отдаленным домишкой вызывает чуть ли не слезы радости.

Но главной ценностью в игре является все же металлолом (который способствует улучшению нашего «броненосца») и вода. Как раз с ней-то и будет связана первая ваша миссия — придется затырить (отбить) водяной фильтр.

Вообще, миссии можно проходить любым понравившимся вам способом и с помощью са-

мостоятельно придумываемой тактики. Так, захват каравана можно проводить в несколько этапов: отбить, например, сначала конвой и отключить радиодоступ, а затем уже выскакивать из кратера, удивляя всех своей прытью.

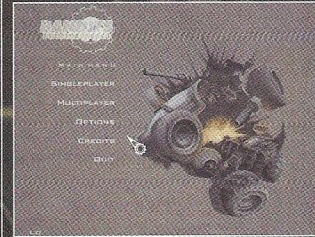
Относительно AI, то он растет вместе с вашим уровнем владения машиной. И если поначалу разделиться, к примеру, с бандой Flaming Pumpkins будет не особо трудно, то в дальнейшем ваши шансы выжить, столкнувшись даже с одиной-единственной машиной, вооруженной гранатометом, резко падают и зависят теперь только от вашего умения лихачить и увиливать от ракет и пуль. Да и на игровую физику здесь обратили внимания ровно столько, сколько я обращал на уроки труда в школе (а я ведь на них практически не бывал). Так, тачки, в какие бы передраги они ни попадали, разбить не удается — да и перевернуть тоже. А при взрыве осколки исчезают буквально сразу же. Кроме того, на холмах машину подбрасывает

так, что начинаешь сомневаться в законе земного тяготения, который кажется выдуманной сродни Покемону (простите, если кого обидел ☺).

А вот звуки и музыкальное сопровождение — супер! Дашь побольше игр с такой бодрой и живой музыкой! Предусмотрены три тематические радиостанции с музыкой определенных направлений — либо забойное техно, либо мощный индастриал, либо разрывной металл. Короче, музыка и действие сливаются просто идеально. И уж выбрать музыку под себя вы точно сможете.

«Дивлюсь я на небо та й думку гадаю, чому я не сокіл, чому не літаю...» А потом как вспомню, что я ж на машине с шоттаном и двумя придурками внутри, — сразу успокаиваюсь... Да уж, захватывает эта игра: динамика — взрывает, звук — затягивает, а играбельность такая, какую обычно и ждешь от аркадных гонок. Лепота...

Юрий Гладкий
со специальным репортажем
из автопарка №23



Название: WWE Raw

Разработчик: THQ

Издатель: THQ

Жанр: Action

Системные требования (норм.): P3-600, 128 Мб RAM, 3D acc.

Оценка:

9

Графика:

9

Звук:

11

Геймплей:

10

Управление:

10



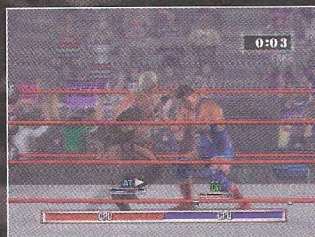
Травматология vs. Реанимация

Баба была-была — не разбила. Дед бил-бил — не разбил. Внучка в форме черной мыши пришла, с локтя прорубила, коленом под дых дала, через себя швырнула — и репу расквасила. Нехилая сказочка получается, а все потому, что внучка уже лет пять как занимается реслингом и репы разбивать научилась ой как хорошо...

Как вы, наверное, догадались, на повестке дня у нас реслинг **WWE Raw**. Непривычно видеть подобную игру на компьютере, не так ли? Я и сам сначала удивился, а посему руки незамедлительно потянулись к... — в общем, к чему они тогда потянулись, я уже и не вспомню. Зато процесс инсталляции «WWE Raw» на комп вполне еще жив в моей памяти — и вот вам мое спортивное наблюдение.

Начать всем нам придется (как говорится, все там будем) с игрового меню. Итак, по порядку. В целом, мне удалось обнаружить в игре следующие режимы: *Exhibition*, *Title Match* и *King of the Ring*.

Пробуем первый — получаем схватку тет-а-тет, цель которой — до неузнаваемости размесить седалище противника.



Сначала выбираем бойца из списка. А список-то знакомый, как-никак столько звезд собралось: «Повелитель скорпионов» Рок, статный верзлюк-олимпиец Курт Энгл, подорванный байкер *Undertaker*, свиногодзилла по кличке *Рикиши*, какой-то демон в маске — и куча других. Но легион не был бы полноценным, если б игроку не дали сварганить своего бойца. А такую возможность предусмотрели, так что к общему количеству игроков у меня добавился еще и собственный Frankenstein — «Лупоглазый отморозок, фермер Боб» — ростом под два метра, облаченный в желтую майку, красные резиновые трусы и какую-то дегенеративную маску... Короче, клевый чувак получился ©.

Кстати, полностью реализоваться в *Exhibition* не получится — этот режим создавался, скорее, как тренировочный (для подбора всяких комбо, оттачивания ударов). А вот дальше...

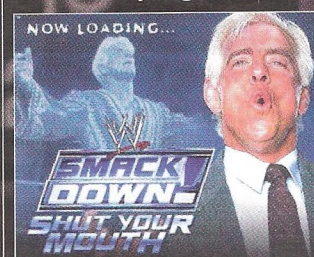
А дальше будет шоу сродни тому, которое вы могли видеть по вечернему ТВ российских телеканалов. Шоу, во время демонстрации которого на хруст костей прибегала из соседней комнаты ваша собака,



а соседи, всполошенные дикими воплями, вызывали милицию, опасаясь за ваше здоровье. Короче, режим этот называется *Title Match* и является собором различных чемпионатов — и ваша главная цель, конечно же, не участие, а победа, за которую можно получить заветный золотой пояс.

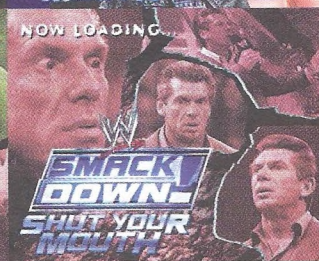
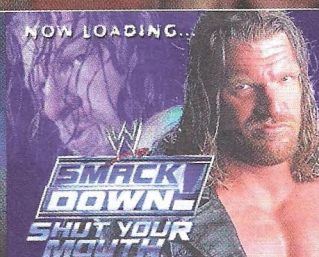
Теоретически дается шесть чемпионов:

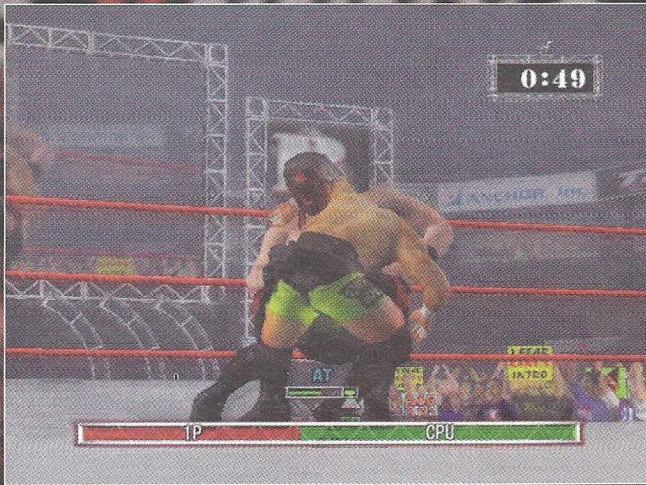
- Women's;
- Light Heavyweight;
- Hardcore;
- European;
- Intercontinental;
- WWF Heavyweight.



На деле же выяснилось, что, как и Сусанин, который ведет всегда в одно место, такое деление имеет чисто символический характер — любой уровень можно пройти любым игроком.

Если вам сейчас кажется, что самый яркий режим уже описан, то вы ошибаетесь, все еще впереди, и имя этому самому «всему» — *King of the Ring*. Королем и вообще стать нелегко, а уж королем ринга, на котором резвится восемь беспредельщиков, где отменяются все правила и начинается мясорубка, сами понимаете, нелегко тем более.





Итак, что же в этом режиме притягательного? Во-первых, вид на все происходящее.

Да уж, чтобы сотворить то, что происходит на экране, ребятам таки пришлось поработать. Представьте себе ситуацию: родители ушли в гости, наивно полагая, что вы во всю силу готовите лабораторку по физике. Вы же сидите перед экраном телевизора, на столике — огромная пачка чипсов и три бутылки пива, а по этому самому ТВ показывают соревнования по реслингу. Камера сначала обегает зал, показывает, чем там занимаются болельщики (которые, правда, получились немного шиферными) захватывает в кадр мириады огней, бликов и прочих фонарей и готовится к показу следующего этапа. Этим этапом будет фееричное явление бойца народу — под звуки разрывной музыкальной темы, под сопровождающий клип и красочный фейерверк на ступеньки с ехидной улыбкой (типа он сейчас не тела

месить будет, а заниматься подборкой гербария) вырывает верзила-костолом. Комментатор объявляет данные бойца, после чего тот выходит на арену. То же самое повторяется и с другими «спортсменами».

Вообще, практически всё выглядит идеально — даже ринг отделан так, что похож на настоящий, а не на какое-нибудь игровое дополнение. Само месилово проходит в чисто киношном виде: бойцы используют огромное количество ударов, прыгают на канаты. Кстати, у каждого персонажа есть излюбленный прием или серия ударов: например, Рикиши обожает наваливаться на вас своей устрашающей тушей, что, ей-богу, напоминает наезд катка. В целом же, различных ударов, бросков и прыжков на каждого «месителя» приходится множество. Кроме того, во время выставив блок и заложив противника, можно вообще хоть веревки из него вить.

Плюс ко всему, бой проходит еще и очень интерактивно —



а посему, увидав в руке оппонента крепкий тупой предмет, сразу же ищите, чем этого гада нагнуть. Отлично, кстати, проходят удары битами, кастетами, целыми стульями, ножками стульев, спинками стульев или даже обломками судебного стола...

Вообще, можете не опасаться, что пропустите самый интересный момент (типа удара в ваш нос) — игра строится на очень плавном движении камеры, подлетающей к бойцам с действительно наиболее интересного момента. В общем, можете не беспокоиться, что вам не покажут, какую именно ногу ломают сейчас вашему Кейну © — камера будет в нужном месте в самый нужный момент.

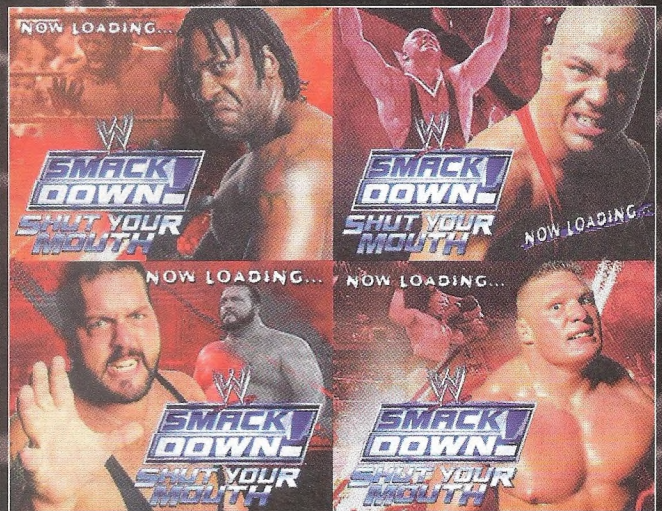
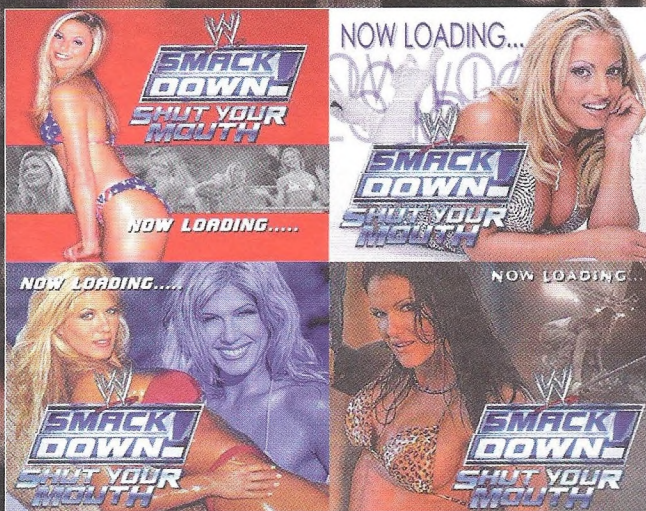
Что до AI противников, то он очень высок, и комп частенько выделяет такие трюки, что ваш боец — на радость зрителям — уходит на пол ринга, до странности сильно напоминая при этом вялый кусок мяса. Стоит отметить, что на состоя-

ние бойцов влияет время, проведенное на ринге, и их личные данные. Поэтому не рассчитывайте, что в роли Рикиши сможете полчаса ласточкой летать на ринге — не для этого он такую массу наращивал.

Что касается музыкального оформления, то оно даже лучше, чем графика. У каждого бойца своя сопроводительная «походная» песня; удары и зуботычины звучат очень смачно; меню тоже на славу обработано звуками... В общем, все как в лучших домах Парижа.

Понятное дело, что любителей спортивных файтингов на PC меньше, чем любителей шутеров — зато, если уж вы таковым являетесь (или хотя бы просто хотите испытать на собственной шкуре всю «преlestь» настоящего реслинга), разочароваться в «WWE Raw» у вас просто не получится. Не то пусть ударит гром в трубы Вилли Регала!

**Известный целитель,
знахарь-костоправ
Юрий Гладкий**



Название: Mortal Kombat: Deadly Alliance

Разработчик: Midway

Издатель: Midway

Жанр: драки

Платформа: Xbox, PS2, GC



Ностальгия, или Судорожная реальность

Эх, вы годы мои, годы — золотые времена! Как сейчас помню: черно-белый экран телевизора «Весна-302» на двадцать два дюйма и еле дышащий сеговский джойстик. Раскаленный блок питания приставки, на котором можно варить вкрутую яйца страуса. Судорожное дрожание рук соседа, пораженного видом зверского фаталити, выполненного над его любимым персонажем...

Да, были времена... А не повторить ли их? Казалось бы, чего проще — создать клон уже существующего оригинала. Но нет, не тут-то было. «Хватит! — гордо заявил Эд Бун. — Клонов не будет. И бить нас лицом о каменные статуи мира Мортала у вас не получится... Мы вложили в игру весь наш десятилетний опыт. Мы взяли лучшее из того, чему научились, делая первые четыре части игры, и создали совершенно новый тип файтинга».

Хм... Представляю, с каким выражением лица говорил эти фразы Эд в интервью одному из американских игровых изданий. Дело в том, что почти все те, кто сыграл отнюдь не последнюю роль в создании предыдущих «Смертельных схваток», «лихорадочно» покинули родные застенки мидвейской конторы. Дэвид Мичикич, Джош Тсуя и, конечно же, гений всех времен и народов, человек, подаривший (не без помощи Эда Буна) всему миру

КОМБАТОСТРОЕНИЕ. Издание пятое



МК, — Джон Тобиас. Да, рухнула китайская народная стена. Ну, не беда — все-таки Эдди остался. И этот гадкий утенок решил больше не мучить фанов многочисленными сюжетными ответвлениями МК, а сразу ударить в лоб пятой частью. Чтобы всяким разным теккенцам и виртуал-файтерам было завидно до колик в одном месте.

Действительно, в плане оптимизма Эду можно лишь позавидовать — выдал серию «однобоких» шедевров, он еще на что-то надеется. Проще говоря, новые творцы «Смертельного поединка» не собираются мастерить арканную версию «МКДА». Ведь аркадная игра а ля игра на автомате и игра консольная а ля игра на приставке — это две большие разницы. А новый «Мортал Комбат» создается именно в приставочном варианте.

«Приставочный МК будет самобытен — и никаких бледных копий с игровых автоматов» — слова Эда. Он уверяет, что одиночному режиму игры



будет уделено гораздо больше внимания, чем раньше. «Мы можем теперь рассчитывать на консольный тип управления, на подробную проработку сюжета — на все то, что отличает приставочные игры от аркадных. К тому же мы постарались свести к минимуму нереалистичные спецприемы, связанные с телепортацией, магией и прочим. В нынешнем файтинге был сделан акцент на реальные боевые техники: удары руками, ногами, использование оружия — а также на стратегию поединка, ведущегося с подобным арсеналом. Конечно, кое-какие движения мы просто не могли убрать из игры (например, знаменитый гарпун Скорпиона), но все же большинство «старых» приемов в условиях нового движ-



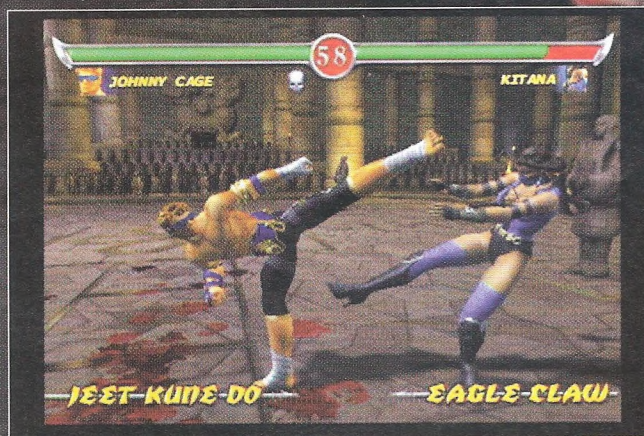
ка МКДА просто не были бы востребованы».

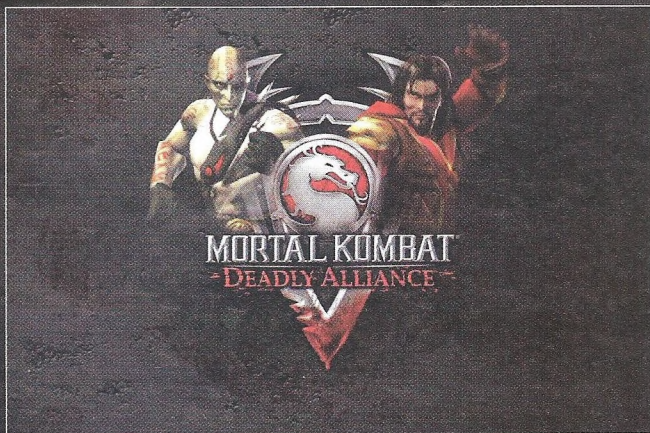
От слов к делу или разбор полетов

Итак, у игры есть теперь собственное имя и собственный логотип. Впрочем, логотип был и раньше — но один на все четыре части. Странно, конечно, почему мидвеэвцы сразу фенечку с логотипом не просекли. Ну да ладно.

Далее следует движок.

7–10 тысяч полигонов на каждого персонажа дают о себе знать — графика потрясает! Анимация — тоже. О качестве Motion Capture и всего прочего, связанного с визуальной частью игры, можно судить по все тому же Скорпиону, который выполняет несколько видоизмененное Пумсэ с приме-





нением спецприемов (комплекс формальных упражнений в тхэквондо). А это говорит о том, что актеры, приглашенные для «захвата движения», наконец-то начали по-настоящему работать, а не заниматься баловством, как, например, в тех же МК4/MKGOLD. Кроме того, теперь известно, что Скорпион сохранил способность метать огонек и гарлунчик.

В довесок ко всему, в игру добавлен реализм высшего качества. Синяки, разорванная одежда, капли пота, сочащаяся из ран кровь — выражаясь терминологией файтинга, «отметины на будущее» в реальном времени. То есть непосредственные изменения внешнего облика бойца происходят прямо во время сражения. Подобное практиковали всего несколько игр — в основном, симуляторы бокса. Как сказал Эд Бун: «Вам не понадобится делать fatality, если вы до смерти искромсаете оппонента холодным оружием. От серьезной раны он просто погибнет, так и не дожив до финала».

И еще — это, пожалуй, самое вкусенькое. Система ведения боя. Каждый персонаж

владеет несколькими стилями единоборств. Представьте себе — даже в одном комбо вы сможете использовать элементы разных боевых техник, переключать их можно будет буквально «на лету». К примеру, Скорпион, бомбардирующий противника ногами в соответствии с канонами техники тхэквондо, подобравшись ближе к противнику, использует короткие и быстрые удары каратэ, которые завершаются серией эффектных бросков и заломов из айкидо.

А теперь — самое интересное. Сюжет. Это уже не «гнилой абзац» — это полноценный томик текста — со всеми деталями, притчами и сказками. Бун четко заявил, что «MKDA-история начинается задолго до событий, произошедших в предыдущих частях. Это время, когда Куан Чи и Шанг Цунг только набирали силу и занимались поисками некоего Древнего Знания».

А как вы думаете, почему Эд окрестил свое пятое детище «Смертоносным Альянсом»? Не знаете? Читайте: «За всю историю великого Турнира многие пытались захватить власть над ним и получить



бессмертие. Все они потерпели поражение. Однако теперь ситуация несколько другая: два величайших колдуна — Шанг Цунг и Куан Чи — не сумев получить власть в одиночку, решили объединить свои усилия. Союз смерти и хаоса готов свергнуть самого бога Райдена и утопить мир людей в крови и боли».

Герои, или Те, которых надо хоронить

К сожалению, я не могу рассказать вам обо всех героях, но вот о четырех из них — пожалуй ста.

Blind Kenshi — хладнокровный безликий ниндзя. В детстве он услышал от своего учителя легенду о священном знании силы, спрятанном в потерянных катакомбах. И вот, спустя некоторое время, молодой парень отправляется на поиски артефакта. Годы упорных скитаний по пустоши катакомб не приносят долгожданного результата — однако выводят его к некоему запретному колдуну потерянных душ. Желание завладеть силой богов берет верх — и Блинд спускается вниз. Но не тут-то было. Его

взору предстали орды сверхъестественных духов, уносящих-ся во Внешний Мир. Не выдержав такого зрелища, смертная оболочка Кенси навсегда лишается способности видеть — духовная же сущность очищается от незнания и неверия...

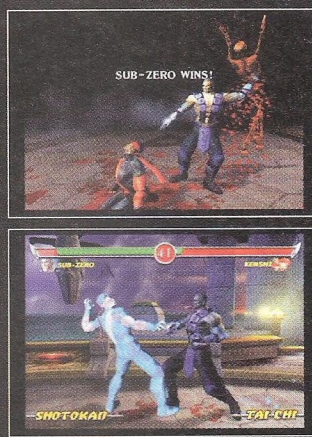
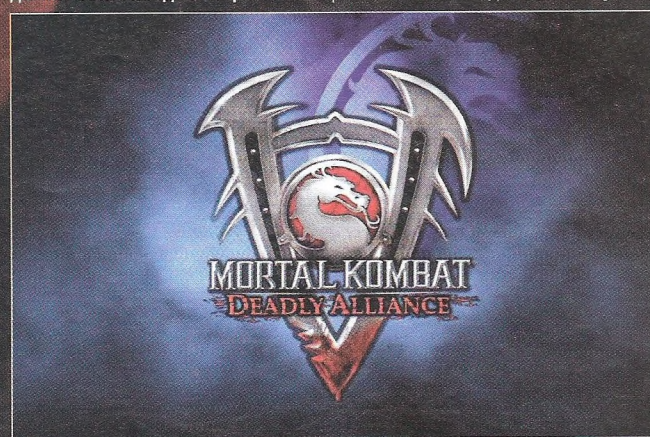
Далее следуют Добро и Зло в одном флаконе. **Drahmin** (ONI-Tormentor) и **Moloch** (ONI-Destroyer). У древних монахов существовала легенда о могущественном шамане, который в один прекрасный день был низвергнут простыми смертными. За земные прегрешения душа и тело **Драхима** попали в мир Netherrealm, где и повстречались с демоном-призраком. За время, проведенное в изгнании, Драхим изменился — стал яростным и, вдобавок, приобрел статус Призрака-мучителя.

А теперь его противоположность — **Молох**. Всеми повадками напоминает пещерного человека. Его оружие — железный шар, прикованный к телу. Жутко ненавидит Драхима — в особенности за его силу — и готов во что бы то ни стало отправить призрака восвояси.

Как разработчики вспомнили о принадлежности Скорпиона к японскому клану (Ширай-Рю), лично для меня осталось загадкой. Но, как бы там ни было, тот факт, что ниндзя по имени Ханзо Хазаси воскрес из небытия, меня порадовал. Возможно, этот персонаж будет наконец самим собой, а не inferнальным призраком, страдающим амнезией.

На этой торжественной ноте, пожалуй, закончу.

Sova



Название: Age of Mithology
Разработчик: Ensemble Studios
Издатель: Microsoft
Жанр: RTS

Системные требования (минимальные): P III - 600, 128 Mб RAM, 16 3D Video
Системные требования (рекомендуемые): P III - 600, 256 Mб RAM, 32 3D Video

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

Греки на севере, или Викинги в степях Египта

Ну что ж, господа геймеры, начнем очередной обзор с... минуты молчания. Дело в том, что в лесу чего-то там сдохло — Microsoft в кои-то веки выпустила действительно стабильно работающий и очень играбельный продукт. Нет-нет, я не об очередном Service Pack для всех «осей» всех времен и народов. Все гораздо проще: сегодня речь пойдет о новом хите жанра стратегий — об Age of Mithology.

Хитовость «АоМ» была распознана не сразу, а после трех дней испытаний и одного ящика традиционного для всех хакеров и прочих прекрасных представителей сильного пола напитка ©. Так вот, изделие девелоперов из Ensemble Studios тестировалось сначала во враждебной среде Windows 2000, затем XP; ну и, наконец (немного очумев от непривычно стабильной работы «АоМ» под

окнами дяди Билли), я поставил сабж на 98/Ме мастдая. И везде инсталляция проходила без сучка без задоринки. Да... ведь могут, когда захотят!

Но оставим в стороне занудные технические подробности и перейдем собственно к рассмотрению игры. Сразу можно сказать, что «Age of Empires» обрела очень замечательные и весьма примечательные прелести древних мифов, в которых легендарные герои сражались с не менее легендарными монстрами, а боги любили вмешиваться в дела смертных. Все в игре оформлено в очень впечатляющем и красочном 3D. Графическое ядро игры без особых изменений могло бы быть использовано в каком-нибудь весьма приличном FPS-шутере.

Создателям удалось воплотить в игре причудливую смесь фэнтези с вполне реальным историческим антуражем.

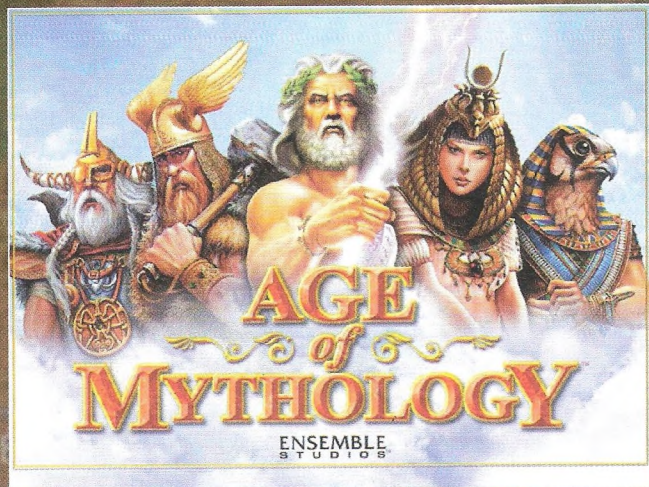
Поэтому богов, героев мифов и легенд, могучих мифических созданий, а также древней магии в игре предостаточно. Наравне с лучниками, пехотой и кавалерией, в бой идут циклопы и минотавры; ледяные гиганты помогают осадным башням и катапультам разбивать городские стены. На историческом соответствии, правда, поставлен жирный крест — в игре сведены цивилизации из совершенно разных эпох: на одной карте обитают древние египтяне, эллины (они же древние греки) и скандинавские викинги.

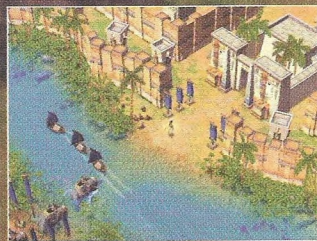
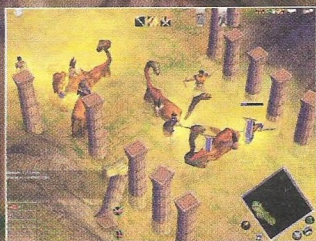
Экономическая модель подверглась существенным коррективам, и цивилизации не напоминают уже братьев-близнецов. Да, базовые элементы игры остались. Изменились лишь некоторые ее нюансы, что вполне понятно, учитывая различия трех базовых рас (египтян, греков

и скандинавов), мифы которых решили воплотить в откомпилированном виде девелоперы из Ensemble Studios. Так, в качестве основных ресурсов вам необходимо, как и раньше, собирать пищу (охота, рыбалка, земледелие), древесину и золото. У разных сторон сбором ресурсов могут заниматься специально предназначенные для этого юниты. Например, у викингов неплохими сборщиками золота являются гномы, хотя с рубкой леса у подгорных жителей явный напряг.

Четвертым ресурсом в «АоМ» служит божественное расположение собственного бога, необходимое для сотворения заклинаний и производства мифических юнитов. Это расположение надо еще заслужить.

Монстры в «АоМ», разумеется, взяты тоже из мифов и легенд. На стороне греков вою-





ют колоссы, гидры (нет, не Гидралиски ☺), минотавры, кентавры, мантикоры... — и прочие «редиски» из «Двенадцати подвигов Геракла». У викигов рулят валькирии и всякого рода гиганты; а у египтян в качестве «основного аргумента» на поле боя выступают анубиты, фениксы, люди-скорпионы и другие обитатели пирамид. Разработчикам действительно удалось придумать в области «юнитостроения» нечто новое. Но, к сожалению, не обошлось без тривиального копирования и переноса слегка видоизмененных существ одной расы в другую. Так, например, у греков гидра в процессе сражения может отрашивать дополнительные головы, которые тоже атакуют врага, а у египтян в роли гидры выступает Мститель, который изначально способен атаковать одновременно нескольких противников. Ну а типа «кобра с ушами» из египетского пантеона является точной копией греческой мантикоры. Но это так — информация к размышлению.

Общего сугубо положительно-го впечатления от игры данный факт ни в коей мере не портит.

Особую роль в «Age of Mithology» играют боги. У каждой расы они свои, и при переходе на новую ступень развития игроку предстоит делать выбор между двумя богами, каждый из которых имеет уникальные возможности и юниты. А это означает, что отныне каждая раса будет обладать ничем не ограничиваемым набором стратегий — ведь игрок может выбирать различные виды юнитов, каждый из которых обладает своими неповторимыми достоинствами (и недостатками тоже). Поиск оптимальной стратегии развития представляет обширное поле для дискуссий. Вместе с выбранным при переходе на новую ступень развития богом игрок получает несколько специфических апгрейдов для зданий и юнитов, а еще — гнев или милость данного бога. От божественной мощи немало разит «Red Alert 2» —

особенно после того как не-слабый ураганчик сносит пол-базы. К счастью (а, может, и к сожалению), эксплуатировать всевышние силы в своих целях можно только по одному разу на каждый уровень развития (эпоху).

Как и положено в мифах, боги покровительствуют героям и прочим личностям, к этим самым богам приближенным. Герои в «Age of Mithology» — это всего лишь сильные юниты, хоть и наделенные специфическими возможностями. Так, фараоны у египтян могут ускорять строительство или производство юнитов, исследования и сбор ресурсов. В случае гибели фараон будет заменен преемником. В «AoM» присутствует еще одна положительная фишка — на время кампании герои становятся бессмертными и перестают быть ахиллесовой пятой в игре, что, безусловно, очень и очень радует ☺. Теперь не нужно прятать Геракла и Аякса в самом укромном местечке на карте — их место на пере-

довой. Когда геройские хит-пойнты достигнут нулевого показателя, герой на перестанет быть героем, а просто тихонько приляжет отдохнуть на груди поверженных врагов, в то время как душа его отправится потусоваться с божественными корешами на Олимп или в Валгаллу. А чтобы такого красавца вернуть в состояние бодрствования, нужно просто привести пару-тройку юнитов к месту спячки героя.

Особо ценных советов по прохождению и прочих «хинтов» от меня не дожидаетесь по одной простой причине. В игре присутствует всеобъемлющий справочник (как я понял, основанный на прогрессивном и немного подглючивающем M\$ XML 4), В КОТОРОМ УСЁ НАПИСАНО!!! Остается только пошевелить мозгами. А если это дается с трудом, то какого Сэта я тут распинаюсь?

The Lich —
недокументированный
герой Эллады
и Лешук Алексей — археолог



Японское название: Blood: The Last Vampire

Английское название: Blood: The Last Vampire

Формат: полнометражный фильм (2000 г.)

Жанр: сэйнен/сёнэн, мистика с элементами истории

Создатели:

автор романа — Осии Мамору
иллюстратор романа — Тэрада Кацунэ
автор сценария — Камияма Кэндзи
режиссер — Китакубо Хироюки
дизайнер персонажей — Кисэ Кадаэтика
меха-дизайнер — Мацумото Дзюн
композитор — Ика Ёсихиро
звукорежиссер — Кеити Момосе
3D графика — Такумицу Кифуне
студия — Production I.G.



Ты позабудешь про печаль и боль, ты будешь во крови купаться

Человек выделился из мира животных и стал другим. Это случилось не потому, что он увидел мерцание звезд в глубинах синего моря или серые нити дождя, в пасмурный осенний день тянущиеся над бездонной степью. Это случилось потому, что он создал своими руками первое орудие убийства. Орудие, приносящее боль — боль, которая не утихнет ни на секунду. Боль, которая похожа на пропасть между двумя мирами...

— О боже! Этого не может быть. Оно опять, опять ожило. Боже, да что же это такое?

— Заткнитесь и лучше спрячьтесь за машиной. Пришло время вкусить боли, — сказала девушка с мечом в руках. ...Через пару секунд гигантских размеров существо упало на пол авиационного ангара ВВС США.

Через два дня после события на базе.

Мужчина со шрамом возле уха подошел к окну. Осмотрев площадку для парковки, где стояло несколько военных машин, он спросил:



— Вы по-прежнему утверждаете, что девушка, которая прибыла к вам в школу неделю назад, с легкостью расправилась с тремя офицерами элитного подразделения «Морских котиков» и, проникнув на территорию ангара, убила это существо?

Молодая — лет двадцати восьми — особа, спрятав в сумочку носовой платок, дрожащими губами произнесла:

— Да нет же. Как вы не понимаете. Она не убивала этих людей. Их убило это существо. Оно... оно появилось так внезапно. Томи даже не успел его заметить, как оно одним махом снесло ему голову, а его другу... Боже, я никогда не видел столько крови... Оно просто... ну, понимаете, просто разорвало его пополам — словно листик бумаги. Боже... Я не могу это вспоминать. Сколько же там было крови. Боже! Кровь — она была вез-



де. Я... я не могу больше. Извините...

Девушка заплакала. Тушь на ее глазах поплыла — и по щекам покатились черные слезы. Она опять достала платок.

— А кто убил Фрейчела? — Том Андерсен достал сигарету из полупустой пачки и опять подошел к окну.

Девушка повернулась к нему и сквозь слезы спросила:

— А кто это?

Еще раз осмотрев площадку для парковки, Андерсен произнес:

— Тот третий, которого нашли возле второго ангара.

Она опять заплакала.

— Да успокойтесь вы, наконец. Я седьмой месяц слушаю такие истории. И, поверьте, мне от этого не легче, — он подошел к папке с фотографиями. — Город за городом, база за базой. Где только мы не находим изувеченные тела. Вы думаете, мне приятно смот-



реть на труп человека, останки которого разбросаны в радиусе десяти метров?

Бросил на стол пачку фотографий:

— Черт возьми. Где моя зажигалка?

— Пожалуйста, не надо на меня кричать, — сквозь слезы пролепетала девушка.

— Извините, я не хотел вас обидеть. Поймите, вы единственная наша надежда. Вы одна видели лицо той девушки.

Андерсен положил на стол пару фотографий.

— Это она! — воскликнула девушка, указывая на молодую особу в большой белой шляпе.

— Вы уверены?





— Да! Да, конечно же! Те же глаза, тот же взгляд. Вот только здесь лицо у нее какое-то другое, не такое холодное, что ли?

Том перевернул фотографию. В левом верхнем углу маленькими печатными буквами было написано:

VAMPIRE. 1892 год

Девушка притихла. Тишина наполнила комнату...

Андерсен никогда больше не вернется в этот город. Так было и так будет. Особа с фотографии не появляется в одном и том же месте дважды.

Том знал, что никогда не найдет тела существа, о котором рассказывают очевидцы, — потому что убийце-призраку в белой шляпе помогает кто-то еще. Кто-то невидимый, но, тем не менее, знакомый всем и каждому.

Это фильм-экшн, а такие фильмы нужно смотреть, а не пересказывать. В общем, куча впечатлений после просмотра сего творения вам точно обещана.

Самое интересное в фильмах подобного рода — финал. Он всегда заставляет о чем-то думать — и никогда не бывает «правильным». Мы привыкли,



что добро в конце концов побеждает: зло повержено, а герой, пусть и израненный, торжествует. Нет, в таких фильмах все не так. Здесь финал — как темная ночь в лесу. Он успокаивает и в то же время настораживает. Одним словом, незаключенность действия оставляет нам свободу — возможность думать и додумывать...

Как вы считаете, что еще можно рассказать о короткометражке? Да, по-моему, ничего. Сюжета никакого... нет, стойте-ка, соврал. Он есть. Сюжет — это наша жизнь. Река, несущая свои воды в свободном течении мира людей. Это то, что называют «изюминкой». Это, когда вам дали камеру и сказали: «Иди и снимай. Может, что-нибудь и получится»...

И ведь получилось! Получилась простота и легкость. Получились люди, получились машины, получилась атмосфера. Получился 1966 год, американская военная база Ёкота (Япония). Получилась девушка Сая — последний истинный на земле. Вечно молодая и всегда мрачная вампирша. Из оружия предпочитающая только древние японские катаны (узкий самурайский меч), которыми достаточно легко рассекает тела. Она не пьет кровь своих жертв. Наоборот, помо-



гает спецслужбам расправляться с нечистью — с кланом демонов, которых можно уничтожить, лишь выпустив им большую часть крови.

Поначалу звучит глупо, правда? Все это мы уже видели и слышали, обо всем этом уже читали и говорили. Однообразие и пустота — каждый может придумать такую историю. Да вот только не каждый может ее снять так, как это сделал режиссер Хироюки Китакубо. Тонкость сцен, краткость монологов — получается это у мастера настолько изящно и красиво, что фильм хочется пересмотреть еще раз, а потом еще и еще, только бы не упустить ни малейшей детали.

Вот вам фишка — все американцы в «Blood» разговаривают только на английском. Для их озвучки специально были приглашены американские актеры. Актриса, сыгравшая главную роль, свободно говорит и по-японски, и по-английски.

Это первый полнометражный аниме-фильм, полностью нарисованный на компьютере — без использования целлоидной (прозрачные пленки) анимации. Аниматоры I.G. потрудились на совесть! Компьютерная анимация, вкуче с ручной прорисовкой персонажей, смотрится просто великолепно. Иногда ловишь себя на ощущении, что оператор на самом деле отснял живых людей, а уж затем аниматоры вручную разукрасили героев на компьютерах. Но нет — люди изначально нарисованы на машине и «вставлены» потом в трехмерные фоны, подогнанные под 2D. А это говорит о многом.

Звук от Кеити Момосе не обременяет зрителя. И это, на



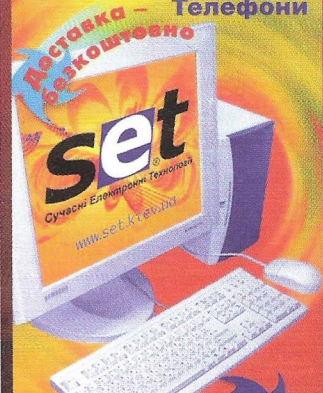
мой взгляд, правильно. В реальной жизни, когда вам угрожает опасность, вы не слышите мелодий. Только шорохи, звон битого стекла, выстрелы и крики. Музыка не отвлекает от просмотра фильма — и это хорошо.

Психологи-аналитики от киноиндустрии утверждают, что для детского просмотра эта картина не рекомендуется. Так как в ней достаточно много убийств, сцен насилия и прочих кровавостей. Но я бы не согласился — возьмите тот же «Квейк» или «Контр-Страйк». Кровищи хоть отбавляй — а ведь играют от мала до велика. Так что о целесообразности морального запрета судить только вам — и то после просмотра.

Sova

Увага, акція!
Для студентів та школярів
знижка 5%
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

Досье



Ник: ms`uni
Возраст: 21
Место проживания:
Москва, Россия

Unicorn — король трюков Quake

Раньше трюки в «Quake III Arena» воспринимались как извращение. Некоторые мои знакомые долгое время говорили: «Зачем оно тебе нужно? Не в этом сила!» Но после того, как в игре я сходу прыгнул от ракетной дорожки к rail на dm6...

В последних играх отцов — на QuakeCon'2002, на недавней WCG-2002 — ни одна игра не обходилась без трюковых элементов (даже финальный матч WCG Ukraine — Terminator vs. Chip). Так что трюки вошли в нашу геймерскую жизнь достаточно прочно.

На территории СНГ живет два признанных короля трюков «Quake III». Один из них — Unicorn, или просто Uni. Именно он громко заявил о нашей 1/6 части суши, заняв третье место в легендарном турнире на pimpjumping.com, где обойти его удалось только MichaelFlatley и CampingGaz.

Мы задали несколько вопросов СНГ'овскому «богу Defrag».

Здаровф, Uni!
Привет!

Давай вспомним, как все начиналось — что для тебя было первым настоящим трюком в квейке?

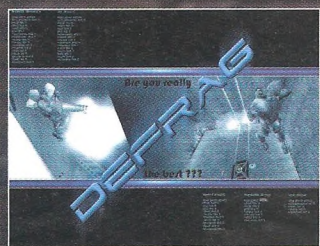
Давным-давно, когда деревья были большими, а в квейке существовали дабл-джампы, была такая карта The_Edge (более широко известная как q2dm1). И была это не только наиболее популярная тимплейная арена в «Quake 2», но и самая настоящая Мекка для три-

керов. Чего только отдельные извращенные умы на Зы_Эдж не выдумывали. Казалось, все уже было изобретено и испытано.

И вот однажды мне по FIDO свалился мэйл, в котором один начинающий трикер из Днепропетровска писал, что ему случайно удалось запрыгнуть на уступ с двумя аптечками и патронами для RL, сделав дабл-джамп о трещину между уступом и туннелем. Я не сразу сообразил, что имеется в виду, — загрузил карту и принял шариться по ней в поисках этой самой трещины. Когда же я ее обнаружил, то еще по меньшей мере минуту тупо смотрел в монитор, подперев как-то враз потяжелевшую челюсть. Еще бы! Здоровому на голову человеку в жизни не пришла бы мысль даблджампнуться об ЭТО...

Два дня я пытался повторить нечаянный успех днепропетровца. Наконец, когда надежда уже почти угасла, случилось чудо — произошло зацепление, долгожданный дабл... И вот уже я, ошалело озираясь, стою на пресловутом уступе...

Я до сих пор считаю, что это один из самых сложных трюков в Q2 — особенно если делать его ручками, без скриптов и наворотов в конфигах.



Я тоже помню это место! Правда, так долго испытывать судьбу не пришлось — мне скинули по мылу дему, и я хоть видел, КАК это делается...

А что из последних и наиболее сложных трюков ты сейчас делаешь?

Есть одна такая штука — TetraGrenadeJump. Space (автор ряда карт под дефраг) как-то раз обратил внимание на то, что существуют такие типы дверей, при контакте с которыми гранаты детонируют. После этого мне подумалось: а что если сделать так, чтобы о такую дверь сдетонировало несколько гранат одновременно?... Граната взрывается через три секунды после выстрела, скорострельность GL — 1 выстрел в секунду. Значит, делаем так: первую гранату посылаем себе под ноги; вторую — в стенку таким образом, чтобы через две секунды она, отскочив обратно, взорвалась о дверь; третью — то же самое, но под другим углом, чтобы она вернулась через секунду. Наконец, четвертая граната выпускается прямо в дверь одновременно с тремя взрывами под ногами.

По моей просьбе Space наваял карту наподобие NRJT, только чуть повыше, и вместо ракеты положил GL. Демка с тремя гранатами потрясла его настолько, что он даже сделал короткий мувик с этим трюком. Ну а прыгнуть на четырех гранатах — это вообще высший пилотаж.

Как ты считаешь, кто на такое способен? Кто самый крутой триксер в мире?

CampingGaz, бесспорно. Сам SiT, насколько мне известно, до сих пор не может повторить, что знаменитая демка Газа на q3dm17, о которой ты писал в статье про DeFrag, была записана без читов ©.

А что для тебя лично DeFrag?

Одно из хобби, не более того. Что касается дефрага, то, я думаю, MOD наподобие него обязательно бы придумали. Не французы, так мы ©. Идея витала в воздухе. Сейчас дефраг постепенно закрепляется в ранге стандарта для трикеров всех мастей. В последней версии мода присутствует просто немерянное количество всякого рода полезных наворотов.

Скажи, что вообще привлекает тебя в trickjumping?

Для меня это один из способов самовыражения. Можно писать пейзажи, или прыгать с шестом, или там букашек классифицировать. Мне нравится придумывать новые трики и оттачивать их до совершенства — так, чтобы знающие люди, посмотрев демку, могли сказать: «Да, это круто».

Кого ты считаешь своими конкурентами в мире трюкового «Квейка»?

Ну, поскольку ни Gaz, ни MichaelFlatley в дефраг не соревнуются, соответственно и за конкурентов я их не держу ©. Основные мои соперники на сегодня — это Crusader из Подмосквы и француз Phoe-

nix. Раньше это были Mati\$\$\$ из Аргентины и лучший стрейфер дефрага kull (именно у него я учился стрейфам). Сейчас они отошли от дел.

Какое из своих достижений ты считаешь самым большим?

Пребывание в числе лидеров дефрага вот уже больше года. Правда, в последнее время мне уже не удается уделять играм столько внимания, как прежде, поэтому приходится сдавать позиции.

Ты ломаешь стереотипы в прохождении стандартных карт дефрага. Как тебе удается придумывать нетрадиционные ходы на картах и какой мапхак ты считаешь своим наилучшим достижением?

Лучший — тройной ракет-джамп на Spacelun'e. Если традиционным способом карта проходится за 25 секунд, то этот финт позволяет уложиться в две секунды с копейками.

Знаешь, это как раз то, за что я и люблю дефраг — возможность переосмыслить геометрию уровня, изобрести та-

кое, о чем создатель карты даже и не подозревал. Удается такое очень редко, но кайф, испытываемый тобою в случае успеха, в полной мере сравним с восторгом изобретателя, получившего «нобелевку», или, скажем, хакера, свалившего Microsoft.com.

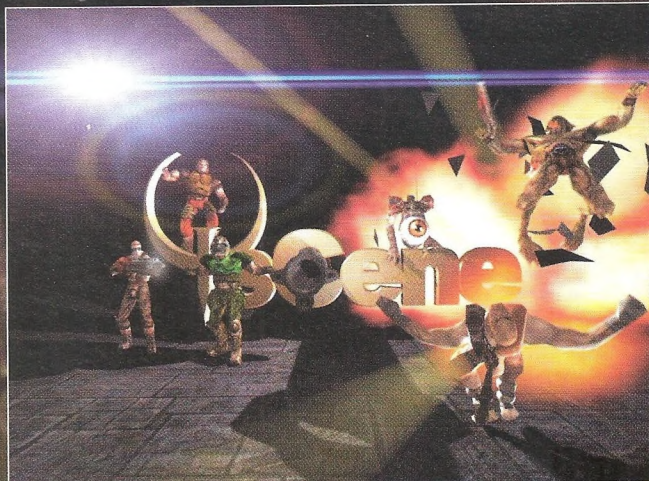
Почему ты не уделяешь достаточного внимания CPM-картам и трюкам — у промода ведь гораздо более продвинутый трюковый потенциал, нежели у VQ3?

CPM имеет массу замечательных особенностей, к которым, тем не менее, необходимо привыкать. Если с дабл-джампами все относительно просто, то вот с Air control дела у меня обстоят хуже. Хотя есть одна феноменальная cpm-карта — o3f-fusion — на которой я играю с огромным удовольствием.

Ну, тут уже ничего не добавишь..

Есть еще одна вещь, о которой я не могу не сказать.

Когда я впервые услышал о дефраге, от России не участ-



вовал никто. Более того, буржуи всерьез говорили о доминировании американской школы трикджампинга, т. к. в те времена тон задавали SiT и MichaelFlatley. Пожалуй, именно это и побудило меня тогда нажать на кнопку Download...

Сегодня ситуация обратная. Приятно видеть, как все большее количество игроков из ex-USSR зажигают новые рекорды на картах, из которых, казалось, уже выжато все.

Некоторые карты (pcd, runfrag) буржуи иначе как «русскими» уже не называют — ведь top5 практически целиком занимают наши дефраггеры: Crusader, Genosh, Thrasher, MuHer и др. Надеюсь, со временем этот список пополнится новыми яркими именами.

Всем читателям ШПИЛЯ! желаю ясных целей и спокойной плазмы ☺.

Интервью вел Max Pagan
pagan@smtp.ru



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

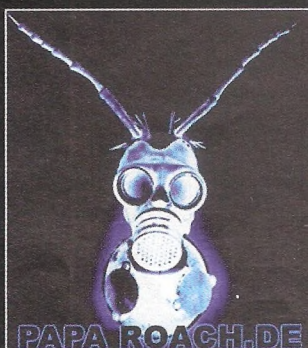


Papa Roach —

парни с плохим настроением и хорошим чувством ритма

В одном маленьком городке в штате Калифорния, что на противоположной стороне Земли, жили-были четыре друга: Коби Дик, Дейв Букнер, Джерри Хортон и Вилл Джеймс. Ходили они в обычную школу и жили нормальной подростковой жизнью — с ее радостями и разочарованиями (ведь жизнь на поверку оказывается вовсе не такой, какой представляешь ее в детстве). И, судя по всему, этих самых разочарований у четырех друзей оказалось больше чем положено — точнее сказать, они оказались более других чувствительными к неприятностям и, вместо того чтобы празднично проводить время в американских гонимых, организовали группу под названием «Papa Roach» (название относится к 1993 году). Оделись в черные одежды и стали петь жесткие и грустные песни о тяжелой судьбе североамериканских тинейджеров, используя при этом сразу несколько музыкальных стилей (хардкор, хип-хоп, панк).

В 1994 году «Papa Roach» выпустили «Potatoes for Christmas»,



дебютный альбом с не очень качественным саундом. После нескольких лет скитаний по забегаловкам и маленьким клубам «Papa Roach» приобрели определенную популярность в среде экстремальных молодых людей, но в мире большого шоу-бизнеса все еще оставались малоизвестными — хотя и успели поработать с «Incubus» и «Deftones».

В 1996 году парни решили: пора разорвать мир своими ритмами — после чего поменяли старого басиста на Тобиана Эсперанса, а также наняли менеджера. Уже в 1997 году группа выпускает альбом «Old Friends From Young Years», который сразу же взорвал на вершины плей-листов многих студенческих радиостанций США. После этого «Papa Roach», по сути, и стали теми, кого мы знаем теперь. Хотя у нас они стали известны после выхода в 2000 году альбома «Infest» с такими хитами, как «Last Resort» и «Between Angels and Insects» (помню, когда я услышал «Last Resort», чуть не разбился на машине, поскольку полностью погрузился в ритм песни).

Кстати, зимой 2000 года Мерлин Мэнсон приезжал в Москву и должен был привезти с собой «Papa Roach» на разогрев (хотя в данном слу-



чае уместно, скорее, сказать не «разогрев», а «поджог») — и мы с главредом рванули в столицу родины балалайки, «калашникова» и «ГЭГа» в надежде на приятное утомительное путешествие от потоков хорошей музыки (а в итоге «Papa Roach» не приехали, да еще и концерт задержался на один день).

Сегодня — после релиза последнего альбома «Love/Hate/Tragedy» — «Тараканы» (англ. roach) стали «тяжеловесами» в мире альтернативной музыки, а их клипы показывают по лучшему (в отличии от наших — наверное, не лучших) музыкальным каналам мира.

Сolist и автор слов — Коби Дик — говорит, что совершает уйму безрассудных вещей поскольку ему нужны эмоции, а главным в человеке считает чувства и уровень их проявлений: «Я хочу проследить в людях каждое чувство и вытащить его наружу. Я хочу, чтобы они (люди) боролись, занимались любовью, я хочу выта-

щить наружу их насилие, горе, радость». И вправду если поднапрячься и перевести тексты песен, становится понятно, почему все участники группы носят только черное, а музыка по большей части вызывает желание никогда больше не выходить улицу или, как минимум, разрушить небольшую гидроэлектростанцию. А поют они обо всем, что может тревожить молодого человека: о несчастной любви, о несправедливом устройстве нашего общества, о несовместимости идеалов и реальности, о дороговизне стульев для трудящихся (шутка).

Так вот, позвольте дать вам совет (хотя некоторые меня и обвиняют в самолюбовании и попытках навязать свое мнение): пойдите и купите себе на Новый год несколько «тараканьих» альбомов. Но во время самого праздника лучше не слушайте — оставьте на потом (а то рискуете начать воспринимать наступающий год как бесцельную потерю очередных 365-ти дней).

А вообще, попытайтесь выражать свои эмоции так, как это пытаются делать парни из «Papa Roach», а именно: правдиво и без выпендрежа — и посмотрите, что из этого всего получится.

Тарас Зябкин

АТАКЕР
Компьютерный клуб

Потратить три часа времени в нашем клубе и стать владельцем новенького компьютера CTime, розыгрыш которого состоится 29 декабря

- Отличный Интернет (оптоволокно 1Mb/сек)-рай для Ультимистов
- Постоянно обновляемый набор игр, огромная видеотека
- Рейтинговые бои по мировым хитам игр.

информация по тел.: 575-0358
www.ataker.kiev.ua или по e-mail: ataker@ukr.net
по адресу: ул. Г.Тыри, 9-В, м "Позняки"



НОВЫЕ

Исполнитель: System of a Down

Альбом: Steal this Album!

(«Укради этот альбом!»)

Стиль: альтернативный хард-рок

Дата релиза: 26 ноября

Украдите этот альбом! Купите этот альбом! Выменяйте его на последний «Шпиль!» (с компакт-диск!) Сдайте в макулатуру все свои конспекты и учебники, но заполучите этот диск в домашнюю фонотеку. Впрочем, это не категоричное суждение, а совет людям, которые хотя бы раз слышали System of a Down и не закрыли уши, а наоборот — даже открыли рты.

В новый альбом вошли все не новые песни, как можно было бы подумать. Здесь собраны треки, скопившиеся у армянских парней (для справки: System of a Down — американская группа армянского происхождения) за последнее



десятилетие. А называется альбом так странно, потому что некоторые сырые саунды были просто-напросто спонсированы во время работы над предыдущим «Toxicity» и размещены во всемирной информационной сети (ну, типа в интернете). Естественно, музыкантам не понравилось ни звучание их продукта, ни отсутствие гонораров за этот самый продукт. Поэтому горячие парни решили исправить ситуацию и выпустить антипиратский альбом, то есть альбом без буклета и без трек-листа (ну, типа списка песен). Названия песен можно узнать только при помощи специальной техники, оборудованной устройством для чтения CD-ROM'ов (ну, типа компьютер). Хотя лично мне не вполне понятно, каким

образом это может отпугнуть пиратов, поскольку уже наткнулся на этот альбом по цене 10 гривен — и с буклетом, и с трек-листом, и с личной дарственной надписью Сергея Танкианна (вокалист) на украинском: «с побажанням добра всім нашим фанам в Україні від вдячного Сергія». (А какой компакт лично у меня — я вам не скажу.)

Кстати «Innervision» уже месяц раскручивают по всем радиостанциям США и Канады и довольно успешно, а у нас как обычно... (ну, типа «отдыхаем вместе с Киркоровым»). Еще интересны «Fuck the System», «Highway Song» и «Pictures» — с точки зрения нового в творчестве хорошо известной группы. Так что, чтоб долго не распинаться, сразу поставлю свою субъективную (ну типа чисто мою) оценку — 9,99 по 10-бальной системе — и пойду дальше мучить сосе-



дей нечеловеческой (ну, типа красивой) музыкой.

Исполнитель: Primal Scream

Альбом: Evil Heat

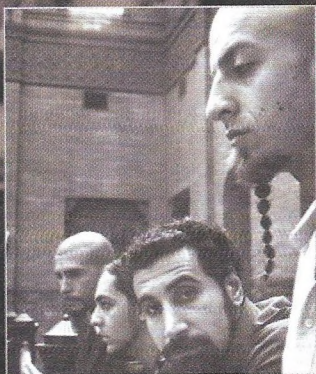
Стиль: хард-индастриал

Дата релиза: 26 ноября

Хороший тяжелый индастриал для любителей металлизированных звуков и жесткого ритма. Фронтмен и основатель Primal Scream, Бобби Гилеспи, сотоварищи постарались на славу и выдали «на-гора» очередной шедевр динозавров агрессивного техно-рока.

Впрочем, названия как собственно группы («Первобытный Крик»), так и нового альбома («Дьявольская жара») говорят сами за себя — и полностью соответствуют звуковому содержанию диска. Новинка, кстати, получилась достаточно разносторонней (насколько могут быть разносторонними Primal Scream) и варьирует от хард-рока до психоделики. Кроме того, присутствуют приглашенные исполнители и несколько каверов. Не знаю как вы, а я себе этот альбом уже купил (очередной привет соседям).

Тарас Зябкин



Лучшие альбомы 2002 года по мнению редакции игрового журнала «Шпиль» (в случайном порядке)

1	«By the Way», Red Hot Chili Papers
2	«LoveHate Tragedy», Papa Roach
3	«Steal this Album», System of a Down
4	«Take of your paints and jackets», Blink 182
5	«Пираты 21-го века», Ленинград
6	«Buddha Bar 2002 V.4»
7	«3», Soulfly
8	«One by One», Foo Fighters
9	«Darkhorse», Crazytown
10	«ELVIS: 30 #1 HITS PRESLEY», ELVIS

В Интернет с фантастической скоростью 56K!

Omni56k Omni 56k Plus

Если вы требовательный пользователь Интернет, то ZyXEL OMNI 56K (V.90) для вас!

- новый ZyXEL-чипсет большой степени интеграции M4,
- Omni 56K Plus имеет RS-232 & USB интерфейс, а Omni 56K - RS-232 интерфейс,
- адаптирован к телефонным линиям Украины, обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Kbps (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Kbps (V.90) по цифровым;
- (особенности модемов для Украины смотрите на www.vector.kiev.com)
- система речевой почты поможет не пропустить ни одного важного звонка в ваше отсутствие;
- полная совместимость с любым факсимильным оборудованием - 14400 бит/с (G3 Fax);
- энергонезависимая память (flash) для загрузки микропрограмм.

Сертификат соответствия
UA1.017.0015095-00
от 25.07.00 г

ZyXEL

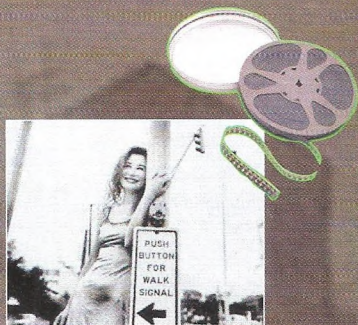
Vector

<http://www.vector.kiev.com>
<http://www.vector.kharkov.com>

Киев (044) 228-7321
Харьков (0572) 43-1680
Хмельницкий (0382) 76-5975

Полтава (0532) 56-3668
Днепропетровск (056) 370-1300
Донецк (062) 382-6690

Одесса (048) 728-6644
Львов (0322) 97-0945
Симферополь (0652) 57-0127



КИНОВОСТИ

Название: *Empire* («Империя»)

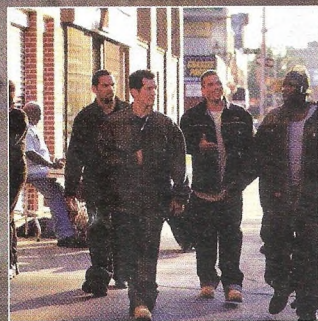
Жанр: гангстерская драма

Режиссер: Франк Раез

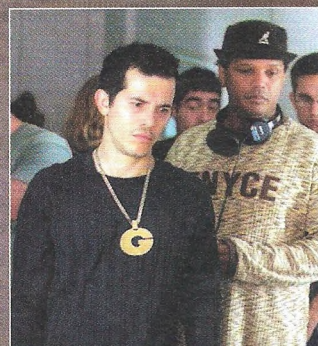
В ролях: Джон Лугиезамо, Дениз Ричардс, Питер Сарсгаард

Дата выхода: 6 декабря 2002 г.

Классическая гангстерская драма про наркоту, отморожков, красивых женщин и с основной мыслью «за все нужно платить».



Виктор Роса, которого играет Джон Лугиезамо (латиноамериканец из «Путь Карлито» и «Мулен Руж»), — эдакий крутой парень. Несмотря на то что зарабатывает Виктор слегка незаконными путями, он, тем не менее, считает себя величайшим бизнесменом — наряду с Билом Гейтсом и Рокфеллером (будем считать, что последние заработали всё в соответствии с законами общества и морали). Этот парень



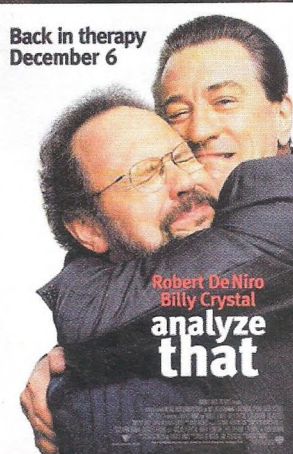
величает себя «уличным фармацевтом», и основным его лекарством является отнюдь не аспирин, а вовсе даже наоборот — специальная смесь героина под названием «Империя».

И вот в один прекрасный день Виктор знакомится с другом своей девушки-очаровашки — инвестором и банкиром Джеком Винтером. Естественно, два столь честных парня не могли не понравиться друг другу. В результате Джек предлагает Виктору партнерство в деятельности на фондовом рынке (это где акциями торгуют), а мистер «великий бизнесмен», как это ни странно, соглашается (и кто бы мог подумать!?!).

Но, как ни крути, а просто деньги — это слишком малая цена за то, чтобы преспокойно покинуть жестокие улицы южного Бронкса (а я-то надеялся, что хоть разок это будет не Бронкс) и пить фруктовый кефир, сидя у себя на террасе. Собственно, вот тут-то и начинается драма.

Кстати, в США за первый же уик-энд «Империя» собрала больше 6 млн. долларов.

Back in therapy
December 6



Название: *Analyze that* («Проанализируй то»)

Жанр: комедия

Режиссер: Гарольд Рамиз

В ролях: Роберт де Ниро, Билли Кристал, Лиза Гудроу, Брайан Рогальски

Дата выхода: 6 декабря 2002 г.

Сиквел (продолжение, нашему) блестящей комедии «Проанализируй это» (1999 г.) о психически ненормальном гангстере Поле Вити (Роберт де Ниро) и его психоаналитике Бене Собеле (Билли Кристал).

С самого начала Пол Вити сидит ничего не делает напевает песенки из «Вестсайдской истории» (мюзикл такой есть), а доктор-спаситель пытается разобраться в событиях, окружающих смерть отца Пола.

Замечательная игра полудюжины гениальных актеров — уже повод посмотреть эту достаточно умную (как для американцев) и ироничную комедию.

Сборы за первый уик-энд в США — 11,3 млн. долларов.

Название: *Harry Potter and the Chamber of Secrets* («Гарри Поттер и тайная комната»)

Жанр: приключения / сказка

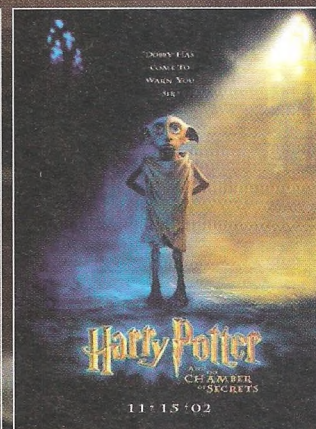
Режиссер: Крис Коламбус

В ролях: Дэниел Редклифф, Руперт Гринт, Эмма Уотсон, Алан Рикман

Дата выхода: 15 ноября 2002 г.

Кто пошел на первого Гарри Поттера и кому это понравилось, тот пойдет и на второго. И на третьего... — и вообще на столько, на сколько хватит бедняжки Дж. К. Ролинг (создательницы этого шедевра мировой литературы).

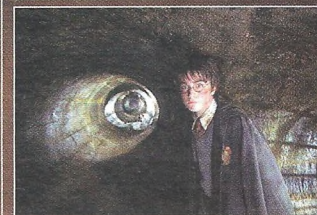
Фильм совсем не отличается от книги, а посему сюжет

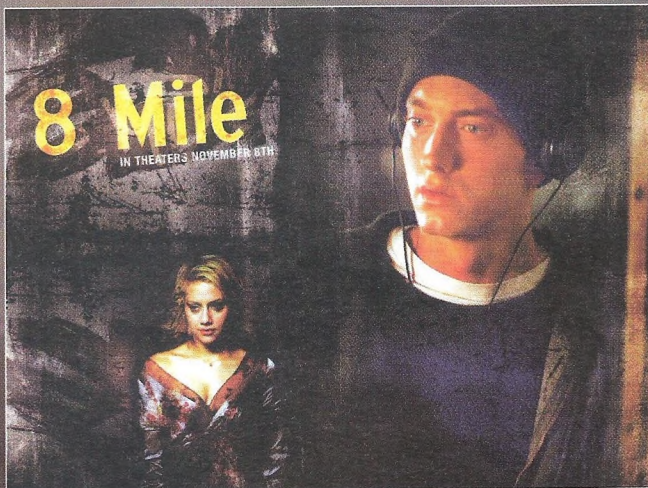


прост до ужаса: Гарри Поттер перешел на второй курс волшебной школы Хогвартс. И там Эльф Добби (боже мой, неужели я это все пишу!!!) предупреждает о неминуемой опасности, поджидающей Гарри за каждым углом этой долбаной школы. Но ведь Гарри у нас покруче Брюса Уиллиса будет — ему (с друзьями, конечно) все нипочем (еще бы — даже за булочки в буфете не платят). Вот и находят они ту самую тайную комнату, где их ждет уйма приключений.

Хорошие (в смысле — дорогие) спецэффекты и сюжет, далекий от «Апокалипсиса сегодня», сделают просмотр этого фильма приятным — для тех, кто хочет, чтобы просмотр этого фильма был для него приятен.

Прикиньте в Штатах за три недели «Поттер - 2» собрал 215 лимонов!





Название: 8 mile («8 Миль»)

Жанр: драма

Режиссер: Кертис Хенсон

В ролях: Эминем, Ким

Бесинджер, Британи Мерфи

Дата выхода: 8 декабря 2002 г.

Фильм о сложной судьбе молодых людей из Детройта (8 миль — расстояние от Детройта до Гарлема).

Эминем играет Джимми Смита младшего, которого в самом начале фильма бросает его забеременевшая девушка — а он, как последний умственно отсталый джентльмен, отдает ей свою единственную и довольно-таки старую машину. И вот стоит он, пытаясь добраться до мамино-го трейлера, где та живет с придурком-бойфрендом (давно уже, кстати, не «боем»), и думает о жестокости этого драного мира.

Единственный оттяг у Эминема после тяжелой физической работы — это (ни за что не догадаетесь) почитать рэп в родном рэп-клубе, где он известен под ником «Кролик». Плюс «Кролика» в том, что он знает свои минусы и не ждет от жиз-

ни побряжек, а пытается выражать в своем творчестве все, что думает о природе вещей (и вещиц). Признаться, от Эминема я не ожидал такой правдивой и качественной актерской игры. От чего «8 миль» становится еще интересней. А любителям хип-хопа и вовсе грех не посмотреть (или не послушать) фильм, саундтрек к которому скоро уже станет «золотым».

За месяц проката в США сбор составил 110 млн. долларов.

Название: Gangs of New York («Гангстеры Нью-Йорка»)

Жанр: гангстерская драма

Режиссер: Мартин Скорсезе

В ролях: Леонардо ДиКаприо, Камерон Диаз, Дениэл Дэй-Льюис, Лаям Нисон, Генри Томас

Дата выхода: 20 декабря 2002 г.

Вот и пришел черед великого и гениального Мартина Скорсезе — создателя бессмертных «Казино», «Таксиста» и «Последнего Вальса». «Гангстеры Нью-Йорка» был снят еще к началу 2002 года (снимали, кстати, в Риме) — но Мирамакс (есть такая студия) захотелось прибрать парочку Оскаров. Поэтому выход фильма отложили до конца декабря 2002-го (по неписаным законам Киноакадемии картина-оскароносец должна быть «свежачком»).

Коротко о сюжете. Происходит все это дело в Нью-Йорке (оппа!) в середине 19-го века (точнее — в 1840–1863 годах). А дело вот какое: парень по кличке Амстердам (красавчик Лео) пытается отомстить некоему Биллу Пулу под погонялом «Мясник» (Дениэл Дэй-Льюис из «Баунти» и «Последнего из могикиан») за смерть своего отца. А по ходу наш герой еще и любит карманницу Дженни Эвердейн (Камрон Диаз) — ну не могут американцы, чтобы красавчик да не любил красотку.

Кроме всего прочего, мы многое узнаем о гангстерской жизни того времени. А именно: о борьбе основных манхэттенских группировок (известных как «Пятерка») за сферы влияния; о том, как были созданы две партии («Тамани Холл» и «Коренные американцы»), использовавшие означенную борьбу (а иногда и воз-

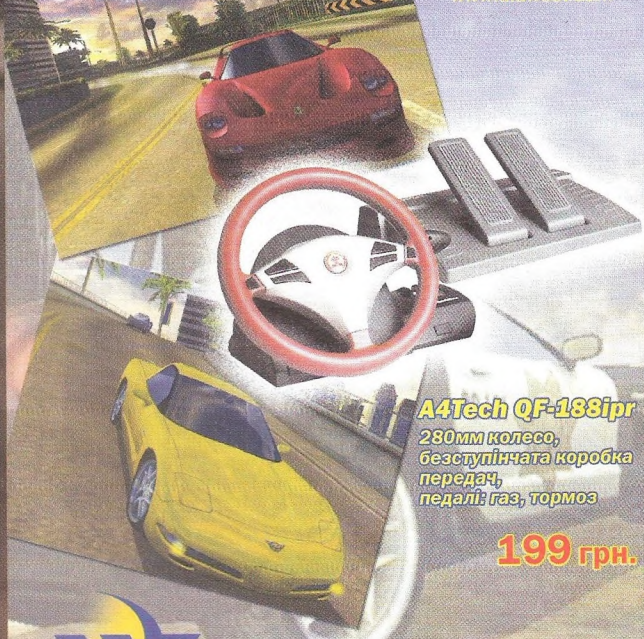


главлявшие ее) в целях захвата власти в городе. Всю эту фигню узнает вместе с нами и главный герой (девочки плачут!) — да еще то, что его отец погиб именно по причине этой войны. Сталкивается Амстердам и с лживостью политиков, и с продажностью полицейских и чиновников, и с безнаказанностью всякой мрази (где-то я все это уже встречал — жаль только, что не в кино) — и, как это ни странно, не нравится ему такой «расклад».



ПОВНА КЕРОВАНІСТЬ! СКАЖЕННИЙ ДРАЙВ!

www.diawest.com

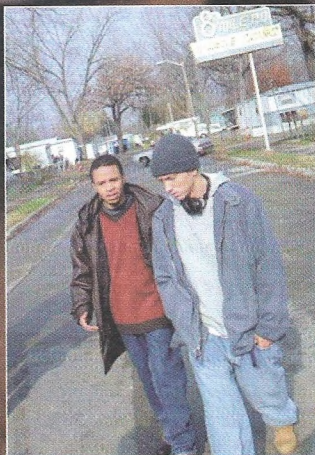


A4Tech QF-188ipr
280мм колесо,
безступінчата коробка
передач,
педалі: газ, тормоз

199 грн.



вул. Олени Теліги, 8 455-6655
Бесарабська пл., 2 459-0133
пр. Червоних Козаків, 13 464-8465
Харківське шосе, 55 563-0663
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1 250-9900
пр. В. Маяковського, 43/2 543-1543



КОМПЬЮТЕРЫ + программы

**Лучший
компьютерный журнал
Украины
с 2003 года
с ДИСКОМ!**

www.comizdat.com



Подписной индекс
01728

Одна из статей на конкурс. Шедевр. Даже слезы на глаза наворачиваются. Ведь рядом с такой сокровищницей мысли сам становишься духовно чище и богаче. Скорее всего, редакция нашего журнала соберет вещички и отправится на разгрузку вагонов.

Hitman

И вот: дождался! HITMAN2 пришел. Все радуются! Но спешу вас огорчить: представьте себе: это НЕ продолжение, а ПРОСТОЙ Патч. Я как и, все Вы, поклонник HITMANa, но все же: это просто дополнительный набор миссий и оружия.

А теперь долой эту скучную критику, расскажу про игру! Звук тот же, даже напоминание, что кто-то разыскивается (например ты) такое же! Графика не изменилась в лучшую сторону, даже немного ухудшилась, например, я, играя упалс лестницы и провалился! Может, это так задуманно, незнаю.)Но дырки в полу не было)

А вообще, не буду портить Вам представление об игре, поиграйте, а может понравится!

Молчаливый убийца
Могильный Роман

как у вас дела?
cmes@i.kiev.ua

Спасибо, зашибись!

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

1. Перечисли получившуюся сумму на наш расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте эту карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «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 всё)	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:

1С	2 обл.	Lucky Net	7
I Украинский фестиваль Интернет	3 обл.	DiaWest	27,47
Samsung Electronics	4 обл.	СЭТ	41
Sargona	2	O-TV	43
Шпиль!	3	51 Параллель	44
Мультитрейд	5, 29	Вектор	45
		Компьютеры+Программы	48

«Шпиль!»

Видается російською мовою;
щомісячно: від травня 2001 р.,
№ 1 (15)

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

Виконавчий директор —
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Шереметєв

Головний редактор —
А. Гайдут

Редактори —
Ю. Гладкий, Т. Зябкін, А. Ліщук

Літературний редактор —
О. Чаплєнко

Керівник відділу
передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

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

Відділ реклами —
О. Шевченко

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

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

За точність рекламної інформації
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 14.12.2002.

Наклад 18 250 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
ІІ ДП «Такі Справи».
Зам.: № 212-154-7888.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
ДП «Такі Справи».
(м. Київ, вул. Виборгська, 84).

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

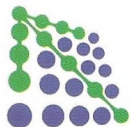
© «Шпиль!», 2002

Засновник — С.М. Костюков
Свідчення № 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



первый украинский
фестиваль интернет

Internetua.net

фестиваль с нами!!!
Все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте Фестиваля

організатор



офіційний
інтернет-провайдер



всеукраїнський
провайдер інтернет

Інтегрований сервіс
для Вашого бізнесу



офіційна
радіомережа



генеральний
інформаційний
партнер



партнер
Фестивалю



пригласе та
розважає



офіційний
інтернет-партнер



технічна
підтримка



ексклюзивний
англомовний
медіа-партнер



інформаційні
партнери



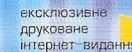
моделна
агенція



партнери
Фестивалю



проекційна техніка



Цифровой феномен

CD-RW DRIVE →



← DVD-ROM



DVD DRIVE



CD-RW DRIVE

Лидер по продажам оптических приводов на рынке Украины, Samsung Electronics предлагает новое оптимальное решение – COMBO. COMBO – это все мультимедийные возможности в одном устройстве. Samsung SM-332 (CD-RW + DVD-ROM) со скоростной формулой 32x10x40 + 16 и самым большим буфером памяти 8 Мб в своем классе так же хорошо читает и записывает диски CD-R-RW, как и проигрывает DVD. COMBO Drive открывает для Вас качественно новые возможности для работы и творчества. Samsung SM-332 – цифровой феномен от Samsung.

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000
(звонки по Украине бесплатные)

www.samsung.ua

IT-компания **№1** в мире
по рейтингу "Business Week"

SAMSUNG