



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЫ

№ 10 2003

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Макс упал и не поднялся

Казачи 2: Наполеоновские войны

Москва! За нами!

Антанта

Antantus Cossackopodobus

Kreed

А-цэ-тэ... Ой!

Chaser

чешки рулят по-любому

WCG 2003 UA

мы там были

ISSN 1609-9001



9 771609 900008



10>

Подписной индекс — 23852

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

МЕХАНОІДИ

- Цілковита свобода дій на восьми континентах величезної планети – полігона
- Потужна соціальна система: міжкланова боротьба, інтриги та протистояння
- Вільний розвиток персонажу – від мирного торговця до воїна та пірата
- Десятки типів глайдерів, сотні видів зброї та обладнання для них



1C®
ФИРМА «1С»

Copyright © 2003 ЗАТ «1С». Усі права захищені.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios*. Усі права захищені

* 1С:Мультимедіа, Механоіди, СкайРивер Студіос

QUADRIV
STUDIOS

INTRO

«Worms» действительно скоро выйдут. «Doom III» и «Quake 4» — отложены аж до следующей весны. «Героев меча и магии» продали, потому что 3DO накрылась медным тазом. «Half-Life 2» выйдет, только чуть позже. Отпревьюенный нами «Full Throttle 2» снят с производства. Но третья «Матрица» выйдет, и скоро, хоть ее тоже передвигали по времени выпуска, и не один раз.

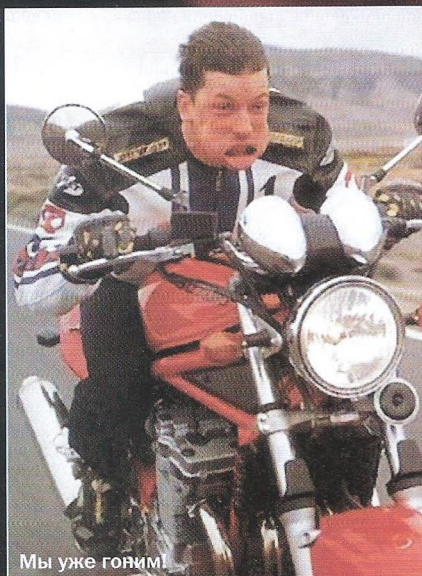
И так — с каждой игрой, фильмом и прочими прибабасами, которыми мы интересуемся! И все это стало известно в течение примерно двух недель!

Такого движняка в былые времена не наблюдалось. Сейчас мы живем в самое интересное за всю историю человечества время. Нет, мы не против были бы посмотреть, как оно там было в реальных наполеоновских войнах, как вели себя киммерийцы, как сражались во вторую мировую шпионы и чем занимались гангстеры в Чикаго тридцатых годов...

Но кому это нужно — жить в те годы? Тогда не только душа нормального не было и Head&Shoulders'а с Clearasil'ом, но и мобильных телефонов. Инета — и того не было. Кому оно такое надо, прошлое это? Сейчас вот можно и в «Наполеоновских войнах» побегать — очередной хит от GSC уже на пороге. Да и Конан-киммерец в ближайшее время появится — за него тоже можно поиграть.

В общем, сейчас есть все, что было тогда, — только уже с комфортом. Любим мы наше время! Ведь только в наше время мы можем почитать о нашем времени — причем так, как пишут люди нашего времени.

Короче, чего мы тут вам баки забываем? Не теряйте времени впустую — ведь есть гораздо более прикольные вещи, на которые его можно потратить! Например, «Шпиль!». Погнались!



Мы уже гоним!

Содержание

Эхо планеты

Игропанорама 2

Ждем-с!

PC

Max Payne 2: The Fall of Max Payne 8

Vampire: The Masquerade — Bloodlines 10

Казачи 2: Наполеоновские войны 14

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy 18

Приставки

Fable 4

Castlevania: Lament of Innocence 6

To play or not to play

PC

Kreed 20

Антанта 28

Freedom Fighters 30

Neighbours from Hell 33

Гладиаторы 34

Fire Chief 38

Ацтой

Lionheart: Legacy of the Crusader 22

Hero of the game

Chaser 36

Железный бум

...И наполнятся уши звуком 40

Animania

Mahoromatic: любовь и роботы 42

Службачка

Год сенсаций WCG 44

Tips&Tricks

Cheats + Hits 47

Shpilki

Vox Populi 48

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

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

ИгроРанорама

О королях и капусте

Как и в известном романе О. Генри, разговор не пойдет ни о королях, ни о капусте. А расскажем мы об акции компании Intel — «Неделя цифровых технологий» — проводившейся в четырех вузах Киева: в Национальном университете им. Т. Шевченко, в НТТУ «КПИ», в КНИУ и в Национальном авиационном университете. В период сдачи вступительных экзаменов в этих заведениях были установлены демонстрационные стойки Intel — и всех абитуриентов знакомили с возможностями ПК на базе Pentium 4. (А среди тех, кто успешно сдал экзамены и поступил в желанный вуз, было отобрано сто лучших — и все они были приглашены на студенческое техно-party Intel.)

Скажем честно, демонстрация, подготовленная компанией Intel, была интересной: зал создавал видеоролики, красил девушкам волосы в зеленый цвет, учил желающих танцевать. Все это виртуально, конечно.

А потом среди присутствующих было разыграно 5 ПК. Это было точно супер! Кстати, повезло, в основном, девушкам — 4:1 не в нашу пользу.

Так что заметку вполне можно было бы назвать: «О пользе учения и недостатке везения» ©.

Мечта ушла с молотка. Дешево...

3DO, легендарная уже хотя бы потому, что создала серию НММ и ММ, распродана по частям с аукциона. Были проданы, в основном, торговые марки распадавшейся компании,

и купили их, опять же в основном, монстры бизнеса.

Инструментарий для разработки игр купила патентная компания Patent Purchase Manager LLC — она отдала за это счастье 75 тысяч баксов. Игру и ТМ «Army Men» за три четверти миллиона баксов купила Crave Entertainment. Чуть больше полутора миллионов обошлась компании Namco Hometek игра «Street Racing Syndicate». Известная JoWood Productions за жалких 90 штук купила «Jacked». Гранд рынка ПО — Microsoft — за 450 тысяч купила «High Heat Baseball».

Самый хитовый хит всех времен и народов (по крайней мере, в мире пошаговиков) — «Heroes of Might and Magic», причем вкупе с «Might and Magic», — купила Ubi Soft. За мечту она заплатила всего \$1,3 млн...

Кстати, Ubi Soft сразу же после покупки сменила свое лого с радужного на суровый черно-белый диск. Мистика. Основатель компании 3DO Трип Хокинс решил не отдавать старые игры компании — он их выкупил сам, за 200 тысяч. Интернет-патент компании он тоже прибрал к рукам (205 тысяч).

Будут ли теперь НММ5? Четвертые герои были восприняты по-разному. Возможно, теперь Ubi Soft, раз уж она купи-

ла права на эту игру, сделает что-то однозначно крутое?

Disciples возвращаются!

Уже этой осенью появится экшншн для мегаигры! Название его — *Disciples II: The Rise of the Elves*, что значит «Восстание Эльфов». Президент компании Strategy First заявил, что они дали то, чего просят все фаны. Так что, получается, эта игра исключительно для нас, и никому более играть в нее нельзя. По закону.

В продолжении можно будет сыграть за эльфов и попытаться освободить леса Невендаара от захвативших их вражеских сил. В кампании эльфов (из восьми квестов) будет 35 новых юнитов, огромная карта, новые виды атаки и заклинаний, новые нейтральные юниты и новые боссы, артефакты, типы территории — в общем, куча всего нового. Ждем.

Идиоты снова наводят тень на геймеров

Как сказал в интервью, даном специально для нашего спецвыпуска, посвященного «Counter-Strike» (скоро в продаже!), главный судья WCG в Украине *caffboy*: «Идиоты бывают везде». Весть об еще одном случае, когда идиоты, поиграв в игру, пошли на улицы

воплощать свои идиотские фантазии в жизнь, пришел из США.

Наигравшись в «GTA: Vice City» два американских подростка взяли ружье и пошли на улицу стрелять в проезжающие машины... Такой себе квест придумали.

Ну, совпало так, что толчком для этих идиотов послужила игра. Теперь опять поднялся шум на весь мир, что игры, мол, вредны... Тут же вспомнили о случае, когда сто миллионов лет назад два парня поиграли в «Doom» — и тоже пошли стрелять в людей.

О том, откуда эти пацаны взяли ружье, — не говорят. Вот мы в редакции подумали-подумали, да и поняли, что при всем желании, даже если очень сильно захотим, все равно, где взять ружье, не знаем! А они просто ВЗЯЛИ РУЖЬЕ и пошли убивать людей... Да спрячьте же вы накопец оружие от детей, у которых нет головы на плечах!

Виноваты игры? Мы против таких заявлений!!!



Читатель!

Шпиль! ждет тебя на чемпионате Европы по каратэ-до: празднике спорта!

В нашей программе: викотрины, конкурсы, розыгрыши, а также компьютерные игры от компании «Мультитрейд».

Технический партнер — компания «K-Trade»



Державний комітет України з питань фізичної культури та спорту
Київська міська Державна адміністрація



IV чемпіонат Європи з карате-до (версія W.S.K.F.)

3 - 5 жовтня 2003 року

Київський Палац Спорту

Урочисте відкриття 4 жовтня о 15.00

Фінальні поєдинки 5 жовтня

Вхід вільний

Організатори чемпіонату:



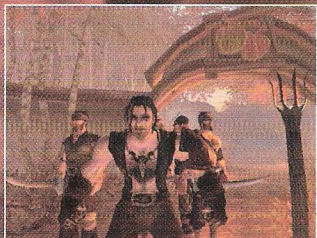
Спонсори чемпіонату:



Інформаційні партнери:



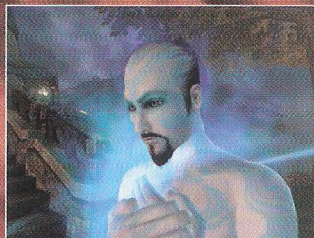
Название игры: Fable
Платформа: Xbox
Жанр: RPG/Simulation
Издатель: Microsoft
Разработчик: Big Blue Box Studios
Мультиплеер: неизвестно
Сайт игры: www.fablegame.com
Дата выхода: зима 2004 года



Необыкновенные при(зло)ключения

По мнению психиатров, каждый четвертый человек — душевнобольной. Проверьте-ка и вы, милый читатель, трех своих друзей. Если с ними все в порядке — значит, этот душевнобольной — вы. Но даже если допустить, что все оказалось действительно так — не расстраивайтесь! Не вы один такой. Этот хитрый закон верен не только для отдельного человека, но и для целых компаний. Компаний-разработчиков, по крайней мере. Судя по всему, «Big Blue Box Studios» оказалась именно злосчастливым «четвертым номером». Эта молодая, но очень гордая фирма в настоящее время занимается ничем иным, как созданием «Fable» — «гениальной RPG/Simulation, которая непременно станет культовой». Сами разработчики свято в это верят. А вот есть ли у них для этого какие-либо поводы, помимо медицинских? Давайте, выясним...

Действие игры будет развиваться в мире с броским названием Альбион (Albion). Именно там вашему герою предстоит пережить грандиозное приключение: найти убий-



цу своего бедного песика и освободить родителей из лап Злого повелителя мира *** (все равно не важно какого) по имени *** (а какое кому дело, как его звали, — негодяям не место в нашей истории).

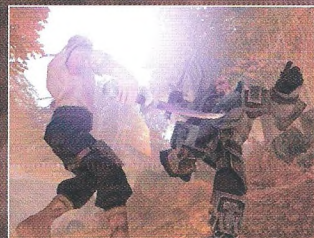
Если вы думаете, что наш герой — это какой-нибудь доблестный рыцарь или принцесса-воин, то вы сильно ошибаетесь. Изначально в руки игрока попадает неразумное дитя (мальчик или девочка по выбору) двенадцати лет, которое не умеет практически ничего, кроме как есть, спать и, извините, гадить. Воспитание малолетнего отпрыска происходит по древней системе товарища Макаренко — системе кнута и пряника: ребенка можно приласкать, поощряя отдельное телодвижение, а в ответ на нежелательное действие можно и затрещину отвесить — в качестве превентивной меры.



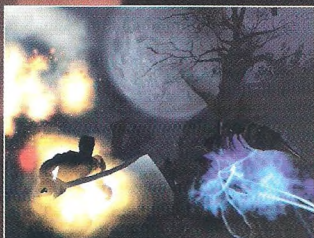
Самое главное в воспитательном процессе — запастись терпением: время в игре будет лететь лишь немногим быстрее естественного, и ваш подопечный будет расти и учиться со свойственной детям непосредственностью и нерадивостью. Приготовьтесь к тому, что вам предстоит провести с главным героем годы — а может быть, даже и десятки лет. Ну, это как получится. В идеале ваш тамагочик должен прожить до 65-ти лет.

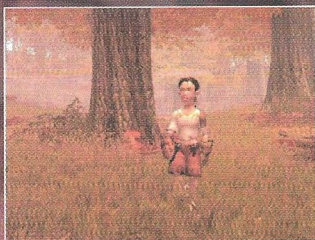
Основным занятием героя на протяжении всей его жизни будет борьба с врагами и искоренение Всемирного Зла.

Вообще, врагов в «Fable» много. Примерно столько же, сколько разновидностей тараканов можно насчитать в обыкновенной киевской квартире. Вероятно, вы уже догадались, что речь идет



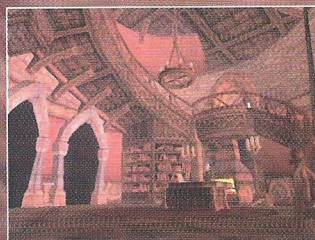
о двадцати типах мерзких противников. Несмотря на то, что в игре далеко не все они похожи на тараканов, каждый из них является сущим мерзавцем. При этом совершенно не важно, кто был у них в роду: мишки Гамми с розовыми ушами, роботы Вертеры, Буратино или Карлсоны. Точно так же не имеет никакого значения, каким образом они пытаются до вас добраться и уничтожить: долетев и заклевав, допрыгав и раздавив, доползая и удушив или же спокойно доехав и расстреляв. Вне зависимости от всего этого, каждый из врагов является до безобразия хитрой тварью, справиться с которой поможет лишь исключительно отменная реакция и способность стучать по кнопкам джойстика со скоростью профессиональной машинистки или даже кочегарки.





Помимо врагов, настроение главному герою изрядно будут портить конкуренты. Оказывается, в мире «Fable» мы отнюдь не единственные герои, знающие, что мир в опасности, и пытающиеся его спасти.

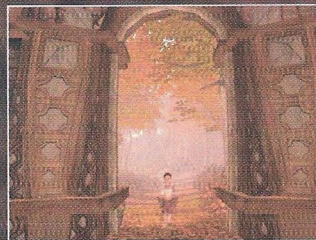
Вот так-то, лафа кончилась! Теперь, если мы хотим добыть какой-нибудь мощный артефакт, придется позаботиться о том, чтобы добраться до него раньше других претендентов. Конечно, если нам это не



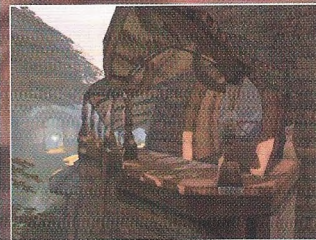
удастся, то конкурентов можно пырнуть ножом в темном переулке — но это соответствующим образом скажется на репутации, а мораль в «Fable» играет важную роль.

Разработчики обещают, что игровой мир будет реагировать на все наши поступки самым правдоподобным образом. При большом желании можно заявиться в город и всех там перебить — никто не запрещает. Просто это будет означать, что город дальше не сможет развиваться — и, вернувшись туда еще раз, мы уже не обнаружим на улицах мирных жителей. Это будет город-призрак.

А можно, наоборот, пожаловать населенному пункту денег — и тогда мы со всеми основаниями сможем ожидать не только получения титула почетного гражданина, но и роста благосостояния мест-

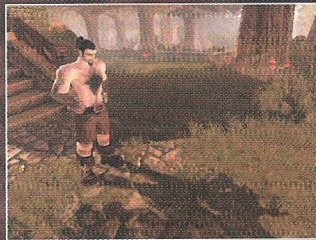


ного населения, развития ремесел, торговли и т. д. В благодарность за вашу щедрость местные жители специально для вас будут устраивать в городе праздники и различные конкурсы песни и трюки. Таким образом, помимо титула «Почетный гражданин Вселенной», вы можете удостоиться еще и присвоения звания «Засракуль» (сокращение от «Заслуженный Артист Культуры» — прим. авт.).



А еще, по словам создателей, в «Fable» можно будет стать отцом! Учитывая нелинейность и неортодоксальность всего происходящего, вряд ли стоит надеяться, что с самого начала игры нас будет ждать какая-то красotka, метящая в суженые. Хочется думать, что и здесь нашу свободу выбора стеснять не станут. Флирт, переходящий в жень-тубу с последующим рождением ребенка, — для RPG это что-то радикально новое.

Главное, что привлекает в «Fable», так это невиданный уровень интерактивности происходящего. Помните, как в других играх всякие коварные создания неоднократно упражнялись на вашем герое? Удары приходились по всей области тела несчастного, дружелюбно подошедшего со словами: «Умри, падла!». Однако использование пары аптечек



моментально заживляло все раны и восполняло уровень здоровья персонажа. И всё — никаких визуальных воплощений, никаких напоминаний о доблестной славе и волшебных пенделях! В «Fable» же от дана дань реализму: если грызун-переросток ненароком укусит персонажа за нос, руку или ногу — шрам останется на всю жизнь. Рана будет заживать долго и кропотливо, но шрам останется навсегда.



будет проводить много времени под палящим солнцем, валяясь на берегу озера, — здоровый загар ему обеспечен. А будет сидеть в сырых и темных подземельях, скрывая свое тело под плотным слоем одежды, — в итоге получит бледный цвет кожи; сетчатку же глаз, по всем законам физиологии, ждет обесцвечивание.

При этом «Fable», как хвастаются разработчики, по уровню эффектов и графики в целом



Изменять внешний вид героя можно будет и при помощи нанесения причудливых татуировок. Чтобы выглядеть еще лучше, персонажу предстоит носить одежду. Предусмотрены разнообразные пути ее получения: начиная от покупки в местном магазинчике за баснословные деньги шелковых кафтанов и панталон с рюшечками — и вплоть до реквизиции у огородного чучела рваных штанов и соломенной шляпы.

Не стоит забывать и об окружающей среде, в которой находится главный герой. Если он

оставит далеко позади всех конкурентов, включая «Halo 2» и текстовый вариант «SexTetris». Глядя на «Fable», нельзя не согласиться с Алисой Льюиса Кэрролла, в свое время удивлявшейся, что мир «становится все чудеснее и чудеснее». Игра действительно выглядит потрясающе красиво.

...Нет, ребята из «Big Blue Box Studios» сумасшедшие, если считают, что создают хит. На самом деле, в их руках возникает шедевр...

Крапивенко Ольга



Название: Castlevania: Lament of Innocence**Платформа:** PlayStation 2**Жанр:** action/adventure**Издатель:** Konami**Разработчик:** Konami Computer Entertainment**Мультиплеер:** отсутствует**Дата выхода:** декабрь 2003 года

Клан Бельмонтов валит Дракулу

Последнее время на рынке компьютерных и видеоигр складывается прикольная ситуация, смахивающая на парадокс. Вот в чем тема: чем больше выпускается корявых игр, тем сильнее над ними измывается игровая пресса и прочие рядовые геймеры. С другой стороны, чем круче критика, тем сильнее разработчики начинают задумываться о бренности всего сущего. А чем больше они думают (что не вредно), тем лучшие идеи приходят к ним в головы (что странно). И чем лучше идеи, тем более качественные игры из них выплываются. Ну а чем более качественные игры появляются на рынке, тем меньше грязи льется в адрес разработчиков (теперь опять читай начало).

Парадокс, ёпрст! И вполне возможно, что благодаря игре **Castlevania: Lament of Innocence**, которая должна в скором времени осчастливить человечество своим внезапным появлением, этот сумасшедший цикл сделает еще один виток. Ведь говорить пло-

хо о проекте ребят из компании Konami совсем не хочется. По крайней мере, поводов для этого (пока) не видно.

Дело в том, что «Castlevania: Lament of Innocence» является, по сути, продолжением всем известной вампирской саги «Castlevania» — но не одним из тех сиквелов, которых на этом свете примерно столько же, сколько существует способов очистки денатурата для дальнейшего его употребления. В отличие от своих собратьев по цеху это очень мрачная и ужасная игра. То есть именно такая, о какой мечтали все сторонники пацифизма, обожающие причинять радость и наносить добро людям и даже некоторым человекам.

Удивительно, но идея создания «Castlevania: Lament of Innocence» эксклюзивно для платформы PlayStation 2 долбанула разработчиков по темечку после того, как они увидели, что их конкуренты — компания Сарсом — никак не могут отбиться от огромного количества бешеных бабок, напавших на них после выпуска игры «Devil May Cry»,



которая легко влетела в список культовых. Надо сказать, что, несмотря на практически одинаковые названия, игры «Castlevania: Lament of Innocence» и «Devil May Cry» не имеют ничего общего. Конечно же, за исключением ряда вызывающих нехорошие мысли совпадений. Впрочем, можно не сомневаться, что даже с ними игра гарантированно завоюет народную любовь и память в веках. Ведь такой ужас не забывается...

Сюжет игры вращается вокруг истории круглого, словно кубик Рубика, семейства Бельмонтов, представители которого вот уже более девяти веков кряду терроризируют несчастного графа Дракулу (и не достало их это?). С легкой руки сценаристов Konami нас отправят в XI век,



где главному персонажу — Леону Бельмонту (Leon Belmont) — предстоит отправиться в готический замок Темного Властелина и освободить свою невесту Сару. Возможно даже — Сару Коннор. По мере прохождения игры Леону предстоит раскрыть тайны, касающиеся появления вампиров на земле, а также причины ненависти Дракулы (чтоб он был здоров) к Богу, которая, в свою очередь, вылилась в слепую ненависть ко всему человечеству.

Как водится, сюжетная линия должна сопровождаться внушительной видеоподдержкой. Но на традиционные CG-ролики, коими снабжается большинство игр Konami, губы раскатывать не стоит. Видно, стремясь показать супермощь приставки, разработчики все ролики сделали на





движке игры. Но на деле это мало что изменило, так как графика в игре, равно как и режиссура всех сцен, выше всяких похвал. Команда авторов «Symphony of the Night» месяцами оттачивала и заточивала уникальный 3D-движок, в результате чего процесс истребления вампиров превратился в настоящее удовольствие. Как ни сложно в это поверить (ух!), но получилась и вправду отлично реализованная трехмерная «Castlevania». Словом, подается «Castlevania: Lament of Innocence», как и положено настоящему стопроцентному хиту, который руки чешутся купить.

Двигаемся дальше. Как говорилось выше, главная роль на этот раз досталась охотнику на вампиров по имени Леон — но не Леон-киллер, а (что, в общем-то, одно и то же) Леон Бельмонт. Несмотря на то, что действие игры разворачивается на территории одного замка, однообразие локаций удалось избежать. Огромные готические залы, собор, полуразвалившиеся стены бастионов, покрытый вечным туманом заброшенный сад и, наконец, мрачные подземелья темницы...

Графическое исполнение игры просто подавляет. Такую детализацию полностью трехмерного мира (на приставке) я видела только в «Devil May Cry». Чувство пустоты окружающего мира, частенько появ-



ляющееся во многих 3D-adventure, в «Castlevania» отсутствует напрочь.

Не менее грамотно выполнено и освещение. Выстрелы, молнии магического кнута, свет факелов — все это в реальном времени освещает окружающие объекты. Однако за все это счастье пришлось заплатить злую цену. Имя ей — статичная камера и интуитивное управление. Интуиция, надо сказать, у камеры работает плохо, и та выбирает зачастую далеко не самые лучшие и удобные ракурсы, что, в свою очередь, реально усложняет игровой процесс. И часто после пересечения некой невидимой границы камера резко меняет обзор на прямо противоположный, что не только раздражает, но и укачивает. Говоря еще проще, бездарная работа камеры — это главный и, в принципе, единственный на данный момент крупный недостаток «Castlevania».

Разобравшись с графикой, попробуем поближе подойти к нашему герою (если он это позволит©). Посмотрим, что он умеет, и поговорим заодно об игровом процессе...

Короче, вся игра поделена на миссии — правда, весьма условно. Никто не собирается применять к вам репрессивные методы воздействия и каждый раз забрасывать куда подальше. Вы, как обычно, будете постепенно исследо-



вать замок, открывая новые территории и получая перед каждой миссией довольно четкое задание: найти какую-нибудь палку-черпалку, воткнуть ее туда-то или завалить какого-нибудь злобного тупого монстра. Впрочем, исследование замка по-прежнему нелинейно. Как и предыдущие части, «Castlevania: Lament of Innocence» очень динамична — это один непрерывающийся action, чему способствует и удобное управление.

Главная фишка игры — бой. Думаю, вокруг этого сумасшедшего действия и вертится весь проект. Однако никакого метания осинового кола и тыканья связки чеснока в физиономию вампира не предусмотрено (обидно!). Вместо этого в качестве оружия в ваше распоряжение изначально предоставят кнут, сплетенный, по всей видимости, из высушенной волшебной чесночной ботвы — редкая дрянь не только для вампира, но и для любого любителя гигиены. Помимо кнута, у Леона будет еще четыре вида оружия, названия которых разработчики пока держат в тайне.

Однако истреблять монстров одним лишь оружием не придется — разработчики специально добавили в игру возможность заполучить около десяти особых способностей (relic), позволяющих проводить куда более мощные атаки. Здесь, опять же, в памяти

всплывает призрак «Devil May Cry». Все способности можно будет совершенствовать, получая при этом всевозможные новые прыжки, приемы рукопашного боя, кульбиты и файерболы — и это только краткий список способностей главного героя.

Пожалуй, это все, что можно рассказать об этой хорошей игре на двух страницах. За кадром осталось еще музыкальное-звуковое сопровождение и собственно враги. Что ж, попробую рассказать, только быстро. Враги дерутся хорошо, но не лучше, чем нужно (даже и не верится, что это Kopami). Всего нехристей в игре насчитывается около 35-ти видов. Сделаны они качественно, да и анимированы прекрасно. А какие в «Castlevania» боссы — это просто сказка (жуткая, и непременно на ночь)!

Музыкальное же сопровождение к игре (оркестровые композиции а-ля «Symphony of the Night») совершенно не напрягают и даже наоборот — придают дополнительный оттенок общей атмосфере. Их смело можно издавать отдельным диском...

В общем, в скором времени перед нами должен предстать достойный конкурент «Devil May Cry». Будем надеяться, что не клон.

Крапивенко Ольга,
Истребительница вампиров,
helga666@mail.ru



Название: Max Payne 2: The Fall Of Max Payne

Разработчик: Remedy Entertainment/3D Realms

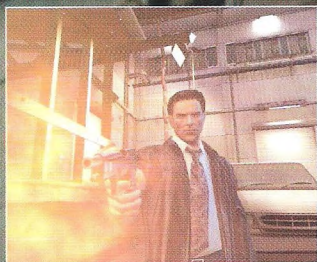
Издатель: Rockstar Games

Жанр: вагон TPS + маленькая тележка Action

Официальный сайт: www.maxpayne2.com

Дата выхода: буржуи встретят Макса в конце осени, а мы — в начале 2004

Минимальные системные требования: 1 ГГц PIII/Athlon или 1,2 ГГц Celeron/Duron; 32 Мб видяхи покруче; 256 Мб RAM; 1,5 Гб свободного места на диске; Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0



Второе пришествие Больного Макса, или Осень в Нью-Йорке

— Этта ктоооо стаааит на мэээстеее?
— Этта финны к нам бегууут!

Захотели как-то финны создать шутер. Но шутер не простой, а... очень простой. Сделать решили, в общем, типичный американский боевик. Только интерактивный. Добрый дядя Сэм Лейк написал сценарий и «подарил» главгеру свою внешность. Другой, не менее добрый и не менее дядя, — Маркус Макай — придумал всунуть в игру прикольную фишку — матрицовский «булет-тайм». Потрудились оба вышеперечисленных и еще куча многиеназванных — да и выпустили этот «самый обычный шутер».

И все бы хорошо, но... Но такого еще никто не делал. Все пытались замутить какую-то муть, хотели сделать что-нить эдакое, чего «ышо ныкада нэ было» (нет, не спорю, и среди этих индивидуумов были достойные нас, геймеров...).

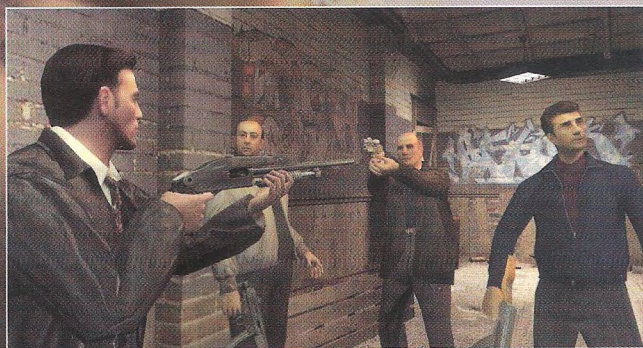
Еще один плюс этого шутера — в том, что он со всеми основаниями может занять трон «самой реальной стрелялки». Не потому, конечно, что наш альтер эго за всю игру грохнул только одного врага, да и то случайно (на самом-то деле счет жертв идет на сотни) —

а потому что мир был настоящим. В него хотелось верить. Во время игры мы чувствовали холод и злобу больших «железных джунглей»...

И звался тот шутер-шедевр — «Макс Пэйн».

...И вот, спустя три года, он возвращается. Толпы фанатов сидят у календарей с хронометром и ждут Его... Макса Пэйна Второго. Все так рады, что даже материться не хочется. Все знают: вскоре после визита Деда Мороза мы снова увидим просто-таки пышущую харизматичностью харю старого доброго Макса.

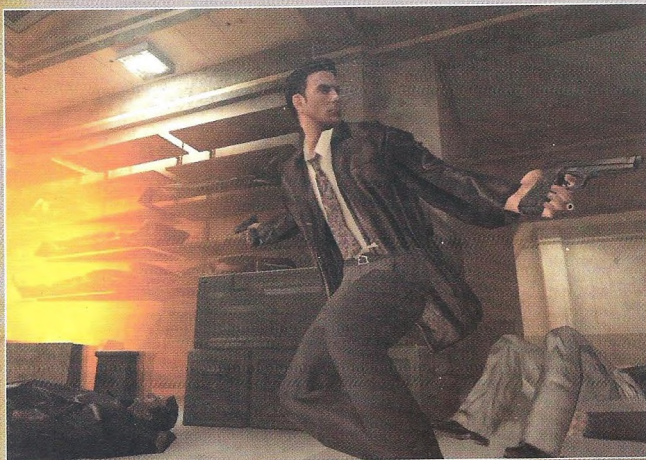
Ага, щас! Вот только разбежимся! Вместо давно уже привычного фэйса господина Лейка, нам подсовывают какого-то, извиняюсь за выражение, хмыря. Ладно, унимаем желание разбить физию разработчикам за смену уже полюбившейся морды лица на какую-то



странно-непонятную. Смотрим поближе. Да-а-а-а... Мина старого Пэйна явно говорила: «Парень, мне пофиг, кто ты и откуда! Да мне ваше все пофиг. Меня ваше все прикалывает. Но если ты, парень, подойдешь еще на пару шагов, то я накоплю тебя свинцом из двух своих «инграмов», не убирая презрительной усмешки с лица». А теперь?! Смотрю на скриншот — и вижу, мягко говоря, апатичную «морду» пятидесяти-пятилетнего бухгалтера, страдающего маразмом, геморроем, запором и поносом одновременно. Хотя, может, все не так уж и плохо. Может, разработчики, в конце-то концов, опомнятся и вернут нам нашего прежнего Максимуса. Или нам хотя бы этот понравится.

Графика вроде получше стала. Ну, это и не удивительно — почти четыре года все-таки прошло. Картинка стала четче, текстуры качественней, на полигончики финны тоже не поскупились. Треугольников на бра-та выделено столько, что не каждый третий пень потянет.

Главной фишкой первой игры о похождениях экс-мента Макса было то, что почти все локации в игре были копией многих настоящих злочных мест Нью-Йорка. Но это даже не совсем фишка — вернее, это только ее часть. Самое прикольное, что рэмэдивцы сделали ба-а-а-альшую экскурсию по «Большому Яблоку» — и вернулись в родную Финляндию, прихватив с собой пять с половиной тысяч фоток и за-



писав более 12-ти часов видео. Это и помогло им создать ту незабываемую атмосферу «Холодного Города». Да и в этот раз разработчики снова прокатились по городам, где будет проходить действие сиквела. А таких городов, по разным данным, будет очень немало — впрочем, не будем упускать из виду тот факт, что журналисты, когда в барах вытягивают (посредством пива и сорокаградусной) из зазевавшихся разработчиков, попавших в их сети, ценную информацию, иногда перебарщивают. И тогда девелоперы не то что не помнят, сколько городов должны будут посетить игроки, а даже бывают не в курсе, какую игру делают[©].

С сюжетом — та же бадья, что и с городами. Кое-где в инете попадаются даже выкладки сценария. Ну, это либо у девелоперов белая горячка была, либо у тех, кто эту муть выдумал, чтобы привлечь посетителей на свой сайт. Да и концовки тоже — одна другой маразматичнее...

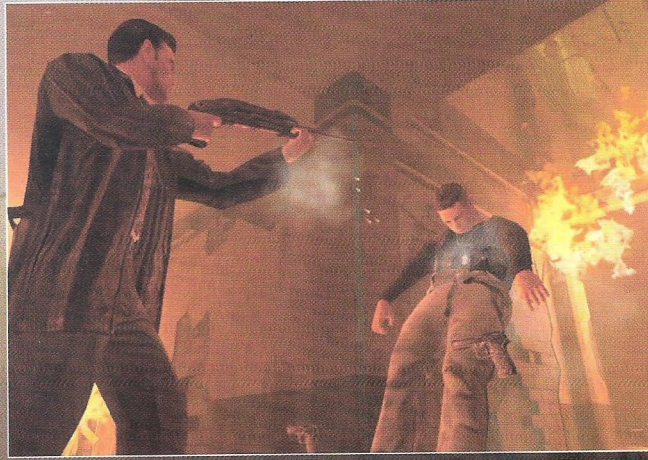
В общем же, из охициально-го интервью с рэмэдивцами известно, что наш дорогой и любимый Макс через год после той маленькой и слегка немножко кровавой вендетты возвращается в полицию... Стоп! Они чего, совсем рехнулись? Да после того мокрого, что намутил Пэйн, его, как минимум, должны были приговорить к пожизненному заключению в газовой камере с одноразовым питанием (краюшка черствого заплесневелого цианистого калия да стакан прокишей серной кислоты)! А тут не только оправдали, да еще и на службу вернули! Хотя

нет, не до конца оправдали-то... На этом красавце все еще висит обвинение в причастности к смерти его друга-коллеги Алекса.

Стоп еще раз! Всегда я диву давался с их буржуйского законодательства: признать-то товарища Пэйна невиновным в том, что он полтысячи вражеских тушек угрохал (а он их таки угрохал, если кто не в курсе) — это пожалуйста, признали, а вот в смерти упомянутого Алекса (которого Макс вовсе и не грохал — ежели.вдруг какой неграмотный геймер не знает) взяли да и обвинили. А потом, не снимая обвинения, приняли назад в НИПД!!!

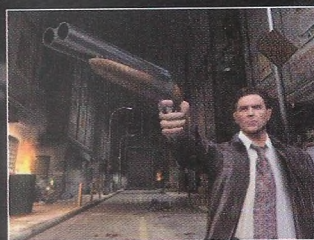
А еще разработчики решили внести в сюжет... любовь. Эта канэшна, это да-а-а... Нет, я ничего не имею против — пусть ставят в игру это светлое чувство, тем более что в шутерах его практически (или даже вообще) нету. Но если они додумаются только до одноклеточного маразма типа: «Макс, я тебя люблю! — Я тебя тоже! — Ура! — Ура! — Давай поженимся! — Давай!» — то толпы разъяренных фанатов (за исключением любителей любовных — оппа! еще один каламбурчик — историй такого уровня) ринутся в Финляндию мочить непокорных зулусов, то есть разработчиков. Хотя, если верить утверждениям того же господина Лейка, «Осень Макса Пэйна» (а именно так расшифровывается название игры, а вовсе не как «Падение Макса Пэйна») станет еще более мрачной, еще более трагичной и еще более жестокой, чем первая часть этой игры.

Масла в огонь геймерского интереса подливают почти



все игровые сайты, которые, кстати, разделились на три группы: во-первых, это те, кто уверен, что в «Осени» будет совсем даже не «хэппи-энд»; во-вторых, те, кто непреложно верят в наличие оно-го; и, наконец, третья группа народа считает, что концовок в гейме будет две — а то даже и несколько. Разработчики же пока ничего не говорят — а лишь хитро усмеваются, наблюдая за все увеличивающейся толпой любопытных.

По инфе девелоперов нельзя даже толком сказать, будет ли этот сюжет плох или хорош. Правда, если в первой части сюжет шел как бы отдельно от игрового процесса (и любители жать до боли на гашетку не сильно интересовались тем, нафига они, собсна, мочат всех этих «казлов») — то в сиквеле сюжет будет очень тесно переплетаться с действием и, по словам разработчиков, «не отпустит ни на минутку». Вот тут рэмэдивцы пошли на очень и очень опасный шаг — ведь, если сценарий они сделают слишком нудным (а такое девелоперы в сиквелах делают часто, и сюжет продолжений, как правило, ровно втрое длиннее сюжета оригинала), то большинство шутистов просто заснут прямо на клавише. А проснувшись, выбросят диск в окно, набьют морду продавцу и поедут затем в Финлян-



дию — в теплой и дружественной беседе объяснять рэмэдивцам, кто был неправ. После этого финны не то что третью часть делать не станут — они даже из врожденного «буллет-тайма» не выйдут.

«Bullet-Time» (или, в простонародье, «замедлялка») в игре останется. Тот же Сэм Лейк говорит, что его даже «еще больше» будет. Это, интересно, как? Может теперь количество «буллет-тайма», даваемое за «мочилово» ненавистных супостатов, возрастет? Или параллельно с болеутоляющим из этих же супостатов будут вываливаться таблетки адреналина?

Ну и AI слегка подкачают.

Ну что ж, великий дядюшка Макс придет на наши экраны в следующем году. Будем надеяться, что разработчики не испоганят нововведениями эту замечательную игру и оставят в ней все то самое хорошее, что заставляло нас проходить Макса еще и еще раз (ну, для меня лично это были атмосфера и геймплей). Вот только бы они сделали все качественно, а не в виде полного ацтоя, основанного на раскрученной марке.

Ну да ладно. Пожелаем хлопцам из «Рэмэди» успешного завершения проекта. Хай второй Макс переплюнет первого и еще дольше продержится на первом месте рейтинга продаж. Да и тираж чтоб был не какой-то жалкий миллион, а больше, больше, больше...

— He wants Payne? He'll get pain! © Max Payne

By Khaj-Tosin

Название игры:

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Платформа: PC

Жанр: FPS/RPG

Издатель: Activision

Разработчик: Troika Games

Мультиплеер: неизвестно

Дата выхода: январь 2004 года



Там, где много-много диких вампиров...

Непонятно, зачем некоторые разработчики компьютерных и видео-игр делают новые проекты? Ведь существуют гораздо более простые способы! Например, организовывается вылазка на свалки истории, где в лучших традициях отважных лесных охотников за бутылками откапываются забытые игровые проекты. Выбор, как правило, падает на настольные игры, поскольку в напотолочные играть неудобно — фишки все время на пол сваливаются.

Вот и ребята из «Troika Games» в качестве базы для своего нового проекта **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** решили взять одноименную настольную RPG.

Четко следуя имеющемуся материалу, ребята из «Troika Games» предлагают нам погрузиться в Мир Тьмы, созданный гением разработчиков из «White Wolf Games» — досконально прописанную готическую вселенную, полную интриг, ужаса и запретных знаний.

Маскарад вампиров

Приветствую тебя, мой юный друг. Что ты чувствуешь? Тебе кажется, что внутри тебя что-то исчезло и вокруг — лишь пустота? Я понимаю тебя. Ты к этому привыкнешь, к этому привыкли мы все... Лежи и набирайся сил, дай процессу завершиться. Какому процессу? Не вставай, я расскажу тебе...

Прислушайся к звуку своего сердца. Оно не бьется. Ты

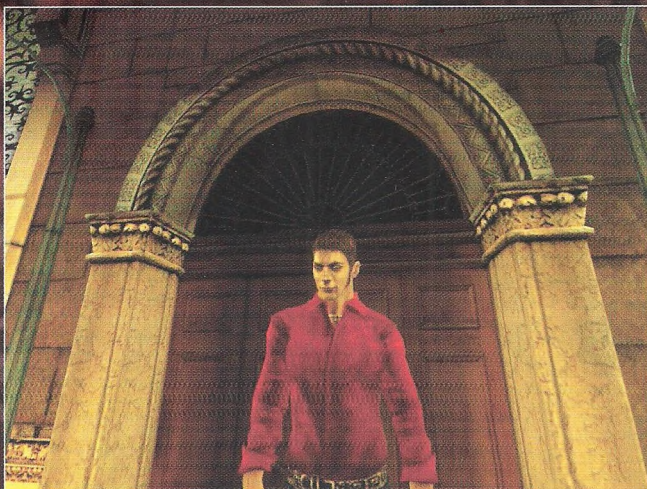
умер. Не волнуйся, все в порядке, и ты теперь один из нас. Мы — дети Каина, вампиры. Ты не веришь в вампиров? Забавно, ведь ты теперь один из них! Мы так же реальные, как и люди. Мы сосуществуем тысячи лет. Они не знают о нас только потому, что мы этого не хотим. Мы создали Маскарад — занавес, разделяющий наш мир и мир простых смертных. Прости, я забыла представиться. Меня зовут Ольга, я принадлежу к клану Тореодор вот уже более тысячи лет. Тореодоры — твоя новая семья.

Наше братство поделено на кланы, всего их тринадцать. У Каина — Первого вампира на земле — было тринадцать внуков, третье поколение, от

которого мы ведем свое начало. Не думай, что братство живет в мире и согласии. Наша жизнь — это борьба за существование, и выжить может лишь сильнейший.

Наше общество давно разделилось на две части. Одни хотели жить среди людей, ничем от них не отличаясь, другие же считали себя выше смертных, презирали их. Первые называли себя Камарильей, в нее вошло семь кланов; другие стали Саббатом, в котором оказалось лишь два полных клана и толпа безродного отребья. Однако были и те, кто решил остаться независимым.

Верховное место в Камарилье занимает клан **Вентру**, благородные особи с влиянием и толстыми кошельками.



Они не знают большего удовольствия, чем плести интриги и копаться в прошлом членов других кланов.

Второе место принадлежит клану **Тремере** — эти маги и колдуны веками сидят в своих библиотеках, глотают пыль и иногда рожают глупые советы. Весьма занудные ребята, но с ними лучше не связываться. Они превратили магию крови в сильное и опасное оружие...

Рядом с Вентру — всегда мы, самый человечный и изящный клан братства, **Тореодор**. Мы приняли решение не становиться бездушными хищниками и остались в мире людей. Нам не нужна власть, мы стремимся сохранять прекрасное и заботиться об эстетике. Мы рьяно оберегаем шедевры искусства и их создателей. Многие из них вошли в нашу семью. Ты тоже стал одним из нас потому, что твой божественный голос не оставил меня равнодушной.

Ты слышишь рев мотоциклов за окном? Это бродяги, клан **Гангрел**, телохранители Вентру. Эти скоты живут на улице, утверждая, что так завещал их патриарх. Они позволяют себе питаться кровью животных — и благодаря этому повелевают неразумными тварями.

Выгляни в окно. У бара напротив стоит группа парней в черной коже. Это члены клана **Брухар**, принципиальные анархисты. Свою любовь к свободе они насильно навязывают всем остальным.

Есть еще несколько кланов, которые входят в Камарилью. Например, **Носферату**. Если ты встретишь их ночью, они покажут тебе чудовищами.



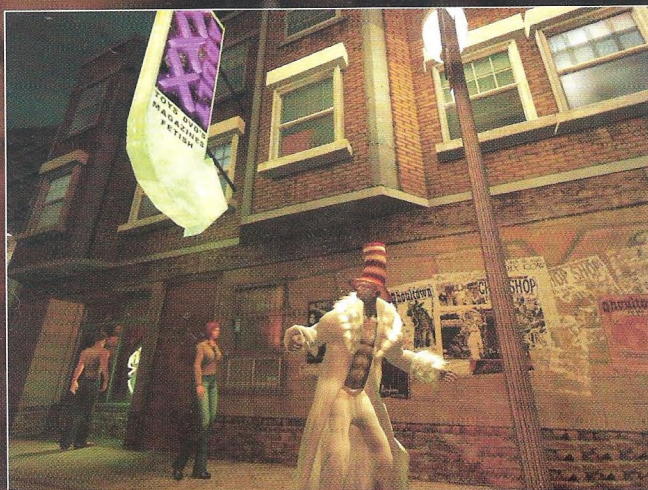
На самом же деле это самый миролюбивый клан в братстве. Из-за своих физических уродств они скрываются в подземных лабораториях, оборудованных современной техникой. Больше всего ценят информацию, покупают ее и продают. Если тебе надо что-то узнать, иди к ним...

В клан Малкавиан входят безумные личности — за долгие века их мозг высох. В этом клане тем больше почета, чем больше у тебя психических отклонений. Каин благословил их, даровав им истинный разум, а остальные просто сошли с ума — так они полагают.

Там, где кончается Камарилья, начинается Саббат — общество тех, кто стал зверем в человеческом облике. Превыше всего они ценят себя, свою выгоду и свою жизнь, если это можно назвать жизнью. Смертные для них — лишь корм.

Клан **Ласомбра**, чикагская мафия 20-х годов, дожившая до нашего времени. Они — основа Саббата, его костяк. Ласомбра держат в страхе несколько больших городов. Это дети тьмы, и сам свет обходит их стороной — они не отражаются в зеркалах, не видны в камерах и на фотопленке. Зато Свет для них смертелен.

Тзимиши — душа Саббата. Они хранят свою территорию



и уничтожают любых чужаков. Против них откажется выступать любая армия благородных разбойников и даже шайка жуликоватых рыцарей.

Еще в Саббате много беглецов из других кланов. Объединяет их то, что все они не принимают порядки своих патриархов, предпочитая закону беззаконие. В братстве остались и те, кому плевать на постоянные стычки двух братств. Это четыре клана, предпочитающих заниматься своими делами, не влезая в дрязги, — по крайней мере, до тех пор пока их не трогают.

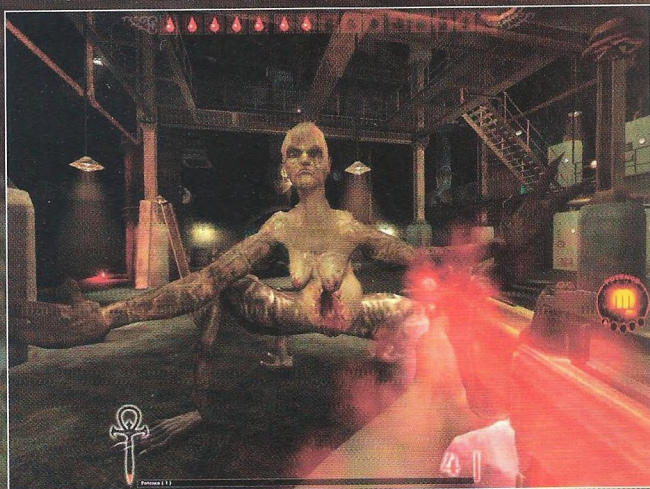
Думаю, это все, что тебе пока следует знать...

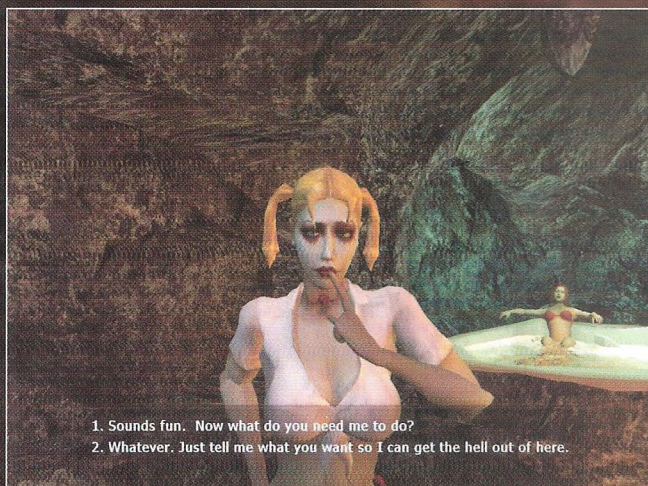
Зверь внутри и сила воли

Действие игры разворачивается в мрачном готическом Лос-Анджелесе, по антуражу своему идеально вписывающемуся в общую провампирскую направленность действия. Как и в оригинальной игре, в «Vampire: The Masquerade — Bloodlines» нам вновь уготова-

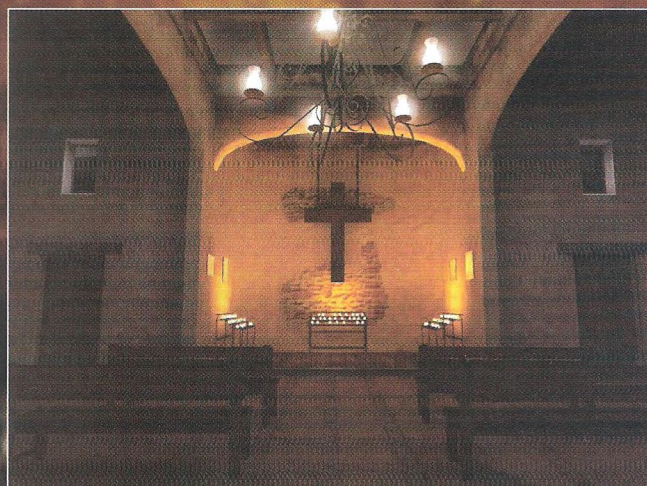
на судьба «благородного упыря», потребляющего человеческую кровь лишь в случае крайней необходимости. В игре предлагается выступить на стороне братства Камарильи, избрать для себя один из семи кланов и привести его к окончательной и бесповоротной победе.

В «Vampire: The Masquerade — Bloodlines» этому благородному занятию вы будете посвящать свободное от выполнения основных и второстепенных заданий время. Все эти второстепенные, на первый, второй и тринадцатый взгляд, задания-приключения на самом деле включены в хитроумную систему, называемую «нелинейным сюжетом». В результате от того, какие именно задания и как были завершены, будет зависеть, каким будет следующий уровень игры. Некоторые из уровней вообще могут оказаться недоступными — даже для таких легендарных героев, какими могут оказаться игроки. Но недоступными лишь до тех





1. Sounds fun. Now what do you need me to do?
2. Whatever. Just tell me what you want so I can get the hell out of here.



пор, пока не будет завален какой-нибудь гадкий и противный монстр или не совершится что-нибудь общественно бесполезное.

Для того чтобы вы не слишком увлекались разработкой душераздирающих военных проектов и геноцидом всех и вся, разработчики навязали вам постоянное общение с населением Лос-Анджелеса и индикатор «человечности». Если показатель «человечности» упадет до критической отметки, герой попросту превратится в зверя, лишившись как внутреннего, так и внешнего человеческого обличия.

Самое любопытное, что показатель этот меняется в зависимости от выбранной вами линии поведения и от способа обыгрывания персонажа — то есть решения загадок, выбора манеры общения с NPC и некоторых других действий. Так, например, поскольку вы являетесь все-таки «благородным» кровососом, вам не рекомендуется запускать свой хобот в тела мирных жителей. Если уж решили подкрепиться, то извольте отловить себе оборотня, охотника за вампирами или даже самого вампира.

Совершенно очевидно, что «настольное» наследие «Bloodlines» во многом опре-

делило ролевую систему игры. Итак, каждый клан характеризуется девятью базовыми атрибутами, разделенными на три группы — физические, ментальные и социальные. В довершение к главным атрибутам существует подборка из трех десятков навыков. Совершенствование тех или иных навыков и умений дает возможность использовать гораздо больше полезных (и не очень) волшебных предметов, таких как автомат, огнемет, снайперская винтовка. Кроме того, для борьбы с враждебными вампирами нам предоставляют и более экзотическое оружие. А последнее, чего уж греха таить, является серьезным подспорьем в борьбе с любыми врагами, включая голод во всех его разновидностях.

Красоты вампирских будней

Видимо, опостылевшее клише «для RPG графика — не главное» настолько приелось создателям игры, что они решили использовать революционный движок «Source Engine» (созданный для «Half-Life 2»). Разработчикам удалось сотворить нечто совершенно невероятное. Выражение лиц всех персонажей по-настоящему осмысленно — как у нормального человека. Лицевая анимация вызывает буйный восторг, граничащий с помешательством (добро пожаловать в клан Малкавиан!).

Кроме того, «Source Engine» может выдавать такие спецэффекты, которых сейчас нет нигде. Так, если вы посмотрите сквозь цветное стекло,

то находящиеся по ту сторону предметы будут искажаться совершенно так же, как это и должно быть, когда мы смотрим сквозь прозрачную мозаику. Цвета текстур меняются в соответствии с оптическими законами преломления. Так что графическое оформление «Bloodlines» сможет порадовать даже эстетов, а не одних лишь кротов и приравненных к ним «гомо сапиенсов».

К искуплению грехов — готовы!

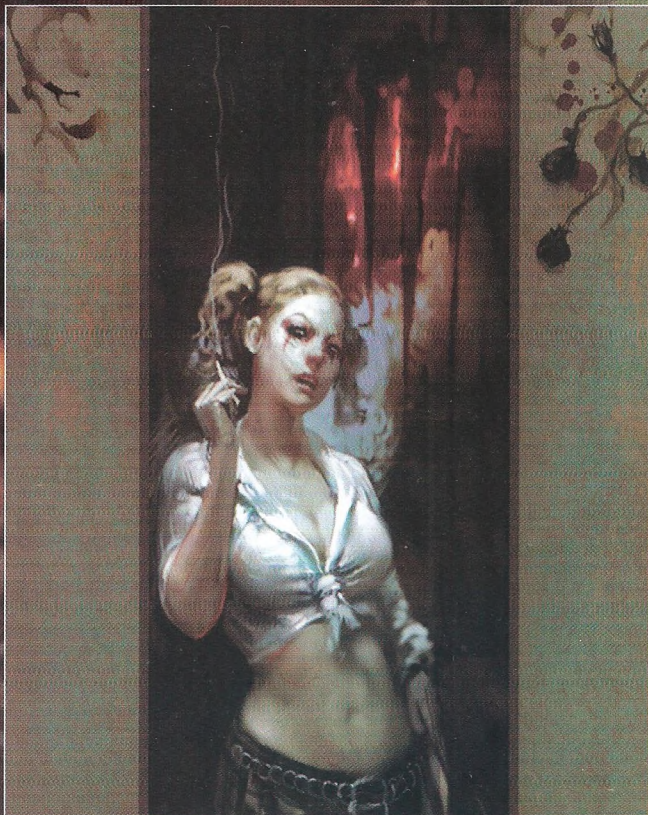
Работа над «Vampire: The Masquerade — Bloodlines» близится к счастливому завершению. Проект во многом необычный, в каком-то смысле нетрадиционный и отдельными частями даже эпатазирующий. Но этим-то он мне и понравился. Осталось только дожждаться... Игра появится в продаже в начале будущей зимы. Надо признать, очень вовремя. Зимой закат у нас случается рано, а рассвет — поздно. Удастся ли пережить эту ночь? Не знаю. На всякий случай стоит запомнить очень полезную цитату из фильма «От заката до рассвета»: «Я не верю в вампиров. Но я их вижу».

На этом я и прощаюсь с вами, мои дорогие. Пора отходить ко сну, ведь буквально через несколько минут забрезжит рассвет — и ночь медленно уползет прочь...

А я так не люблю лучи солнца...

Очень не люблю...

Леди Вампир, Ольга,
helga666@mail.ru



ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ



ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Модеми серії

OMNI 56K

Модем-факс-автоповідач-АВН



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



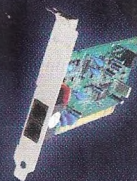
OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com

MTI

Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.: +38 (044) 458-34-34
факс: +38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua

ІКС-МЕГАТРЕЙД
КОРПОРАЦІЯ ІНКОМ
Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.: +38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua

Товар сертифіковано

Название игры: «Казачи 2»
Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Руссобит-М
Разработчик: GSC Game World
Дата выхода: второй квартал 2004 года



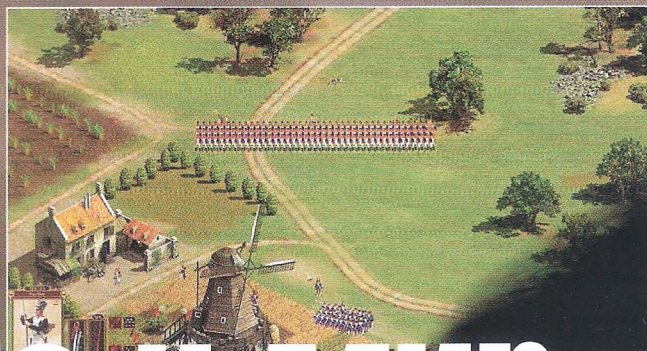
Война и мир

Война слишком серьезное дело, чтобы доверять ее военным!

Ш. Талейран

Так доверим же ее ГЕЙМЕРАМ!

Blind_Sniper



Стоит только бросить взгляд на название этой игры, как в памяти сразу же начинают всплывать разные воспоминания. Кто-то из читателей вспомнит, как проиграл на чемпионате 12-летней девочке, кому-то припомнится радостный клич победы и зверский (не без матов) крик, когда на экране появлялась до боли всем знакомая полоска с ужасным словом «ПОРАЖЕНИЕ». Для меня — это воспоминание о том, как восемьсот моих пикинеров были окружены и без труда расстреляны драгунами, в то время пока я, ничего не подозревая, доливал пиво. Этой ошибки я больше не повторял... (я про драгун, а не про пиво).

Помню еще... Но хватит! Начну писать об игре, пока добрая половина читателей, зевая, не перевернула страницу.

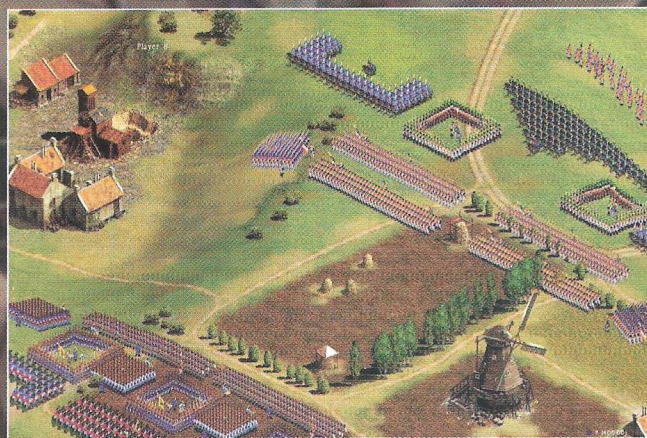
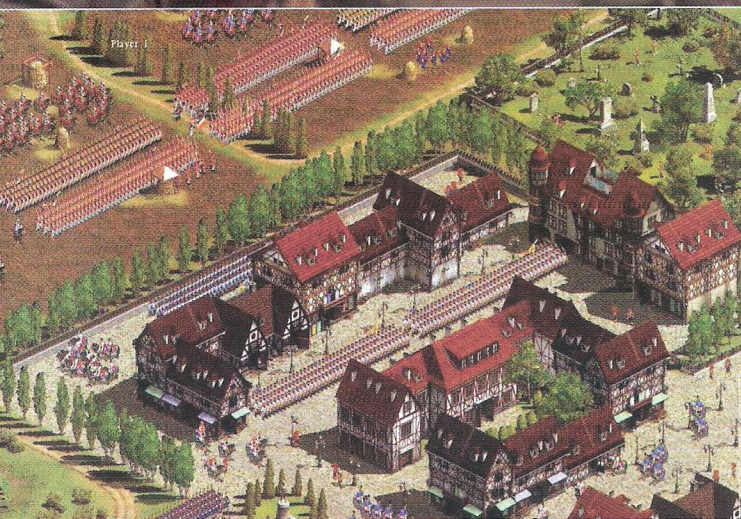
Думаю, нет особой необходимости рассказывать о том, что представляет собой игра «Казачи» от GSC Game World. Первая ее часть разошлась по всему миру многотысячными тиражами и, бесспорно, вошла в разряд культовых. Великолепный геймплей, потрясающий по глубине сюжет, невероятная интерактивность, прекрасно продуманные кампании (с учетом войн, битв, наций, технологий, армий и населения Европы в период XVI-XVIII веков), огромные карты, поистине массовые сражения с участием до 8000 юнитов — вот секрет успеха парней из



GSC Game World. Поэтому неудивительно, что игра «Казачи II: Наполеоновские войны» оказалась одним из самых ожидаемых проектов 2004 года.

Сюжет охватывает события, захлестнувшие Европу в XIX столетии — в так называемый период «Наполеоновских Войн»: войн Франции в период Консульства (1799–1804)

и империи Наполеона I (1804–1814, 1815). По той простой причине, что война сама по себе вовсе не интересна (доказательством тому — безразличное прочтение приведенной выше выдержки из курса истории, а также количество пропущенных уроков по все той же истории) — итак, именно по этой причине точного





воспроизведения событий тех лет не будет. Но сюжет игры, тем не менее, строится вокруг истории становления, расцвета и падения империи Наполеона, а кампании будут включать в себя самые известные наполеоновские походы и сражения (Ульм, Аустерлиц и другие) — с участием самого Наполеона и других выдающихся полководцев тех времен.

В игре будет шесть наций, которые, собственно, и сыграли главную роль в историческом спектакле под названием «Наполеоновские войны». Это Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия, Египет. Как и в предыдущей части игры, каждая нация будет иметь уникальную архитектуру и боевые единицы. Все нации будут представлены армиями, содержащими до семи типов единиц пехоты, десять типов кавалерии и до трех типов артиллерии. Всего же в игре должно присутствовать свыше 150-ти уникальных юнитов и 180 зданий...

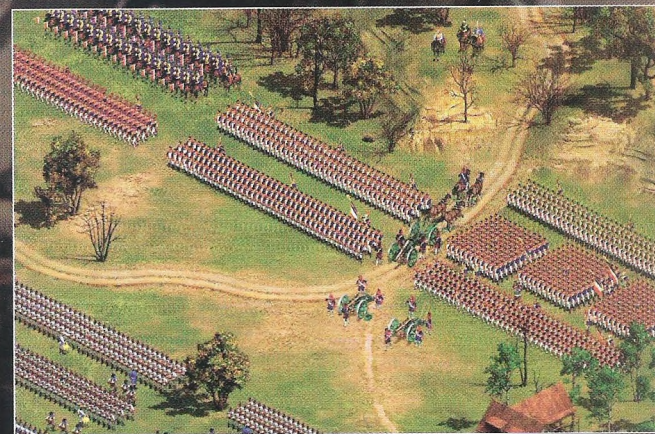
И не думайте, что я ошибся, забыв написать про флот. Не утешайте себя надеждами, что о флоте я написал ниже. ФЛОТА НЕТ! То ли ребята из GSC Game World взяли пример с Blizzard'овских пацанов, убравших в третьем Warcraft'e

флот, то ли у них были свои на то причины — так или иначе, но флота, как я уже говорил, не будет.

Как по мне, это удаление игры только улучшит. Хотя бы потому, что не нужно будет отвлекаться от земли к воде — и наоборот. Впрочем, это только мое мнение, а коль вам что-то не нравится, то не забывайте: у вас есть ванна — наберите в нее воды и пускайте кораблики.

Разработчики «Казак» не перестают удивлять нас. Теперь они диктуют правила RTS. Специально для сиквела эти ребята создали новый 3D-движок, благодаря которому во второй части игры будет реализовано цветное динамическое освещение, 16-битный цвет, прозрачная вода с просматриваемым дном, волны, отражения и прочие цацки-печки.

Парням из GSC Game World надоело играть в стратегии с размытыми спрайтами юнитов и текстур, им надоело ограничения на количество юнитов в районе нескольких сотен, как надоела и корявая анимация. Вот и были созданы «Казак: Европейские войны». Но и после этого наши обезбашенные соотечественники не остановились — днем и ночью искали они баги и выпускали add-on'ы.



...И вот пришло время «Казак 2» выйти на сцену. Максимальное количество юнитов увеличилось в 8 раз — до 64-х тысяч, что почти соответствует реальным масштабам сражений тех времен. Спрайтовые юниты будут выполнены с фотографическим качеством, а их движения будут сопровождаться плавной анимацией. Пейзажи в игре станут более красочными — а для их оформления было создано больше тысячи элементов флоры и фауны... (Вот за что мы любим «Казак»)? Конечно же, за внимание к деталям! А тут без слов, смотрите на скриншоты...)

Теперь главную роль в игре будут играть боевые построения, в то время как единичные юниты становятся неэффективными и уходят на второй план. Вместе с тем, юниты в сиквеле (в отличие от своих предшественников), будут усталать. Да, прошли те време-

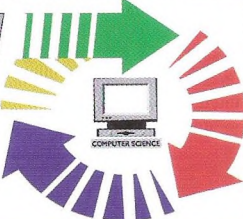
на, когда ваши солдаты проходили из одного конца карты в другой — и все равно рвались в бой. Теперь каждый юнит будет оснащен индикатором усталости, и вам придется хорошенько обдумать путь наступления, чтобы противник не застал вас врасплох. Кстати, продвигаясь по дороге, армия устает далеко не так быстро, как пробираясь сквозь болота, леса и горы. Помимо усталости в игре появится такое новшество как «боевой дух», который будет играть в сражении немалую роль.

Сразу видно, что разработчикам не попадалась на глаза фраза Суворова о том, что «война закончена лишь тогда, когда похоронен последний солдат». Теперь для достижения победы не нужно лазить по всей карте, чтобы «похоронить» последнего юнита. Понеся большие потери, солдаты бросаются в бегство — и приведут противника к респу.



МОДЕРНІЗАЦІЯ

Покупка/Продаж/Ремонт/Настройка
ВЖИВАНІХ
Комп'ютерів, комплектуючих
та периферії
вул. Виборзька 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15

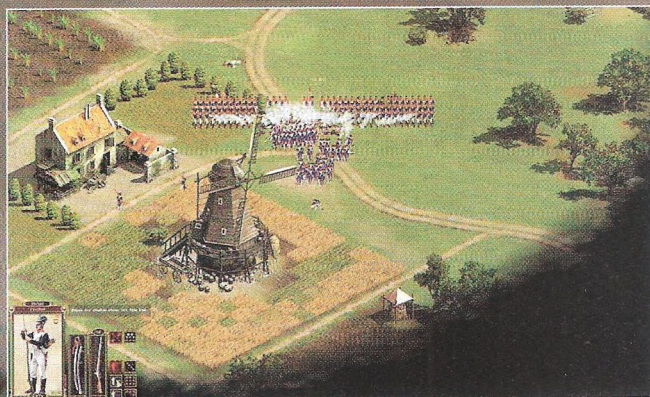




На боевой дух, кроме того, будут влиять: смерть командира, атака с тыла, заход во фланг, бегство своих и чужих юнитов и т. д.

Итак, подводя итоги по тактике и стратегии, следует отметить такие фишки: боевые построения, боевой дух, усталость, возможность набора

По словам разработчиков, солдаты в строю перестанут вести себя как стадо баранов — AI строя переработан (будем надеяться, в лучшую сторону, ведь есть твари и хуже баранов). Также была введена возможность управления войсками через главнокомандующего.



опыта и учет маневров (заход в тыл и фланг, атака кавалерией и артиллерией). Все это расширяет возможности опытных стратегов; новичкам же советую не пугаться вышеупомянутых фишек — боевая система очень легка в освоении. Создатели переработали интерфейс, сделали его более удобным и ввели систему закладок, которая сделает управление куда более простым.

Далеко не последнюю роль в игре будет играть ландшафт. Взять хотя бы лес, который раньше рассматривался только как ресурс и место для маскировки барабанщиков (профы поймут). Так вот, лес будет теперь нести на своих ветках больше обязательств: во-первых, стрельба через него сильно уменьшает ваши шансы поразить противника; во-вторых, как я уже говорил, войска,



продвигающиеся сквозь лес, будут уставать быстрее.

Не могу не написать и о столь приятной для меня вещи, как болото. Оно будет замедлять продвижение кавалерии — но, в то же время, ослабит последствия артобстрела.

Одним словом: «Matrix loose, Reality win». А на родном языке: «Все эти детали приближают игру к реальности всё ближе и ближе».

Под раздачу слонов попала даже экономическая система. В сингле и в нескольких режимах сетевой игры вам будет представляться возможность играть за уже построенные города, поселки и деревни — полные жизни и имеющие автоматическую экономику. Кроме того, между городами и поселками существуют торговые пути.

Эх, я уже представляю, как отрезаю противника от торговых путей, образуя таким образом экономическую блокаду, — а потом... Блин, игра еще не вышла, а я уже стратегию разрабатываю (вот он какой — геймерский разум!).

Кроме того, для игры был создан новый AI, играющий с использованием всех тактических и стратегических нововведений. Да, прошли те времена, когда я выносил два-три компа в режиме «Очень трудно».

Сетевая игра? Конечно, будет... По локалке и через инет:

режимы «Противостояние», «Баталия» и др.

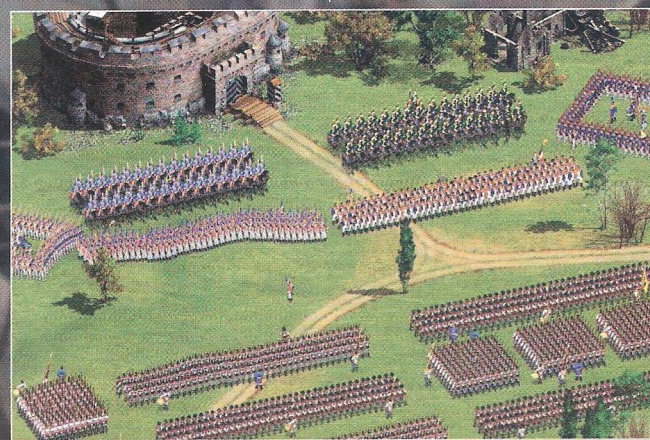
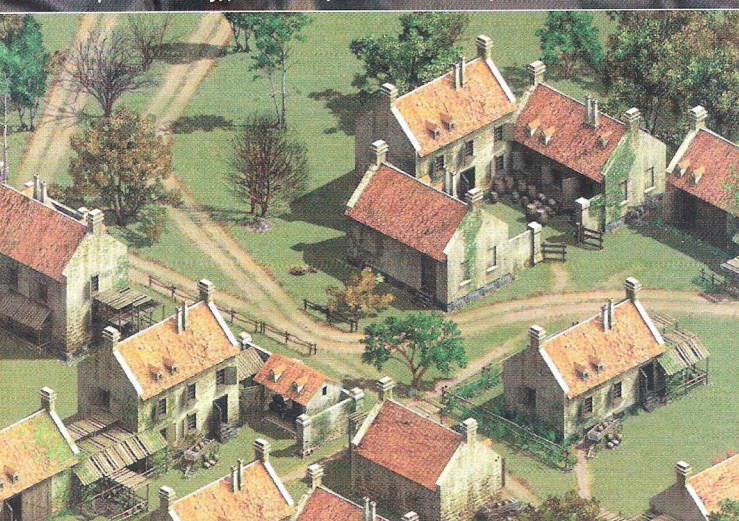
Из всего сказанного выше следует, что в ближайшем будущем перед нами предстанет настоящий УКРАИНСКИЙ ШЕДЕВР!

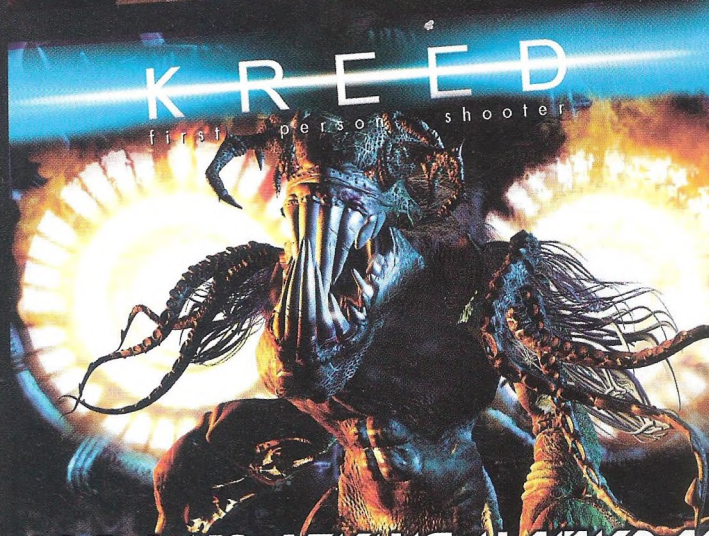
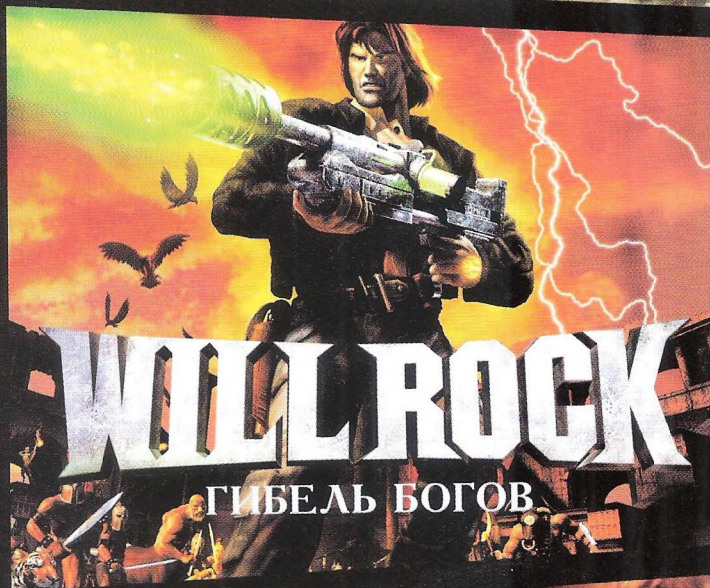
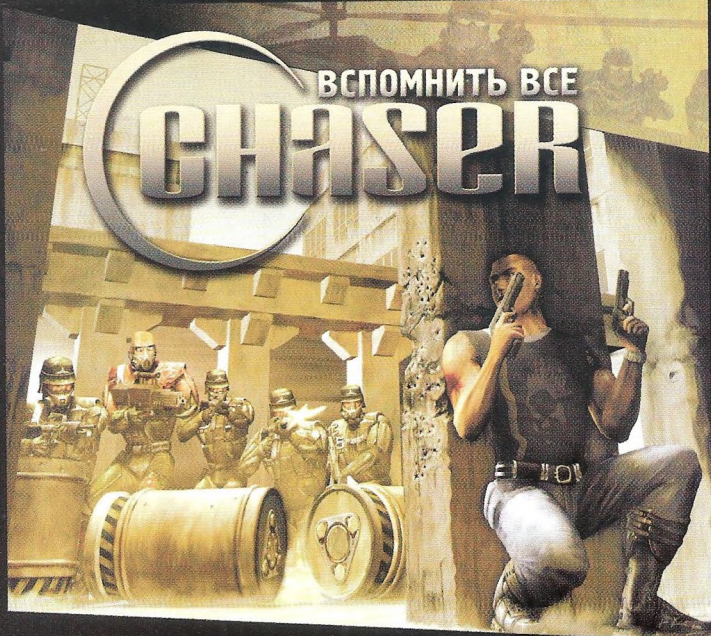
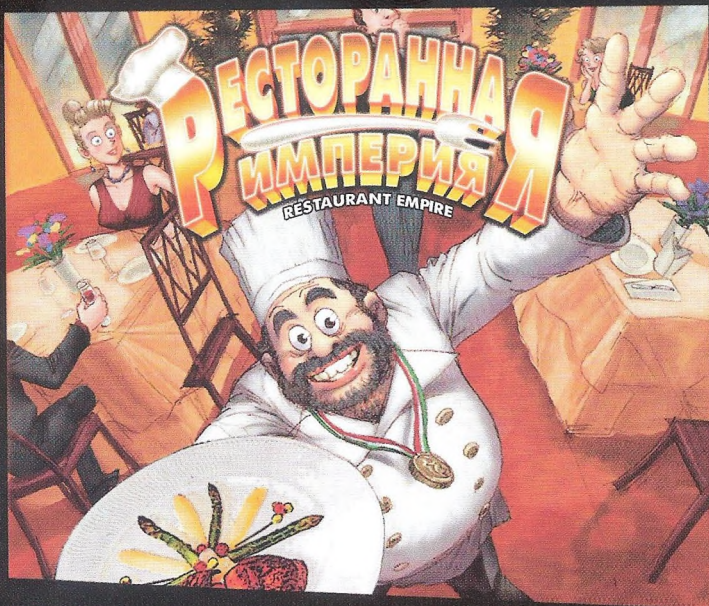
А иначе и быть не могло — ведь создателями игры являются люди, подарившие нам такие хиты как «Venom» («Codename: Outbreak»), «Hover Ace», «S.T.A.L.K.E.R.» (этот, правда, еще не подарили, но уже заворачивают в подарочную упаковку) и «American Conquests».

Я горжусь тем, что в Украине есть ребята, которые могут создавать такие вещи. Игры, которые соответствуют мировым стандартам; игры, в которые будет рубиться вся Европа. И я, как настоящий патриот, надеюсь, что «Казак II: Наполеоновские войны» заменят «Age of Mithology» на WCG. Сбудутся мои надежды или нет — мы сможем судить только после релиза. А пока нам не остается ничего другого, как только подождать вашу маму — тьфу ты, попка приелась! — но вы, наверное, поняли, что я имел в виду.

Итак, братья воеводы, до новых войн! Наполеоновских.

Полищук Виталий
aka Napoleon (fourth)
blind_sniper@mail.ru





НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

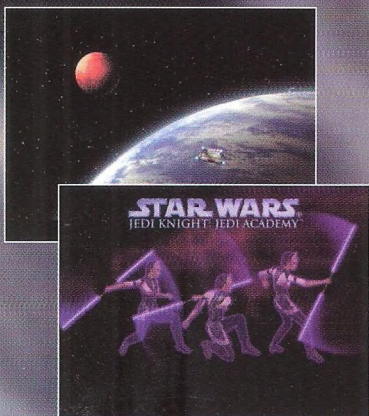
Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

З питань ґрунтових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 495-1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.



Название: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Разработчик: Raven Software
Издатель: LucasArts
Жанр: action
Системные требования: P-III-600, 128 Mb, 32 Video

ОЦЕНКА: 10+
Графика: 10
Геймплей: 11+
Управление: 10
Звук: 10



Учись, студЭнт, джидаЭм будешЪ

Давным-давно, в одной далекой галактике Республика победила Империю — и на бескрайних просторах вселенной вроде бы начали потихоньку наступать мир и благодать...

Все вышеописанные радости произошли при участии Люка Скайуокера, рыцаря джедай, приложившего к этому правому делу немало Силы, а также одну руку и один протез. А как драться стало не с кем, решил этот деятель возродить джедаиство. С этой целью Скайуокер открыл на планете Yavin 4 соответствующую академию, себя назначил ректором, а на место декана определил еще одного рыцаря-джедая — Кайла Катарна, личность тоже весьма известную. А тут и Sith'ы со своими приспешниками нарисовались. Ну и пошло-поехало...

И как раз в это время в академию поступил весьма и весьма способный абитуриент по имени Jaden, которому теперь и придется, пока Скайуокер и Катарн заняты учебно-воспитательной работой, спасать галактику.

Да, Люк как-то уж очень быстро открыл свое учебное заведение. Это значит, что ему хорошо помогли. Кто? Ну уж явно не Хан Соло и Чуи — эти точно «помогут». А потом догнать на Falcon'е и еще раз помогут. Нет, помогли Люку LucasArts и Raven Software. • Строили академию на движке Quake III: Team Arena. Только не надо ля-ля о том, что он, дескать, стар и полностью изжил себя. Если включить antialiasing и врубить разрешение 1280x1024, то почти все претензии по поводу графики перестают быть таковыми. А е-



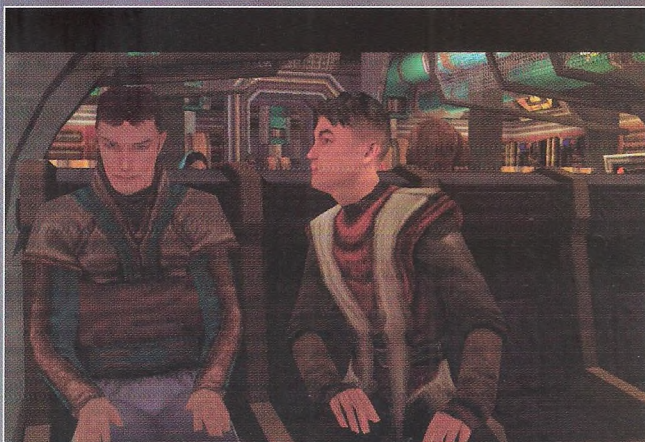
ли и теперь графика еще кому-то не нравится, то смею заметить, что рожи в столь ожидаемом вашем «Half-Life 2» тоже квадратные и нефотогеничные.

Однако в игре есть и мелкие пакости, которые, как ни крути, так мелким пакостями и останутся. Прежде всего — сюжет. Нет-нет, рассказывать интересные и красивые сказочки про добреньких джедаев в LucasArts умеют. Но как отнестись к тому факту, что, стоило только Jaden'у ступить на порог академии, как его тут же посылают в одиночку по-трошить немерянные толпы

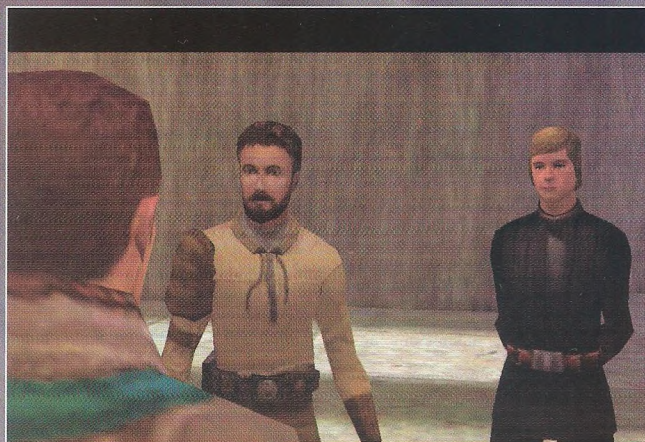
имперцев, которых даже в былые времена так много не было? Хотя ладно — экшен, он и «давным-давно, в одной далекой галактике» экшен, так что к этому можно было и не придирааться©.

Еще не очень понравилось, как поступили со знаменитостями вселенной «Star wars»: Люк подцепил «синдром учителя Йоды» — то есть обленился, речь его стала малопонятной; да и, ко всему же, он заставляет, как правило, других работать вместо себя. Хотя... этого, пожалуй, и следовало ожидать. А вот трижды героя галактики Кайла Катарна превратили в такого себе веселого парня, который, впрочем, тоже ничего толком делать не умеет — только знай себе улыбается да затылок чешет.

Пройдя же больше половины игры, можно смело начинать кидать камни и в город Raven



Неправда ли? Я имею в виду, зачем? У тебя уже есть световой меч, поэтому ты уже намного впереди меня... Я Рош, кстати.



Джаден, я отправляю вас в Хот, там у меня было видение Оби-Ван Кеноби. Я полагаю, что там очень сильная аура.



Software — к этому времени глючки-с нам станут встречаться частенько. Так, например, в миссии, где нужно освободить заложников, очень часто приходится наткнуться на весьма интересный «маленький конфуз девелоперов»: если встать очень близко к еще закрытому экраном окну, то здоровенная тварь, бегающая по уровню, может запросто схватить героя и протащить его через еще наглухо закрытое окно. Деструктивный эффект у этого глюка, правда, нулевой — зато как неожиданно.

И еще откровенно разочаровали гонки на хOVERбайках. Но, видать, движок «Quake III» для такого просто не предназначен. Физика явно хромает: на бешеной скорости врезаюсь в стену, противник то красиво взрывается, а то — просто останавливается. Враги откровенно тупят, пытаются стрелять через стены — и при этом часто-густо попадают друг в друга. Да и сами хOVERы маневренностью не блещут.

По тем же причинам подкачали и тон-тоны (ну, эти бегающие твари, на которых все ездили в начале пятого эпизода). А в остальном — если где-то что-то глюкануло, то, как правило, спасает повторное прохождение уровня.

Так, о чем шла речь? Ах да, об уровнях. Дизайнеры еще раз устроили нам экскурсию по пейзажам из всех эпизодов «Звездных войн». Лично мне больше всего понравился «зимний уровень» на планете Noth.

Уровни в Jedi Academy очень разнообразны — впрочем, как и задания, которые нужно на этих уровнях выполнять. И наконец-то исчезла дурацкая необходимость долго и нудно искать 20 ключей для 15 с половиной дверей и одной кладовки (исчезла, но не совсем — иначе какой бы это был экшен?). Есть стандартные миссии по зачистке территорий с последующим нахождением чего-то важного, но встречаются и очень занятные уровни (к примеру, сбор запчастей для



сломанного корабля в условиях самой настоящей Дюны — песчаный червь не спит и даже не дремлет, и так и норовит позавтракать зазевавшимся Jaden'om). Зато теперь вместо поиска ключей нужно обезвреживать бомбы или расставлять их (или маяки) — но эти хаотические поиски все же не так напрягают, как раньше.

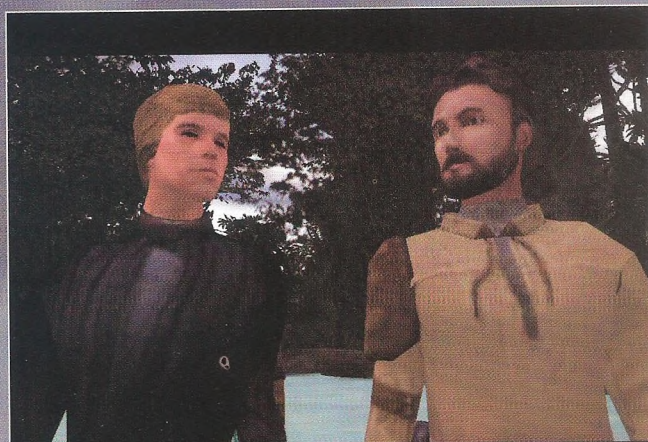
Еще радует то, что световой меч доступен с самого начала. А все остальное оружие так и остается в 99% случаев невозможным. На первых порах еще можно найти применение для снайперской винтовки, пару раз можно стрелнуть по роботам из ЕМП-ружья... Но световой меч рулит. Поэтому в игру заботливо вставлены моменты, когда придется бороться с врагами по старинке — бластерами и шмастерами, а верная джедайская сабля будет недоступна. От гранат тоже, в принципе, толку никакого, разве что бросать их под ноги сторонникам темной стороны Силы. Причем бросать нужно именно под но-

ги противника, а не в него самого, потому что такой подарок он может запросто отбить назад мечом — и тогда уж вам крепко не поздоровится.

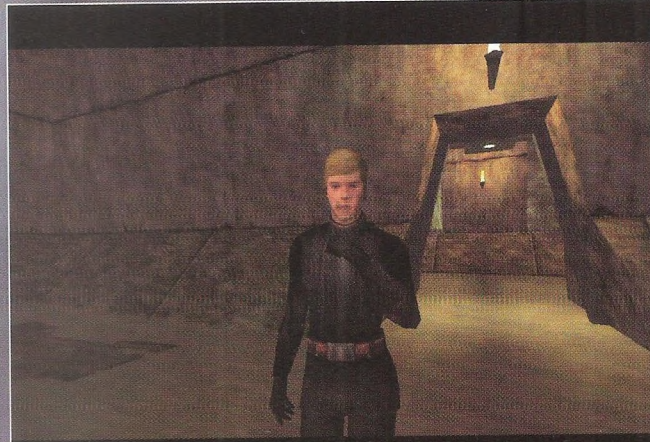
В игру очень удачно вставлены ролевые элементы в виде прокачки умений светлой или темной стороны Силы. Базовые способности в виде прыжков или владения световым мечом повышаются в академии все вместе после успешной сдачи сессии. Способности светлой стороны направлены на игрока, а темной — на противника. Навык лечения на первый взгляд может показаться читерским, но на высоких уровнях сложности он просто незаменим.

Эх, да что там, игра получилась отличная — и говорить о ней можно еще и еще, но отведенное под эти разговоры журнальное пространство имеет неприятное свойство очень быстро заканчиваться. Так что скажу коротко и просто: играйте!

Лешук Алексей



Ты всегда чувствуешь возмущение в Силе. Но да, я тоже его чувствую. Это может быть статическая аура темной стороны от этого храма.



Со всеми все в порядке?

Название: Kreed
Разработчик: Бурт
Издатель: Руссобит/Мультитрейд
Жанр: FPS
Системные требования: P III - 600, 256 Мб ОЗУ, GF2

Все оценки с учетом ожиданий от анонсов

ОЦЕНКА:	сами решайте...
Графика:	6
Геймплей:	0 (зеро)
Управление:	10 (традиционное)
Звук:	7



Kreed — История статьи

Я уже непонятно в какой раз начинаю писать статью о Kreed... Напишу пару-пять абзацев — и все, муза убежала. Трудно передать все, что хочется сказать об этой игре...

И вот один великий чел предложил мне выложить эти самые начала статьи — чтобы вы поняли, как тяжела мука творчества©. Испоняю! Для удобства каждое новое начало выделено и пронумеровано по версиям.

Kreed v.1.0

— Добрый день! Я ваш новый преподаватель по прикладному садизму. Спасибо, спасибо, не надо оваций.

Итак, студенты, сегодня мы будем изучать строение химеры. Химерами, как вы знаете, называют организмы, полученные с помощью скрещивания двух организмов разных видов. Что, студент Sova? Нет, студент Sova, внешне Вы явно не химера. Нет, мужчина и женщина — это не разные виды. Только не надо плакать! Хорошо, Вы химера, студент Sova, Вы — химера. Только успокойтесь.

Продолжим. Сегодня мы рассмотрим строение химеры на примере... Нет, студент

Lich, мы не будем препарировать редактора журнала «Шпиль!». Тем более девушку. Не выталкивайте ее, пожалуйста! Ольга, сядьте. Положите мачете — сегодня оно вам ни к чему. Сегодня мы будем изучать внутреннее строение игры «Kreed».

Эта игра была запланирована как убийца. Убийца другой игры, название которой — «Doom 3». Итак, послушайте историю неудавшегося убийцы...

Kreed v.2.0

...Разваливаясь на тексты, полигоны и отдельные пиксели, Убийца игры «Doom 3» бежал по коридорам. Коридоры разветвлялись, потом ветвились, далее разделялись на отдельные ходы и расходились в разные стороны. Он запутался, а тут еще под ноги бросались какие-то колобки с кровавыми глотками, разевающимися, как клювы нововылупленных птенцов. Окончательно заблудившись, он переключился в режим полета и включил посір — воспарил над всем этим безобразием и просочился сквозь пространство прямо к выходу, где гудели какие-то непонятные машины. Непонятные никому, даже их создателям — здоровенным

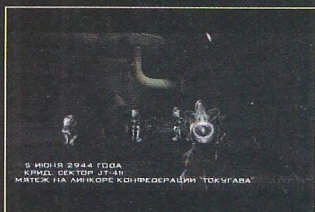
монстрам-инопланетянам с пушками вместо рук, населяющим окрестности сектора космоса под названием Kreed.

Убийца «Doom 3» остановился и помотал головой. Только что ему казалось, что он слышит стереозвучание. Он слегка повернул голову — звук шел только в одно ухо. Он стал медленно поворачиваться. До какого-то момента звук так и оставался в одном ухе, а потом резко включился в двух. «Непонятненько», — подумал Убийца. Он всегда старался думать о себе в общем роде, пытаясь избегать форм типа «я не понял» или «не поняла», потому что по сюжету пол у него/нее был нейтральный. Хотя все почему-то обращались к Убийце как к мужику, да и выглядел он, как мужик... Ну, с натяжкой, конечно, но примерно, как мужик, которому все суставы поменяли на шарниры, мышцы — на какие-то насосы, а кости — на резиновые дубинки. По крайней мере, именно такое впечатление создавалось, когда он шел или бежал.

В далеком 2944 году (как раз тогда, когда, по мнению создателей, и жил Убийца «Doom 3») самым грозным оружием на громадном космолете

оказалась берданка. Убийца подхватил двустволку из слабых рук товарища по оружию, который голосом, каким обычно говорят «два батона и кефир», произнес: «Отсюда никто никогда не спасался. Все будет плохо. Ты умрешь. А я уже умер», — и таки умер... Убийца постоял над трупом, подобрал один из дневников, которые создавали «Kreed» разбросали по всем уровням, пролистал все 563 страницы бессмысленной чуши — и расслабился.

...Внезапный хрюк тупого, но стадного (так утверждал найденный талмуд) монстра, не испугал его — что может тупое животное? Но «тупое животное» свистнуло и из-за угла показалось еще три животины — они достали из карманов станковые пулеметы, рассредоточились и атаковали, после чего спрятались за углом. «Вот те раз!», — подумал Убийца. «Вот тебе два!», — сказал главный тупой, но стадный монстр и бросил ручную разрывную гранату... Убийца одуплился, протер глаза и поскочил в противоположную сторону. Прыжки в этой реальности давали решающий прирост скорости, которая спасала от смерти со скуки.





По инструкции ему нужно было сделать пару кругов вокруг трехуровневого космического корабля. Сначала следовало заглушить реактор, потом сбежать попить водички в туалете в самом дальнем конце корабля, потом включить другой реактор, а потом — сбежать в тот же туалет, потому что попавшая в организм вода имеет свойство требовать выхода из этого самого организма. Добежав до туалета, он снова расслабился. Внезапно его прервали — по сюжету создатели игры показывали ролик. Убийца попытался его остановить — нажал по очереди пробел, <Esc> и даже <Enter>. Безрезультатно. Вдохнув, он всмотрелся в экран. Ролик с бегающими горизонтальными полосами рассказывал, как он спасся с этого корабля. Убийца вздрогнул! Ведь вроде еще и не спасся — а тут оказывается, что он уже на другом корабле, который его подобрал.

Он успокоился. Но кино крутилось дальше — и такой же нудный голос, как и у погибшего приятеля, сказал: «Все умрут. Все заражено. Спасайся сам. Или лучше спасай нас всех. Мы черт знает где». Убийца вздохнул, но принял эту инструкцию к сведению, передернул затвор и привычно запыргал.

Весь следующий час Убийца скакал по коридорам, где отовсюду вылезали мужики с красными рожами и, повторяя четыре фразы, стреляли в него и швырялись гранатами. Скоро ему надоели эти «Теперь ты мой!», «Сдохни!», «Теперь не уйдешь!» и «Умри, падла!» — и он тупо выключил звук. Тем более что везде аптечки валя-



лись, да и тени всех движущихся объектов (кроме его собственной) проходили сквозь любые препятствия. Так что выскочить неожиданно врагам просто не было никакой возможности. Не останавливаясь, он валил одного за другим и проходил сквозь них — после смерти любой монстр или человек словно переставал существовать.

...Застав в очередной текстуре, Убийца задумался: «Что же дальше, вот так и скакать как жаба?» — но его отвлек еще один ролик...

Пропустим версию 3.0, и перейдем прямо к **Kreed v.4.0**.

...Что бывает, когда люди нарушают все законы игры или еще чего-то? Кик-бан, как говорят любители пострелять в Сети. Причем кик-бан как в жизни, так и в игре. Тимкиллеров кикают в игре — да и в реале их тоже кикают, а иногда и банят (запрещают существовать в этом мире путем возведения на искрический табурет). Однако если бы так было всегда, то преступления против человечества уже давно закончились бы. А так ходят по планете нарушители законов и делают что хотят. Вот и еще одно преступление против народа произошло. Злодейская компания «Бурт» не постеснялась выпустить на рынок игру «Kreed»...

Ладно бы они пульнули ее тихонечко на прилавки и сказали бы: «Извините. Мы хотели как лучше, но не вышло. Вот, играйте, но не бейте сильно». Но нет! Они еще за год до совершения преступления стали кричать на всех углах: «Ждите!



Убийца «Doom 3» уже идет!». Это они на «Kreed» намекали. Убийца! Ага. Напугали ежика голым задом...

Kreed v.5.0

...Действие игры происходит в 2944 году, летом. В космосе. В регионе космоса под названием Kreed. Там творятся злодейские дела, причем творятся и творятся. Все, кто туда летал, там и оставался. Это нам вещает безжизненным голосом какой-то тип за кадром, пока на дисплее происходит безобразие — на полосатом экране нам показывают ролики на движке игры. Нет, сначала минут пять там летают имена всех разработчиков. Не постеснялись... А потом вот эту чушь лепят. Ну, ладно. Дальше по сюжету происходит заброс нашего героя в Kreed.

Короче, пошла жара — и наш брат-спецназовец летит на здоровой оловянной бочке, замаскированной под марки-тантскую лодку, прям в пасть злобных неведомых монстров на курорт под названием Kreed. Тут с ним что-то приключилось — типа, может, огурцов несвежих съел или еще чего — но, в общем, оказался он как-то на другом вроде корабле. Ролики невняты и длинны — так что, когда их крутили, я ходил чай пить, поэтому с сюжетом знаком постольку поскольку...

* * *

Дальше были еще версии, и вот: **Kreed v.[одна из предпоследних]**.

...На мои плечи легла тяжелая ноша. Совсем, казалось бы, недавно я обнадежил всех вас — сказал, что грядет игра, которой, может быть, суждено



стать убийцей «Doom 3». Не буду тянуть кота за хвост, а кобылу... кобылу тоже за хвост — в общем, не буду тянуть никого ни за что. И затягивать время — тоже не буду. Просто выложу все как на духу. Вот. Убийца не получился. Об этом читайте в следующем выпуске журнала «Шпиль», а сегодня в программе — статьи про хомяков-шатунов и собак-терминаторов...

Нет, я подумал и понял, что не смогу не сказать все, что я думаю о вышедшем совсем недавно мега-супер-хите под названием «Kreed». Уверен, продавцы будут убеждать вас купить эту игру, и многие не смогут устоять перед напором наших уличных мерчендайзеров и дистрибьюторов. Они будут валить вас фактами: количеством полигонов, тем, что в игре — мегарежим мультиплеера, тем, что игру сделали русские и мы, мол, теперь должны их поддержать. И, в конце концов, что вообще она — игра эта — Убийца «Doom 3»? Нет, как мне сказали, «Kreed» вполне сможет убить «Doom 3», но только в том случае, если «дум» увидит, что его собрался убивать. И он умрет... со смеху.

* * *

Наше мнение об игре читай сверху, в оценках. Комментировать остальное нет сил.

Max Pagan



Название: Lionheart: Legacy of the Crusader
Разработчик: Reflexive Entertainment
Издатель: Black Isle Studios
Жанр: А-Ц-Т-О-Й, даже не hack&slash
Системные требования: P II - 450,
256 Мб RAM, 32 3D video

ОЦЕНКА
(с учетом ожидаемости): 2-
Графика: 2
Локации: 7
НПС: -4
Геймплей: 3
Управление: 2
Звук: 9
Сюжет/концепция: 10+



Разбитые мечты, или АЦТОЙ-2003

Темнело. Землю поливал отвратительный мелкий дождик. На безлюдной улице уныло месила грязь фигура в черном. По нескромным подсчетам злобной Lichины все должны были свалить по домам еще час назад. Оказавшись у дверей редакции, он услышал странное шипение, как будто за стеной работал какой-то девайс. Lich осторожно приоткрыл дверь и понял, что в своих догадках был весьма недалек от истины. То был не девайс, а Davice — а если уж быть совсем точным, то ее дух, прилетевший пообщаться с редакторами и одним любителем аниме. Lich буркнул нечто вроде «Здрасьте!», а про себя подумал: «Только хомяков-шатунов сейчас не хватало... и без того тошно». Из потертого рюкзака появились на свет два диска с

Lionheart (LH) и один — с сохранениями от демо-версии.

Lich прекрасно знал, что от духа быстро и по-хорошему избавиться не удастся, так что пришлось действовать как всегда — очень быстро и плохо. Он полистал spell-book и нашел нужное заклинание. Пара фраз — и призрак, пискнув, будто терли бумагой по стеклу, улетел к своей хозяйке в далекую автономию.

Но злобной Lichине было уже все равно — перед ним раскинулась Барселона, мать всех городов европейских. Играючи подбросил в руке двуручный меч, который, кажется, делали ремесленники каменного века, а вовсе не мастера-оружейники нужной эпохи. Вспомнил интерфейс, занимающий добрую треть экрана, отсутствие поддержки разрешения 1024 × 768 (и это игра

конца 2003 года!). А еще — анимация и графика позавчерашнего дня и система S.P.E.C.I.A.L., рассчитанная на походный режим боя. Ну кому нужен персонаж, который не способен бегать? В принципе, пейзажи нарисованы очень красиво (если воду не считать), хоть и статичны на 99%.

«Да-а, и это пишет человек, всю жизнь твердивший, что графика в играх — отнюдь не главное» — невесело улыбнулся Lich.

...А еще были волки, за секунду прыгающие через полкарты и атакующие боком; были похожие на хомячков-переростков медведи; тайники, обозначенные ядовито-зелеными кругами, и кошмарно сделанные монстры. Последние, кстати, когда собирались в кучи, имели неприятное свойство накладываться друг

на друга, что крайне затрудняло процесс прицеливания (который был еще одной карой небесной, так как курсор имел форму вигвама североамериканских индейцев и, в довершение, был таким большим, что под ним могли укрыться от непогоды почти все монстры, населяющие ту или иную локацию). И чем им простая «стрелочка» не угодила?

Хуже курсора была только пауза... При ТАКОЙ паузе сделать можно было крайне мало чего — но больше всего бесило то, что нельзя было прицеливаться или кастить заклинания. Ввиду еще одной проблемы, полноценная пауза нужна как воздух для дыхания. Дело в том, что все монстры в игре явно были олимпийскими чемпионами по бегу — и в мгновение ока появлялись рядом (хотя только что были почти что



в другом конце локации). В таком случае заклинания, бьющие по площадям (вроде Nova или Immolation из «Diablo»), были бы весьма кстати, но — увы! — не в этой игре.

И вот тут-то к месту будет описать, как неумные и неумелые «дятлы» из «Reflexive» покалечили систему S.P.E.C.I.A.L., которой в «Fallout» все восхищались. Все хорошее срезали на корню: исчезли наука, игра, ремонт, воровство («Diablo», привет!) и многое другое. Баланс в «ЛН» и близко не валялся. Например, восприятие (PE) никак не влияет на радиус обзора, хотя должен бы. Отсюда следует: стрелком играть — только время и нервы (особенно нервы, ввиду отсутствия нормальной паузы) зря тратить. Как заведено в «Дьябле», харизма (CH) никому и нафиг не нужна. Значит, ее можно поставить и единицей. А вот удача (LK) куда полезнее — ведь именно она и отвечает за нахождение крутых шмоток.

Но «крутые шмотки» — это очень громко сказано. Если один меч стоит, к примеру, 5000 золотых, а другой 65000, то это вовсе не означает, что второй лучше. Хорошего снаряжения в игре нет в принципе. И любой игравший в рассматриваемое сейчас убожество может подтвердить, что оружие и доспехи за всю игру менял не больше трех раз. Более или менее приличных щитов в игре — вагон и мелкая тележка, а вот мечей, топоров и доспехов — днем с фонарем не отыщешь. Да и зачем щит, если двуручное оружие гораздо круче, чем одноручное, а все щиты имеют пена́льти к «attack speed»? После убийства монстров шмотки, как и в «Диабле», вылетают — и ма-

ленькой бесформенной кучкой падают рядом. Да еще и наваливаются друг на друга — так что без хирургической точности меч, торчащий из под груды других вещей, не достать. А ведь большинство из нас привыкло к тому, что есть окно передачи — и там можно все взвесить и посмотреть, чтобы брать, уже точно зная, что и зачем!

Каждый уважающий себя фанат РПГ знает: маг в доспехах — что деву... что обезьяна с гранатой, и пенальти больше чем выгод от ношения брони. А вот в «ЛН» — пожалуйста, надевай плату потяжелее и кастуй себе заклинания на здоровье, хотя все равно много поколдовать не получится!

Итак, пару ругательных слов о магии и обо всем, что с нею связано. Все заклинания — пародия на оные в «Diablo», убогий плагиат идей, причем в самом упрощенном и примитивном его виде. Заклинания стоят очень много маны, а ущерб наносят весьма незначительный. И, самое обидное, с прокачкой заклинаний показатели их почти не повышаются. То есть Fire Orb уровня 1 бьет на 2-8+1 (через несколько секунд), а Frost Pike уровня 81 бьет на 8-12 — и по-прежнему требует 10 маны. И так далее и в том же духе. Играть магом было сложно еще и потому, что запас маны относительно невелик и возмозможностей повысить скорость ее регенерации нет никаких.

Неприятно достаю́т даже карты. То есть в пятидесяти шагах на юг находится Непобедимая Армада. Славный город Барселона? Да, вот он — тридцать шагов на запад. А если пройти шагов шестьдесят на восток — запросто можно по-



пасть в соседнюю страну. В семидесяти же шагах на север — полюс. С расстояниями, конечно, чего-то накрутили. К тому же, почти все карты исполнены в стиле «лабиринт». Ну не верится, что главный герой не настолько крут, чтоб не пролезть через жиденькие кусты!

С напарниками дела тоже очень плохо обстоят. Двигаются они, как и монстры, — то есть раза в два быстрее героя, поэтому хождение с ними напоминает полет роя мух вокруг... эх, не будем уточнять. В бой они лезут, опять же, гораздо раньше персонажа игрока — и героически погибают. Их можно лечить. Говорить с ними нельзя — можно только отпустить либо взять. И даже хоть как-то ничтожно появлять на их поведение тоже нельзя.

Квесты, естественно, «убей их всех». Немного заданий на «пойти договориться» и на переноску предметов...

Все это напоминало парад человеческой тупости, а не игру, которую с нетерпением ждали целых четыре года.

...С того самого момента, как увидел демку, Lich мучился единственным вопросом: «Почему? Как могло так получиться?». И ответ нашелся. Долгое время у «Black Isle» были финансовые проблемы — вот и наняли они никому не известную команду ламеров под названием «Reflexive». А эти нехваты, считая, что их наниматели уже «без пяти минут банкроты», решили особо не напрягаться. Вот и перепоганили все, что только смогли. А «Black Isle» занималась исключительно маркетингом — то есть пудрили мозги и геймерам, и инвесторам. Потому что хотела если не прибыль получить, то хотя бы свести убытки к минимуму. Вот и вся «малина»!

А сейчас остается только надеяться, что вся мерзость оказалась записанной в «ЛН» без остатка — и не попала в создаваемый сейчас Black Isle «Fallout 3», который они все еще упорно называют «Van Bauren».

Алексей Лешук
и его злобная Lichina



ARTMASTER

ТОВ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

Сервер середнього рівня "Neo-2002" представляє собою програмний продукт, що дозволяє створювати надійні розподілені "Бізнес-2-Бізнес" та "Бізнес-2-Клієнт" системи. Його основним завданням є посилення міцності та надійності звичайних настільних систем з новими технологічними рішеннями, що дозволяє створювати розподілені інформаційні системи.

Основними можливостями "Neo-2002" є:

- вибір будь-якої мережевої конфігурації;
- робота з лініями з низькою пропускнуною здатністю;
- модульна архітектура;
- шифрування вхідного та вихідного трафіку;
- журналювання роботи;
- підтримка різноманітних клієнтських платформ та ін.

тєл. +380 44 251-46-83

е-mail: post@art-master-soft.com.ua

Название: Атланта
Разработчик: Lesta
Издатель: Мультитрейд
Жанр: RTS
Системные требования: P III - 600,
 256 Мб RAM, 16 3D Video, 600 Мб на диске



ОЦЕНКА: 9+
Графика: 9+
Геймплей: 7-
Управление: 7
Звук: 11

Война, которой не было

Да, модно что-то стало в последнее время делать игры по мотивам всяких там исторических событий. И действительно, чего особо напрягаться: берешь в Руки учебник по истории — бац! и сюжетец для игры взял да и нашелся. Наверное, именно так рассуждали товарищи из компании Lesta, подыскивая идеи для своей тогда еще будущей игрушки в стиле «а-ля клон «Age of Empires»». И в рвении своем дочитали учебник аж до времен начала прошлого века. И решили забабахать игру о первой мировой. Сказано — сделано. А гейму свою, которая якобы является исторической, назвали «Атланта».

На мой взгляд, один из самых существенных недостатков игры заключается в том, что «Атланта» раскинулась, что называется, одной ЖО на два стула — и занимает аж целых два компактa. Фишка в следу-



ющем: сама игра со всеми своими потрохами умещается и на половине CD. Все остальное занимают бонусы. И верь сказкам о бесплатных приколах... Вот вам наглядный пример того, что за все так или иначе приходится платить. И платить сполна. Ну да ладно, пора уже собственно об игре рассказывать.

Хитрецы из Lesta, помимо всего прочего, намешали в «Атланту» изрядно лапши, симпатичными такими гроздьями навешивающейся на уши доверчивых юзеров. Так что опять приходится заниматься утилизацией макаронных изделий ☹.



Исторические факты в игре используются на полную катушку и в пяти местах можно почитать о том, что «...28 июня 1914 года в центре города Сараево Гаврила Принцип убил из пистолета эрцгерцога Франца Фердинанда и его жену. Эти выстрелы положили начало одной из самых кровавых войн в истории человечества — первой мировой войне».

Но история используется в игре только там, где это действительно интересно разработчикам, которые закрыли глаза на один любопытный момент: первая мировая была войной чисто позиционной. То есть войска большую часть време-



ни проводили в окопах и других фортификационных сооружениях, а кое-где боевые действия велись даже с перерывами на завтрак, обед и ужин (кроме шуток!). При таком раскладе линия фронта не изменялась неделями, а то и месяцами. В общем, оценка, как всегда, — плюс с минусом ☹.

«...«Атланта» представляет собой стратегию в реальном времени. Выбрав одну из пяти доступных стран-участниц (Франция, Германия, Россия, Австро-Венгрия, Англия), вы получаете в свое распоряжение войска, укомплектованные самыми разнообразными типами юнитов, начиная от пехоты и конни-





цы и заканчивая линкорами. Все юниты выполнены с исторической достоверностью с использованием архивных документов и фотографий. Каждая нация обладает своими особенностями, что дает вам возможность эффективно использовать сильные и слабые стороны войск разных стран...

Да, звучит красиво и, главное, очень заманчиво, но только тут притаился самый страшный недуг всех клонов всех «Age of Empires» — однообразие. Если присмотреться, окажется, что враждующие стороны различаются очень слабо. Половина построек одинакова для всех враждующих сторон, различия в юнитах и апгрейдах минимальны. Ни дать ни взять — игра эпохи «Warcraft II». Зато есть такие весьма интересные «исторические» бонусы, как «Защитка вшей» или «Вакцинация».

Но, как говорится, нет худа без добра. Еще с тех времен, когда компьютеры были большими, всех любителей стратегии бесил тот факт, что пехотинец с топором минут за 20 в

одиночку сносил крепость, завод и бараки. Так вот, в «Антанте» этот недочет наконец-то исправлен — для подрыва зданий солдаты используют гранаты. К слову, парочка удачно брошенных в ряды неприятеля гранат заменяет целый батальон пехоты, так что гранаты следует использовать при каждом удобном случае.

«...Более 1000 строений на карте, 80000 юнитов, высоко детализированные ландшафты, трехмерный звук и целая энциклопедия вооружений...» — да, есть такое дело. Но, как не трудно догадаться, управление такой массой войск — дело нелегкое. Именно поэтому в игру были введены «...экономический и военный советники, которые помогают в апгрейдах, добыче ресурсов и производстве юнитов...». Фактически получается, что компьютер берет на себя часть обязанностей игрока. И тут начинается полный беспредел — только игрок нашел подходящее местечко для нового аэродрома, на секунду отвернулся... Всё! Кто не ус-



пел, тот опоздал! — на месте будущего аэродрома уже стоит ферма и еще чего-то там.

А! Явно висит «на своей волне» — играет против самого себя и в связи с этим не очень-то напрягается. Правда, для предотвращения хаоса юнитов можно объединять в «пачки» и посылать на врага. Солдаты выстраиваются стройными шеренгами и парадным шагом идут в атаку. Но скорость атаки определяется скоростью самого медленного подразделения в «пачке» — а это означает, что сначала нужно выстроить вокруг базы противника «живой щит» из пехоты (причем постоянно посылая подкрепления), а потом ждать прибытия минометчиков и артиллерии. Нужно также наклепать как можно больше бомбардировщиков, но до поры до времени держать их на базе, не посылая на врага. И только потом, сконцентрировав все силы, нанести решающий удар (желательно по двум стратегическим направлениям). Основная ставка делается на бомбардировку с

воздуха и гаубичные батареи. Главное, чтобы подкрепления подходили непрерывным потоком, пока артиллерия и авиация выносят вражеские здания. Пехота же, как всегда, идет на мясо. Ну, во всяком случае, этот генеральный план наступления — не единственный.

Фишка «Антанты» — морские сражения. Каждый такой бой — если не Цусима, то, как минимум, гибель «Титаника»®. Это надо видеть, и все такое. Только ради этого стоит раскошелиться и купить игру.

И напоследок — о самом хорошем. Движок игры — самый что ни на есть реалистичный и стратегический. Взрывы снарядов выглядят просто великолепно, а взрывная волна не оставляет пехоте противника ни единого шанса. Передвижения и атака войск полностью соответствуют Уставу и учебникам по тактике.

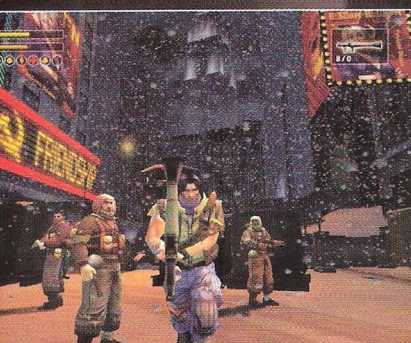
Хотели... а получилось как всегда. Но в общем игра, несмотря на явные недостатки, довольно шпильная.

Лешук Алексей



Название: Freedom Fighters**Разработчик:** IO Interactive**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** тактический action**Системные требования:** P III - 650, 256 Мб RAM, 32 3D video

ОЦЕНКА:	9+
Графика:	9
Геймплей:	11
Управление:	8
Звук:	10
Сюжет/концепция:	9+



Нью-йоркский конфликт

Никогда англоязычному населению нашей планеты не понять ее русскоязычную часть. Ну знают они там, что есть на свете зима, водка, Ванька, мишка, балалайка (правда, щас они уже и других слов повыучивали, но не об этом речь). И везде и всегда на бескрайних просторах бывшего великого и могучего СССР пруща от игр «про русских», которые время от времени делают жадные американские дяди. Автор данной статьи — не исключение, а, напротив, ярчайшее тому подтверждение. И достал он как-то (хотя не «как-то», а совершенно понятно как©) игрушку под названием **Freedom Fighters**, которая поперла всех по полной программе.

Итак, сюжет: жили-были USA и USSR©. Играли они, значит, в игрушки разные — в гоночки вооружений, войнушку холодную, ну и занавеску железную попутно строили. И все было пучком, пока одна из вечных русских проблем — дураки — не объявила, что в СССР секса нет! Ну, нет — так нет! Не очень-то он и нужен. Но вот когда те же дураки закинули лозунг: «Пьянству — бой!» — народ забил тревогу. Какой же русский не любит огурчик под 100 грамм?

Так вот, задумали особо умные «совки» в США ломануться, чтоб острограмиться по случаю прошедшего всенародного праздника, который 23 февраля. Вот и решили прапорщики 2×2=4 краснзнаменного 3×5=15 ордена Ленина,



6×8=48 ордена Красной Звезды рядом с серпом и молотом на красном знамени, гвардейского, комсомольского, ударного Задрыпнянского полка имени И. А. Череззаборного задержат сходить в самоволку на территорию наиболее вероятного противника...

И сходили, а за время самоволки изрядно потрепали америкосские запасы «огненной воды». Не учли только, что местные ковбои и рейнджеры и сами-то «пузыри давить» лю-



бят©. Разумеется, конфликт при таком раскладе был неизбежен. И он таки имел место быть — причем с использованием грубой силы, а также холодного и горячего оружия.

Узнав про такое, всё те же дураки решили, что самое время присоединить к Союзу еще одну республику — АССР (что в переводе с советского означает Американская Советская Социалистическая Республика©). Вот и приперлась вся Красная Армия и другие «упол-





номоченные товарищи» в Штаты, хоть янки этого не хотели. А незваные гости, как известно, — хуже тараканов. И принялись красные зверствовать направо и налево: сначала изъяли все горячительное, а потом давай всех в пионеры записывать. А чуть погода, вообще всякий стыд потеряв, еще и перестройку затеяли.

Ну, местные янки трезвыми быть не привыкли, да и привыкать не желали. И вот, почитав на ясную голову классиков КПСС, они наткнулись на умную фразу о том, что «мы будем бить врага его же оружием». Скоммуниздили американцы вагон АК-47 (а что вы думаете — только наши тянут все, что плохо гвоздями прибито? не будьте такими наивными!) — и объявили второй раунд Войны за независимость (Independence War). И пошло-поехало.

Сказка — фарс, но в ней чуток истин всяких и шуток. Ну а если коротко и ясно — то хорошие русские захватили много чего американского

и в том числе Нью-Йорк (NY). А патристически настроенные янки начали кучковаться и понемножку отбивать у «совков» свою финансовую столицу.

Как раз за одну такую «могучую кучку» борцов против мирового господства диктатуры пролетариата и приходится играть.

«Freedom Fighters» относится к редкому и вымирающему уже виду тактических экшенов. Это потому, что американцы — народ довольно-таки интеллигентный, культурный и, к тому же, не обделенный чувством такта. Вот их борцы за свободу и ведут себя с красными агрессорами очень тактично. К примеру, идет себе по улице группа нью-йоркских партизан — идут, никого не трогают. Видят — впереди русский блокпост. Подходят они и вежливо так: «Hello Russian!» — а в ответ: «Шо? Хреново покрашен?!»... После чего со стороны блокпоста раздается трехэтажный автоМАТ® под аккомпанемент «калшей». Тут главный партизан



(роль которого и отведена геймеру) возьми да и кинь в некультурных русских гранату. А граната — возьми да и взорвись. И тут уж партизаны из своих пушек начали доказывать красным, что так вести себя нельзя. Короче, всех замочили. А Главный по-хозяйски прошелся, собрал патроны, извинился за причиненные неудобства — и пошли, значит, борцы эти за свободу дальше бороться.

Что? Еще не убедил в американской тактичности? Ладно, еще примерчик. Сидит Главный партизан у окошка (никого, разумеется, не трогает — только знай себе в оптический прицел поглядывает). И вдруг видит: двое русских парней забивают косячка прямо возле бочки с бензином. Мало того что «шмаль» курить — здоровью страны вредить, так еще и правила пожарной безопасности игнорировать нехорошо... Да-а, это уж слишком. Нужно накачать виновных — да заодно и всем остальным урок преподать! И партизан, недолго ду-

мая, галантно помогает русским оболтусам «курнуть и улететь» (причем подальше от огнеопасного места) — просто выстрелив в злосчастную бочку. Обдолбанные нарушители дисциплины ловят летальный «приход», попутно радостно взмывая ввысь. Все остальные начинают суетиться и стрелять в стража законности и правопорядка. Ну что за бестактный народ эти русские?

И таких вот «этидов» привести можно немало — ведь именно из них по большей части и состоит игра.

А еще в «Freedom Fighters» есть ни с чем не сравнимая атмосфера. Все эти красные флаги, звезды, надписи и лозунги на ломаном русском, валенки и ушанки солдат Красной Армии, оружие и точно воссозданная военная техника СССР заставляют нашего брата-геймера разве что только пошире улыбнуться. Немаловажную роль в этом играет и звуковое сопровождение игры — гимны, пролетарские марши и прочие музыкальные





приколы в легкой рейвовой обработке ласкают слух не меньше, чем красные флаги — взгляд. Патристическим пафосом тут и не пахнет — все сплошной фарс (во всяком случае — с нашей точки зрения). В общем, дизайнеры поработали на славу.

Следует отметить и тот факт, что наиболее точно в игре передано ведение малочисленным воинским подразделением боевых действий в урбанизированной местности в условиях тотального превосходства сил противника. А выражаясь языком «гражданских»: уличные бои как две капли воды похожи на настоящие.

Физика, механика и химия игры проработана относительно неплохо, хотя местами недоделки дают себя знать. Взрывы сделаны несколько неудачно — во-первых, чутко некрасиво, во-вторых — ударная волна, которая является неотъемлемой частью любого взрыва, какая-то, мягко выражаясь, странная. То при подрыве бочки или гранаты враги разлетаются в разные стороны — причем те, что стояли чуть поодаль, оказываются гораздо дальше от места взрыва, да еще на земле, в положении лежа и в состоянии полного оглушения. А то бывает, что неприятелю, стоящему в полуметре от взорвавшихся



бочек, что взрыв, что ударная волна — все до лампочки!

Текстуры кое-где имеют неприятное свойство подглючивать, в результате чего фасады зданий начинают выглядеть не совсем привлекательно. То же самое случается и с дотами или другими фортификациями — и тогда можно понаблюдать укрывающихся там врагов. Кое-где на местности просвечивают белые «швы» — и это тревожно сигнализирует о том, что игру разработчики «шили белыми нитками». Трупы врагов исчезают спустя достаточно короткое время, а следы от пуль на стенах — и того быстрее. А для ограничения игровых пространств разработчики применили воистину ламерский и прищавочный (хотя это, если разобраться, почти одно и то же) прием «невидимой стены»: улица впереди просматривается еще на два-три квартала — но дойти можно только до определенного места, после чего наш герой упирается лбом в невидимую стену, обозначающую конец уровня. Нехорошо как-то получается.

Хотите верить, хотите нет, но больше всего меня удивил и порадовал AI противников. Компьютер не жульничает: враги не знают точно и наперед местоположение игрока, не «видят» сквозь стены и, уж



тем более, не блещут 100-процентной точностью при стрельбе — нет, они просто ведут себя так, как и полагается настоящему солдату Красной (белой, голубой, оранжевой — нужное подчеркнуть) армии.

Одни, как и положено настоящему «салагам», только-только прошедшим военкомат и курсы молодого бойца, — при звуке выстрелов начинают усиленно метаться из стороны в сторону, паниковать и прятаться в укрытиях, из которых высовываются только для того, чтобы получить пулю в лоб.

Другой тип — это «деды», знающие устав РККА и все такое. Этих завалить уже не так просто, дело свое они знают крепко: умело пользуются укрытиями и деталями местности, активно отстреливаются и вовсю стараются обойти с тыла. Стрельнешь, бывает, из какого-нибудь окна — а враги тут же поднимают кипеш (они отлично вычисляют положение игрока именно по звуку выстрелов). Стоит только отвернуться и — ну прям картина Репина — какой-нибудь русский Вася с АК-47 на изготовку, воровато оглядываясь по сторонам, уже идет по чью-то душу. Короткая очередь в дурную буйную голову — и все: напрасна а-а ста-а-рушка-а-а ждет сынына-а да-а-а-мой...

Ну и наконец, самые грозные противники — это, так сказать, стройбат, «советский спиецназ» и другие звери с оружием в руках. Проблем от них — море, эти не прощают ни малейшей ошибки.

Интеллект напарников тоже на высоте — хоть компью-



терные болваны и любят лезть под пули, но с возложенными на них задачами в основном справляются. Судя по всему, AI не похож на скриптовый, но даже если это и так, все равно низкий поклон разработчикам.

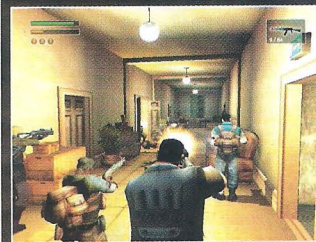
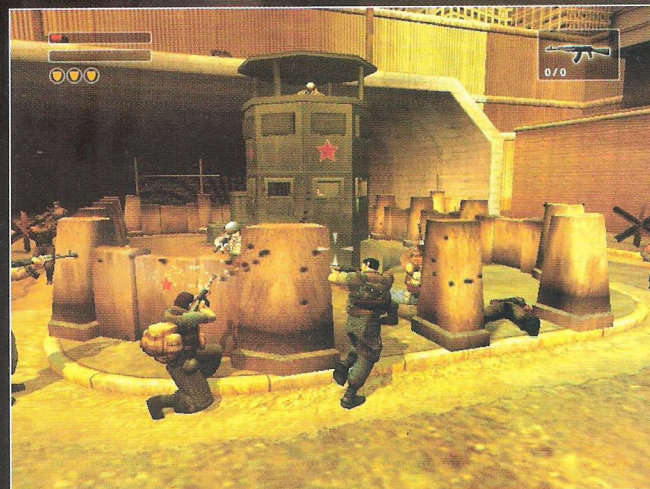
В игре присутствует зональная система повреждений, а это значит, что два выстрела в голову лучше, чем обойма по ногам. Все оружие в «Freedom Fighters» имеет отдачу и разброс пуль при стрельбе, исключение составляют разве что снайперская винтовка и ракет-ланчер. К сожалению, в игре отсутствует перезарядка оружия вручную — как только у героя появляется пара-тройка свободных секунд, он тут же начинает щелкать затвором. И начинается это, как всегда, в самый неподходящий момент.

Увы — игра мультиплатформенная. И кроме счастливых обладателей PC в нее могут поиграть еще и хм-м-м... так сказать, личности, природой ничем, кроме PS2 или X-Box, не одаренные. Из этого и проистекает самый, на мой взгляд, главный недостаток игры (да и у всех остальных тоже оттуда ноги растут) — тотальное ограничение свободы действий. То есть, как правило, пройти уровень можно только единственным (задуманным разработчиками) способом и по строго определенному маршруту. К счастью, action-составляющая игры в некоторой мере исправляет этот недочет.

Если закрыть глаза на все недочеты, то игра получилась очень хорошей. И головной мозг любителей тактики, и не в меру развитой спинной отдел нервной системы фанатов бешеного экшена здесь будут работать на полную катушку.

В общем, бей козлов — спасай США!

Лещук Алексей



Название: Neighbours from Hell (Соседи из Ада)
Разработчик: JoWood Productions
Издатель: JoWood Productions
Жанр: аркада
Системные требования (норм.): P II 300 МГц, 64 (128) Мб, 16 Video
Системные требования (реком.): P II 500 МГц, 128 Мб, 32 Video

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

Еще одна статья,
 присланная на конкурс.
 Оцениваем!

(Кстати, если кто
 не понял, —
 «Blind Sniper» прошел отбор
 и попал в следующий тур!
 Поздравляем!)

МЕСТЬ — ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО!

Интересно, за что мстил соседям Lich, играя (если, конечно, это можно было назвать игрой©) на пианино? Я понимаю, мстить можно тараканам на балконе — за то, что они у меня кабачки, заготовленные на зиму, тырят! Или гадам долгоносикам — за то, что всю краску на двадцать лет вперед пожрали. Или хомьякам-шатунам, заточившим все запасы бересты, на которых должны были печататься дополнительные шестнадцать страниц журнала! В крайних случаях — мне. За то что врубаю музон на полную громкость. Ну и еще соседке сверху, лупившей меня скалкой по балде (все из-за той же музыки).

А вообще я думаю, что месть бывает трех видов: а) добрая-смешная-издевательская (например, бросить на пол банановую кожуру, подложить на кресло специальную пукалку, после контакта с которой жертве приходится бежать за освежителем воздуха, пока не пришла любимая девушка или гости©, ну и т. д.); б) злая, но без летального исхода (налить в бутылочку с водичкой уксуса, в пену для бритья намешать клея и т. д.); в) очень злая (после такой мести на земле обычно становится одним холмиком больше©).

Итак, леди и джентльмены, представляю вам игрушку от JoWood Productions, «в одном лице» которой разработчики ухитрились совместить и доб-

ро, и зло. Это — **Neighbours from Hell**, графически, звучески, управленчески и геймплейчески прекрасно выполненная игра для геймеров от 9-ти до 99-ти лет. Играя в нее, успеешь и посмеяться, и позлиться (если что-то не получается).

Играть приходится за веселого мстящего кому-то и за что-то парня Вуди, чей нос может сравниться только с носом дятла всех времен и народов Вуди Вудпекера. И, значит, энтому-то носатому (в смысле Вуди, в смысле человеку) нефиг делать, кроме как подкалывать своего ненавистного соседа в грязных штанах, майке и с во-о-о-от таким вот пузом! Я не знаю, чем именно Вуди так не понравился его сосед, сюжет нам этого не объясняет. Кстати, имя жертвы издевательств тоже скрывается — не знаю почему.

А вообще, геймплей придуман хорошо — несмотря на геймы, выходявшие, когда спички были по 5 копеек и моя соседка была с зубами и без скалки©. Раньше я такого не видел, потому и сравниваю со старыми игрушками. Например, древняя игра «Носус-Росус», чем-то напоминающая Гарику Поттера. Там тоже какой-то пацан в длинном плаще



(иначе именуемом мантией) бегают и собирают кристаллы — хотя зачем они ему, сюжет умалчивает (прямо как Lich на допросе у главреда).

У проказника Вуди всего 17 миссий (три из них — тренировки), и каждая последующая сложнее предыдущей (например, появляются животные, которые лают и кричат, как только завидят вас). Миссии все — самой различной тематики: у соседа день рождения, у соседа день стирки, сосед занимается спортом, делает шашлыки и т. д. Вся игра мультяшная и проходит у него дома. С каждой последующей миссией открываются новые комнаты: подвал, спальня, балкон, комната со всякими призами, книгами, аквариумом, компом (комната отдыха, короче).

Графика мне очень понравилась, все вещи отлично нарисованы, несмотря на то что это мультяшка. Управление наи-



легчайшее: правая-левая кнопка мыши и стрелочки, чтоб двигать экран (хотя его можно и мышкой ерзать). Звук тоже супер! Двери скрипят, сосед орет — да и много чего еще. А в течении всей игры вас будет сопровождать медленный блюз.

Так что покупаем, устанавливаем... А! Забыл! Эта игра совсем не жрет места на вашем винте. Всего каких-то 130 метров!

Вот теперь покупаем, устанавливаем и... пошла душа гулять!!!

Главный пытатель Всея Руси,
 Стехин Евгений



Название: Гладиаторы
Разработчик: Eugene Systems
Издатель в Украине: Мультитрейд
Жанр: реально-временной стратегический RTS
Системные требования: у вас тоже пойдет ☺,
 P2 - 400 и пр. в том же роде



ОЦЕНКА: 9
Графика: 5
Геймплей: 12
Управление: 12
Звук: 7

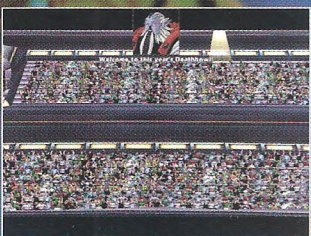
Тараканы против десанта

В этом номере, если никто не против, я собираюсь слогонца погнობить игру под названием «Kreed», в которую играл и прилично разочаровался. (Это я делаю для спуска пара — чтоб уже в самом обзоре этого игрища не отвлекаться на ругань, а писать по делу.) Вот и здесь я скажу: зачем фирма «Бурт» занималась всякой чушью и пыталась сделать мега-хит на уровне игр от тех компаний, которые только на кофе для сотрудников трахают столько же, сколько стоит тактический боезапас средней страны, не входящей в НАТО? Сделала бы себе графически простую игрулю с суперпростой задумкой и управлением, но с отличным геймплеем. Такую как «Гладиаторы».

Есть такой писатель по имени Кейт (или Кит) и по фамилии Лаумер (или Лоумер). Ну, в переводе имени переводчики явно сомневались, и поэтому на рынке можно насчитать пятюк различных прочтений имени этого америкосского автора. Но и у Кита Лаумера, и у Кейта Лоумера, и даже, наверное, у Кэйти Ламера — у них у всех была книжка про Ретифа. Это такой межпланетный дипломат, который решал всякие вопросы с представителями разных галактик.



И как-то раз отправился Ретиф на планету, в названии которой переводчики еще раз разошлись. Там, на планете со сложным названием, земные поселенцы в стычках с другими инопланетянами, по виду напоминавшими грязные ватные одеяла, забыли о сельском хозяйстве. Колхозы и приусадебные участки стали прозябать — и колонисты вызвали Ретифа, чтоб тот решил вопрос. По ходу оказалось, что инопланетяне уверены были, что занимаются спортом, — и мочили наших пиплов, как настоящие спортсмены — любители боевых действий. Ну и Ретиф, недолго думая, предложил сразиться представителям двух рас (ему самому и главе инопланетных элиенов) — чтоб решить все вопросы сразу. После того как соперник был придушен, Ретиф выяснил, что инопланетяне, вообще-то, претендуют не на плодородные земли и даже не на джунгли — им, как последним грязным ватым одеялам,



нужны только пустыни. В общем, вопрос был решен в пользу ДКЗ — дипломатического корпуса Земли.

...Боевого майора Григория Каллахана пульнули вместе с его отрядом в черную дыру на исследование внутренностей последней. Нет, черная дыра была не последней, просто это оборот такой: «внутренности последней» — это значит «внутренности» этой самой «черной дыры». Хотя какие, нафик, у черной дыры внутренности? Дыра — она и есть дыра! Внутренностей у дыры просто нет, у нее только обратная сторона есть. Так вот, с обратной стороны был другой мир, где все по-другому.

Логика железная. Если мир далеко, то всё там далеко не так, как у нас. Но, оказывается, хоть и «не так», однако не настолько. В общем и целом, всё там довольно похоже: жители, как и у нас, жаждут хлеба и зрелищ, а правителей пытаются потеснить те, кто пока еще не правит, но очень хочет.



Другое дело, что на далекой планете выборы проходят вовсе не так, как у нас. На планете Земля выборы чаще всего происходят по доброй воле самого правителя, который разрешает переизбрать себя на очередной срок. Более того, большая часть стран нашего мира — это монархии, где король, царь, генеральный шейх сейма, главнокомандующий кнессета великих моголов и прочие начальники правят до самой смерти. Тут же (точнее, там же) все не так. На этой все еще далекой планете, правителя могли стеснить (в смысле не засмущать, а сдвинуть) с трона только те, у кого за спиной имеется... нет, не ангельское крыло и не рюкзак с пресловутой ядерной бонбой, а боец. Его можно выставить против бойца текущего правителя — и если новый боец сможет испортить прическу бойцу главы хурала, то его хозяин становится главным начальником всех начальников.

Как можно догадаться, Григорий пришелся по вкусу не-





кой принцессе Лидии — и та предложила стать ее бойцом. «Будьте моим бойцом!» — предложила дама, и Каллахан, как настоящий мужчина, не смог устоять. Тем более что в противном случае ему предлагали отделить голову от тела — а ведь голова была ему дорога. Хотя бы как память. Тем более что голову эту украшал красивый седой чубчик, который Каллахан каждое утро бриолинил.

Самое главное, что все бои на, как ни странно, но все еще далекой планете происходили под присмотром самого взыскательного жюри — толпы пролетариев. Таким образом правители получали сразу несколько плюшек с маком: во-первых, престол брали (или отстаивали), во-вторых, валили тут же лучшего бойца своего противника, да и народу, в-третьих, приятно! Зрелище, как-никак!

...И вот уже назначенный боец выпущен на поле боя. Все, что ему нужно, это пройти карту от начала до конца, захватив по дороге контрольные точки.

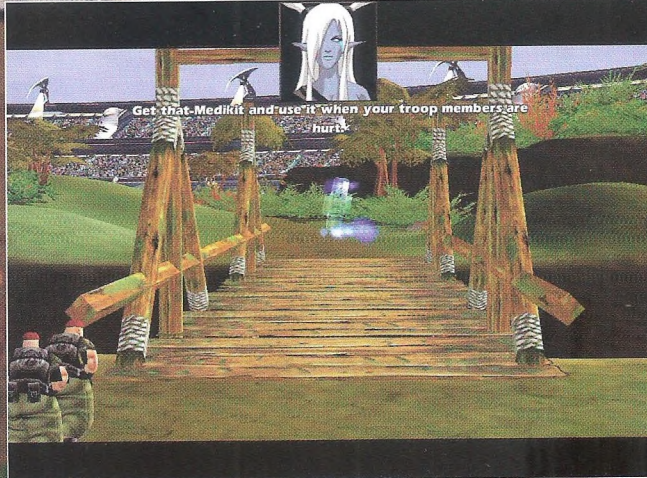
Незатейливый сюжет этой игрушки, совсем недавно появившейся в отлично русифицированной версии, а на английском языке вышедшей в конце прошлого года, стал

предметом жестокой зависти конкурентов. Казалось бы — простейшая RTS, где Каллахан вместе с отреспауенными солдатами нашей планеты будет противостоять в боях противнику. А сколько шума наделала в народе!

Чтобы просто описательно описать внешний вид игры, я придумал такое описательное описание: солдаты из «Red Alert 2» против зергов на территориях «Коммандосов» с видом карты из «BF 1942»... Типа такого. И сразу все всем понятно!

Вот только описание это верно для первого уровня и при игре за людей. Ведь дальше можно сыграть и за бывших противников: Максимику и Фаргасса — повелителей разного рода механических и мутировавших уродов и волшебных тварей, в свою очередь, тоже мутировавших и химеризированных из комаров, редиски и ящериц по самое немогу.

Графика, конечно, на «WarCraft» не тянет. Она сравнима, скорее, с «StarCraft» — только при этом яркая, как мультики Диснея. То есть, по сути, день позавчерашний. И не будь за этой графикой сюжета (потому что звук — тоже потовый), быть бы игре забытой во веки веков. То есть на веки вечные и испокон ве-



ков тоже. Испокон. Испукан. Испуган испукан — у врага «папаган». Это уже игра слов перегруженного интеллекта. Забыли.

А геймплей — просто ураганный. Как говорил ЛокДог: «Не успеешь опомниться, как чей-то поршень уже у тебя в...». Да, бывают забавные фильмы... И бывают забавные игры! Вот и тут так — отвернулся, почесался, в носу поковырялся (15-я, 34-я и 72-я отмазки игрока в «Counter-Strike») — и всё... Ты уже присутствуешь на собственных похоронах. Причем гроб — закрытый, потому что гигантские насекомые, слонopodobные роботы с двух пушек и другие крокодилы-переростки не балуются...

Для пущего динамизма в игре — прям посреди процесса — можно еще наплотить солдат. Нужно только захватить шаманский круг. Кроме круга, на карте валяется куча других рулезов, которые тоже стоит захватить. Во-первых, это «лечилка», которой можно воспользоваться в любой момент, чтобы исцелить всю свою команду. Во-вторых, «неуязвимка» (раз уж «лечилка», то и «неуязвимка»). В-третьих, «крутобобометалка». Харош, подвизал я с этим стилем. В общем, много всего полезного — и очередной квад демедж с ним.

Вот так бегаешь по разным картам, прислушиваясь к советам подсказчиков (очень рекомендую!), сохраняешься без меры (причем не quick-save'ом, а нормально) — и летишь вперед на крыльях победы. Если только никто не подрежет. А по поводу многократных и разнообразных сохранений — это я без приколов. Потому что иногда кажется, что партия выигрышная, и сохраняешься «квиксейвом» просто по привычке — но тут оказывается, что пять секунд назад к тебе выступила большая группа алчущих твоей крови товарищей, которых ты случайно спугнул, пустив одним неверным кликом группу солдат в кусты. И тут ты нажимаешь Load QuickSave. И видишь, что ты — лось сохатый, и что руки пора привязывать к стулу, чтоб не жали разных кнопочек слишком часто, когда надо и когда не надо.

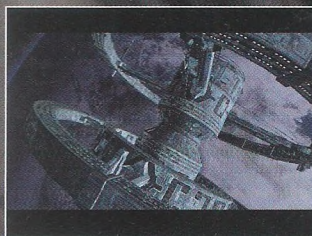
Солдаты строятся одним кликом, занимают оборонительные позиции, атакуют — только укажи мышкой, куда идти! Особенно ловко и быстро это получается с горячими клавишами. Причем клавишу греть вовсе не обязательно — нужно просто мануал прочитать...

Короче — хит подано! Прощу любить и жаловать(ся)!

Maximix Pagan



Название игры: Chaser. Вспомнить все
Жанр: FPS
Издатель в Украине: «Мультитрейд»
Разработчик: Cauldron
Мультиплеер: 63 человека, LAN и интернет
Требования: низкие ☺



ОЦЕНКА: 11
Графика: 9
Геймплей: 9
Управление: 12
Звук: 12

Амнезия и другие страшные слова

В далеком 2044 году на орбите Земли появится здоровенная кобыла под названием «орбитальная станция Majestic». Точнее, не появится, а свалится оттуда прямо на нашу брешную (в смысле брешную — и при этом обязательно грешную) Землю. Вместе с ней свалится склеротик по фамилии Чейзер...

«Чешками» в киберспорте называют аленей и прочих ламеров. Это от названия тапочек таких, в которых дети делают физкультуру, а танцоры — тренируются танцы танцевать. Но почему это тапочки стали называть так же, как именуют жительниц Чехии, история умалчивает. Может, когда-то, на заре веков (а точнее, в прошлом столетии), эти тапки впервые стали завозить в страну имени Совковой Лопаты именно оттуда, из Чехии?

Если так, то у игры Chaser, которая начинается с катапультирования Джона Чейзера на брешную планету, есть все шансы получить то же самое название, ибо родом она тоже из Чехии.

...Чейзер очнулся на орбите, почесал репу — и тут со всех сторон в него начали стрелять всякие странные мужики, которые (несмотря на то что им было известно, где именно находится Чейзер) разбрелись по Majestic, вместо того чтобы броситься прямо к нему всем скопом в размере человек пятидесяти. Ну, Чейзер тут — прям как был, в пижаме и тапочках, — вылетел в коридор и побежал. По ходу подобрал винтарь с зумом и бодро начал охотиться за теми, кто только что вел охоту за ним. (И тут, кстати, выяснилось, что станции скоро наступит каюк, о чем она честно предупреди-

ла персонал, пожелав ему спокойной ночи на дне Атлантического океана).

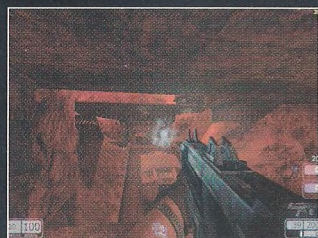
Чейзер прорвался на спасательную шлюпку и катапультировался. «А у нас другая катапульта есть, новая» — подумали его преследователи, да и остались умирать на здоровенной кобыле под названием Majestic...

Приземлился Чейзер прямо там, где его и ждали, — в Монтексити, возле казино, в котором все хорошо знали нашего героя. Вот так — бах! — с орбиты и прям в дом родной! Совпадение. Причем, если по станции Чейзер гонял в тапочках, то в катапульту забрался уже в кожаной куртке, джинсах и армейских ботинках, в которых и отбегал потом практически всю игру, периодически переодеваясь то в ниндзю, то еще в кого. С этого-то и начинается дырявчатый сюжет.

Дырявчатый — потому что вроде как чуток логичный и прикольный, но, с другой стороны, слегка недоработанный. Что-то типа носков с дырочкой на пятке: когда ботинок обут — ничего, а снимешь буцки, оденешь тапочки — сразу видно. Такая фигня.



Чтоб никто не подумал, что игра не хитовая, сразу же скажу: что бы я тут ни говорил — это все так, чтоб прояснить, о чем речь. А игра мне жутко понравилась! Во-первых, у нее очень приятная графика. Не то чтобы очень уж реалистичная — но вполне на уровне. И еще раз сразу предупрежу: разрешение, качество текстур — эти показатели можно установить ниже, чем обычно, если так уж придется (хотя игра вроде не особо требовательная), но вот битность поставьте все же в 32. Я не фанат красоты в играх, мне бы геймплей был, а остальное — пыль. По привычке я играю в 640 × 480 или 800 × 600 со средней детализацией и 16-битным цветом (если только не обзор пишу, и мне не нужно смотреть графические навороты). Но тут в некоторых местах — под водой особенно — просто непонятно, куда бежать (или плыть)! А включаешь 32 бита — все





видно: и черных ниндзей в кустах, и дорогу под водой.

Но вернемся к сюжету. Мы играем за как бы супербойца Джона Чейзера, который не скажу, кто такой (чтоб вам интересно было играть), и не скажу, что ищет (по той же причине). Но хочет парень попасть на Марс, потому как всё забыл и только там может «вспомнить всё». Знакомая картина? Ну-ну! Только Шварца тут не будет, а в общем — что-то в этом роде. По пути Чейзеру будут встречаться плохие и хорошие. Плохие будут мешать ему отправиться на Марс, а хорошие — помогать.

В Монте-сити, на входе в Казино-Бар (русификация, кстати, отличная — иногда только интонации перевирают, или говорят тускленько, или в артикуляцию не попадают), после бурной перестрелки с местными отщепенцами (не то рейдерами, не то рейнджерами) Джон вдруг потерял все оружие и остался беззащитным перед лицом своих поработителей. Те же оказались членами Семьи, заправляющей этим городом, который хоть и не известен нам сегодня, в будущем явно будет играть ведущую роль на планете. Поработители впарили ему в шею «паучка», который при попытке Чейзера к бегству вполне мог взорваться.

В общем, эти люди вроде как мешают улететь ему на Марс. Но потом появилась японка по имени Каки Макаки — и вытащила паучка! (По традиции столь прекрасную Каку Макаку охраняло муьлон ниндзей из якудза, сидящих в подвалах Маленького Токио.) То есть она, типа, хочет помочь.



Дальше действие проходит в тех же пропорциях: на одного помощника — сотня мешателей.

В игре потрясающее разнообразие миссий. Например, спасти ту самую Каки Макаки — один прикол. Тут миссия похожа на уровень в МОНАА, где нужно пройти через городские развалины, кишасшие снайперами. Миссия под водой — сплошной напруг с вестибулярным аппаратом. Укачивает — не дай боже! Я, ясен пень, не акробат, а тут плаваешь внутри кораблей, пол и потолок вроде легко узнаваемы — но плывешь при этом то вверх ногами, то вниз, то вообще вбок. Ухайдокивает в момент. Тут, к слову, стоит сказать, что по игре обязательно нужно читать инструкции. Я не дочитал до фразы: «Касанием одного маячка вы активизируете следующий» — и плавал по морю минут сорок. Только любовь к делу подвигла меня на это. Сожрал при этом пакован мятных леденцов, чтоб не стошнило, но уровень прошел.

Есть в игре даже стелс-миссия, где нужно проникнуть в здание, набитое заскриптованными NPC и противниками, и подслушать разговор якудзы с каким-то терминатором (я ролик не прослушал, так что не в курсе, что это за тип!).

Кстати, насчет скриптов. NPC, которые маляры, сказали: «нужно пойти на первый этаж» — и вышли в дверь. А я проходил этот уровень по пятому разу (не совсем проникался инструкциями помощника — не в том углу присел ☺) и знал, что меня они полюбому не увидят. И узрел я диво



дивное: маляры растворились в воздухе сразу же за дверью. Скрипты — рулез форева...

Есть в игре даже и русские, и разного типа спецназ, и моряки, и военные, и бандиты — врагов хватает. Вот только мозг у них один и тот же — и стратегия боя просекается в момент. Но это нисколько не портит очень хорошо сделанных пейзажей. А звук — тот вообще выше всяких похвал! При озвучке, к сожалению, всем персонажам мужского пола присандалили один и тот же предсмертный крик, но это мелочи. Музыка зато — супер! Можно слушать часами...

Немного гигантомании и некоторая скудость набора объектов слегка портят игру — надоедает по полчаса пробежать одну за другой большие комнаты и залы, напичканные одинаковыми приборами, ящиками, окнами, трубами и прочими делами. Конечно, понятно, что бегать приходится по заводам и станциям, которые и в реальности должны быть огромными, — но в сингле это напрягает.

О многом еще хочется сказать. Например, о разнообразии оружия — от контеровских кольта M4a1 и ножа до снайперских винтовок почти без отдачи, лупящих на расстояние до километра-двух без промаха и осечек. Хочется



сказать и о мультиплеере, который завоевал популярность в Сети еще в период появления Multiplayer Test Demo и который еще покажет себя. Потому что четыре режима игры и уровни от небольшой строительной площадки и развалин центра города до огромной марсианской станции, где, всем законам физики вопреки, огнестрельное оружие рулит во всю мощь, еще приобретут, я надеюсь, гораздо большую популярность. И это несмотря на несимметричность карт CTF, что сильно отклоняется от канонов «Quake» и «Unreal».

Еще, конечно же, хотелось сказать пару слов о повадках хомяков-шатунов... Но это в другой раз.

В общем, время подбивать счета, подводить итоги, считать по осени цыплят и заливать воду под лежащий камень. Если кто-то меня спросит, может ли «Kreed» убить «Doom 3», я плюну этому чело-веку в спину (я бы и в лицо плюнул — но он же и ответить может!). А вот если меня спросят, что лучше: «Devastation» или «МОНАА» с «RTCW», я отвечу, что «Chaser» лучше всех этих игр вместе взятых.

Моя оценка — 5 баллов. Из пяти, в плане. А так — 11.

Unchased Pagan



Название: Fire Chief**Разработчики:** Monte Cristo**Жанр:** симулятор пожарного**Требования:** P3-500, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Card

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

8
9
9
8
8

C'mon, baby, light my fire

(из жизни пожарного отделения № 615)

Всем геймерам давно уже пора продавать свои ракетницы и снайперки и идти исправлять результаты зажигательных погромов.

Пора! Теперь многие из них будут служить отечеству (правда, не своему, а чужому). Что, тоже хочешь записаться в ряды этих умалишенных? Тогда вот — бери этот топор и огнетушитель... Что?! Кого рубить? Где людишки, которые сыграют роль мяса?..

Вижу, ты меня не совсем понял. Рубить теперь нужно только двери, людей же следует спасать — ведь отныне ты будешь стоять ступенью выше своих сограждан (отморозки и соседи вообще не в счет), ты станешь пожарником! Ой-ой, не надо сбрасывать с себя каску — это ж казенное имущество и портить его не стоит! А если честно, то хотя бы посмотри сначала в зеркало, ведь тебе так идет...

Об этой игре говорить довольно сложно — аналогов, насколько я знаю, не существует, и сравнивать, в целом, не с чем. А придется. И еще, прежде чем серьезно взяться за обзор, я хотел бы очень поблагодарить этих [детей и пенсионеров просим пропустить страницу, так как далее следует нецензурная лексика]... редисок. Не буду называть их имен и показывать пальцем — я даже намекаю не буду на то, что это был «Русский Проект». Оказывается, эти умельцы решили сэкономить мои деньги — и в результате я должен был вместо двух или трех дисков купить всего один, зато какой! Просто для экономии места все файлы заархивировали и запихнули в сетоповский дистрибутив. В результате, пока игра инсталлялась, я успел еще раз съездить к метро за дисками. К несчастью (а кому и наоборот), до офиса «Проекта» я доехать не успел бы, а то ко-

личество населения нашей страны обязательно бы сократилось, хоть и незначительно. Ладно, ругать их не буду, а покачу дальше.

Считается, что игра является смесью стратегии и РПГ, но лично я так не думаю. До стратегий игра не дотянула по причине малого количества юнитов; в отличие же от нормальной РПГ тут нельзя прокачивать своих персов и делать прочие гадости, которые в РПГ встречаются очень часто. Так что жить игре с гордой кличкой «сим пожарника»! Вот!

К сожалению, играть можно только в одиночные миссии (типа кампания), коих наблюдается аж 10 штук (одна из них — тренировочная). Этим и обусловлен тот факт, что самый хилый ламак может пройти игру за 5-6 часов. Добавили бы еще пару миссий — и все стало бы ОК! Хотя, с другой стороны, уже на третьей из них мне надоело играть, ведь все миссии практически однотипны. По этой игре можно составить себе ошибочное представление о пожарных, ловящих бандюков, постоянно выносящих из домов добро (к сожалению, не к себе в хату) и прихватывающих с собой людей, которые, вместо того



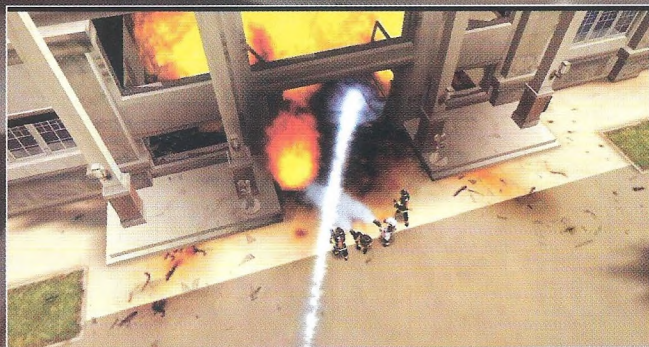
чтобы бежать от пожара, сидят и рыдают.

То есть игра получается не о пожарных, а о персонажах отечественной кампании «Герой года» (см. рекламу в метрополитене). Конечно, присутствуют и довольно прикольные и оригинальные миссии, которые даже хочется пройти несколько раз. Например, интересно было бороться с огнем на атомной электростанции или ловить злодеев во время ограбления банка. А чего только спасение рок-звезды стоит! Но таких миссий имеет место быть не больше трех-четырех. А жаль.

Я уже упоминал, что юнитов тут маловато (12 штук) — и как раз это немного портит игру. Будь их чуть больше, все было бы по-другому.

Теперь — поподробнее о наших подопытных. Первый перс из пожарных это...гы-гы... пожарник! Смешно, правда? Оказывается, среди пожарников, кроме самих пожарников, существуют и другие типы пожар-





ников. Так накрутил, что и сам смысла не пойму (типичный пример того, что может написать ламер, взявший в свои лапы клавишу). Эти типы отличаются от остальных двуногих пожарников тем, что быстрее тушат пожары, шибче бегают и носят на плечах жертв пиротехников. Еще они умеют лазить по лестницам, нажимать на разные кнопки и крутить краны с холодной и горячей водичкой. Изредка еще компьютерную систему безопасности взламывают или вскрывают сейф — одним словом, есть в игре *взломщик-профессионал*.

Далее следует док (или медик, по-нашенски). Быстро лечит, зато медленно передвигается. Пользовался я им не очень много, но сам по себе он бывает достаточно полезен. (Самый прикольный глюк связан именно с медиком, но глюки отложу «на сладкое».)

Следующим в нашу веселую компанию попадет техник — тут он играет роль угонщика, поскольку может сесть в любую тачку и укатить в более безопасное для этой тачки место, где она не сможет взорваться от огня. Кстати, оказывается, асфальт очень даже хорошо горит — во всяком случае, в игре. Некоторые миссии без техника пройти невозможно. Вывод: его нужно беречь. К примеру, в одной из миссий нужно было... (вы уже наверняка догадаетесь) потушить огонь, но сделать это без насоса никак невозможно. А тот, как назло, сломан. Приходилось тащить

технаря на починку. Одним словом — обидно!

Самым прикольным был пожарник-скалолаз. Он, аки заморский нинзя, пользуясь кошкой, может забираться на верхние этажи. Бегает довольно быстро, да и пожары тушит вполне нормально.

Вспоминаются также пожарники в супер-пупер-бронированной хрящей красных драконов, способные достаточно долго находиться в духовке и при этом не подгорать. Вот этих-то пожарных мне очень не хватало в начальных миссиях, и когда они появились, я даже плакать начал, что их у меня не было раньше.

Есть еще одна категория юнитов — транспорт. Сюда мы относим, во-первых, «Скорую». В нее можно и нужно грузить жертвы (куда их отвозят — не известно до сих пор), в ней же лечатся пожарники.

Вторая по важности тачка таскает на себе всю воду, которая только есть в нашем распоряжении. И как только у какого-то насоса или пожарника заканчивается вода, тут же их подгоняем к нашей таратайке и... спокойно смотрим, как горит здание. Потому что до наших водных запасов добираться обычно приходится достаточно долго, и эта отлучка вам дорого обходится.

Полезны тачки с установленными на них насосами и брандспойтами, таких бывает аж два типа. Первая машина может поливать только первый-второй этажи, вторая же



имеет лестницу и потому достаёт повыше.

Есть еще тачка с лестницей, по которой можно забираться на верхние этажи.

А еще нам купят вертолет, превращающийся в вагон-ресторан или лазарет для умалишенных.

Миссии неплохо продуманы (что, впрочем, не мешает им к концу игры становиться однотипными) — если бы не это, игра засохла бы, несмотря на жажду, побеждающую имидж. К примеру, во время прохождения можно узнать довольно много всяких пожарных штук типа вспышек, обратных тяг и ограблений банков.

Ну а теперь — о плохом.

Мне и моему желудку не понравилась камера, которая уж очень быстро вращалась. Содержимое моего желудка так и рвалось выйти на свет и высказать разработчикам свое недовольство. Одним словом, от камеры тошнит.

Глюков в игре не очень много, но они все же попадаются. Не нравится мне глюкман с медиком: даже после того как я действовал этим юнитом на жертве без сознания (в смысле лечил ее, понятное дело), она оставалась лежать — и ни-

кто не мог ее поднять. Будучи одной ногой на том свете, жертва вопила, что ей и тут хорошо и что подниматься она не собирается, потому что тут у нее есть чудная возможность погреться у костра из горящей мебели, а на улице холодно...

А как прикольно было, когда мои пожарные отказывались заносить людей в «Скорую». Те, кто мог, заползали, а остальных пожарники складывали вокруг машины. Очевидно, они хотели, чтоб жертвы немного позагорали и обзавелись характерной для куриц-гриль хрустящей корочкой. В одном из брифингов колеса машин вообще ехали отдельно... гм... от корпуса. Ну, может, еще где глюк пролез, но я его не запомнил. Вот и вывод делать пора.

Я считаю, что игра хороша, но недостаточно. Можно было добавить экономическую составляющую, придумать новые миссии, дорисовать персонажей. Одним словом — поленились разработчики и получилась у нас средняя игра — и не хит и не провал.

Вот и все — аста ла виста, юзер!

Legion





...И наполняются уши звуком

Компьютер без звуковой подсистемы не достоин называться компьютером, и уж тем более — геймерским рабочим местом. Можно, конечно, съехать: мол, «наушники рулят» — однако позвольте спросить, какие наушники позволяют ощутить полной грудью мощь басов? Какие наушники, я вас спрашиваю, могут помочь в правом деле окультуривания соседей и ближайших родственников? А кроме того, человек в наушниках — с бешеными глазами, трясущий жиденьким хаером и еле пробившейся бородкой — производит достаточно комичное впечатление, что, сами понимаете, не лучшим образом отражается на крутизне этого же человека.

Итак, ответим качественным колоночным звуком на засилье китайских «берушей» по 20 гривен за килограмм!

А на поприще колонкостроения кто один из признанных

лидеров? Конечно же, Creative Labs, всегда оказывающаяся впереди планеты всей. Мы не станем сейчас рассматривать громоздкие системы 6.1, 7.1 и тому подобные «сколько-то-там-один». Ни к чему это. Граждане! Не поддавайтесь соблазну захламления жилых помещений сателлитами в числе более пяти! Неразумно это... 5.1 — наш выбор! Так как дешево, сердито — и даже Surround Sound...

В «Креатив Лабс» всегда умели дергать нужные душевные струны потенциальных покупателей. Так было в случае со знаменитыми сериями Inspire и MegaWorks (правда, на последнюю цена и досегодня кусается) — так случилось и с недавно анонсированным «апгрейдом» серии Inspire. Новая акустика называется тоже Inspire — но теперь уже с индексом P.

Я вам так скажу: апгрейд серии вышел удачным. Уж до чего меня бесил сабвуфер-«ку-

бик» в Inspire 5100 — и, поди ж ты, исправился... Сабвуфер в новом акустическом комплекте Inspire P580 (о котором мы, собственно, и ве- щаем) выглядит вполне прилично — такой себе параллелепипед и отнюдь не кубик.

Заметно превосходящий предшественника по размерам, этот девайс теперь не надывается и не хрипит на «Продиджи», а мощно и радостно бумкает, ухает и крикает — все как положено. На передней грани саба расположено окошко фазоинвертора, сбоку — затянутый чем-то вроде куска от женских, pardon, колготок динамик (кстати, такой же материал используется и при обтяжке динамиков сателлитов). Несложный арифметический подсчет показывает, что одной пары колготок среднего размера аккурат должно хватить на переобтяжку двух комплектов Inspire P580. Задний «торец» сабвуфера содержит массу гнезд для подклю-

чения кабелей периферийных колонок, кабеля от звуковой карты, а также питания и пульта управления.

Кстати, на пульте управления стоит остановиться особо. Он однозначно стал лучше — особенно если вспомнить, что всё, что мы имели в предыдущей серии, так это всего-навсего регулятор громкости, совмещенный с выключателем, на небольшом пластиковом основании. Теперь же у нас: аналогичное колесико громкости, регулятор настройки уровня низких частот, а также (внимание!) выход на наушники. Это просто праздник какой-то! Теперь не нужно, ругаясь, лезть под стол, чтобы отключить колонки и воткнуть джек от наушников — просто втыкаем изящным движением руки ненавистные наушники прямо в пульт управления, и звук от колонок автоматически переключается на них. Все сказанной в равной мере применимо и к регулировке ба-



сов — раньше регулятор находился на задней грани сабвуфера, что, опять же, обуславливало нередкие вспышки эмоций владельца.

Одним словом, жить стало лучше, жить стало веселее! Одной рукой ковыряешься в зубах — другую держишь на пульте. Или на пульсе. А самое главное что звук! Звук-то стал намного более качественным! При подключении Creative Inspire P580 к родной карте Creative Sound Blaster Audigy просто небо в алмазах открывается. Звук очень чистый, мощный и четкий — без хрипения и искажений. Однако при переходе с акустики предыдущей серии (Inspire 5100) мне показалось, что немного недостает средних частот — хотя это может быть обусловлено и тем, что раньше их просто было слишком много.

Но человек ведь не блоха, ко всему привыкает, поэтому двух дней для адаптации вполне хватило — и побудка под System Of A Down теперь не вызывает желания запустить стаканом в сабвуфер. Даже наоборот — сразу хочется

жить и трудится буквально до завтрака.

Теперь сухие технические сведения: «честная» мощность сабвуфера — 17 Вт (что равняется примерно 500-200 тех ватт, которыми маркируются магнитолы с киевских рынков Троещины и Борщаговки), мощность каждого из пяти сателлитов — 6 Вт. Воспроизводимый частотный диапазон: 40 Гц — 20 кГц. Короче говоря, если слушателю медведь даже и не наступал на ухо, звук все равно покажется приличным. Материал сабвуфера — дерево (хотя сучков и гвоздей не видно, придется поверить руководству пользователя на слово). В принципе, что такое сабвуфер? Внешне — почти тот же скворечник — так почему бы и не дерево?© Что за материал пошел на изготовление сателлитов, неизвестно, но на ощупь — уж точно не папье-маше.

Как собранный в кучку, так и грамотно расставленный в помещении, комплект смотрится очень стильно. Особенно классно выглядит просматривающаяся сквозь «колготки»



металлическая окантовка динамиков со здоровыми крепежными болтами. Очень, доложу вам, индустриально... Перед гостями краснеть не придется.

Для проверки с пристрастием использовался следующий звуковой материал:

- масса лицензионных аудио-компакт-дисков (проигрыватель WinAMP 2.95, режим чтения CD — digital, output plugin ASIO);
- DVD Rammstein «Live Aus Berlin» и Depeche Mode «One Night in Paris»;

- Мегакит «Unreal Tournament 2003».

К моменту появления данного набора акустики в продаже цена его должна составлять около 80 у.е., поэтому Inspire P580 — однозначный must have для геймеров и вообще для всех тех, кто устал от некачественного звука.

Набор Creative Inspire P580 предоставлен компанией East-Side Consulting

Евгений Патий,
testlab_chief@comizdat.com



DiaWest

**СТУДЕНТАМ ТА ШКОЛЯРАМ
ДОДАТКОВА ЗНИЖКА
НА КОМП'ЮТЕР 100 ГРН.**

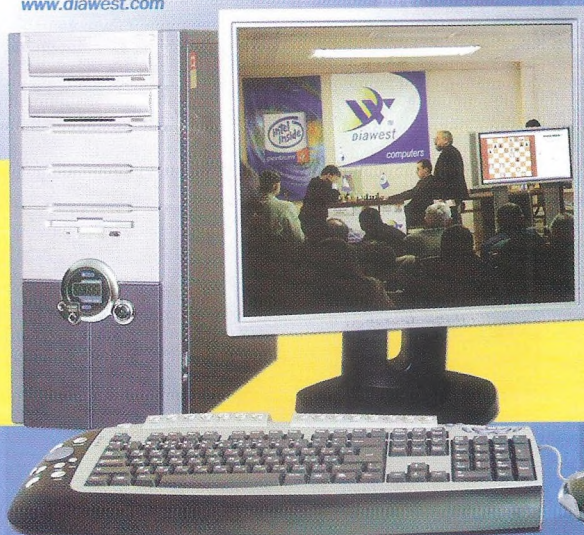
Intel® Pentium® 4

Логотипи Intel®, Intel Inside®, Pentium® 4 є зареєстрованими торговими знаками компанії Intel та її підрозділів в США та інших країнах.



Надійність в роботі та під час відпочинку

www.diawest.com



**Персональний комп'ютер
DiaWest на базі процесора
Intel® Pentium® 4
з технологією HT**

**Комп'ютер DiaWest 2400P
Intel® Pentium® 4 з
тактовою частотою 2,4 GHz
з технологією HT/
i845PE/DDR256MB/
40GB/64MB GeForce4
MX440/CD52x/SB**

284,9 грн.*

* - початковий внесок при покупці в кредит (10%), строком на 1 рік, оформлення за 30 хвилин.

Internet-магазин: shop.diawest.com 456-76-61

Департамент комплексних проектів: 456-96-33

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Пната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; **Луцьк**, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; **Херсон**, вул. Суворова, 1-А, 26-48-10; **Івано-Франківськ**, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; **Миколаїв**, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; **Рівне**, пл. Короленко, 1, 62-10-43; **Чернівці**, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; **Дніпропетровськ**, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; **Вознесенськ**, вул. Кірова, 23, т. 45-046; **Чернігів**, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; **Харків**, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; **Дніпродзержинськ**, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; **Хмельницький**, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

Английское название: Mahoromatic. The Automatic Maiden

Режиссер & сценарист: Ямага Хироюки

Оригинальная история: Накаяма Бундзуро и Дитама Бо

Музыка: Масуда Тосиро

Дизайн персонажей: Такамуря Казухиро

Выпускающая компания: GAINAX, Shaft

On-air time: 5 октября 2001 — 28 декабря 2001



Любовь и роботы

— Дядя Sova, у вас юмор есть? — спросила высокая фигура с ручкой в руках.

— К сожалению, с собой не имею. А вот дома, в коробках для обуви, — пожалуйста.

— Ладно, лучше помоги Intro написать.

— Гы! Напиши им сказку: «Дед Мазай и зайцы — с чего начинается любовь» или «Красная шапочка: прикладной каннибализм для малолетних».

— Ты чего, спятил?!

— Не. Ладно, напиши вот про мальчика.

— Про кого?

— Про мальчика, который любил мозги девочкам компостировать представлениями о супружеской жизни.

— Ты чё?! Совсем полный идиот! Это же Intro.

— Ну и шо.

— Что значит «Ну и шо»?

Я ж тебя как человека прошу.

— Ну а я тебе отвечаю как человеку. Напиши про мальчика.

— Ладно, кто он? Кто он, этот мальчик.

— Понятия не имею.

— Не понял?!!

— Когда сюда ехал, случайно по его шедеврам в блокноте пробежался, пока он чего-то там писал.

— Ну и чего же там интересного было?

— Коменты про своих подруг оставлял. Ну это... Как же... А!... свидания и встречи — заметки. Чтобы выбор был.

— Бред! И в чем прелесть?

— Ха! Да вот: «Ира — много пьет (пила пару раз пиво в гостях — хроническая алкоголичка). Даша — у нее плохое зрение, у меня плохое зрение —



дети слепыми будут, лучше расстаться. Катя — переводчица, красивая. Любит белое. Не сойдемся во вкусах». Продолжать?

— И сколько ему?

— 35 лет.

— А ты откуда знаешь?

— А у него на обложке написано было. «Петр Семеныч. 35 лет. Проживаю с родителями» — ну и адрес с телефоном. Для кого он это написал, понятия не имею. Наверное, для будущих детей, мемуары «Поиск любви — трудности выбора».

— Твой вердикт?!

— Девственник!

— Полная деградация личности с тотальной потерей нравственных норм... — произнесла высокая фигура.

— Идея! — завопил Sova.

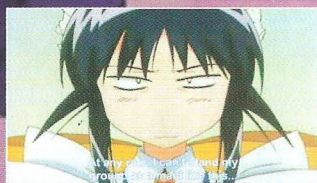
— Ты чего это?

— Макс, ты молодец!

Я знаю, как статью о «Махроматике» начать.

— А это еще чего?

— Да аниме. Я его на днях пересматривал. Ходил вокруг да около — не знал, как вступление сделать. А тут ты с Intro появился.



— Ну и чего ты придумал? — Короче. Очередные поделки «Гайнакса» (студии, делавшей «ЕВУ») в сторону своего детища. Идея сериала — показать народу, что роботы это не только шестьдесят пять килограммов железа и электроники различной модификации. Это еще и заботливая горничная, знатная повариха и терминатор в одном бидоне.

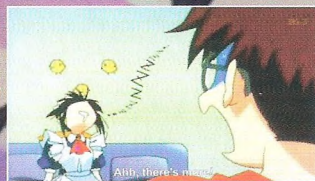
— Sova, с каких это пор ты на сериалы перешел?

— Хе! С показом «мыльниц» на тиви.

— Ладно... сосед Шекспира. Пиши.

Горничная-терминатор

То, что корову можно доить по три раза на день, это вам любая доярка колхоза «Тихие Зори» скажет. А вот, чтобы из одного сюжета три различных сценария сделать — на это не каждая студия способна.



Проще говоря: в Японии существует такой тип народа, который не шибко сечет в религиозных завихрениях господина Хидеки. Поэтому философскую нагрузку «ЕВЫ» немного упростили. И через какое-то время на экранах телевизоров появилась 12-серийная сага о жизни андроида, который в качестве награды за заслуги перед отечеством выбрал... работу горничной.

За всю свою жизнь Махору не видела ничего кроме разрушений и убийств. Однако в нее изначально были заложены человеческие эмоции. Каждый новый бой вносил в электронное сознание Махору толлику





сомнений по поводу правильности ее выбора. И вот момент истины настал — нашей героине пришлось выбирать между жизнью одного и жизнями миллионов. Шаг и мат.

С окончанием войны андроида Махору перевели из боевого режима в режим ожидания — «Гражданское лицо». А за заслуги, как я уже говорил, разрешили оставшийся год жизни провести в мире людей. Одним словом, замученная электронной совестью (а может, нехваткой урана в аккумуляторах) Махору выбрала должность горничной в доме у сына бывшего командующего Vespera.

Сирота — стиль жизни

Хо! А кто это вам сказал, что детишки не могут без родителей жить? Они в печали? Они в депрессии? Не смешите мои тапочки. Скажите, вы бы впадали в депрессию, если б у вас на балансе находились: в меру шикарный (по японским меркам) особняк, пара сотен лимонов на счету — и полное отсутствие опекунов в виде родственников? Нет? А как вы думаете, кому это все досталось? Правильно. Тому самому сынишке бывшего командующего Vespera. Зовут его Мисато.

Когда-то давно, когда парню было восемь лет, его мать попала в автокатастрофу. А еще через пару лет останки его отца в виде кучки пепла принесли ребенку домой — вместе с запиской, что, мол, полез не туда, куда надо, и включил не то, что нужно. В результате горюд обочен. На производстве несчастный случай. Ты без отца. Для Корпорации — большая потеря. А это стаканчик с останками. Примите наши соболезнования.



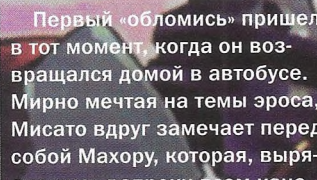
По закону мексиканского сериала паренек должен был «двинуть кони» от пережитого шока. Ага, сейчас! Кони отдельно — Мисато отдельно.

Похоронив папашу и убедив межконтинентальных родственников, что все нормально (типа, денег много — и все пучком), юнец окопался в собственном особняке и стал жить-поживать, добра наживать.

Время шло. Добро и возраст приумножались, а потребность в общении не уменьшалась. Первой попыткой завести друга было приобретение собаки. Но тут парнишка промахнулся. Все, на что было способно четвероногое существо по имени Гүри-чан, это наблюдать за тем, как трудолюбивые муравьи воруют еду с кухни. Такой ход событий Мисато не устраивал. Хотелось чего-то нового, свежего. Ну, в общем, хотелось парню. Как вдруг на Мисато снизошло озарение... хотя, погодите с озарением. На наем горничной его толкнуло, скорее, обилие куч мусора, нестираного белья и горы невымытой посуды.

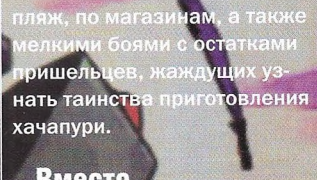
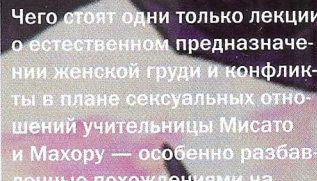
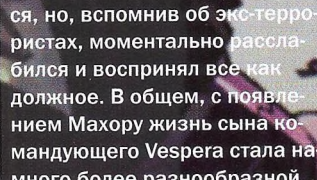
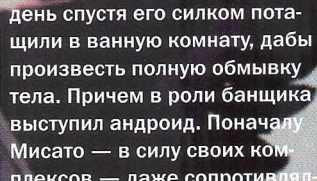
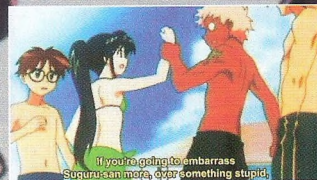
Объяснять, на какие делишки способно правительство, чтобы все было так, как оно того захочет, не буду. Ну небольшая подтасовка фактов. Так произошло и тут, в результате чего Махору приехала к Мисато.

О, если бы этот молодой человек поменьше вдавался в буйные эротические фантазии по поводу горничных, когда делал выбор! Он бы понял, что ни одна горничная в мире не будет проделывать с ним то, чего он насмотрелся в увесистой подборке эротических журналов, мирно попившихся у него под койкой. Но парень об этом не знал и продолжал фантазировать.



Первый «обломись» пришел в тот момент, когда он возвращался домой в автобусе. Мирно мечтая на темы эроса, Мисато вдруг замечает перед собой Махору, которая, вырядившись вопреки всем канонам таких мечтаний, в костюме английской горничной, сидела перед ним. Одному лишь Мисато известно, чего бы еще он нафантазировал, но тут в автобус ворвались террористы и, размахивая пикалками, приказали всем молчать в пипетку, а путь держать на Филиппины. Как выяснилось позже, приказ молчать в пипетку не поняла лишь одна Махору.

Второй облом ждал юнца часа примерно через два, когда терминатор в юбке позвонила в дверь. «Все! Плына» — подумал, открыв эту дверь, парень. А зря. Ведь всего



Вместо всяких выводов!

Шекспир и племянники отдыхают. Такой вердикт сделал мое Я после просмотра. А если в вашей голове блуждает мысль о том, зачем это я про маль-Чика рассказывал, поясню: если заведете у себя такую вот горничную, которая по мере возможностей будет пресекать ваши поползновения к противоположному полу, то подобие упомянутого в начале статьи дневника вам обеспеченно.

Возлюбил
противоположный пол,
как Я.
Sova





Год сенсаций WCG

«Вот и год прошел!» — скажут киберспортсмены Украины. Ведь для них лишь одно событие отменяет приход нового года: тренировок, клубных сборов, игр в Лигах, проходных чемпионатов, которые в итоге приводят их к победе в WCG — крупнейшем чемпе по компьютерным играм. Крупнейшем не только в Украине, но и во всем мире.

В киевском Мега-Дворце Препода, который, как оказалось, на самом деле называется Домом учителя (хотел бы я видеть учителя, который живет в таком доме) — так вот, в киевском Доме учителя Samsung (как и два последних года — вместе с братьями по оружию и организации акций из Dialla Communications) замутила очередной WCG.

В общем и целом, можно сказать, что все было просто супер! Со стороны оно, канэшна, не так видно — но вот приезжие про-геймеры, прошедшие отборочные в регионах, очень хвалили организаторов за то, что те оплатили им проезд, предоставили жилья вдоволь, хлеб насущный дали (правда, банан с 12-го этажа гостиницы приезжие геймеры таки пульнули — но это от избытка чувств), а еще — много радости в виде самого чемпа.

Киевский финальный этап Кубка Украины по киберспорту начался с открытия. Было бы странно, если бы он начался с церемонии награждения призеров, а закончился бы открытием — поэтому и было решено сделать все традиционно. И это даже несмотря на то, что киберспорт — спорт не

совсем традиционный. Не подумайте плохого: ориентация тут ни при чем.

Началось все с приветствий, взаимных поздравлений (участников, организаторов, спонсоров и пр.). И все геймеры возблагодарили всемогущего бога компьютерных игр за то, что вести мероприятие пригласили не полного ламо, как это периодически случается, а человека, который смог грамотно прочитать ники чемпов по всем видам. Не обошлось, правда, и без приколов — и МС Юрась (который, кстати, и был тем самым «не самым большим ламом») периодически ставил интересные ударения, но это только добавляло неожиданных приколов к общей атмосфере веселья.

Под конец церемонии открытия Чипа (прошлогоднего чемпиона Украины по Quake) пригласили зажечь олимпийский огонь. Чип слегка одуплился, подошел к стенду, положил руку, куда ему показали, — и все замерли. Прошло секунд пятнадцать, и Чип сказал: «Ну, вот!» или что-то вроде того — и отошел. Все захлопали. Оказалось, что в ярко освещенном зале иллюминация не была заметна, и только на церемонии вручения призов огонь сиял, как... как огонь! Красиво было... Я пытался обратить внимание киберспортсменов на это пламя, но они офигевали от призов и, кажется, не услышали меня. Ну да ладно.

Ну а дальше пошли геймы. В первую очередь играли игры по Контре. Все заинтересованные уже знают, чем все закон-

чилось, но мы все-таки дадим некоторые резалты. В первом туре на втором дасте вр уступили Ibiza со счетом 8:13, «тризы» вздули moralezz 2:13 на inferno, а Aktiv-Gaming.nz на той же карте пролетели в игре против cz.powered by — 1:13. Маверики с небольшим отрывом выиграли Fac.Cs>Bz — 13:10 на de_dust2. На том же дасте sw выиграли Union of five, а pro100 сделали прошлогодних чемпионов HR — 13:4. В этой партии были проблемы с железом — машины перезагружались (возможно, из-за того что в зале было реально жарко).

Потихоньку, с техническими остановками, но Днепр слил... Это был сложный день для техников из K-Trade, которые виртуозно поставили сеть и настроили все это дело, проведя в здание даже силовую кабель — проводка не тянула столько компов и серваков. Но кто мог предположить, что будет настолько жарко? Погода стояла солнечная и теплая, а вентиляция была недостаточной — и «катрейдовцам» пришлось поднапрячься, чтобы игры прошли без эксцес-

сов. В целом, работа K-Trade была отличной, и далее техника работала без сбоев.

вр, проиграв моралезам в лузерах на train, вылетели с чемпа. В других играх вылетели 2die4, NcR и Union of five. В виннерах «повера» прошли львовский клан -git- в напряженном поединке на train. А после игры против -Jam.Kh- в лузера ушли и maverick4 — их счет был 13:10 на de_dust2. В двух других папских играх прошли по виннерам pro100 и «тризы» — они сделали sw на de_dust2 и Ibiza на de_train, соответственно.

Второй тур лузеров определил еще четыре «самых слабых звена» — Fac.Cs>Bz, Aktiv-Gaming.nz, sw и Ibiza. В третьем туре лузеров HR продвинулись еще, выиграв у -git- 1:13 на train, а maverick4 сделали moralezz 13:11 на дасте. Во втором туре отцов решали TreezZ — они выиграли у cz.powered 13:9 на inferno. Повера говорят, что им не повезло с техникой... Во втором туре виннеров также дали жару «просто» — 13:9 в игре против -Jam.Kh- на inferno.



Финал отцов — и клан pro100 задавил TreezZ. Счет 13:3 на inferno!

Одной из самых интересных игр стало противостояние cz.powered by и mavericklc4 в четвертом туре лузеров на дасте. После напряженной игры и финального счета 12:12, назначают дополнительные игры. И Одесса показала, на что она способна, — 1:2, 0:2. Must see! А «ха-рэ» прошли - Jam.Kh- со счетом 13:7.

Первый финал лузеров дал обухом по голове прошлогодним чампам — команде HR. Впервые сыгранная на чемпе карта cbbie стал для них последней — со счетом 13:8 mavericklc4 выигрывают и переходят в финал лузеров вместе с «тризми». На следующий день Одесса прошла финал лузеров и попала в финале на pro100... Но об этом позже! ☺

После этого начался Warcraft III. Здесь собрались лучшие. Реально.

В первом круге прошли в отцы ArcticA-Shock, FuDeS)Doberman.Sp, BR.RaZoR,

3V.W1nn3R.Vogg, Tresh.Sp, BR.HoT, C17'Adroid, C14'Maloy, а в лузера ушли FuDeS)Izual.bp, FuDeS)Ingword.Sp, w2h)GroundDead.bp, Cocs_N, C2'Grunt, p.s.GOD, Lao~Nazgul и VooDoo)Nirvana (чемпион Украины прошлого года по «старика»). Нирвана за орков в следующем лузерском туре на PI не смог противостоять Lao, который играл за нежить, — и вылетел с чема...

Из дальнейших событий стоит отметить беспробойное продвижение C14'Maloy по турнирной таблице — каждая его игра заканчивалась победой, кроме последней игры в финале отцов, где он проиграл челу, занявшему в результате второе место. Но в суперфинале он без вопросов зарулил и честно завоевал поездку в Корею, вместе с... Впрочем, с кем он поедет на финал выяснилось несколько позже ☺.

На следующий день, ранним солнечным утром соревнования продолжились. Первым по раскладу шел «Starcraft: Broodwar». Напомним, что прошло-



годний фаворит турнира, Nirvana, ушел в «варик», где и проиграл. Здесь же, в номинации «старика», остались другие сильные игроки: Топик, Винерман, Патологоанатом и Ра, которому многие прочили победу.

После первого круга в лузера ушли rx.Leon, Stels[MAC], FT_Land, Patologoanatom; а в отцы, соответственно, — White-Ra, eN.hatch' bwt', ut)Winerman.S2 и k7.Topick. Патологоанатом оказался слабее Топика, но это его не остановило — и в первой же игре в лузерах он выиграл у FT_Land. Топик,

в свою очередь, попал в полуфинале отцов на Винермана и проиграл, а Ра продолжил победную серию, обыграв Четча.

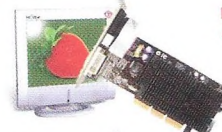
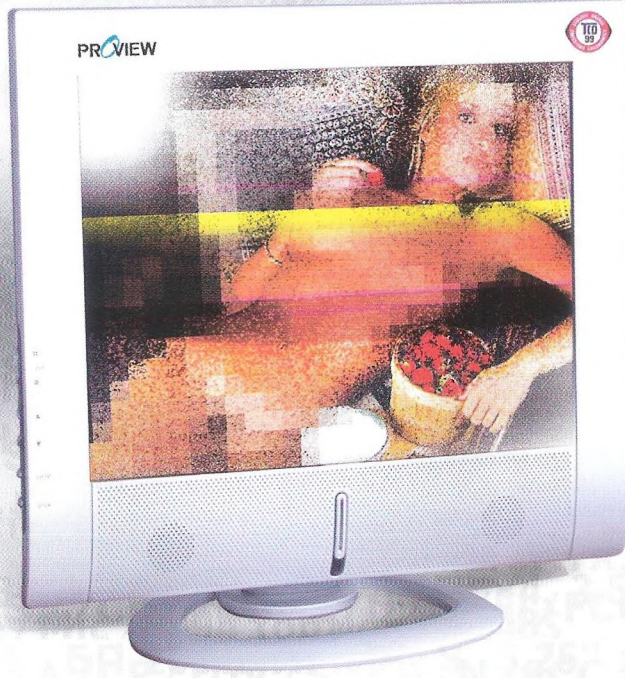
Второй тур лузеров стал последним для Патологоанатома и Стелса, которые не смогли победить стратегных Топика и hatchN. Два победителя второго тура встретились в следующей игре, где Топик логично обыграл eN.hatch' bwt и выбыл его из турнира.

Финал отцов. Два сильнейших на данный момент игрока наконец-то встретились. Если бы расклад был другим, кто

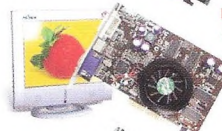
Відеокарти

Бажаєш відео без глюків? Обирай —

AOpen
Ей Опен



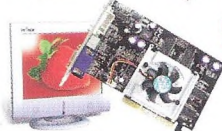
■ **Model:**
AEOLUS GF FX5200 128/128bit Tv
Mod: FX5200-DV128(A4-5), nVidia GF FX5200, RAMDAC 350MHz, GPU 250MHz, DDR 128Mb 365MHz 128-bit, DVI, TV Out, DirectX9 (P/N 91.05210.343)
85y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5600 128/5ns Tv
Mod: FX5600-DV128(A8-5), nVidia GF FX5600, 128-bit, GPU 270/325 MHz (2D/3D режими), DDR 128Mb 400MHz 5ns, DVI, TV Out, DirectX9
142y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5600 256 VIVO
Mod: FX5600-DVC256(N8-3.6), nVidia GF FX5600, 128-bit, GPU 325 MHz, DDR 256Mb 500MHz 3.6ns, DVI, TV In/Out, DirectX9, VIVO cable, DVI/CRT connector
190y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5600 128 Tv OpenGPU
Mod: FX5600-DVO256(N8-3.6), nVidia GF FX5600, 128-bit, GPU 325 MHz, DDR 256Mb 500MHz 3.6ns, DVI, TV Out, DirectX9, OpenGPU (контроль та асинхронізація частоти і напруги живлення ядра та пам'яті із BIOS відеокарти)
199y.e



■ **Model:**
AEOLUS GF FX5900 128/2.2ns Tv
Mod: FX5900-DV128(8N-2.2), nVidia GF FX5900, 256-bit, RAMDAC 350MHz, GPU 400MHz, DDR 128Mb 2.2ns, AGP 8X, DVI, TV Out, DirectX9, GPU cooling fan, memory heatsink, WinDVD, S-Video to RCA cable, DVI to CRT connector
439y.e

www.k-trade.ua

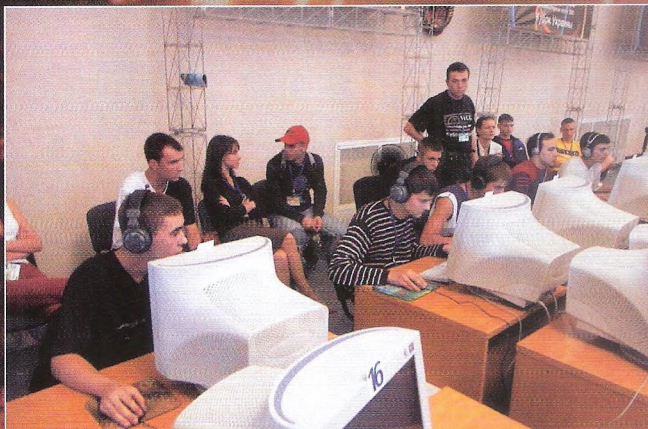
К-Трейд:

Філії:

K-TRADE
ПІСТАЧАННЯ СТАБІЛНОСТІ

Київ, пров.Новопечерський, 5
тел.: 252-92-22

Одеса, вул. Ніжинська, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернівці, пр-т Перемоги 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львів, вул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840



знает — может быть, кто-то из них и не дошел бы до финала? Тем не менее, в финале встретились White-Ra и ut)Winerman.S2. Со счетом 2:0 Ра выигрывает, чем показывает свое полное превосходство над Винерманом, который теперь попадает в лузера, где встречается с k7.Torick. Но тут он выигрывает — и вновь «падает» на Ра. Решается судьба единственной в этой номинации путевки в Корею... и со счетом 1:2 по картам Ра выигрывает победу из рук Винермана и получает первое место!

Одним из самых интересных стал турнир по Unreal Tournament 2003. Здесь встретились папашки «анриала» и «кваки», перешедшие в эту номинацию, после того как «Quake III Arena» был снят с программы чемпа. Партизан, Блейд, fx0, SnAke, Эскимос и другие известные по прошлому чемпу квакеры встретились в поединке. Зажигали также прошлогодний чемпион allgameslChip.masK, /duf/MADlamer, allgames.xan. Чип изначально контролировал карты на всех играх, четко счи-

тал, гонял по респам — в общем, в своем стиле, взятом еще в кваке. Наш журнал, чего уж скрывать, болел за Эскимоса, который по отцам дошел до второго тура, где проиграл на DM-DE-Ironie другому фавориту, Ксану, со счетом 3:17. Те же 17 фрагов против 6-ти сделал на Campgrounds2003 Чип, выбив известного своей спокойной и расчетливой игрой Снейка в лузера.

По лузерам Эски дошел до малого финала, где встретился с Джо (который теперь Форготтен). Самая прикольная игра турнира! Эски на известной всем DM-DE-Ironie терпит крах — и проигрывает с минусовым счетом! Эскимос давил, но Джо не давался и взял 3 фрага, контролируя рулезы. Под конец игры Эски дал маху и суицидом набрал -1. Так бесславно закончилась эта партия! Must see©.

В итоге одесским финале отцов Чип по картам выиграл 2:0 у Ксана, который с тем же счетом обыграл Форготтена. Джо и тоже отправился паковать чемодан — украинскую тусовку UT2003 в Корею пред-



ставят два одессита! Причем Чип во второй раз стал чемпионом Украины и в третий раз едет на финал WCG!

Финал CS принес еще один прикол — одесская команда maverick4 становится чемпионом, обыграв и pro100, и киевских «Тризов»! Два года назад — третье место; второе — в прошлом году; и чемпионы Украины — на WCG 2003! Вторыми стали харьковчане pro100, что тоже можно считать высоким достижением. Киевляне в шоке...

В суперфинале по «Warcraft III» встретились Tresh.Sp и победитель лузеров C14'Maloy, обыгравший за людей другого человека — 3V.W1nn3R.Vogg. Ра-са людей принесла победу Maloy и в суперфинале, где он в двух сериях победил Треша.

В общем, просто супер! 8 одесситов едет в Корею, все поздравляют нашего давнего автора GreenJek, который считает победу одесситов своей собственной. Мы, правда, киевляне и уважаем киевскую школу киберспорта — и нам вроде как обидно, но мы честно признаем, что в Корею поедут достойнейшие...

Итак, вот они, победители: Маверики — по «контре», Ра — по «старика», Малой и Треш (более известный как Underlground) — по «варику», Чип с Ксаном — по «анриалу»! Поздравляем!

Samsung не поскупились на награды и даже превзошла сама себя — компания, уважаемая уже за то только, что вообще организовала WCG в Украине, теперь еще и повысила призовой фонд! Ну и чтобы не



было вопросов, наградила победителей не денежными премиями, а суперподарками от Samsung. Первые места в индивидуальных номинациях получили по... — ховайся! — по новейшему ноутбуку Samsung! (Ориентировочная цена — 2000 уёв.)

Вторые места в индивидуальных и каждый Маверик получили по цифровой видеокамере Samsung (примерно по 1000 уёв каждая). Ну а третьи места индивидуалок получают либо по супертелефону (которого даже еще нет в Украине, так что и получают его, когда он появится в стране — в начале следующего месяца), либо — уже сейчас — по телефону с вращающейся камерой, V200. Эти же модели достанутся и pro100. Ну а киевские TreeZz получают по MP3 CD-плееру — ясное дело, тоже от Samsung.

Были и другие подарки — мы, например, в качестве сувениров подарили всем победителям индивидуальной программы по рюкзаку «Шпиль» (чтобы было куда призовые деньги складывать), членам команды-победительницы в «контре» — по футболке каждому. Ну и бандан без меры. Правда, на фоне ноутбуков это выглядело... хм-м-м... слегка не очень круто, но мы, когда будем еще и ноутбуки производить, — тоже подарим по штучке каждому. Обещаю!

Max Pagan

Киев — Киев — Киев — Киев — Киев — Киев ...



Модеми для України!

<http://www.gvc.com.ua>

Основні особливості локалізованої мікропрограми:

- 99% розпізнавання сигналу "зачинято".
- Повна сумісність з будь-яким факсним обладнанням - 14400 bps (G3 FAX).
- Голосові можливості: цифровий автовідповідач, режим зв'язування, поліпшена якість звуку.
- Розширений діапазон різних регулювань.
- Поліпшене розпізнавання сигналів у "альтернативному" режимі автовідповідача.
- Підтримка кодів країн України і Росії.

Вектор якості

Важливо! Зроблено апаратні доробки:

- Поліпшення локальної компіляції лінки.
- Захист від короткочасних імпульсних перешкод у телефонній лінії.
- Відключення паралельного телефону на час роботи модему.
- Захист аналогових і комутаційних вузлів модему від високон напруг у телефонній лінії.
- Windows 95/98/ME
- Windows NT/2000/XP
- Unix, Linux

Підтримувані протоколи:

- ITU-T V.90, V.92, 56000bps (RX)
- ITU-T V.92, 48000bps (TX)
- ITU-T V.34, 2400-33600bps
- ITU-T V.32, V.32bis, V.22, V.22bis, V.21, V.23
- MNP(ALT) / V.42(LAP-M) корекції помилок
- MNP5, V.42bis / V.44 ущільнення даних

Asotel

www.asotel.com.ua

Микола (+7 095) 775-7581
 Київ (+372 2) 23-4844
 Одеса (048) 728-6644
 Львів (0322) 97-0945

Полтава (0532) 56-3668
 Дніпропетровськ (062) 382-6690
 Сімферополь (0652) 57-6127
 Дніпропетровськ (056) 370-1300

Харків (0572) 43-1680
 Київ (044) 228-7321

Cheats + Hits

Star Trek 2: Elite Force

Поскольку ноги этой игры растут непосредственно из кваки, любимой и знакомой каждому своим dll'ем, то ничего особо нового в читях для «ST2:EF» не будет. Тем не менее, некоторые отличия все же есть.

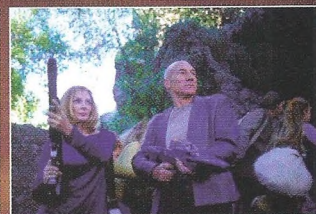
Сначала меняем ярлык, добавив к нему «+set cheats 1». После этого в игре можно вводить коды, открыв консоль (тильда, <~>).

- GOD — режим бога;
- GIVEALL — дает все оружие и полный боекомплект;
- NOCLIP — режим призрака;
- MAP [name] — переход к карте [name];

Названия карт:

- m0-intro;
- m10I1-romulan_installation;

- m10I2a-romulan_installation;
- m10I2b-romulan_installation;
- m11I1a-drull_ruins3;
- m11I2a-drull_ruins3;
- m11I3a-drull_ruins3_boss;
- m11I3b-drull_ruins3_boss;
- m12-end;
- m1I1a-borg_sphere;
- m1I1b-borg_sphere;
- m1I1c-borg_sphere;
- m1I2a-borg_sphere;
- m1I2b-borg_sphere;
- m1I2c-borg_sphere;
- m1I3-borg_boss;
- m2I0-sfa;
- m2I1-sfa;
- m2I2-sfa;
- m3I1a-forever;
- m3I1b-forever;
- m3I2-forever;
- m4I1a-attrexian_station;
- m4I1b-attrexian_station;
- m4I2a-attrexian_station;
- m5I1a-drull_ruins1;
- m5I1b-drull_ruins1;
- m5I2a-drull_ruins1;
- m5I2b-drull_ruins1;
- m5I2c-drull_ruins1;
- m6-deck1_bridge_redalert;
- m6-deck16_engineering;
- m6-deck8_redalert;
- m6-exterior;
- m6I0-attack;
- m7I1a-attrexian_colony;
- m7I1b-attrexian_colony;
- m7I2a-attrexian_colony;
- m7I2b-attrexian_colony;
- m7I2c-attrexian_colony;
- m8I1a-drull_ruins2;
- m8I1b-drull_ruins2;
- m8I2a-drull_ruins2;
- m8I2b-drull_ruins2;
- m9I1a-klingson_base;
- m9I1b-klingson_base;
- m9I2-klingson_base;
- secret1;
- secret2;
- secret3;
- testMorph;
- zoo1.



Последние пять — это секретные уровни, на которые в простой игре не попадешь. Так что стоит зайти посмеяться ☺.

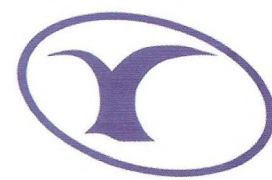
Если код не срабатывает, попробуйте ввести его с .bsp на конце — так точно пойдет.

Lionheart: Legacy of the Crusader

Как и в «Diablo», в этой игре есть возможность выбора содержимого сундучков и прочих нычек. К примеру, найдя какой-то сундук, сохранись и открой его. Если тебе не нравится найденное, загрузись снова и попробуй еще раз — в сундуке будет лежать уже совершенно другое. Когда находишь ну чуть-чуть не ту вещь, которую искал, но тоже вроде ничего, сохрани эту игру под другим именем — может, ничего лучшего ты тут уже и не найдешь.

МЕНШЕ ЧАСУ НА ОЧІКУВАННЯ,
БІЛЬШЕ ЧАСУ НА СТВОРЕННЯ.

Комп'ютер Ланжерон AVALANCH
на базі процесора Intel® Pentium® 4
з технологією HT.



ЛАНЖЕРОН



Комп'ютер "Ланжерон"
AVALANCH на базі процесора
Intel® Pentium® 4

з тактовою частотою 2,4 GHz
з технологією HT/
i865PE/DDR512MB/80GB/
128MB ATI Radeon 9200/
CD-RW LG48x24x48



<http://www.langeron.kiev.ua>

м. Київ, вул. Лютеранська, 27/29, т. (044) 253-8789, 253-8889, ф. (044) 253-32-58

19 сентября «Шпиль!» раздавал призы своим подписчикам — то есть людям, которым крупно повезло выиграть в нашей подписной лотерее. Каждый победитель, пришедший за призами, попадал в цепкие лапы группы товарищей: их отлавливали Max Pagan в собственном лице, Lich, а также любитель любителей хомячковых шутов — Sova, которого в тот день нещадно тянуло на философию.

Кроме нас — отважных редакторов, отдавших в руки наших читателей, — на вручении призов присутствовали представители компаний-спонсоров, предоставивших призы. Кстати, этими призами были, во-первых, супердевайсы от Unitrade (ну, ясное дело, знаете такую компанию). Во-вторых, была еще кучейшая куча лицензионных игр — коробочных и не очень — от «1С». И, в-третьих, шара в инете от одного из крутейших провайдеров, компании «Адамант», — призы: три месяца шары и карточки на 25 и 50 единиц инет. Да, и еще два мега-модема для украинских линий! В общем, бери — не хочу.

За шампанским и разговорами об играх и журнале время пролетело незаметно. Мы пообещали еще где-то настрелить призов и выдавать их

всем желающим. Нам не жалко, а людям радость.

Ну, и после небольшой экскурсии по издательству и показа достопримечательностей: бухгалтерии, «железных парней» с лысыми головами из тестовой и главного достопримечательства — нашего высокохудожественного верстальщика, все потихоньку разошлись по домам радоваться призам.

Хорошо было! Может, стоит повторить?

От компании Unitrade Руль Logitech:

- Хомяков Владислав Викторович (Киев)

Веб-камера Logitech

ClikSmart 510 Digital Camera:

- Багута Максим (Краснославовка)

Джойстик Thrustmaster Top Gun Afterburner II:

- Тарасов Александр Сергеевич (Киев)

От интернет-провайдера Adamant Модемы D-Link:

- Шестопал Александр Николаевич (Боровая)
- Мироненко Роман Алексеевич (Гадяч)

Контрактное подключение к интернету (на 3 месяца, тариф «Круглосуточный»):

Редакция продолжает непрерывную подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на прошлый (2002) год

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

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

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

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!		
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.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	2 грн.	

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

- Барзенко Игорь Анатольевич (Киев)
- Мельник Роман Александрович (Киев)
- Универсальные карты INET:
- Дудко Богдан (Киев)
- Евенко Алексей Игоревич (Киев)
- Верес Георгий Степанович (Киев)
- Бондаренко Максим Павлович (Киев)
- Горбач Денис (Киев)
- Лузин Александр (Киев)
- Ващенко В.М (Киев)
- Волощук В.М. (Киев)
- Струк Михаил Геннадьевич (Киев)
- Артамонов Борис Борисович (Киев)

От компании «1С» Коробочные игры:

- Венгер Руслан (Новоград-Волынский)
- Анищенко Надежда Ефимовна (Зугрэгс)
- Назаровский Сергей Александрович (Житомир)
- Дашкевич А.С. (Харьков)
- Игровые CD:
- Анохин Вадим Геннадиевич (Красноперекоск)
- Прилипко О.Г. (Белая Церковь)
- Зайцева Людмила Павловна (Димитров)
- Лихацкий А.В. (Згуровка)
- Белоус Юлия Марковна (Николаев)
- Минский Евгений Юрьевич (Луганск)
- Петрушенко Николай Викторович (Днепропетровск)
- Келлер Виктор (Крукеничи)
- Захожий Григорий Александрович (Севастополь)
- Лукашенко Сергей Викторович (Запорожье)

Поздравляем победителей! Тех из них, кто не присутствовал на вручении призов, просим связаться с редакцией до 1 ноября для получения этих самых призов.

«Шпиль!»

Выдается російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 10 (23)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактор —
О. Лішук

Літературний редактор —
О. Чапленко

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

Відділ реклами —
О. Сепітій

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та
зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 21.09.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №03-3911

Друк офсетний
Папір формат 60х90/8
ум. друк. арк. 6,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. 044 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



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!», 2003

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2я обл.	Мультитрейд	17
Евроіндекс	3я обл.	ООО «КиТ»	27
Samsung	4я обл.	DiaWest	41
«Шпиль!»	3	K-Trade	45
ІКС Megatrend	13	Вектор	46
ПрагаТех	15	Ланжерон	47

ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

30 ЖОВТНЯ  2 Листопада



ПЕРША МІЖНАРОДНА ВИСТАВКА ПЕРСОНАЛЬНИХ І ДОМАШНІХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

цифроМанія:)

ЩОДЕННИЙ ДРАЙВ!!! ВІКТОРИНИ, РОЗІГРАШІ, ШОУ, ПОКАЗ МОДЕЛЕЙ.
ПОДРОБИЦІ НА САЙТІ >>> [HTTP://DMANIA.EUROINDEX.UA](http://dmania.euroindex.ua)

ВИСТАВКОВИЙ
ЦЕНТР



КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА
ВУЛ. САПУТНА, 2-Б

АВТОБУСНИЙ ЕКСПРЕС-МАРШРУТ
ВІД СТАНЦІЇ МЕТРО "НИВКИ",
ВИХІД НА ВУЛ. ЩЕРБАКОВА

ОРГАНІЗАТОР ВИСТАВКИ:



ІНФОРМАЦІЙНІ СПОНСОРИ:



SyncMaster* 152X
**НОВИЙ СИНОНІМ
ШВИДКОСТІ**



Рідкокристалічний монітор SyncMaster* 152X

16 мс – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що новий SyncMaster* 152X – модель монітора, яка служить не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.



Алгрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Софт+ (044) 2587678, 2587679

Фокстрот (044) 2350115, опт 4619536
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

* СінкМастер
** Самсунг Діджітолл. Приєднуйтесь.

SAMSUNG
SAMSUNG