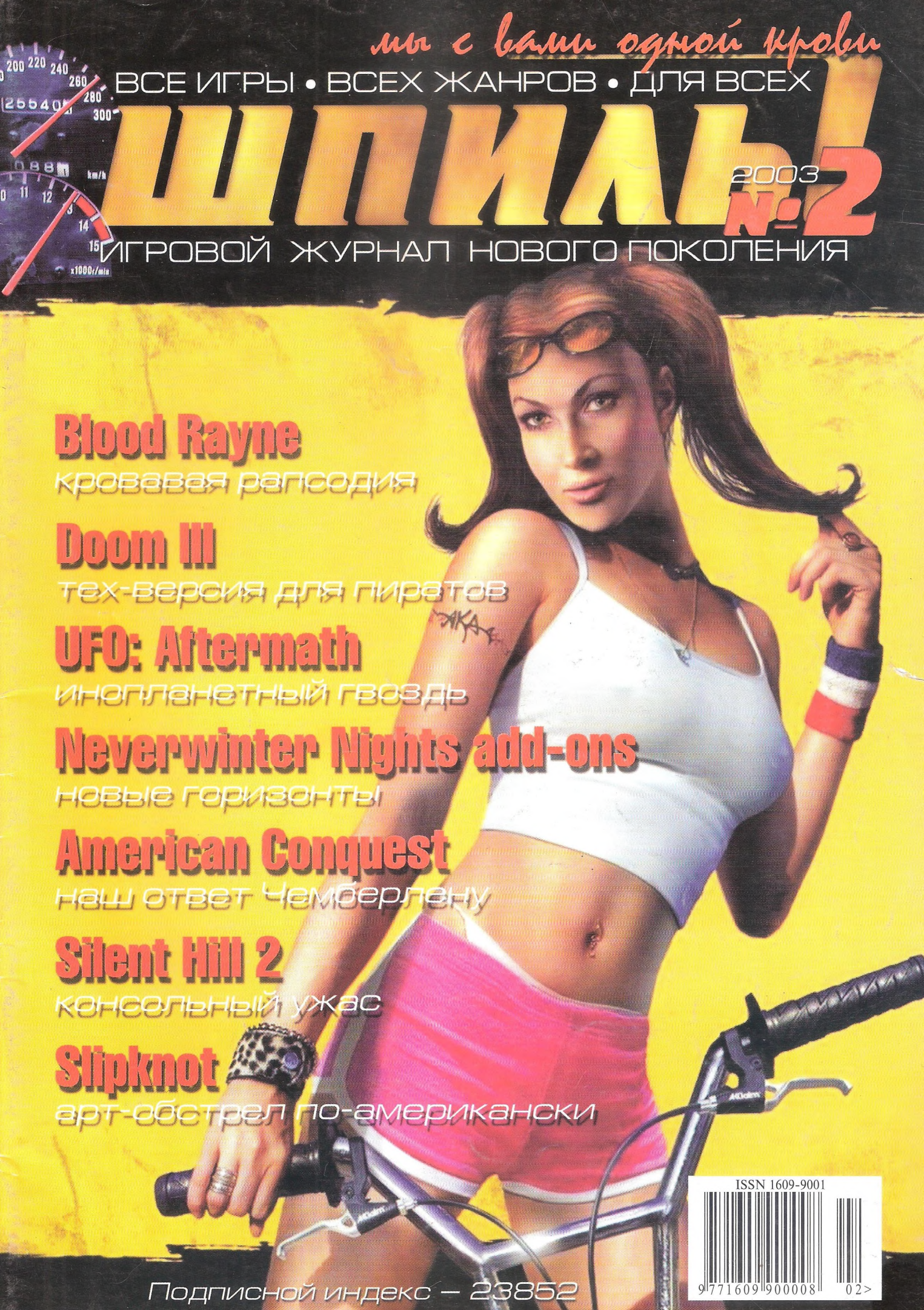




мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

2003

№2

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Blood Rayne

кровавая рапсодия

Doom III

тех-версия для пиратов

UFO: Aftermath

инопланетный гвоздь

Neverwinter Nights add-ons

новые горизонты

American Conquest

наш ответ Чемберлену

Silent Hill 2

консольный ужас

Slipknot

арт-обстрел по-американски

ISSN 1609-9001



9 771609 900008

02>

Подписной индекс — 23852

Корсары II

«Единственная в мире игра, которая позволит вам почувствовать себя истинным пиратом: на воде, на суше, в сражениях — и в любви!»

Game.EXE

«Корсары 2» — одна из самых ожидаемых российских игр»

Страна Игр



INTRO

Доброго вам дня, уважаемые наши читатели!

Редакция «Шпиля!» хочет поздравить всех вас с завершившимся наконец-то праздничным месяцем, а также с началом плодотворного вкалывания на благо светлого будущего нашей великой Родины.

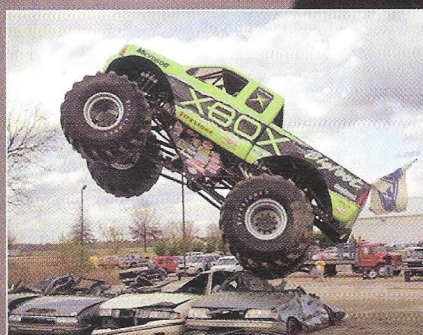
В этом вступительном слове нам хотелось бы высказать несколько ставших уже тривиальными истин. Поскольку компьютерные игры все время обвиняют в бесполезности, жестокости и отсутствии воспитательного начала, которое просто необходимо во всех продуктах, используемых людьми моложе двадцати лет, мы решили сбалансировать текущий номер «Шпиля!» вот таким вот «интро».

Во-первых, без труда не вытащишь и рыбку из пруда (о чем нам неоднократно напоминают разнообразные работодатели, учителя и просто прохожие). И не только, кстати, из пруда — вообще ниоткуда не вытащишь эту трижды прекрасную рыбку без этого самого трижды расчудесного труда. Потому-то труд и сделал из обезьяны человека (в чем лично я очень сильно сомневаюсь).

А во-вторых — жизнь коротка, и прожить ее надо так, чтобы мучительно больно было тем людям, которые все время говорят, что вы, мол, все делаете неправильно и вообще не способны на что-нибудь путное. Поверьте на слово, мало кто говорил нам в детстве: «Играйте в компьютерные игры на здоровье, вам это пригодится» — но мы продолжали борьбу и победили. Многие, например, говорят нам сейчас «Зачем вы описываете приставочные игры, зачем рубрики о кино, музыке, анимэ?» — но мы опять гнем свою линию и вам желаем того же. Ведь человек и живет для того, чтобы опровергнуть всяческие пакости, которые на него «гонят» (ну, может, еще для пятничного вечера и одобрения почвы «опосля»).

И не забывайте есть бобров на завтрак, ведь наша планета и так страдает от недостатка деревьев!

Но пасаран!



Не стоит прогибаться под изменчивый мир

Содержание

Эхо планеты

Igroпанорама	2
Industри	3
Screen-парад	4
Best of...	5

Ждем-с!

PC

Blood Rayne	6
Вивисектор: Зверь внутри	8
UFO: Aftermath	11
Ultima Online: Age of Shadows	12

Консоли

Dead or Alive X-treme Beach Volleyball	14
--	----

To play or not to play

PC

Ghost Recon: Island Thunder	16
Post Mortem	18
Neverwinter Nights add-ons	20
American Conquest	28
Недетские гонки	30
Заклятие (Spells of Gold)	32

Ацтой

James Bond 007: Nightfire	27
---------------------------	----

Игра номера

Silent Hill 2	36
---------------	----

Консоли

BMX XXX	34
---------	----

Железный Бум

Tips&Tricks

Cheats+Hits	43
-------------	----

Animania

Furi Kuri	40
-----------	----

Clubничка

Музыкальное чтиво!

Columbia Бразерс

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 (в 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).

Duke Nukem Forever

Неужели свершится? Неужели боги услышали нас? Неужели «Дюк» все-таки выйдет? Судя по всему, ответ должен быть положительным. Ведь буквально на днях со слов зарвавшихся ребят из «3D Realms» стало известно, что игра должна появиться на прилавках в конце июня 2003 года. Что ж, будем надеяться,



что этот срок окончателен и обжалованию не подлежит. Иначе волна возмущения, которую подымут фаны бесстрашного Нюкема, может накрыть разработчиков-тунцев с головой.

Elite 4

Не поверите, но, похоже, нас ждет продолжение одной из самых одиозных игр в истории. «Elite»! При этом слово все ветераны должны пустить слезу и принести в жертву три дискеты. Захватывающий игровой процесс — вот главный козырь космической саги, годом рождения которой следует считать 1982-й, когда выпускникам Кембриджа Дэвиду Браберу и Яну Беллу пришла в голову замечательная идея... Которая чуть позже воплотилась в компьютерную игру, завоевавшую сердца геймеров всего мира.

Теперь же — после долгого перерыва — готовится к выходу (точная дата пока не изве-



стна) «Elite 4». Что ж, у современного игрока появится отличный шанс поближе познакомиться с классикой жанра.

Halo: Combat Evolved

Радуйтесь, владельцы персональных компьютеров! Скоро на нашу улицу придет праздник — праздник под названием «HALO». По достоверной информации писишная версия убийного шутера готова уже на 40%. Причем самое главное — а именно движок оригинала — уже переработан в соответствии с возможностями совре-

менных ПК. Разработчики заверяют, что вовсю работают над оптимизацией «HALO» под GeForce FX. Так что графика обещает быть не хуже, чем на ящике.

Metal Gear Solid 2: Substance

«Konami», похоже, совсем потеряла веру в человечество. Вы представляете, до чего додумались ее сотрудники?! Выпустить компьютерную версию «Metal Gear Solid 2: Substance» исключительно на DVD, причем даже на двух. С одной сто-

роны, этот шаг оправдывается нежеланием разработчиков записывать игру на десяток компактв, а с другой... Не у всех же стоят приводы DVD.

Doom III

Учитывая огромную популярность этой игры в массах, мы продолжаем информировать вас обо всех новых фишках будущего хита.

Итак, помимо всего, о чем не раз уж нами говорено, в «Doom III» будут присутствовать: бензопила и BFG, многопользовательский режим (в виде отдельного диска), паратройка NPC, а также новый дизайн старых страшил. В «Doom III», возможно, не будет: Трента Резнора в частности и музыки в общем, открытых уровней и... На этом пока закончим.

В Интернет с фантастической скоростью 56K!

Omni56k Omni 56k Plus

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

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



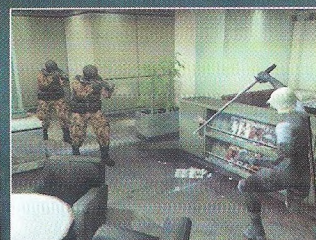
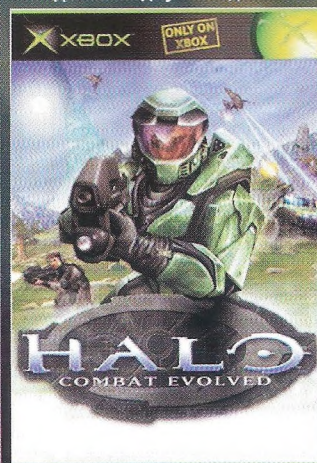
Сертификат соответствия
UA.017.0015095-00
от 25.07.00 г

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

Киев (044) 228-1231
Харьков (0572) 43-1630
Полтава (0532) 55-5659
Днепропетровск (056) 370-1300

Донецк (062) 352-8990
Одесса (048) 728-6644
Львов (0322) 97-0945
Симферополь (0652) 97-5127

Vector



Indus3

Продается Interplay. Дорого

Французское издательство «Titus» объявило о продаже принадлежащего ему гиганта игровой индустрии — компании «Interplay». Однако, учитывая высокую стоимость «товара» и некоторую нерасторопность потенциальных покупателей (в число наиболее потенциальных входит «Vivendi Universal»), «Titus» решила начинать с малого. «Малым» оказалась великолепная «Shiny», которая ушла с молотка вмес-



те со всеми своими лицензиями на долгожданную «Матрицу». Корыстные лягушатники выручили за нее 47 лимонов баксов. Подобная участь — и уже очень скоро — ждет и самого гиганта. Будем надеяться, что на качестве интерплеевских игр смена хозяина не отобразится.

MTV Gaming Awards Show

Да-да, вы не ослышались, начиная с лета этого года музыкальный канал номер один



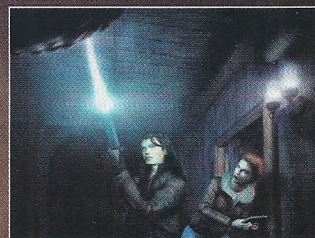
начнет раздавать награды всем, кто так или иначе связан с игровой индустрией. А если уж быть совсем точным — за организацию сего, без сомнения необходимого действия взялась компания «The National Network», входящая в состав холдинга «MTV Networks».

А началось все как обычно — с маркетингового исследования. После его проведения руководство MTV наконец-то уразумело, что смотрят канал, в основном, молодые незакомплексованные люди в возрасте от 25 до 34 лет. И, что

само собой разумеется, к видеоиграм отношение у них самое что ни на есть положительное. Так что, как говорится, сам Кармак велел созвать такую тусу.

Alone in the кинотеатр

Похоже, лет эдак через десять фильмы будут снимать исключительно по видеоиграм. Поживем — увидим... А пока готовимся к выходу в 2004-м году киноленты по мотивам душещипательной серии «Alone in the Dark». Снимать картину будет компания с подозрительным названием «Dritte/Vierte Boll Kino Beteiligungs». Ранее ее сотрудники были замечены в создании нескольких неком-



мерческих проектов. Хочется верить, что свое дело они знают и фильм получится, как минимум, страшным.

И вечный бой...

Очередной гвоздь в крышку гроба для писишных игр вогнали аналитики из «NPD Group». Согласно проведенных ими исследований, оказалось, что продажи игр для PC упали на 6,2 процента. В принципе, ничего экстраординарного в этом нет, так как этот спад наблюдается уже на протяжении последних десяти месяцев. Зато объем рынка супернавороченных икс-ящиков и прочих гейм-кубиков, наряду со вторыми соньками, продолжает расти. Ожидается, что в будущем году он составит порядка десяти миллиардов долларов. Стоит задуматься.

ПОВНА КЕРОВАНІСТЬ! СКАЖЕННИЙ ДРАЙВ!

www.diawest.com

Джойстик Genius F-33D Force Feedback

- Джойстик зі зворотнім зв'язком
- 7 програмованих кнопок
- Перемикач видів на 8 напрямків
- Колесо керування
- Підключення через RS-232 та USB
- Сумісність з Windows

342 грн.

ПК, периферія, електроніка
Інтернет-магазин
shop.diawest.com
456-76-61

diawest

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

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Covers
PlayStation,
PC and
Dreamcast

Includes
The Making
Of The Game

PRIMA GAMES
Tristan Pardinau
Olivier Bertin
primagames.com

INFOGRADES

DARKWORKS

Screen-парад

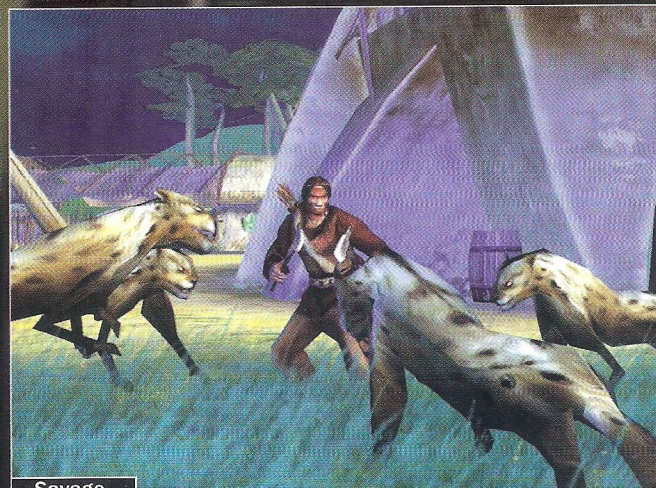
Эти игры стоит подождать



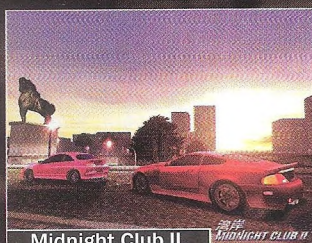
Kingdom Under Fire 2 The Crusaders



Impossible Creatures



Savage



Midnight Club II



Deus Ex 2



Freelancer



Armored Assault



SpellForce The Order of Dawn

THE BEST OF...

Вы что думаете, мы не люди какие-то и будем гнать своих редакционных оленей в такой холод на Петровку только затем, чтобы хит-парад игр в этом месяце составить?

Нет, мы же с вами одной теплой крови — собственно, как и олени ☺. Поэтому и решили на этот раз представить читателям список лучших игр 2002 года — игр, которые становились играми номера на протяжении ушедшего года.

Короче, вот игры и к ним — небольшие цитаты из статей.

№ 1. Return to Castle Wolfenstein

«Наше дело простое: автомат в руки — и вперед на амбразуру. Главное, чтобы атмосфера была соответствующая. И она, родимая, есть».

№ 2. Medal of Honor: Allied Assault

«Игра бескровная. Правда. Но детям до 42-х играть не рекомендуется... Я, например,



чуть со стула не свалился, после того как попал в одного фрица — а он возьми да и взвой всеми четырьмя колонками и сабвуфером, как жертва доктора Ганнибала Лектора!»

№ 3. Disciples 2: Dark Prophecy

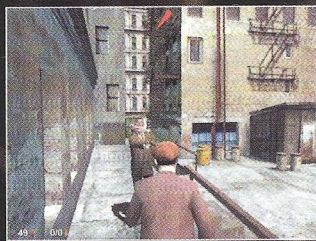
«Дело в том, что у вас в команде есть такой себе «садовник», умеющий сажать чудосажженцы. Фишка этих растений в том, что они тоже «раскрашивают» землю, хоть и в меньших, нежели города, масштабах».

№ 4. Heroes of Might & Magic 4

«Когда я покупал и устанавливал игру, истратил на самого себя кучу маны, творя заклинания «Увеселение», «Удача» и «Благословение» 3-го, 2-го и 4-го уровней — надеюсь, что продолжение вышло хотя бы не хуже, чем «НММЗ»».

№ 5. The Elder Scrolls III: Morrowind

«И видели бы вы его лицо, перекошенное от удивления и непонятки, с застывшим вы-



ражением «Че это за...» после запуска игры со всеми максимальными параметрами».

№ 6. Warcraft III

«...Вся заварушка начинается со страшного сна истеричного орка по имени Thrall. Бедняга, видимо, переел на ночь сырых помидор — вот и привиделась ему армия тьмы, сеющая смерть и разрушения на территории мира «WarCraft»».

№ 7/8. Neverwinter Nights

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

№ 9. Mafia: The City of Lost Heaven

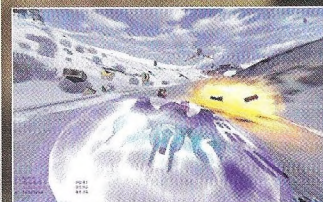
«Не хочу писать эту статью! Только сажусь за компьютер, как курсор сразу тянется к ярлыку «Mafia» на рабочем столе,

а сердце радуется из-за вове-
ря произведенного апгрейда».

№ 10

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

«Вы же, в свою очередь, можете расправиться с врагами достаточно тихо, чтобы не привлечь внимания их напарников, прессы и чистильщиков



обуви. Да еще и труп при случае не поленитесь спрятать — будет очень кстати».

Hover Ace

«Однако можно не только гонять на этих колымагах, но и увешивать их всяческими прибайбасинами, среди которых особо выделяются средства уничтожения соперников и защиты от них. Тут важно не переборщить, иначе ваш перегруженный железный конь не сможет и улитку догнать».

№ 11/12. Divine Divinity

«...И был там еще герой по имени Divine — с большим окровавленным мечом и добрыми глазами ☺. Правда, долго он не протянул — его поймали и разделили на три части магической энергии».



Название: Blood Rayne
Разработчик: Terminal Reality
Издатель: Majesco
Жанр: Action
Дата выхода: 10 марта 2003 г.
Системные требования: не определены



Кровавая, да не Мэри...

Как утверждает могучая русская попка, девушки бывают разные: черные, забавные, лысые и мрачные ☹. Конечно, есть и исключения — например, в данном случае речь пойдет о девушке кровавой с веселеньким имечком **Blood Rayne**. Для такой дамы даже поговорку придется переработать на «баба с воза — кобыле угроза», ведь она штука еще та...

Итак, дас ист сюжет. 1930–40 гг., война у всех на устах, автоматы в руках, танки штампуются, фашисты кучкуются. Но, оказывается, немцы всю эту лабуду с вооружением и технической угрозой затеяли лишь для того, чтобы отвлечь всех от истинного способа захвата фашистами мира. Этот способ, правда, немного психоделичен и заключается в том, что немцы, видите ли, решили использовать для покорения мира некоего Юргена Вульфа. Только не надо кричать: а кто же этот Юрген и где же он живет — час я объясню. Этот типок, кроме того что является злым и кровожадным, где-то (возможно даже на вечерних курсах КПИ) обучился, скотина, искусству управления темными силами и вызову всяких потусторонних тварей. И вот с таким-то подспорьем фашисты и решили братья за дело.

Как и полагается, Злу должно противостоять Добро — и ничего страшного, что добро это далеко не самое чистое и невинное. Все догадались, что добро у нас женского рода



и зватья оно будет **Blood Rayne**. Из-за формы зубов профессиональная деятельность этой девушки оказалась далекой от модельного бизнеса, поэтому стала она работать на правительство. Там ее и приняли в некий мистический орден, который борется со всем земным злом — хоть и исполь-



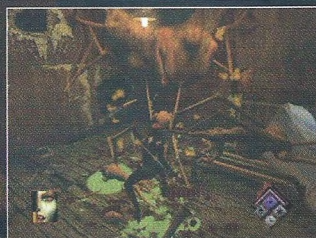
зует при этом самые различные и далеко не всегда гуманные инструменты.

Так вот, девушка эта является подобием всем известного киношного полувампира Блейда — она тоже по природе полувампир (так называемый *hampir*). Кроме крепких блестящих клыков, наша красави-



ца (а она по задумке вся такая привлекательная) ловко работает парочкой острых тесаков и в совершенстве владеет самым различным крупнокалиберным оружием. Плюс ко всему, она еще и спортсменка, так как умеет очень высоко запрыгивать. Еще может некоторое время не обращать вни-





мания на пули, смотреть сквозь стены и даже замедлять действие, как легендарный Макс...

После выхода «BR» планка игровой жестокости и уровня крови может резко сместиться, так как то, что вытворяет это «милое создание» с недругами, вызывает легкую дрожь. Наша Раян может разделить на филе любого зарвавшегося фрица. Может рвать на куски, отрубать головы и конечности, пускать



кишки — и выделять другие, не менее страшные штуки, которые вполне сошли бы за наглядное пособие для молодых патологоанатомов.

И это еще не все — все то, что вы нарубите, оторвете или пустите, будет падать на поверхность и лежать там, багровея, сколько бы раз вы не возвращались на это место. Отмечу также тот факт, что вся игра будет украшена множеством видеороликов, которые демонстрируют различные игровые события, развивающиеся в фашистской Германии, на заводах и складах Луизианы, в аргентинском храме и в европейском замке, а также в других, не менее живописных местах.

Вообще, в процессе поиска клиентов для личного банка

крови сотрудничать придется и с немцами, и с их союзниками — хотя будут в достаточном наличии и всякие мутанты, призванные страшные существа и монстры, кровь которых не менее полезна для нашей девочки ☺. Хотя эти ребята обещаются вполне разумными и способными: в случае скорой смерти сваливают, умеют устроить засаду, способны звать на помощь, проникать через окна, выбивать двери и др.

Кстати, способ восстановления здоровья здесь, как вы уже, наверное, догадались, напрямую связан с вашими противниками, а точнее — с их артериями. Именно поэтому придется обходиться без инвентаря, разных аптек и т. п., а оружие будьте добры сначала

отбить, а уж потом пользоваться. И не будет здесь никаких задач типа поисков дверей и ключей к ним, переключения рычагов и т. д. — эта игра совершенно иного рода.

О графике пока не говорим, так как эта «вещь» имеет странное свойство меняться к выходу игры, хотя игровой видеоролик своей «красочностью» вполне впечатляет, поэтому будем надеяться и на достойный конечный результат.

Так что, ждите — тотальный экшн, кровавое месиво, мясорубка скоро зайдет, дефилируя перед соседями и загадочно улыбаясь, к вам в гости ☺ с очередным правительственным заданием...

С детства боящийся крови
Юрий Гладкий



Название: Вивисектор: Зверь внутри
Разработчик: Action Forms
Издатель: 1C
Жанр: action
Дата выхода: не объявлена
Системные требования: пока не известны

Зверьё моё

Ему принадлежит Дом страдания.
Его рука творит.
Его рука исцеляет

У многих из вас наверняка есть домашние животные. Не будем касаться игуан и пятнистых ягуаров (хоть и очень интересно, сколько владельцев таковых среди наших читателей), а возьмем для примера обычного домашнего кота. Назовем его, скажем, Петровичем. Теперь представьте себе, что в один прекрасный день вы просыпаетесь с навязчивой идеей улучшить ну если не всю свою жизнь, то хотя бы вашего Петровича, тихо посапывающего рядом. Особенно вдохновляют воспоминания о повстречавшемся вчера огромном соседском ротвейллере. Как вариант можно облепить кота кухонными ножками, закрепленными скотчем, и выпустить эту «машину смерти» во двор к собакам...

Но я все же надеюсь, что вы восприняли все это исключительно как злую шутку и никто котов трогать не будет. Но уж если подобное желание возникает, прочтите лучше Герберта Уэллса — «Остров доктора Моро» — где один мужичок как раз подобными вещами и занимался...

Теперь (наконец-то) об игре «Вивисектор: Зверь внутри». Эта гейма, кстати, раньше планировалась как «Вивисектор: Создания доктора Моро», так что, сами понимаете, сюжет там будет строиться на основе книги. Итак, для тех, кто не читал, напомним, что же там произошло.



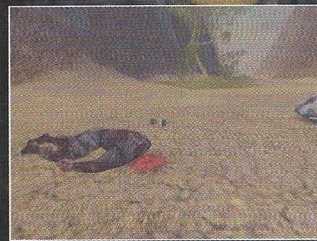
...Был некий ученый (как и полагается, немного двинутый), который занимался тем, что ставил нехорошие опыты над животными, за что и изгнали его из цивилизованного мира на остров Ноубл в Тихом Океане. Но паренек этот хобби своего не бросил, а даже наоборот — организовал на острове некую лабораторию. В качестве материала для опытов он брал животных, а затем переделывал их в более продвинутый вид, пытаясь вывести в конце концов из такого создания человека. В скором времени эти переде-



ланные твари трансформировались в целую расу, однако в жилах их все-таки текла животная кровь и поздно или рано должна была она взять верх над всем остальным...

Так вот, согласно сюжету игры вы попадаете на этот остров спустя сто лет после того, как зверолоуды подняли бунт и как начались разные интересные события. А точнее — 1 февраля 1987 года.

Итак, на острове вы одни (кстати, попасть туда вы можете в роли одного из трех персонажей) и, ясное дело, долж-



ны будете его обследовать. Поэтому сами вскоре узнаете обо всех событиях, имевших место много лет назад. Причем, чем дальше в лес — тем толще партизаны, точнее обитатели острова. Кроме того, вам здесь придется столкнуться и с солдатами, когда-то заброшенными сюда для зачистки — правда, получилось так, что зачистили как раз их и почти в полном составе.

Кстати, вот вам любопытное описание объектов острова, взятое с официального сайта игры.

Внешний периметр

Период функционирования: 1907–1945.

Цель исследований: создание военной силы из земных животных.

Результат: четвероногие существа со вживленным оружием — ModBeasts. Животные обладали интеллектом ниже изначального, но имели довольно высокую степень повиновения приказам. Проект был закрыт в 1945 году ввиду неэффективности и отсутствия способности самостоятельного принятия решений у подопытных.

Текущий статус: закрыт.



Creatures of



Внутренний периметр

Период функционирования:
1945–1972.

Цель исследований: создание интеллектуальных солдат (Hummanimals), способных самостоятельно принимать тактические решения.

Результат: прямоходящие двуногие существа, созданные на основе животных. Обладают высоким уровнем интеллекта и способностью принимать решения. Каждый вид владеет оригинальным типом оружия. Производство практически свернуто в начале семидесятых в связи с ростом свободомыслия, неповиновения и частым проявлением бунтарских настроений. Идея создания интеллектуального солдата оказалась несостоятельной.



Чем выше интеллект, тем больше сомнений. Особи, особо проявившие себя в проверочных боях, направляются в Дом Страданий на доработку.

Текущий статус: функционирует, но не на полную мощность.

Дом страданий

Период функционирования:
1972 — наши дни.

Цель исследований: создание идеальных солдат — OverBrutes — при помощи секретных биологических и кибернетических технологий.

Результат: двуногие существа с неограниченным искусственным интеллектом, запрограммированные для выполнения сложных тактических и стратегических задач в ди-



намически меняющихся условиях военных действий.

Текущий статус: интенсивно развивается.

Ну как? Интригует? Надо, наверное, рассказать еще и о том, что это будет не чистый экшн, а экшн с ролевыми элементами — за исследование острова и количество заваленных зверушек будут начисляться очки, которые, в свою очередь, перебрасываются на развитие героя. К тому же арсенал тоже обещан не детский, да еще и с возможностью модернизации оружия.

В игре будет использоваться собственный движок — «AtmosFear engine» — который, как и принято у разработчиков, до выхода игры обещает-



ся самым красивым и навороченным. Возможность отображать огромные местности и фотореалистичную растительность, плюс новый обработчик комплексной геометрии на основе системы V-COLD — все это, по мнению авторов, должно просто взорвать наши издававшие виды глаза.

Вот такая получается игра, и главное — ее делают наши, украинские ребята, поэтому мы просто обязаны их поддерживать. Ну, а от них, в свою очередь, ждем выполнения обещаний.

Противник экспериментов над животными и кондитерскими изделиями — Юрий Гладкий



VIVISECTOR

Creatures of Dr. Moreau

Dr. Moreau

LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT

Акелла

ЛАРГО ВИНЧ

ИМПЕРИЯ ПОД УГРОЗОЙ



"Лучший шпионский квест, когда-либо выходивший на ПК. Стрельба, драки, погони и... бюсты, каких вы еще не выдвали под луной"

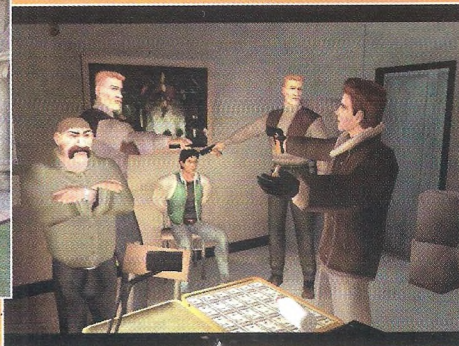
Largo Winch - наш выбор - журнал Game.EXE

pc cdrom



DUPUIS

Ubi Soft



Последователь Шерлока Холмса и Джеймса Бонда, наследник гигантской финансовой империи, очаровательный супер-герой и удачливый игрок - Ларго Винч прибыл в Россию! А вместе с ним - потрясающая игра-блокбастер нового тысячелетия. Игрок отправляется в виртуальный трехмерный мир, работающий в режиме экшен-нон-стоп. Безостановочная череда действий: драки и убийства, загадки и головоломки, оккультизм и мистика, легкий флирт и брутальная эротика - первая в мире игра, сделанная по всем канонам Голливуда! Не смотреть - нельзя!! Не играть - невозможно!!

- захватывающие детективные приключения по всему миру
- сюжет, основанный на популярном телевизионном сериале и серии комиксов
- потрясающая трехмерная графика с невероятным количеством эффектов
- десятки часов непрерывного экшена
- игра, выполненная в стиле лучших Голливудских блокбастеров

© 2003 "Multitrade". © 2002 "Akella".
© 2002 "UbiSoft Entertainment". © 2002 "Dupuis".
Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд"
отдел оптовых продаж: тел. (044) 237-51-86, 495-10-18
www.akella.com www.multitrade.com.ua



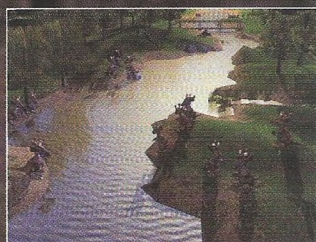
Название: UFO: Aftermath**Разработчик:** Altar Interactive**Издатель:** Cenega**Жанр:** TBS**Дата выхода:** 25 июля 2003 года**Системные требования:** P2-300, 64 Мб RAM, 16 Мб 3D Card

За нами планета

Межпланетные разборки во все времена притягивали разработчиков игрового софта возможностью как угодно закручивать сценарий, штамповать монстров всех мастей и вероисповеданий — и при этом не быть привлеченными к уголовной ответственности за клевету и дезинформацию. Еще лет эдак с десять назад была такая веселая серия игр под общим названием «UFO». Как сейчас помню, я еще здорово тогда в нее рубился на компе своего друга — единственным недостатком в тот момент был мой юный возраст. Ну, то есть пива мне тогда еще нельзя было пить.

Когда в «UFO» все уже наигрались и стали требовать добавки, разработчики из компании «Mythos Games» не растерялись и выдали на-гора новый сериал — «X-COM». Жизнь продолжалась — и вот уже «Ыкс-ком» всем надоел, но горе-разработчикам почему-то все было по барабану. Естественно, такая бодяга никому не понравилась — и ребята из чешской компании «ALTAR Interactive» решили, пока суд да дело, сварганить римейк того самого первого «UFO». Здоровски они придумали, я вам скажу.

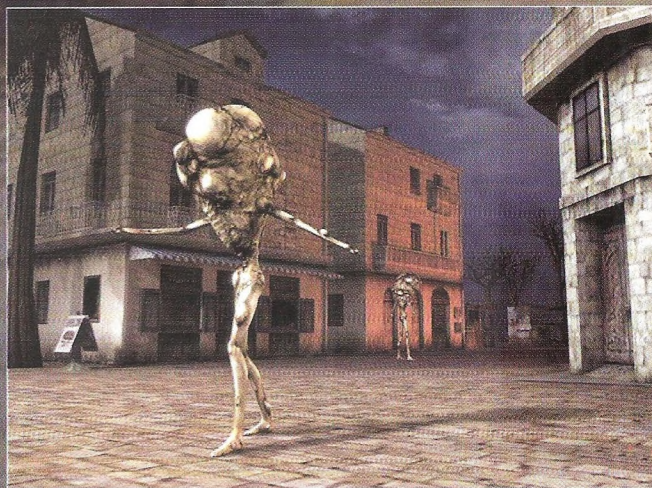
Сюжет обычен. Все было спокойно на околоземной орбите, пока вдруг, откуда ни возьмись, появился... Да-да, именно он родимый — в обличье инопланетной летающей кастрюли (в смысле, тарелки). Земляне, понятное дело, струхнули — тем более, когда из



скороварки на них сверху посыпалась какая-то биологическая дрянь. Тут уж не до шуток стало, люди мерли как мухи, а те, кто не откинул копыта, превращались в отвратного вида зомбиков. Мутировали, короче. Ясен красен, пара-сотня умников отсиделась в бомбоубежищах, построенных именно на этот случай. Эти-то умники и составили костяк Сопротивления инопланетной заразе.

В принципе, дальше все, как и в старой «УФЕ»: сшибаем какую-нибудь мелкую тарелку, летающую над Землей, едем на место падения всей командой (максимум — 14 человек), не забыв, конечно, прихватить с собой винтарь или, на худой конец, ружьишко какое, — и чистим агрессорам лица.

Кстати, в игре одного только земного оружия должно быть видов сорок, про инопланетное я уже молчу. Понятное дело, все убитые пришельцы, а также их средства передвижения будут тщательным обра-



зом изучаться — во-первых, на предмет выявления в них слабых мест и, во-вторых, ради поднятия собственной научной мысли на недостижимый доселе уровень. Последнее позволяет людям захватывать новые территории, строить базы трех видов (военные, научные и производящие биомассу) и жить надеждой.

Сам отряд, что тоже не ново, представляет собой сборище вояк, каждый из которых обладает уникальными свойствами. Это сапер, медик, снайпер и т. д. В процессе несения службы на благо остатков человечества солдаты приобретают опыт и, соответственно, улучшают свои способности.

А вот что является новшеством по сравнению со старым «UFO», так это сам процесс ведения боя. Он представляет теперь собой гремучую смесь пошаговой и риа таймовой стратегии. Посмотрим, насколько хорошо это будет реализовано в финальной версии игры.

Графика — по крайней мере, на первый взгляд — хороша, да и трехмерный ландшафт постоянно генерится заново. Плюс, как обычно, обещают высокую интерактивность окружающей среды и прочие приколы. Так что, господа шпилеры, ждем-с!

Андрей Гайдут



Название: Ultima Online: Age of Shadows

Разработчик: Origin Systems

Издатель: Electronic Arts

Жанр: online RPG

Дата выхода: 11 февраля 2003 года



Да будет Мрак!

Итак, господа геймеры, скоро одна из наиболее знаменитых (и, на мой взгляд, наиболее удачных) онлайн-овых RPG, а конкретно — «Ultima Online», обзаведется очередным прекрасным дополнением. Подробности об «Ultima Online: Age of Shadows» — именно так будет называться новый add-on — впечатляют, завораживают и... немного настораживают: а вдруг это очередной рекламный трюк маркетингового отдела «Origin»?..

Что же будет добавлено к отнюдь не маленькому миру «Ультимы»? Ответ прост: еще один (тоже немаленький) континент под названием «Malas». А под этой terra incognita будет располагаться, опять-таки, никак не мелкое подземелье с волнующим сердце и слух названием — «Doom» ☺.

На новой земле можно (и нужно) будет сражаться с монстрами и себе подобными, строить дома, растить

сыновей и сажать печень ☺. Кстати, в «Age of Shadows» добавлен очень мощный инструмент по созданию собственного жилища. Теперь можно создавать стены и потолки собственного дизайна; впрочем, можно будет производить евроремонт и в уже существующих жилищах. По словам разработчиков, много внимания было уделено моделированию внешности персонажей игроков.

Не обошлось и без новых классов — теперь в «Ультиме» появятся такие нужные и полезные профессии, как паладин и некромант.

Паладин

Святой воин; использует волшебство для оказания помощи товарищам и для борьбы с темными силами или просто со злом. Его магия может исцелять раны, останавливать эпидемию, полностью выводить яды, она снимает проклятия и повышает боевые навыки. Паладины



могут кастовать свои чары даже в разгаре сражения, не выпуская оружия из рук.

В комплекте с каждым паладином поставляется около десяти умений и еще масса всего полезного и не очень.

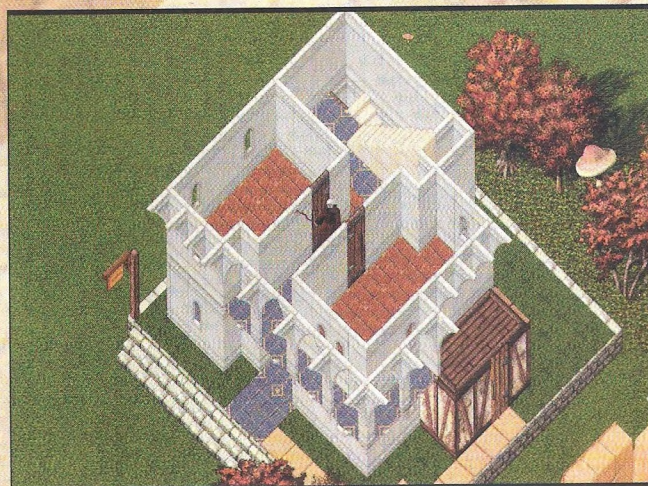
Итак, каждый святой воин-теперь сможет продемонстрировать врагам народа следующие трюки.

Очищение Огнем. Паладин призывает с небес огненный

столб, который очищает его тело от болезней, ядов и прочей скверны, нанося при этом незначительные повреждения.

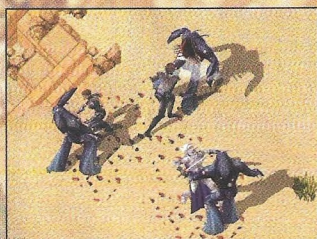
Святой Свет. Вспышка света, которая окружает кастера и причиняет повреждения окружающим его противникам.

Зачаровать оружие. Паладин благословляет на короткое время оружие, повышая тем самым повреждения, наносимые последним.





Разрушить Зло. Без комментариев: реальный пацан захотел — и зло исчезло.



Остальные умения не менее полезны, но, в принципе, в том или ином виде уже знакомы фанатам РПГ.

Necromancer

Злой волшебник, обретший контроль над мертвыми. Может призывать боль, эпидемию и наипразнообразнейшие проклятья для уничтожения врагов, дабы в дальнейшем реанимировать их безжизненные трупы и получить таким образом в свое распоряжение нежить, которая, повинаясь приказам волшебника, будет атаковать любое создание, живое или мертвое. Как человек весьма искушенный в ок-

культных науках, Necromancer не ограничивается одним только воскрешением мертвых — он может также трансформироваться в некоторые из этих форм нежити, приобретая таким образом все их достоинства и недостатки.

- Возможности Necromancer'a:
- 16 особых заклинаний;
 - 4 формы нежити для перевоплощения;
 - возможность призыва до 5-ти различных фамильяров.

Разумеется, в игру добавлены новые — расширенные и усовершенствованные — квесты для этих самых паладинов и некромантов.

Одним словом, теперь в «Ultima Online» можно выбирать себе класс и профессию на свой вкус и цвет (или страх и риск — кому как нравится).

Подверглась доработке и система генерации магических предметов. Теперь волшебные шмотки можно не только находить на трупах монстров, но и создавать самостоятельно —



конечно, если в наличии имеется кузница или швейная мастерская.

Кроме того, у каждого цветного металла или вида кожи будет собственный набор достоинств и недостатков и связанные с этим бонусы сопротивления (для брони) или наносимых повреждений. А еще у каждого вида брони будут свои собственные — так сказать, базовые — сопротивления. Так, например, у кожаной тунники с самого начала будет 2% Physical, 4% Fire, 3% Cold, 3% Poison и 3% Energy resistance.

В «Ultima Online: Age of Shadows» добавлено десять новых видов оружия. Теперь появились такие экзотические орудия труда и обороны, как костяной серп и кривой меч, или же всем известный составной лук. В игре будет использоваться система модификаторов, хорошо знакомая всем по «Diablo». А там все префиксы и суффиксы известны каждому второму, так что без комментариев.

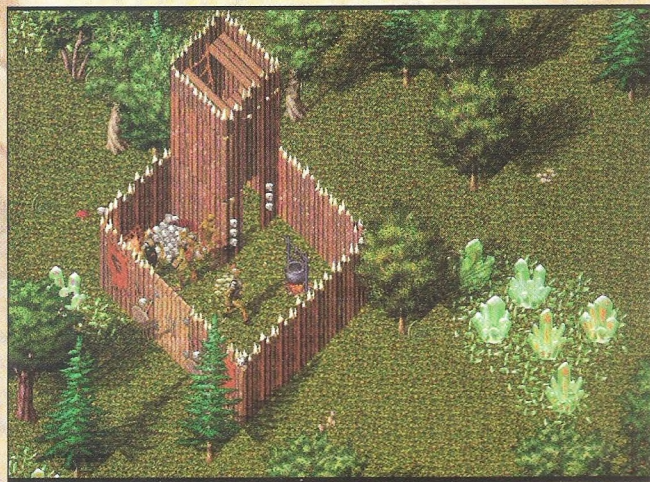
И еще — башковитые ребята из «Origin» решили не изобретать в очередной раз велосипед и напихали в «Age of Shadows», так сказать, новых заклинаний и навыков. Воины, к примеру, приобретут такой полезный навык, как *Parrying* (отражение ударов). Теперь появилась возможность отражать удары противника даже без использования щита.

Не остались без новогодних подарков от Лорда Бритиша и компании © и другие классы.

Ну, и напоследок еще один приятный сюрприз: переработанный интерфейс игры, как для 2D/3D-клиентов, избавит игроков от многих хлопот и прочих мелких неудобств.

Разумеется, в таком коротком обзоре нельзя описать всех тонкостей нового add-on'a к прекрасному и загадочному миру «Ультимы», который стал если не вторым, то, как минимум, первым © домом для искателей приключений со всего мира.

Лешук Алексей





Название: Dead or Alive X-treme Beach Volleyball
Разработчик: Tecmo
Издатель: Tecmo
Жанр: симулятор пляжного волейбола
Платформа: Xbox
Дата выхода: с минуты на минуту



Обложке «Шпиля!» № 1/2003 посвящается...

Эх, зимушка зима... Сибирские морозы... А обложка первого «Шпиля!» подругой из «DOA» красуется. Кто и на кой ее туда поставил — было для всех в редакции главным вопросом вплоть до выхода журнала. Даже главный «редакторист» места себе не находил. Мол, зима, а она тут в бикини на песочке отлеживается. Не по-зимнему как-то. Ну, а я ему:

— Это типа Снегурка по-гавайски. А вот то, что Деда Мороза не видно, так это не ко мне. Это в эмиграционную службу Гавайских островов. Они намекали, что дедуля-то старый, а на островах — под сорок. Неровен час, солнечный удар может получить. А он еще и с животными. Вдруг они «ящуром» больны? Что прикажите делать, клизмы им ставить? Не, спасибо. Мы, как-нибудь без него тут отгуляем. И это, он еще на пенсионный возраст намекал. И про какие-то скидки для пенсионеров пытался втолковать. Мол, он по старинке — на оленях с колокольчиками, а не в первом классе «Боинга» в сопровождении истребителей F16. Одним словом, не пустили старого на острова. А фотографу один фиг, есть в кадре Дед Мороз или нету. Ему от этого не холодно и не жарко. Он после фотосъемки с другими моделями на соседние острова поехал. Поговаривали, хотел там откровенную фотографию сделать.



— Какие фотографии, какие самолеты сопровождения? Что ты несешь!!! Я спрашиваю, зачем поставили эту девушку на обложку, а в журнале ни слова о ней? — кричал мне Андрей.

— Ты это, не нервничай, ты у нас самый главный. У тебя завтра экзамены. Мы сейчас все исправим.

...За десять минут до событий, описанных выше, я вышел в коридор редакции и вытащил из запечатанной пачки первый номер. Боже ж ты мой, какой он классный в тот момент, когда пахнет еще типографской краской... Жаль только, что нам всего две пачки привозят. Иногда законным авторам сего издания даже не остается ни одного экземпляра. Его весь издательский дом разбирает, стоит только номеру появиться в коридоре офиса. Ну что ж, мы их не виним и понимаем. Они все больше о великом пишут, а мы — об играх...

Так вот, первым заполучив новый номер, я вошел в нашу комнату. Кто тут у нас на обложке? Эй, стой, так это же «Dead Or Alive X-treme Volleyball!» После чего и отгремела сценка про оленей, фотографа и какой-то экзамен у главного



редактора. Со словами «Сейчас разберемся!» я растворился в глубине Всемирной паутины. Через день на мыле у главреда лежала статья о «DOA», который волейбол.

Хентайный суд

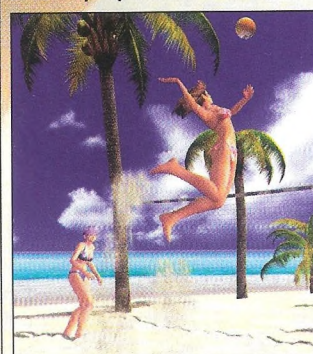
Как помнится, в 2001 году компания «Тесто» судилась на территории Японии с одним хакерским клубом. Страсти-мордасти кипели по поводу распространения на сайтах хакерской группы немного измененного сейв-файла для дримкастовской игрушки «DOA 2». Фишка сейва состояла в том, что игрок мог раздеть одну из героинь до (как бы это помягче сказать, а?)... в чем мать родила. Точнее было бы сказать — в чем программисты состряпа-

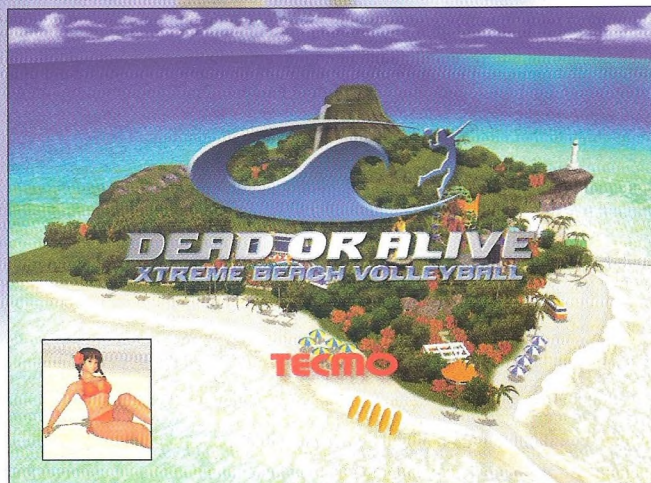


ли. То есть голой. Однако при обширном тестинге данного сейва был замечен небольшой глюк. А вот какой, расскажу позже.

Так вот, выложив такой сейв в сеть, ребята подняли большую шумиху. Короче, блюстители благопристойности призывали немедленно изъять код со всех сайтов, а виновных наказать по полной программе. Мол, они, мало того что производят детскую порнографию, так еще и выкладывают ее во Всемирную паутину. Недолго думая, адвокаты самой «Тесто» с пеной у рта стали решительно доказывать непричастность компании к этому инциденту и, по ходу дела, давить на хакерскую группу.

Но, как выяснилось позже, четырнадцать байт кода даже ногтя из текстурки девушки не способны в себе вместить, не говоря уже о целой «шкур-





ке» для героини. Оказалось, что голый мод изначально был прошит в игре, а хакеры программным своим кодом сказали игрушке, что этому персонажу не нужен костюм. И все. Таким образом, можно сделать два вывода: либо компания изначально знала о голой девице, но почему-то своевременно не сообщила своим адвокатам, либо же это плохая шутка самих программистов из «Team Ninja». Как показывает практика и опыт, это все же дело рук самих разработчиков. Они нарочно оставляют такой конек в финальной версии игры, но никому о нем не сообщают.

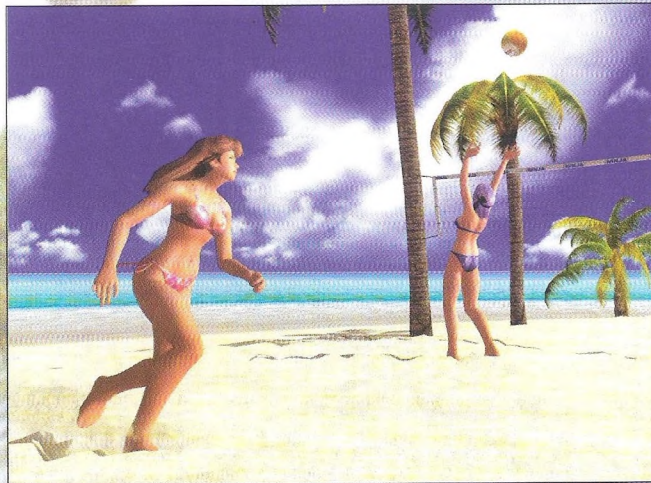
А теперь — про глюк «голо-го» мода. Во-первых, над самой шкуркой дизайнеры не очень-то долго трудились, уж больно мало там, как с мужской точки зрения, женских деталей. Во-вторых, у героини есть победная стойка, в которой она произносит свою коронную фразу. И, как выяснилось, девица губами-то не шевелит. Поверьте мне, смотрится жутко.

Ну да ладно, не про это я вам хотел рассказать. А собирался поведать об одной интересной игрушке, которую состряпала

«Тесто» в перерыве между вышедшей уже «DOA 3» и выходом в ближайшем будущем «DOA 4». Так вот, мои дорогие и любимые, автор знаменитой серии игр «DOA», Томонобу Итагаки, когда анонсировал четвертую часть игрушки, заявил, что хочет сделать что-нибудь спортивное для ИКС-ящика — но только так, как ОН этого хочет. На тот момент эта фраза насторожила не многих, хотя и дала понять: скоро игровая общественность увидит что-то из ряда вон выходящее.

Идей было много. Сперва хотели сделать симулятор плавания. Но идея с героинями, которые все время «попой кверху», не вызвала одобрения у начальства — и тогда был предложен вариант с пляжным волейболом. Туда же можно было вставить и давно пылившийся на полках проект «DOA Digital Venus 2002». Суть последнего сводилась к возможности простой фотосъемки различных девушек-бикини из всех частей «DOA» и отправке сделанных слайдов друзьям через интернет.

Проект опять был подан на рассмотрение. Его одобрили. После чего добавили «и купальники при деле, и на фай-



тинг немного смахивает». Через пару дней программисты из «Team Ninja» приступили к ваянию нового движка на базе старых — немного меняя в них исходные коды. Благо, опыт по раздеванию у них имелся, причем немалый.

Мексиканский сериал а-ля сюжет

Пляжный волейбол «Dead Or Alive» проходит на симпатичном тропическом острове. Имя владельца (как, впрочем, и название самого острова) — Зак. Когда-то парню крупно обломилось в сфере финансов и он сорвал в одном из казино Лас-Вегаса немалый куш. А, как известно, земля — лучшее в наши дни вложение средств. Вот счастливчик и решил приобрести маленький островок в Атлантическом океане.

Окопавшись на острове, паренек решил во что бы то ни стало заработать еще немного денег на существование, для чего по ходу дела и устроил турнир, который решено было назвать «Dead Or Alive 4».

Но, как всегда, получился небольшой «обломись» из цикла «мы пришли, а ты нас встретил». Бойцы, получившие предложение, засмеяли беднягу — и не приехали. В то время как наш знакомый отчаивался, молодые девушки решили утешить его и приехали в гости, чтобы провести на острове несколько дней, искупаться в океане, поиграть в волейбол и позагорать. Остров посетила также и незнакомая нам ранее девушка по имени Нина (Nina), которая вообще-то работает брокером на Нью-Йоркской бирже.

Вне себя от такого счастья, Зак превратил остров в настоящий райский сад для избалованных прелестями мегаполисов дам. Днем девушки играют в волейбол, а вечером ходят в кинотеатр со слабым репертуаром рекламного характера от не известной ранее кинокомпании «Тесто Films». Кроме того, для удовлетворения потребности представительниц прекрасной половины человечества в культурном досуге были построены казино, где можно сыграть в покер, блек-джек и рулетку. А когда и это барышням надоедало, они могли устроить конкурс красавиц сериала «Dead Or Alive». Вот такой он, сюжетец.

Ну, и напоследок хочется добавить: кто знает, может быть, как раз именно такой игрушкой нам, избалованным огнестрельным оружием, мордобоем, монстрами и прочей атрибутикой игрового жанра, и не хватает. Ведь, как говорят, красота спасет мир. Тем более если этот мир настолько прекрасен и вообще до ужаса привлекателен.

Sova



Название: Ghost Recon: Island Thunder

Разработчик: Red Storm Ent.

Издатель: Ubi Soft

Жанр: FPS

Системные требования (рекомендуемые): P3, 256 Mб, 32 Mб 3D Card

ОЦЕНКА:

Графика:

Звук:

Геймплей:

Управление:

9
10
10
9
9



Борьбе все возрасты покорны

Политика, ребята, это такая игра, в которую либо ты сам играешь, либо за тебя играют другие — третьего не дано. Стать политиком можно, но сложно, так как придется записать обо всех апгрейдах компьютера и копнуть лавз на предвыборную кампанию, на подкуп различных боссов, а также на наем бабушек, которые будут ко всем целляться, божась, что вы организуете всему населению страны доставку на дом лобстеров в течение всего срока правления... Короче, проще организовать на дому питомник для выращивания голубых утокосов — ей-богу, мороки меньше. Ну, а если уж совсем не терпел, можете попробовать решить некоторые политические вопросы любимым для нас, геймеров, способом — отстрелом всякого рода бунтарей и негодяев. Например, как в «Ghost Recon: Island Thunder».

Перед нами снова сериал от неугомонного дядюшки-политикана Тома Клэнси. Даже если вы слышите это имя впервые, уверен, что через полгодика (а то и раньше) он снова встретится вам на страницах нашего журнала — если только мы не станем изданием для сталеваров-самочек ©. Короче, на этот раз свой креатив этот тип выплеснул на второй аддон к «Ghost Recon». Суть продолжения можно свести к тому, что вам



предстоит теперь (в 2010 году) обеспечивать проведение демократических выборов на Кубе — Фидель-то помер, страна, соответственно, осталась без руководителя и все точат когти. И знаете, в сюже-



те уже можно обнаружить прогресс: русских хоть на этот раз не трогают, да и миссии (которых, кстати, восемь штук нарисовалось) пусть и немного, но все же отличаются от оригинала.



В основном в игре приходилось тупо валить толпы супостатов, а уж потом задумываться о бренности бытия и содействовать в реализации политпрограммы. Так, на мою долю выпало спасение залож-

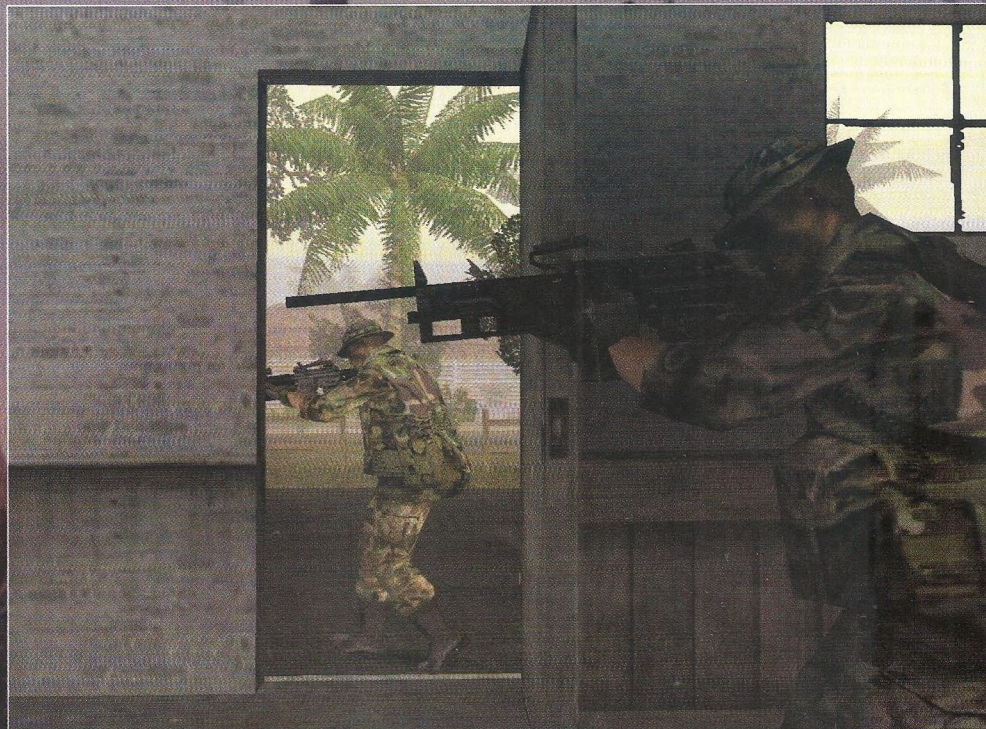




ников и сбитых пилотов, захват объектов и грузов и, конечно же, уничтожение различной бронетехники и всяких важных военных точек. А теперь — поконкретнее.

В общем, аддон — если исходить из того, что продолжение должно быть лучше в графическом плане — по играбельности и другим показателям удался. Что же касается графики, то картинка в «Ghost Recon» мне всегда нравилась. Так и на этот раз: неплохо заделали открытые пространства (всякие пески, лесопосадки и прочее), довольно сносно получились также фигуры солдат-фонов, да и живых существ вообще. Спасибо за анимацию персонажей, которые двигаться научились — ну почти как настоящие.

А вот когда мастерили городскую местность, разработчики, видать, недоедали... Поэтому и выглядит она как-то дистрофически скучненько — с явными недоработками в архитектуре домов (которые, впрочем, авторы искренне пытались скрыть, понапихивав в города фонтанов, открытых кафешек и др. — да только разве ж от нас что-то спрячешь ☺). О таких штуках, как провалы в стены, я вообще промолчу — стыдно как-то говорить о подобном, люди ж ведь вроде не первый раз игру делают...



Что касается господ врагов (противников/недрузгов/вражин) и прочей нечисти, а также многоуважаемых партнеров по команде, то они даже поумнели. Сказать, что начали мыслить на уровне искусственного интеллекта, конечно же, нельзя, зато они научились стрелять на всякий случай через ящики или стену. Могут даже гранату бросить, если видели, что вы засели за углом, или если ваш коллега первым засек бригаду иноверцев. Кстати, здесь же и недостаток «мозгов» ихних заметен — помимо возможности первым увидеть противника, они больше ни на что не способны. Поэтому вероятность того, что часовой пойдет проверить источник подозрительного шума

возле входной двери, ничтожно мал.

Что касается вашей команды, то для нее предусмотрена возможность выбора степени агрессивности; вы можете формировать ее из всяких крепких ребят (лично я бы все-таки советовал снайперов). А вообще пройти игру запросто можно и одной группой.

Звук в «Ghost Recon», как по мне, остался таким же, как и в предыдущей части, разве что получше поработали над качеством выстрелов и взрывов — они стали вроде как более четкими. Хорошо проработан «природный» саунд: свист ветра, шум воды, пение птиц и звуки, производимые прочими пернатыми/млекопитающими/насекомыми. Ранение

же вашего брата также сопровождается отнюдь не самыми веселыми стонами и покашливанием.

А вот вывод у меня получается двойственным. Вообще, аддон получился достойным — с исправленными ошибками, улучшенным геймплеем и др. С другой же стороны, никак не могу понять — зачем производить такое количество однотипных игр? Разве в «Red Storm Ent.» не могут взять чипсов, сесть и, не приглашая Т. Кленси, придумать новую, абсолютно отличную от других игру? Разве нельзя сделать ставку не на количество, а на качество и оригинальность?

Юрий Гладкий



«Post Mortem»

и его прохождение

Часть 1

Вот видите, как бывает: еще свежа в памяти великолепная «квестическая» Сибирь со своим огромным красочным миром и любопытной героиней — а ее разработчики уже подкидывают новое творение, которое, может, в чем-то и проигрывает игре-предшественнице, но... Но разговоры о недостатках *Post Mortem* оставляю вам, так как ближайшие два номера буду занят ее прохождением. Итак...

Для начала отмечу, что «PM» это не совсем прямолинейный квест, так как игра имеет много вариантов развития сюжета (и, соответственно, концовки), в чем немалую роль играют диалоги персонажей. Так что перед очередным кликаньем на первую выпавшую фразу, советую все же подумать — а там, гляди, и че-нить интересное получится...

Смертельный долгоносик

После просмотра далеко не самого гуманистического ролика об убийстве мирной парочки каким-то децибелом в маске и с громадным носиком, который (не носиком, конечно же) отрезает им головы, небрежно переносимся в реальную игру.

Студия и визит Софии Блейк

Вы просыпаетесь после не самого приятного сна. В дверь стучат. Откройте. На пороге окажется девушка, которую желательно пригласить войти.



Это София Блейк — ваша соотечественница. Она предложит вам вести дело об убийстве сестры и ее мужа.

В ходе подробного допроса узнаете, что зовут вас Гас Макферсон (известный также как Spooky) и что вы — бывший детектив агентства Пинкертона в Нью-Йорке. Что убитых звали Руби и Реджис Уайт. Что преступление произошло в отеле в восьмом квартале; что дело ведет инспектор Лебран — и прочее, и прочее, и прочее. При всем при этом вы обзаводитесь еще и двумя местами на карте (отель «Орфей» и полицейский участок).

Перед выходом из дома звоните на почту и высылайте в Нью-Йорк телеграмму с просьбой подобрать информацию о Софии Блейк. В спальне возьмите со стола альбом для зарисовок. Кроме того, в шкафу вы найдете фотокамеру. Идите на улицу.

Отель «Орфей»

Входите в отель и поворачивайте направо — в кафе. Поговорите с барменом. Попросите у него бутылку красного вина. Представьте себя частным детективом и будьте макси-

мально добры — и тогда бармен расскажет вам о подозрительном незнакомце, который был в кафе в ночь убийства.

Выходите из кафе и идите к администратору, сидящему за конторкой. Чтобы Исидор Пети с радостью с вами поговорил, представьтесь страховым агентом. Оказывается, Уайты не выходили из номера в течение всего своего пребывания в отеле; кроме того, в ночь убийства кто-то спрашивал о номере Уайтов. Если повезет, администратор, когда вы расскажете ему про клиентку, может пропустить вас в номер. А если нет — идите к лестнице, ведущей вверх, и возьмите с дивана газету. Прочитайте статью об убийствах. Выходите из гостиницы и идите в полицию.

Полицейский участок

Смотрите видеоролик о мадам Хеллуин, которая заявляет о пропаже сына. Сержант Бове — любитель горячительных напитков, поэтому мадам Хеллуин обещает ему за хорошую работу бутылочку. Улавливаете? ☺

Поговорите с сержантом, представившись детективом. После непродолжительной беседы Гас предложит полицейскому бутылку вина в обмен на рапорт об убийстве. Прочитайте рапорт и все прилагаемые документы. Поговорите с Бове — и он скажет, что инспектор не встретится с вами до тех пор, пока у вас не будет



портрета убийцы. В разговоре промелькнет также имя — Кауфнер, психоаналитик. Вперед в гости.

Офис Кауфнера

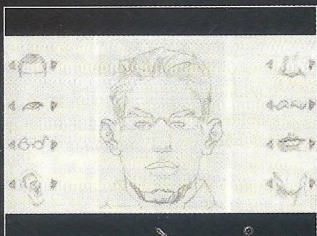
Поговорите с Кауфнером (он работает в психушке). Парень разговорчивый, но какой-то странный. Идите обратно в отель.

Отель «Орфей»

Поговорите с барменом о подозреваемом. Всплывет еще одно имя — Тео Мале — человек, который любит играть в азартные игры в бистро «Аламбик» (появится на карте). Вы получите также приметы убийцы: высокий, грузный, черные усы, квадратный подбородок, жуткие глаза, без очков — одним словом, отъявленный негодяй. Теперь вам нужно нарисовать портрет подозреваемого.

Фоторобот

Возьмите из инвентаря альбом для зарисовок. Справа и слева расположено по четыре меню — с глазами, ртами и прочими деталями лица. Ваша задача — выбрать правильные. Итак:



- лоб — не трогайте, он правильный;
- глаза — один раз нажмите на правую стрелку;
- очки — два раза вправо;
- уши — дважды влево;
- нос — три раза вправо;
- усы — один раз влево;
- губы — шесть раз вправо;
- подбородок — один раз влево.

Когда будете готовы, нажмите на изображение пера под рисунком и нарисуйте его. Покажите рисунок бармену — если тот опознает подозреваемого, то все Ок.

Отель «Орфей» Верхний этаж

Выходите из кафе и попробуйте подняться по лестнице — но Гас не захочет, так как администратор против. В холле стоит большущий чемодан, залезайте в него — прокатитесь на второй этаж. Где и выберите из чемодана.

Пройдите по коридору и попытайтесь открыть номера 505 и 507. Не получается... Осмотрите замок номера 507.

Постучите в номер 506 и поговорите с ясновидящей мадам Лосо. Теперь направляйтесь в бистро «Аламбик».

Бистро «Аламбик»

Поговорите с Тео Мале и покажите ему портрет подозреваемого. После чего за Тео придется бежать, хоть и безуспешно...

Головоломка с подделкой картины

После «лечения» Беренис ☺ одевайтесь и отправляйтесь обратно в бистро. Поговорите с Хуло — владельцем заведе-



ния. Попросите у него на время набор отмычек. Он согласится — взамен на обнаружение пяти ошибок, которые совершил художник при подделке картины (вы можете быстро переключаться между копией и оригиналом). Каждую ошибку обведите кружком. Вот они:

- в открытом гробу нет мертвеца;
- на подделке в верхнем правом углу нет мужчины, которого собрался обезглавить скелет;
- чуть ниже, на крыше здания, отсутствуют две тарелки;
- наверху в центре нет одного столба с колесом наверху;
- на центральном щите справа внизу отсутствует крест. Отдайте картину Хуло и получите отмычки. Отправляйтесь в гостиницу.

Отель «Орфей»

Примените все отмычки на замок. Нажмите на ручку. Если отмычки шатаются — значит, они либо не на своем месте, либо в неправильном положении. Если же отмычка не дергается — она на своем месте и ее можно не трогать. Взламывайте и входите в номер.

Номер 507

Пройдите к камину и наклонитесь. На полу лежит кольцо с гравировкой «Любимой Фей» — и это при том, что сестру Софии звали Руби... Подойдите к кровати и поднимите осколки стекла, валяющиеся на полу рядом. Они воняют каким-то газом. Прежде чем выйти из номера, загляните в ванную и обратите внимание на прядь черных волос в раковине (а ведь у Руби-то волосы были красными).

Спускайтесь вниз и берите молоток возле дивана. Идем в полицию.

Полицейский участок

Скажите Бове, что у вас есть портрет убийцы. Вас пропустят к инспектору. Поговорите с ним и выясните, что портрет принадлежит детективу Хэллуину (помните мамашу и пропавшего сына?). Теперь едем на встречу с Хэллуином ☺.

Офис Хэллуина

Офис — это вторая дверь от лестницы. Разбейте молот-

ком стекло и откройте дверь. Входите. Подойдите к столу и откройте верхний ящик.

Возьмите почитать какой-нибудь файл. Появится мамаша Хэллуин с подносом с едой. Пообещайте не причинять ее сыну вреда. Мадам покажет вам, где он скрывается.

Поднимайтесь наверх и поговорите с Хэллуином.

История Хэллуина, рассказанная им самим

Теперь вы будете играть Хэллуином, который расследует дело Итонов.

Квартира Итонов

Идите к дому Итонов. Войти вы не сможете, так как уборщица, моющая полы перед лестницей, отказывается вас пускать. Поверните налево и выйдите во внутренний дворик. Поднимите баскетбольный мячик. Бросьте мячик в стоящий на окне горшок с цветами. Уборщица бросит свое ведро и с криками выбежит во двор. Пока она будет занята горшком, идите в квартиру Итонов.

Прежде всего, войдите в первую дверь справа и откройте шкаф. Внутри находится сейф — однако, чтобы его открыть, нужен ключ. Выходите. Идите в следующую комнату. Заберите со стола билеты на корабль. Выходите. В гостиной изучите плакат на стене — на карте появится бистро «Аламбик». Заберите лежащие на столе, слева от плаката, письмо Грейси Итон и визитку доктора Кауфнера.

Офис доктора Кауфнера

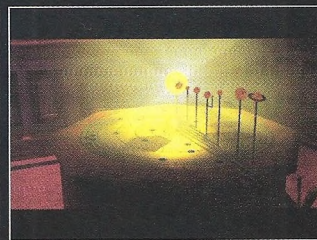
Поговорите с доктором — безрезультатно... Рулите в бистро «Аламбик».

Бистро «Аламбик»

Поговорите с Беренис — выясните, что Хуло и Итоны только что уехали в ресторан. Идите в дом Братства, который появился на вашей карте.

Дом Братства

Попытайтесь войти — и вас остановит охранник у дверей. Поговорите с ним и постарайтесь выудить у него информацию о ресторане «Chez Alexandre», который появится у вас на карте. Туда и отправимся.



Ресторан «Chez Alexandre»

Поговорите с администратором и выясните, за каким столиком сидят Итоны и Хуло. Оказывается, вы опять опоздали, а ваши преследуемые уехали в отель «Орфей». Туда вам и дорога.

Отель «Орфей»

Расспрашиваете Пети, пока он не взбесится и не пошлет вас — тогда к вам подойдет «легендарный» Мале и предложит встретиться в баре. Идите в бар и садитесь за столик у окна. Посмотрите видео о ночи перед убийством, где станет ясно, что Хэллуин — не убийца.

И снова вы — Макферсон. Поздравляю с успешным перевоплощением ☺.

Студия

Ответ из Нью-Йорка на вашу телеграмму лежит на коврике перед входной дверью. Прочитаете телеграмму — и прозреете: София Блейк вас обманывала. Пора кое-кого наказать, поэтому позвоните Софии и предложите встретиться в ресторане «Chez Alexandre».

Ресторан «Chez Alexandre»

Поговорите с администратором, чтобы узнать, за каким столиком находится София. Теперь берите ее в свои крепкие руки, и она расскажет вам правду. Соглашайтесь продолжать дело — и вперед к Итонам.

Квартира Итонов

Входите и сразу направляйтесь к плакату на стене. За ним находится ключ, который нужно взять и с его помощью открыть сейф в шкафу. Внутри находится паспорт и еще кое-какие документы. Прочитайте их. Пора навестить нашего добренького дока Кауфнера...

**Продолжение,
вместе с Юрием Гладким,
следует...**



В «Neverwinter» с ночевкой

Текущее положение дел в таком древнем жанре, как RPG, наиболее метко характеризует выражение «алмазы и пепел». Да, неудачным для поклонников ролевых игр выдался прошедший год. Новых идей кот наплакал, да и старые тоже не ахти как были реализованы. Кроме того, стала заметной еще одна негативная тенденция — в связи с повальным переходом ролевиков на 3D-движки основной упор делается теперь не на сюжет и собственно игровой процесс, а на красивые картинки да качественный звук. А это уже нехорошо пахнет экшном. Если «Три-Де» — значит «Quake». Ну, а если нет, то, сами знаете, — на «Д» начинается, на «иабло» заканчивается. Сейчас одни дружно клепают клоны к гениальному создателю «Blizzard», а другие дружно в них играют.

Все это, собственно, можно сказать и об «Neverwinter Nights». Да, создателям «Bal-

dur's Gate», видать, очень сильно стукнули чем-то по голове. Ужасный сингл, никудышная реализация третьего издания «D&D» — и глюки, глюки и еще раз глюки. Ну разве это RPG, где нельзя застрять из-за невыполненного квеста или потерянного сюжетного предмета? А порталы, Камень возврата, бесплатное лечение, квесты по шаблону «замочи их всех»?... То-то же. А все из-за РПГ, ориентированной исключительно на мультиплеер. Всем давно известно, что в сетевой игре человек человеку волк, противник и фраг ☹. Вот и не вышло у «BioWare» ничего хорошего.

Игра, правда, получила наград и премий немеряно, да вот только народ нынче избалованный: чуть что не так, сразу Пуск ⇄ Панель управления ⇄ Установка и удаление программ... ☹.

Но если взглянуть с другой стороны, то «BioWare» создали не просто шедевр, а культовый супер-мега-рульный экшн. При чем рубилово-мочилово ведет-



ся по типу «Counter-Strike»/«Quake». Идея та же, только здесь «Контра» (или «Квака») приправлена фэнтезийным антуражем.

Многочисленные поклонники жанра 3D-action просто в восторге. Хотя толпам субъектов с развитым спинным мозгом рано радоваться — в «NWN» был заложен огромный потенциал благодаря инструментарию по созданию новых модулей.

Так что не все еще потеряно, тем более что компании «Atari», «BioWare Corp.» и «Flood-Gate Entertainment» заявили о том, что весной 2003 года выпустят продолжение «NWN».

«Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide» будет включать



в себя 40-часовую кампанию, новые скиллы, феты, классы, монстров, оружие, броню и магию.

Собственно, именно эта новость и подвигла автора к написанию данного обзора модулей с (не)благородной целью укрепить (пошатнуть) веру (надежду, любовь) к продукту BioWare Corp. ☹.

Для того чтобы все заработало, нужно иметь:

- 1) корректно установленное и стабильно работающее устройство «Прямые Руки» (Plug&Play);
- 2) патч посвежее (где взять? А че ж вы «Шпиль!» № 10 без компакт покупали?);
- 3) английскую версию «NWN».

Для этого нужно переимено-





- вать файл *dialog.tlk* в каталоге с установленной игрой, допустим, в *dialog.rus* и скопировать в этот же оригинальный файл с нашего компакт-диска. Такую же процедуру придется проделать и с папкой *override*, переименовав ее в *override_rus*;
- 4) при подключении новых модулей нужно помнить, что они, как правило, состоят не из одного, а из нескольких файлов. Файлы с расширениями **.mod* нужно скопировать в папку *modules*, файлы с расширением **.hak* — в папку *hak*, файлы с расширением **.bic* — в папку *localvault*, файлы **.bmi* — в папку *music*. И, наконец, файлы **.bik* (если таковые имеются) — в папку *movies*;
- 5) всё, можно начинать играть, выбрав название необходимого модуля в меню *New* ⇒ *Other Modules*.

Чтобы не обидеть поклонников, в обзор включены самые разнообразные модули — от рулеза до сакса и от RPG до

Hack&Slash. А теперь — собственно сами модули... прошу любить и жаловать.

Lone Wolf: Test of The Sun & Mysteries in the Night

Да! Именно такими и должны были быть пролог и половина первой главы оригинального «NWN». Модуль основан на некогда популярных хэндбуках «Lone Wolf Chronicles». Мнение редакции «Шпиля!»: рулез, просто рулез! Играть нужно только уже готовыми персонажами «Lone Wolf» (боец/рэйнджер/паладин/варвар).

Хотя, если не устраивают имеющиеся герои, можно создать своего. Это человек, мужчина, Lawful Good. Класс — один из бойцовских. И, разумеется, зовут его Lone Wolf.

Это чисто ролевой модуль с обилием диалогов и умеренным уровнем рубилова-мочилов. Играть очень интересно, сразу вспоминается незабвенный и несравненный «Baldur's Gate». Начинать нужно персонажем 1-го уровня, впоследствии



его можно (и нужно) переносить в следующие эпизоды.

Одной из особенностей данного модуля является то, что главный герой должен периодически... завтракать, обедать и ужинать — иначе его сила и телосложение постепенно будут уменьшаться.

Отличный набор квестов, неплохо поставленные батальные сцены, а также прекрасно воссозданная атмосфера игрового мира — всё это оставляет далеко позади все прочие модули.

Witch Wake I-The Fields of Battle & Witch Wake II-The Witch Hunters

Ребятки из «BioWare Corp.» взялись наконец-то за ум-разум. Очень неплохие концепция и сюжет. Все начинается с того, что главный герой приходит в себя на поле битвы и понимает, что совершенно ничего не помнит... только какие-то неясные образы и обрывки воспоминаний хаотически пробегают у него по един-

ственной — да и то прямой — извилине. (Люди! Умоляю, не ставьте Intelligence и Wisdom 8!)

Героя пытается ограбить бабка-мародерка, но он угоразждает ее вернуть все честно смародеренное у него имущество — странное железное кольцо и не менее странный магический жезл. Выпытав у бабульки всю хоть сколько-нибудь полезную информацию, главный герой хоронит принца, которому, как он припоминает, служил верой и правдой (обязательно сделайте это, экспа — штука полезная). А потом отправляется в путь-дорогу дальнюю, чтобы наказать всех редисок и восстановить справедливость (да и собственную память заодно).

Как и в «Planescape: Torment», львиная доля опыта получается благодаря диалогам и продвижению по сюжету (ну наконец-то, вспомнили истинное значение словосочетания *отыгрыш роли*) — а вовсе не методичными взмахами меча или топора.





Общую картину портят глюки и баги, которые могут намертво застопорить прохождение. Но, в принципе, играть можно — только сохраняться нужно почаще и на разных слотах.

Начинать игру нужно персонажем первого-четвертого уровней развития, иначе играть будет неинтересно. Предпочтительней, конечно, начинать с нуля — то есть с первого уровня, но временами будет трудновато.

В общем, творцы «Neverwinter Nights» предприняли весьма удачную попытку к восстановлению своей пошатнувшейся репутации.

A Mountain of Trouble

Типичный Hack&Slash-модуль с мелкими недоделками и прочими пакостями. Сюжет прост и линеен: корабль попал в шторм и был вынужден причалить к пирсу маленького и никому не известного города Риффона (Riffton). Где, как и следовало ожидать, происходят сплошные неприятности и вообще неподобства. И самая большая из этих неприятностей состоит в том, что в городе совсем нет смолы, необходимой для починки корабля. Раздобыть же ее можно лишь в шахтах, где совсем некстати завелась нечисть.

Местный правитель поведает вам и о прочих напастях. Самая дурацкая из них — драконы... В КАНАЛИЗАЦИИ!!! Это ж сколько надо выпить, чтобы поселить самых древних и могущественных созданий Феаруна (конечно, после богов и Отродья Баала из «Baldur's Gate» ©) в гадкую и неприятно

пахнущую паутину узких и темных рвов, туннелей и прочих архитектурных извратов?! Каким же это должен быть потолок-то быть, чтобы дракон мог встать там в полный рост?..

Ладно... проехали. Итак, смолу можно раздобыть в шахтах за городом. Как туда попасть? Сами ищите — все равно заблудиться нереально, к тому же работает Stone of Recall.

...В самом дальнем углу шахты стоит бочка, над которой светится надпись, что она, мол, полна смолы. Рядом стоит ведро. Применяем ведро на бочку и получаем необходимую нам субстанцию.

В принципе, можно мотать, но... Все время из ниоткуда появляются несколько модернизированные Элементали Огня — и так и норовят, подлые, причинить главному герою телесные повреждения. Опыта за этих существ, кстати, дают очень даже немало, так что имеет смысл прокачать какого-нибудь из своих высокоуровневых героев. Но играть желательно персонажем 10–12 уровня для сингла и 7–8 для мультиплеера.

Элементалей насылает на город демон, которого пробудили от векового сна два брата-эльфа (колдуны по профессии и проходимцы по жизни). Замочив всех и собрав все



возможные призывы и сувенирчики, можно отдавать смолу капитану, садиться на корабль и мотать подальше от не слишком гостеприимного островка.

The Dark Ranger's Treasure

Еще один модуль от

«BioWare», ориентированный исключительно на манчкинов. Интерес представляет только для бойцов, рейнджеров, паладинов, варваров. Если говорить начистоту, то играть не только неинтересно, но даже откровенно скучно.

Появляемся в таверне на краю какого-то болота. Карлик-маг, который является единственным посетителем этого заведения, рассказывает о сокровище и проклятии Темного Рейнджера — и тут же набивается в напарники.

Сразу же после выхода из таверны придется разбираться с толпами троллей и огров, которые только чудом не развалили утлый домишко.

Пройдя болото, обнаруживаем склеп с сокровищами, которые состоят из полутора десятков магических доспехов разной степени крутизны. К сокровищам прилагается предсмертная записка самого Темного Рейнджера, где черным по белому написаны предостережения и угрозы для будущих последователей Лары Крофт ☺.

Покинув склеп, придется долго и нудно разбираться со стражами — маленькими феями и блуждающими огоньками.

И все это ради каких-то ржавых кольчуг и панцирей, половина из которых успела порядком надоесть еще в одиночной кампании...

Penultima Campaign

Если я ничего не напутал, то это пенталогия. Пять модулей объединены в одну кампанию. Мир «Penultima» — это пародия на «Forgotten Realms». Данная серия модулей, в основном, по достоинству будет оценена игроками, которые в совершенстве владеют английским. Игровой процесс представляет собой смесь Hack&Slash и легкого юмора.

Pool Of Radiance

Именно «Pool Of Radiance» стал одним из прародителей такого довольно скучного РПГ-направления, как *dungeon crawl*. Как известно, оригинальная «POR» была сделана по правилам первой редакции «Драконов и Подземелий». Теперь же первая «D&D» подогнана под третью часть, или же наоборот... — впрочем, неважно.

Результат получился довольно неплохим. В одной части города мирно живут люди, но стоит только выйти за городские ворота и углубиться в Трущобы, как на вас сразу же нападут толпы гоблинов и прочей нечисти...

Очень интенсивное рубилово-мочилово и квесты среднего уровня интересности и сложности. Модуль ориентирован на командную игру партией до четырех персонажей 1–10 уровней развития. Отдыхать можно только в таверне.

Продолжение следует...

Над обзором работали
The Lich — Child of Bhaal, Fearun
и Лешук Алексей, «Шпили»

Название: James Bond 007: Nightfire
Разработчик: Gearbox
Издатель: Electronic Arts
Жанр: FPS
Системные требования: PIII-600, 128 Mб, 32 Video
Дата выхода: к сожалению, уже в продаже

ОЦЕНКА: 3
Графика: 5
Геймплей: 0
Управление: 4
Звук: 3

Агент 0 в мире 00

Давненько уже в нашем журнале не поднималась нужная и актуальная тема покермонов. Но, как всегда, в дело вмешался случай и... желторотые и синеглазые уроды из страны восходящего солнца остались безнаказанными. Потому что сегодня разговор пойдет о том, как можно вытворять чудеса (в ацтоном смысле этого слова) и при этом оставаться на вершине пьедестала почета. Итак, дорогие читатели, я поведаю вам историю о жадной компании «EA», об ее подразделении «Gearbox» и об их «шедевре» — типа игре «James Bond 007: Nightfire».

При чтении новостей и бегом взгляде на демо-версию у меня сложилось впечатление, будто это чудо — на движке «Q2», что в наши времена просто ацтой (но не подумайте плохо, я люблю вторую «Кваку»). В результате меня прилично укачивает одна только мысль о том, что кто-то будет в такое играть.

Большей частью действие игры проходит в ночное время суток, что не есть хорошо, однако таким образом разработчики получили возможность замазать все огрехи темным фоном уже списанного со счетов движка «K2» (напоминаю еще раз — 2!). Да, при более пристальном рассмотрении движок больше похож на Вольфштейновский... но точно не «K2», так как последний не тормозил даже на Pentium-233(!)...

Но тут опять вмешался случай — я немного вниматель-



нее прочел документацию к игре ©. В результате выяснилось, что это неподобство построено на движке типа «сильно модифицированного» «Half-Life», или просто «Quake I», что есть абсолютное жмотство — как со стороны «EA», так и со стороны «Gearbox». Я, кстати, совсем не напрасно тут про движок распинаюсь — уровень графики полностью соответствует возможностям движка и никак не соответствует чудовищным системным запросам «Nightfire».

В самой игре настроек довольно мало. Наличествуют: включить/выключить антиалиасинг, разрешение/цвет, скорость мыши, настройка клавиш клави, звук и... всё.

Сильно достает тот факт, что при наведении на предметы, которые могут быть активными, никакой подсветки насчет того, что с ними можно сделать, равно как и любого другого намека на определенное действие, не происходит.

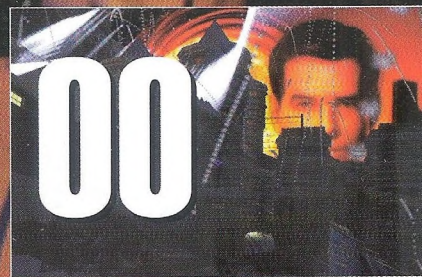
Интеллект противников близок к абсолютному нулю: можно спокойно класть отряд со снайперки — соседи, находящиеся в каком-то в полуметре, нимало не будут встревожены ни звуками выстрелов, ни тем, что их коллегам начинает вдруг плохеть... Постоянные

подзагрузки уровней тоже достают страшно. В общем — в морг!

После просмотра заставки «James Bond 007: Nightfire» я твердо понял одну вещь — эта игра не о Джеймсе Бонде, а о каком-то агенте 00 (а никак не 007).

Да, еще — в компьютерной версии урезаны миссии, где можно было поводить бондомобиль ©, и прочие приколы такого рода, присутствующие в приставочной версии. В такой ситуации весьма интересным представляется маркетинговый ход русских людей из компьютерного бизнеса: в интернете наличествуют такие скриншоты, которых в игре попросту нет, а на дисках от всяких там типа флибустьеров © написано, что в игре можно управлять различными видами транспорта (типа более 20-ти миссий) — хотя на поверку там не пахнет даже и десятком.

Начало было весьма впечатляющим — игра повисла... Перезагрузился, запустил еще раз. Высадился на парашюте, пробрался с грузовиком в замок. Действовать приходилось все больше небондовскими методами: идешь стреляешь, потом завалишь с десяток абсолютно тупых противников — нагребешь массу оружия.



Ну, поюзал еще всякие шпионские штучки: часы с лазером, очки, сканирующие тепло, видящие ночью, раздевающие теток (мужиков почему-то не раздевают — видно только, что скелет у них есть ©), специальный ключ, мобильник с гарпуном, дротик и так далее. К сожалению, использовать весь арсенал шпионских прикрас не представляется возможным — все сводится к банальной (и совсем не бондовской стрельбе по тупым мишеням).

Затем попал я на банкет к типа Главному Злодею, отыскал агента, состоящего в штате прислуги, получил дополнительное задание (сфотографировать всех женщин). Как поговорил с этим товарищем, так появились дополнительные предметы: зажигалка, фотоаппарат и выкидной нож. Что дальше? А ничего... вообще ничего хорошего. Скажу по секрету: самая приятная часть игры — это ее деинсталляция. Вывод напрашивается сам: этот агент 00 шастает по соответствующим его имени местам... название которых тоже состоит из двух нолей — все как и полагается.

Алексей Лещук
и его злобная Личина

Минимальные требования:

- ОС: Windows 98/ME/2000/XP;
- процессор: Pentium III 600 МГц;
- память: 64 Мб;
- видеокарта: основанная на чипсетах Nvidia GeForce2 GTS или ATI Radeon 8500 с установленной текстурной памятью не менее 16 Мб;
- жесткий диск: 800 Мб свободного места — для хранения игры, 200 Мб свободного места — для виртуальной памяти Windows;
- DirectX 8.1 (для обновления библиотек Microsoft DirectX на системном жестком диске должно быть свободно, как минимум, 80 Мб);
- разрешение экрана — не менее 800 x 600, 256 цветов.



Мини-жажда мини-скорости

Скажите мне, кто из вас в детстве не мечтал (или не мечтаст) о радиоуправляемой машинке — большой и разноцветной, то есть именно такой, какой ее продают всему миру прозорливые и многочисленные китайцы? Если вы ответили: «Я не мечтал (не мечтаю)» — то, скорее всего, вы носите юбку и туфли на высоком каблучке.

Так вот, для тех, кто ответил: «Я мечтал (мечтаю)», компания «Creat Studio» при поддержке небезызвестной «1С» создала игру «Недетские гонки» (в английском варианте — «RC Cars»). Смысл ее состоит как раз в том, чтобы удовлетворить наконец-то (как гениально, вычурно и концептуально подметил автор в названии) «мини-жажду мини-скорости».

Заключается же игра в следующем: вы гоняете на радиоуправляемых машинках по разнообразнейшим местам и местностям с единственной целью — завоевать Вселенную и сделать своего соседа-алкаша правителем Юпитера. Шутка. На самом деле, ваша цель — ПРИЕХАТЬ ПЕРВЫМ!

В случае удачи и наличия доступа в интернет вас при первом же «коннекте» зачислят сержантом во французский Иностранный легион с правом выбора места службы (Алжир, Марокко, Сенегал) и без права отсрочки. А в случае неудачи и того же «коннекта» вас бесцеремонно выселяют из квартиры к соседу-алкашу, который и так уже зол на вас из-за Юпитера (что-то я расхулился сегодня не на шутку).



Ну, это все лирика, перейдем же непосредственно к игре. «Недетские гонки» — не просто автосимулятор, а ни на что не похожий автосимулятор. Только в этой игре ваша машина может подвергнуться нападению собачки или быть сбитой ногой случайного пляжника, а от здоровенных машин (то есть вообще-то они обычные, но вашему малышу (я про машинку) они не под силу) я лично вообще чуть не одурел.

В начале игры вам доступны три машинки, ходовые характеристики которых отличаются ровно настолько, насколько это можно предположить по их внешнему виду. То есть одна быстрее — другая же, например, устойчивее (что при таких размерах тоже немаловажно).

Доступно несколько трасс, о которых стоит сказать отдельно. Во-первых, проработаны все они просто невообразимо и почти без 3D-шных глю-





ков с текстурами. Сами посудите: мало того что до финиша можно добираться разными путями, так в вас еще и солдаты с военной базы пытаются стрелять (и не из пальца, заметьте, а из автоматической винтовки). Остальные трассы открываются по ходу игры — если, конечно, она у вас идет успешно и вы зашибаете «лавандос» килограммами (создателя, плюс ко всему, учат нас зарабатывать и тратить деньги на всяческие апгрейды и апскерты). Во-вторых, не было ни одной кочки, камешка, или бутылочной крышки, от которой бы не качнуло (или не трянуло) мою радиопрелесть, мое радиосолнышко, моего маленького стального (в смысле — пластмассового) коня. Правда, для всех этих приколов вам необходима, как минимум, карта GeForce2 или ATI Radeon 8500 — и процык не слабее, чем «Пень-600».

Кстати, по ходу сообщаю, что дело Терминатора живет и процветает, поскольку «Недетские гонки» оснащены ис-

кусственным самообучающимся интеллектом, позволяющим вашему компьютерному сопернику использовать ваши же находки (например — новый путь на трассе). Так что, дорогие мои любители научной фантастики, недалек тот день, когда вам придется ходить в магазин за кефиром для своего холодильника, а не для себя... но это уже другая история...

Из числа чисто игровых приколов можно выделить:

- возможность машинки подпрыгивать (впрочем, я и сам несколько раз подскакивал на стуле) с помощью клавиши <Space>;
- ускорение автомобильчика с помощью не менее замечательной, нежели <Space>, клавиши <Shift>.

Хотя лучше, естественно, не с «клавой», а с джойстиком или даже с рулем («Я не Сруль, я — Чебурашка» ©). Руль вообще вещь для геймера незаменимая — и в хозяйстве, и в игровом процессе. Ведь играть в автосимуляторы без него — одно удовольствие, а с ним —



другое, несравнимо большее (а один мой друг вообще установил себе такой вот геймовый руль в ВАЗ-2103). А еще на нем можно труссы сушить и круги рисовать, если циркуля нету...

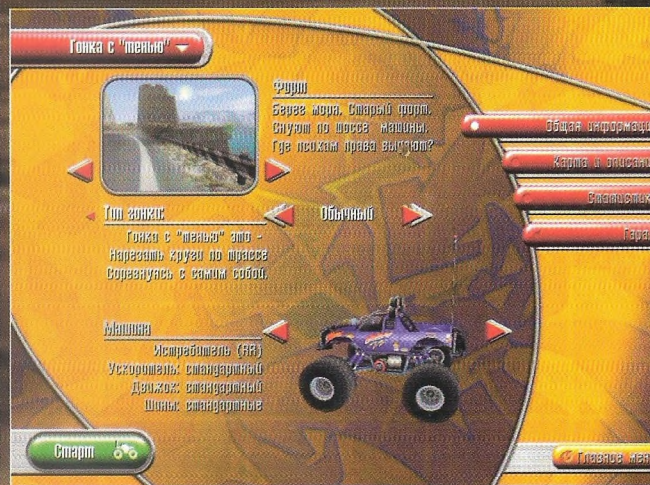
Трассы поначалу сложноваты, ведь и впрямь трудно привыкнуть к тому, что тебя переворачивает от детского мячика и буцают всяческие громадины (начиная людьми и заканчивая машинами). Не легче адаптироваться и к разнообразным скрытым проездам и тупикам. Но со временем человек ко всему привыкает — и вот уже едешь ты в маршрутке на работу и ждешь, когда вбарабанишься в чью-то ногу (желательно, женскую), потому что полночи шпилит в «Недетские гонки». А через несколько дней игры вновь зашедшие знакомые удивляются, каким это образом ты ухитрился свернуть в эту «колдобину», игнорируя стрелки-подсказки, и как это у тебя так ловко получается объезжать всяческие «загогулины» (это

еще мягко сказано). Они же не знают, что все эти препятствия уже не объезжаешь, а просто помнишь или чувствуешь — так, как чувствуешь, где в новом городе центр или где на вокзале туалет.

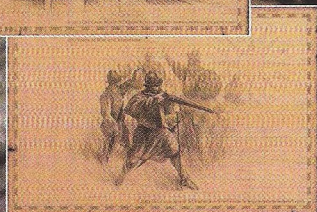
Немногочисленных слов — но все же похвалы — заслуживает и саунд игры, написанный группами «Мастер» и «DeadУшки». Музыка, в основном, добротная и для автогонок подходящая (кроме нескольких явно «дедушкиных» треков). Но что-то ее маловато, а потому она повторяется (вот такой вот парадокс).

А в общем игра получилась просто зашибись — и порадует она не только любителей автосимуляторов (этих-то вообще должна «заштырить»), но и братьев-геймеров из других жанров, да и просто играющий люд. Так что спасибо «1С» и «Creat Studio» за отличную игровину — и до скорых встреч в городе Нижневартоске (снова недюжинная шутка).

Зябкин Тарас



Название: American Conquest (Завоевание Америки)
Разработчик: GSC Game World
Издатель: CDV Software Entertainment AG
Жанр: Real Time Strategy (стратегия)
Минимальные системные требования: Pentium II, 128 Mб RAM



Держись, Америка! Кзаки идут!!!

«Отгремели сражения «Европейских войн». Теперь Вы сможете перенестись в прошлое и стать не только свидетелем, но и участником грандиозных событий по покорению Нового Света в исторической стратегии реального времени GSC Game World «Завоевание Америки». Почувствуйте себя великим путешественником Колумбом, пиратом и разбойником Лисарро, индейским вождем Текумсе, генералом Корнуолисом, генералом Брэдкоком или Джорджем Вашингтоном. Возглавьте свою армию и станьте участником великих сражений, где местное население в противоборстве с крупными европейскими державами оспаривают друг у друга господство в Новом свете».

Вот такую штуку написали создатели «American Conquest» о своей игрушке в качестве

вступительного слова. А вот, что скажу вам я — один из покорителей американского континента и создатель величайшей «внесетевой» армии грязных испанских подонков. Думаю, поклонники «Кзаков» уже рубятся в эту игрушку по полной и вовсе не жалеют о потраченных деньгах и времени (у них просто времени не хватает на то, чтобы о нем жалеть), а остальные сделают это после прочтения «Шпиля 2003_2» — если, конечно, они любители RTS.

О сюжете, в принципе, сказать больше, чем сказано самими создателями, сложно. Разве что стоит упомянуть об идентичности с «Кзаками», что не удивительно — ведь придумать в военно-исторических стратегиях нечто сюжетно новое очень сложно. Корооче говоря, глобальный смысл

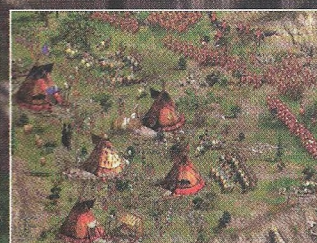


вашей игры — победить всех, кто вас обижает (или просто рожей не вышел), и изменить (или подтвердить) ход истории.

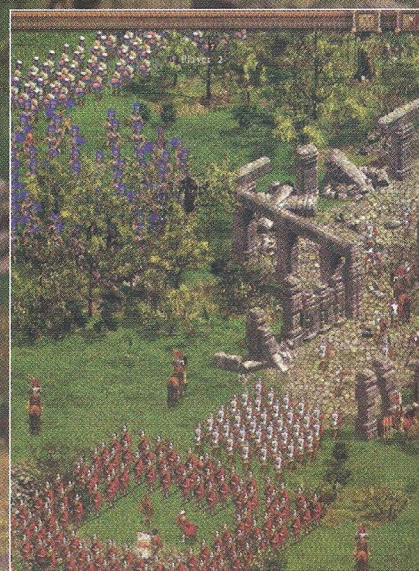
С самого начала игрока ожидает выбор одной из наций, которых представлено аж двенадцать (французы, британцы, испанцы, восемь индейских и новые америкосы, то бишь жители США) — причем все они разные. И не просто «слегка внешне» — нет, каждая нация прорисована совершенно «отлично от других» и имеет свой набор юнитов, свои технологии, архитектуру и экономику.

Далее приготовьтесь выбирать одну из пяти кампаний, в общей сложности объединяющих более 40 миссий. Так что игра начинается еще до своего фактического старта. За кого орудовать мышью, вам придется выбирать, опираясь на свои познания в истории и стратегические цели (ведь выбрав, к примеру, ирокезов, нельзя рассчитывать на их дальнейшее поступление в Гарвард с последующим получением званий докторов философии).

Отдельно хочется сказать об юнитах. Юниты в «Завоева-



нии» — просто отпад, поскольку, мало того что у них до десятка видов анимации в 64-х направлениях, так они еще и двигаются, как нормальные люди (ну только очень маленькие, хотя и тут появляется возможность масштабирования). Тут тебе и шесть вариантов их построения (по три на пехоту и конницу), и по несколько видов оружия на каждого юнита, и барабанщики со знаменосцами. Все отрядики обладают моралью (вот вам и фишка!),





опытом и страхом (который непосредственно связан с этими самыми моральями и опытами). Проще говоря, перед сражением лучше глянуть, сколько там у вас страха (выделите юнита и нажмите «U») — а значит, и вероятности, что ваши brave солдаты будут бежать сломя голову аж до самой Испании (в моем случае), причем без использования плавсредств. Еще один прикол — если у вас завалили барабанщика или знаменосца (для конницы), то горевать за ним будет не только его прекрасная (если повезло) вдова с оравой ребятишек, но и весь юнит, который после столь печального события может не только не построиться, но и драпануть с поля боя или заплакать и затянуть песню «Война-на-на»...

Ну, а опыт зарабатывается, соответственно, только в боях и общеюнитских попойках по-

сле них — и тоже влияет на дух вашего войска.

Не премину упомянуть и о возможности всякого рода дипломатических сношений с другими нациями (эффективность дипломатии всецело зависит от вас и выбранной вами нации), а также о наличии на карте нейтральных народностей.

Разработчики утверждают, что на игровой территории одновременно может сражаться до 16 000 юнитов — тут врать не буду, все 16 000 не проверял.

Геймплей «Завоевания Америки» значительно отличается от геймплея «Казаков» (ну куда же без них, родимых). Естественно, он богаче и солидней, но зато и сложнее — с большим количеством кнопок и специальных возможностей. Кроме того «цї падлюки ще й бігають» — и иногда при атакующих действиях одни убегают вперед (о чем, конечно, потом очень сильно жалеют), а другие отстают (и тоже, кстати, в дальнейшем от этого не в восторге)... В результате чего вы можете со спокойной душой идти спать и заодно обдумывать, как же вам все-таки одолеть этих проклятых делаваров без применения ядерного оружия. Но зато конные воины (некоторые умники называют их кавалерией) не бегают черт знает куда, чтобы выстрелить, а при возможности дерутся ружьями. А в случае ведения солдатами противника стрельбы из середины строя и при включенном «стрелять, несмотря на своих» конники действительно на своих не



смотрят — и, бывает, ненароком пристрелят кого-то из «наших» (зато вы выигрываете во времени атаки). Но, что самое главное, такая же фигня происходит и с компьютерным гадом-оппонентом — он тоже либо тормозит, либо валит своих.

Для сетевых любителей тут раздолье. Во-первых, создан специальный сервер, который позволяет проводить автоматический чемпионат и транслировать его хоть на Андромеду. Во-вторых, в наличии три различных режима игры:

- «Противостояние» — обычная сетуха: один создает игру, а остальные подключаются, имея варианты выбора расы;
- «Историческое сражение» — режим знаменитых исторических баталий, где всё (карта, расы, их расположение и состав) уже создано самой историей, вам же предстоит поучаствовать в этих сражениях сегодня и с вашими мозгами (докажите, что вы

круче 30 000 французов, живших 300 лет назад);

- «Война за Америку» — самый мощный режим игры в интернете. Здесь вы становитесь настоящим правителем выбранной нации и завоевываете территории для своей страны на огромной карте (Америки, кстати), которая разбита на множество сегментов, на которых и происходят собственно бои.

О саунде этой игрушки чего-то особенно хорошего сказать не могу (и, насколько я знаю, в этом вопросе многие со мной солидарны). Звук — разве что за исключением музыки — просто полностью содран (угадайте!!!) «Казаков», которым уже не первый год. Ну и ладно, там тоже саунд был неплох.

Вот и все, что хотелось сказать о «Завоевании Америки». Советовать ничего не буду — думаю, сами все поняли.

Зябкин Тарас



Название: «Заклятие» (Spells of Gold)**Разработчик:** Jonquil Software**Издатель:** «Бука»/«Мультитрейд»**Жанр:** торговая RPG**Системные требования:** P-200, 32(64) Мб RAM, 4(8) 2D/3D Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

8

5

9

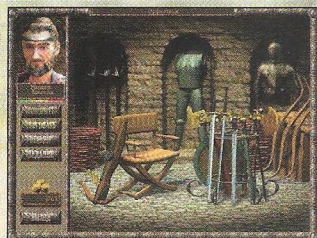
8

7

Купцы Локатриенна

По ночам все нормальные люди спят. Спят и видят сны. В том числе и разработчики компьютерных игр. И снится им не рокот космодрома, а лавры создателей «Fallout», «Князя» и «Diablo». Я не зря вспомнил об игре «Князь: Легенды лесной страны» — ведь один из ее героев был купцом. А в игре «Заклятие» (Spells of Gold) от компании Jonquil Software игроку как раз и придется побывать в шкуре честного (или не очень ☺) купчины.

...Детство главного героя не предвещало ничего особенного. Будучи сыном простого крестьянина, он рос, как все деревенские ребята. Крутой поворот в его жизни произошел, когда на деревню напали разбойники... Спасся он один. Голодный и обезумевший от горя парень долго плутал по лесам, пока не встретил некоего Мархуна, принявшего беднягу как родного сына. Мархун



был торговцем, уже не первый десяток лет промышлявшим в Вэйоне. Вместе с купцом наш герой стал путешествовать по белу свету и заниматься торговлей.

Тут следует отметить, что торговцы Вэйона — особенные люди. Они обучены и воинскому мастерству, и грамоте. Некоторые даже сведущи в магии. Но главное, без чего невозможно быть купцом, это Сумка Монрока — обычная на вид дорожная сума, обладающая, тем не менее, воистину магической способностью переносить грузы (видать, улучшенный вариант безразмерных сумок Феаруна). Но пришло время старому Мархуну



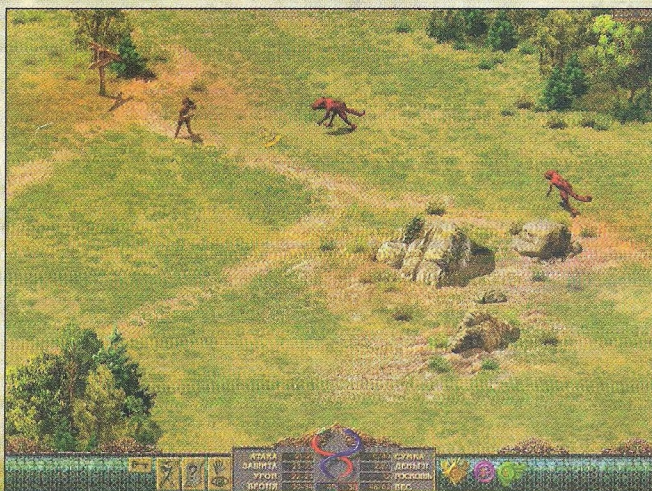
покинуть эту бrenную землю... Согласно завещанию, его сумка досталась главному герою.

Именно так и началась история еще одного — казалось бы, самого обычного — торговца Вэйона...

Итак, мы принимаем на себя управление главным героем в маленьком городишке Зир. А пока наш аватар осматривает окрестности, приглядимся же и мы к нему повниматель-

ней — с благородной целью разузнать, из какого теста он слеплен, определить его силу, ловкость, харизму, силу духа, интеллект, телосложение (изначально все параметры равны 15-ти).

Да, действительно, какая же RPG без обилия параметров и без развития персонажа? В «Заклятии» развитие боевых, магических и торговых умений протекает отдельно. Уничто-





жение врагов холодным оружием добавляет опыта, необходимого для достижения очередного воинского уровня; убийство тех же врагов заклинаниями помогает прогрессу главного героя как мага; а выгодные сделки благоприятно влияют на его уровень торговца. По достижении очередного уровня нам дается десять очков на повышение первичных характеристик, причем стоимость повышения зависит от того, является ли эта характеристика профилирующей. Например, при получении нового воинского уровня сила и ловкость стоят по 1-му очку, интеллект — 8, харизма — 10, а при получении нового уровня в роли мага или же торговца все наоборот. И нет никакой необходимости рассказывать, что нужно качать при получении того или иного уровня.

Очень неплохо реализованы в игре так называемые умения-перки (кто не играл в «Fallout», тот не поймет, пока не поиграет). Так вот, перки получаются — вернее, приоб-

ретаются — в соответствующих школах. Всего навыков около 23-х. Для их прокачки необходимы **ученические очки** (максимально возможное их количество зависит от показателя «Интеллект» вашего героя и навыка «Грамота»). Ученические очки восстанавливаются со временем (и лучше это время проводить в гостиницах).

Побродив немного по Зиру и близлежащим городам, наш герой встречает такого же пройдоху-торговца, как и он сам. После короткого диалога этот товарищ рассказывает главному герою весьма занятную историю о том, что много веков назад Вэйон, подобно многим другим мирам, имел доступ к Локатриенну — особому пространственному измерению, позволяющему осуществлять переходы из одного мира в другой. Торговля между мирами, обмен знаниями и ремеслами способствовали общему процветанию. Однако однажды в Вэйоне произошло нечто, закрывшее Портал, — и Вэйон оказался отрезанным



от Локатриенна. Торговцы нынешнего поколения хранят лишь легенды, передававшиеся от отца к сыну, о былом единстве Вэйона с другими мирами. Много веков торговцы Вэйона лелеют мечту — открыть Врата в Локатриенн. Но до сих пор это так и осталось всего лишь мечтой...

Так происходит завязка сюжета ☺. Понятно, что именно игроку придется воплотить мечту в жизнь, попутно выполняя достаточно однообразные квесты, помахивая мечом, кастуя заклинания и, разумеется, приторговывая деревом, золотом, арбузами, бананами, пивом и прочими товарами первой необходимости.

Мир Вэйон — лишь один из миров Локатриенна, игровой вселенной. Всего же их более 25-ти, с ростом опыта героя и по мере продвижения по сюжету все они станут доступны.

Разумеется, не всё в игре хорошо продуманно и, тем более, толково сделано. Хотя явных глюков и не видать, некоторые недоработки все же

весьма заметно портят игровой процесс. Так, например, оружие делается из разных металлов: бронзы, меди, железа. Железное оружие имеет гораздо лучшие характеристики, чем бронзовое, но стоит столько же. И его цена не изменится с ростом торговых навыков персонажа. Кроме того, игровая вселенная населена персонажами исключительно мужского пола — хотя скелеты и прочая нежить запросто может принадлежать и к прекрасному полу ☺.

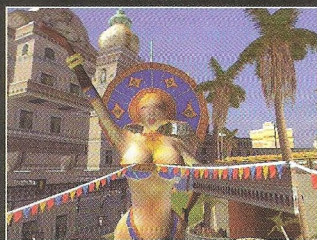
Но! Как только вспоминаются системные требования, необходимые для нормальной работы игрушки (ПЕНТИУМ-200! 32 метра памяти!! 4 метра ВИДЕО!!!), вся критика просто застревает в гортани. Ну нельзя ругать такую игру — просто нельзя!

Так что, кто не апгрейдится, тот... играет в «Заклятие» ☺!

Диск для обзора предоставлен компанией «Мультитрейд», т. 237-5186, www.multitrade.com.ua
Лещук Алексей



Название: BMX XXX
Разработчик: Z-Axis, Ltd.
Издатель: Acclaim
Жанр: велосипедное безобразие
Платформа: Xbox, PS2, GC



Игровое обрезание — война с идеями

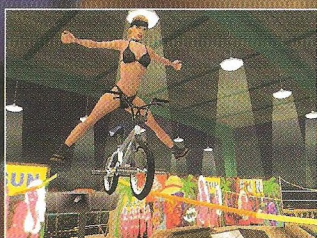
Вот вы говорите — Новый год. Дед Мороз, Снегурочка... типа круто. Дескать, Новый год, как бы новые идеи, трезвые мысли — ну и так далее и тому подобное. Наверно, отчасти это так. Но, посудите сами, как может идея быть свежей, если ее в разных интерпретациях раскручивают одинаково. Непонятно? Ну вот, к примеру, что во всем мире на протяжении многих столетий ценится «на ура»? Правильно! Красота. Причем не просто так себе красота, а красота тела. Вернее, некоторых его частей.

Что, опять непонятно? Ну ладно, объясню. Я имею в виду красоту женского тела. Да-да, это она заставляла мужчин устраивать войны. Она также стимулировала их к совершению наинелепейших поступков. Вот вам очередной пример. Вы все видели, наверное, «Титаник» (не так давно, кстати, демонстрировавшийся на одном из отечественных каналов). Там обычный парень-художник, выигравший билет на этот самый «Титаник», попадает в самую нелепую в своей жизни ситуацию. Он попросту становится свидетелем попы-



тки самоубийства одной очень молодой и достаточно богатой особы. Казалось — лежал бы себе на скамеечке и смотрел в ночное небо, восторгаясь красотой золотых звезд. Так нет, надо было ему уболтать означенную особу не прыгать в темную пучину океана. После чего вляпался в глупейшую ситуацию, после которой события в его жизни стали разворачиваться, как в сказке о любви с трагическим концом...

Впрочем, я вам не об этой самой любви рассказать хочу. Если помните, парень был художником и любил рисовать с натуры. Причем позировали ему, как правило, обнаженные девицы. К сожалению, законы жанра, а также некоторые нравственные принципы попросту не позволили авторам в полной мере показать, так сказать, всю красоту живой обнаженной натуры...



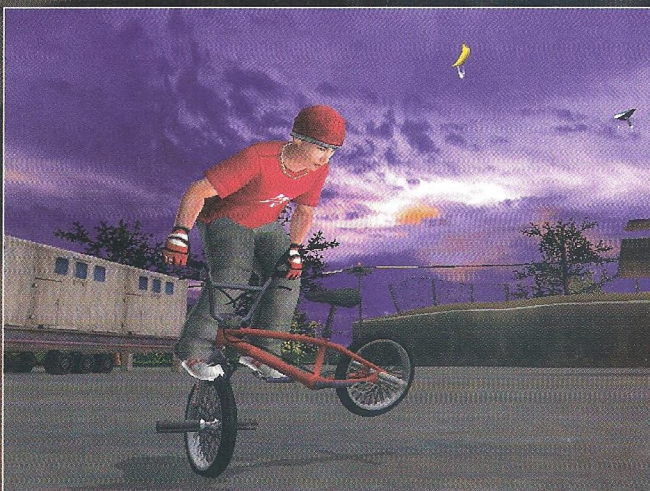
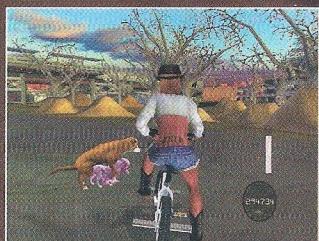
Одним словом, фильм получился — и все, вплоть до ярых сторонников наготы, были довольны. Но, как показала тысячелетняя практика взаимоотношений мужчины и женщины, ничто так не возбуждает любопытство мужчины, как полуприкрытая нагота.

Видно, именно этим постулатом и воспользовалась компания «Acclaim», которая года два назад заявила о том, что собирается состряпать нечто забавное и до жути возбуждающее фантазии игроков. Время шло, а игровая общественность все не получала возможности уви-



деть, чем же это планируют удивить нынешнее поколение кибер-спортсменов... И вот в 2002 году представители компании делают сенсационное заявление и, собственно, показывают игру.

Итак, новость первая. Сводится она к следующему. Проект под скромным названием «BMX XXX» представляет собой абсолютно самостоятельный симулятор велосипедного спорта с достаточно экзотическим для такой игры дизайном. Из первоначальной версии BMX игры были убраны все профессиональные спорт-





смены и производители оборудования, а также одно из главных действующих лиц игры — Мирра. Такой ход событий «Acclaim» объясняет тем, что производители «педальных собратьев» попросту давят на разработчиков. А последние не хотят делать игру ради того только, чтобы раскручивать, хотя и своеобразным способом, бренды производителей велосипедов.

Новость вторая: «BMX XXX» — это весьма отвязная вещь, в которой не побрезговали ненормативной лексикой, полубоженными девицами и возможностью регулировки размеров бюста последних.

В общем, отгремев фанфарами презентации, «Acclaim» спустя месяц-другой вывалила



всю эту красоту на прилавки магазинов. Как стало известно, первым, кто получил право продавать сей шедевр, стала Xbox. Игра расхотелась за 49,99 вечно зеленых американ-денег. За Xbox последовали PS2 и Game Cube. И всё по той же цене — 49,99. Однако, познакомившись с игрой поближе, ряд магазинов отказались продавать игру в первоизданном виде.

Много шума наделала Австралия со своими высоконравственными порядками. «BMX XXX» не присвоен никакой рейтинг, то есть в оригинальном виде игра не сможет продаваться на территории означенной страны. Для нее, по всей видимости, придется изготовить урезанную версию «BMX



XXX». Подобное ждет и покупателей сетей американских магазинов, в частности: «Wal-Mart», «Toys R Us» и «KB Toys» — как и Австралия, они отказались продавать эту весьма своеобразную игру.

Вслед за игровыми магазинами свои требования выдвинула и корпорация «Sony», отказавшаяся утвердить сей проект, по каковой причине версия для PS2 лишится всех сцен «обнаженки». С варианта

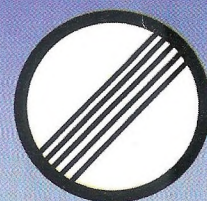


ми для Xbox и Game Cube все проще. «Microsoft» и «Nintendo» пока что не предъявляли к «Acclaim» особых претензий.

И в заключение хочу кое-что добавить. Проведя редакционный тестинг, я сделал вывод о том, что «BMX XXX» позиционируется как пародийная игра. И является всего лишь ответвлением популярного x-treme-сериала. Помимо выполнения трюков на BMX-велосипедах, в проекте фигурируют топлесс-велосипедистки и спаривающиеся собаки на заднем плане. А потому меня немного удивляет то, насколько серьезно взялись за эту игру критики, превратившие классную игру в трагическую драму а-ля «Титаник».

Sova

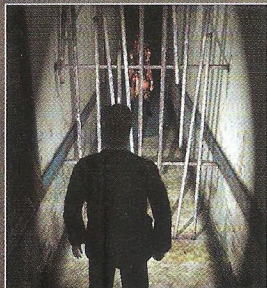
ИНТЕРНЕТ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ



www.iptelecom.ua
тел. 238 8989

Название: Silent Hill 2
Разработчик: Team Silent/Creature Labs
Издатель: Konami of America
Жанр: survival horror
Системные требования (минимальные): PIII-750, 64 Mb, GF2
Системные требования (рекомендуемые): P4-1 ГГц, 128 Mb, GF4

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



ТИХИЙ УЖАС 8-)

Почему писишники ждут портирования на свою платформу приставочных хитов? Ведь они так ненавидят всё консольное-аркадное с убогой графикой. Кричат на форумах «Консоли — ацтой!!!», а в соседней ветке пишут: «эх, скорее бы портировали «SH2», «MGS2» и т. д. (нужное подставить)». Видимо, потому, что осознают, что игры такого уровня в условиях современной игровой индустрии на ПК просто не выйдут — в связи с рядом причин, всем известных. Если вы не «все» и эти причины вам не известны, я поясню.

Все дело в том, что тираж игр (и, следовательно, доходы от них) для консолей чуть ли не на порядок выше аналогичных показателей для PC. Поэтому разработчики не скупятся и, к примеру, могут нанять человек, которые будут разбрасывать виртуальные окурки в нужных местах виртуаль-

ных миров ☺. Максимум, на что мы можем рассчитывать, — это какие-нибудь подделки типа «Doom 3» (знатный, наверное, будет horror, с ракет-лаунчером в руке — ану быстро бояться! Хотя мне почему-то кажется, что самым страшным в «Doom 3» будут его системные требования ☺).

К сожалению, большинство консольных хитов так и останутся эксклюзивом платформ, на которых они вышли. Некоторые портируют — но так, что в них и играть-то не захочется... К счастью, «Silent Hill 2» не относится ни к той, ни к другой категории.

Итак, радуйтесь, пассивные консолефилы ака писишники ☺!!! Теперь и на вашей (нашей) улице праздник — «CX2» портировали на ПК! И теперь вы сможете прочувствовать, что значит настоящая игра в жанре horror-action-adventure, после чего бодренько помчитесь спускать в унитаз корочки с «Blair Witch 2,3» ☺.



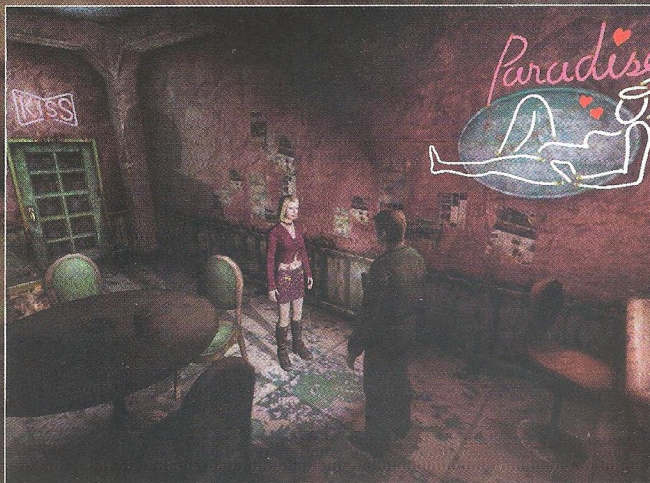
Игра занимает 3 CD — инсталлирую, запускаю... Первое, что бросается в глаза, это очень аскетичное и простое меню — хотя какая разница? И так, жму New Game и... И тут мне предлагают отдельно выбрать сложность для квестовой и экшн-части — нечестно такое встретишь. Не мелочь, а приятно. Поскольку я далеко не квестоман и не любитель слишком часто умирать от укусов монстров, то поставил все на Normal.

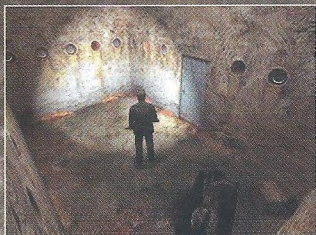
...После весьма непродолжительной загрузки мы видим главного героя, стоящего перед зеркалом. Первая мысль — а не ролик ли это? Тут-то меня и поджидал облом-с — нет, не



ролик. Вернее, сразу-то идет ролик, но переход от него к игре практически незаметен. Такого органичного перехода от проренденных роликов к игровой графике лично я еще не видел. Моделей людей, монстров такого уровня на ПК еще не было. Ну разве что «NOLF2», вышедший в этом году, еще как-то может тягаться с «CX2» — однако не забываем, что «CX2» вышел фактически в 2001 году.

Так же отлично выполнена работа со светом. В луче фонарика все предметы отбрасывают правильные тени (ненамного хуже, чем в «Doom3» — но ведь «Silent Hill 2» уже вышел, спешите видеть ☺).





Внешнее окружение не столь красиво, но смотрится тоже довольно приятно — еще бы текстуры почетче... Анимация выполнена также очень хорошо. Причем все это (даже при максимальных настройках) не тормозит на довольно-таки среднем, по современным меркам, компьютере... Приятно.

Итак, что же молодой человек по имени Джеймс Сандерленд забыл в этом захолустном городке? А дело в том, что он получил письмо от супруги... Всё бы хорошо — если не считать, что та уже три года как умерла. Однако почерк-то жены — и она назначает встречу в городке, где когда-то провели они лучшие в их совместной жизни дни...

Вот вы бы поехали черт знает куда, получив такое письмо? А наш герой помчался! Но ведь на то он и Герой — а я Не герой (по той причине, что не поехал бы ☹).

Итак, приехав в город с весьма зловещим названием Тихий Холм, Джеймс обнаруживает, что некогда прекрасный и тихий городок на берегу озера затянуло туманом неизвестного происхождения, что улицы пустуют, да и в домах людей не больше, чем на улице... И постоянно доносятся какие-то странные звуки.



Думаю, даже самые смелые из нас, увидев такую картину, в срочном порядке вернулись бы домой. Но Джеймса это не останавливает — настолько велика его любовь к жене.

И тут на героя нападают злобные монстры!!! — подумают многие из вас. А вот и нет! — отвечу я. Сначала мы бродим по пустынным улицам, шараясь от каждого шороха, находим на асфальте пятна крови, видим неразборчивые силуэты, медленно «уплывающие» в туман. Это действительно очень страшно — сознавать, что ты один в городе и совершенно незащищен. Попробуй-те как-нибудь поздно ночью поехать на Троещину — кроме монстров-быков и бесплотных духов-алкашей никто вас тревожить не будет ☺.

Однако после того как Джеймс находит первое средство самообороны (палку с торчащим из нее гвоздем) и сломанное радио, которое начинает шипеть при приближении монстров, а также после появления этих самых монстров — играть становится не так страшно. Впрочем, успокою вас — это не надолго, до первого только помещения.

Монстры довольно медлительны, поэтому не могут внезапно выскочить из-за угла (да еще и радио предупреждает об их приближении), но все



равно чувство обеспокоенности и ожидания самого худшего не покинет вас ни на секунду. Внезапными выскакиваниями нечисти из-за угла пугают только в третьесортных фильмах ужасов — тут же страшна сама атмосфера. В создании последней, кстати, большую роль играет звук — к тому же, позиционирование его источников выполнено «на пять», поддерживаются даже звуковые системы 7.1.

Даже не будь в «SH2» замечательного сюжета, он все равно был бы хорошей игрой жанра horror — сюжет же делает его, не побоюсь этого слова, просто шедевром. Это история о любви, убийстве ради любви и жертвах ради нее же. Он достаточно психоделичен и психологичен, с приличной долей мистики. Рассказывать о событиях игры я, естественно, не стану, дабы не лишить тебя, о читатель, удовольствия все узнать самому — оно того стоит...

У игры четыре концовки — в зависимости от того, как вы будете себя вести. К примеру, если сразу после ранения вы не станете использовать аптечки и т. д., то игра решит, что жизнь вам не мила — и вполне вероятно, что Джеймс совершит самоубийство...

Ахтунг! Категорически не рекомендуется пользоваться во



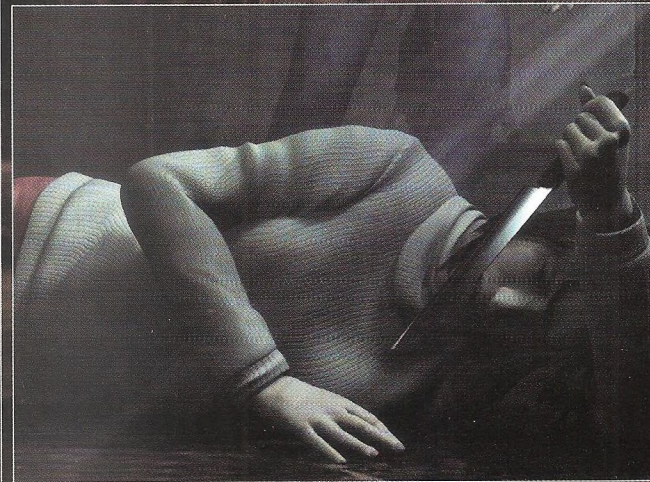
время прохождения игры FAQ'ом! Если же будет капитальный затык, то пишите на email@ua.fm — постараюсь помочь.

Итак, «Сайлент Хилл» — это одна из лучших игр ушедшего года... А как же недостатки? — спросите вы. Они есть, отвечу я, и их три: плохая работа камеры (виртуальный оператор берет довольно кинематографичные ракурсы, но они не всегда практичны и удобны), управление, заточенное под геймпад, и нелогичность некоторых загадок... К примеру, как вы думаете — что может лежать в шкатулке, закрытой на шесть замков и обмотанной цепью? Какая-нибудь вакцина или сверхсекретное бактериологическое оружие? Или, к примеру, свежий «Шпиль»? А вот и нет — там находится прядь человеческих волос... Или тривиальный вопрос: «где взять гвоздь?». Выковырять со стула — это неправильный ответ. Правильный — вытащить упомянутый гвоздь из плюшевого мишки...

Недостатков в «SH2» хватает... Но плюсов настолько больше, что на все эти недостатки хочется просто закрыть глаза. А уж какая там музыка...

Так что покупаем, играем и ждем портирования «Mgs2» и «Gta:Vice City».

Дмитрий Лебедев





Рок-н-ролл, который всегда рядом

Universal Serial Bus controllers
Intel 82371AB/EB PCI to USB Universal Host Controller
USB Mass Storage Device
USB Root Hub

Disk drives
CREATIVE NOMAD MuVo USB Device
FUJITSU MPC102AT E
QUANTUM FIREBALL ST2.1A

Редкий любитель музыки не испытывает время от времени желания проникнуться еще раз любимыми звуками где-нибудь в неподходящем для этого месте — отличном от концертного зала, стадиона или комнаты в общежитии. Именно для таких целей пару десятков лет назад и были созданы первые кассетные плееры (размером почти с пачку вермишели и весом около килограмма), которые можно было носить с собой всегда и везде, не изводя при этом

окружающих чьим-то музицированием (чаще всего, довольно средненьким ☺).

Время идет, прогресс не стоит на месте — и кассеты практически ушли в прошлое (водители маршруток, которые все поголовно являются поклонниками шансона на затертых до дыр кассетах, в расчет не берем).

Что же может предложить сегодня индустрия одинокому меломану, оказавшемуся вдали от средств громкого воспроизведения звуков? Конечно, это проигрыватели попу-

лярных звуковых файлов MP3 и WMA, ставших сегодня полноценной заменой аудиокассете. Устройства эти как-то потихоньку разделились на два больших лагеря, у которых больше различий, чем общих качеств: это MP3-проигрыватели на основе встроенной памяти и универсальные плееры — как аудио-компактов, так и дисков с музыкальными файлами MP3, WMA и еще бог знает какими.

В данном обзоре рассматривается плеер, принадлежащий



к первому типу девайсов, то есть хранящий информацию в перезаписываемой флэш-памяти. Производит его под названием **NOMAD MuVo** небезызвестная компания «Creati-



КРАСИВЫЕ КОРПУСА

AOpen
Component Solutions

AOPEN FLEX H340A

P4 200W ATX P/S, 5.25" x1, 3.5" x1, 3.5"(HIDDEN)x1,
UL/CSA/CE/TUV/S/CE/N/FCC Certified

47 y.e.

AOPEN MIDDLE QF50B

P/S 300W ATX, 5.25" x4, 3.5" x2, 3.5"(HIDDEN) x1,
UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC AMD DoC Certified,

Front panel: 2 USB/Ear phone/Mic

49 y.e.

AOPEN FULL H600A

P/S 300W ATX 2.03, Power Factor Correction,
5.25" x4, 3.5" x2, 3.5"(HIDDEN) x3,
UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC AMD DoC Certified,

Front panel: 2 USB/Ear phone/Mic/1394

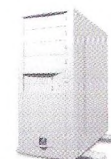
87 y.e.

AOPEN FULL H600B

P/S 350W ATX 2.03, Power Factor Correction,
5.25" x4, 3.5" x2, 3.5"(HIDDEN) x3,
UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC AMD DoC Certified,

Front panel: 2 USB/Ear phone/Mic/1394, BLACK colour

103 y.e.



K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБИЛИЗАТОРОВ

K-Trade, тел: 252-92-22

Филиалы:

Одесса, тел: (048) 777-15-52

Чернигов, тел: (0462) 10-18-44

Дилеры:

Донецк, АМИ, тел: (062) 334-22-22

Ужгород, СМОК, тел: (03122) 15-960

Харьков, АВІД, тел: (0572) 588-072

Хмельницкий, А-ПРО, тел: (0382) 700-999



ve Labs», являющаяся законодателем мод в области компьютерного звука.

«MuVo» внешне напоминает зажигалку небольших размеров (73 x 35 x 16 мм) и весом (без единственной батарейки AAA) всего лишь 28 грамм. Сколько весит с батарейкой — не знаю, почему-то не приходило в голову его взвешивать.

Вообще-то «MuVo» нельзя назвать пионером среди подобных устройств, коих на рынке хоть пруд пруди. Однако этот приборчик не лишен некоторых прелестей — например, плеер можно «разобрать» на две части, одна из которых является собственно памятью, а другая — батарейным отсеком. Наверное, если грохнуть «MuVo» об асфальт, он разберется и на большее количество частей, но как-то нужды в этом пока не было.

Итак, та часть, которая память, может использоваться совершенно автономно — ее объема в 64 Мб хватает для использования этого блока в виде дискеты сравнительно большой емкости. Память превращается в обыкновенную

флэшку и может быть подключена к компьютеру при помощи интерфейса USB 1.1.

Если на компьютере установлены операционная система Windows 2000/XP, плеер узнается как «родной» тут же и безо всяких дополнительных телодвижений. Операционная система видит флэшку «MuVo» как съемный диск, на который можно записать как нетленные творения Мурата Насырова, так и десяток курсовых работ. При этом, если дух экспериментаторства все-таки заставил вас закатать в плеер и то, и другое, ласкать слух будут только музыкальные пути г-на Насырова. Операционные системы Windows 98 и Me для полноценного общения с «MuVo» требуют предъявить диск с драйверами. Диск, как положено, вставляется в привод CD-ROM, туда же громко произносится фамилия — и все, полдела сделано.

Эстетам спешу сообщить — фирменные проигрыватели медиа-файлов от Microsoft, Windows Media Player версий 7.1 и выше, успешно опознают «MuVo» как «портативный де-



Дорогие читатели!

Для нас очень важно, чтобы о журнале «ШПИЛЬ!» знал каждый геймер Украины. Поэтому в 2002 году мы проводили рекламные кампании, организовывали и спонсировали различные акции.

И нам очень интересно, что вам запомнилось больше всего? Где вы видели нашу рекламу? Почему приобрели журнал?

Среди тех, кто пришлет ответы, конечно, будут разыграны ПРИЗЫ ☺.

АНКЕТА

1. Где ты видел рекламу журнала «ШПИЛЬ!»? (можно отметить несколько вариантов)

- | | |
|---|---|
| ☐ на щитах в г. Киеве | ☐ в журнале E-Mobile |
| ☐ в метро Киева | ☐ в журнале Internet-UA |
| ☐ в метро Харькова | ☐ на игровых дисках |
| ☐ по ТВ на канале O-TV | ☐ на выставке |
| ☐ по ТВ на «Новом канале» | ☐ в интернете |
| ☐ по ТВ на канале «КТМ» | ☐ получил журнал в подарок |
| ☐ по ТВ на канале «УТ-1» | ☐ другое _____ |
| ☐ в журнале «Компьютеры + Программы» | |

2. Почему ты купил «ШПИЛЬ!» первый раз?

- | | |
|---|--|
| ☐ я покупаю все игровые журналы | ☐ посоветовал друг |
| ☐ меня заинтересовала обложка | ☐ хотел принять участие в акции |
| ☐ в журнале описывались интересные для меня игры | ☐ увидел рекламу, заинтересовался |
| | ☐ другое _____ |

Заполненную анкету факсом, обычной или электронной (market@comizdat.com) почтой отправляйте в адрес редакции до 15 марта 2003 г.

вайс» и позволяют кодировать музыку прямо в память плеера (естественно, в формате WMA). Однако ничто не мешает скопировать файлы и при помощи «Проводника» Windows.

Некоторые замечания о работе (надеюсь, полезные): в среднем в память плеера (64 Мб) помещается 12 треков MP3 или 20 треков WMA при более или менее сносно битрейте 128 Кбит/с для MP3 и 96 Кбит/с — для WMA. Звучание проигрывателя очень пристойное, используется «прошитый» профиль эквалайзера Rock. Одной батареи AAA хватает примерно на восемь часов непрерывного проигрывания; абсолютный рекорд был установлен с батарейкой Energizer и форматом MP3. WMA требует много ресурсов для декодирования музыки, что быстро сажает батарею.

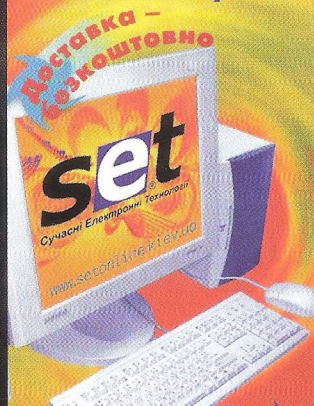
Автор выражает благодарность себе любимому за предоставленный для обзора свой же плеер Creative NOMAD MuVo.

Евгений Патий,

testlab_chief@comizdat.com

Постійна знижка
школярам та студентам

КОМП'ЮТЕРИ
Комплектуючі
Мультимедіа
Периферія
Телефони



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

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

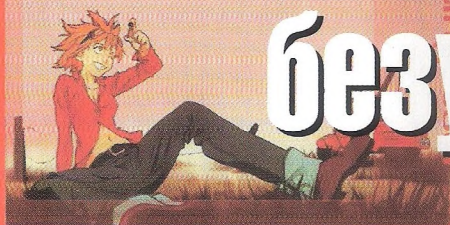
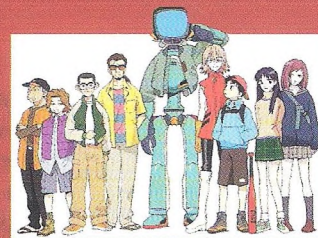
Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО

Японское название: Furi Kuri

Формат: 6-серийный OVA-сериал (2001 год)

Жанр: комедия, пародия, фантастика, мелодрама, меха

Создатели: Студия GAINAX



Я и моя безумная семья!!!

Курили авторы явно много,
и очень хорошей травой!
Это очевидно.

Sova. 1 января 2003 года

Привет! Опять праздники — а я пытаюсь написать что-нибудь в этой жизни стоящее. Нет, вы не подумайте только, что я буду перед вами оправдываться насчет случившегося — но все же Новый год и последующие застолья, так или иначе связанные с жидкостями, градус которых превышает два и пять десятых оборота, начинают вгонять в депрессию, тупоумие и сонливость...

И длилось бы это вечно, если бы в моей квартире не раздался телефонный звонок. Двадцать минут пустой болтовни — и я одеваю куртку, по ходу дела пересчитывая оставшиеся в тощем кошельке деньги. Десять градусов мороза. Пустынный берег одного из киевских озер. Чудная компания за моей спиной. До ужаса холодная бутылка пива в окоченевших руках. Вот он какой — Новый год и Новый день (точнее, полдень) моего поколения. Поколения, которое не боится говорить об играх, мультфильмах и альтернативной музыке. Мы живем и пользуемся тем, что хотим видеть, слушать и чувствовать. Мы такие, какими себя создаем!

Так вот, в этот день мы говорили о многом. И в этом кругу друзей я услышал одну очень прикольную историю о девушке с гитарой, которая лупит всех без перебора, причем

именно этой самой гитарой, и о мальчике со странной шишкой на голове, а также о чудной собачке, питающейся железом. А также о гигантском уютге, который в момент острого кризиса у парня с шишкой выпускает много дыма на город, лежащий у подножья...

Одним словом, через пару часов я уже смотрел этот самый «странный история» об уютгах и чудном ходячем телике.



Что делает и о чем думает человек, который впервые сталкивается с этим сериалом? Не знаете? Отвечу. Он выключает видак и идет на кухню готовить кофе. Потом звонит в кассы Аэрофлота и долго объясняет девушке-оператору, куда ему хочется улететь. После чего заказывает билеты куда-нибудь поближе к экватору. Он думает, что там ему будет очень хорошо (наверное, он прав — в это время там действительно очень хорошо). После чего человек начинает собирать чемоданы. Далее оставляет на автоответчике сообщение с подробным разъяснением, почему его не будет в этой стране, как мини-

мум, месяц. Заказав на вечер такси до аэропорта, он звонит лучшему другу и сообщает о том, что жизнь в этом странном мире настолько пуста и монотонна, что человеческая сущность нашего героя решает развеяться где-нибудь на океанских островах.

...Двухчасовой разговор о месте, где еще не ступала нога человека, прерывается звонком в дверь. Человек кладет трубку на стеклянный столик возле дивана и идет открывать дверь. Проходя мимо зеркала, замечает свое заплаканное лицо. Рукавами спортивного костюма пытается вытереть слезы. Но от этого лицо становится еще более мокрым и даже слегка красноватым. Опять звонок. И вот уже, стоя у зеркала и крича в сторону входной двери: «Сейчас! Одну

секундочку. Сейчас открою!» — человек приводит себя в порядок. Потом поворачивается и медленным, но неуверенным шагом подходит к двери.

Звонок снова наполняет прихожую легкими мелодичными тонами. Человек прикасается к ручке и поворачивает ее.

— Здравствуйте. Как рано Вы приехали, — говорит он,





оглядывая девушку-водителя. Робко, как бы невзначай, смотрит через ее плечо, рассчитывая увидеть, на какой именно машине она приехала. Но не видит ничего, кроме маленького желтого мотоцикла Vespa.

— А где Ваша машина? — спрашивает он, вертя головой в разные стороны в надежде увидеть припаркованное авто.

— У Вас телефон не выключен, — произносит гостья.

— Да, спасибо! — закрыв за ней дверь, произносит человек. И, секунду спустя:

— А как Вы догадались?

Девушка в красной куртке и желтых перчатках протянула руку и сказала:

— Телефон. Вас ждут.

— Да, да. Спасибо! Но как Вы догадались? Ведь я ничего Вам не говорил, — вымолвил он, осматривая себя в зеркале.

— Телефон!!! — что есть силы завопила девушка.

Его прямо передернуло:

— Сейчас, сейчас. Спасибо??? — испуганно, жалким голосом вымолвил он, подходя к трубке.

— Слушай, к тебе что — мать приехала? — слышался мужской голос в трубке.



— Нет! Что ты. Это мой таксист. Но он без такси... Вернее, такси где-то есть, но я его не видел. И это, он странный какой-то... Вернее, она... — произнес он, выглядывая из-за угла комнаты. — Кричит и как-то странно себя ведет. Вот сейчас в прихожей роется в моих дезодорантах и строит рожи в зеркало.

— Да успокойся. Наверное, у девчонки трудный период и она так оттягивается, — донеслось из трубки с явной усмешкой.

— Но не на мне же оттягиваться?! Надо будет позвонить в их службу и сообщить о ней. Ну все, давай. Позвоню тебе с экватора. Все, пока.

Он отключил трубку и повернулся к двери комнаты.

— Привет, меня зовут Харуко, — произнесла девушка, готовясь к удару электрогитарой.

— Что?? АААААА!!! — только и успел вымолвить он...

Удар в верхнюю часть головы был настолько силен, что человека дважды провернуло вокруг своей оси. Падая на зеркально-стеклянный столик, он увидел свое отражение: «Боже, это же Я! АААААА!!!»



...Стрелка часов, когда я на них взглянул, показывала восемь утра: «Черт! И приснятся же такие сны. Пора заканчивать с этим подсознательным психозом»...

Да, мои дорогие, все, что вы прочли выше, было всего лишь сновидением, вызванным просмотром этого сериала из шести частей длиной по двадцать пять минут каждая. Плюс бонус от какой-то странной группы, которая судорожно пела о чем-то в подвалах бойлерной.

Но это не суть важно. Важно совсем другое. Дело в том, что, выпустив «ЕВУ», студия «Gainax», казалась бы, похоронила тему взаимоотношений людей и роботов, подсознательной психики, религии и ряда вещей из нашей обыденной жизни. Ну, роботов, конечно, не надо воспринимать всерьез, а так — все в порядке перечисления.

Так вот, не умер этот жанр. Он возродился в новом ключе. Буквально всё в *Furi Kuri* (как, впрочем, и в «ЕВУ») противоречит здравому смыслу. Некоторые вещи будут с трудом поняты даже профессиональными анимешниками со стажем.

Теперь обо всем подробнее. Сюжет таков: учащийся шестого класса обычной японской школы — *Нандаба Наота* — ведет совершенно обычный образ жизни. Живет он вместе с отцом (который держит булочную) и дедушкой (который очень любит пожрать). Старший брат уехал в Америку, а его девушка — *Мамими* — по ряду каких-то своих причин начала встречаться с Наотой...

И тут в их спокойную жизнь врывается еще одна таинственная особа — *Харуко*. На

полной скорости своего мотоцикла она сбивает Наоту. И делает это не случайно, а по какой-то причине, известной только ей одной. Впоследствии у сбитого мопедом Наоты на лбу появляется громадных размеров шишка странноватой формы. Вдобавок Харуко устраивается домработницей в дом Наоты, а местом своего проживания выбирает его комнату.

Вот тут-то и начинаются сумасшедшие происшествия! Из шишки появляется огромный робот. И впоследствии становится в этом семействе незаменимым помощником. Харуко оказывается на самом деле не человеком, а инопланетянкой, а голова Наоты превращается в некое подобие телепортера между двумя мирами, из которого постоянно появляются ужасающие монстры...

Все!!! Это было краткое описание первой серии.

Сериал демонстрирует бесконечную оригинальность и изобретательность сценаристов «Gainax», которых не сдерживают рамки человеческого сознания. Порой сюжет заходит в такие тупики, из которых, казалось бы, героям просто не выбраться — но тут происходит что-нибудь совершенно уму не постижимое и дальше все идет совершенно нормально. Именно это обстоятельство заставляет зрителя сидеть и смотреть, не отрываясь, все шесть серий «*Furi Kuri*» от начала и до конца.

P. S.: эпитет в заглавии статьи относится к создателям мультфильма, а не к семье автора статьи!!!



Отдам в хорошие руки

Внимание! Attention! Achtung!

Пришло время подвести итоги почти годового марафона по розыску и художественной сборке шедевра изобразительного искусства под названием «Долгострой».

Публикуем фамилии почетных строителей а также перечень призов, которые они получают от журнала «ШПИЛЬ!»:

- Кугитко Александр Владиславович (г. Киев) получает наручные часы. Он был первым! (Мы пришли к мнению, что картину он собрал раньше, чем получил последний номер ☺).
- По мнению редакции, лучшие строители-дизайнеры это Руденко Константин и Однорог Максим; благодарим за граффити также и Сорокина Александра. Все они получают поощрительные призы.
- Уважаемый Сергей Ракинцев! Можете посмеяться вместе с Вашей женой! Вы НИЧЕГО не выиграли, но мы ДАРИМ Вам коврик (для мыши, конечно).
- Большой привет семье Григорьевых из Севастополя, и им же — персональные подарки каждому читателю журнала (12-ти и 18-ти лет) и один общий, на всю семью. Пользуйтесь на здоровье!

Остальных победителей определил господин Случай.

- Решавский Петр (г. Киев) — наручные часы;
- Затерко Максим (г. Хмельницкий) — мышка;
- Литвин Андрей (г. Калиновка) — коврик;
- Калагов Александр (г. Киев) — коврик;
- Глущенко Александр (г. Киев) — коврик;
- Корецкий Александр (г. Кировоград) — коврик;
- Савеня Алексей (г. Киев) — коврик;
- Пустовалов Святослав (г. Киев) — игровой CD (коробочная версия);
- Блонский Алексей (г. Львов) — игровой CD;
- Огнев О. В. (г. Киев) — игровой CD;
- Шишканов Андрей (г. Львов) — игровой CD;
- Пошедин О. И. (г. Киев) — игровой CD;
- Ковалев Станислав (г. Луганск) — игровой CD;
- Пицул Станислав (г. Черновцы) — игровой CD;
- Аветисян Алексей (г. Киев) — электронный переводчик;
- Петроченко Анатолий (г. Киев) — электронный переводчик;
- Гаврилюк Д.В. (г. Киев) — электронный переводчик;
- Мастеров Владислав (г. Одесса) — брелок;
- Петрушин В. (г. Обухов) — брелок;
- Аксенов Сергей (г. Днепропетровск) — брелок;
- Поговко Руслан (г. Львов) — брелок;
- Каменский Сергей (г. Киев) — брелок;
- Снопко Алексей (г. Киев) — брелок;
- Петренко Ярослав (г. Киев) — брелок;
- Маевский Евгений (г. Ставище) — тетрадь «ШПИЛЬ!»;
- Заберин Андрей (г. Запорожье) — тетрадь «ШПИЛЬ!»;
- Кугитко Александр (г. Киев) — тетрадь «ШПИЛЬ!»;
- Корнюшин Дмитрий (г. Запорожье) — тетрадь «ШПИЛЬ!»;
- Ремига Александр (г. Киев) — тетрадь «ШПИЛЬ!»;
- Визница Павел (г. Киев) — тетрадь «ШПИЛЬ!»;
- Богославец Денис (г. Днепропетровск) — тетрадь «ШПИЛЬ!»;

Поздравляем!

Остается заметить только, что киевлянам призы будут вручаться отделом маркетинга в редакции журнала «ШПИЛЬ!» (по адресу: пр-кт Воссоединения, 15, оф. 708), иногородние же получают посылки в течение месяца.

Передаю привет Диме Ситюку из лицея № 38 г. Киева. Желаю, чтобы в новом семестре и году он лучше учил математику и химию. С приветом, Den (ostdeniska@narod.ru).

P.S. ШПИЛЬ — лучший!

P.P.S. ШПИЛЬ — супер!!!!

Всем привет! Меня зовут Андрей, но друзья называют меня Tarantul. Мне 15 лет и я хочу найти друзей по переписке. Увлекаюсь компами и модными играми. 09106 г. Белая Церковь, ул. Тимирязева, 18, кв. 165, Андрею.

Привет, чуваки и чувихи! Если вы не спите в одном ботинке, тогда я передаю привет всей Украине. Если вы любите писать письма — пишите мне по адресу: niki2002@torba.com. О, чуть не забыл, мне 15 лет.

Увлекаюсь japan animation и компьютерными играми. Хочу завести друга по переписке. Все, кому не лень, пишите; ответ — 100%. Lee. г. Ялта, 98600, ул. Свердлова, 47, кв. 30.

Hallo! Любители RPG и стратегий. I'm Archy. Жажду общения с такими же, как я. Пишите: г. Киев, ул. Руденко, 5, кв. 108, инд. 02140. P.S.: Diablo'вцам не тревожить. Жду ответа.

Продам: Sega Dreamcast с кабелем подключения к монитору + карта памяти 2 Мб + вибродрайстик + большой набор дисков — 130 \$. 242-82-29, до 17:00, Сергей.

Предлагаю обмен игровыми CD-ROM в Одессе. Интересуют как старые, так и новые игры, сборники, трейлеры к играм и фильмам, диски от игровых журналов. svalex@mail.ru.

Продаются колонки мультимедийные Sven SPS 608 — активные, деревянный корпус, усилитель, отличный звук, новые, на 30% дешевле. Принтер HP 610C, б/у 1 мес., 200 грн. 565-06-66, Игорь.

Куплю недорого комп. Мин. параметры: P1, 16 Mb RAM, 1 Gb HDD, 4x CD-ROM, FDD,

14" монитор, 4 Mb Video RAM. Куплю недорого HDD 100 Mb — 6 Gb. Продам контроллер FDD и HDD под ASI-порт. Адрес: priimachenko@mail.ru.

Привет всем! Я горячий поклонник журнала ШПИЛЬ! Меня зовут Helloween. Все, кто любит GTA, пишите: 03087, Киев, ул. Ереванская (Соломенский район), 19. Кому нравится Sony PlayStation, пишите тоже!!! Bye!!!

Привет всем! Меня зовут Diablo, мне 15 лет. Я люблю: RPG, Action и FPS. Все, кому не лень, пишите мне на: diablo2@coolweb.ru.

Хелло, чуваки! Я тут проходил в Fallout в локализации «Фаргуса», а он — зараза — глючит в конце игры!!! Всем пострадавшим привет!!! Fallout — рулез!!! Э-э-э-й, девушки!! Хотя одна читает «Шпиль!»? Люблю всех, кто читает! FOX.

Привет всем!!!! Меня зовут Ярик, очень люблю стратегии, хочу переписываться с другими фанатами!!!!!!! Адрес: Киевская обл., Сквирский р-н, г. Сквир, ул. Щорса, 9, кв. 2, Ярик.

Привет всем! Меня зовут Витя, мне 14 лет. Хочу завести пару друзей (подруг). Пишите. Адрес: 03057, г. Киев-57, ул. Землячки, 2, кв. 36.

Продам Sega Dreamcast отл. сост. + карта памяти; диски 500 грн. Тел. (044) 411-06-48, Славик.

Привет, я — Patrik, мне 15 лет и я хочу найти друзей для переписки. Увлекаюсь компьютерными играми. Кто заинтересован в дружбе, пишите. 03057, Киев, ул. Довженко, 14, кв. 148, Ярику. Жду ответа.

Продается: матплата — Sol+ck si75kav (133A), видео — Sparkle BEF2MX 400, 64 Mb; опера — NCP256MBS DRAM. Все — б/у. 100 у.е., торг. Тел. 570-08-13, Юра (18:00–22:00), Киев.

American Conquest

- *cangeteverything* — 5000 еды, золота и дерева;
- *horsesarecrazy* — 10 лошадей;
- *wantanamericanhero* — Дэвид Крокетт;
- *iwantreallybadguy* — Билл Дитя;
- *goldinmypockets* — 1000 золота;
- *iwantfastfood* — 1000 еды;
- *woodisverygood* — 1000 дерева.

NBA live 2003

Запустите игру, затем создайте новых игроков, используя в качестве их фамилий (lastnames) данные строчки для доступа к специальным игрокам:

- *MIXTAPES* — DJ Clue;
- *DOLLABILLS* — B. Rich;
- *GHETTOFAB* — Fabulous;
- *GOODBEATS* — Just Blaze;
- *CALIFORNIA* — Hot Karl;
- *FLIPMODE* — Busta Rhymes.

Harry Potter & the Chamber of Secrets

Откройте любым текстовым редактором (например, Notepad) файл *defuser.ini* из директории *ea games\harry-potter\system*. В конце файла найдите следующий текст:
[HGame.Harry]
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
Поменяйте значения на «0.1» (без кавычек).

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Убедитесь в том, что один из ваших персонажей стоит, затем переместите курсор мышки на иконку «присесть». Нажмите <F11>, чтобы открыть консоль. Вводите следующие читы:

- *GOODLUCK* — add cloverleaves to the campaign;
- *CASH* — получить деньги;
- *BINGO* — дает каждому персонажу по 999 зарядов;
- *IMMUNITY* — делает каждого персонажа неуязвимым;
- *MERRYMAN* — дает дополнительно одного «счастливого» человека;
- *TIMELESS* — останавливает время;
- *PAM* — в близком бою враги становятся более глупыми;

- *UNBLIP* — посмотреть всех персонажей на карте;
- *WINNER* — выиграть миссию.

James Bond 007: Nightfire

Создайте в поддиректории *bond* файл с именем *autoexec.cfg*. Напишите в нем следующие строчки:

```
sv_cheats 1
console 1
```

Запустите игру. Во время игры нажмите < > (тильду) для вызова консоли. Введите один из следующих ниже кодов и нажмите <Enter> для их активации:

- *god* — режим бога;
- *noclip* — прохождение сквозь стены;
- *notarget* — невидимость;
- *fly* — режим полета;
- *map X* — сменить карту на уровень X.

Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm

Во время игры нажмите <Tab> и введите один из следующих кодов:

- *nwcragnarok* — проиграть сценарий;
- *nwcValhalla* — выиграть сценарий;
- *nwcAmbrosia* — получить 200000 золотых, а также по 300 единиц всех видов ресурсов;
- *nwcHermes* — получить возможность неограниченного передвижения;
- *nwcSacrificeToTheGods* — максимальный уровень удачи;
- *nwcPan* — максимальный уровень морали;
- *nwcAres* — победить в сражении;
- *nwcAchilles* — проиграть в сражении;
- *nwcGoSolo* — демонстрационный режим;
- *nwcAthena* — герой получает необходимое умение;
- *nwcThoth* — у героя повышается уровень;
- *nwcIsis* — герой изучает необходимое заклинание;

Cheats + Hits

Beam Breakers

Отыщите в директории игры файл *config.ini* и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите раздел *Settings* и отредактируйте строки, изменив значения параметров:

- *ActivateGameCheat=1*
 - *ActivateCheatDebugKeys=1*
- Теперь во время игры вы сможете использовать следующие комбинации клавиш:
- <Ctrl> + <T> — выиграть миссию;
 - <Ctrl> + <W> — проиграть;
 - <Ctrl> + <Alt> + <G> — отсутствие повреждений;
 - <Ctrl> + <Alt> + <O> — неограниченное ускорение;
 - <Ctrl> + <Alt> + <E> — установить скорость противников;
 - <Ctrl> + <Alt> + <D> — увеличить силу повреждения.

Project Nomads

Больше артефактов: отыщите в директории игры в папке *\project nomads\run\save* файл *slot#.n* со своей сохраненной игрой и откройте его в любом текстовом редакторе (например, в Notepad). Найдите строку *.setmaxartefacts* и измените ее на *.setmaxartefacts 6*.

ЧАС ЇХАТИ НА НОВІЙ "МАШИНИ"

www.diawest.com

Комп'ютер Diawest
Celeron-1,7GHz/1845D/
DDR128MB/40GB/
32MB GeForce2MX400/
CD52x/5B

2141 грн.

Монітор 15" від 616 грн.
 Монітор 17" від 799 грн.

ПК, периферія, оргтехніка
Інтернет-магазин
 shop.diawest.com
 456-76-61

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

diawest

Колхозный панк.

Made in USA



Н-да, не все так просто в отдельных сельскохозяйственных североамериканских штатах... Ну, возьмем хотя бы Айову, вроде бы все понятно: солнце греет, негры пахнут, кукуруза растет — и вообще, трактора, похожие на «Беларусь», бороздят просторы Вселенной. Жизнь селян, как говорится, удалась. Но именно от такого размеренного и неторопливого окуливания сельскохозяйственных культур на протяжении всей своей жизни, вплоть до полного старческого маразма, и происходит преждевременный съезд крыши у большей части населения.

Что знал до недавнего времени среднестатистический и нормальный во всех отношениях человек с киевской пропиской об американском городишке Де Мойне (кстати, неофициальном побратиме Фастова)? Да ничего не знал! Зато теперь каждый бродяга в курсе, что Де Мойн — родина одного из самых безбашенных вокально-инструментальных ансамблей (только не говорите мне, что это группа) 90-х годов безвременно ушедшего столетия. Речь идет, конечно же, о Slipknot — единственном светлом пятне на фоне мрачной кукурузно-самогонной Айовы...

На самом деле такой группы существовать не должно, потому что ее не должно существовать по определению. Судите сами: что хорошего, доброго



и светлого могут привнести в массы девять человек, трое из которых — барабанщики, из которых, в свою очередь, двое совсем без мозгов (если у них втихаря забрать барабаны, они и не заметят)? Правильно, ничего не могут — и, что самое интересное, они и не пытаются этого сделать!

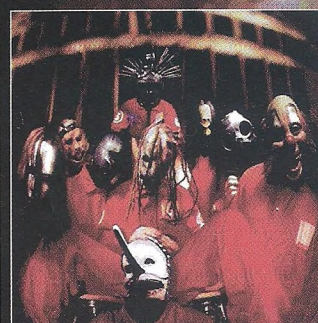
Для усугубления впечатления от собственной крутизны и профессионализма ребята из «Slipknot» (кстати, а как это вообще переводится?) прибегли к крайним мерам: облачились в абсолютно одинаковые мешковатые комбинезоны, одели на физиономии маски и отреклись от мирских имен, просто-напросто рассчитавшись на первый-второй — то есть пронумеровавшись от нуля до восьми по возрастающей. Я бы на их месте придумал что-то пооригинальнее, например, пронумеровал бы состав в двойной системе счисления или построил бы коллектив по росту, обзавав самого высокого «Высокий», потом «Высокий, Но Не Совсем»... а самого мелкого назвал бы — «Самый Мелкий».

Каковы обоснования такого вопиющего вандализма? Как говорят сами участники «Slipknot», народу следует слушать



музыку, а не заниматься ерундой наподобие зевания и рассматривания исполнителей. Типа, музыка настолько хороша, что можно просто закрыть глаза и слушать, а еще лучше — вообще не приходить на концерт, а послушать это дело дома или попросить водителя в маршрутке поймать по радио — опять же, льготники садиться побоятся...

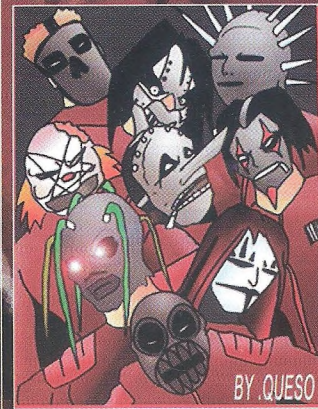
Итак, подведем итоги относительно Айовы. Именно на концерте в этом штате небезызвестный Оззи Осборн откусил голову летучей мыши, что оставило неизгладимый след в неокрепших душах подростков из Де Мойна. То ли взыграла колхозная кровь, то ли парни восприняли это дело как знак свыше — неизвестно, однако сейчас участники «Slipknot» утверждают, что оторванная голова сыграла очень важную роль в их творческой карьере. То есть загордились ребята: надо было переплюнуть Оззи с его попсовыми летучими мышами, которые с тех пор не использовали в своих шоу разве что «Ха-Ха». Бойз-бэнд «Slipknot» надо было срочно продвигать



на качественно иной уровень идиотизма.

После образования в 1995 году «Slipknot» команда претерпела многочисленные перетасовки и сейчас выходит кланяться и принимать цветы после концертов в следующем составе:

«0» — Сид Уилсон. Ди-джей группы, имеет легкие проблемы с головой (судя же по клипам — так не такие уж и легкие), все время ссорится с номером «6» и является самым молодым участником группы. Маска — противогаз, каковых насчи-





тано 8-9 штук, каждый из которых дорог Сиду в отдельности и имеет собственное имя;

«1» — **Джой Джордисон**, барабанщик. Самый болтливый, самый низкорослый и самый продуктивный участник «Slipknot». Маска — японская «Кабуки», похожая на надгробную — белого цвета, с абсолютно пофигистическим выражением и поперечными полосами через лоб и рот. На очень подвижном барабанщике смотрится прикольно;

«2» — **Пол Грей**, бас-гитара. Единственный член группы, который не является коренным жителем города-побратима Фастова. Этот парень родился в Лос-Анджелесе и переехал в Де Мойн еще дитятей. Маски носит непонятные — одна смахивает на бобра, другая — натуральный кабан. Пол является сооснователем «Slipknot» (вместе с номером «6»);

«3» — **Крис Фен**. Это «один из самых нужных и полезных» членов группы, то есть один из толпы барабанщиков. Крис — самый большой прикол (по американским меркам) в группе. Он обожает записывать на бонус-треках к альбому какие-нибудь неприличные



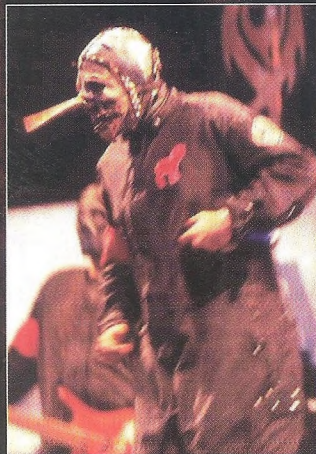
звуки и носит маску Пинокио с носом длиной 18 см и застежкой-молнией на месте рта;

«4» — **Джеймс Рут**, гитара. Один из двух амбалов (два метра без коньков), играющих в «Slipknot» на гитарах. Маска — шут. Но не добрый, а очень даже злобный. Как и у «3», на маске имеется застежка для отверстия, в которое он ест, а также шипы на подбородке. То ли маска Джеймсу мала, то ли релпика у него дай бог каждому — но под маской все время собирается пот, вследствие чего та воняет на всю примерку;

«5» — **Крейг Джонс**. Программист и сэмплер коллектива. Крейг является большим любителем «Quake 3 Arena», «носит» скин-рабочий комбинезон и скрывается под ником ZZ 5. Если кто увидит — засадите и от моего имени пару ракет ему в спину. Крейг с супругой поддерживают официальный сайт «Slipknot», «фирменная» маска программиста — водолазный шлем с набитыми в лысину гвоздями (Крейг нашел его на свалке);

«6» — **Шон Крэкен** — замыкает трио стукачей. Один из самых колоритных участников бойз-бэнда. Носит маску злобного клоуна и все время затевает драки с коллегами по группе — ввиду не продолжительности его ударных партий и, как следствие, наличия на концертах некоторого свободного времени, которое необходимо как-то убивать;

«7» — **Мик Томсон**, второй гитарист. В свободное от бес-



предела в «Slipknot» время дает частные уроки игры на гитаре. В несвободное — рвет струны вместе с коллегами и щеголяет в маске хоккеиста (я на его месте еще и шайбу в зубах держал бы);

«8» — **Кори Тейлор**, фирменный голос «Slipknot». Шумный и нецензурный на сцене, в реальной жизни Кори — очень спокойный человек и, как водится, переводит старушек через дорогу, практически не выражаясь при этом. Носит маску порванной куклы с приклеенными дредами.



Компания подобралась, надо сказать, взрывоопасная. На концертах прямо на сцене происходят регулярные потасовки, которые провоцирует клоун, проходящий под номером «6». В любом случае, даже если половина ансамбля нач-



нет драться, а вторая продолжит играть, публика практически ничего не заметит — народу в строю останется еще довольно много.

Интересно также, что оба «пристязных» ударника имеют гражданскую профессию сварщиков и на досуге самостоятельно сварили ударные установки из титановых бочек и пары пивных бочонков. Оркестр филармонии города Де Мойн такими инструментами не проникся, поэтому пролетариям Крису и Шону пришлось нести свои резюме и трудовые книжки в то, что сейчас мы знаем как «Slipknot». Звук из самодельных барабанов получается довольно мерзкий и напоминает удары дуршлагом по трубе парового отопления — но с искусством спорить трудно, тем более что бывают и более тяжелые случаи.

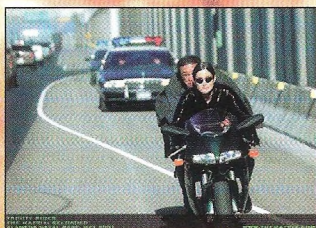
Думаю, нет смысла подробно останавливаться на собственной музыке «Slipknot» — там все, как и ожидалось: громко, насыщенно и матерщинно. На сцене — постоянное броуновское движение, а уже если кто-то и стоит на месте, то обязательно подпрыгивает. Одним словом, не польку-бабочку ребята играют.

Один из столпов современного метала — мистер Керри Кинг из «Slayer» — вообще признал парней из «Slipknot» полностью за своих и даже всенародно объявил их надеждой и будущим современной тяжелой музыки.

За свою карьеру «Slipknot» выпустили демо-запись «M.F.K.R.» (1996) и два полноценных альбома — «Slipknot» (1999) и «Iowa» (2001).

Евгений Патий





Матрица: <Ctrl + Alt + Del>!!!

«Все вокруг — Матрица и кидоло!» — вот что скажет вам любой, кто посмотрел «Матрицу» и хоть чуть-чуть понял, о чем там речь.

«Офигительный фильм, который перевернул кинематограф в техническом плане», — скажут вам многие другие. Взять хотя бы прием «bullet time» (когда камера вращается вокруг определенной фигуры) — это ж обалдеть можно, каким образом он действует на зрителя и сколько операторов уже спioniрило этот трюк (про «Ангелов Чарли» сейчас вообще лучше не вспоминать). А в Штатах и Европе после первой «Матрицы» каждый второй молодой человек ходил в темном и длинном и в продолговатых черных очках.

Ну да кто старое помянет, тому третий глаз в ухо, а сейчас лучше поговорим о грядущей «Matrix: reloaded» (что на языке потомков великого Чингисхана значит «Матрица: перезагрузка») — великом, надеюсь, творении не мене великих братьев Вачовски.

В ноябре прошлого года прошло представление готовых двадцати минут из двух сиквелов «Матрицы» (второй — «Матрица: Революция») для

высшего руководства студии «Warner Brothers», одного журналиста от «Newsweek», редактора «Шпиля!» и еще какой-то влюбленной парочки, весь сеанс целовавшейся на заднем ряду ☺.



Кратко и по-простецки расскажу вам о сюжете второй «Матрицы». Короче, эта падла Матрица раздуплилась, где находится Зион — такой некапательский городишко почти в центре Земли, где еще в реале хоть как-то чухают себя продвинутые чуваки и чувики. И вот эта тварь посылает на раскумарку последнего оплота человечества нехилое количество шняг и шняжек, которые в первой серии колбасили корабль Морфиуса. Единственный чисто конкретный вариант отмазаться от такой глыны — это захватить маленького азиатика Кеймейкера, который, базарю, имеет доступ ко всей ништяковой информации в Матрице. Ну, захватить, так захватить — не вопрос. Еще тут появляются обиженные ма-

шины, которых опустили более мощные тачки (типа Матрицы) и которые (так же, как и вы в третьем классе) злятся на более сильных и злобных, возомнивших себя невесть чем. У Тринити же (возлюбленной Нео) появляется соперница — Персефона.

Ну а самое забойное из показанного (если не считать влюбленных на заднем ряду) — это, конечно, сцена погони по шоссе (кстати, братья-режиссеры после долгих поисков подходящей трассы решили построить совершенно новую кольцевую дорогу на территории заброшенной военно-морской базы). Суть в том, что ма-

ленького умника Кеймейкера таки удастся захватить внутри Матрицы. И Морфиус с Тринити, пытаясь доставить его до ближайшего таксофона, попадают на загруженное шоссе, которое, если вспомнить возможности агентов Матрицы, представляет собой сборище уродов и подонков, готовых в любую минуту раздавить вас своим «Олдсмобилем» 1984-го года выпуска. Вот теперь прикиньте себе эту замечательную поездочку, по стоимости примерно равную годовому бюджету такой страны, как Доминиканская Республика.

Еще в «Перезагрузке» до совершенства доведена виртуальная киносъемка — то есть вы не сможете отличить настоящего актера от его виртуального двойника (в одной из сцен Нео дерется с сотней агентов Смитов, из которых настоящий только один). Кстати, небольшой трейлер из «Перезагрузки» вы сможете узреть на нашем компакт — если он у вас будет и вы его вставите в CD-ROM.

Как вывод из всего написанного выше: «Вся редакция «Шпиля!» с раскрытыми ртами ждет выхода фильма «Матрица: Перезагрузка» и желает вам приятного просмотра».

Зябкин Тарас



Сегодня трудно уже найти человека, который бы ничего не знал или хотя бы просто не слышал о «Карманных монстрах», или просто покемонах. Их можно встретить теперь практически везде, даже не открывая холодильника ☺.

Нравится вам это или нет, но покемономания охватила весь мир. А началось все в 1996 году в Японии, когда некий отшельник принес свою «идею» в компанию Nintendo — и в результате свет увидела компьютерная игра **Pokemon Gameboy**. Популярность ее привела к созданию высокорейтингового детского мультсериала, изданию нескольких миллионов музыкальных дисков и невероятному ассортименту аксессуаров с символикой «Pokemon».

В 1998-м покемоны покорили США, а в 1999-м добились триумфального успеха в Европе.

Таким образом, покемоны выросли в целую отрасль промышленности, включающую в себя производство комиксов, пластиковых фигурок, виртуальных домашних любимцев, мягких игрушек, одежды, телевизионных шоу, карточных игр — с общим объемом продаж более 5 миллиардов долларов США в год. Покемонами украшены даже четыре самолета «Боинг-747»!

По сюжету мультфильма и компьютерной игры американская компания «Wizards of the coast, Inc.» выпустила интеллектуальную настольную игру **Pokemon** на основе коллекционных карточек.

Игра рассчитана на дошкольную и школьную аудиторию и предназначена исключительно для двоих играющих. Задача игрока — ловить (собирать карточки) и обучать (формировать колоду) покемончиков, а затем направлять их на битву с покемончиками оппонента. Каждый покемончик обладает собственными уникальными характеристиками. Некоторые могут эволюционировать — и не по одному разу.

По устоявшейся традиции, карточки делятся на обычные (common), необычные (uncommon) и редкие (rare). Послед-

ние всегда гораздо дороже, но не всегда эффективней обычных. Кроме того, каждая карта имеет и голографическую (holofoil) версию.

Каждому играющему понадобится колода из 60-ти карт и какие-нибудь мелкие предметы для учета нанесенных покемончикам повреждений. Кстати, к стартовому комплекту прилагается набор из десяти прозрачных фишек-счетчиков.

В начале игры играющие тасуют свою колоду, а затем наугад берут по шесть карточек и, не глядя на них, кладут их рядом с собой рубашкой вверх. Эти карточки являются призовыми (Prizes). При каждой победе над покемончиком противника играющий берет одну из призовых карточек и добавляет ее к тем, что уже находятся у него в руке. Поскольку призовых карточек шесть, то и партия длится до шести побед одной из сторон.

Существуют следующие типы карточек.

Energy

Карточки энергий. У каждого покемончика есть хотя бы один способ атаки. Для проведения атаки необходимо, чтобы боевой покемончик был снабжен энергией. Как только энергия появляется, покемончик может атаковать. Такое чувство, что все они работают на батарейках.

Дальше — веселее. Покемончики могут отступать с фронта к тылам (кстати, сражаются они по очереди — один на один), но за отступление надо расплачиваться — обычно одной карточкой энергии, принадлежащей покемончику.

Всего существует семь типов энергии: трава, огонь, вода, молния, психика и сражение, плюс бесцветная энергия.

Basic Pokemon

Простые покемончики. Используются на ранних стадиях игры.

Evolution

Карты эволюций. Позволяют развивать базовых покемонов. Эволюционные карты не только делают их сильнее и эффективнее — при эволюции еще и снимаются нанесен-

ные монстрику повреждения, равно как и все отрицательные состояния.

Trainer

Карточки одноразового действия. После активации уходят в отбой. Для их использования не нужна энергия. Количество таких карточек, используемых в течение одного хода, не ограничено.

Игра имеет несколько тематических линий. Основная, которая называется просто — «Pokemon», выдержала уже два издания. Затем появились линии «Jungle», «Fossil», «Team Rocket, Neo» и последняя — «Jim». В каждой — не более ста различных карточек, плюс фойловые варианты. Существуют, кроме того, подарочные наборы, включающие комплекты карточек для начинающих, демо-версию на CD, дополнительные наборы карточек трех изданий, плюс дополнительные промо-карты.

Исходя из вышесказанного, можно сделать определенные выводы. Игра довольно забавна и оригинальна. Партии очень скоротечны и не требуют сложных расчетов — однако при этом весьма увлекательны. Игра просто идеальна для детей 10–14 лет, с ее помощью можно быстро освоить азы английского языка и затем совершенствовать свои навыки. Общая стилистика игры исключительно мирная, игроки вообще не сражаются, а побежденный покемончик считается потерявшим сознание и не умирает. Дети будут в восторге от ярких, запоминающихся картинок и ненавязчивого юмора. В общем, лучшего

подарка под елочку или на день рождения просто не найти.

В Киеве существуют клубы интеллектуальных настольных игр, куда приходят поразмышлять мозгами любители стратегий. А Тренерам Покемонов повезло еще больше, потому что они могут принять участие в Лиге Покемонов!

Лига Покемонов — это официальная турнирная система, в которой за каждую победу или поражение Тренер получает очки.

Существуют также домашние задания (кроссворды, шарады, задачки, тесты): если все решил — получи призовые очки! Привел в Лигу друга и обучил его игре? Плюс еще очки! Все набранные баллы записываются в специальную тетрадку и суммируются, превращаясь в призы и сюрпризы (это могут быть веселые открытки, значки и редкие промо-карты, которые можно получить только будучи членом Лиги).

Инициатором развития жанра интеллектуальных настольных игр в нашей стране стала компания «Саргона». Основной ее целью является популяризация интеллектуальных игр в Украине, помощь в организации игровых клубов, где все желающие, независимо от возраста, могут проявить свои способности, интересно провести свободное время, пообщаться с единомышленниками — и просто отдохнуть.

Офис компании «Саргона» находится в Киеве по адресу:
ул. Богатырская, 26.
Тел.: 461-3161,
URL: www.sargona.com.ua

Помаешь голову, как себя занять?
Не знаешь куда пойти?
Тогда ВНИМАНИЕ!

Наши клубы открыты для тебя ежедневно.
Открой для себя новый увлекательный мир интеллектуальных настольных игр!

Где поиграть?
Клуб "Легенда", ст. м. Минская, ул. Богатырская, 2-Б, тел. 461-31-61
Дворец детей и юношества,
ст. м. Арсенальная, ул. Январского Восстания, 13

Где купить?
Сеть детских супермаркетов "Антошка"
Магазин "Дом игрушек", ул. А. Малышко, 3-Д
Магазины "Евростар", в ТЦ "Глобус" и "Метроград"
ТЦ "Олимпийский", ул. Луначарского (ст. м. Левобережная)
ТЦ "Квадрат. Мир книги", (ст. м. Арсенальная)
ТЦ "Квадрат. Все для дома", (ст. м. Дружбы народов)
Магазин "ComputerLand", ул. Дмитриевская, 2
Магазин "Книга", ул. Константиновская, 25

Наш адрес в интернете www.sargona.com.ua

БРАТЬЯМ ПО КРОВИ

Ну здравствуй, здравствуй «Шпиль» мордастый, ну что братья по крови и лимфе, Чуки и Геки. Думали что мой интуизмъ исчерпан, ан нет у меня еще полная голова всяких мыслей, и набралось даже пару «Фу!». Начнём, пожалуй, с плохого, что это за беспредел с вашим журналом творится, то 64 страницы то снова 48, вы уж определитесь, а не то мы вашу лавочку быстренько прикроем!!! А насчет бересты, ну вышло я вам этой бересты на все 30 лет вперед(я ведь тоже, как ни как ОПТИМИСТ (будь оно неладно) ); у нас тут в Кислородно-железнодорожном (прототипом послужим город Симферополь) её хоть ?#62367 жри (звоните вырвалось).

«Фу»намбер ту(прямо в рифму) где обещанный диск!!а? ах какой диск!?! Да тот, ну, да ладно может это злобная почтальонша забрала, или нет???? Ладно хорэ пургу гнать, критиковать я вас больше не буду братья, всё таки, (таки люблю я вас, конечно как братьев, а вы о чем, ШАЛУНЫ ) Правильно,

Гроза игровой журналистики, Phantom и главный редактор журнала «Шпиль» — Андрей Гайдут



Миру мир!

лучше поздно, чем потом, ну или как-то так но это не важно, значит поработайте над CD, так чтобы был круче чем у Домашнего ПК и тем более, лучше чем у ИгроМании, удачи!

Кстати, насчет новых рубрик, РаШпиль это тема, он по любому РУЛИТ, а АЦТОЙ это что то, слов нет, давно пора поставить Ламаков среди дивелопиров на место, к стати насчет Дивелопиров, если вы лично знакомы с братьями из GSCGameWorld (ну или хоть как-то знакомы с ними), то передайте им привет от <sVERLo>. Я восхищаюсь их работами, особенно последними, а именно S.T.A.L.K.E.R.ом

и желаю им ОГРОМНОГО успеха, а знаете чего я больше всего хотел бы, того чтобы в ЭТОЙ игре хоть один NPC заговорил на Украинском языке, ну такая у меня блин мечта. Каждое утро я начинаю с просмотра демки S.T.A.L.K.E.R.а, того что обливон, ну который lost. И знаете сразу как то настроении поднимается, всё таки есть у нас в стране люди способные на такое да еще и в таком экономическом положении, но я не удивлюсь если через пару лет Украина станет лидером по созданию лучших игрушек.

На этой оптимистической ноте я буду кончать, хотя нет лучше заканчивать, ждите продолжения.

<sVERLo>
aka ZeRoC
aka Ферлей. С.

Дорогое Сверло, лавочку прикрывать не надо, мы постараемся исправиться. А насчет «GSC Game World» согласны. Украинским девелоперам — гип-гип УРА!!!

* * *

Не так давно — а точнее, перед самым Новым (уже этим) годом — редакция журнала «Шпиль!» (неплохой, кстати, журнальчик) участвовала в ярмарке, проводимой компанией Intel во Дворце спорта. Было приятно пообщаться с нашими читателями и почтателями. Вы лучшие! Особую благодарность редакция выражает компаниям, которые помогли нам все это замутить (размутить ☺): Samsung (призы для подписчиков), «Юг-Контракт», K-Trade, Help, «Мультитрейд» и IP-Telecom.

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., № 2 (16)

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

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Шереметьєв

Головний редактор —
А. Гайдут

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

Літературний редактор —
О. Чаплєнко

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

Відділ реклами —
О. Шевченко

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

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

За точність рекламної інформації
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 14.01.2003.

Наклад 18 250 прим.

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

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Футарі-Принт».
(м. Київ, вул. Нововокзальна, 6,
тел. 044 268-57-07).

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 № КВ-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

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

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

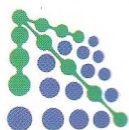
Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

1С	2 обл.	Мультитрейд	10
І Украинский фестиваль Интернет	3 обл.	IP-Telecom	35
Samsung Electronics	4 обл.	K-Trade	38
		СЭТ	39
Вектор	2	DiaWest	43
DiaWest	3	Caprona	47



первый украинский
фестиваль интернет

Internetua.net

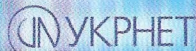
фестиваль с нами!!!
все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте Фестиваля

Show must
go On!!!

Организатор



официальный
интернет-провайдер



всеукраїнський
провайдер інтернет

интегрированный сервис
для Вашего бизнеса



эксклюзивный
музыкальный канал

официальная
радиосеть



генеральный
информационный
партнер



юридический
партнер



модельное
агентство



официальный
интернет-партнер



интернет-
магазин



эксклюзивный
англоязычный
медиа-партнер



техническая
поддержка



информационные
партнеры



партнеры
Фестиваля



эксклюзивное
печатное
интернет-издание



SAMSUNG



Цифровая *надежность*

3 года гарантии на жесткие диски SAMSUNG – лучшее доказательство надежности!

Что сегодня наиболее важно для покупателей?

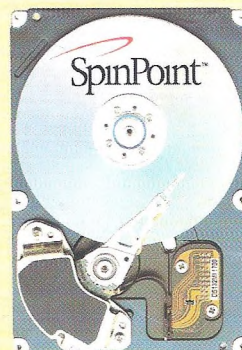
Самым главным фактором всегда было и остается Качество. Цена также имеет значение, но именно гарантия качества – сейчас самое важное. Samsung подтверждает 3-летнюю гарантию качества на жесткие диски, и это значительно увеличивает их ценность.

Почему торговые представители рекомендуют своим покупателям жесткие диски определенных марок?

Они заинтересованы в том, чтобы покупатели пришли к ним снова за гарантированной надежностью и качеством проверенного бренда, чтобы не пришлось менять товар на аналогичный другой марки. 3-летняя гарантия на жесткие диски Samsung вселяет уверенность в том, что мы действительно заботимся о долговечности и надежности наших продуктов.

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

Samsung SpinPoint™



IMPAC Guard™



SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™