

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЫ!

2003

№ 5

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Postal 2

без башни по жизни

Князь 2

аз есмь воевода

Devastation

семь раз убей, один — добей

Cold Zero: The Last Stand

вот такая вот зараза...

Devil May Cry 2

кем Лусия приходится Данте?

Animatrix

еще одна степень свободы

ISSN 1609-9001



9 771609 900008 05>

Подписной индекс — 23852

УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ВЫБОРА



● Системные платы

- для процессоров Socket 478 и Socket A
- чипсеты Intel и VIA
- соответствие ISO 9001

● Сетевое оборудование

- решения для малого и среднего бизнеса
- новая серия беспроводных продуктов
- соответствие ISO 9001

● Графические адаптеры

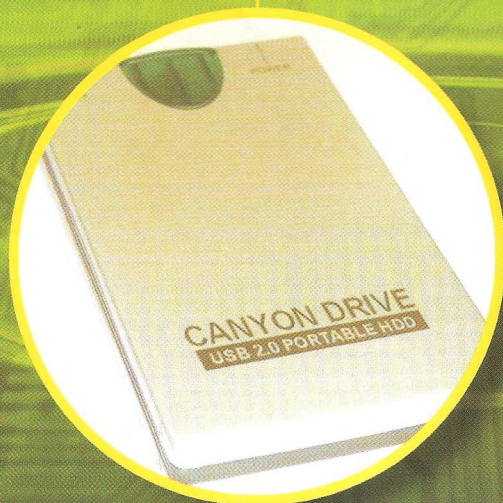
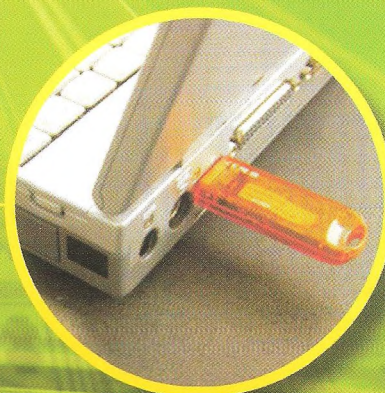
- чипсеты nVIDIA
- оптимизированы для Microsoft DirectX

● USB Flash-память

- поддержка USB 1.1/ USB2.0
- до 1 ГБ
- 10 грамм

● Портативный USB HDD

- поддержка USB 1.1/ USB2.0
- до 80 ГБ
- не требует дополнительных драйверов



www.canyon-tech.com

DISTRIBUTED BY
ASBIS[®]
www.asbis.com.ua

ПАРТНЕРЫ:

Devicom	(044) 531-9531	НЭП	(062)381-0060
Foxtrot	(044) 461-9583	Нафком	(044) 241-9530
MDM	(044) 464-7777	Неолоджик	(0482) 220-322
Ворон	(0562) 34-3040	Техника для бизнеса	(0322) 97-1104
Каре	(044) 490-6687	Техника	(062) 385-82-55
Корифей	(044) 451-0242		

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА:

Днепропетровск ...	(0562) 37-2390
Донецк	(062) 335-3748
Львов	(0322) 70-8207
Одесса	(048) 728-7600
Симферополь	(0652) 52-7432
Харьков	(0572) 19-4825

INTRO

Что такое жизнь? Жизнь для нас — это индикатор health на 100% и разноцветные аптечки, броня и кристаллы, красный или зеленый индикатор над главным героем. Это сосуд с кровью, который постепенно опустошается, пока не откупоришь склянку, купленную у колдуна.

Что такое счастье? Счастье для нас — это школы в каждом районе, садики, посаженные вокруг дома, доступ к золоту, специям и шелку из столицы и прочих городов; это заклинание, заставляющее всех забыть обо всем вокруг, это церковь и священник, благословивший крестьянина в этом месяце.

Что такое дорога? Дорога для нас — это работа на пять ходов для одного рабочего, это территория без потери ходов, это место, где есть второй вход в дом босса уровня, это полицейские, пытающиеся задержать нас при превышении скорости.

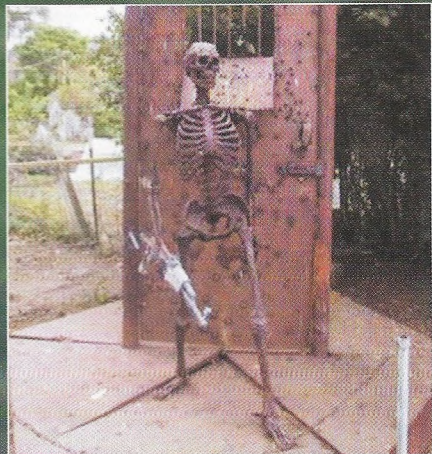
Что такое воздух? Воздух для нас — это простор, где все возможно: полеты на форсаже, мертвые петли, бочки. Это ресурс, которого может не хватать, это ограничение на время пребывания под водой.

Что такое вздох? Вздох для нас — это разочарование персонажа, это то, что мешает прицелиться, это то, что может услышать постовой за углом. То, что снова дает нам возможность погрузиться под воду — за сокровищами или для того, чтобы скрыться от врага.

Что такое любовь? Любовь... Наша любовь многолика! В разное время она принимала образ Total Annihilation, Ultima Online, Baldur's Gate, X-COM, Heroes of Might and Magic, SimCity, Command & Conquer, Counter Strike, Final Fantasy, Civilization, Deus Ex, Age of Empires, Tomb Rider, Duke Nukem, Starcraft, Diablo, Quake, WarCraft, Half-Life, Doom, Harry Potter... И это далеко не все!

Что такое кровь? Можно сказать, что в наших жилах течет кровь поклонников «Шпиля», и это объединяет таких разных людей с таким разным восприятием мира, которыми мы являемся.

Мы с вами одной крови!



Содержание

Эхо планеты

Igropанорама	2
Industри	3
Best of...	4

Ждем-с!

PC	
Cold Zero: The Last Stand	6
Kreed	8
Uplink	10
Приставки	
P. N. 03	12

To play or not to play

PC	
Князь 2	20
Alex Ferguson's Player Manager 2003	28
Metall Gear Solid 2: Substance	30
Postal 2	32
Devastation	34

Конкурс	
Spellforce: The Order of Dawn	36

Ацтой	
Gods & Generals	27

Приставки	
Devil May Cry 2	14
X-Men	18

Службичка

Турнир по Unreal Tournament 2003	38
Читерский «шкандаль»	40

Tips&Tricks

Cheats + Hits	41
---------------	----

Animania

Animatrix	42
-----------	----

Железный Бум

Jukebox 2	44
Мегаработы 5.1	46
Ноутбук для игр — первая проба	47

Shpilki

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

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

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

Full Throttle

Квест всех времен и народов получит свое продолжение. Байкер по имени Бен за светится в проекте LucasArts под названием *Full Throttle: Hell on Wheels* — то есть «Ад на колесах».



По предварительным данным игра появится следующей зимой — и она же должна сделать немало шума на предстоящей E3.

Half-Life 2

Кто-то еще помнит, кто такой Гордон Фримен? Те, кто помнит (а таких, наверное, немало), обрадуются, когда узнают, что он возвращается!

Для всех остальных поясняем: 30 сентября этого года в продаже должна появиться игра *Half-Life 2*.

Компания Valve, по ее собственным словам, занимается разработкой второй версии игры с самого момента релиза первой части, то есть уже пять лет. Как ей удалось столько времени сохранять в тайне производство одного из самых успешных проектов, не понимает никто.

Разработчики говорят, что действие игры будет развиваться после событий *Half-*



Life в Восточной Европе.

Здесь, в городе City 17, Фримен будет снова спасать Землю от нашествия коммивояжеров с планеты Зен.

Для игры разработан собственный движок Source, который своей красотой и играбельностью заткнет за пояс всех монстров жанра. В *Half-Life* нас ждет 12 миссий. А когда мы их пройдем, скорее всего, придется немного подождать — и сыграть уже в *Half-Life 3*, который тоже выпекается в лабораториях Valve.

Secret Weapons Over Normandy

Помните, мы писали о *Secret Weapons of the Luftwaffe* и о совпадении названий старых игр от LucasArts с играми современными. И стоило только написать об этом, как Лоренс Холланд, приложивший руку к теперь уже слегка заплевываемым хитам, заявил, что боевой авиасимулятор Второй мировой под названием *Secret Weapons Over Normandy* уже не за горами!

Судя по всему, нам будет предложено сразиться в более чем 30-ти миссиях — причем не только в Европе и над Тихим океаном (что вполне понятно), но и в Южной Азии и даже в Северной Америке. Такой размах, в общем-то, не совсем уместен, потому что в Северной Америке, по нашему мнению, боевых действий как-то не наблюдалось...

Главное, что в распоряжении любителей полетать и пострелять будет около 20-ти самолетов. В PC-версии (готовятся также версии для Xbox и PlayStation 2) планируется даже редактор сценариев.

Impossible Creatures

Не успели утихнуть страсти по *Impossible Creatures*, как



Relic Entertainment заявила о том, что готовится мод для этой игры. В нем будут доступны не только новые миссии, но и 15 новых существ, 9 действий, новые карты и куча всего такого разного и интересного.

Поклонникам игры рекомендуем почаще наведываться на сайт разработчиков — чтобы не пропустить времени выхода мода, который можно будет загрузить совершенно бесплатно.

Rise of Nations

Новая стратегия от Microsoft должна появиться уже в этом месяце. По словам Microsoft Game Studios, которая сначала придержала игру, релиз ожидается 20 мая.

Напомним, что это проект компании Big Huge Games, о которой до сих пор было известно только то, что он в принципе существует. Посмотрим!

Indus3

Телефон Neo уже в Киеве!

Матрица явно начинает владеть этим миром. Началось все с того, что она завладела умами народа. Продолжилось тем, что она явно завладела нашим обезбашенным журналом по имени «Шпиль!», где один за другим, практически без нашего участия, появились сначала превью фильма «Matrix: Reloaded», потом — игры «Enter the Matrix», а потом и аниме «Animatrix» на все ту же тему!

Кто все это писал? Вот Sovo говорит, что он... Не верится!

Ну а теперь, когда все замерло в преддверии появления кино и игры на экранах и в магазинах (скоро! совсем скоро!), в Киев приехал телефон, которым пользуется CAM Neo во второй части этой эпической эпопеи.

Этот телефон от Samsung появился в Brand Shop, открывшемся на Крещатике, 44 в Киеве. Там же представлен Samsung V200, который появится в Украине буквально на днях (или уже появился). О нем тоже стоит сказать отдельно.

Во-первых, стиль Samsung V200 подразумевает, что вы будете выглядеть с этим телефоном на все сто %. Во-вторых, аппарат поддерживает GPRS (который уже запущен в Украине) и все три стандарта GSM — 900, 1800 и 1900.

В-третьих, в нем имеются столь модные сегодня полифонические мелодии. В-четвертых, кроме наружного экранчика 96 x 64 точек, у Samsung V200 есть внутренний, цветной, на 65000 цветов и с разрешением 128 x 160 точек. В-пятых, в нем есть встроенная цифровая камера с разрешением 352 x 288 точек. В-шестых...

Короче! В нем есть практически все, что только может быть. И при всем при этом встроенная камера поворачивается на 180 градусов — и аппарат становится ровно в 180 раз удобнее в пользовании©.

Что касается GPRS, то это именно та штука, через которую можно слать MMS — то есть мультимедийные сообщения. Думаю, все видели рекламу с баней и фотографированием мужиков. Так вот именно такие сообщения и можно будет пересылать. Нет, не с мужиками в бане©, а с собственными фотографиями, которые вы сможете делать в любом месте и в любое время — камера всегда у вас под рукой!

Ну а в том, что этот телефон для геймеров, сомнений нет. Ведь с ним можно играть в игры. Правда, контр-страйк и старкрафт под него еще не портировали, но это, думаю, дело времени©. А сейчас в телефоне имеется набор из трех игр: «Пилот», «Звездные вой-



ны» и «Мой любимый». По названию выходит, что это симулятор, шутер и RPG, соответственно©.

В общем, круто все это. Обезбашенный телефон для обезбашенных геймеров!

Что же касается аппарата из Matrix, то это мечта любого украинского геймера! Модель черного цвета под названием Samsung SPH-N720 — это точно такой же телефон, как

и тот, что будет фигурировать в фильме «Matrix: Reloaded». А это сильно! Его дизайн создан дизайнерами «Матрицы», а начинка — Samsung, что сделало аппарат суперфункциональным и сверхстильным (см. картинки).

В общем, теперь у нас будет всё — фильм, аниме, игра, ну и телефон, конечно!

Free your mind!



Компьютеры

программы

Лучший компьютерный журнал Украины

с 2003 года с ДИСКОМ!

Подписной индекс 01728

www.comizdat.com

Чтоб далеко не ходить, решили мы посмотреть, как там живут братья англичане, североирландцы, валлийцы и шотландцы — то есть, проще говоря, обитатели Великобритании.

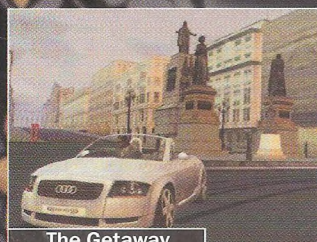
Лучший параметр для определения того, кто есть геймер, — это те игры, в которые он играет. На протяжении прошлого месяца активнее всего геймеры Гуманного Альбиноса играли в следующие игры:

1. Splinter Cell
2. The Sims
3. Championship Manager 4
4. Primal
5. FIFA 2003
6. Harry Potter and Chamber of Secrets
7. Grand Theft Auto: Vice City
8. The Getaway
9. Tom Clancy's Ghost Recon
10. Vietcong

THE BEST OF...



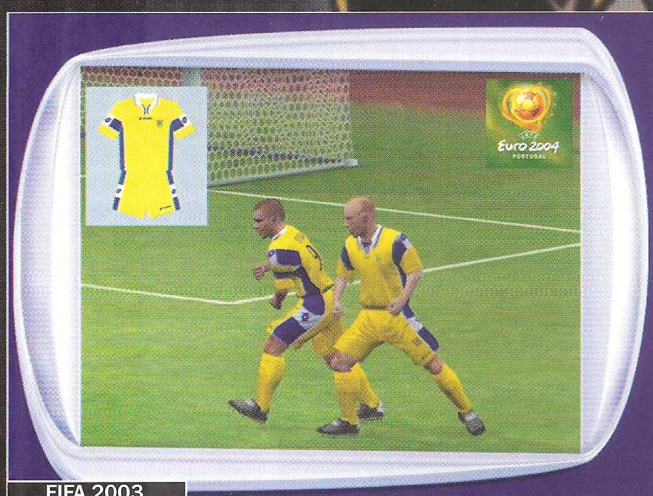
Primal



The Getaway



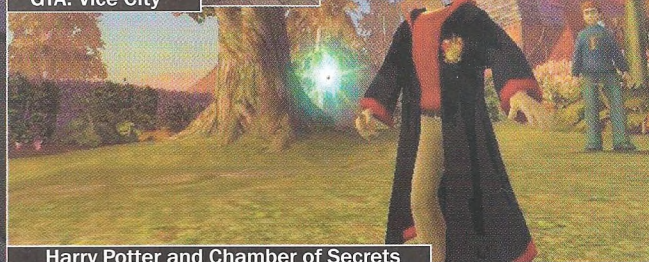
Tom Clancy's Ghost Recon



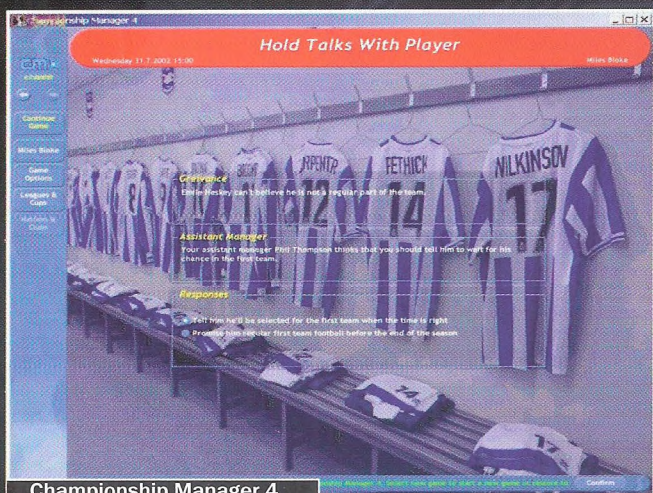
FIFA 2003



GTA: Vice City



Harry Potter and Chamber of Secrets



Championship Manager 4



The Sims

Vietcong

• АБ «Национальные инвестиции», г. Киев • ЗАО «КИЕВСТАР-GSM» • Харьковская дирекция «Укртелеком» • ЗАО СГ «ТАС» • АБ «Экспресс-банк» • Проминвестбанк • «Приватбанк» • «УКРСИББАНК» • СК «ОНИКС» • АКБ «Славутич» • ООО «Укр... Украинский Капитал» • АКБ «Укрсоцбанк» • АБ «Укр... хорошо известного факта» • «Мотор Сич») • Харьковская дирекция «Укртелеком» • ООО «Евросувенир» •

Еще одно подтверждение хорошо известного факта



Мониторы Samsung Профессионально заверено

На международном конкурсе «Выбор года 2002» мониторы Samsung признаны лучшими в Украине. В 2002 году более 400.000 пользователей приобрели мониторы Samsung. Профессионалы доверяют лучшему. Теперь выбор за Вами.

Алгри (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583873, 4583856
Софт+ (044) 2587678, 2587679

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

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

www.samsung.ua

SAMSUNG

Название: Cold Zero: The Last Stand**Разработчик:** Drago Entertainment**Издатель:** JoWood Productions**Жанр:** action**Системные требования:** PIII - 600, 256 Мб, 32 (64) video

Прогноз погоды: отсчет ниже нуля

Действительно, что, казалось бы, может быть общего между профессиями игрового журналиста и метеоролога? Как ни странно, но очень много чего.

И тот, и другой постоянно занимаются гаданием на кофейной гуще, ждут у моря погоды и очень часто не могут определить, «откуда ветер дует». Да и «потолочными» справочниками вся эта братия тоже частенько пользуется — так что метод «от балды» всегда рулит форева. Больше не скажу — бить будете ☹.

Так или иначе, но профессии очень схожи. И мнение простых игроков часто в корне не совпадает с точкой зрения «типа профессионалов». Вот, например, за пару лет до 2К в определенных кругах пишущей братии (или братвы, если быть более точным) распространено было мнение, что со време-

нем во всех играх будет только вид «из глаз». А народу все это было параллельно — главное, «чтобы игра была хорошая». Как показало время, 2D и изометрия — живее всех живых. Доказано Fallout, Коммандос, HOMM 3 и другими, в том числе и **Cold Zero: The Last Stand**. Причем последняя гейма — предел мечтаний всех и вся в изометрической проекции.

Игру будет издавать неизвестная JoWood, так что по поводу качества можно не волноваться — все будет чики-пики.

Визуально Cold Zero представляет собой знакомую с детства изометрическую проекцию, которую можно вращать и масштабировать; все объекты и персонажи отрисованы в полном 3D с хорошим качеством и детализацией. Плюс — взрывы, свет фонарей и тому подобные эффекты.

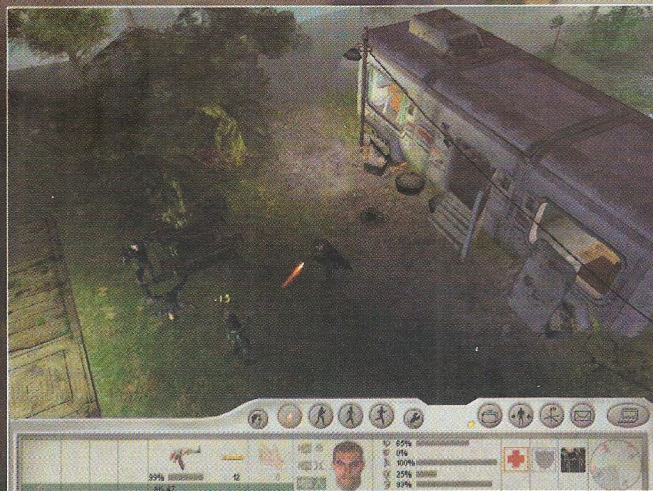


То есть все будет как полагается — и динамическое освещение, и точечные эффекты, и... невысокие системные требования. Такой себе третий пенек, ЖеФорс второй да оперативки метров 256.

А еще работающий над игрой народ обещает реалистичную смену времени суток, а также высокую интерактивность окружающей среды. Так, можно будет лазить по деревьям, бегать, прыгать, забираться в здания через окна и вы-

двигать прочие акробатические штучки вроде бега вприпрыжку по крышам зданий.

К отличной графике будет прилагаться простой и удобный интерфейс. Игра будет длиться на протяжении ровно 16-ти огромных миссий, распределенных по всему земному шару. На протяжении кампании геймер сможет сеять добро и справедливость при помощи более чем ста видов самого разнообразного оружия. Причем подавляющее





большинство пушек полностью соответствует своим реальным аналогам.

А для большей привлекательности разработчики ввели в игру элемент РПГ — чтоб не скучно было просто стрелять.

У героя четыре базовых и пять специальных навыков, которые со временем можно будет повышать. Навыки влияют на вес амуниции, которую может носить герой, на сопротивляемость повреждениям, скорость движения и умение пользоваться различными видами оружия. Как и положено, снятое с трупов противников оружие и обмундирование позже можно будет продать. Но придется учесть, что таскать на своем горбу очень большой мешок с оружием не получится — инвентарь имеет ограничение по весу.

Таким образом, уже сейчас можно сказать, что «Cold Zero» будет обладать высокой реиграбельностью — игру можно будет пройти, минимум, дважды. Один раз — играя за наемного и наглого до безобра-

зия Джона Рэмбо, крадущегося с грацией танка T-64 (а уж пулемет-гранатомет в руках такого монстра с легкостью порвет на джигбы любого противника). Ну а второй раз можно пройти и за настоящего киллера-профессионала, работающего без шума и пыли, но в плане эффективности ничем не уступающего «быку» с большой пушкой. Да вот только и врагов на карте будет более чем достаточно. Так что применять stealth-элементы придется в любом случае.

Западные игровые обозреватели довольно удачно окрестили Cold Zero гибридом «Макс Пэйн» и «Коммандос». Что ж, поживем увидим, но скорее всего, что так оно и будет.

Разумеется, в Cold Zero: The Last Stand будет присутствовать и сюжет. Это единственное, что по этому поводу можно утверждать со стопроцентной уверенностью. Потому как информации об этом что на jowood.com, что на официальном сайте игры (www.coldzero-game.com) — кот наплакал.



Так что пришло время для обещанного прогноза погоды.

Итак, место действия — планета Земля. Действующие лица представлены в количестве более ста NPC, не считая главного героя. С NPC нужно будет разговаривать, в основном, на языке пулеметных очередей и выстрелов в затылок. Однако, с учетом того что сюжет будет нелинейным (или что-то вроде того), для выполнения будет предложено немало побочных и второстепенных заданий.

Главного героя звать величать Джоном Макаффри (John McAffrey). В прошлом — боец спецназа, лопухнувшийся на задании. После чего его начала мучить собственная совесть и вышестоящее начальство — вот и пришлось уйти в отставку. Теперь у Джона собственное детективное агентство и помощница Джейн (Jane). Но и будучи частным детективом, Макаффри вовсе не избавляется от неприятностей, просто-таки преследующих беднягу, — он умудряется наступить на хвост итальянской мафии.

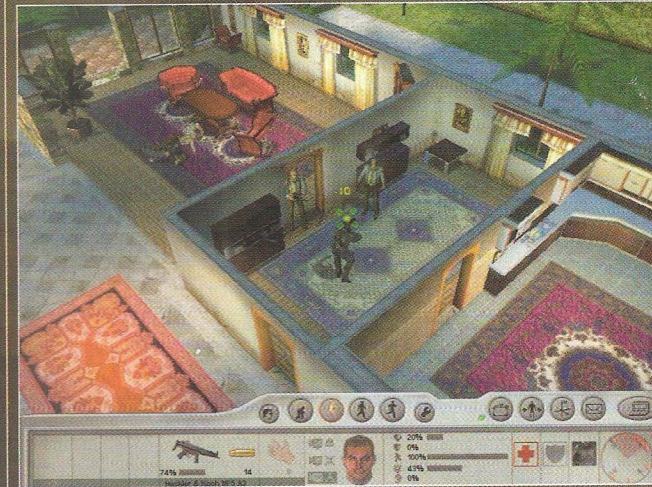
В инете гуляют слухи о том, что помимо итальянской братвы в игре будет еще и китайская мафия. Слухи эти исходят из такого весьма уважаемого источника, как www.gamespy.com, — так что все точки над «i» расставит только релиз.

Горячие сицилийские парни ставят Джона перед дилеммой: «смерть или сотрудничество на выгодных для мафиозных структур условиях». Выбор очевиден — и Джонни начинает сотрудничать.

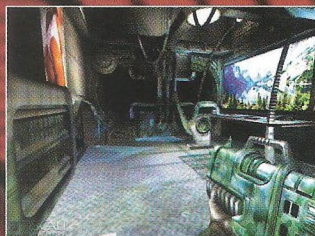
Первое его задание — похитить из лаборатории смертоносный вирус под названием «Cold Zero». Но тут у героя, откуда ни возьмись, появляется весьма навязчивое желание спасти мир от ужасной заразы... Дальше, надеюсь, рассказывать уже не о чем — все и так уже догадались. Мафии осталось жить ровно 16 вышеупомянутых миссий.

Релиз намечен на 28 мая, так что ждать осталось совсем чуть-чуть.

Лещук Алексей



Название: Kreed
Разработчик: Burut
Издатель: Руссобит-М
Жанр: FPS
Дата выхода: конец июля 2003
Системные требования: вероятно, приличные



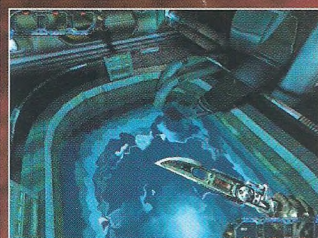
Светотехники из спецназа

С тех пор как вышла игра под ненавязчивым названием «Злой рок» (что по-аглицки звучит очень гулко и внушительно — Doom), многие пытались повторить ее успех... Гонка за лидером продолжилась с выходом Doom II и Quake, которые выпустила все та же компания id Software, имя которой стало нарицательным и ассоциировалось с непременным успехом. Дальше — больше. Каждая новая игра этой компании давала старт новым битвам за геймера.

Теперь, когда все ждут, что же окажется за плотной занавесью, которую нам слегка приоткрыла прорвавшаяся в интернет пре-альфа-версия будущего хита (кто-то сомневается?) Doom III, многим играм уже приписывают звание «убийцы Doom III». Громковато, конечно, сказано — но убить Doom III еще до его появления, в принципе, могут. Нужно только сделать действительно хорошую, добротню сработанную игру с захватывающим и не нудным сюжетом, с не самыми высокими требованиями к системе, с хорошей графикой и звуком. Да еще нужно, чтобы вышла она примерно за неделю-месяц до Doom III. И проекты, которые примерно вовремя примеряются к выходу и которые имеют все составные части, для того чтобы стать хитом-убийцей, есть.

Приятно знать, что среди потенциальных «киллеров» — не только шутеры от первого ли-

ца, сделанные где-то далеко и какими-то непонятными буржуями — есть среди них и наши родные, милые сердцу славянские игрушки. Об одной из них мы уже писали — это проект совсем нашей, то есть киевской, GSC («Казаки» и пр.) под названием S.T.A.L.K.E.R. — Oblivion Lost, и проект российской компании Burut под названием Kreed. Да, об украинской игре мы уже писали — она будет построена не на основе, но «вокруг» событий, произошедших в Чернобыле почти 20 лет назад, и в ее сюжет будет завязана идея «Пикника на обочине» Великих и Могучих Мастеров — Стругацких, которые А. и Б. К слову: тем, кто не читал, но кто любит игры в диапазоне от мрачных шутеров типа Max Payne до квестов типа Blair Witch Project, крайне рекомендую! Прикол в том, что «пикник» — это совсем не мелодрама про завтрак на лужайке, а динамичная приключенческая фантастика с элементами детектива, повествующая об исследователях запретных зон, оставшихся на Земле после посещения ее инопланетянами. В общем, супер, конечно, — но речь не об этом.



Kreed. Сможет ли эта игра стать убийцей еще не рожденного хита? Разберемся!

Достану-ка я из укромного уголка руны, заячью лапку и гадальные карты, заварю кофе, чтобы иметь под рукой гущу, соберу все астрологические атласы и начну гадать. Потому что по обрывочным сведениям, доступным обычным смертным, а также пророкам из журнала «Шпиль!», сказать что-то достаточно определенное сложно. Итак, сегодня мы пытаемся понять, будет ли у Kreed сюжет, невысокие системные требования, графика и звук. Поехали!



Сюжет будущей игрушки напоминает множество других. Хотел сначала написать о том, что известно от разработчиков, — и даже начал писать... Но, прочитав, понял, что меня попросту закидают помидорами. Судите сами: «К середине 27-го века Терранская Гегемония значительно расширила свои границы, а Торговая Гильдия получила практически неограниченные полномочия во всем, что касалось миров Периметра»... Эй, не кидаться! Я ж предупреждал, что сейчас будет нечто!

Ладно, проехали. В общем, идея такая: один чел — что-то





вроде нашего бойца подразделения «Альфа» или еще какого «Беркута», только из далекого будущего, — нарвался на своем космическом корабле на злобных инопланетян. Ему придется их всех поубивать, а самому выжить. Все!

Так лучше? Но это не сюжет, конечно, это «канва» — так сказать, историческая основа.

Ясен пень, что игра будет классическим шутером от первого лица. И так же ясно, что, раз уж она претендует на лавры могильщика Doom III, то будет в ней и многопользовательский режим. Разработчики обещают не только стандартный Death Match и Last Man Standing, но и командный Death Match, а также прочие виды командных сражений — CTF, Assault и, может, что-то еще.

Ничего нового, ессно, — но в то же время видно, что пытались бурутовцы угодить самой разношерстной публике. Ведь мало кто объединял в одной игре режимы Assault, CTF и Last Man Standing. Можно было, правда, что-то свое придум-

ать. Да, может, и придумают еще — не зря ведь написали «и т. п.». Хотя это вряд ли.

О графике будущей игры можно судить по видеороликам, которые были выложены в сетке уже достаточно давно, когда Burut сделала первые заготовки будущей игры на движке X-Tend. Лично у меня сложилось впечатление, что разработчики раньше занимались светотехникой. Причем специализировались не на освещении улиц и домов, а на дискотеках — в ролике на корабле, по которому передвигалась заготовка персонажа, со всех сторон, где только можно, были какие-то фонарики, лампочки, светильнички, бра и прочая лабуда. Причем они подсвечивали разные вращающиеся объекты, которые отбрасывали тени, — да и сами светильники то переливались, то еще как-то помигивали. В общем, фейерверк. Не скажу, что это прибавляет реалистичности, — не думаю, что в космосе летают одни любители ночных клубов и разноцветно-



го света. Красиво, правда, но всего хочется в меру.

В то же время монстры, которые имелись в роликах, были довольно симпатичны — то есть сильно уродливы, как им и положено. Двери и прочие атрибуты помещений — так себе, тоже очередной фейерверк красок.

Кстати, нужно отметить, что разработчики заточили игру под DirectX 8.0, то есть новейшие карты класса GeForce FX не смогут показать все, на что они способны. Ведь все их навороты используют только технологию DirectX 9.0 — или можно сказать наоборот: все навороты девятого директ-икса используются в картах FX.

Обещают разработчики пиксельные и вертексные шейдеры, объемный туман, погодные эффекты, закрытые и открытые помещения, проекционные текстуры даже для динамических объектов, скелетную анимацию (120 костей на брата), которая предполагает анимацию губ, глаз и прочих небольших частей тела... я имею в виду пальцы. X-Tend, возможности которого бурутовцы выжимали по максимуму, тоже должен дать реалистичные эффекты взаимодействия объектов — то есть что-то вроде Karma'вских скатываний кубарем по лестнице, цепляний и качаний, взрывов и выстре-

лов. Ну и звук — его тоже обещают сделать «честным», похожим на естественный.

Искусственный интеллект тоже обещают сделать «интеллектуальным», сорри за тавтологию. Говорят, по уровням будут бегать злые монстры и вынюхивать вас не хуже хороших ищейек. А как найдут — будут драться по-умному. Когда надо — прятаться за заборами, когда можно — ломиться всем скопом прям на вас и валить из всего что под руку попадется.

Кто его знает... По большому счету (хотя это я уже где-то говорил), я не помню ни одного шутера, где бы хороший AI был действительно интеллектом, а не продуманным набором скриптов. Это (скрипты то есть), в общем-то, не так страшно — но и искусственным интеллектом называть их это как-то не по-нашему, не по-геймерски. Всем понятно, что интеллект и хороший скилл у NPC и ботов бывает хорошим, когда они «видят» сквозь стены, «знают», куда вы идете, и стреляют на опережение путем подмены значений в траектории полета снаряда, то есть жухая вас по полной программе...

В общем, обозрели мы Kreed. Делаем выводы. Мое мнение — убийцей Doom III игра не станет. Но статья «одной из» в ряде хороших игр может вполне. Так что принимаю решение отдать команду с нетерпением ожидать ее всем любителям шутеров от первого лица!

Такие дела.

Max Pagan,
колдун и гадатель
в третьем поколении



Название: Uplink**Разработчик:** Introversion Software**Издатель:** Introversion Software**Жанр игры:** RPG/Simulation**Дата выхода:** может, когда вы читаете, уже и вышла**Требования:** P-166, 32 Мб RAM, SVGA (кажется, даже меньше)

Original hacker

Хотите оригинальную игрушку? Вот она! Uplink — игра супероригинальная, и идея у нее такая, что хоть завтра книги по ней писать!

Только какой, скажите пожалуйста, конь захочет такие книги читать, потому что я понятия не имею. Но наше дело предложить, а не писать и, тем более, не читать такой бред! Ну, к сути.

Uplink или, как ее уже успели окрестить россияне, «Сеть» — это игра, где каждый может стать хакером и начать ломать все направо и налево. А поскольку это всего лишь игра, то можно все взломать — и не получить за это по мозгам и не сесть в тюрьму. Хотя даже в Украине за хакерство одевают в стильный полосатый костюм и отправляют в санаторий строгого режима.

Сюжет безмерно ожидаемой игры таков: ты (или Вы) — хакер, живущий в 2010 году. Делать вам больше нечего, кроме как работать по призыву. Для этого дается вам поначалу шлюз aka gateway нео-

бычной конфигурации — процессор на 60 ГГц, блок питания, 3 банка данных по 8 гигабайдов каждый (шо оно так?) и модем шустрь в 1 гигабайт в секунду. Что за клады такие — не знаю. Но по игре выходит так, что это, типа, много информации.

В общем, выпив баночку любимого пива, запускает хакер свой терминал с разрешением 640 x 480 и начинает шустрить по сервакам всего мира, записавшись при этом в полупреступную организацию хакеров.

Естественно, что при этом нужно подсоединяться к сервакам через десять подставных шлюзов, стирая потом на них логи о том, что вы там были, и смотреть (игра идет в реальном режиме времени с возможностью ускорения или остановки), чтобы вас не отследили, — все это совсем нелегко. Но зато, чтоб прорваться сквозь сложнейшую систему защиты, нужно всего лишь купить за 300 баксов дешифровщик — и методом драг-энд-дроп показать ему, что декодировать. Ну а для

того, чтобы купить что-нибудь, нужно сначала на это заработать денег...

Все довольно просто. Демонстрация игры, по которой я и делал выводы, не имела каких-то миссий — можно было лишь взломать одну за другой пару десятков машин и с прискорбием убедиться, что мой хакерский рейтинг в нанявшей меня компании Uplink не очень-то склонен расти. И еще, судя по всему, особого экшна в игре и не предполагается.

В полной версии игры в результате взломов и прочих противоправных действий можно будет понаблюдать, как растет ваше моджо в глазах у окружающих и как пухнет банковский счет, который, кстати, вовсе не застрахован от того, что его не ломанет какой-то Нео вроде вас.

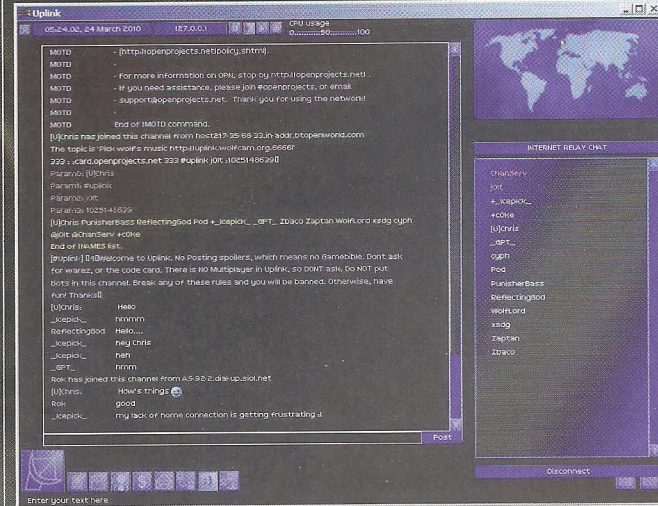
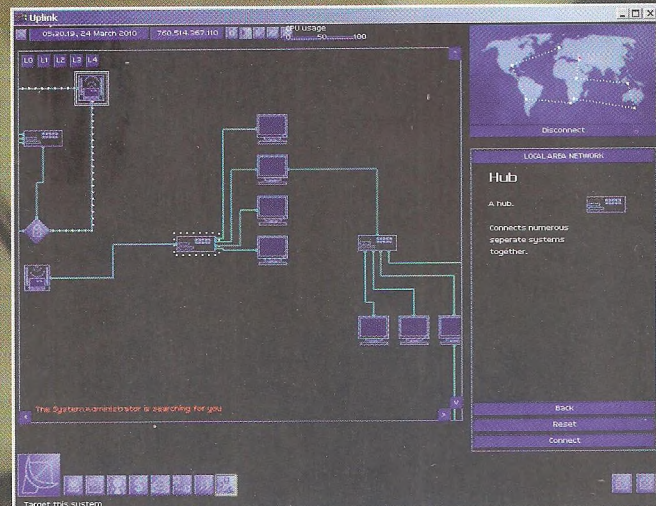
Интерфейс игры очень напоминает популярную телепрограмму «Не забудьте выключить телевизор!», а управление и звук — похожи на продвинутые электронные часы с радио. Палитра картинок примерно соответствует разнооб-

разию красок в картине Малевича «Черный квадрат», а проблемы с управлением могут возникнуть только у людей, никогда не видевших клавиатуры.

Но суть и крутизна игры не в графике и музыке, а в том, что можно почувствовать себя хакером, использующим почти реальные инструменты — только без тех сложностей, которые могут возникнуть при взломе настоящих сетей. Настоящий хакер должен быть высокообразованным инженером, в то время как работа хакера в игре больше похожа на работу бомжа, тырящего бутылочки из-под носа у «конкурента».

В игре куча несоответствий, и в целом выглядит она как электронный пупс, собранный из головы телепузика и туловища Барби, на гусеничном ходу. Зато идея нова — по крайней мере, на моей памяти аналогов ей не было. Может, кто из монстров индустрии подхватит идею и сделает из нее настоящий хит?

Max Cypher



Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1С® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

КНЯЗЬ



Название игры: P.N. 03
Платформа: GameCube
Жанр: action
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom R&D4
Количество игроков: 1
Дата выхода: весна 2003 года (Япония),
сентябрь 2003 года (США)



Люди & Машины

Начало начал...

В период, когда планета Земля сформировала свои природные ресурсы, а поверхность ее не была уже покрыта одними лишь вулканами и океанами, по земной корке забегали примитивные существа, называвшие себя людьми. С копьем в руках они гонялись за огромными кусками мяса, получившими впоследствии название «мамонты». Эти двуногие даже представить себе не могли тогда, что буквально через каких-то пару сотен тысяч лет они... по-прежнему будут гоняться за огромным куском (но теперь уже металла) — ради того чтобы выжить в условиях современного быта.

В древние времена они боролись за выживание, вгрызаясь в плоть противника всеми возможными средствами. Из часа в час, из века в век они оттачивали свои навыки. Создавались все новые и новые орудия для защиты и нападения — и в них совершенствовался каждый болтик. И в какой-то момент эти существа создали то, что позже назвали электронным разумом.

Поначалу это казалось даже забавным. Судите сами, как это просто — заставить груду железа делать работу, которую на протяжении долгих веков человеку приходилось делать самому!

Но примитивность разума первой машины не давала творцам науки покоя. Им мешала маленькая, но надоедливая мысль: «РС — это идиот!». Несколько лет человечество пыталось искоренить эту идею —



но она, как камень на шее утопленника, «висела» в голове творцов. Выход был только один. Убрать тех, кто препятствует прогрессу интеллекта электронного друга человечества.

И вот, повернув в совершенно иное русло науку, а с ней и культуру восприятия, люди получили то, чего так долго ждали. РС перестал быть «идиотом с феноменальной памятью». Человечество наконец воплотило свою давнюю мечту — сделало компьютер разумным и превратило его в своего непосредственного друга и помощника.

Разумные машины вошли в быт горожан так же, как в свое время настольный терминал или телевизор. Получив моторные и интеллектуальные (пусть и на программном уровне) возможности человека, машины приняли на себя груды повседневных проблем, от которых владелец так хотел избавиться, либо занялись тем, в чем общество уже не видело творческого прогресса.

Байт за байтом они накапливали в себе то, что впоследствии превратит их в охотников. Они стали бояться людей, как человек боится неизвестного. Они стали мыслить так же, как мыслит человек, когда он чувствует опасность. И они стали убивать тех, кто внушал им



страх. Теперь они стали охотниками, а люди — мамонтом.

Хотя человек думал наоборот... Маленькие земляные лагуны эволюционировали в небоскребы, тормозящие своими массивными телами облака на голубом небосводе. Стекло и бетон наполнили пустующие ранее земли. Все стало подчиняться гармонии электронного разума. Он стоял на защите своих владений. Ему не нравилось, когда человек вносил свой хаос в его расписанную до мелочей жизнь. И он стал проводить «зачистки». Человек воспринял это как сумасшествие...

С этого момента и началось то, что в летописях древних называлось войной. Ни машина, ни человек не видели будущего без собственного господства. И это будущее стало туманным.

Творцы и их теории...

Присказка, которую вы прочли выше, это завязка — закономерный ход истории мира людей, стремящихся к совершенству. И это также фундамент бизнеса «фабрики грез» и большинства игровых компаний, которые, взяв за основу вышесказанное, творят свои шедевры массового потребления. Достаточно вспомнить хотя бы Вачовских с их «Матри-



цей» (читай в этом номере про *Animatrix*). Фундамент тот же, хотя история другая. Иными словами, в поиске идей творцы постоянно натываются на старую добрую тему противостояния людей и машин.

И Синдзи Миками не стал исключением. Автор *Resident Evil* и *Devil May Cry* в ближайшем будущем может свернуть с пути создания GC-эксклюзивов. Причиной тому — аркадный боевик P.N.03 от команды R&D4. К слову, у Capcom это уже не первая игра, которая обрушивается на головы геймеров как гром среди ясного неба.

Как удалось выяснить, задачей игрока будет не столько уничтожение всех механических ответвлений робототехники, сколько изящное (по возможности) увиливание от любых покушений на драгоценную жизнь игрового персонажа. Одним словом, обороне и скрытности действий в P.N.03 отведено не меньше места, чем атакам. Модель управления, напоминающая 3D-шутеры от первого лица, предоставляет широкий выбор защитных маневров — тут и кульбиты, и сальто, и развороты на 180 градусов, и кувырки назад с одновременной стрельбой, а также откаты за детали окружающего рельефа. И, как сказал один из авторов: «Для игрока будет удо-



вольствием понаблюдать за тем, как его герой носится с грацией солистки балета по экрану, сея в рядах противника панику и разрушение».

Кстати, в отличие от прочих игр подобного жанра, противник быстро оправляется от шока, вызванного внезапностью нападения, — и тут же бросается подавлять агрессию, используя уже более продуманные ходы. А это говорит о рекордной интеллектуальности и сокрушительной огневой мощи робототехники.

Научно-фантастическая целостность P.N.03 повлияла и на графику. Здания из стекла и бетона сменяются свалками и обожженными стенами стартовых площадок космодромов. А это волей-неволей наталкивает на мысль о том, что финальные интерьеры P.N.03 могут ока-



заться чередой исследовательских лабораторий по ядерной физике, разбавленных радиоактивными свалками пустынных земель. Впрочем, у создателей еще остается время, чтобы надлежащим образом разнообразить локации и без того настрадавшейся Земли.

По поводу управления в утопическом мире кибернетических технологий разработчики из команды R&D4 отделились такими фразами: «В игре аналоговая рукоятка геймпада позволяет управлять передвижением героя по местности. Отклонение ручки вправо или влево отвечает за отскок в указанном направлении. Аналоговые шифты контролируют маленькие шажки в стороны (стрейф), а основные кнопки — стрельбу, прыжки и приседания. На крестовину джойстика



можно назначать находящиеся в вашем распоряжении специальные приемы. Такая модель управления при бета-тестинге игры неплохо зарекомендовала себя как в узких коридорах, так и на открытых пространствах». От себя добавлю: сего вам хватит с головой — благо, японцы знают в этом толк.

И напоследок расскажу вам о том, кем же все-таки придется управлять на необъятных просторах творенья Синдзи Миками. Облаченная в боевой скафандр героиня по имени Ванесса Z Шнайдер (пожалуй, странноватые имя и фамилия для японки) была нанята заказчиком, чтобы расправиться с вышедшей из-под контроля системой CAMS (Computer Arms Management System). А поскольку в свое время дейст-



вия CAMS привели к гибели родителей героини, то вполне естественно, что она горит жаждой мести и готова уничтожить взбесившийся компьютер, прежде чем он полностью опустошит недавно колонизированный участок земли.

Рафинированный геймплей состоит из беготни, головокружительных прыжков, разбавленных ураганной стрельбой, — головоломки и ролевые элементы на этот раз себя изжили.

Взрывная индивидуальность героини, как пообещали разработчики, будет подкреплена соответствующим саундом. А это намек на то, что у Сарсом наклеивается один из самых ярких персонажей за всю историю игр. Но это уже время покажет.

Sova

ВЫБЕРИ СВОЙ ДЕНЬ В INTERNET

АКЦИЯ ДО 15 ИЮНЯ*

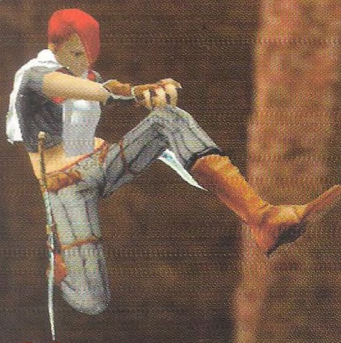
**активирую
INTERNET-карточку
и получи
1 день
доступа
в INTERNET**



* подробности по тел. 238 8989 или на www.iptelecom.ua

Название игры: Devil May Cry 2
Платформа: Play Station 2
Жанр: action/adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom R&D Studio 1
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.capcom.com/dmc2/

ОЦЕНКА:	10
Графика:	12
Геймплей:	9
Управление:	10
Звук:	10



Рыдайте, демоны! Данте вернулся!

Резюме

Первая часть игры *Devil May Cry* от знаменитой Capcom, представлявшая собой бесконечно стильный и динамичный action, разошлась по всему миру многомиллионным тиражом и бесспорно вошла в ряд культовых. Великолепный геймплей, превосходная графика, зрелищная система, всевозможные прыжки, кульбиты, рукопашный бой, летающие мечи, трансформация главного героя в демона, отличное звуковое сопровождение — вот слагаемые успеха парней из Capcom.

Поэтому неудивительно, что *Devil May Cry 2* стала одним из самых ожидаемых проектов 2003 года.

Задумывались ли вы над тем, что за последнее время ни одна игра, которой прочили статус суперхита, не оправдала наших ожиданий? Пожалуй, один лишь *Silent Hill 2* может



считаться исключением. Похожая ситуация сложилась и со всесторонне расхваленным прессой *Devil May Cry 2*...

Однако негоже начинать статью с критики, поэтому приберегу пока свое личное мнение — тем более что оно успешно раз десять сменится, по мере того как я все глубже и глубже погружалась в мир DMC 2.

В узких кругах специалистов по колбасным обрезкам, а также среди авторов нашего журнала сложилась традиция начинать «обзор по сути» с сюжета, посему не буду от нее отсту-



пать. Сюжетная линия *Devil May Cry 2* не имеет никакой связи с первой частью игры. По словам разработчиков из отдела R&D1, концепция игры полностью подверглась переосмыслению. В результате перед нами предстал не обычный сиквел, а своего рода «новое прочтение» *Devil May Cry*.

Итак, сюжет. Однажды издатель-олигарх по имени Ариус — владелец таких популярных журналов, как «Компоты и украинские узоры на байдарках», «Планета Погремушек» и легендарного «Шпильки!» — проснулся в весьма плохом настроении. Пребывая

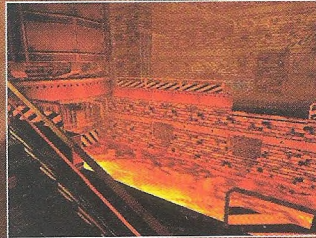
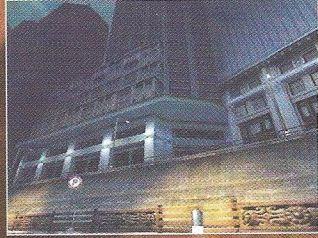
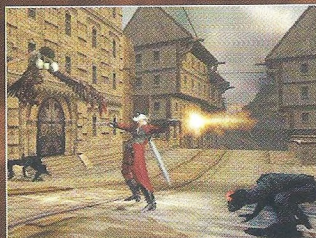


в самом мрачном расположении духа, он раздумывал: какую бы гадость сегодня совершить? То ли всех тараканов депортировать из квартиры на необитаемый остров и без права переписки? То ли добиться абсолютной власти над миром, заручившись помощью демонов?

Естественно Ариус выбрал то, что легче, — то есть захват мира. А помешать претворению в жизнь коварных его планов и заодно спасти мир, призваны Данте и Лусия.

Кстати, мир в DMC2 безлюден и пуст. Из населения — только монстры, вызванные





Ариусом, и бабушка Лусии по имени Матте. Невольно напрашивается вопрос: и кого же собрался подчинять себе Ариус? Ответа вы не найдете даже после прохождения игры.

Впрочем, это не единственный неясный момент в игре... Какой прок Данте от победы над Ариусом — тоже останется загадкой для игрока.

В общем, сюжетная линия, являвшаяся в первой части сильной составляющей, в DMC 2 фактически отсутствует — и это не удивительно, ведь команда R&D1 работала, в основном, над созданием файтингов.

В отличие от сюжета, геймплей в DMC2 производит в целом приятное впечатление. В зависимости от личных симпатий, вы сможете выбрать одного из двух игровых персонажей: либо Данте, либо Люсию. При игре за первого героя предусмотрено 18 миссий, за второго — 13. Независимо от того, кого вы выберете, набор уровней останется почти тем же: деревня, город,

фабрика, катакомбы. Разница в том, что при прохождении за Люсию добавляется подводная локация и меняется финальный Босс.

В DMC2 — четыре режима игры: Normal, Hard, Dante/Lucia Must Die и Bloody Palace.

В режиме *Normal* игра проходит буквально за пять часов. Причем враги не проявляют никакого к вам интереса, предпочитая разглядывать орнаменты на стенах, а не сражаться. Вам даже оружие можно не совершенствовать — всю игру можно легко пройти, вообще не меняя изначального арсенала. Режим *Normal* представляет интерес для тех, кто ни разу в жизни не играл в игры жанра action.

После завершения игры в режиме *Normal* вам предлагается режим *Hard*. В этом режиме поведение врагов меняется, что делает игру более сложной. Враги начинают проявлять к вашей персоне повышенный интерес и выстраивают стратегии нападения. Те-

перь игроку придется задуматься и о выборе оружия, и об улучшении его характеристик, и о грамотном сочетании комбо-ударов. Бои занимают центральное место в игре — весь проект вертится вокруг этого сумасшедшего действия.

Данте может использовать два типа оружия — огнестрельное и холодное. К первому типу относятся его любимые пистолеты *Hand Guns* (известные еще по первой части), обрез с широкой зоной поражения и базука. Ко второму типу относятся магические мечи *Rebellion*, *Merciless*, *Vendetta* и др. Вся прелесть игрового процесса заключается в комбинировании первого и второго типов оружия.

Арсенал Люсии ничуть не уступает и включает несколько видов сабель, серпы, серебряные дроботы, ручные гранаты и самострел для подводной охоты. Совершенствовать все это великолепие вы сможете, посещая импровизированные «магазины». Роль денег здесь выполняют «красные сферы»

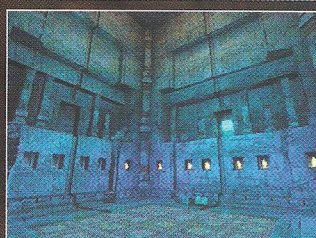
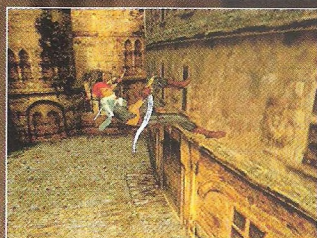
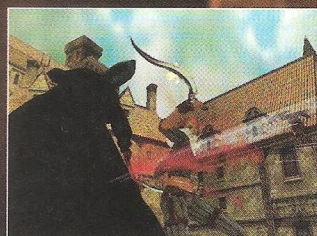
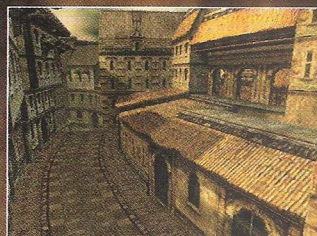
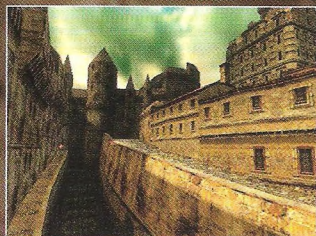
(Red Orbs) получаемые после гибели монстров.

Кроме того, оба героя обладают впечатляющим набором способностей — в их распоряжении: двойные прыжки, навыки рукопашного боя, возможность трансформации в демонов, а также беготня по стенам в духе героев «Матрицы».

Но и монстры ничуть не уступают. В DMC2 представлено аж 45 видов врагов — начиная с вооруженных топорами заключенных и заканчивая мистическими демонами. Хотя существуют довольно странные представители демонической братии... Например, демон-небоскреб, инфицированный танк или большой на пропеллер вертолет. Такое даже и не снилось нашему «Галактическому мстителю» Максу (ака глав-враг).

Вот представьте — вертолет, страдающий коррозией в тяжелой форме, преследует вас по улицам, загоняет внутрь здания, влетает вслед за вами и гонит по лестничным пролетам до самой кры-





ши. Где вам наконец-то представится уникальная возможность с ним расправиться. Да если бы мне год назад сказали, что Данте будет драться с танком и вертолетом, я бы этого шутника на смех подняла. А сейчас уже не до смеха — ведь от бывшей готической атмосферы DMC не осталось и следа. Игра стала больше походить на сериал Resident Evil.

После прохождения режима Hard вы получаете нового игрового персонажа — Триш, известную всем по первой части. Триш не только обладает всеми характеристиками Данте, но и имеет в своем арсенале такой мега-артефакт, как меч Спарда — легендарное оружие его отца.

Название режима *Dante/Lucia Must Die* говорит само за себя. Данте и Люсия должны умереть! В этом режиме боссы становятся практически неуязвимыми, а монстры всё чаще и чаще впадают в состояние Devil Trigger. Здесь-то и начинается настоящее сумасшествие.

Если же вам все-таки удастся пройти игру в этом режиме, то вам откроется невиданный доселе уровень сложности — *Bloody Palace*, состоящий из 2000 комнат. При прохождении каждого уровня вам на выбор представится три двери. Одна из них выведет вас на уровень выше, вторая — на десять уровней, третья — на сто. Самое интересное, что уровни, порядковый номер которых кратен десяти, просто-таки завалены боссами. Надо сказать, что пройти этот режим невозможно уже хотя бы потому, что после прохождения 2000 комнат вы автоматически возвращаетесь в начальный уровень.

Как вы понимаете, весь игровой процесс должен сопровождаться внушительной видеоподдержкой. Стремясь показать всю мощь приставки, разработчики отказались от использования традиционных CG-роликов. И правильно сделали — графика в игре просто великолепна, поэтому все ролики, сделанные на

движке игры, впечатляют. Старый город, замок, небоскребы мегаполиса. Графическое исполнение просто поражает. Такой детализации полностью трехмерного мира вы еще не видели.

Очень грамотно сделана вода. Она не имеет абсолютной гладкой отражающей поверхности. А брызги от шагов оставляют целую серию слабых, быстро исчезающих разводов.

Одним из наиболее проработанных визуальных элементов игры являются модели персонажей. Стильная внешность главных героев не оставит равнодушным даже самых «завзятых» эстетов. И демонический их облик тоже хорош. Особенно впечатляет Люсия, перевоплощающаяся в белого крылатого демона.

Единственным недостатком является статичная камера. Да, при приближении к стенке камера не начинает судорожно метаться в поиске самого удобного места, находя его за ближайшим холодильником,—

но все же иногда она располагается довольно неудобно, что, в свою очередь, усложняет игровой процесс. Кроме того, вы не можете полюбоваться красотами выбранного вами плана.

Тем не менее, в целом игра выглядит великолепно.

Музыкальное сопровождение к игре также сделано отлично. Практически все композиции выполнены в стиле «ню-металл» и обогащают общую атмосферу игры дополнительными оттенками.

Итак, ребята из Capcom создали отличный action и плохой сиквел. Из-за определенных недоработок по части сюжетной линии, диалогов и населения игрового мира игра Devil May Cry 2 не удостоилась номинации «Мегахит». Но после длительных размышлений, бурных споров и закулисных интриг наша редакция присудила ей звание «Красота».

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



СКУЧНО СО СТАРЫМ РС?
КУПИ НОВЫЙ!



Меньше времени на ожидание,
Больше времени на созидание!

АКЦИЯ

с 15.05 по 30.06.2003

Настольный ПК ТМ KREDO на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT

Покупая компьютер ТМ KREDO,
Вы становитесь обладателем фирменной бейсболки!

Если с монитором Samsung -
то еще и тенниски!

А с предустановленным ПО Microsoft -
еще и фирменного рюкзака!

пер. Новопечерский, 5
тел.: 252-92-22

KREDO
КОМПЬЮТЕРЫ

Розничная сеть в Киеве:

"Домотехника", пр. Победы, 45 (М. "Шулявская")
"Домотехника", ул. Р.Окипной, 3 (М. "Левобережная")
"Электроленд", пр. Победы, 87 (М. "Святошин")
"Электроленд", ул. Михайловская, 18 (М. "Майдан Незалежности")
"Электроленд", пр. 50 лет Октября, 6Г
"Электроленд", ул. Серафимовича, 13
"Электроленд", ул. Глушкова, 36

тел.: 456-49-86
тел.: 516-84-01
тел.: 423-04-55
тел.: 464-01-21
тел.: 422-55-81
тел.: 553-87-55
тел.: 252-39-47

"Электроленд", ул. Героев Днепра, 31
"Эльдорадо", ул. Крещатик, 19А, (М. "Крещатик")
Универмаг "Дарница", Ленинградская площадь
Универмаг "Детский мир" (М. "Дарница") ул. Малышко, 3
"Фокстрот", ул. Красноармейская, 45 (М. "Пл. Льва Толстого")
"Фокстрот", пр. Победы, 27А (М. "Политехнический институт")
"Фокстрот", пр. Красных Казаков, 21
"ComputerLand", ул. Дмитриевская, 2 (пл. Победы)

тел.: 412-66-27
тел.: 490-29-14
тел.: 464-76-38
тел.: 464-76-38
тел.: 227-63-82
тел.: 238-0145
тел.: 461-90-02
тел.: 490-67-92

Intel®, Intel Inside® и Pentium® 4 являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

Название: X-MEN: Next Dimension
Разработчик: Paradox Development
Издатель: Activision
Жанр: fighting
Платформа: PlayStation 2, GameCube, Xbox



ОЦЕНКА:
Графика: 7
Звук: 7
Геймплей: 7
Управление: 7

Мутация игрового поколения

Привет, народ! Опять весна балует нас своими погодными заскоками, а Голливуд — страстями по римейкам комиксов Марвела.

Не так давно мировой общественности вывалили супер-пупер-, как они подумали, боевик «Сорвиголова». Нет, я, конечно, понимаю, что девочки любят накачанных мужиков в трико или латексе — но, извините, это же полный отстой! А в нашей стране его почему-то считают полноценным героем, придуманным «фабрикой грез» на пике ее величия в мировом кинематографе. И как-то никому не приходит в голову, что это всего лишь один из героев обширной серии комиксов! Я лично ничего не имею против — я вообще обеими руками за комиксы в нашем мире вообще и в нашей стране в частности. Я просто жажду их видеть на полках книжных магазинов и на раскладках с газетной продукцией! Но вот только не стоит кормить народ второсортными фильмами, на-

пичканными к тому же до боли знакомыми эффектами!

Другое дело, когда к написанию сценария и постановке спецэффектов подходят со всем тщанием. Примером может служить продолжение «Икс-людей». Но вот «протягивать» игровую общественность по полной программе на фанатизме все к тем же людям с буквой «Х» — это уже слишком! Вряд ли они были придуманы исключительно для того, чтобы толстые дяди из компаний-продюсеров могли срубить с нас лишний доллар. Нет, они создавались как символ мечты, которая никогда не будет реализована, но зато заставит человека стремиться к совершенству во всех сферах его жизнедеятельности.

Вот, правда, совершенство не всегда бывает таким, каким мы хотим его видеть. И дело тут даже не в том, что кому-то не доплатили или что игровая платформа была слаба настолько, что не смогла воспроизвести все то, что программисты заложили в игру. Все дело

в халатности продюсеров и игровых дизайнеров. Именно они по большей части ответственны за то, какой игра попадет в руки игромана. Именно они отвечают за каждую ошибку — начиная от концепт-арта героев и заканчивая дизайном упаковки игры.

Бессилие с силой

Американцы очень редко делают качественные файтинги, и здесь примером может служить творенье Эда Буна — Mortal Kombat: Dark Alliance.

Но если пошевелить игровую историю, то творения компании Paradox для первой PS, пожалуй, ближе всех подошли к тому, чтобы опровергнуть синонимичность выражений «американский 3D-файтинг» и «мусорный ацтой». Эта компания уже дважды показывала на просторах PS «необычных» икс-человечков, одетых в трико. Ну а теперь пришло время осчастливить обладателей более мощных приставок.

Сразу же сделаю очень громкое ЗАЯВЛЕНИЕ. Пожа-

луйста, не путайте эту серию с X-Men/Marvel Superheroes от Capcom — у японцев изумительная двухмерная графика и супергеймплей!

Так вот, на сей раз вышел — причем для усей компании — так сказать «полный облом». Похоже, что лимит на производство американцами суперигрушек (стараниями мидвейской конторы во главе с Эдом) попросту исчерпан.

Но давайте обо всем по порядку.

Впервые в историю сериала введена трехмерная модель передвижения по рингу. Сей факт объясним лишь тем, что компания следует веяниям моды в развитии файтингов. То есть от двухмерщины к причудливому реализму. (Прим. авт.: Лучше бы они этого не делали!) Хотя, с одной стороны, это вроде бы и правильно, но с другой — выглядит настолько убого, что хочется порой швырнуть черный геймпад в дорогой японский телевизор (и именно дороговизна последнего всегда останавливает).





В одном из интервью продюсер игры, Барклай Смит, сказал: «Наш движок обрабатывает огромные фоны с несколькими тысячами объектов. Вы увидите, как с деревьев падают листья... У нас феноменальные эффекты огня и дыма... Мы добавили реализма, создав отражающие полы; персонажей освещают три источника света, а их волосы и плащи колышутся на ветру» — и тут потребуются ремарка.

Во-первых, если бы он это произнес не в 2003-м (и даже не в 2000-м), а хотя бы в 1998-м или 1999-м году, я бы ему стоя аплодировал — да еще и низко поклонился бы. Но сказать это, когда на дворе 2003-й год, а реализм игрушки сравним с первым *Soul Calibur* (да и то с натягом) — ну это уже было просто кошунством по отношению к моим глазам и ушам!

Во-вторых, где это он увидел огромные фоны для обработки?

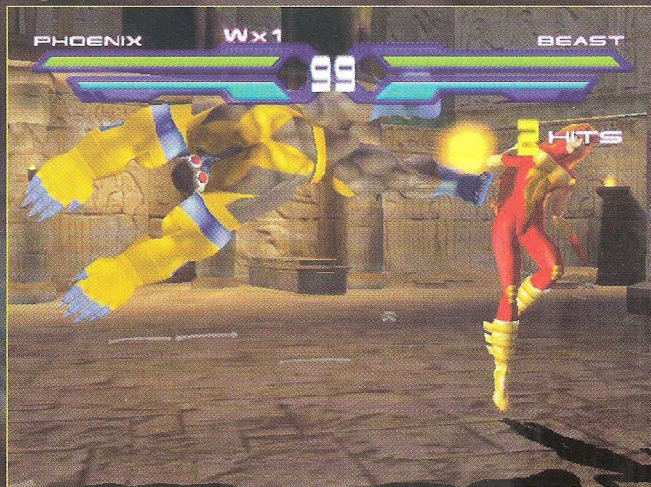
И, в-третьих, покажите мне игрушку, где свет, огонь и падающие листья, а также вся остальная атрибутика реализма 3D-файтингов реализована настолько же убого?

Что касается motion capture, то тут можно отделаться парой-тройкой фраз. Да, присутствует. Да, один на всех. Да, различия видны. Но как они убоги и однообразны!

По поводу локаций и уровня детализации последних сразу обрадую: они чем-то похожи на поздние части *Dead or Alive* — за исключением того, что детализация ниже, а грузится все это на новенькой PS2 около тридцати секунд. Так что если захотели поменять задник, кричите маме на кухню, чтобы чайник ставила, а вы сейчас подойдете.

Что касаясь музыкальной сопроводилки, скажу одно — и сия составляющая заставляет желать лучшего. Звук в тестированной PS2-версии слишком приглушен — вероятно затем, чтобы скрыть неестественность монотонных голосов бойцов, в самый разгар схватки роняющих без всякой интонации фразы вроде «Все-прожигающий импульс, в бой!». Ничего не напоминает? Не, не вспомнили? А как насчет: «Покемон, атакуй!» или «Во имя луны...» — ну и так далее. Ну полная лажа!

Следует далее, по мере настига. Как известно, управление — стержень любой игры типа «файтинг». Похоже, что этот стержень забыли смазать хорошим программным кодом передачи данных от кнопки до экрана. Герои плохо слушаются джойстика. Тут не поможет даже навороченная графика — проект пойдет ко дну, как танкер, груженный свинцом. Примеров — тьма тьмущая, от *Rise of the Robots* до *Kakuto Choujin*. Над такими проектами игроки произнесут много реплик в пользу неиспользованных возможностей, но все равно швырнут еще один камень в и так уже почти утонувшее судно.



С творением Paradox как раз такой случай — между нажатием на кнопки и реакцией героя происходит задержка: часто при прямом контакте не засчитывается попадание, а после явного промаха энергия противника отнимается. Вдобавок, напрочь игнорируется вес героя — даже самые крупные бойцы движутся так, словно не весят ничего.

Никуда не годится игровой баланс. Зачем авторы придумали для каждого героя кучу приемов, если среди них всегда есть один легко выполнимый и практически не блокируемый? Для меня это осталось загадкой.

Ну вот, пожалуй, и все. Нет, постойте, забыл рассказать о том, кто вам будет доступен и почему заварилась эта каша под названием *X-MEN: Next Dimension*. Читайте: фанату марвеловского комикса — да и вам в частности — будут доступны 24 представителя «людей Ыкс» и их супротивников, а также стандартный набор режимов, не нуждающихся

в переводе на ридненьку мову: *Arcade, Versus, Practice, Survival* и *Story*. В отличие от многих других представителей сего жанра, сюжетный режим данной игрушки соответствует своему названию. Бои чередуются с CG-роликами, рассказывающими продолжительную историю о том, как злодей Бастион вынуждает подопечных профессора Ксавьера заручиться в борьбе с ним, Бастионом, поддержкой самого Магнето. Чем сия лавстори финализируется, говорить не буду. Поиграете — поймете.

Но хочу лишний раз напомнить, что игра — в стиле чтива от Marvel, и почитателям такого рода развлечения она может оказаться по душе.

Что касается разновидностей издания на других консолях — на GameCube к уже названному режиму добавятся режимы *Time Attack* и *Team Battle*, а в версии для Xbox запрятан дополнительный персонаж.

Ну, вот теперь все. Пока.
Sova



Название: «Князь 2»
Разработчик: 1C/Snowball
Издатель: 1C
Жанр: hack & slash RPG
Системные требования: PIII - 400, 128 Мб, 8 (16) video

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

0
0
0
0
0

Из грязи в князи

Когда-то давно по бескрайним просторам СНГ гулял слоган о том, что «Князь» — это наш ответ Diablo. Но дела давно минувших дней — преданья старины глубокой.

Вот только тема эта снова стала актуальной в связи с выходом в свет игры «Князь 2» от 1C.

Итак, «Князь 2» vs. «Diablo II».

Разработчики не стали искать новых путей — главный герой первой части стал главным злодеем во второй (прямо как в блокбастере от Blizzard).

Итак, графика в игре немного простовата, но в целом особых претензий не вызывает. В Лесной стране полный штиль — пейзажи на 99% статичны, но, поиграв день-два, пересташь обращать на это внимание.

Моделей NPC тоже немного — и все они на одно лицо. Зато малейшее изменение в гардеробе персонажа тут же находит свое отражение на экране

монитора. Вскоре экипировку врагов можно будет определять «на глазок», а проверять догадки — как всегда — копаясь в бранных останках поверженных супостатов.

Ролевая система «Князя» не вызывает ностальгии по Fallout и Diablo и сделана очень неплохо. Каждый персонаж характеризуется определенным набором параметров: харизма, ловкость, интеллект, обучаемость, сила и выносливость.

И не надо думать, что интеллект и харизма воину совершенно не нужны. Чай, не в Diablo играем. Поэтому не стоит забывать, что главный герой если не князь на 100%, то, как минимум, воевода. Тем более что интеллект и обучаемость влияют на все умения (без повышения интеллекта невозможно даже меч двуручный прокачать).

При переходе на новый уровень герой получает 25 очков на распределение. Единица

умения обойдется вам в одно очко, а единица параметров персонажа — в два. Все логично и взаимосвязано. Немного раздражает то, что характеристики умения можно только повышать — так что, если качали «знахарство» вместо «строительства», пеняйте на себя.

Еще одна негативная фишка — нигде не написано, как именно начисляется наносимый ущерб. Так что, ухватив меч с повреждением 580, не надейтесь вынести всех и сразу.

Кстати, харизма влияет на размер отряда главного героя, интеллект — на варианты ответов в диалогах. Ловкость дает возможность стрелять из более крутых луков и арбалетов. Сила влияет на размер наносимых повреждений и на владение холодным оружием. А модные доспехи требуют высоких значений выносливости.

Умений в игре более чем достаточно — и тут вступают в силу законы Fallout. Как все-

гда, первую треть игры качаем боевые навыки и только потом все остальное.

Всего героев в игре шестеро — каждый со своими особенностями, слабостями и недостатками и стартовой локацией. Кто же они — эти бесстрашные борцы за равенство и братство?

Ратибор — князь деревни Борье. Самый старший и опытный среди прямых потомков Титанов. Благоденствующая деревня с многочисленными жителями платит обильную дань, пополняя и без того небольшую княжескую казну, а верная дружина готова выступить в поход по первому слову князя. Честный и непреклонный нрав Ратибора известен во всех пределах Лесной страны.

Княгиня Велиславна — последняя из рода князей Черного Бора. Ценой собственных жизней верным дружинникам удалось спасти ее от солдат Повелителя, до основания разрушивших родовую деревню





княгини. И она поклялась отомстить за причиненные беды. Кровь Титанов, текущая в ее жилах, только укрепила решимость Велиславны сразиться с Повелителем Лесной страны. Как и ее предки, княгиня отлично владеет мечом. В благородном сердце Велиславны живет память о верных подданных, спасших ее. Поэтому, возрождая свою дружину, она отдает предпочтение воинам, зачастую отказывая даже прославленным воительницам Лесной страны.

Викинг Эйнар — воин охраны торгового скандинавского корабля. Он впервые в Лесной стране и мало что знает о нравах и обычаях местных жителей. Призыв Титанов застал Эйнара в Морском лагере викингов накануне отплытия к берегам родной Скандинавии. Горячий и несдержанный на язык, он очень скоро затеял драку со стражниками Повелителя. В результате оказался в тюрьме и отстал от своего корабля.

Знахарка Нижнего лагеря — **Хельга**. Для нее не существует тайн в искусстве врачевания и изготовления целебных смесей. Подобно прочим викингам, она отлично закалена и обучена военному искусству. Хельга неплохо владеет любым видом оружия и даже без защитных доспехов уверенно



чувствует себя в бою. Смелая и решительная, она вполне способна командовать большим отрядом. Самые лучшие воины и воительницы Лесной страны без колебаний готовы идти за ней.

Византиец Александр — ученик волхва. Самый молодой из оставшихся в живых потомков Титанов. Александр великолепно разбирается в людях, практически безошибочно выбирает правильный тон разговора с любым собеседником. Догадываясь о высоком предназначении молодого византийца, волхвы не только передали ему свои тайные знания, но и привили военные навыки. Благодаря ежедневным упражнениям византиец стал одним из лучших фехтовальщиков Лесной страны. Его излюбленное оружие — двуручный меч.

Византийка Анастасия — лучница стражи Летающего Острова Повелителя. По праву считается одной из лучших воительниц Лесной страны. Мало кто может сравниться с ней в меткости стрельбы из лука и арбалета. Зов крови Титанов решительно изменил жизнь Анастасии — она решила немедленно бежать с Летающего Острова, собрать отряд из лучших воительниц и вступить в открытую борьбу с Повелителем.



Выбор героя — дело вкуса и стиля игры каждого. Хотя, как мне показалось, играть за византийца Александра намного проще чем, скажем, за Ратибора, — хотя в начале игры у Александра ни кола ни двора и вообще в инвентаре ни шиша, а у Ратибора есть и деревня Борье, и пара бестолковых дружинников.

Но вот герой выбран и приключения начались. Тут возникают (и в немалом количестве) знакомые вопросы. Куда идти? Что делать? Кого мочить? И, конечно, самый главный вопрос: как и где косить экспу? Ведь уже минут через 10-15 становится понятно, что даже скромных паучков первого уровня завалить не так уж и просто.

Так вот, уровня до десятого главным источником столь нужной и полезной для организма главного героя экспы будут румяные и очень аппетитные яблоки познания, а также эликсир мудрости, который можно приобрести у знахарей, торговцев или же

волхвов. Но этот товар весьма дефицитен — тем более что с ростом уровня персонажа концентрация этой самой мудрости необходимо увеличивать.

Кроме того, стоит скупать все свитки и предметы, которые хоть чем-нибудь отличаются от обычных, — они могут приносить пользу в виде прибавок к параметрам героя.

Так, например, засушенная соколиная лапка дает бонус к силе, свиток Гиппократа — +10 к знахарским умениям, кубок воеводы — бонус к харизме (увеличение численности дружинников) и так далее.

И только после того как охотиться за пузырями с экспой будет уже нелегко, можно выходить на охоту за монстрами. Опыта за них дают немного, зато морюки гораздо больше. Чудища довольно чувствительно кусаются и царапаются, поэтому лечебный бальзам придется применять в немалых дозах.

Да, еще один момент: знахарские способности применяются очень специфично: нужно





завязать диалог с членом группы и выбрать нужный вариант ответа — будь то лечение всей группы или отдельно-го NPC.

А что если герой один? Этот вопрос мучил меня довольно долго. Оказывается, нужно-то всего ничего — поговорить с... самим собой. Занимаем <Ctrl> и щелкаем на героя — появляется уже знакомый диалог. Нда-с, оригинально, а главное — интуитивно-то как... просто жуть.

И напоследок — о нехорошем. В игре оно есть, причем немало. Самый главный прокол разработчиков — звуковое оформление игры. Голоса, так сказать, «профессиональных актеров» вызывают ностальгию по тем временам, когда все игры озвучивали, переводили и издавали компании типа «WaRez Podval Dyady Vasi LTD».

В целом звуки «Князя-2» напоминают фильмы о чудо-каратистах конца 80-х — начала 90-х годов прошлого века. Но это еще полбеды... Весь вто-

рой диск игры забит звуком, а все файлы игры — на винчестере. Так что CD-ROM, в принципе, «дергаться» не должен, но... Но в самый неподходящий момент игра лезет на CD, привод раскручивает компакт и... о чудо! — главный герой голосом профессионального зомби выдает фразу типа: «Размяться бы» — или насвистывает что-то себе под нос (причем тоже весьма фальшиво). А свистеть герои начинают именно в разгар самых важных сражений.

Но это бы еще ничего — обратная сторона медали заключается в том, что от такой постоянной работы CD-ROM'a диску с игрой приходится не сладко.

На диске «Князя 2» стоит довольно хитрая защита, а посему ни отучалки от CD, ни крака наши доблестные хакеры не сделают. А с учетом того, что у большинства стоят расчудесные приводы знаменитых на весь мир китайско-корейских производителей о 48-52 скоростях, результат будет нали-



цо, причем довольно скоро — появление трещин, царапин и летальный исход в виде разрыва диска. Так что смело отключайте в опциях звук — и наслаждайтесь тишиной (заодно сэкономите время, деньги, нервы и диски).

Раз уже речь зашла о мелких пакостях, которыми разработчики редко, но метко разукрашили игру, то стоит упомянуть о том, что желательно было бы скачать и установить патч 1.03, который лежит по адресу <http://files.games.1c.ru:8080/konung2/files/patches/konung103.exe>, — и масса проблем решится сама собой.

Еще один из «подарочков» — знахарка Хельга в Нижнем лагере готова примкнуть к дружине главного героя, да вот ярл деревни не пускает. И не будет отпускать еще довольно долго, поэтому диалог с Хельгой по поводу ухода лучше не вести — иначе что-либо купить у нее будет весьма проблематично.

Или еще — разработчики хоть и занимались плагиатом идей у сильных мира сего (BioWare, Black Isle Studios, Blizzard), да вот только упустили самое главное — подсветка предметов в «Князе 2» отсутствует. Поэтому самым сложным квестом становится поиск чего-то, что лежит где-то. Вот, к примеру, дитя в Нижнем ла-



гере просит найти потерянную куклу. Искомая игрушка лежит в соседней локации приблизительно посередине пути между домом волхва и местом, где тусуются зомби-навьи.

Некоторые квесты вообще завязываются по принципу «и никто-никто не увидит, и никто-никто не узнает».

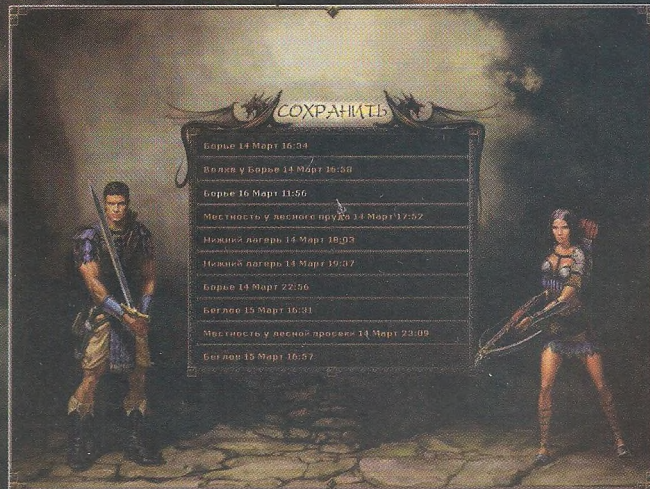
Итак, пора подводить итоги. Сравнивать Россию и дальше зарубежье по морально-этическим соображениям как-то не принято.

Если бы не досадные просчеты и недоработки, «Князь 2» был бы вообще вне конкуренции. Но даже несмотря на всё это, игра получилась очень даже приличной.

«Князь 2» рекомендуется к приобретению с последующим прохождением фанатам первой части, а также всем не особо требовательным поклонникам hack&slash с легкими добавками RPG и всем обладателям не очень мощных компьютеров.

Но, как бы то ни было, именно благодаря таким играм, как «Аллоды», «Демииурги», «Князь», «S.T.A.L.K.E.R.»©, вся славянская игровая индустрия продвигается по нелегкому и тернистому пути из грязи в князи.

Лещук Алексей



Название: Gods & Generals
 Разработчик: AniVision
 Издатель: Activision Value
 Жанр: FPS
 Системные требования: P III - 800, 256 Mb, 32 video

ОЦЕНКА:
 Графика: 1-
 Геймплей: 2
 Управление: 1
 Звук: 1

General protection fault

Что-то в последнее время, как я погляжу, голливудская фабрика грез, помимо всяких там хитов или прочей лабуды, стала выпускать еще и компьютерные игры, основанные на этой самой лабуде. И Гейтс знает, что имя этому явлению — кризис свежих идей (он же — комплексный подход к раскрутке фильмов).

Однако все, что геймеры видят на экранах мониторов, — полнейший ацтой. За примерами не надо далеко ходить:

«Властелин Колец», «Человек-паук», «От заката до рассвета» — не говоря уже про такой ацтой, как «Гарри Потный»... ой, простите, «Гарри Поттер»!

Не стали исключением и создатели такого супер-мега-ацтоя, как фильм **Gods & Generals**. Вдумайтесь только в жанр этой гадости: военно-историческая драма. Будучи порядочным геймером, эту бредятину аж в 3 (три!!!) часа длиною не смотрел, но игру, тем не менее, установить пришлось. И как оказалось — не напрасно...

А началось все с того, что, странствуя по Сети вдоль и поперек (один и три раза соответственно), я краем уха заметил, что в G&G используется движок... NOLF 2. В срочном порядке пришлось достать игру, проинсталить ее — и достать все хорошие и вечные шуточки, которые не вошли в ста-

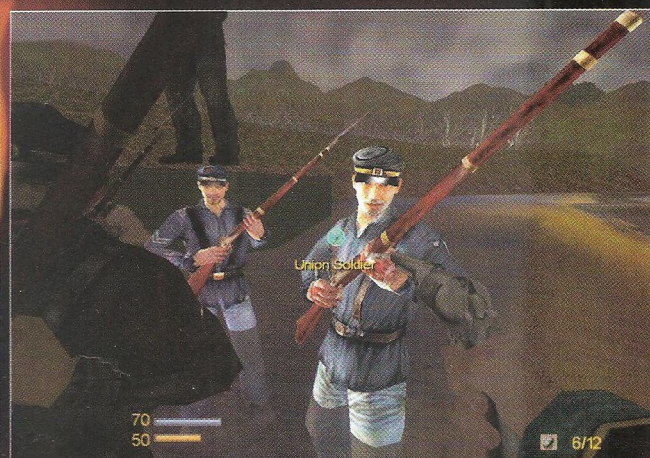
тьи по «Аль-Каиде» и «Хеллоуину». Ну, что поделать — цензура есть, ее не может не быть. Вот такая свободная пресса в независимой Украине.

Но это так — к слову, а теперь вернемся к нашим баранам из AniVision. Игровая общественность и без меня хорошенько надругалась над G&G. Но если подумать, то зачем делать хорошую игру по мотивам ацтоного фильма? То есть разработчики, создав один ацтой по мотивам другого, поступили правильно и вполне последовательно. Именно поэтому ругать G&G я НЕ БУДУ! Однако играть в ЭТО (равно как и смотреть фильм) всем читателям «Шпиль!» категорически не рекомендую.

Графика в игре поражает своим примитивизмом. Складывается впечатление, что дизайнеры игру авангардисты-экстремалы. Другого объяснения салатовым деревьям невольной формы, идиотским пейзажам и моделям солдат, явно страдающих параличом и аутизмом, я не вижу. Ну разве что разработчиков заставили посмотреть фильм не один, а целых два раза.

В игре аж девять ужасных миссий. Задания в каждой из них — верх изобретательности сибирского валенка.

Ну а плагиат — то есть статистика персонажа, очень знакомая «фича» с обыскиванием трупов и совершенно никому

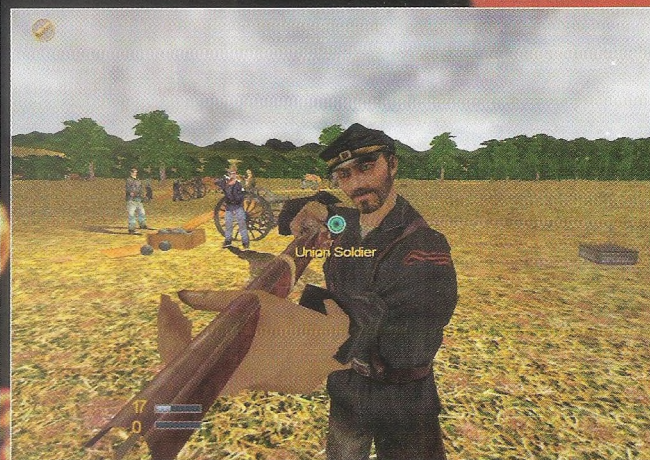
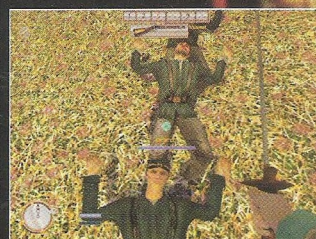


здесь не нужная возможность перетаскивать тела — напоминает о том, что из движка NOLF 2 даже не удосужились выбросить все ненужные элементы, не говоря уже о каких-либо изменениях. Из этого следуют и нескромные системные требования G&G.

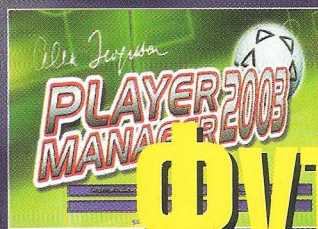
Но, так или иначе, разработчикам нужно выписать медаль за все мучения, перенесенные ими до и после релиза G&G. А весь тираж игры — торжественно вручить сотрудникам АБКП и под бурные и продолжительные аплодисменты утрамбовать бульдозером.

Однако есть в игре и положительные моменты. Например, глюкавость. Как-то раз игрулина вместо заставки вылетела в «Винь 98» и... я имел честь лицезреть системное сообщение об ошибке — «General protection fault»! Хотите верить, хотите нет — но я даже пустил скупую мужскую слезу от нахлынувшего приступа ностальгии и воспоминаний о славных временах сотых пней, Warcraft II, Q, Red Alert и «MustDie'95»...

Алексей Лещук
и его злобная Личина

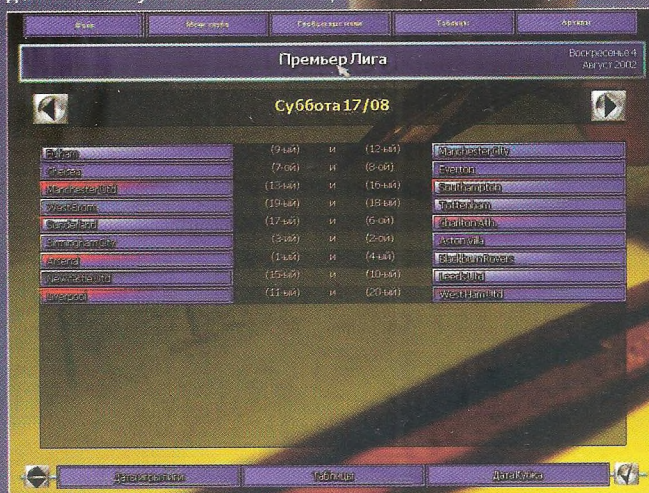


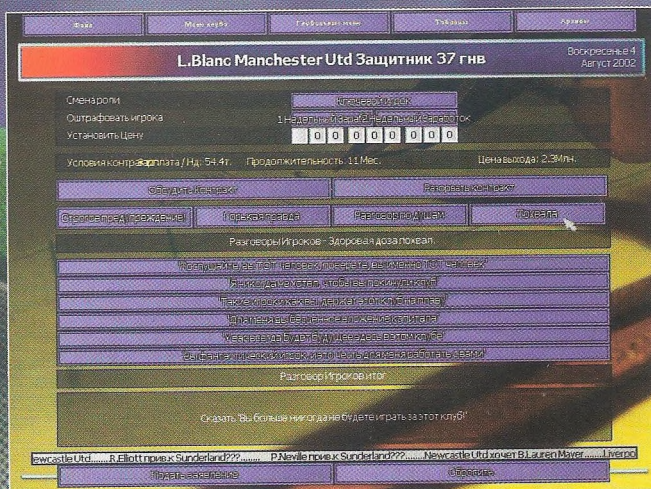
ОЦЕНКА:	5
Графика:	4
Геймплей:	4
Управление:	3
Звук:	2



Футбольный имитатор

Игра неспешно протекает в виде навигации по миллиону разнообразнейших менюшек и окон. — причем все это очень сильно напоминает броуновское движение. Предлагается выбрать одну команду из числа доступных и заняться ее «прокачкой» — причем как





в физическом, так и в финансовом плане.

Играть можно товарищеские или «официальные» матчи, причем перед поединком нужно подать соответствующую заявку на участие. Непосредственно перед матчем можно задать параметры поведения того или иного игрока, указать расстановку сил и так далее. Само же игроков можно и нужно покупать и продавать, растить и учить, а после окончательного их прихода в негодность — выбрасывать на помойку.

Задавать и регулировать можно многое. Благо, в игре есть мультимедийный параметр — и запутаться в них это как два пальца об асфальт. Так что любители делать всяческие ставки могут с помощью этой игры прикинуть, что и к чему в клубных чемпионатах. Фанатеющие личности тоже наверняка найдут применение Alex Ferguson's Player Manager 2003.

А как же остальные? Да никак. Все текущие игровые события отображаются на довольно шустрой и мелковатой

бегущей строке, и врубиться в текущее положение дел довольно напряжно, да и глаза устают прилично. А еще (что особенно оригинально) в главном меню игры отсутствует пункт «Выход» — покинуть творение Apco можно только с помощью секретной комбинации клавиш <Alt + F4>.

В широких пролетарских массах существует такая вот себе народная мудрость: «Лотерея (ака «спортлото», тотализатор, русская рулетка, лохотрон») — это налог людей, у которых неладит с математикой». Но, так или иначе, миллионы людей во всем мире ежесекундно на что-то ставят или как-нибудь по-другому норовят заглянуть в «прекрасное далеко». Хотя немножко, хоть одним глазком — причем всегда с неблагородной целью нарубить с этого «капусты».

Другие же просто страдают манией величия и, сидя перед телевизором, начинают учить, как нужно играть в футбол, тренера, судью и обе команды — причем учить так, будто они всю



жизнь не сходили с футбольного поля. И это не может не напрягать, причем конкретно...

Так пусть каждый такой умник приобретет себе Alex Ferguson's Player Manager 2003 — и перестанет морочить окружающим головы!

P. S.

Ну, а ежели кто не догадался, The Lich терпеть не может футбол, а тем более — футбольные менеджеры©.

Лешук Алексей

ИГРАЮТ ВСЕ!

«ШПИЛЬ!», начиная с №3, проводит новую долгоиграющую акцию «Сначала было слово».

В каждом журнале мы будем прятать по одному слову, написанному задом наперед.

Найдите это слово, правильно впишите его в прилагаемый купон и вышлите в адрес редакции.

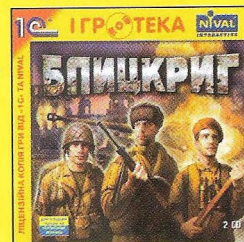
Каждый месяц пять читателей, отправивших письма первыми (это будет определяться по почтовому штемпелю отправки!), получат подарки!

Кроме того, среди всех приславших правильное слово, будут разыграны призы.

И это еще не все...

Из всех собранных слов надо будет составить предложение и на специальном купоне отправить его, опять-таки, в адрес редакции.

Самым удачливым (смелым, остроумным и т. д.) достанутся призы!



Купон:

Правильное слово: _____

ФИО _____

Контактный телефон _____

Текст: _____

Партнер акции:

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua

Турнирная таблица призеров, нашедших слово, спрятанное в журнале ШПИЛЬ! № 3:

Первыми пришли к финишу:

1. Богайчук Дмитрий Анатольевич, (Киев)
2. Парфенюк Алексей Владимирович, (Киев)
3. Асаулов Максим Юрьевич, (Киев)
4. Твардиевич Вадим Олегович, (Одесса)
5. Левицкий Влад, (Киев)

А самыми удачливыми оказались:

- Криволап Евгений Владимирович, (Киев)
- Меринов Игорь Владимирович, (Винница)
- Николаев Евгений, (Киев)
- Вороновский Сергей, (Житомир)
- Цезарь М.В. (Одесса)

Поздравляем! И напоминаем, что иногородние получат призы почтой, а киевляне ждем в редакции до 10 июня.

Название: Metal Gear Solid 2: Substance**Разработчик:** KCEJ**Издатель:** Konami**Жанр:** adventure**Системные требования (минимальные):** P4 или Athlon 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 3900 Мб на винте (полная установка 7600 Мб!), 16x DVD-ROM**ОЦЕНКА:** 10**Графика:** 11**Геймплей:** 10**Управление:** 9**Звук:** 10

Второе пришествие гири из металла

Как говорят в нашей стране: «Хочешь хорошо жить — умеи хорошо зарабатывать!». Похоже, именно этим принципом стала руководствоваться и Konami. И не надо так вопросительно смотреть по сторонам — я вам правду говорю!

На дворе двадцать первый век, а игровая экономика настолько жестоко относится к провалам той или иной игры, что создается впечатление, словно вас сначала облили холодной водой, а потом со всей дури треснули бейсбольной битой по голове. Причем холодную воду надо рассматривать как рекламный трюк, а удар битой — это конечное мнение геймера, сыгравшего таки в разрекламированную игру. Примером может служить разница между вышедшим IGI 2 и Splinter Cell. Кто играл и в то и в другое, поймет меня сразу. А тем, кто в танке и отдает предпочтенье сразу обоим, потому как обе они — 3D-стрелялки и ничего больше, я сразу скажу: «Вы, мои дорогие, просто деградировали на рефлекторном уровне восприятия действительности!».

Я, конечно, могу согласиться с тем, что реакцию развивать надо — но не до такой же степени, чтобы под один жанр сгребать все, что хоть как-то напоминает стрельбу! Ведь шпионский боевик — это не груда свинца у ваших ног и реки крови в узких коридорах. Шпион — это человек, который действует тихо и незамет-

но для окружающих. Он появляется из темноты и в ней же растворяется. Он знает ровно столько, сколько ему положено знать. Он не имеет права на ошибку. Ни при каких обстоятельствах ему не позволено вести огонь, если это делается для того лишь, чтобы спасти свою шкуру. Он шпион. И точка. (*Чувак! Хорош мой хлеб отбирать! О шутерах я пишу... — Max Pagan.*)

Первая часть MGS, вышедшая аж в 98-м году, поразила всю игровую общественность. На редкость качественный, продуманный до мельчайших деталей игровой процесс в сочетании с превосходной на то время графикой обеспечили MGS1 любовь и почитание со стороны миллионов обладателей PSX, а спустя небольшое время — и «писишников». И вот, высосав из «Металл Гира» все соки, геймеры принялись ждать официального заявления Konami относительно продолжения. И они (то есть мы) дождались!

Случилось все это 13 ноября 2001 года. Североамериканские игровые магазины подверглись массированному набегу фанатичных поклонников. В MGS2, кроме всего прочего, они нашли шпиона с загадочным именем *Солид Снейк* и еще более загадочного ученого с непонятным для многих прозвищем *Отакон*. Плюс — ко всей компании сумасшедших (я имею виду персонажей игры) добавилась странная русская красавица с небритыми подмышками *Ольга Гуркуко-*

вич. Короче, фанфары гремели, и пиво пили все на брудершафт...

Все это происходило с версией для PS2. А версия для компов так и осталась мертвым грузом лежать в недрах Konami. И вот в одном из интервью главный дизайнер и куратор всего проекта Hideo Kojima сообщил: «Ждите MGS2 на ПК». Вмомент по Сети побежали слухи, что игра будет не такой как была. А выход ее на компе — это лишь дань моде на первую часть игры.

Конечно, можно было бы долго спорить и доказывать с пеной у рта, почему так, а не иначе, — если бы все тот же Hideo самолично не разъяснил, почему игра выйдет на ПК и почему Konami решила нарушить традиционную эксклюзивность MGS для Sony, да еще и рассказал, что эта игра будет из себя представлять.

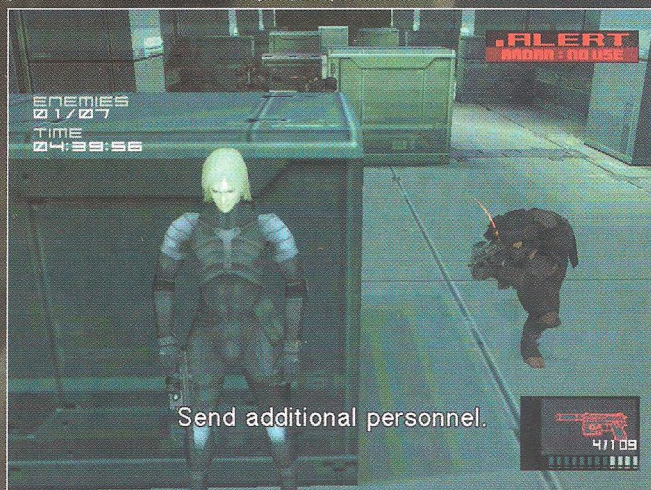
Читайте: «Это требование рынка. Мы осознали популя-

ность игр Metal Gear Solid в США и поняли, что существует огромное количество игроков, которые хотели бы сыграть в MGS2 на ПК и Xbox».

От себя хочу добавить: если бы не спрос на игру и не многочисленные просьбы выпустить ее на ящике от Microsoft, вряд ли владельцы больших мониторов и мощных видеокарт получили бы сей шедевр в руки.

И вот теперь, почти два года спустя, нам доводится лицезреть игру во всей ее красе и играбельности на своих любимых и родных просторах под скромным именем «персоналка».

Как сказал один очень умный человек: если вещь не сломана — не надо ее чинить. Так вот, и по поводу игры можно сделать вывод, что практически весь скелет или, проще говоря, игровая основа Metal Gear Solid 2: Substance перекочевала из Metal Gear Solid 2.



Само собой понятно, что на все это навешана уйма усовершенствований, новых возможностей, фокусов и прикольчиков.

«Неужели MGS2 Substance действительно так круто?», — спросишь ты. Мой ответ краток: «Да! Даже суперкруто».

MGS2S — это доработанный MGS2. Вдобавок к оригинальной кампании Sons of Liberty, в MGS2S будет пять новых эпизодов под кодовым названием Snake Tales, где главным героем будет Snake. Далее — предусмотрено более двухсот новых VR-миссий, сотня «альтернативных» миссий, а также возможность пройти всю основную кампанию MGS2 в роли Snake. Напомним, что в оригинальной игре часть кампании приходилось проходить вторым персонажем по имени Raiden.

Итак, MGS2 — это игра с иным ракурсом восприятия и с камерой от третьего лица вместо вида «из глаз». Изумительные спецэффекты: оптически правильные тени, облагораживающее картинку освещение, роскошная физическая модель тонких объектов, причудливые движения капель дождя, прорывающихся в пыльный коридор через железную решетку смотрового окна — все это всего лишь красочная обертка для умной и динамичной игры.

Каждый уровень — головоломка, зачастую имеющая два, три, а то и пять решений. Проскочить мимо стражника, прикончить его из винтовки, вырубить ударом по башке или воспользоваться электрошоком? Что выбрать? Первый ва-

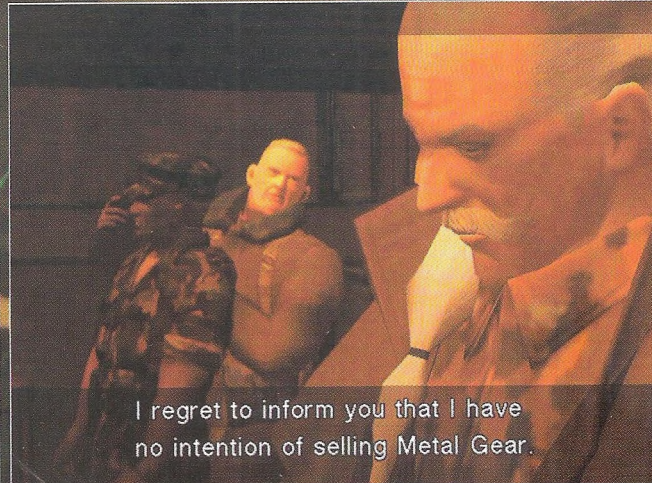


риант труден, но интересен. Второй может вызвать подозрения у охранника, стоящего рядом или этажом ниже; а два последних требуют определенного везения и сноровки. Трупы и «отключенные» тушки необходимо прятать, дабы избежать лишних неприятностей — задремавшие супостаты имеют дурную привычку просыпаться после нескольких дружеских пинков товарища.

«Скрытное» прохождение таит в себе приятные сюрпризы — сценаристы не поленились утрамбовать в Metal Gear Solid 2: Substance массу забавных диалогов.

Всё происходящее выглядит настолько впечатляюще и реалистично, что далеко не сразу удастся поверить в то, что обрабатывается все это внутри твоего электронного друга (к слову сказать, что в этом творении вообще нет «силиконовых» роликов). И люди, и окружающая обстановка, вплоть до окурков в мусорных бочках, — всё выполнено с потрясающей степенью детализации.

3D-модель Солида Снейка и других ключевых персонажей не состоит из отдельных кусков, как это было раньше. Фигура монолитна и движется только благодаря деформации полигонов — таким-то образом и достигается пластика и



реалистичность персонажей. Да еще и различные элементы экипировки (даже ремни и пуговицы) выполнены не при помощи текстурирования — они трехмерны, как и все прочее в этой игре! Герой может широко открыть рот — и при этом его губы растянутся, как это полагается при анимации персонажей. Он может чихнуть — и при этом сморщить нос.

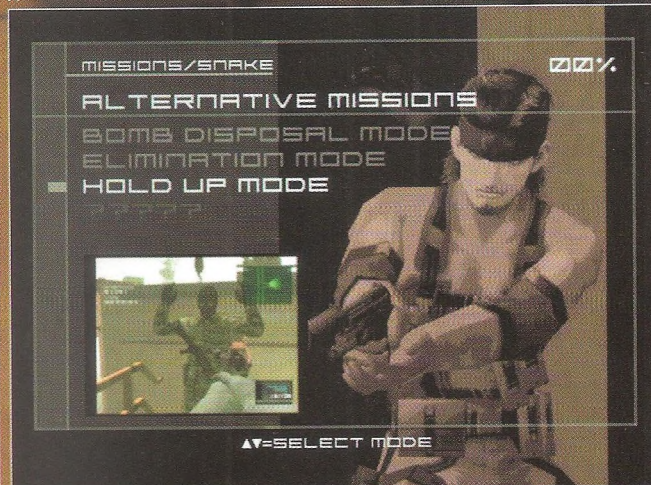
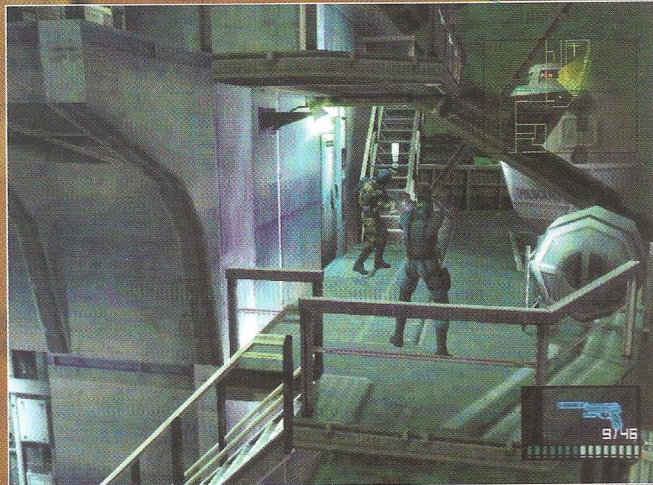
Далее следует звук. Ну вы сами посудите — каким он должен быть в шпионской игре? Правильно: не раздражающим и не отвлекающим. Моя оценка — круто! На совесть постарались голливудский композитор Гари Грегсон-Вильямс и еще целый батальон актеров озвучки, многие из которых привлекались для работы над первой MGS.

Конечно, все сказанное выше только добавляет плюсов — но если игра не продумана и бессюжетна, она обречена на провал, какая бы там ни была графика. Естественно, Konami и здесь продумала все до мелочей.

Сюжет. Несмотря на все старания, приложенные Солидом Снейком в первой части, чертежи Метал Гир Рекса все же просочились на черный рынок. В результате некоторые третьи страны и преступные группировки стали владельцами сверхмощной боевой машины. Ввиду сложившихся обстоятельств некая организация (скорее всего, Fox Hound) выпустила еще более мощный агрегат под названием Металл Гир Рей, предназначение которого заключается в уничтожении старых моделей. Монстра этого погрузили на пришвартованный у берегов Нью-Йорка танкер. Но тут, откуда ни возьмись, появились террористы и, как полагается, захватили корабль, а вместе с ним и сие чудо инженерной мысли.

Как и в прошлый раз, на выручку был послан brave спецгент. Попробуйте догадаться, кто!

Вот и все. Пока.
Sova



Название: Postal2**Жанр:** action**Издатель:** Whiptail Interactive**Разработчик:** RWS**Мультиплеер:** не-а! :)**Системный требования:** Pentium/Celeron

или Athlon/Duron 700 МГц, 128 Мб ОЗУ, видео с 64 Мб ОЗУ

ОЦЕНКА:**Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

8

10

6

9

8

Почтальон всегда бьет трижды

Большинство убийств происходит в силу необходимости...
Но самые громкие убийства — Даммер, Гейси, Банди —
они делали это, потому что получали удовольствие...

Фильм «CopAir».

Проснувшись поутру в своем вагончике, он, как всегда, первым делом пнул ногой ненавистного кота — любимца крикливой жены, и пошел к холодильнику хлебнуть козьего молочка... Тут проснулась жена:

— Чё, проснулся, тунейдец? Молочка своего козлиного решил попить? Фигушки! Нет больше молока! Мой котик выпил все остатки — все три литра! Так что вали, хмырь, молока купи!

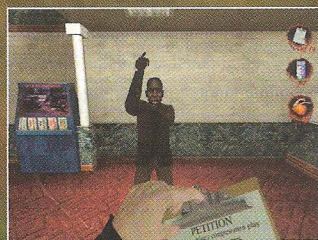
— Ладно! Только заткнись... Денег дай...

— Каких это еще денег? Я что, печатаю их, что ли? Те жалкие полторы штуки баксов, что ты вчера принес, закончились! Я ж за хлебом ходила! Скоро ты вообще начнешь на мне ездить! Вот мамочка моя всегда говорила...

— Заткнись! Ладно, схожу на работу, мне там чё-то причитается... Куплю молока... Жди!

И, прихватив совковую лопату, он пошел на работу.

Именно о таком «райском» местечке — городке Парадиз



не то в Аризоне, не то в Орегоне (облом смотреть) — мечтают по ночам психопаты. Любый житель этого города за то, что ты его толкнул, может дать тебе лопатой по зубам, приласкать электрошоковым устройством или просто пальнуть в лицо из двустволки. Но самое главное — тебе дают все карты в руки, чтоб сделать то же самое, только чуть раньше...

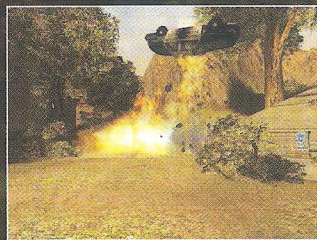
Компания Running With Scissors — это не просто компания, фигурирующая в игре Postal, а теперь и Postal2 (в ней работает главный герой этих геймов), но и настоящий и вполне реальный разработчик двух этих игр. Целых, по моему, 9 лет назад они сделали первую версию игры.

Что это было? Некоторые считают, что это был вызов, брошенный обществу ожирев-



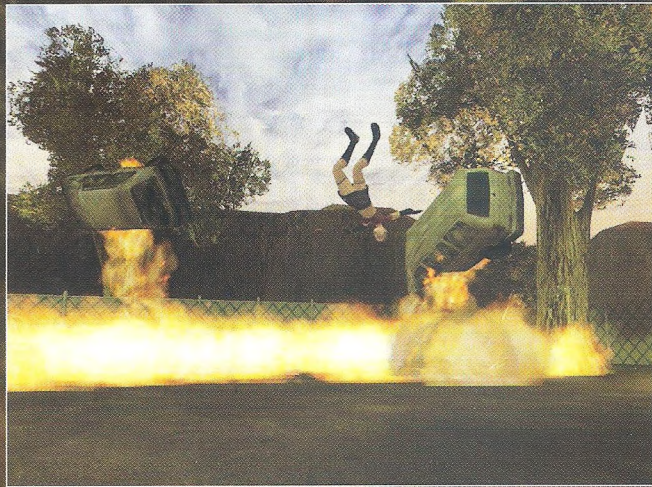
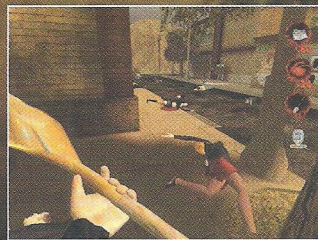
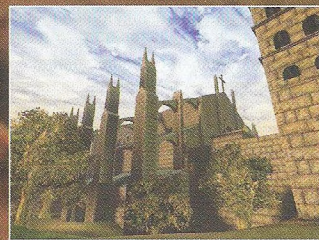
ших от размеренности жизни и сходящих с ума от правил жителей сытых государств демократического строя — таких как США.

В сущности, в игре показана теневая сторона нормального поведения этих самых американцев — то есть желание не просто извиниться, как того требует этикет, но и дать иногда отпор хулигану. Или выразить свои чувства сильнее, чем плевком в стену с портретом ненавистного политика или афишей нелюбимого акте-



ра — дать, например, лопатой по голове первому встречному. Чего уж скрывать, многие хоть один раз, но задумывались о том, чтобы кого-то ударить. Мало того — уверен, что большинство жителей этой планеты (процентов эдак 99,99) хоть раз в жизни да и ударили кого-то рукой или подручным предметом...

В городке Парадиз, которого, к счастью, не существует, не просто изредка шлепают рукой расшалившегося сорванца — убить друг друга ста-





от наседающих прохожих ножницами. Ну а если уж кинешь ножницами в прохожего, то он, сами понимаете, обязательно побежит звать полицию, которая, в свою очередь, тотчас же объявит нашего героя в розыск. Так что по логике Postal2 нужно мочить в сортирах всех, кто не нравится, — но только так, чтоб свидетелей не осталось... Вот такой ненавязчивый сюжет!

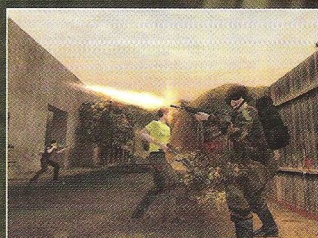
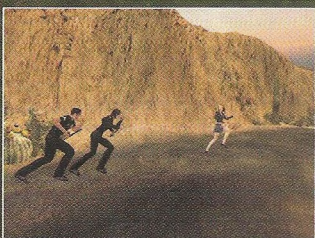
И раз уж мы заговорили об ошибках других (в отличие от которых, журнал «Шпиль!» ошибок не делает; просто иногда

Ну и о графике и музыкальном сопровождении. Модели безмозглых персонажей, которых хватает только на то, чтобы либо орать и убегать, либо танцевать на улице, либо, опять же, орать, но при этом нападать, выглядят довольно пристойно (название движка Karma вам о чем-то говорит?), да и речь у них вполне человеческая. Разговоры — тупые, но кто их, ботов, слушает? Звуки втыкающихся ножиц и выстрелы — впрочем, как и веселая музыка из детских фильмов, звучащая на фоне всего этого безобразия, — заслуживает похвалы. Спокойные котики и хомячки (а не те хомяки-шатуны, которые одолева-

Что можно сказать в итоге? В Postal2 воплощены именно те мысли и фантазии, которые по Фрейду совсем не связаны с социальным статусом или состоянием здоровья, а почему-то относятся только к «замещению», «вытеснению», «комплексам» и прочим интересным терминам и присущи всем. В Postal2 каждый станет не Ганнибалом Лектором со своими тараканами в голове и извращением во всем, а кем-то вроде Джейсона из «Пятница, 13-е». Человека, который сначала убивает, а потом пытается подмять свои пустым черепом; после чего, подкрепив силы пончиками и трубкой здоровья («Эта штука меня убьет!»), отправляется на очередную прогулку по милому, но в то же время такому безумному городу Парадиз. Естественно, что на прогулку он прихватывает свою любимую лопату...

Max Pagan,

зав. отделом психиатрии



Название: Devastation**Разработчик:** Digitalo Studios**Издатель:** ARUSH**Жанр:** action/FPS**Системные требования:** Pentium III 700 МГц (1,0 ГГц), 256 Мб ОЗУ, 1 Гб на винте, видеокарта с T&L и 32 Мб VRAM (nVidia GeForce/ATI Radeon, 64 Мб VRAM)**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**9
11
8
9
9

Дева и ее станция

Когда я узнал, что скоро выходит игра *Devastation*, то подумал сначала, что она будет как-то связана с моей любимой игрушкой — *Quake III Arena*. Ведь карта Кваки под номером Q3DM11 так и называется — *Deva Station*. Когда игра вышла, случился облом — игра «Опустошение» никак не связана с *Quake*. И слава богу! Покойся, квейк, с миром!...

Первое впечатление от игры оказалось довольно противоречивым. Поясняю: мне всегда импонировали игры, где с самого начала говорят: «Ты сюда чего пришел? Популять? Или мозгами своими поскрипеть насчет того, как поаккуратней перебить всю охрану суперохраняемого комплекса, не подняв особой бучи? Выбери!» В общем, когда игра стартовала, комп предложил на выбор два режима: аркада и симуляция, что весьма похвально.

С другой стороны, выбирая «аркаду», я готовился бежать и мочить, мочить и бежать! Но не тут-то было: «Присаживайтесь поудобнее, молодой человек! Ща мы Вам покажем непонятное кино про то, как Вашего напарника напарили на его собственной работе! Сеанс длится 10 минут»... Не знаю как вы, а я вступительные/вы-

ступительные движковые ролики (за очень редким исключением) ужасно не люблю. Да и такое вступление ясно показало, что игра периодически будет останавливаться, для того чтобы продемонстрировать нам особо важный разговор Риббентропа с Молотовым, без которого, если честно, все мы можем легко и счастливо жить, горя не зная! Ан нет — покажут... И «эскейл» не поможет... (подсказка: во вступлении помогает «пробел»!).

Так что первые впечатления от игры были двоякими.

Но ничё, потерпев ролик (и послушав, что там рассказывают), можно понять, в каком мире происходит действие. И мир этот, следует отметить, вроде как наш — только с настоящего момента до времени действия игры прошел не один год, и нельзя сказать, что это время пошло многострадальной Земле на пользу.

Главный герой — не пойми кто и что по имени Флинн из пост-апокалиптического будущего нашей планеты — пытается разобраться в завихрениях бури, которую поднял его приятель. Бурю, как оказалось, поднять было просто — на Земле все технологии, насколько я понял, находятся под запретом, а этот самый приятель оказался ученым, что

в то время явилось едва ли не уникальным случаем на планете. Этот парень раскопал весьма захватывающую историю о том, что супер-пупер-мега-корпорация, правящая всем и вся, клонирует людей! А это по понятиям немногочисленных оставшихся жителей планеты — ацтой первой пробы.

Но! Жителей планеты просто не существует. Ладно там котики и собачки (крысы, правда, встречаются, да и мух слышно, хоть и не видно), но ни одного человека — кроме игрока и его бригады «Ух!», а также многочисленных противников — на планете Земля явно нет. Хотя в тех же дебрях китайских кварталов по всем углам стоят бомжеские коробочки, да и в окнах свет светится... Ну да ладно! — по традиции скажу я.

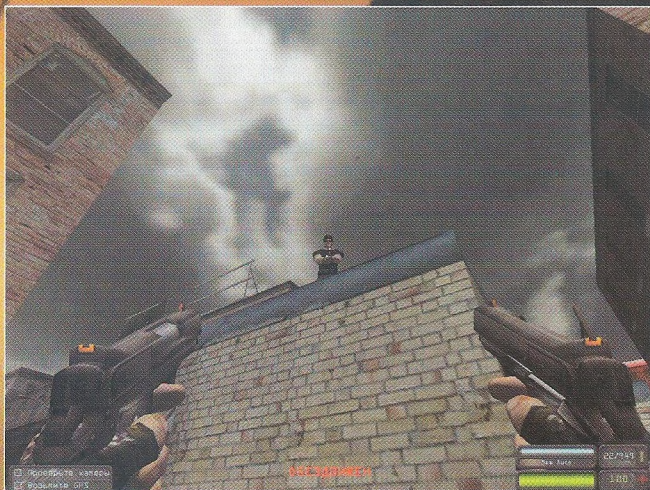
По традиции... — а эта игра целиком и полностью может войти в учебник «Традиционное построение современного шутера и его основные штампы». Наш герой умеет управлять всем, что попадет под

руки. Он мужчина, и для того, чтобы победить «плохих», он с командой «хороших» должен перебить кучу народу, освободить заложников — спасти мир, в общем. В итоге, на 85% игра уже похожа, как минимум, на сотню других шутеров. По крайней мере, так кажется на первый взгляд. Потом выясняется, что это немного не так — по сюжету эта игра похожа не на шутеры, а на аркадные игры типа «Черный плащ» для приставок Денди и Ко. Все просто и линейно.

От приставочных игр сингл, насчитывающий примерно (в следующий раз обязательно буду записывать, обещаю!) — примерно десятка полтора карт со своими миссиями и пр., отличается красотой мира.

Карты красивые — слов нет. Музыка — приятная, подбадрывающая. Что характерно, в игру впарен свой проигрыватель(!), где можно выбрать одну из композиций (нажмите кнопку «М»), находящихся в папке *Music* (формат OGG). Так что,

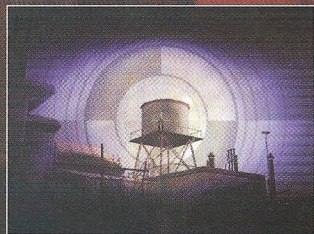




если что, можно натолкать в папочку песен Иосифа Кобзона и Надежды Бабкиной — и колбасить врагов под «Течет река Волга». Но это не обязательно.

Еще о музыке: по ходу действия к команде присоединяется Dirst из группы Limp Bizkit. Или его двойник. Песен, правда, не поет, но стреляет неплохо!

Но вернемся к игре. Так вот, мир — красив, и движок Karma, задействованный в игре, дает о себе знать. В результате мы имеем обалденное освещение, красивое предштормовое море, приятные реалистичные движения глуповатых врагов и партнеров, взрывающиеся бочки с бензином и «двигательные» предметы, которые в некоторых случаях могут стать преградой для пуль, а иногда могут и рассыпаться под ногами — все зависит от предмета. Кстати, взрываются ВСЕ бочки, попадающиеся в игре... Будьте внимательны! Можно и обжечься.



В игре дана куча оружия. Ну не дана — но заполучить эту кучу можно. Теперь — внимание! Опять же, всех пушек я не считал (сорри! больше не буду...), но в арсенале присутствуют такие «экзотизмы», как крыса-мина (дистанционно управляемая), гарпунная пушка Bolta со взрывающимися гарпунами. Тут же четыре или пять видов гранат, гвоздемет, японский меч катана, бутылки, которых под ногами полно, и куча более традиционных УЗИ, макаровых, кольтов и трехлинеек. Шутка, но в любом случае — «стрелячек» немерено.

И, кстати, при стрельбе из разных типов оружия, дающих отдачу, руку прилично «ведет» — и чем больше отдача, тем сильнее уводит руку после каждого выстрела. В этом все продумано круто!

Однако иногда Karma начинает вести себя неадекватно. К примеру, если задеть стул, то он может упасть и, как агонирующий таракан, долго подпрыгивать на полу. Так и хочется сказать: «Изыди! Именем



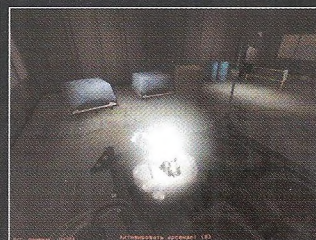
господа нашего! Изыди!» — но я знаю, что это не поможет, вот и не говорю.

В общем, видите вы, что игра — нормальная, красивая, но глуповатая.

Теперь (*медленно вставая*) — о главном. На последних картах начинается Counter Strike! В прямом смысле этого слова. Выглядит это следующим образом: красивый респаун в позе «дети сели на горшки», выбор оружия из арсенала (из воздуха — прям в карман) — и вперед, бить плохих! Что, по моему мнению, для сингл-шутера совершенно ненормально. Но это, как я уже сказал, мое мнение. Можете его оспаривать, но своей точки зрения я не изменю.

Если вы будете играть в игру, и поэтому не хотите читать о том, чем все закончится, — пропускайте следующий абзац (до слова «МУЛЬТИПЛЕЕР!»). Другие же — читают!

Последнее сражение происходит с Боссом — консолеры отдыхают! На вертолете прилетает Командор из книги «Каменный гость» с испепеляющим лазером в руках. Его нужно убить раз эдак шесть (я уже извинялся, что не считаю такие вещи? если нет, то извините!). После каждого следующего раза он становится все уродливей — респаунится с кровавыми кусками мяса на



ружью. Фу, в общем. Когда же мы его убиваем, нам открывается дорога в Светлое Будущее — и девочка из нашей бригады передает с помощью спутника на все мониторы мира эмблему «Не влезай — убьет! Высокое напряжение!», от чего во всем мире тут же наступает мир и благодать. Но не сдох главный Командор! Он является нашему герою, когда тот в тапочках смотрит телек, из кинчотси-а электропитания и говорит: «Буду приходить к тебе по ночам и тырить еду из холодильника!».

МУЛЬТИПЛЕЕР! Многопользовательский режим крут! Четыре режима — командных и одиночных, и даже СТГ. С десятком карт, удобные настройки. Есть возможность выбора морды лица из всех, имеющихся в наличии в сингл-версии игры. Можно играть по инету и в локалке. Сетевая игра довольно неплохо сбалансирована. В общем, все есть!

Говорят, игра может даже стать заменой контре. Лично я в это не верю, потому что замены контре быть не может. Если и станет эта игра популярной среди геймеров, то все равно для фанатов контры — контра и останется одной фореей, а все остальное — ацтой! Тут уж не переубедить.

Max Pagan



Название: Spellforce: The Order of Dawn
Разработчик: Phenomic Games
Издатель: JoWood
Жанр: гибридный RTS и RPG



Воин скандинавского алфавита

Совсем недавно Phenomic Games взялись за разработку новой фэнтезийной игры, и мне в голову, подобно орковому мечу, ударила мысль — а не написать ли превью? И вот, взяв в руки клавишу и подбадривая себя боевым кличем фрименов, я стал усердно искать на клавиатуре очередную букву. Бурно радуясь каждой новой находке и печатая со скоростью 10 символов в час, я очень скоро преодолел сей непосильный барьер.

Spellforce: The Order of Dawn, насколько я понял, на 70% будет стратегией — все же остальное будет иметь отношение к RPG (повышение различных скиллов и статов, а также набор очков для их прокачки). Кстати, в группе разработчиков есть люди, которые в свое время создали знаменитую серию *Settlers*. Разработчики, видимо, решили забросить разработку миролюбивых стратегий — и взялись за создание оригинального мира, который разрушается в процессе глобального мочиловы. Почему разрушается? Читайте ниже...

Счастливым количеством (а именно — 13) самых могущественных магов решило объединить свои усилия для полного уничтожения всего того, что могло угрожать их силе. Благодаря черным ритуалам маги призвали элементы природы, но не смогли их удержать. Элементы вырвались из-под контроля и начали разрушать мир. Пали целые континенты, величайшие армии не могли противостоять хаосу. Силы

буйствовали день и ночь, а затем... внезапно исчезли.

Весь мир был разрушен, уцелело лишь несколько островов, связанных между собой магическими порталами. Но, как говорят американцы, — whooops! — несколько лет спустя зло снова вернулось, и вернулось с еще большей силой... Пророчества говорили, что остановить силы зла может только создание человеческого рода, проклятое бессмертием (мне бы такое проклятие!) и связанное властью рун крови. Этот человек — единственная надежда мира.

Довольно-таки мрачную историю придумали для нас Phenomic Games, но к такому давно пора привыкнуть (примеров много — от *Fallout* до *Fallout 2* ©).

В игру собираются ввести абсолютно новую, революционную систему управления юнитами. Система сия будет носить гордое имя *Click'n'Fight*. Поясню, в чем конкретно такая ее оригинальность.

К примеру, в обычной стратегии атака на врага проводится следующим образом:

- находим на карте вражеский юнит;
- находим свой юнит;
- выбираем свой юнит и ищем врага, который, скорее всего, уже сменил место жительства.

В новой же системе для атаки врага достаточно будет кликнуть на нем, после этого в левом верхнем углу появятся портреты всех доступных ваших юнитов. Кликаем на юнит — и дело сделано. Просто и быст-

От редакции

Вот и пришло время начать публикацию статей, присланных вами на конкурс! Ждем ваших комментариев и оценок этой статьи на e-mail: shpil@comizdat.com или по почте. Ну а автору опубликованной статьи полагается вручить приз! Репортаж об этом волнующем событии читайте в следующих номерах «Шпиля!».

ро — драгоценные минуты, потраченные на долгий поиск юнитов, будут спасены.

Кроме того, в игре будет предусмотрена возможность переключения изображения с изометрического на вид от первого лица.

Как я уже говорил выше, сила нашего героя — в магических рунах. И вот, собирая на протяжении игры эти руны, персонаж будет обретать способность вызывать различные существа — от воинов до рабочих различных рас.

Между прочим, разработчики — вспомнив, видимо, народную геймерскую мудрость, гласящую, что много денег, опыта и оружия не бывает, — решили эту мудрость подправить, добавив в нее еще и упоминание о количестве рас.

В игровом мире бок о бок будет существовать более 20-ти различных рас, среди которых —

всем нам знакомые тролли, гномы, люди, эльфы, темные эльфы, гоблины, орки, големы и другие более или менее миролюбивые существа. Некоторые расы враждуют между собой. Поэтому даже тогда, когда они будут находиться под вашим контролем, у вас не будет никакой уверенности в том, что во время важной битвы стоящие рядом орк и эльф не начнут чистить друг дружку зубной пастой и другим холодным оружием зубы и рожи. Так что придется вести строжайший контроль над всеми юнитами, не допуская междуусобных войн.

Вот и все. Я поделился с вами всем, о чем узнал. Лично мне задумка игры понравилась. Что ж, будем ждать ее выхода.

Дмитрий Биденко
aka Muad'DB



Да здравствует подписка! Сыграем?

каждый подписавшийся на журнал «ШПИЛЬ!» на второе полугодие 2003 года
может принять участие в розыгрыше призов

Это призы:

от компании Unitrade:

- ★ руль
Logitech MOMO Force
- ★ джойстик
Thrustmaster Top Gun Afterburner II
- ★ веб-камера
Logitech ClikSmart 510 Digital Camera

от фирмы «1С»:

- ★ 4 коробочные версии игр
- ★ 10 игровых CD (jewel)

от компании «Адамант»:

- ★ 2 модема D-Link DFM-560E
- ★ 2 контрактных подключения
к Интернету на 3 месяца
режим «Круглосуточный»
- ★ универсальные карты INET



UNITRADE

www.unitrade.ua



1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua

Самый лицензионный поставщик программ
для домашних компьютеров в Украине
(по вопросам партнерства обращаться:
e-mail: multimedia@1c.ua http://games.1c.ua)



telecommunication company
ADAMANT
www.adamant.ua

02175, Киев, Харьковское шоссе, 51-а,
Тел.: 566-7722, 563-0563

Условия:

1. В розыгрыше призов может
принять участие каждый,
кто оформит подписку на журнал «ШПИЛЬ!»
на второе полугодие 2003 г.
через редакцию или Укрпочту
2. Для участия в акции пришлите
в адрес редакции копию
подписного абонемента
и копию документа об оплате
3. Укажите разборчиво:
• обратный адрес
• ФИО
• ваш контактный телефон
4. Итоги розыгрыша будут опубликованы
в журнале «ШПИЛЬ!» № 9/2003

Наши координаты:

ООО «Декабрь»,
пр. Воссоединения, 15, г. Киев, 02160
тел. (044) 553-1940

мы с вами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

подписной индекс

★ **01727** (с CD)

★ **23852** (без CD)

Quake 3 умер, да здравствует UT 2003!



Почти всем геймерам Украины известно, что в 2003 году на Чемпионате мира по компьютерным играм не будет Quake 3. Что же теперь делать и по какой игре Украина сможет предоставить игроков, которые смогут достойно показать себя на Чемпионате мира? Оказывается, такая игра есть — и название ей Unreal Tournament 2003.

Перейдут ли бывшие квакеры на UT2003, будут ли проводиться чемпионаты на постоянной основе для поднятия уровня игроков?

Уже сейчас с уверенностью можно сказать, что чемпионы Украины по Quake 3 просто перестали играть, а вот игроки немного послабее в большинстве своем все-таки решили перейти на UT2003. Ну и конечно, активизировались сами унреальщики, у которых больше всего шансов на победу.

С чемпионатами пока не очень весело, но первые опыты организации крупных чемпионатов уже есть. 12 апреля allgames.com.ua и Львовский интернет-клуб «Паук» провели первый всеукраинский турнир по Unreal Tournament 2003 под названием UT2003 ANNILATION.

В чемпионате приняло участие 28 человек. Это были не люди из соседнего дома, а игроки, приехавшие из разных городов Украины. Те, кто в скором времени смогут называться прогеймерами UT2003. Кроме того, приехал очень хороший игрок из Москвы — c58IHobbit. Самыми крупными делегациями были представлены города Киев и Днепропетровск. Было также приличное количество ребят из Ровно, Коломыи и Львова. Одессу



представлял всего лишь один игрок — allgames.xan. Правда, этот игрок представлял не только Одессу, но еще и сайт allgames.com.ua, который первым в Украине начал воплощать в жизнь проект финансовой поддержки игроков.

В команду AllGames набираются игроки по различным играм — сайт, по мере возможности, пытается поддерживать игроков и оплачивать поездки на крупные чемпионаты. (Если вы можете оказать игрокам команды AllGames финансовую поддержку — обращайтесь на jek@k.od.ua. Поддержите лучших игроков Украины!)

Немного о самом чемпионате. Соревнования проходили на компьютерах, оснащенных мощными процессорами Intel Pentium 4 1,7 ГГц, поэтому проблем с производительностью просто не было.



Игры — уже с самых первых раундов — были очень напряженными и непредсказуемыми. Среди игроков немного выделялись лишь явные лидеры, показывавшие высокое мастерство и предпринимавшие превосходные тактические шаги.

Думаю, лучшей игрой чемпионата был поединок [HR]Joe (Днепропетровск) и c58IEski (Киев) на карте DM-DE-Ironic. Очень трудная победа досталась киевскому игроку, который после игры с радостными криками вылетел с игрового зала. Все представители киевского киберспортивного движения очень за него радовались.

В суперфинал же вышли c58IHobbit (Москва) и [HR]Joe (Днепропетровск). Карта DM-Insidious. Противостояние уже не просто городов — а целых держав. Все игроки и зрители замерли в ожидании матча. Игра началась очень неудачно для москвича: он свалился с мостика в бездну, у него -1. Джо, воспользовавшись такой возможностью, раскатался броней и хелсом и начал доми-

нировать на карте. Разрыв в счете неуклонно рос. Все уже прочили c58IHobbit'у поражение — но, видно, у парня проснулось второе дыхание. И после великолепного флага он (за две минуты до конца матча!) начал сокращать разрыв в счете. За пару секунд до конца он сравнивает счет, а за секунду набирает еще один флаг — и становится победителем чемпионата!

После рукопожатий и бурных поздравлений состоялось награждение призеров и участников чемпионата. Вот как распределились места:

- 1-е место — c58IHobbit
- 2-е место — [HR]Joe
- 3-е место — allgames.cyb
- 4-е место — Madlamer
- 5-е место — c58ualEski
- 6-е место — [KGB]General
- 7-е место — kpd.Lemming



Нам удалось поговорить со всеми сильнейшими игроками этого чемпионата. Предлагаем вашему вниманию самые интересные моменты из интервью:

c58IHobbit

— По сравнению с уровнем проведения московских Unreal-турниров чемпионат был проведен очень хорошо.

— Уровень игры украинских игроков находится на высоком уровне по общему «скиллу». На турнире не было откровенных «чешек».

— Многие украинские папашки здорово стреляют из лайтинг-гана. И со всеми папашками было приятно пообщаться, пообсуждать различные игры турнира!

Партизан

— Главный плюс в том, что такой турнир наконец-то состоялся и что есть люди, которым зарождение UT-движения на Украине небезразлично.

Deimos

— UT2003 — не Quake3, но в нем есть своя прелесть.
— Будешь готовиться к WCG?



— Однозначно, но сначала надо сдать экзамены во Франции.

Eski

— Этот чемпионат для меня — тренировка перед отборочными WCG. По моему мнению, UT ничем не уступает Quake 3.

General-KGB

— Что тебе больше всего не нравится в UT2003?

— Мне не нравится, когда меня убивают.

Insane

— В UT2003 намного тяжелее играть, ну а Quake3 — forever!

[HR]Joe

— Я считаю, что все версии Quake были и будут лучше, чем UT.

allgames.xan

— На чемпионат я приехал

ОБЪЯВЛЕНИЕ

В начале мая в Киеве открывается новый обезбашенный компьютерный клуб!

По своим масштабам он должен быть уникальным в Украине — в клубе под присмотром грамотной команды сисадминов будет работать 170 суперсовременных компов!

Для тех, кто уже заинтересовался, сообщаем адрес — клуб открывается в киевском развлекательном центре «РИТМ», что на улице Героев космоса, 4.

Мы обязательно побываем на открытии — и в ближайшем номере «Шпиль!» разместим фоторепортаж об этом событии.

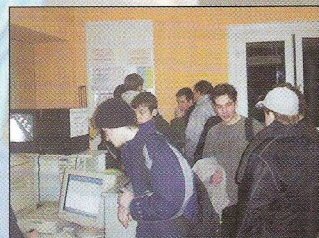
Ждите!

для повышения своего скилла перед WCG.

— UT2003 мне нравится больше всех других игр.

После прошедшего чемпионата можно с уверенностью сказать: крупным чемпионатам быть; игроки, подающие надежду, в Украине есть — а это значит, что в финале Чемпионата мира в Корее у нас есть неплохие шансы на призовые места.

Репортаж с прошедшего турнира и все новости о WCG в Ук-



раине вы можете читать на www.allgames.com.ua.

(c) allgames.com.ua

Авторы статьи:

GreenJek,

allgames.cyborg



Комп'ютерний світ

СВЯТКУЙМО РАЗОМ!

придбайте будь-який персональний комп'ютер "DiaWest" з монітором та отримайте

ЗНИЖКУ 10%

на всю продукцію компаній SAMSUNG, APC та EPSON в мережі магазинів "DiaWest"

SAMSUNG
ELECTRONICS

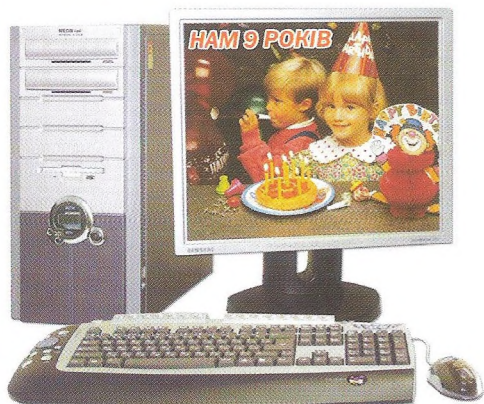
APC
AMERICAN POWER CONVERSION

EPSON

АЩЕ, ПРИДБАВШИ КОМП'ЮТЕР З КОМПЛЕКТУЮЧИМИ SAMSUNG ТА МОНІТОРОМ SAMSUNG, ВИ ОТРИМУЄТЕ 5-ЛІТРОВУ БОЧКУ

ПИВА

ЩОБ СВЯТО БУЛО СПРАВЖНІМ!



акція проходить з 15 травня до 15 червня

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

департамент комплексних проектів 456-96-33

КИЇВ: вул. Олени Теліги, 8, 455-66-55; пр. Оболонський, 49, 459-01-33; пр. Червоних Козаків, 8, 464-8-465; Харківське шосе, 55, 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, 548-1-548; Луцьк, вул. Лесі Українки, 46, 77-4308; Херсон, вул. Суворова, 1-А, 26-4810; Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14, 3-1361; Львів, вул. Римлянина, 1, 40-3464; вул. Костошко, 22, 72-99-65; пр. Червоної Калини, 71, 223-03-85; Миколаїв, пр. Леніна, 74-А, 47-7774; Рівне, пл. Короленко, 1, 62-1043; Чернівці, вул. Воробкевича, 1-А, 7-2802; вул. Головна, 103, 58-4442; Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92, 34-0604; вул. Робоча, 178, 770-3589; Вознесенськ, вул. Кірова, 23, 45-046

Читерский «Шкандаль»

Модификация Quake III Arena под названием DeFrag находится, пожалуй, на третьем месте по популярности среди всех модов для этой игры. И вот обширную дефраговскую общину прилично встряхнуло. Причиной стало невнимательное чтение документации всеми дефраговцами (хотя известно, что перед использованием чего-либо стоит прочесть мануал). Все, кроме пары человек, так и не врубились, чем может быть чревато изменение некоторых параметров.

Итак, предыстория для тех «кто в танке». DeFrag — модификация Quake III, для которой имеются специальные карты, и карты эти требуется проходить на время. По виду похоже на легкоатлетическое троеборье: кто быстрее разбежится, прыгнет, стрельнет, свалится — и так до финишной черты. Рекорды вывешиваются на официальном сайте planetquake.com/defrag и на множестве национальных сайтов. Все просто — грузишь MOD, карты, бегаешь-прыгаешь... Показал лучшее время — шлешь демку на сайт, и весь мир «прёцца».

В релизе DeFrag 1.8, доступном на этом сайте, имелся такой же общедоступный раздел docs, где белым по черному было написано, как использовать переменную *varmath*, доступную в этой версии мода. И там же было написано, что с ее помощью можно изменять... течение времени — то есть изменять *timescale*, но без включения режима читов (демки, записанные в этом режиме, отличаются большой красной надписью «CHEATS ENABLED!» и легко отличимы).

Почти год все спокойно играли в DeFrag 1.8, а исчезнувший с горизонта один из отцов трикджампинга Thrasher из питерского клана Black Shadows и его партнер Genosh изучали новые возможности мода. И вот, начиная с февраля, они начали представлять на суд общественности новые рекорды, которые иногда даже слегка перекрывали то, что можно «выжать» из карты в идеале... Недоумевающих взглядов на экран хватало.

Тем временем команда разработчиков работала над DeFrag 1.9, в котором должна была быть новая система античита. Ее тестировал o3j — он же Озон-Джанки. Протестив полуготовую систему на демке Геноша он обнаружил, что при записи этой демы был изменен *timescale*! Проще говоря, Генош замедлил течение времени (а скорость движения оставалась той же!), что давало чистый прирост во времени прохождения. Причем Генош, к слову сказать, и так один из лучших на данный момент трикеров Quake в мире...

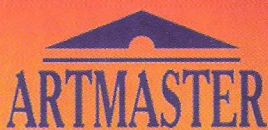
Литовский трикер Cetus, прознав про такое поведение, начал давить на Геноша. На форуме крупнейшей и самой почетной трикджампинговой

общины — на сайте OverDrive PC — он написал сообщение о нечестном поведении Геноша. В итоге выяснилось, что дыру в моде нашел bsh-Thrasher; Генош же, в свою очередь, попросил простить его за использование этих, пусть даже и документированных, возможностей. В то же время Трешер до сих пор заявляет, что, поскольку режима читов он не включал, то использование возможностей, описанных в документации, обманом не считает...

Мне, как представителю сайта русского дефрага defrag.hut.ru, пришло письмо, где CGG — тоже член группы разработки DeFrag — раскрывает все тайны. Письмо он начал так: «Извините, ребята, у меня для вас плохие новости». Далее он отметил, что с помощью команды *varmath* можно изменять физику vQ3 на Pro-Mode (где много чего из трюков делается гораздо легче), включать читы незаметно для тех, кто смотрит демку, изменять *max speed*, гравитацию... В общем, практически все!

Результатом читерства стало разочарование многих в DeFrag, аналогов которому пока нет, а также то, что многие трикеры стали заглядываться на UT2k3. Трикер, подававший большие надежды в CPM, — [AC]Dream — к примеру, перешел к WarCraft III; a Uni — автор множества рекордов DeFrag — заметил, что прохождение его «фирменной» карты PCD Геношем за 23,2 секунды стало для него ударом...

Что тут можно сказать? Fair Play, please! А читы (см. *следующую страницу*) предназначены не для хвастовства и обмана, а для удобства!



ТОВ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

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

Основними можливостями "Нео-2002" є:

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

☎ тел. +380 44 251-46-83

✉ e-mail: post@art-master-soft.com.ua

Max Pagan

Master of Orion 3

Для ввода кода нажмите кнопку табуляции <Tab> и введите:

- *Master Or* — все здания;
- *STerrarium* — все hitpoint.

Devastation

Во время игры откройте консоль (при помощи тильды — <~>) и введите код. Если код сработал, то никаких сообщений об этом не будет. Сообщения появляются только в случае, когда код введен неправильно.

- *God* — режим бога;
- *Allammo* — +999 патронов ко всему оружию;
- *Ghost* — режим призрака (прохождение сквозь все — полы, стены и людей);
- *Walk* — вернуться из режима призрака в нормальный режим;
- *DopeFish* — все оружие, патроны, деньги и режим бога;
- *Sptravel [уровень]* — загрузить указанный уровень.

Названия уровней, для использования с командой *sptravel*:

- *Entry*
- *SP-Intro*
- *SP0M0-TheLab*
- *SP0M0-TheLlab2*
- *SP0M1-SomaSunset*
- *SP0M2-Chinatown*
- *SP0M3-TopOfTheTower*
- *SP0M4-TheRock*
- *SP0M5-Embarcadero*
- *SP1M1-UrbiaSouth*
- *SP1M2-UrbiaAsylum*
- *SP1M3-UrbiaNorth*
- *SP1M4-Docks*
- *SP2M0*
- *SP2M1-MarketMadness*
- *SP2M2-CardboardCounty*
- *SP2M3-TheAquifers*
- *SP2M4-IchthyaSouth*
- *SP2M5-IchthyaNorth*
- *SP3M1-Chozo*
- *SP3M2-RiversOfWaste*
- *SP3M3-Zangai*
- *SP3M4-Transit*
- *SP3M5-Bukko*
- *SP3M6-BukkoRoof*
- *SP-Outro*

IGI2: Covert Strike

В главном меню набираем слово *NADA*, после чего можно вводить читы:

- *allgod* — режим бога;
- *allammo* — неограниченное число патронов и все оружие;

Cheats + Hits

- *easy* — враги тупеют (еще сильнее©).

Postal 2

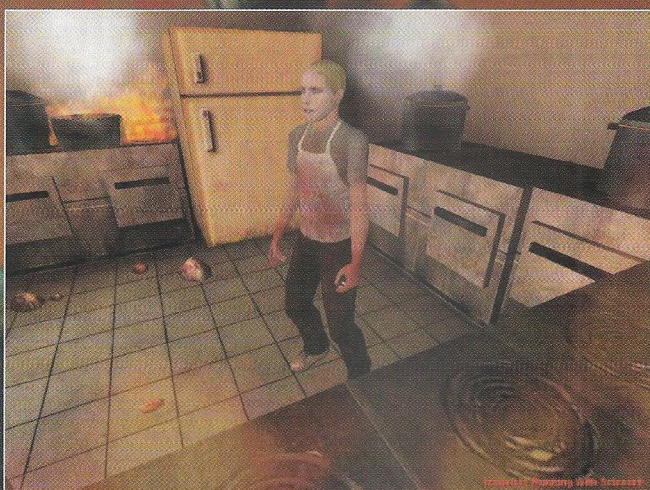
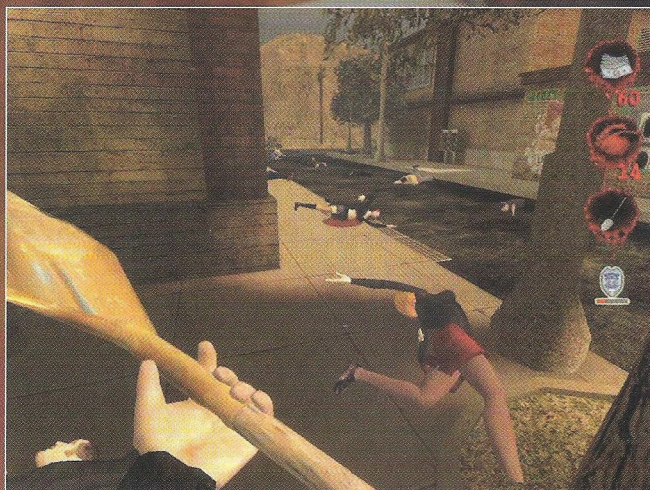
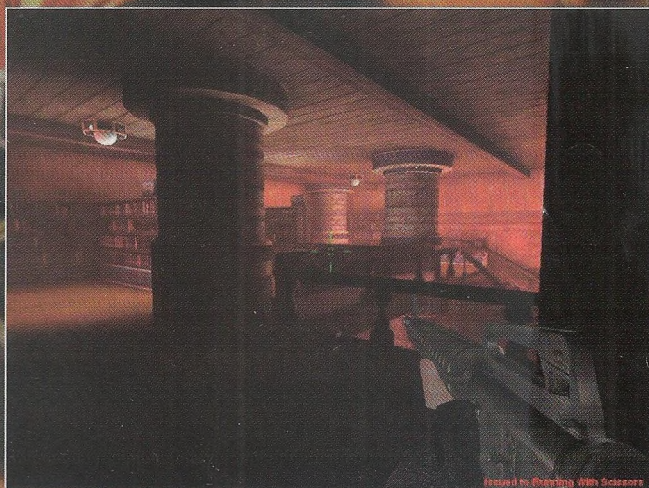
Чтобы открыть консоль, нужно одновременно нажать <Shift> и <@>. На некоторых системах работает просто <~>.

Чтобы разрешить режим читов в консоли, набираем слово *SISSY*. Далее вводим чит-коды:

- *Alamode* — режим бога;
- *PackNHeat* — дает все доступное в игре оружие;
- *PayLoad* — максимум патронов ко всему оружию;
- *IAmSoLame* — дает все оружие, максимальное число патронов и делает игрока невидимым;

- *PiggyTreats* — дает много пончиков;
- *JewsForJesus* — дает много денег;

- *BoyAndHisDog* — много угощения для собаки;
- *Jones* — много трубок «здоровья»©;



- *SwimWithFishes* — дает все радары;
- *LotsAPussy* — дает много котов (для использования вместо глушителя);
- *BlockMyAss* — бронежилет;
- *SmackDatAss* — дает костюм гимна©;
- *IAmTheLaw* — дает одежду полицейского;
- *Healthful* — полное здоровье и четыре аптечки;
- *Whatchutalkinbout* — превращает всех NPC в Гарри Коулмана;
- *Oasma* — превращает всех NPC в Fanatac'ов;
- *RockinCats* — все виды оружия, которые можно использовать с котом-глушителем; оснащаются котами (коты заменяются автоматически);
- *DokkinCats* — переключает предыдущий чит в обычный режим;
- *IFeelFree* — режим призрака (повторный ввод отключает чит);
- *LikeABirdy* — полет (повторный ввод отключает чит).



Название: Animatrix

Формат: девятисерийная эпопея

Жанр: философский кибер-панк, фантастика с элементами истории

Создатели: авторские права: Warner Bros



Истории РАЯ

Твой поиск ограничен твоим разумом.
Sova. Ответ на вопрос

Жизнь без забот, к которой стремится человечество, — отнюдь не счастье, будь оно бренное или вечное. Существование — реальное или спроецированное — и есть та награда, которой жаждет человеческий род.

Я не скажу этого вслух, ибо человеку нравится верить, что он стремится к тому самому счастью, мимо которого постоянно проходит и которым вечно пренебрегает. И такая вера в некое потустороннее счастье его совершенно устраивает. Но он ошибается. Он есть раб. Раб мира, который нельзя потрогать; мира, который нельзя увидеть. Он — часть большой батарейки. Он — машина.

До Матрицы

Место действия: офис корпорации Warner Bros. Действующие лица: братья Вачовски, продюсер Джон Сильвер.

— У нас есть история, которая перевернет современный кинематограф, — скромно произнесли два чикагских парня.

Щелкнув пальцами, Сильвер сказал:

— Оставляйте! Я посмотрю.

Неделю спустя:

— Ну и как же вы собираетесь перевернуть кинематограф таким простым хакерским сюжетом? Сюжетом про парня, который был компьютерным болванчиком, а потом стал супергероем, вытаскивающим людей из мира снов при помощи таксофона?

— Очень просто, — ответили они. — Смотрите.

И положили на стол часть комикса, приправленного раскадровками боевых сцен. И все стало на свои места.

Появились деньги, появились актеры, появились крутые спецэффекты, крутой саунд. Вот только эпопея была настолько длинна, что показать все в одной картине сразу вряд ли получилось бы. Идея целостности сюжета последовала без промедления:

— Мы сделаем несколько направлений в этой истории: «Спасение от иллюзий» мы снимем как трилогию, разбавляя при этом непонятные моменты комиксами. «Возникновение Матрицы» выйдет в виде мультфильма. Третья же часть, которая позволит людям на собственной, так сказать, шкуре ощутить всю серьезность наших намерений, будет реализована в виде игры под броским названием «Войди в Матрицу». Таким образом мы охватим все жанры — вернее, все направления, которые любит человек: комиксы, мультфильмы, фильмы, книги, музыку.

Вторая часть — вернее, анимационная эпопея в виде девяти серий, придуманная семьей разными режиссерами, — была отснята и записана на DVD-диски. Однако чтобы не допустить путаницы между историей и действиями героев фильма и героев игры, «Аниматрицу» (а именно так называется анимированная часть)

было решено выпускать блоками — с небольшими промежутками и в соответствии с хронологической последовательностью событий, происходивших на протяжении всего времени существования Матрицы. Поэтому, просматривая «Аниматрицу», вы будете попадать в различные временные локации и по крохам будете составлять представление о том, что же все-таки являет собой Матрица — как внутри, так и снаружи.

Было бы глупо с моей стороны не сказать вам о тех, кто приложил руку к созданию «Аниматрицы», а также о том, что будет происходить в каждой из ее частей. Итак, читайте и восторгайтесь.

Последний полет Осириса

The Final Flight of The Osiris.

Производство Square USA, Inc., США.

Режиссер — Andy Jones, авторы сценария — Andy and Larry Wachowski.

Команда космического корабля «Осирис» во что бы то ни стало должна доставить в Зион послание огромной важности. Но дорогу в Зион чутко стережет армия роботизированных стражей...

История Малыша

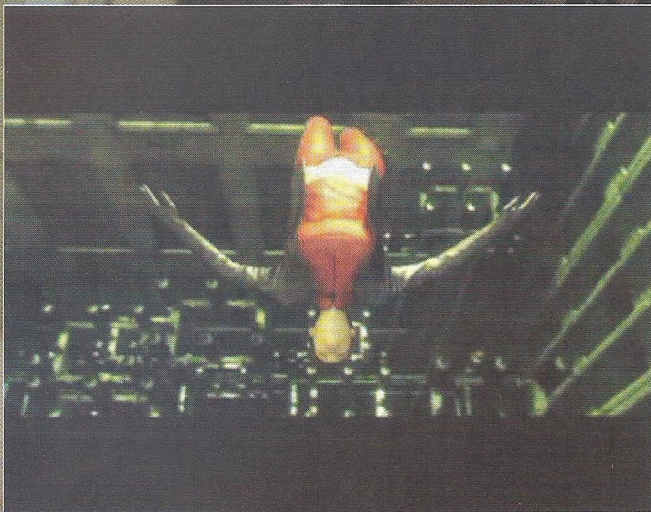
Kid's Story.

Производство Studio4'C, Токио.

Режиссер — Shinichiro Watanabe, авторы сценария — Andy and Larry Wachowski.

Прямо во время школьного урока Малыш (The Kid) получает сообщение от Нео (которого озвучивает Киану Ривз), где тот предлагает парню сбежать из-под надзора Матрицы. Да вот только поиски выхода оказываются гораздо более сложными, чем могло показаться поначалу...





Мировой рекорд *World Record.*

Производство Madhouse Studios, Токио.

Режиссер — Takeshi Koike, автор сценария — Yoshiaki Kawajiri.

Спринтер по имени Дэн — чемпион, обладающий невероятным стремлением к победе и огромной физической силой — устанавливая очередной рекорд, на короткий миг вырывается из-под контроля Матрицы и видит, на что в действительности похож мир.

Детективная история *Detective Story.*

Производство Studio4°C, Токио.

Режиссер — Shinichiro Watanabe, авторы сценария — Andy and Larry Wachowski.

Частный сыщик Эш, получив очередное задание, пытается выследить кибер-преступницу Тринити (ее озвучивает Кэри-Энн Мосс).

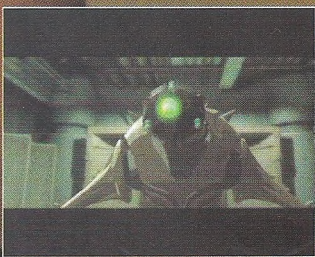
Второй Ренессанс *The Second Renaissance*

(в двух частях).

Производство Studio4°C, Токио.

Режиссер — Mahiro Maeda, авторы сценария — Andy and Larry Wachowski.

Рождение Матрицы. Хроника войны с машинами и паде-



ние человечества. Эпическое путешествие по архивам Зиона, раскрывающее обстоятельства и подробности захвата власти на Земле машинами.

Программа *Program.*

Производство Madhouse Studios, Токио.

Режиссер — Yoshiaki Kawajiri, автор сценария — Yoshiaki Kawajiri.

Девушка-воин из Зиона по имени Цис, пользующаяся услугами компьютерной программы для тренировки самураев, вынуждена выбирать между любовью и своими товарищами в реальном мире...

За грань *Beyond.*

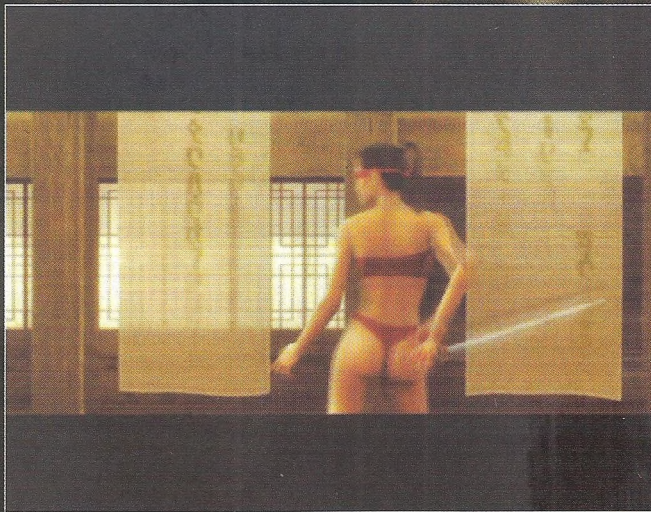
Производство Studio4°C, Токио.

Режиссер — Koji Morimoto, автор сценария — Koji Morimoto.

В тихом городке, где буквально всё — не то, чем кажется, Йоко случайно натывается на ошибку в системе. В заброшенном особняке может исполниться любое желание. Но баги в системе недопустимы...

Матрикулированный *Matriculated.*

Производство DNA, Сеул.



Режиссер — Peter Chung, автор сценария — Peter Chung.

Небольшая группа повстанцев завладела роботом-стражем. Но перепрограммированный робот предпочитает «человеческую Матрицу» реальности машин — и его аппетиты вполне могут превзойти возможности людей предоставлять ему электронные грезы...

После шока

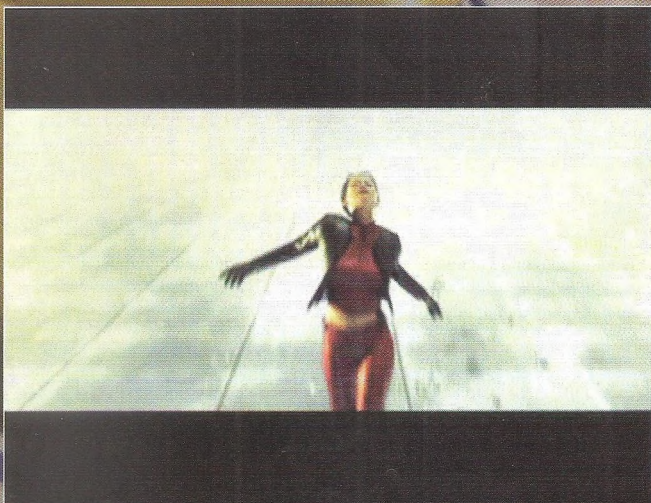
Диск для региона 1 появится в американских магазинах 3 июня — через месяц после выхода на экраны фильма «Матрица: перезагрузка». 90-минутный сборник будет представлен в анаморфном формате формата 1,85:1.

Происхождение большинства эпизодов обуславливает выбор звуковых дорожек: на диске разместятся шестиканальные японская и английская озвучки, плюс субтитры на английском, французском и испанском языках.

Бонусы будет состоять из семи документальных лент, повествующих о создании эпизодов «Аниматрицы». Кроме того — материал об истории и культуре аниме, аудиокomentarии создателей к четырём эпизодам (японская речь с английскими титрами), трейлер игры Enter the Matrix и интервью со звездами киноверсий «Матрицы», включая Джэйдю Пинкетт и Кэри-Энн Мосс (Тринити).

К счастью фанатов, не обладающих DVD-проигрывателями, Warner Bros. выложила в разделе «Аниматрица» официального сайта (www.thematrix.com) часть лент, о которых я рассказывал выше. Правда, «весят» они от 145 мегабайт и выше (разрешение 640 x 346, формат Quick Time). Но они того стоят!!!

**Загрузка файла
окончена.
Sova**





Играй, гармонь!

Постоянные читатели «Шпиля!» помнят, я надеюсь, обзор суперпортативного MP3-плеера Creative MuVo, опубликованный в одном из недавних номеров. По крайней мере, уж я-то этот обзор точно помню, поскольку получил массу писем с вопросами о возможности приобретения данного девайса. И вот сегодня наша тестовая лаборатория хотела бы предложить обзор еще одного представителя славного племени Nomad — плеера, который называется Jukebox 2.

Сразу оговорюсь, что Jukebox 2 отличается от MuVo примерно настолько же, насколько отличается мерседес от самоката — то есть, по сути, едет и тот, и другой, но в одном случае приходится толкать свое туловище и весь девайс собственной же ногой, а в другом можно обойтись и без этого (хотя, если очень хочется, то особых препятствий возникнуть не должно).

Надо сказать, что Jukebox 2 сразу изменил мое мнение о MP3-плеерах — и изменил в лучшую сторону. Хотя, строго говоря, это устройство, как и MuVo, не является проигрывателем MP3-файлов в чистом виде, так как способно воспроизводить также и музыку, закодированную в формат Windows Media Audio (поддерживаются 7-я, 8-я и 9-я версии).

Итак, Jukebox 2 — это настоящий комбайн, способный удовлетворить потребности самого капризного меломана. Приступим к препарированию.

Внешне девайс смахивает на пользующиеся сейчас бешеной популярностью MP3-CD-проигрыватели — такой

же почти круглый блин, только немного потолще да поменьше в диаметре. На лицевой панели расположены кнопки навигации и управления, а также небольшой жидкокристаллический экран, с помощью которого и осуществляется, так сказать, взаимодействие с юзером.

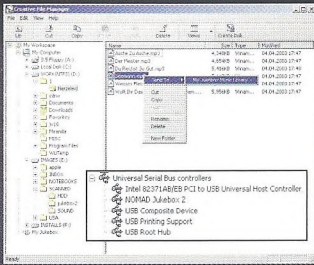
В верхнем ряду расположены наиболее необходимые

кнопки навигации: кнопка возврата на один шаг назад, кнопка загрузки плей-листа и кнопка поиска (который может производиться как по названию композиции, так и по названию альбома или имени исполнителя). Четыре нижние кнопки — управление воспроизведением, которое не менялось со времен бобинных магнитофонов: перемотка,

воспроизведение, стоп и пауза. Две левые (в хорошем смысле этого слова) кнопки служат для быстрого возврата в меню плеера, а также для выбора подходящего эффекта постобработки звука, которая возможна благодаря фирменной технологии EAX от Creative (эта аббревиатура уже достаточно хорошо знакома ценителям звука от Creative Labs



Слушать подано



в силу своего использования во всех последних продуктах компании).

Хотя, по-моему мнению, в наборе эффектов есть и абсолютно бесполезные заготовки — например, эффект присутствия в ванной комнате... Я лично ничего не имею против периодического посещения ванной комнаты, но зачем же так усугублять?©

Заканчивая с органами управления проигрывателем, упомянем еще о двух кнопках регулирования громкости, а также об очень удобном приспособлении, которое традиционно присутствует на изделиях компании Sony — мобильных телефонах и карманных компьютерах. Речь идет о некоем аналоге JogDial — кнопке-колесике-джойстике для быстрой и удобной навигации по меню плеера. Когда привикаешь к этой штуковине, половина кнопок на лицевой панели просто перестает быть нужной.



Закатка музыки в проигрыватель осуществляется с помощью интерфейса USB 1.1, для чего на верхней грани устройства присутствует специальный разъем. С закаткой, однако, все не так просто как, к примеру, у MuVo, где MP3-файлы элементарно перетаскиваются мышкой в проводнике Windows. Для общения с Jukebox 2 необходимо специальное программное обеспечение от Creative — универсальный медиапроигрыватель Creative PlayCenter, либо специальный файловый менеджер, либо, в крайнем случае, плагин к Windows Media Player. Все эти программы (кроме плагина) присутствуют на компакт-диске с ПО, прилагающемся к плееру.

Jukebox 2 оснащен встроенным накопителем емкостью 10 Гб, что позволяет залить в него достаточно большое ко-

личество музыкальных файлов MP3 и WMA. По ощущениям накопителем служит обычный винчестер формата 2,5" — из тех, что используются в портативных компьютерах. По крайней мере, иногда слышится негромкий звук «раскручивания» накопителя.

Звучание Jukebox 2 я бы оценил как очень хорошее. Звук передается очень чисто и качественно — причем это относится даже к композициям с не ахти каким битрейтом 128 Кбит/с. Особенно приятно использование некоторых «прошитых» установок EAX, с помощью которых иногда удается «освежить» музыку. О громкости можно сказать следующее: все попутчики в маршрутке прекрасно слышат и разбирают слова песен, а также пытаются подпевать и притопывают ножками.

Кроме того, плеер обладает возможностью обновления микропрограммы, новые версии которой регулярно выкладываются на сайте www.nomadworld.com. В новых версиях, как положено, исправляются ошибки, а также вносятся некоторые улучшения. Так, к примеру, в самой последней прошивке добавлена возможность воспроизведения формата WMA v.9.

Из замеченных недостатков: некорректная работа с кириллическими символами — они отображаются квадратами. В остальном же — сплошные достоинства. Данный девайс можно даже подключить к автомобильной магнитоле, чтобы не так скучно было давить на педаль акселератора.

Итог: Jukebox 2 рекомендован лучшими собаководами для применения в движущихся транспортных средствах, включая даже горбатый «Запорожец»; а также как самостоятельный автономно носимый плеер.

Евгений Патий,
testlab_chief@comizdat.com

Плеер
Creative NOMAD Jukebox 2
предоставлен компанией
East-Side Consulting.



Пример облепания наушниками черепной коробки слушателя

Мегаработы 5.1



...ну, или MegaWorks, — смысл от этого не меняется. А состоит этот самый смысл в том, что MegaWorks 5.1 550 от Cambridge SoundWorks является сегодня одной из наиболее крутых, дорогих и «вкусных» звуковых систем, предназначенных для подключения к настольному компьютеру.

Итак, исходные данные: бабushка из североамериканских соединенных штатов завещает любимому отпрыску пару миллионов долларов. Задача: после покупки «фerrари», особняка и сотового телефона с пейджером, после обхода всех без исключения ночных клубов и «Макдональдсов» подобрать звуковую систему для любимого компьютера.

Я надеюсь, что именно так все и обстоит, поэтому, с чистой совестью переходим к репарированию «калош». Естественно, раскручивать сабвуфер

и выдирать плоскогубцами явно лишние провода никто не будет — даже из чисто научного интереса. Во-первых, испортится внешний вид, а во-вторых — потом явно окажутся лишние детали, поэтому оставим все как есть.

Как ясно из названия, набор акустики состоит из одного здорового сабвуфера и пяти-терых не менее здоровых сателлитов. Уже в процессе изъятия комплекта из коробки становится ясно, что ряды соседей очень быстро заметно поредеют. Не то чтобы это было написано прямо на упаковке, но какие-то подозрения возникают сами собой...

Одна из интересных особенностей MegaWorks: этот комплект прошел THX-сертификацию, о чем имеется гордая надпись на всех компонентах набора. Что это такое? К сожалению, толком этого никто не

знает и сегодня. Но существует легенда, что режиссер «Звездных Войн», некто Джордж Лукас, решил учредить свою собственную оценку звуковых характеристик чего-нибудь. Это чем-то напоминает «Знак качества» времен СССР или же «приз за волю к победе»®. В связи с этим у меня перед глазами возникает картинка: важный Джордж Лукас и его соратники стоят перед сотней колонок, если звук каких-то нравится — лепят знак «Lucasfilm THX», если нет — грустный детина с кувалдой делает из них опилки.

Основные характеристики набора таковы:

- общая звуковая мощность — 550 Ватт. Это действительно звуковые ватты, которые, в отличие от китайских электрических ватт, способны заставить подпрыгивать горшки с цветами на подоконнике;

- диапазон воспроизводимых частот: 25 Гц – 20 кГц. Очень достойно, причем знающие люди говорят, что некоторым и 10 кГц верхнего предела более чем достаточно...

- отношение сигнал/шум — 99 дБ. Другими словами, хрипы будут обусловлены именно наличием подыхающего врага, а не отстойностью акустики.

Практическое использование данного комплекта компьютерной акустики показало, что более чистого и мощного звука из нашего тестового стенда нам слышать еще не доводилось. При этом использовались различные звуковые карты — от дешевейших Genius до практически профессиональных Terratec, но, как оказалось, красоту ничем не испортишь. Сабвуфер обеспечивает мощный глубокий бас без «надрыва» и хрипения, сателлиты отлично воспроизводят средние и высокие частоты. Что и говорить, MegaWorks 5.1 550 — это самый настоящий high-end среди комплектов компьютерной акустики.

Он превосходно проявил себя как при прослушивании музыки, так и в процессе просмотра тестового DVD-фильма (конечно же, это концертное выступление Rammstein®). Об играх речь вообще не идет — итальянцы в таких случаях говорят «bellissimo» или что-то вроде того.

Итак, акустика класса MegaWorks — сегодня бесспорный лидер, разубедить нас в этом сейчас невозможно.

Евгений Патий,

testlab_chief@comizdat.com

Ноутбук для игр — первая проба

Впервые мне в руки попался ноутбук (ака портативный компьютер), который вполне годился бы для игрушек. Дело в том, что уже давно всё в ноутбуках вроде бы ничего — и процессоры быстрые, и память хорошая, и матрицы экранов пристойные. Но вот видеокарты в таких девайсах до последнего времени ставились никакие — то есть сугубо офисные и для игр не предназначенные.

И вот у нас на растерзательском креш-стенде — ПК «Версия» Admiral 55L от киевской фирмы «Версия» собственной персоной.

Сначала о самой машине. Оборудована сия радость процессором Pentium4 2,4 ГГц, ОЗУ 512 Мб DDR и кучей портов и разъемов, включая USB 2.0 в количестве четырех штук. Кроме того, имеются разъемы для подключения PS/2 мыши, монитора и телевизора. В общем, полный комплект на все случаи жизни. Естественно, мы забыли сказать, что, помимо встроенных колонок, есть разъемы для подключения наушников (или колонок), микрофона и еще чего-то — это дело обеспечивает звуковой контроллер

Avance AC97. Внушающий набор. Завершается картина TFT-панелью 15-дюймов и...

Вот и дошли мы до самого главного. В системе встроена видеокарта Mobility Radeon 9000, снабженная 64 Мб DDR-видеопамяти, что доводит до комплектности этот вполне играбельный мобильный ПК. Тут доступны все функции настроек для карт Radeon от ATI — фильтрации, антиалиасинга и прочие OpenGL с Direct 3D. В общем, все настраивается, как в нормальном игровом десктопе, доводится до нужных параметров и отлично функционирует. Такие видяхи для ноутбуков (а это значит, что они небольшого размера и не сильно греются — в ноутбуке это критично) в поле моего зрения появились примерно полгода-год назад. Примерно в одно и то же время их выпустили nVidia и ATI — первый по традиции оказался адаптированной версией GeForce.

Итак, ноутбук я тестил на action-игрушках (потому что в стратегиях нагрузка на экран обычно невелика), для чего были проинсталлированы игры RTCW (Return to Castle Wolfenstein 1.0), Postal 2 и DevaStation. На Вульффе проверялась способность ноутбука воспроизводить цветные картинки с большой скоростью — то есть была промерена производительность ноута в FPS. А Postal 2 и DevaStation я поставил для того, чтобы просто спокойно поиграть®.

Ну что могу сказать: поиграл, понравилось. В процессе игры было обнаружено ограниченное количество недочетов — это если рассматривать машину как игровую. Игры в разрешении 1600 x 1200 запу-

Разрешение, точек	800 x 600		1024 x 768	
Глубина цвета, бит	16	32	16	32
Производительность, FPS	115,97	113,02	102,43	100,25

скались — и даже с нормальной скоростью игрались в 32-битном цвете. Однако отображалась лишь левая верхняя часть картинки... Оказалось, что максимальное родное разрешение ноутбука — 1024 x 768 точек. Спишем это на адаптер...

Кроме того, после целого дня эксплуатации машины ее клавиатура прилично нагрелась. Рукам, конечно, не больно, но за аппаратуру стало боязно. Тем не менее, особых глюков, связанных с нагревом не обнаружилось, если не считать небольшого подергивания.

Зато в разрешении 1024 x 768 все летало! Тут стоит отвести низкий поклон компании ATI и ее видеоадаптерам. Цвет 32 бита, все эффекты на максимуме — и работает! В общем, просто праздник какой-то.

Итак, к существенному — к результатам тестов.

Производилось все это дело на стандартной демке для

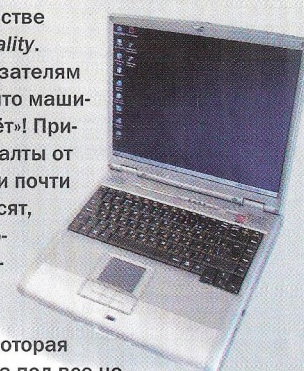
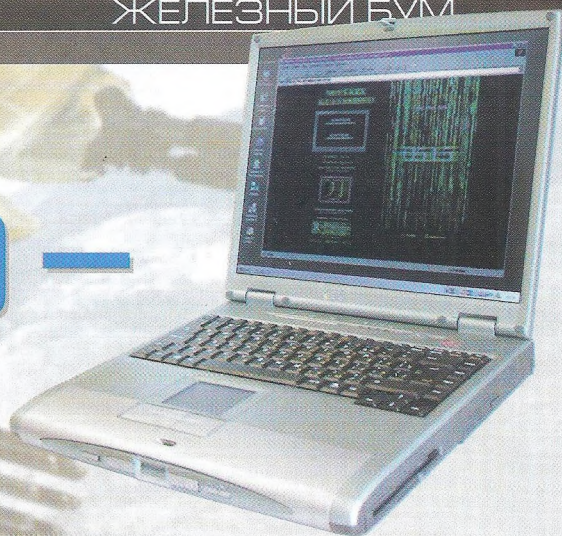
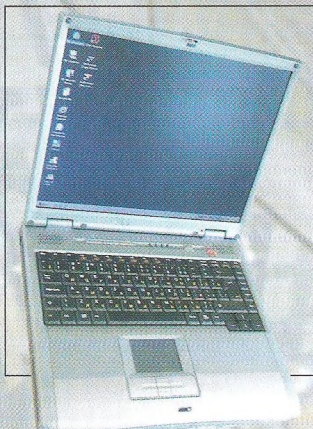
Return to Castle Wolfenstein под названием Checkpoint и в качестве High Quality.

По показателям видно, что машина «могёт»! При чем резалты от битности почти не зависят, что говорит о современной начинке, которая заточена под все новые навороты.

Так что прорыв случился, и ноутбуки стали нормальным предметом для геймера — не только как переносной накопитель для демок, но и как полноценная игровая машина.

Благодарим компанию «Версия» за предоставленное оборудование.

Max Pagan



Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR

Модем для Украины!

www.gvc.com.ua

www.vector.kharkov.com
www.vectorkiev.com

Харьков (0372) 43-1640
Киев (044) 228-7231
Молдова (+373 2) 23-4044

Полтава (0532) 56-3668
Одесса (048) 728-6644
Донецк (062) 382-6690

Днепропетровск (056) 370-1300
Львов (0322) 97-0945
Симферополь (0652) 57-6127

Vector

Оснащен новой версией микропрограмм 2.212

В упаковке для пользователей Украины

Модем имеет улучшенные параметры:

- 99% распознавание сигналов "занято"
- Расширенный диапазон различных регулировок
- Чувствительность линии: E45, 48dBm
- Расширенная статистика соединения
- Улучшенное распознавание сигналов в "альтернативном" режиме автоответчика

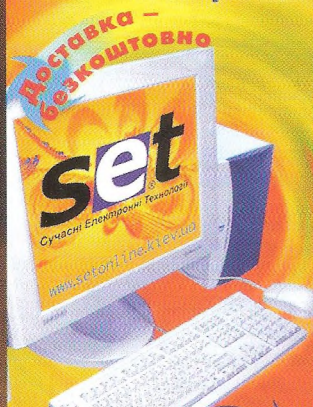
Важно! Произведены аппаратные доработки для:

- Улучшенное распознавание сигналов
- Защита от кратковременных импульсных помех по телефонной линии
- Отключение параллельного телефона на время работы модема
- Защита аналогового и цифрового узла модема от высоких напряжений в телефонной линии

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

**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

Долгострой!!!!!!

Я раскрыл твой злобный план (не тот план который курят отбросы общества) долго строя. Кодовое слово Sim City, которому ты посвятил целую статью. По правилам долго строя кодовое слово надо перевести задом наперед. Ну переводим и что мы получаем: Mis Ytic.

Да, ты можешь сказать, что Мис пишется с двумя «с», но это тоже было часть твоего плана (чтобы никто не догадался). В статье ты пишешь: «...я уже много лет люблю Сим Сити ...» А теперь подставь кодовое слово и получается что ты влюблен в какую-то Мис. Это что получается что за лицом серьезного редактора скрывается стеснительный парень который боится прямо написать о любви. В ходе статьи ты рассказал что ты встретил ее в 1989 году. Вы с ней хотели построить дом и посадить сад, но так как ты не любишь Симов (детей) у вас ничего не вышло. Дальше ты пишешь: И вот я снова встретил Мис под номером 4 (ё, так ты значит бабник). На первый



взгляд она стала всего лишь более красивой (много штукатурки) - но, в принципе это не так.

Ну я думаю что этого достаточно чтобы ты понял что я победил в ДОЛГОСТРОЕ. Так что с тебя подарок: хочешь шарик с зайцем, в детстве у меня был такой и я стрелял по нем с воздушки. Нет я не плакал просто понравилось как заец лопнул, хочешь повторить. (это шутка) Ну ты наверно не понял что это была шутка. По зайцам я вообще стреляю с охотничьего ружья отца.

P.S. Пиши не забывай старика Снайпера.

Нам написала письмо и Himemiya Anthy. К письму прилагался портрет этой девушки. В общем, смотрите сами!

Кстати, обложка № 4 и статья в этом номере (сама знаешь какая) — для тебя! ;)

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

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

2. Вышли по почте эту карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», пр-кт Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160

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

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

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

я подписываюсь на «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

ASBIS	2 обл.	IP-Telecom	13
Шпиль!	3 обл.	K-Trade	17
World Cyber Games	4 обл.	000 «Декабрь»	37
		DiaWest	39
К+П с CD	3	Джил-Принт	40
Samsung Electronics	5	Вектор	47
1C	11	СЭТ	48

«Шпіль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 5 (19)

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

Виконавчий директор —
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Лішук, С. Грицачук

Літературний редактор —
О. Чаплєнко

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

Відділ реклами —
О. Сепітій

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

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та
зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 11.04.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Футарі-Принт».
Зак. №218

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

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

© «Шпіль», 2003

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

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

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:

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

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727

Празднование трехлетия еженедельника



Это не игрушки!

Международная
Игровая
Ярмарка



Организатор:
ИД **МОИ**
КОМПЬЮТЕР

- ✓ Фестиваль компьютерных, ролевых и настольных игр
- ✓ Форум разработчиков и издателей игр
- ✓ Конференция "Компьютер дома"
- ✓ Выставка-продажа компьютерной техники и компакт-дисков

**Лучшее место и время
для покупки!**

Информационные
спонсоры:



А также
самый острый игровой
журнал



5-8 июня. Киев.
Республиканский
планетарий.

При
поддержке:

Подробнее об условиях участия:
тел./факс (044) 455-6-888
e-mail: fair@mycomp.com.ua
www.igrograd.com.ua/expo



WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Организатор — компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.ua

С 23 июня по 6 июля — региональные туры.
С 29 по 30 августа — финальный турнир.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня.

Победители Кубка Украины по всем четырем видам игр принимают личное участие в Финале Третьего Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея.

- Half-Life Counter-Strike
- Unreal Tournament 2003
- StarCraft: Broodwar
- WarCraft III¹

Медиа-спонсоры: