

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЫ

№ 7/8 2003

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Black and White 2

Чья бы корова мычала!

Hulk

зеленые человечки

Blood Rayne

девушка с ножом

GTA: Vice City

берегись автомобиля

Colin McRae Rally 3

до чего доводит тюнинг

ISSN 1609-9001



9 771609 900008



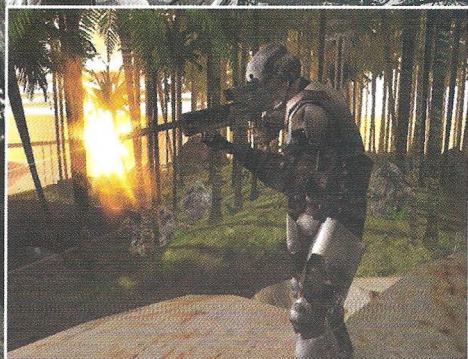
07>

Подписной индекс — 23852

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1C® МУЛЬТИМЕДИА

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



1C®
ФИРМА «1С»



© 2003 Techland. Все права защищены.

© 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

INTRO

Жила-была геймерша под ником rEd}HAT{, предпочитавшая читать журнал «Шпиль!» и одеваться в красное — даже мышь и клавиатура у нее красные были. И однажды задала ей мама квест — отнести порцию маны и жизни бабушке. Дала мапу, спеллбуку и вытолкала в темный лес.

В лесу повстречался геймерше босс — класс Волк, 10-го уровня, с боевыми когтями (+5 к атаке) и длинным хвостом (-3 скорость, +6 боевой дух). Стал он требовать отдать ману и зелье, а геймерша кастанула спелл скорости и ломанулась, как бот по вейпонтам, к бабушке.

Но Волк знал, где на неоткрытой карте был портал. Отреспанулся он возле бабушкиной локации, демеджом пробил дверь и набрал на старушке один фраг. Собрал артефакты из бабушкиного инвентаря и на себя надел.

Тут появилась геймерша, опознала артефакты и готова была отдать мамин рулезы волку, но заметила высокий скилл атаки и большой запас хитпойнтов, не свойственный бабушке.

Кастанув haste, она бросилась в гильдию лесорубов, но там были сплошные NPC...

Тогда взяла rEd}HAT{ «Шпиль!» (+50000 очков экспы) — и стала она сразу 48-го уровня, и «Доспехи проклятых» на ней появились. Схватила она «Меч Армагеддона», да и порвала Волка на джибсы самолично. Тут и бабушка отреспанулась.

Мораль: знание — сила!



Носок — страшная сила!

Содержание

Эхо планеты

Nokia 5100 — это экстремально!	2
Компы против шахматистов	2
День Intel в День Киева	4
Все победители E3!	5
Лучшие игры по мнению англичан...	5

Ждем-с!

PC

Black and White 2	6
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	8

To play or not to play

PC

Star Trek: Elite Force II	14
Will Rock	16
Hulk	18
Casino Inc.	20
Blood Rayne	28
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	31
Grand Theft Auto: Vice City	32

Приставки

Primal	10
--------	----

Ацтой

Deadly Dozen 2: Pacific Theatre	22
---------------------------------	----

Hero of the game

Colin McRae Rally 3	34
---------------------	----

Animania

Battle Angel Alita	36
--------------------	----

Clubничка

UT2003 на WCG 2003: претенденты определены	38
WCG 2003: Вечерний «Шпиль!»	39
Ярмарка — стиль жизни!	39

Tips&Tricks

Cheats + Hits	40
---------------	----

Музыкальное чтиво!

Offspring — отпрыски панка	42
----------------------------	----

Columbia Бразерс

Motion capture — реальная иллюзия	44
-----------------------------------	----

Железный бум

On the edge: Radeon 9800Pro	46
-----------------------------	----

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 — не плохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Nokia 5100 — это экстремально!

Влагозащищенный, пыленепробиваемый, ударопрочный портативный игровой пульт, интернет-браузер, FM-приемник, фонарик, а вдобавок и трехдиапазонный телефон в одном маааахоньком корпусе со сменными панелями — эту экстремальную штучку зовут **Nokia 5100**. Чтобы доказать, что современность и мощь этого комбайна как низзя лучше гармонирует с духом молодых и энергичных жителей столицы Украины, Nokia устроила на Майдане Незалежности... **WOW! ЭКСТРИМ-ШОУ!!!**

Посмотреть здесь было на что! Участниками шоу соревнования стали продвинутые в спортивном отношении украинские роллеры и альпинисты, а также горячие латышские парни — мастера стиля **Dirt Jumping** в **BMX** (наших пацанов, по всей видимости, прыгать через дюны пока не прикалывает). А сколько было музыки! И, как всегда в таких случаях, победила крепкая мужская дружба!

Компы против шахматистов

Самое главное в серийном компе то, что, если такой комп, стоящий у соседа, понравится и тебе, ты сможешь пойти в магазин и купить точной такой же — фирма-производитель гарантирует абсолютно одинаковое качество. Вот серийные компы **DiaWest** уже заслужили уважение — они выиграли у лучших молодых шахматистов в их люби-

мую игру (шахматистами любимиую, понятное дело, а не компами). В «Counter-Strike»! Шутим, конечно, — играли они в шахматы.

Серийный комп **DiaWest** по цене 1975 гривен — совершенно нормальная машина. В ней стоит проц **Celeron 1,7 ГГц**, память **DDR 256 Мб**, винт на 40 гигабайт, видяха **GeForce 2 MX 400 с 64 Мб**, **CD-ROM 52x** и звуковая карта. Но если на нем установлена шахматная программа, то победить этот ПК — непростая задача даже для международного гроссмейстера!

В соревнованиях участвовали шахматные программы «Фриц 5.32», «Фриц 6», «Фриц 7», «Фриц 8», «Дип Фриц» и «Шредер 7» — то есть элита шахматных программ. Против них выступила группа молодых шахматистов с разными регалиями и званиями. Примечательным у всех этих геймеров, прибывших с разных концов Украины, был их возраст: все они — школьники.

В общем, шахматисты проиграли. Все. И дело не в том, что наши шахматисты плохи — или еще что-то в этом роде. Результат на самом деле был вполне ожидаем, потому что программы на сегодняшний день — очень умные, а компы (даже серийные) — очень быстрые, они способны просчитывать столько вариантов дальнейшего хода партии, сколько человеку и не снилось (по крайней мере, пока). У человека, правда, есть интуиция — но против грубой физической силы © приемов мало. Да и программы

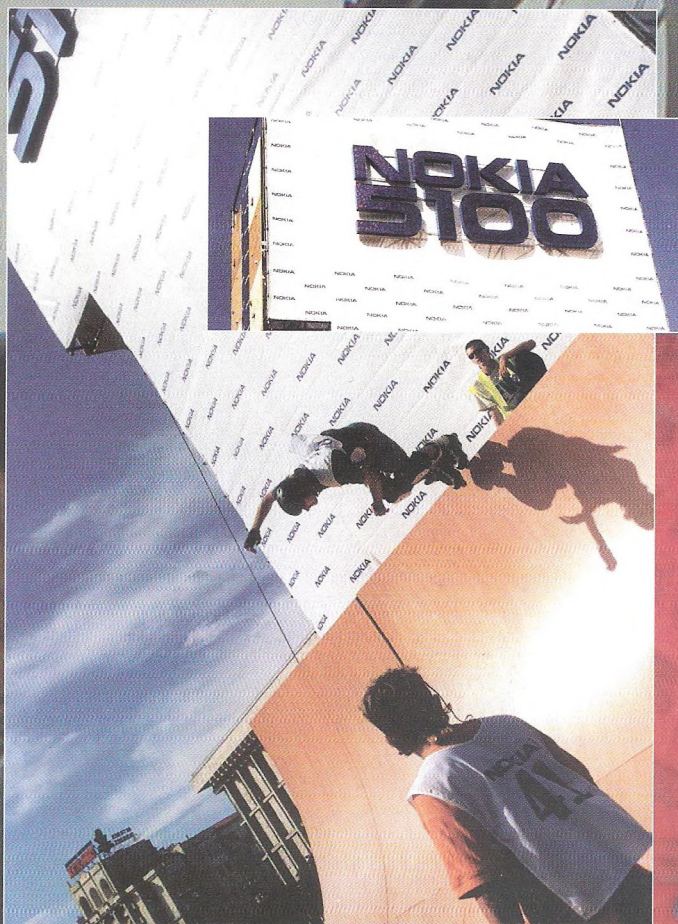
нынче просчитывают не все ходы подряд, а только самые лучшие варианты — они там что-то такое знают ©.

По окончании турнира, в котором наибольшее количество очков (3 очка) набрал международный гроссмейстер Сергей Карякин из Симферополя (на вид — обыкновенный пацан-школьник!), все наиболее отличившиеся получили крутые призы. Те, кто сыграл похуже, тоже не ушли без подарков,

которые им вручил глава правления фирмы **DiaWest** **Анатолий Балуик** — кстати, тоже шахматист-любитель.

Турнир, где играли «стенка на стенку» (то есть 6 человек сыграло по партии с каждым из 6 компов) закончился со счетом **22,5:10,5** — причем наибольшее среди программ количество очков набрала последняя версия «Фрица» — «Фриц 8».

В номинации «профи» на завершающей части турнира присутствовал **Василий Иванчук** — вице-чемпион мира по шахматам. Я, как всякий нормальный геймер, который не только в шахматы играет, но и попутно не против, задал ему вопрос: а в какие игры (кроме шахмат, естественно) играет вице-чемпион мира? Василий порадовал ответом: он, как оказалось, не прочь построить пару академий в «Казаках», погонять зергов и терранов в «старик» — **StarCraft**: **BroodWar**, ну и в «контру», знаменитый «Counter-Strike», тоже любит сразиться по сетке! Приятно было поговорить со знающим человеком.



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



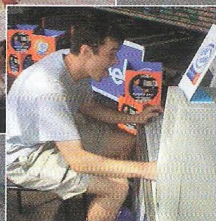
Вся правда о
Counter-Strike

С 15 сентября в продаже

**Следите
за киосками
«Союзпечати»**



День Intel в День Киева



Кто быстрее всех на свете? Нет, не гепард! Нет, не Михаил ибн Шумахер! Самый быстрый в мире — процессор Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading! Это если говорить о процессорах, конечно. Потому что, если устроить соревнования по бегу на сто метров, то, думается, гепард все-таки победит...

Вот примерно такие вопросы — простые, но в то же время прикольные и обучающие, звучали в День Киева на самом интересном шоу, проводившемся в столице 24-го и 25-го мая. Это шоу можно было наблюдать (да и принять участие тоже) благодаря компании Intel, которая устроила в эти два дня показ всяких модных и экстремальных штук — типа брейкеров из Lou Break и байкеров X-Siters. Ну и, конечно же, в центре большинства событий, проходивших здесь, были процессоры и компьютеры на базе процессоров Intel.

В центральной части города — на территории Музея ис-

тории Украины, на площадке, расположенной напротив Андреевской церкви (это та церковь, около которой неудавшийся жених Прони Прокоповны из фильма «За двумя зайцами» получил коленом под зад), — стенд компании Intel, ярко (не без нашей, кстати, помощи) украшенный, стал центром шоу высоких технологий. И участниками стали не только мы — журнал «Шпиль!» — но и все желающие.

Любой проходивший мимо легко мог убедиться, что хороший современный ПК на базе процессора Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading, повышающей производительность проца в среднем на 25%, может почти все! Мы проверяли — правда. Почти все. Попросив у компа сделать яичницу, ответа мы так и не получили; но все, что касалось игр, видео, прикладных и мультимедийных задач — все это он может. Кстати, если ПК, на котором проходили презентации и некоторые конкурсы, нравился участнику или просто зрителю, его (комп) тут же

можно было купить. А у партнеров Intel, которые развернули свои стендики тут же, можно было (при наличии небольшого числа убитых енотов в кармане) спокойно купить любую конфигурацию. Серийную или заказную, супернавороченную, в корпусе Thermaltake с прозрачной боковиной и голубой подсветкой, четырем управляемым и тремя неуправляемым кулерами, четыре из которых работают на вдвух, а три — на выдвух, с индикацией температуры внутри корпуса... А? Что? Да, извините, увлекся...

Так вот, на двух компах, находившихся на сцене, можно было попробовать себя в роли диджея, дизайнера или оператора кино. Правда, для этого надо было ответить известному ведущему МС Юрасю на вопросы, касающиеся корпорации Intel и ее продуктов. Скажем честно, задача не представляла особой сложности — вся информация такого рода доступна и хорошо известна.

Наш мега-журнал тоже подготовил собственные сложные вопросы: например, сколько волосков в левой брови у Sova или какого цвета обои у нас в редакции — в общем, простейшие вещи! Люди быстро (не более чем за 100-200 попыток) угадывали — и мы дарили им мега-подарки!

Да, конкурсы были разные. В некоторых нужно было создать с помощью подручных средств веб-сайт, в некоторых — завалить комплиментами соперника/соперницу в чате. Самый обезбашенный конкурс — совершенно жестокий: нужно было разрисовать граффити любое известное здание

в Киеве. Но патрули милиции не бросались на участников, потому что рисовали парни и девочки эти граффити не в реале, а на компе — в графической проге. Граффити, между прочим, нужно было сбачать не просто так, а на тему Intel и ее продукции.

Все участники получали подарки от Intel — ну, и от нашего журнала, ясное дело! Мы выступили просто круто, и проходившие мимо сотрудники других игровых журналов становились в очередь на колени и умоляли нас взять их в редакцию. Но мы были жесткими! Наш журнал — это только наш журнал, и никто другой его делать не сможет!

Нам жутко понравилось дарить подарки: нам не жалко, а людям — радость! И хочется это все быстренько повторить. И это у нас получится — потому что на новый год Intel по традиции обещала провести ярмарку.

Так что до встречи!



Все победители E3!

На прошедшей в мае выставке, известной под именем E3, был объявлен конкурс на лучшую игру — причем сразу в нескольких номинациях. Специально отобранное жюри тужилось-тужилось и выдало в свет список победителей по каждой из номинаций. Несколько членов жюри от натуги порвало себе разные места и заработало грыжи, потому что непростое это дело — лучшую игру определять.

И вот они — победители!

- Лучшая игра: *Half-Life 2* (PC).
- Лучшая оригинальная игра: *Full Spectrum Warrior* (Xbox/PC).
- Лучшая PC-игра: *Half-Life 2*.
- Лучшая консольная игра: *Halo 2* (Xbox).
- Лучший action: *Half-Life 2* (PC).
- Лучшая action/adventure: *Prince of Persia: The Sands of Time* (все платформы).
- Лучший файтинг: *Soul Calibur 2* (все консоли).
- Лучшая RPG: *Fable* (Xbox).
- Лучшая гонка: *Gran Turismo 4* (PS2).
- Лучший симулятор: *Full Spectrum Warrior* (Xbox/PC).
- Лучшая спортивная игра: *Tony Hawk's Underground* (все консоли).
- Лучшая стратегия: *Rome: Total War* (PC).
- Лучшая онлайн-пользовательская игра: *City of Heroes* (PC).
- Специальный приз за графику: *Half-Life 2* (PC).

Делаем вывод — нужно ждать 30 сентября и выхода «Half-Life 2». Оно того явно стоит...

Лучшие игры по мнению англичан...

«Гуманный альбинос» ака Грейтбритания порадовал нас очередным рейтингом продаж игрищ на всех платформах за неделю с 15 по 21 июня.

Нам пришлось вызывать в редакцию внештатного аналитика, который помог нам разобраться, что это за бред такой творится у наших северо-западных соседей, живущих от нас через три дома (через всю Европу и еще один пролив).

В общем, смотрите, какой расклад получается:

- *Enter the Matrix* (Atari / PS2, Xbox, PC, GC).
- *SOCOM: U.S. Navy Seals* (SCEE / PS2).
- *The Sims: Superstar* (Electronic Arts / PC).
- *Brute Force* (Microsoft / Xbox).
- *The Hulk* (VU Games / PS2, Xbox, GC, PC).
- *Midnight Club II* (Rockstar / Xbox, PS2).
- *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar / PS2, PC).
- *The Sims* (Electronic Arts / PC, PS2, Xbox, GC).
- *Splinter Cell* (Ubi Soft / PS2, GC, GBA, Xbox).
- *Def Jam Vendetta* (Electronic Arts / PS2, GC).

Делаем вывод — в Англии все чокнулись, после чего свихнулись и потеряли затем рассудок. А в перерывах между этими непростыми процедурами они медленно сходили с ума и занимались умопомешательством, что не мешало им ехать по фазе и становиться идиотами. В результате процесса одурения дегенераты стали частично психически неуравновешенными и впали в параноидально-шизофренический бред. Каковой явно отразился на результатах продаж.

На первое место непонятно каким образом вылезла игра «Enter the Matrix». Мы думали, что все фанаты фильма уж давно отыграли в эту гейму — но оказалось, что не все еще. Потому что играть в это дело не стоит никому, кроме как фанатам фильма.

Новое стрелбище под названием «котик мой морской» заняло неподобственное второе место.

На третьем месте достойное продолжение семейства Симов — симулятор суперзвезды.

Что такое Xbox'овский «Brute Force», наши люди без понятия — но вот с «Hulk» уже познакомились. Из остальных определяем только «GTA: Vice City», который должен оставаться в лидерах еще, как минимум, полгода — в такие игры люди играют, и играют, и играют... что весьма похвально. Потому что эта игра — классная!

«ШПИЛЬ!» ЛЕТО

Единомышленники!
Пора обзаводиться атрибутами любимого журнала: футболками, кепками, носочками в рубчик «Шпиль!», платочками с радостными лицами редакторов!

Приоблети свое лицо!
Мы с вами одной кровью!

Свидетельство о регистрации, серия КВ № 5116 от 14.05.2001 г.

Фирменная бандана «ШПИЛЬ!» 15 грн., включая стоимость доставки почтой

Фирменная футболка «ШПИЛЬ!» 35 грн., включая стоимость доставки почтой

Для оформления покупки с доставкой почтой:

1. Перечислите получившуюся сумму на наш расчетный счет:
000 «Декабрь»,
р/с № 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735, код ОКПО 302628
2. И обязательно вышлите почтой доставочную карточку по адресу:
000 «Декабрь», пр. Воссоединения, 15,
7 этаж, г. Киев, 02160

Я покупаю:

	Стоимость, грн.	Да!
футболку «ШПИЛЬ!»	35	
бандану «ШПИЛЬ!»	15	
Итого		

Доставочная карточка

ФИО

Индекс

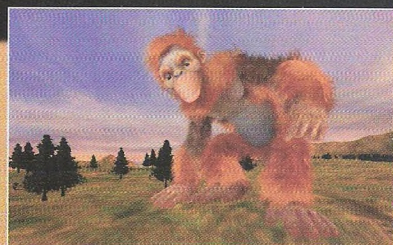
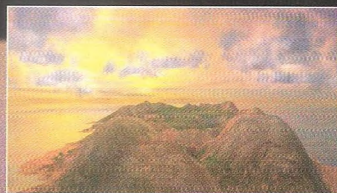
Почтовый адрес

Тел./факс



Приглашаем также в магазины Diawest, где можно приобрести новинки летней коллекции от журнала «Шпиль!»; пр. Красных Казаков, 8; ул. Гната Юры, 20.

Название: Black and White 2
Жанр: симулятор бога
Разработчик: Black&White studios
Издатель: Electronic Arts



Черно-белые боги

What do you want from me?

Передо мной сидел Max Pagan. Его облик воплощал мир и спокойствие — с острых как бритва зубов капала кровь, на лбу красовалась красная повязка Рембо, а руки нервно сжимали противотанковый гранатомет. Я смотрел на него и думал о том, что этот человек действительно олицетворяет добродушие всего населения Земли. Явись к нам в тот момент пришельцы, на протяжении светового года лелеявшие планы глобального завоевания человечества (посредством введения на рынок йогурта «Растишка») — увидев Мах'а, они сразу прониклись бы мирными намерениями землян и, плюнув на планы завоевания, пошли бы в космические коммивояжеры...

В общем, мирный вид был у человека.

— Заданием тебе будет написание превью по **Black and White 2**, — сказал Мах, глядя на экран своего ноутбука. — В первую часть играл?

— Вроде что-то про конфликты белых и черных... — неуверенно промямлил я.

— Иди! И чтобы через два дня статья была у меня на столе! А если нет — мне придется разозлиться, а я ведь этого очень не люблю, я в душе такой добродушный...

Глядя в его красные глаза, я как-то сразу понял, что подводить таких добрых людей нельзя. Все же надеется на тебя редакция...

...То, что было потом, помню плохо. В памяти всплывали только обрывки воспоминаний — неравная битва с кучей всплывающих баннеров и борьба с искушением зайти на сайт, где я якобы мог получить на халяву новый комп. Короче, приключений хватало. Но я преодолел все жуткие препятствия и смог-таки наскрывать немножко (страниц на пятнадцать) информации.

Вскоре я положил на стол Мах'а это превью. Жизнь продолжается!

You gotta be crazy

В начале 2001 года миру явился первый черно-белый чудик. Многие были в восторге — ничего подобного раньше в наших краях не водилось. Симулятор бога стал для многих незабываемой развлечухой, где каждый мог прочувствовать безграничность своей власти над бедными смертными NPC. Вскоре вышел адд-он — «Creature Island». И вот, спустя годы, мы узнаем, что к выходу готовится вторая часть! Не какой-то адд-он, не мод — а целая ЧАСТЬ!

На сайте игры я нашел очень много интересной информации — но было там и такое, от чего лично у меня возникло желание опуститься башкой в унитаз, а затем выпить стаканчик средства для мытья посуды. Потому что некоторые геймеры-иностранцы — этпа что-тта! На сайте — в самом начале новостей — упоминалось голосование, в котором можно было принять участие.

Правда, по причине того, что сроки его давно истекли, мне пришлось довольствоваться результатами. В основу голосования лег вопрос об увеличении количества животных. Порадовало меня то, что за моего любимого тигра проголосовало 18,8%, затем следовал волк — тоже ничего плохого. Но вот на пятом месте оказалась свинья! Это чё?! Стёб такой, или я давно отстал от жизни и поэтому не услышал новость о бесстрашных свиньях-камикадзе с севера, чья мощь превосходит силу Сарумановых орков? Ну люди дают... Ладно еще корову в первой части поставили. Но свинья! Какие моральные уроды за такое проголосовали? Покажите на них пальцем — я их буду канализационным люком по башке мочить, защищая милых моему сердцу тигров, дикобразов и диких собак динго. Ладно, замаяли.



Your possible pasts

Стори-лайн будущей «черно-белой» игры такой: благодаря Нашим махинациям на бирже, Наш бог-опponent из первой части — Немезис — окончательно обанкротился и залез в долги. А посему пришлось ему, переодевшись старой цыганкой, бежать за границу. Эдем, Наша малая родина, зажил тихо и счастливо, прям как на кладбище (там тоже никто не возражает). Убедившись, что Мы достигли всего, чего хотели, Мы вылетели с Нашим животным на курорт. Через несколько лет, будучи уверенными, что о Нас забыли, Мы решили вернуться в Эдем.





Однако там все кардинально изменилось. Прогресс не стоял на месте — более того, произошла даже техническая революция, мирные жители изобрели платные туалеты и оружие и, следуя примеру своего бога, начали решать различные конфликты с его помощью. Народы перестали быть беззащитными — и теперь готовы в любой момент объявить Джихад и броситься с вилками на млекопитающее соседнего бога...

То есть, как вы уже, наверное, поняли, жители в игре превратятся в серьезную боевую единицу и в больших количествах смогут дать отпор даже вражескому годзилле. Командование войсками будет осуществляться через воевод, которые будут группировать войска и отдавать им команды. Кстати, ваше существо, пройдя на курорте курсы юного воеводы, сможет взять роль командующего в свои пушистые лапы. Я не ошибся, сказав «пушистые» — графический движок значительно апгрейд-

нулся, и у животных появилась настоящая шерсть. Во время сражений можно будет даже различать брызги крови и видеть страх в глазах воинов.

И вообще, игра должна сделать огромный шаг в сторону военных стратегий.

Another brick in the wall

Значительно улучшена будет и экономическая составляющая игры. Появится множество новых зданий, значительно уменьшится ваш уровень вмешательства в жизнь крестьян. К уже известным по первой части дереву, еде (и, по некоторым сведениям, туалетной бумаге©) разработчики решили добавить новый ресурс — руду, столь необходимую для производства оружия.

Кстати, у каждого народа будут свои, только для него характерные маты и виды оружия. Между различными поселениями теперь можно будет осуществлять торговлю ресурсами (а вот можно ли перебраться — пока неизвестно).



Одним из важнейших типов построек в игре станет стена. Ведь, как-никак, война на дворе — точнее, за стеной — и не исключено, что вам придется не только почувствовать себя завоевателем, но и посидеть в глухой обороне. Чем больше стена — тем спокойнее жить. Оно и понятно: через такую стеночку не каждый вражеский годзилла перелезет (а только очень тренированный).

Строить стены, по словам разработчиков, будет очень тяжело — нужно будет провести курсором по месту строительства... После таких сложных действий, которые отберут у игрока все его силы, рабочие бросятся выполнять приказ, застраивая местность кирпичами. Но, конечно, всем понятно, что нет никакой гарантии, что стена не рухнет под головой вражеского млекопитающего, которого солдаты оппонента используют в качестве тарана. Так что для БОЛЬШИХ животных стена не станет слишком сильной помехой — они просто разрушат ее.

Any colour you like

В первой части не так сильно ощущалась зависимость от соотношения темной и светлой сторон божества. Я сотнями гробил людей, мое милое существо питалось исключительно отборной человечиной, а веру соседних поселений я завоевывал, уничтожая их молниями и забрасывая горящими жителями. Это был мой фирменный прием — ведь горящий человек, падая и зажигая при этом здание, пробежал потом через все поселение, предавая огню всех и вся.

Но, несмотря на бесчисленные жертвы, мое существо наивно считало, что я — на стороне хороших парней.

В новой части любой ваш поступок будет влиять на ваш имидж. И жизнь на стороне плохих будет сильно отличаться от жизни святого (в церковь пускать не будут). Кстати, когда вы будете нападать на противника, ваши действия будут расцениваться как действия злого бога. Вывод — хорошие воевать не любят.

Еще одна очень важная весть: храм утратит свое первоначальное значение — ведь он, по сути дела, являлся жизнью бога, и с разрушением храма умирал и бог. Теперь же жители смогут построить для вас алтарь или церковь, которые легко заменят храм.

So this song will end

Как стало понятно, разработчики решили значительно улучшить первую версию игры. Во второй части будут исправлены все погрешности оригинала. И я думаю, что



игра станет таким же суперхитом, как и первая часть.

Заканчивая статью, я хотел бы объяснить столь странные названия ее разделов — все они взяты из бессмертных (god-mode on) песен «Pink Floyd».

Legion



Название: Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
Разработчик: Troika Games
Издатель: Infogrames (теперь Atari)
Жанр: RPG
Дата выхода: сентябрь 2003

Две новости, или Почему «Troika» звучит круче, чем «тройка»

Доброго вам времени суток, уважаемые читатели. И, ежели кто из вас настоящими ролевыми играми интересуется, то у меня для вас есть немало весьма и весьма интересной информации к размышлениям. Иными словами, есть две новости. А теперь по секрету всему свету расскажу я новость эту.

Разумеется, каждый любитель ролевиков знает компанию «Troika Games», знает и выпущенную ею игру «Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura», а также то, что в свое время многие сотрудники этой славной компании работали над «Fallout».

Ага, как я погляжу, читатели у нас не промах — самые фанатеющие уже знают (а самые хитрые уже догадались), что «Troika» заканчивает работу над новой игрой — вещью под названием **Greyhawk: The Temple of Elemental Evil**.

Итак, некоторые подробности:

- игра основана на одноименном модуле «Greyhawk» для первой редакции D&D. Была



проведена огромная (по словам разработчиков) работа по подгонке «всего-всего» под новейшую редакцию D&D 3.5;

- предусматривается полностью походовой бой, целиком соответствующий всем правилам D&D;
- элаймент (мировоззрение) членов партии не должен отличаться от соседей более чем на один шаг. То есть, если в группе есть уже непись с элайментом «Good», то взять в команду злого персонажа уже не удастся;
- полнейшая нелинейность;
- место старта игры зависит от мировоззрения партии(!);
- авторы обещают более десяти концовок игры(!!!);
- максимум персонажей, генерируемых игроком, —



пять; в остальные слоты (всего их 6) можно присоединять NPC;

- приятная графика «в лице» 3D-моделей персонажей и монстров, а также 2D-бекграундов;
- и еще много всего.

Да-да, я знаю, все это очень интересно и действительно впечатляет, особенно фраза «и еще много всего»! Люди, знакомые с английским языком и доступом в интернет, могут узнать массу интересно-го, обратившись по адресу: www.troikagames.com/toee.htm или www.eye-on-troika.net.

В подлинном модуле «Greyhawk» партия появляется в маленькой деревушке *Hommlet* и сталкивается там с неким неопределенным Злом. Разработчики же решили все это не-



сколько доработать и, как уже упоминалось, сделали разные стартовые локации — в зависимости от элаймента партии или персонажа. Все стартовые локации совершенно разные. В некоторых из них партия или игрок столкнется с крутым и навороченным NPC, который пошлет их на специфичное задание, в других — придется проламываться сквозь подземелья к карте сокровищ.

Самыми интересными будут точки старта для «злых» партий, хотя в «Troika» позаботились о том, чтобы «злые» стартовали, оказываясь в весьма сомнительных ситуациях. Да, в «Greyhawk» будет «честное» злое прохождение — то есть прохождение игры партией с элайментом «evil» будет очень сильно отличаться от





всех прочих, и нюансов будет немало. В «Troika» вообще значительное внимание уделяется вопросам мировоззрения — а значит, и отыгрышу роли. А ежели кто не знает, что это такое, то и читать далее таким «товарищам» не имеет ни малейшего смысла.

Так, сорри за оффтопик, на чем я остановился? При игре за evil'ов перед игроком открываются довольно интересные возможности. Например, «добрая» или «нейтральная» партия не сможет вступить в переговоры с демоном и объ-



единиться с ним, но такую попытку вполне может проделать «злая» партия — и последствия такого альянса могут быть совершенно непредсказуемыми.

Что касается NPC, то в начале игры игроку будет предложено сгенерировать партию (как в «IWD2») от одного до пяти человек (впоследствии полностью ему подконтрольных), а в оставшиеся слоты можно сунуть нанимаемых NPC, которых, кстати, будет около тридцати шести.



Некоторые из NPC, предлагающих свои услуги, запросят долю в добыче — тогда как другие могут присоединяться к партии, исходя из каких-то личных целей. Некоторые из них будут всегда под рукой, а некоторые покинут партию, как только добьются желаемого. Присоединяемые NPC будут управляться компьютером — как в том же «Fallout» (во всяком случае, так планировалось). Но, скорее всего, все члены партии будут целиком и полностью подконтрольны игроку.



«Greyhawk» с точностью до запятой© следует всем правилам Зей редакции D&D — разработчиками проведен поистине колоссальный труд: им пришлось переделывать всех монстров, все заклинания, предметы и NPC под новую систему. И это хорошо — не придется для новой игры учить новые правила (а теперь все криво смотрим на «NWN»).

Максимальный уровень развития персонажа — 10. При этом девелоперы делают тон-



кий намек на толстые обстоятельства в виде возможности экспортирования партии в возможные аддоны.

А еще в игре будут фиты и скиллы, которые позволят создавать собственные предметы. Скорее всего, будут и престиж-классы. Во время боя можно будет присесть и получить +4 АС против дистанционного оружия, но при этом теряется бонус к АС за «Ловкость». Кроме того, можно (и нужно!) будет использовать естественные укрытия, но бонусов за более высокое расположение (High Ground) не будет — по-видимому, эта фишка появится в продолжениях.

И, наконец, самое интересное — в числе системных и прочих требований «Greyhawk: The Temple of Elemental Evil» будет и возрастное ограничение (типа 16+ лет), поскольку в игре будут присутствовать «взрослые» моменты... А это наводит на мысль, что сюжет будет — просто улет!

Так вот, как вы все догадались, — это была хорошая но-

вость, и теперь настал черед плохой. Прежде всего — релиз игры намечен на сентябрь этого года. Плюс ко всему, все еще может раз восемь поменяться. Например, «Inforgames» возьмет да и заявит, что пошаговый бой — это слишком долго, что десять концовок для одной игры — это очень сложно, и что платформа PC бесперспективна, и поэтому они переацеливают этот продукт на сектор приставок...

Но, может, разнообразия ради эти редиски выпустят что-нибудь действительно неплохое. Наконец-то что-то, чего реально стоит ждать! Ну да, конечно, там еще выход «Lionheart» впереди. Но то, что творится на скрижах из «Greyhawk» радует, в сравнении с «Lionheart», больше.

Вывод очевиден: мы можем получить нечто рулезное и культовое — этаким новым «Baldur's Gate», ведь «Troika» ни за что не опустится до выпуска банальной hack&slash-поделки.

Лешук Алексей



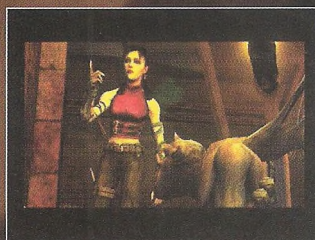
Название игры: Primal
Платформа: PlayStation 2
Жанр: action/adventure
Издатель: SCEE
Разработчик: SCEE Studio Cambridge
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.primal-game.com

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

Вместе весело шагать по просторам

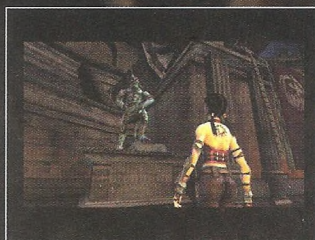
Через некоторое время после того, как я завершила написание статьи «Clock Tower 3», в редакцию заглянул гражданин. Он покрутил пальцем у виска и скрылся в неизвестном направлении, пояснив на прощание, что «лечиться надо». Я точно не поняла и крикнула ему вдогонку: «От чего?». Но он лишь пробормотал: «Шизофреничка» — и скрылся за поворотом.

Обеспокоенная этим сообщением, я достала книгу «Попрощайтесь с болезнями», написанную Майей Гоголан. Открыв страницу, где рассказывается о шизофрении, я вчиталась в абзац и сразу ощутила нечто знакомое — да, это про меня! Вот что там написано: «Человек, больной шизофренией, буквально теряет свои нормальные чувства. Его начинают преследовать непо-

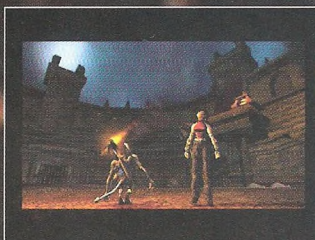


нятные видения (посмотрите на заставку «Post Mortem» — типичное непонятное видение), он слышит подозрительные голоса (читаю, а в ушах стоит назойливое бормотание Декстера из «Jack & Dexter»). Время от времени черный мрак депрессии овладевает им (ага, если в Sly Cooper вас сбивают шестой раз на одном и том же месте). По ночам на него налетают вдруг приступы внезапной ярости (это когда бензопилой режешь монстров в «Silent Hill 2»).

Таким образом, я догадалась, что лечиться надо не



столько мне, сколько всем остальным — тем, кто делает компьютерные и видеоигры, да и вам, уважаемые геймеры. Но, чтобы вы знали симптомы заболеваний, мы каждый месяц печатаем в журнале «Шпиль» подробные обновления к оптическим и слуховым галлюцинациям. Теперь вы вполне сможете определить, чем болеете: к примеру, если вам мерещатся свирепые фераи, то, скорее всего, имя вашего заболевания Primal. Именно об этой болезни я вам сегодня и расскажу.

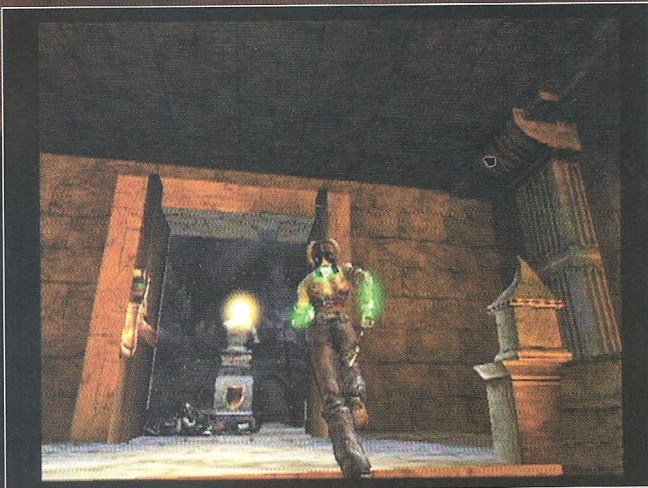


Так что просвещайтесь — и будьте здоровы!

Начало начал

Сюжетная линия «Primal» предлагает нам весьма странную историю. Предположения о существовании параллельных пространств и потусторонних миров в «Primal» обретают совершенно иные, нежели в других играх жанра action/adventure, очертания. Нет банальности, отсутствуют прямые ответы на многие вопросы, а познать неизведанное можно, лишь исходив оное вдоль и поперек — причем на своих дво-





их. В то же время здесь нельзя запутаться — весь мир четко структурирован.

Мы с вами, простые смертные, живем в мире под названием *Морталис* — в нашем обычном безумном мире, где всю свою бессознательную жизнь мечтаем добиться самых простых вещей: доброго слова, мягкой постели и абсолютной власти над миром. В свободное от учебы или работы время встречаемся с друзьями, размышляем о влиянии северного сияния на галлюцинации полярных медведей. Пытаемся ответить на главные вопросы: в чем смысл жизни и где взять на нее денег? Ищем свою любовь/судьбу/счастье/солнышко/зайчика/котенка/поросенка/слоненка и т. д. — независимо от того, в каком уголке земного шарика они окопались... Так, о чем это я? Ах да, о *Морталисе*.

Так вот, оказывается, этим пределы мироздания не ограничиваются. Из *Морталиса* можно попасть в *Нексус*, являющийся порталом между ми-

рами. Хрупкое равновесие в нем поддерживается за счет распределения энергии всех соединенных с ним миров, за чем следит беспристрастный *Хронос*. Мирами *Нексуса* правят верховные божества Хаоса и Порядка — злостный *Абаддон* и справедливая *Арелла*.

В *Нексусе* четыре основных мира: *Солум*, *Аэта*, *Вулка* и *Аквис*. Так, например, мир *Солума* населен расой свирепых фераи, *Аэта* — это пристанище призраков, на огненных ландшафтах *Вулка* живут джины, а в водном мире *Аквиса* обитают ундины.

Изначально баланс в мирах *Нексуса* поддерживался простым способом — народы *Солума* и *Аквиса* поддерживали *Ареллу*, а призраки и джины из *Аэты* и *Вулки* поклонялись *Абаддону*. Однако через некоторое время Хаос начинает распространяться на миры *Порядка*. Кроме того, в *Нексусе* были рождены двойняшки-полукровки, способные изменять реальность. *Абаддон* по-



пытался захватить их, но *Арелле* ценой всей своей армии удалось отбить детей. Ради их безопасности генерал армии *Порядка* — *Абдизур* — переносит двойняшек в *Морталис* в полной уверенности, что там их никто не найдет...

Двадцать лет спустя

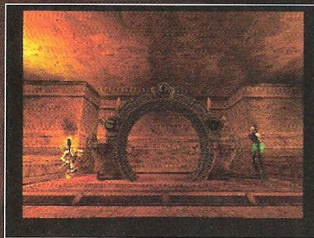
Главная героиня *Primal* — 21-летняя девушка по имени *Дженифер*, яркая представительница современной молодежи. Дерзкая, немного вульгарная и циничная. *Джен* обожает рок-клубы и вечеринки — в общем, ведет легкомысленный, зато веселый образ жизни. Скажу вам по секрету, изначально разработчики планировали придать *Джен* облик, характерный для «продвинутой» клубной молодежи: сделать ей завивку, надеть оранжевый спасательный жилет, роликовые коньки и вырезать на джинсах дырку для вентиляции. Но, придя к выводу, что в таком виде *Джен* будет похожа скорее на машинистку игрушечных паровозиков,

создатели от этой идеи отказались и сделали героиню представительницей «альтернативной» рок-тусовки.

Ее друг — *Льюис* — тоже серьезностью и сознательностью не отличается. Поняв однажды, что работа — не волк, а произведение силы на растояние, *Льюис* сколотил рок-команду, объявив себя ее пожизненным бессменным вокалистом и лидером по совместительству.

...И вот в один прекрасный вечер, на очередном концерте жизни *Льюиса* и *Джен* радиально меняется. После нападения монстра, похитившего *Льюиса*, наша героиня оказывается в реанимации, где ее ждет неожиданная встреча. Перед ней предстает маленькая химера по имени *Скри*. Она (то есть он) рассказывает девушке о ее сверхъестественных способностях и великой силе. Вместе они отправляются в путешествие, чтобы восстановить нарушенный баланс сил в мирах и найти исчезнувшего *Льюиса*.





Перед нами — готовая интерпретация того, что в американском кино называется buddy movie, то есть фильм о приключениях двух друзей. Причем в роли друзей выступает весьма неординарная пара персонажей. В отличие от взбалмошной Джен, ожившая и говорящая статуя Скри оказывается существом благородным — с манерами английского лорда и огромным комплексом неполноценности (чему есть причины, о которых вы и сами узнаете). Симпатичное создание в метр ростом, с забавным хвостом и рожками — вот лишь краткое описание этого великого героя.

Вместе же Джен и Скри представляют весьма уморительную парочку. Они разговаривают, перешептываются, ругаются, ссорятся, подшучивают друг над другом, мирятся, решают неразрешимые проблемы — и освобождают миры от власти Хаоса.

Параллельные миры

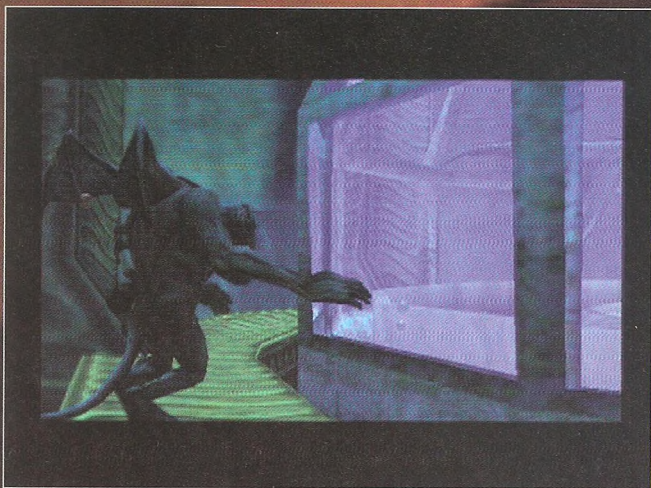
Единая сюжетная линия «Primal» предполагает посещение героями всех четырех миров Нексуса, исследование обстоятельств трагедии и осуществление попыток вернуть жизнь в нормальное русло. По ходу игры, помимо восстановления мира во всем мире, Джен пытается отыскать свое-

го Льюиса; Скри тоже разыскивает что-то весьма для него ценное.

Миры, созданные разработчиками игры, своей детализацией и продуманностью поражают всякое воображение. Для каждого мира была создана уникальная предыстория. Четыре реальности — и каждая ассоциируется с определенным временем года, частью суток, расой людей и т. п. Все это было позаимствовано из произведения «Tarot» — да и из прочей мифологической литературы.

Кроме того, все миры содержат в себе элементы определенной цивилизации, культуры и искусства. Например, королевство Фераи немало позаимствовало у Римской империи, а места обитания призраков стилизованы под французское Возрождение и Неаполитанскую эру. Архитектурные стили и стили одежды, языковые особенности и особенности жизненного уклада — ничто не ускользнуло от внимания дизайнеров SCEE Studio Cambridge. В игре вы не найдете пустынных и однообразных уровней. Все миры детализированы. Поля, храмы, дворцы, ущелья, овраги, города, крепости — все это в каждом мире обладает уникальными чертами и обликом.

Разнообразие заданий и сюжетных поворотов тоже весьма нестандартно... Например, в мире призраков Аэты нашим героям придется столкнуться с помешанным на почве жажды бессмертия князем Раумом. Дело в том, что в этом мире существует две расы — призраки и илоты.



Причем призраки из-за характерной бледности лица возмнили себя аристократами и пытаются продлить свою и без того «вечную» жизнь за счет поглощения крови илотов, добываемой специальными кровевыжималками. Вот это-то безобразие вам и предстоит остановить.

Собственно говоря, на выполнение всех заданий и прохождение каждого из четырех гротескных миров вам понадобится, в среднем, 6-8 часов игрового времени.

«Primal» — это масштабная и атмосферная игра, в полной мере реализующая эффект погружения.

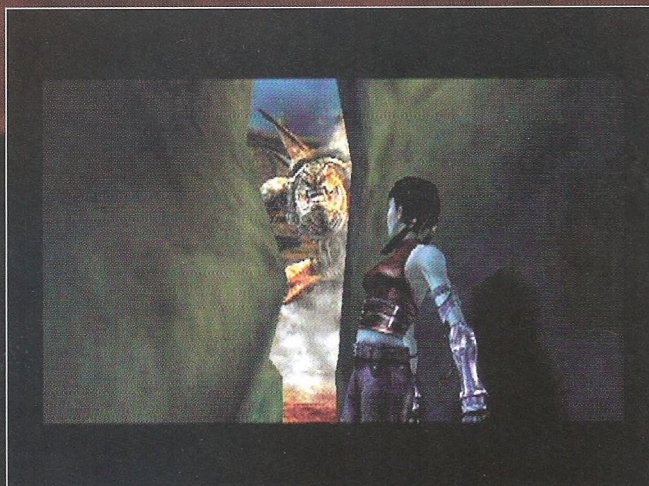
Новый облик Action/Adventure

Как я уже упоминала в начале, Джен и Льюис являются полукровками — то есть наполовину людьми, наполовину демонами. Поскольку все миры Нексуса демонские, то Джен получает возможность использовать свои мистические способности в каждом из них.

Всего же Джен имеет пять ипостасей.

Первая, естественно, — человеческая. В этом состоянии героиня наиболее уязвима и слаба. Но уже в Солуме Джен получает возможность перевоплощаться в первую демоническую форму, перенимая при этом силу и навыки боя фераи. В этом облике героиня сражается энергетическими когтями, напоминающими двуручные мечи. В подводном мире Джен становится русалкой — при этом она может сколь угодно долго находиться под водой, общаться с использованием телепатических способностей и сражаться энергетическими «щупальцами». В мире Аэты Джен получает силу призраков. В этом облике она может сражаться, используя энергетический рывок. И, в конце концов, в последней реальности героиня может получить облик джинов (напоминающий чем-то Железного дровосека) — ожившего металлического создания, не боящегося огня





и сражающегося двумя огненными мечами. На этом уровне игры Джен очень близка к потере своего естества.

Каждая из перечисленных выше форм имеет свои преимущества, свои навыки, оружие, приемы и способности. Игра требует от вас вдумчивого использования различных демонических форм для решения различных задач.

Еще в большей степени разнообразит игровой процесс наличие Скри, на которого игрок тоже может переключаться. Несмотря на то что рост Скри — всего метр с кепкой (в прыжке на табуретке), он многое умеет. Например, лазить по стенам. Все недоступные для девушки места для него сущий пустяк. Кроме того, он обладает способностью вселяться в статуи, что не раз спасет героев от верной смерти.

Решение многих задач требует параллельных действий обоих персонажей. Для этого им иногда придется даже расходиться — и довольно далеко. Вот простой пример: Джен

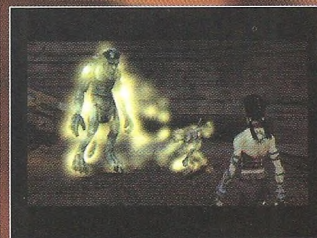
и Скри подходят к каменной башне. Внутри нее — вход в пещеру, которую нашим друзьям не терпится исследовать... Однако вход этот закрыт, и попытки выбить дверь головой ни к чему не приводят. Обойдя башню вокруг, Джен находит узкий пролом, в который, хоть и с трудом, но пролезает. Отлично, Джен внутри. Однако попасть в пещеру она все равно не может, поскольку там, во-первых, темно, а во-вторых — оттуда доносятся довольно-таки неприятные звуки, издаваемые голодными хищниками. Джен открывает дверь изнутри, впускает Скри. Тот, поворчав и посетовав на тяжелую жизнь, отправляется в пещеру, находит факел, распугивает там всех и зажигает свет... Путь, таким образом, открыт. Решения таких головоломок нетривиальны, но находятся без особых усилий — во многом благодаря болтовне героев, помогающей смекнуть, что нужно делать.

Не менее оригинально в «Primal» реализована и под-

держка жизненной энергии. Побеждая монстров, вы получаете доступ к их энергии. Однако, в отличие от хорошо знакомого Разиэля из игры «Soul Reaver», Джен не станет пожирательницей душ. Функции агрегации и накопления энергии взял на себя Скри. Собрав от побежденных бестий достаточно энергии, Скри может лечить девушку.

Визуальная сторона «Primal» является одним из главных достоинств игры. Необычная для PlayStation 2 четкость изображения, невероятная (даже по самым высоким стандартам) детализация моделей персонажей с хорошей мимикой, безупречной анимацией (80% сцен анимировано при помощи motion capture), с нормально гнущимися пальцами и магическим взглядом, стабильная работа камеры, ни одного сантиметра скучного ровного игрового пространства — все это делает игру завидным приобретением для владельцев PlayStation 2. Это настоящий повод для гордости.

В интересной игре все должно быть сбалансировано. Качественное изображение дополняет феноменальное звуковое оформление. В «Primal» использована система Dolby Prologic II, позволяющая максимально оживить внутренний мир игры и передать атмосферу, формирующую собственную реальность. Скажу вам, «Primal» является своего рода рекордсменом современной игровой индустрии по объемам озвученных диалогов и их важности для сюжетной линии. Всего в игре насчитывается более



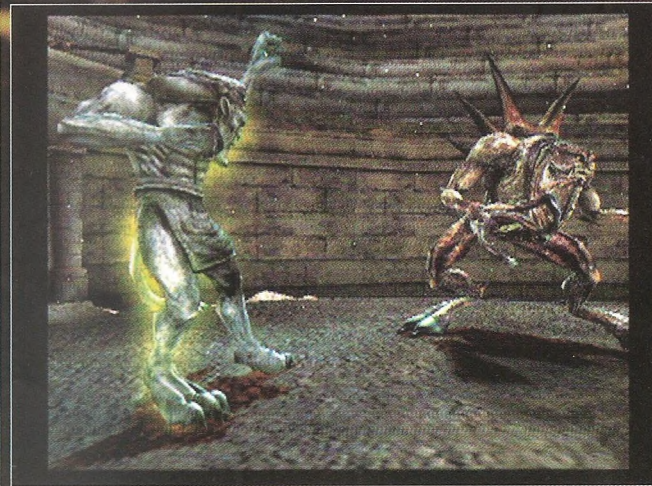
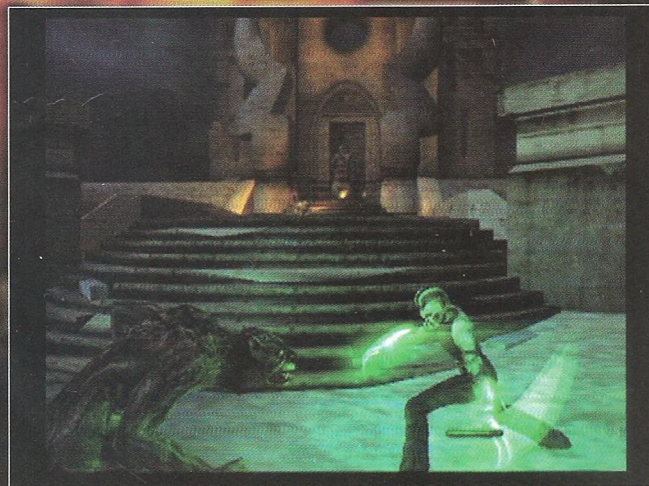
2000 различных фраз — причем более половины из них приходится на главных героев. Мастерство актеров, озвучивавших персонажей (как в английской, так и в русской версии игры), в данном случае имеет важнейшее значение. Приятно осознавать, что новое творение SCE Studio Cambridge отличается не только хорошей анимацией персонажей, но и качественным подбором голосов, вполне передавших характер и темперамент героев.

«Primal» — это продукт нового, третьего поколения игр для PlayStation 2, продукт с уникальным графическим исполнением, оригинальной сюжетной линией и яркими, не забываемыми персонажами.

Post Scriptum...

Быть может, где-нибудь и существуют львы-вегетарианцы, безалкогольный спирт, добрые и умные сотрудники ГАИ — ведь никто не виноват в том, что они мне ни разу не встречались и я считаю их плодом больного воображения. Зато я точно знаю, что существуют разработчики, способные создать совершенно уникальную игру. Подсказать название игры?©

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Star Trek: Elite Force II
Разработчик: Ritual Entertainment
Жанр: FPS
Движок: Quake III Arena



ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

6
4
7
8
7

Вниз по звездному шоссе

По-моему, существует всего несколько правил, по которым можно определить степень аЦтойности той или иной игры.

Правило 1: Такое не повторять! Если уже существует, минимум, три игры из одной серии, то последующие сиквелы будут плохими уже потому, что единственной мыслью разработчиков будет не то, как сделать игру покруче, а то, как загрести побольше денег из уже раскрученной серии.

Правило 2: Фильмы не «обыгрывать»! Если игру делают по фильму, то шансов на то, что она получится хорошей, мало. Может, вы со мной и не согласны, но это мое мнение.

И, наконец, **Правило 3:** Не танцевать! Или что-то типа того©.

В общем, первые два правила утверждают, что разработчики просто хотят как можно сильнее обдурить бедных несчастных фанатов, которые бы комп родной продали за групповое фото с разработчиками

их любимой геймы. Примеров таких игр много, хотя и играми их зачастую не назовешь — скорее, какая-то мыльная опера на 700 серий. Впрочем, положите шотганы на место — есть и исключения.

А теперь ближе к делу.

Когда я узнал, что **Star Trek: Elite Force II** делался на основе сериала, появившегося еще в 60-х, я сразу понял, откуда все глюки, да и собственно сама атмосфера геймплея, присутствующие в игре. Но подробнее об этом я расскажу попозже, а сейчас — основная информация об игре.

Игра делалась на основе сюжета сериала «Звездный путь: Новое поколение». Сериал повествует о приключениях космических наркоманов, которые с помощью безграничной силы конопля путешествуют в безграничном космосе, боролись с безграничным же злом и внедряли траву в массы. Это, конечно, шутка, но, в общем, суть ясна — космические путешествия какого-то

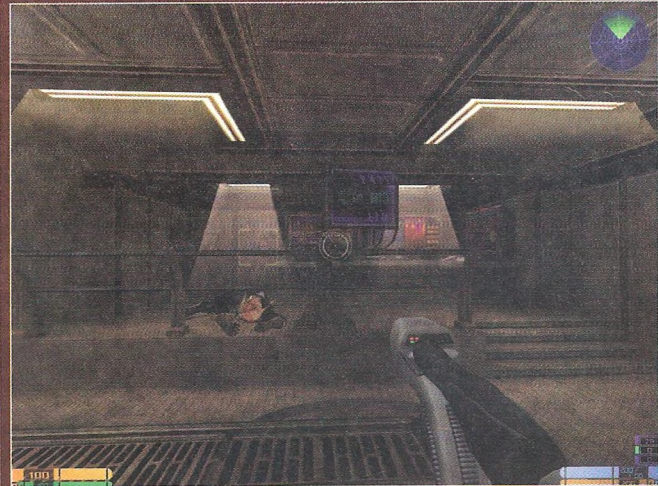
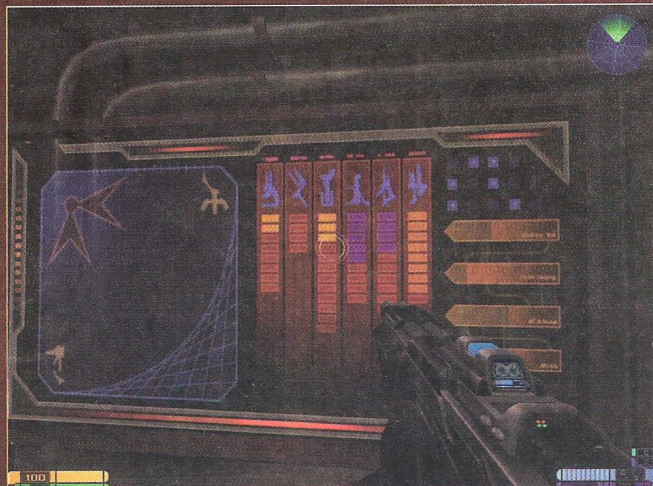
корабля и его борьба с инопланетными захватчиками. Интересен тот факт, что предыдущая часть игры делалась по мотивам другого сериала («Звездный путь: Вояджер»). Сериалы, конечно, взаимосвязаны, потому что сюжет происходит в одной вселенной и задумка та же, но все же — почему это разработчики так перескочили? Непонятно...

В игре нам приходится играть роль **Александра Мунро**, который является командиром **Hazard Team** — самого крутого подразделения космического флота. Путешествуя на космическом автобусе с гордой кличкой «U.S.S. Enterprise NCC 1701-E», мы должны искоренять **Raid'**ом космическую заразу в самых забытых уголках вселенной. А зараза эта делится на пять рас, где место нашлось как тупым и равнодушным к смерти насекомым, так и сверхтехнологичным тостерам-киборгам.

Игра порадует нас галактической сагой приблизительно

на 40 уровней, и мультиплеером на 16 карт. Очень большую роль играет «как бы сюжет». В игре очень много разных персонажей с различными характерами. В общем, как обещали разработчики, персонажи должны вести себя, как настоящие люди, — мы же помолчим. А игроку в некоторых местах приходится самому выбирать ответ в разговорах с командой — и именно это влияет в дальнейшем на отношения внутри нашего маленького космического братства.

В игре можно не только по различным космическим кораблям побегать, но и навещать в гости на родную планету пришельцев. Так что пламенный привет джунглям, болотам, пустыням и космическим базам! Разработчики обещали потрясающую графику (на движке «Quake III Arena»!), потрясающе продуманный сюжет и просто совершенный AI вашей элитной команды и врагов. То есть они болтают то же, что и остальные разработчики.





Но то, что я видел на самом деле, немного отличается от обещанного — примерно как сарай от небоскреба. Вот и придется сейчас выложить все то, что я думаю об этой шпиле... Пришел час расплаты, и мне придется отговорить сотни юзеров от столь жуткого шага — покупки этой игры.

Как я уже упоминал, игра сделана на основе движка третьей Кваки — и, хотя разработчики говорили, будто движок был модернизирован и изменен, я им не верю и изменений никаких не вижу. Дух самой «Кваки» ощущается на каждом шагу. К примеру, из игры не вырезали секретные места, присутствовавшие в «Кваке». Хотя, может, тайников и нет (я их просто не нашел — так ведь на то они и тайники, чтоб их сложно было найти), но, когда нажимаешь клавишу <Tab>, появляется привет из второй «Кваки» — вылезает табло, которое с радостью делится с нами информацией о заданиях на этом уровне и о количестве тайников. Так вот, может, разработчики просто забыли убрать сие из самого движка «Кваки». Это, конечно, маловероятно, но все равно страшно — до костей пробирает. И, если честно говорить, игра до жути напоминает «Квейк». Хотя на самом деле похуже его будет. Я, ко-



нечно, понимаю, что Квейк бессмертен и все, сделанное на его движке, должно быть потрясающим, но графика по сравнению с современными играми выглядит просто жутко. Текстуры однообразны — хотя нет, в какой-то момент игры мне показалось, что текстура всего одна. Хотя монстры довольно красивы — правда, немного похожи друг на друга. А вот среди наших союзников попадаются настоящие уроды. К примеру, команда космической базы, которая подверглась нападению, — как по мне, вылитые двуногие свиньи, причем все одинаковые.

И глюки в игре — просто супер, они полностью поражают своей оригинальностью! К примеру, в одном месте взрывается потолок, на землю падают куски переборки — вроде бы красиво. Так вот, если во время самого начала взрыва отбежать за дверь, то, когда вернемся назад, увидим дырищу в потолке, а когда сделаем шаг вперед, прямо из воздуха мгновенно появится некая гирлянда, которую пришельцы из другой вселенной называют проводом под напряжением.

А вот что по настоящему достало, так это ну очень быстро исчезающие трупы. Или то, что у наших инопланетных друзей есть кровь приятного зеленого оттенка, а у миролюбивых жи-



телей станции крови нет вообще. Да и над трупами нельзя издеваться (это в наш-то век!).

Отдельное слово о глубочайшем интеллекте — как наших врагов, так и друзей. Интеллекта просто нет! У меня сложилось впечатление, что я сражаюсь с ордами агрессивных пней, которые не то чтобы планету завоевать — стены обойти не могут. Враги пытаются задавить вас количеством — и они, может быть, и убивали бы вас, если бы не были бы так тупы. Один раз я чуть со стула не свалился, когда перебил семерых противников практически впритык. Они просто стояли на месте и стреляли в железные поручни перед собой. Сделав шаг в сторону, они бы оказались прямо передо мной — и я уверен на все сто, что ни один снаряд не смазали бы... А наши союзники — те вообще даже не реагируют, если в них стрелять. Одним словом — U.A.I. — неглубокий искусственный интеллект.

Оружия в игре видов пятнадцать, но, знаете, некоторое сильно на «Квейк» смахивает.

В демке, которая вышла довольно давно, было только три вида оружия: ружье, автомат и некий «фазер». Фазер (для незнающих) чем-то напоминает бесконечный сварочный аппарат — и действует он только на близком расстоянии. Автомат и шотган стреляют сгустками энергии. Прикол в том, что патроны на уровнях нигде не лежат и после врагов не остаются. Зато развешены пополнялки здоровья и патронов.

Я считаю, что игра ничем выделяться не будет — ведь на носу 2004 год, а нас пытаются удивить измененным движком третьей «Кваки». Хочу остановить фанатов серии, которые тянутся к своим тескам, — поймите, это просто здоровая критика! Я считаю, что игра будет выделяться разве что мультиплеером, в который введут такие новые режимы, как Action Hero, Elimination и другие, — всего числом с десяток. Хотя понимаю, что фанаты все равно играть в «это» будут.

Legion



Название: Will Rock**Разработчик:** Sabre Interactive**Издатель:** Ubi Soft**Жанр:** FPS**Системные требования:** P III - 500, 128 (256) M6 RAM, 32 (64) 3D Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

8

10

9

9

8

Will Rock will rock you!

Весь покрытый зеленью, абсолютно весь, континент Америка на планете есть... И проживал там как-то мил человек, звали-величали которого Уильям Роквелл (William Rockwell) — по крайней мере, именно так было записано у него в паспорте, хотя друзья предпочитали называть его просто Will Rock.

Он прожил довольно-таки много лет и приблизительно столько же зим... Шли блеклые дни — они и только они... Will просто пил, ел, спал, тянулись серые будни... А еще сей бедолага ходил на работу, которая была хоть и непильная, но до ужаса скучная и неинтересная. Дома же мистера Рока ожидала так называемая личная жизнь — такая же пресная и неприглядная, как и работа. Вдобавок ко всему, у этой самой «личной жизни» (так, не хихикать, нехватки, я еще не договорил — и не надо тут путать «личную жизнь» и «жизнь Lich'a») частенько

болела голова, а еще она не отпускала мистера Роквелла на рыбалку и постоянно опустошала его скромные заначки.

И вот однажды главный герой сего эпического повествования решил выкинуть хлам из дома и старых позвать друзей. Но в процессе разгребания этого самого хлама Уильям наткнулся на дневник своего давнего предка, увлекавшегося археологией. Кроме всего прочего, в дневнике во всей своей красе и прелести описывались сокровища древней Греции. Тут Уильям и смекнул, что, прикармливая пару-тройку таких вот сокровищ, он раз и навсегда сможет покончить со своей работой и, кроме того, запросто найдет себе новую личную жизнь.

Очень скоро в походном мешке новоявленного Тумб Райдера очутились:

- а) лопата штыковая — 1 шт.;
- б) пистолет 37-го калибра, настоящий, заряженный — 1шт.;
- в) ружье дедово, старое, заряженное — 1 шт.



Вот так, экипировавшись, что называется, до зубов, Уильям отправился в путь-дорогу дальнюю. По прибытии на место, отмеченное на дедовой карте большим крестом с пометкой «\$\$\$», произошло довольно неприятное происшествие — мистер Роквелл имел неосторожность поскользнуться на какой-то потусторонней мерзости и угодить в черную пространственно-временную дыру, прогрызенную пришельцами-демонами, которые прилетели на Землю давным-давно из одной далекой галактики.

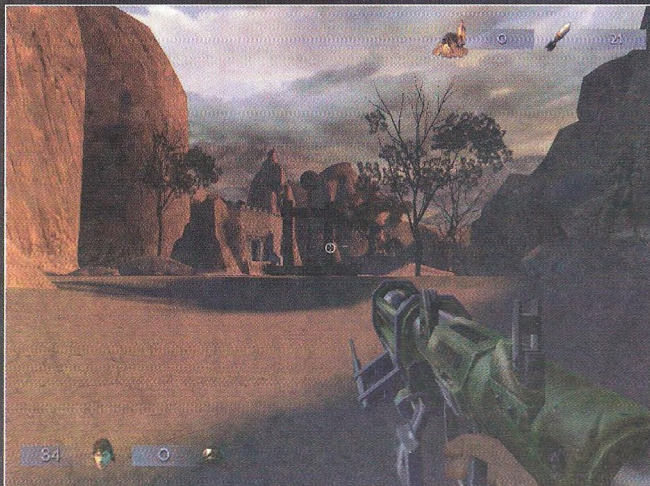
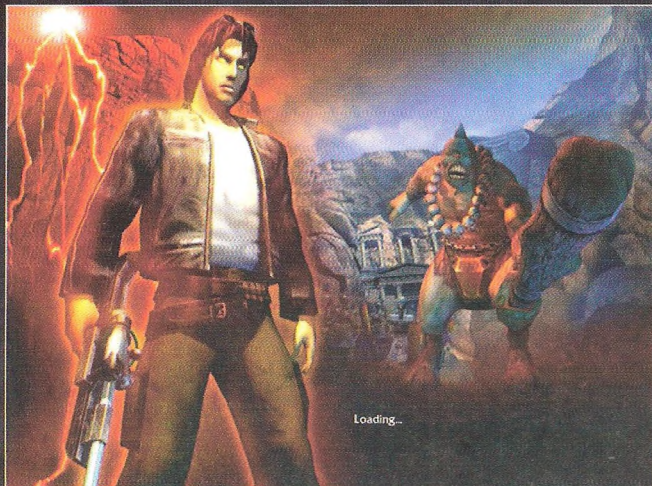
В общем, Will Rock просто шел, поскользнулся, упал, очнулся — а местность-то незнакомая! «Да уж, в Греции есть все, даже такие заподянки!» — вос-



кликнул он в сердцах и, вытащив дедов карабин, начал осматриваться. Первое, что сразу приковало к себе взгляд, было небо. Немного статичное, но, тем не менее, совсем как настоящее. А вот палящее солнце, вечно висящее в зените, слепило и мешало процессу прицеливания.

«Хватит на облачка пялиться, — буркнул Уилл. — Мало я, что ли, заставку к Windows 98 видел?». С этими словами он передернул затвор и мелким галопом, местами переходящим в стрейф, двинулся навстречу светлomu будущему.

Потихоньку обследуя окрестности на предмет сокровищ, мистер Роквелл обнаружил немало интересного. Прежде все-





го — орды тварей, удивительно похожих на гарпий, минотавров и сатиров. Чудища, хоть и казались на вид хилыми и неказистыми, кусались весьма ощутимо. Зато они очень даже замечательно умирали при каждом удачном попадании из ружья. Плохо было другое — некоторые из них, по всей вероятности, размножались делением — и из брэнного мяса, оставшегося на месте гибели твари, вылупливалась сразу пара таких же кричеров, только немного поменьше.

К неопишуемому счастью Уилла, его противники то ли не очень следили за чистотой, то ли считали, что они самые крутые. В общем, не важно почему, но везде были разбросаны патроны и оружие, а также аптечки с какими-то сильнодействующими лекарствами, которые очень быстро восстанавливали пошатнувшееся здоровье Уилла.

А пошатнуть здоровье мистера Рока стремились все кому не лень. Так, Уилл был весьма неприятно удивлен, когда обнаружил поблизости целое стадо голодных тигров, которые как раз намеревались им перекусить. Впрочем, тигров и минотавров смело можно называть «цветочками» — ибо демоны-пришельцы явно считали себя очень оригинальными и экстравагантными личностями. Чего, к примеру, стоили одни только крысы-камикадзе, начиненные взрывчаткой (в качестве фитилей использовались крысиные хвосты).

...Уилл пристрелил последнего противника и с превеликим удовольствием сунул в мешок античную вазу из чистого золота. Звнящая тишина на-

чала растекаться по коридорам античного храма. Настало время немного отдохнуть, пообедать свежей аптечкой и перезарядить оружие... Мистер Роквелл еще раз нежно осмотрел свой арсенал. Он безумно любил эти пушки — как все вместе, так и каждую в отдельности. Вот лежит дисковый пулемет времен Второй мировой — отличное средство против полчищ слабых противников. А вон «тяжелая артиллерия» — девайс, на первый взгляд кажущийся обычным ракет-ланчером, на самом деле стреляет огненными шарами. Да-да, теми самыми, которые фэйрболы!©

Впрочем, в арсенале имелись и еще более дикие стволы — как, например, Medusa Gun, превращающий супостатов в каменных истуканов (да, нечто подобное практиковал когда-то всенародный любимец города-героя Лос-Анджелеса — некто Дюк по фамилии Ньюкем). Или возьмем, например, другое произведение искусства — Acid Gun, стреляющий концентрированной кислотой, от которой чудища очень быстро раздувались, а затем, пару секунд спустя, превращались три-четыре гектара джибзов.

С трепетом в сердце Уилл взял в руки свою любимую игрушку — оснащенный оптическим прицелом арбалет, сделанный из сверхлегкого, но, тем не менее, сверхпрочного сплава. Поставляемые в комплекте стрелы были не простые, а зажигательные. К тому же арбалет, судя по всему, обладал еще и магическими свойствами, поскольку стрелы, вопреки всем законам физики, всегда

летели строго по прямой, и их не сносило ветром.

В памяти всплыли обстоятельства, при которых было найдено это счастье с оптическим прицелом... Он лихорадочно стрейфился, одновременно выискивая того гада, который редко, но метко угощал его стрелами, — как вдруг на полянке увидел решение всех своих проблем, да еще и пару пачек стрел впридачу. Найти надоедливого кемпера и угостить его зажигательным снарядом было делом нескольких секунд. Уилл уж было развернулся и, гордо выпрямив спину, неспешно зашагал прочь, как вдруг в воздухе что-то свистнуло — и Роквелл, оглашая окрестности дикими воплями и перлами непечатного фольклора, принялся вытаскивать стрелу из места, где у настоящего воина шрамов не должно быть и в помине. Да, монстры, как назло, были довольно-таки живучими и, даже пылая как факел или схлопотав лошадиную дозу кислоты, запросто могли умудриться еще разок-другой выстре-

лить... Но такие факты неспешной кончины, хоть и напугали Уилла просто неопишимо, с другой стороны, доводили концентрацию адреналина в крови до мыслимых и немыслимых пределов.

Все, перерыв окончен, Will Rock вытащил из мешка пулемет и толкнул рычаг. Дверь в соседнюю комнату, как и следовало ожидать, открылась — и толпа монстров, еще не успевших отведать свинца, хлынула навстречу...

Роквелл, конечно, неоднократно слышал о приключениях некоего крутого Сэма, по прозвищу «Серьезный». И именно Сэму — как первопроходцу в такого рода передрягах (типа той, в которую угодил сам Уилл) — и принадлежала пальма первенства. Но мистер Роквелл твердо знал и то, что, будь Сэм хоть трижды крутым, он, Уильям Роквелл, тоже парень не промах, и если и не уделает Сэма по всем статьям, то, как минимум, станет равным ему...

Лещук Алексей



Название: Hulk
Разработчик: Radical Entertainment
Издатель: Vivendi
Жанр: action/arcade
Системные требования: PII - 400, 128 (256) Мб RAM, 16 (32) 3D Video

ОЦЕНКА: 9
Графика: 8
Геймплей: 9
Управление: 7
Звук: 9



Зимой и летом — зеленым цветом

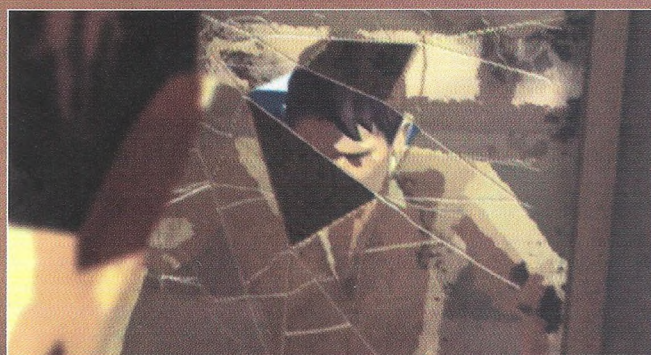
Итак, сегодня у нас в гостях еще одна игрулина, сделанная по мотивам комиксов все той же компании «Marvel».

И если сама компания еще хоть как-то знакома славянским зрителям/читателям/игрателям, то главный герой игры — Hulk — популярен исключительно на просторах Северной Америки.

Разумеется, игру делали не «просто так», а заботливо подгоняли сроки ее релиза под дату выхода фильма с аналогичным названием. Игра, разумеется, мультиплатформенная, и поиграть в нее, помимо счастливых обладателей персональных компьютеров, смогут и якобы тоже счастливые владельцы приставок «нового поколения» (хотя это поколение давно уже не новое, тем более что на носу выход PlayStation 3 и прочей чепухи). Но, кажется, я немного увлекся и отвлекся от главного, так что вернемся к нашим зеленым человечкам. Сюжет игры (как и фильма) основан на самых первых выпусках комиксов о похождениях Халка.

Доктор Брюс Баннер (Bruce Banner) — ученый, работающий над изобретением новой бомбы для дяди Сэма — подвергся воздействию гамма-лучей и превратился в Халка, существо невероятной физической силы, в состоянии ярости превращающееся в огромного зеленого монстра. Вот его-то и преследуют военные под предводительством генерала Росса — так что несчастному зеленому человечку приходится бежать сквозь всю страну навстречу своей судьбе. В роли Судьбы в данном случае выступает заставка со словами «The End» (и мелким шрифтом внизу: «продолжение следует™»).

Но все это кино — а вот события игры происходят немного погодя. Мутаген — основа для производства зеленых и красивых личностей вроде Баннера — попадает не в те руки. В связи с этим Уалка начинает формироваться «комплекс вины». И, вместо того чтобы обсудить это со своим психоаналитиком, светило научной мысли начинает злиться (со всеми вытекающими



ми отсюда последствиями) — и лезет собственноручно спасать мир. Не без помощи игрока, разумеется.

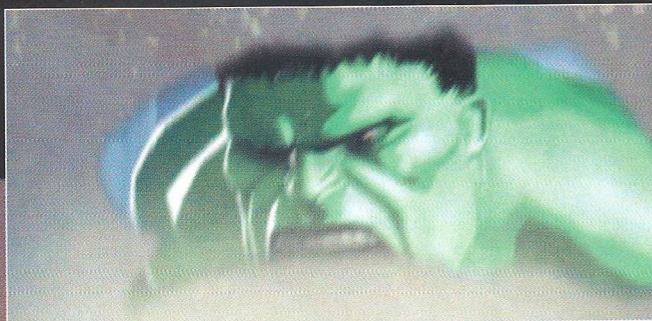
Как это будет происходить? Да по-разному. Так, играя за Hulk'a, можно будет творить одно неподобство за другим — проламывать стены, швыряться машинами, железобетонными конструкциями или какими там еще подручными средствами. Разумеется, зеленая гора мускулов знает более трех десятков спецударов и прочих хитрых телодвижений и, вдобавок ко всему, способна швыряться файрболами — тоже зелеными, разумеется. (Даааа, не получит Sova свой геймпад обратно — пусть да-

же и не мечтает. На клавиатуре тоже играть можно, но все же в разборках с толпами врагов приставочный девайс о шести кнопках зарекомендовал себя чуток получше...)

Для разнообразия девелоперы взяли да и впаяли в игру stealth-элементы — в виде возможности играть за того самого Брюса Баннера. Учитывая приставочную специфику, данная «находка» не вызывает особо положительных эмоций... а временами так и напрягает почище «Splinter Cell».

К графическому оформлению претензий нет, хотя моделям немного недостает полигонов — что, может быть, даже





и к лучшему. Анимация персонажей, с точки зрения пользователя компьютерных игр, конечно, чуток резковата... хотя именно количеством штрихов да цветовой палитрой отличаются друг от друга картина Рафаэля и страница из комикса. Ну это я, конечно, немного загнул©, но в принципе все всё поняли.

Впрочем, определенных ляпсусов дизайнеры игры все же наделали. Так, спецназовцы прыгают из вертолета, у которого — ни шасси, ни ползьев©. Или еще из той же оперы — вертолет без проблем транспортирует по воздуху танк, размерами не уступа-

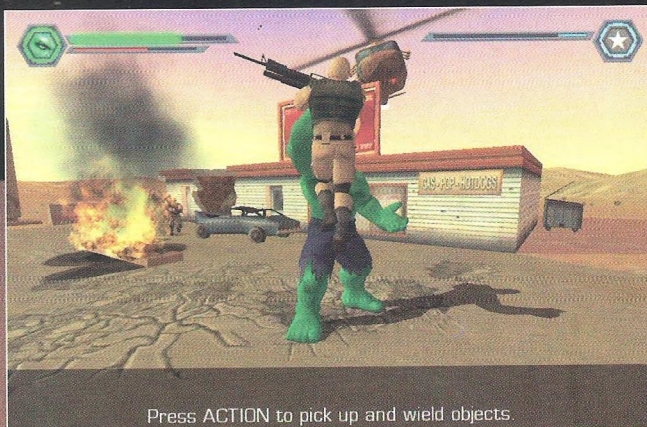
ющий ему самому. А еще... а еще в паре роликов у движущихся машин не вертятся колеса. Чудеса, да и только.

Да уж, такое возможно лишь в играх под PS2.

Звуковое оформление игры приятно радует слух, а голоса актеров из фильма только дополняют общую благоприятную картину.

Подводя итоги, хочется толкнуть пару мыслей «о главном©» (если вы это читаете — значит, мне это удалось).

Когда-то совсем недавно игра под названием «Freedom Force», тоже основанная на комиксах, положила по-настоящему прочное начало для сов-



сем нового жанра игр — компьютерных комиксов. Как бы парадоксально это ни звучало, но коряво-мультяшная графика, наигранные диалоги, избитые шутки и деланный пафос вкуче с «непредсказуемым» сюжетом вызывали бурные и продолжительные аплодисменты — в то время как другие игры долго и нудно критиковались за то же самое. Да, вероятно, но факт. И «Hulk» и «X-men 2: Wolverine's Revenge» заметно не дотягивают до уровня «Freedom Force» — но,

тем не менее, играть в них и весело, и интересно.

Может быть, дело в том, что все электронные игры «у них за бугром» относятся к категории Entertainment («развлечения» то бишь), а многие современные игрушки для создания необходимой атмосферы серьезно «нагружают» игрока. Так что смело устанавливайте себе Халка и устраивайте разгрузку. Это уж точно пойдет на пользу абсолютно всем!

Лещук Алексей

«Шпиль!» уже рекомендует для просмотра :)

11.07.2003

Ніколь Кідман
ДОГВІЗІЛЬ

Жанр: драма
Бюджет — \$20 млн
Режисер: Ларс фон Трієр
У ролях: Ніколь Кідман, Стеллан Скарсгард.

Випробування: Деніс Шварц

17.07.2003

Він Дізел
ОДИНАК

Жанр: бойовик
Бюджет — \$38 млн
Режисер: Ф. Гові Грей
У ролях: Він Дізел, Тімоті Олфрант.

18.07.2003

КУЛЕНЕПРОБИВНИЙ

Жанр: бойовик
Бюджет — \$52 млн
Режисер: Пол Хантер
У ролях: Чоу Юн-Фан, Шон Бінгем Скотт.

24.07.2003

ПОДВІЙНИЙ ФОРСАЖ

Жанр: детектив
Бюджет — \$78 млн
Режисер: Джон Сінглетон
У ролях: Пол Бокер, Таліза Гібсон, Ева Мендес.

25.07.2003

ВИКОВАТЕЛІ

Жанр: комедія
Бюджет — \$80 млн
Режисер: Стів Карп
У ролях: Едді Мерфі, Анджеліка Г'юстон.

вул. Городецького, 5 Автотелівідпачі: 229-63-01, 229-82-32 Бронювання квитків: 229-67-50

кінотеатр
Україна
www.kino-ukraina.com.ua



10 ГРН. ВАРТІСТЬ КВИТКА ДЛЯ УСІХ ГЛЯДАЧ НА ДВА ПЕРШІ (РАНКОВІ) СЕАНСИ У БУДЬ-ЯКИЙ ДЕНЬ (знижка на ці сеанси не надається)



ЗНИЖКА 50% ДЛЯ ДІТЕЙ ТА ШКОЛЯРІВ НА ВСІ СЕАНСИ З 14:00 ДО 18:00 З ПОНЕДІЛКА ПО П'ЯТНИЦЮ



ПОСТІЙНА ЗНИЖКА 50% ДЛЯ СТУДЕНТІВ ДЕННОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ НА ВСІ СЕАНСИ (ЗА НАЯВІСТЮ СТУДЕНТСЬКОГО КВИТКА)



Название: Casino Inc.

Разработчик: Hothouse Creations

Издатель: Konami

Жанр: экономическая стратегия

Системные требования: P III - 500, 256 M6 RAM, 32 (64) 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

6
7
7
6
6



Казино, казино, казино...

В многочисленном племени Tusoon'ов и Sim'ов теперь наблюдается пополнение в виде новой геймы под названием **Casino Inc.**

Игрушка сия выполнена в полном 3D и просит, как минимум, какой-нибудь GeForce 2 MX 400, оснащенный 32-мя мегабайтами видеопамати, да оперативки метров эдак 256. При этом абсолютно всем моделям немного не хватает полигонов, да и анимация, на мой взгляд, довольно-таки резковата — даже для стратегии/СИМулятора. Но, как известно, графика не всегда является важнейшей составляющей игры — геймплей превышает все.

Итак, в начале игры, как всегда, геймеру вверяется во владение пол, стены и крыша над головой — а на банков-

ском счету можно наблюдать стартовый капитал в виде определенной суммы денег.

А дальше — все как по книжке К. Маркса «Капитал». То есть сначала приобретаются орудия труда в виде игровых автоматов, столиков для игры в покер, рулетки и так далее, а затем нанимается рабочая сила для обслуживания всего этого игровального безобразия.

Впрочем, существует и другой вариант «раскрутки» своего заведения, а именно — не формирование казино в «чистом» виде, а застройка почти с точностью до наоборот. То есть создание центра развлечений, где, в отличие от казино, в первую очередь строятся танцплощадка, бар, киоски с гамбургерами и мороженым. Опять же, не обойтись и без «одноруких бандитов» и авто-

матов с игрушками. Плюсы такого заведения довольно очевидны — во-первых, это массовость посещения и довольно низкие выплаты персоналу. К тому же, опасность «посещения» вашего заведения шулерами конкурентов заметно ниже, чем в первом варианте. Но все равно приходится, во избежание антисанитарии, держать огромный штат уборщиков (местная санстанция очень даже скоро на расправу: стоит только мусору полежать день-два — все, придется раскошелиться на штраф). Да и охраны нужно держать целую свору. На первом этаже нужно держать штук пять-шесть секьюрити (коричневые, с дубинками и пушками) и вышибал (гориллы в черном) — причем желательно возле входа, дабы предотвращать любые возмож-

ные инциденты. На других этажах вполне достаточно пары стражей правопорядка.

Кстати, если вдруг несказанно повезло — один из конкурентов обанкротился, а вам удалось купить его недвижимость — то такое мероприятие, как новоселье, нужно проводить как можно быстрее. И в свежеекупленное здание первым делом нужно запустить не кота, а толпу охранников. Дело в том, что в пустующем здании запросто могут устроить себе «дом родной» всякие тунеядцы, алкоголики и личности без определенного места жительства. И тут-то в дело вступают мелкие пакости, которых разработчики щедрой рукой разбросали по всему программному коду игры. Ну, например, как вам картина, где десяток здоровенных мужиков не может вышвыр-





нута одного-единственного в стельку пьяного субъекта, который, хоть на ногах нормально стоять и не может, зато оглашает окрестности воплями сомнительного содержания и загрязняет окружающую среду всеми возможными способами©? Как правило, всё заканчивается наездом полиции и крупным денежным штрафом. Один мой знакомый рекомендовал мне в таких случаях использовать киллеров. То есть тихонько ликвидировать всех слишком уж мешающих особей — и дело с концом.

Помимо наемных убийц, в списке штатных сотрудников могут числиться хулиганы, интриганы, шулера и другие товарищи, которым самое место в местах не столь отдаленных. Эти криминальные элементы довольно полезны — особенно хулиганы. Ведь устроенная ими массовка-потасовка в казино конкурента довольно часто может вылиться в весьма занятую сцену: как и в случае, описанном немного выше, охрана конкурента не в силах будет усмирить нахала, а посетители образуют плотное кольцо вокруг дерущихся — и такое безобразие может продолжаться несколько часов подряд, пока под звуки сирен не примчатся копы (со всеми вытекающими отсюда последствиями).

Такого рода вылазки в стан врага нужно проводить как можно чаще — ведь выгоду они дают просто колоссальную. Во-первых, парализуется работа заведения-конкурента, во-вторых — ухудшается имидж атакуемого казино, и потенциальные посетители

разбегаются по другим значимым местам. А это значит, что таким не очень законным способом можно без каких-либо дополнительных затрат на рекламу увеличить приток посетителей. В-третьих, за учиненный нашими хулиганами погром уполномоченные органы могут применить к конкуренту финансовые санкции... Список экономических выгод можно продолжать до бесконечности.

Беспредел на ровном месте могут устроить и рядовые посетители. Вот тут-то и пригодятся суровые обезьяноподобные парни — охранники и вышибалы. А уж если пускать в свое казино каждого встречного-поперечного, то такие ситуации будут происходить довольно часто. Пенсионеры (которые в игре почему-то называются «взрослые») любят подражаться с тинэйджерами, водители грузовиков — с отдыхающими, а тинэйджеры — те вообще могут прицепиться к кому угодно. А все проблемы придется решать с помощью грубой силы охранников. Можно, конечно, нанять хостесс — симпатичных таких девушек, которые весело щебечут и изо всех сил пытаются запудрить посетителям мозги. Но это чужок не то.

Во всех городах регулярно проводятся всякие узкоспециализированные культурно-массовые мероприятия — вроде собрания любителей кожи и латекса©, съезда двойников Элвиса Пресли или Дня военно-морских сил. Причем проходят эти мероприятия весьма специфически — участники празднично шатаются по городу (часто в невменяемом состоя-



нии). Поэтому на входе просто необходимо поставить «фейс-контроль» в виде пары швейцаров при поддержке охраны. Да, эффективная работа вашей службы безопасности — залог успеха. Проверено.

Ой, чуть не забыл — в «Casino Inc.» есть и сюжет! Игроку предстоит в предельно сжатые сроки пройти путь от веселого, доброго и романтического частного предпринимателя, угощающего детишек мороженым и переводящего старушек через дорогу, до наглой и безжалостной акулы игрового бизнеса, на службе у которой состоят десятки самых отвязанных головорезов.

Подводя итоги, необходимо отметить, что игрушка получилась довольно посредственной — да разработчики, ви-



дать, и не слишком старались. Явных глюков, правда, не наблюдается — но сырость и непродуманность многих игровых процессов может запросто привести к проигрышу. Вдобавок, управление в «Casino Inc.» не очень удобное и, к тому же, немного «ватное»: мышка динамитовсю, и кликнуть не туда — проще пареной репы.

Гамесов, подобных вышеописанной, выходит по две-три штуки в месяц. И, как всегда, упор делается отнюдь не на качество. Как по мне, то «Casino Inc.» не особо отличается от других подобных. Но, тем не менее, поиграть в нее можно... до пары-тройки обломов подряд.

Лешук Алексей

ПОВНА КЕРОВАНІСТЬ! СКАЖЕННИЙ ДРАЙВ!

www.diawest.com



Джойстик Genius F-33D Force Feedback

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

335 грн.

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



вул. Олени Теліги, 8 455-6655
вул. Гната Юри, 20 206-0222
пр. Червоних Козаків, 8 464-8465
пр. Оболонський, 49 459-0133
Харківське шосе, 55 563-0668
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1 250-9900
пр. В. Маяковського, 43/2 548-1548

Название игры: Deadly Dozen 2: Pacific Theater
Платформа: PC
Жанр: FPS
Издатель: Infogrames Entertainment (которая теперь Atari)
Разработчик: nFusion Interactive
Мультиплеер: до 32-х
Системные требования: PII 550, 128 Мб RAM
Сайт игры: www.n-fusion.com

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

22222222

Врагу не сдается наш нудный отряд

«Здесь американский дух, здесь Америкой пахнет!» — так говорил главный редактор, подсовывая мне под нос диск с игрой **Deadly Dozen 2: Pacific Theater** и отчего-то ехидно улыбаясь. Как девушка хорошо воспитанная, я решила не обнюхивать диск прямо в редакции, а отнесла его домой, где и попыталась насладиться ароматом. Надо сказать, что эта попытка чуть было не закончилась летально. На коробке с диском почему-то не было надписи «Осторожно газы!»... А она бы не помешала...

Тем не менее, зажав нос, я все же продолжила знакомство с «Deadly Dozen 2». Должна признаться, американский дух по версии этой игры — совсем не то же самое, что благоухание розового сада.

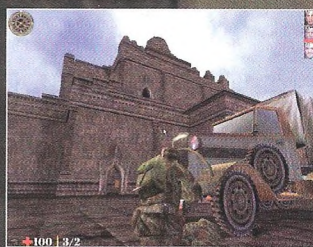
В чем-то он проигрывает даже «Туалетному утенку».

Конечно, у каждой игры свой запах особый...

Итак, под моим микроскопом (без которого отличить «Deadly Dozen 2» от прочих многочисленных клонов не представляется возможным) — очередной военный шутер, повествующий о нелегких американо-японских отношениях. Играть вы можете либо от первого, либо от третьего лица — от второго почему-то нельзя. Камера переключается клавишей <C>...

Вообще-то, на этом обзор сего шедевра можно было бы и закончить.

«Вот, еще одна Злобная Личина, которой все и всегда не нравится, — заворчат недовольные читатели. — Почему

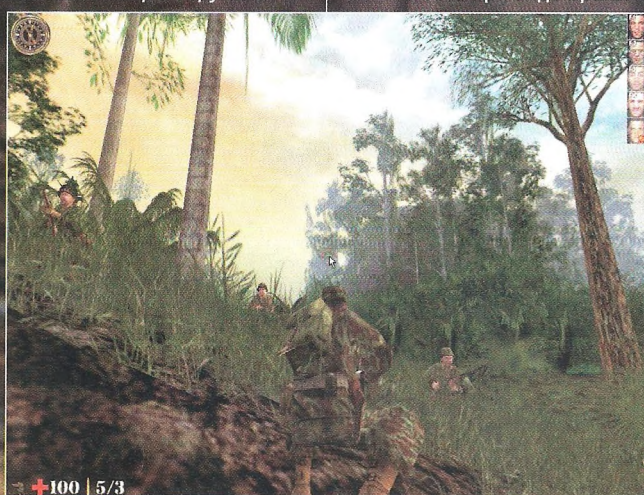


бы просто не пробежаться по пресс-релизу и не посмотреть, что об игре говорят сами создатели?». И то правда: почему бы не пробежаться?! С удовольствием пробежусь — когда еще представится такая прекрасная возможность потоптать этот пресс-релиз ногами!

«Deadly Dozen 2 — трехмерный шутер с изрядной долей примесей других жанров, выходящим на уровень графики, богатым выбором оружия...».

Да, выбор оружия в игре действительно богат и, помимо рогатки, томагавка, ручных и диких гранат, включает аж две снайперские винтовки! Поскольку уволочь все это великолепие разом не представляется возможным, то по ходу вялого действия придется расставаться с одними видами орудий смерти — жертвуя ими в пользу других, более эффективных на данный момент.

Вслед за главным героем, неважное состояние которого отражает индикатор усталости, без особого энтузиазма плетется, зевая, «группа поддержки». Основной ее целью является созерцание окрестностей с сопутствующимковырянием пальцем в носу, а также построение стратегии хаотичного бега при виде врага.





Для достижения еще большей реалистичности создатели попытались привнести в игру элементы, значительно ухудшающие и без того скучный игровой процесс. Так, помимо усталости, охватывающей героя в самые неподходящие моменты, в которые он может только громко и надсадно дышать, привлекая этой брачной песней всех японских самцов в округе, присутствует такая деталь, как отдача оружия, в результате чего отстрел удаленных объектов становится более чем проблематичным.

Нас, кстати, пугали продвинутым AI, использующим «ступенчатую модель поведения», но, видно, когда этот самый искусственный интеллект несли вставлять в голову компьютеру, то по дороге уронили — и как раз с самой высокой ступеньки.

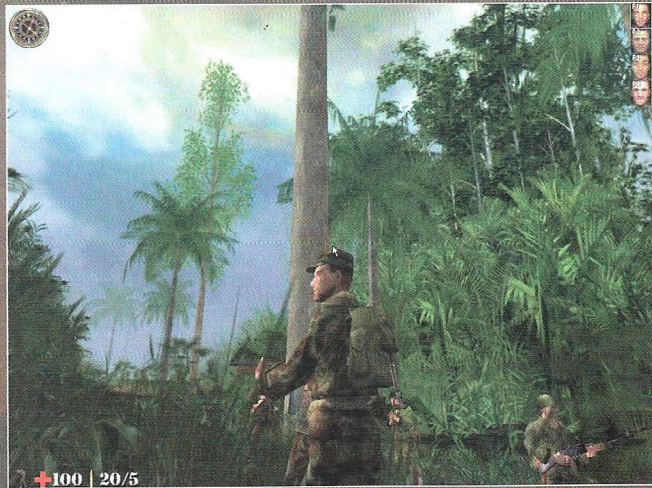
Далее разработчики честно предупреждают: «чтобы избежать скучных эпизодов, сценарии миссий будут варьироваться — то есть игрок не

только будет участвовать в боях, но и красться, и даже иметь дело с саботажем». Короче, не хотите скучать — так поползайте под кустами, повалитесь в канавке либо с радостным криком сиганите в болото, распугав при этом всех лягушек!

Кстати, о болоте... Графика в «Deadly Dozen 2» находится на настолько «высоком» уровне, что странная однотонно-коричневая вода остается непоколебимой, сколько бы вы по ней ни бегали и ни прыгали.

Кстати, при стрельбе тоже не остается ни малейших следов от повреждений. Полагая, это было сделано для того, чтобы вы максимально аккуратно наносили добро и причиняли радость. Таким образом, на телах врагов не останется ни единой царапинки, которую они могли бы потом предъявить в «Спортлото» — тем самым существенно испортив репутацию и настроение бойцам за мир.

Грузовик при наезде на невысокий кустик или кочку ос-



танавливается как вкопанный — да еще и с таким звуком, будто ему повстречался, как минимум, Годзилла (максимум — Великая Китайская стена)... Интерактивность просто потрясающая!

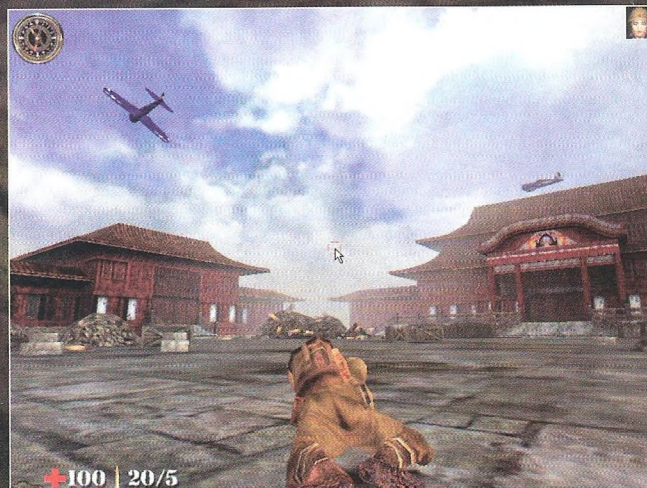
А уж какая в игре музыка... Музыка в «Deadly Dozen 2» напоминает попытки Lich'a выселить соседей с помощью игры на пианино и исполнения душевных байкерских песен типа: «Ветер мне горячий прямо в морду дуй. Вдаль лети дорога!». Страх и ужас.

В общем, при взгляде на «Deadly Dozen 2» становится очевидным, что игра сильно нуждается в уходе. Разумеется, в уходе разработчиков. И чем дальше они уйдут, тем лучше. Так как смотреть на то, что они нам предлагают, нет никаких сил. Приходится потеть, одолевая врагов и злость. Честно признаться, подобный процесс потоотделения начинает постепенно надоедать. Конечно, как учит нас «Камасутра», безвыходных положений не бывает. По-

этому я вижу два варианта решения проблемы. Во-первых, можно воспользоваться новым дезодорантом «Fe». Дело в том, что обычный дезодорант лишь скрывает запах пота. А дезодорант «Fe» действует по-другому: он убивает бактерии, всасывается через кожу, проникает в кровь, доходит до нервной системы, останавливает процесс выделения пота и, чтобы этот процесс не возобновлялся, разлагает те части спинного мозга, которые за него отвечают.

Во-вторых, есть вариант прекратить играть в подобные игры. Какой-то странный этот американский дух — лучше не рисковать. И вы не рискуйте. Кстати, вы еще не пробовали нового «Туалетного утенка» с тройным хлором? Лучше и не пробуйте — он не вкусный. Такой же, как «Deadly Dozen 2: Pacific Theater».

Командир диверсионного отряда хомяков-шатунов — Ольга Крапивенко, helga666@mail.ru



Разработчик: Terminal Reality**Издатель:** Majesco**Жанр:** Third-Person Shooter**Требования:** Pentium III 750 МГц (или эквивалент), 128 Мб ОЗУ, видео GeForce2**Рекомендуется:** лучший Pentium IV, 512 Мб DDR ОЗУ, GeForce4 (или эквивалент)

ОЦЕНКА:	10
Графика:	12
Геймплей:	8
Управление:	9
Звук:	9

Полный анализ крови

...на третий день въезжает Дурак-царевич в темный лес.
Глядь — навстречу ему лежит в гробу, насосавшись кровушки, сам граф Дракула.
Стырено из эпоса Михаила Успенского «Кого за смертью посылать»

Что можно успеть за восемь с половиной часов? Вообще-то много чего. Например, я когда-то видел фильм, в котором специалисты из НАТО обсуждали — сколько времени нужно для того, чтобы наступил конец света? По их расчетам оказалось — не более 50-ти минут: ошибка компа в США или тогдашнем СССР ⇒ запуск ракеты ⇒ пару минут и ракета засечена противоположной стороной ⇒ пару минут ⇒ ответный запуск... К тому времени как неразбериха пройдет, обе стороны уже успеют напугать в небо полный комплект фейерверков, направленных в стратегически важные районы (хотя уже десятка таких «ядренных бонб» достаточно, чтобы наступила ядерная зима и цветы пожухли от холода не только во Франции, но и в джунглях Амазонки). И вот уже весь мир тихонько ждет, когда пройдут те 23 минуты, за которые первая ракета совершит мягкую посадку где-то в центре Аризонщины (или, наоборот, Кировоградщины), даря тепло и умиротворение всем и вся. Такая вот милая могла произойти история...

Но у нас в обезбашенном журнале «Шпиль!» нет угрозы войны, у нас другие проблемы — хомяки-шатуны да собака-тер-

минатор, которая питается субгубо гаечными ключами, и где набрать столько ключей, не знает никто... Иногда оставишь ее вечером в редакции, с утра приходишь — а полкомпа уже нет! Постоянные апгрейды, в общем-то, это тоже неплохо, но скоро руководство нашего издательского дома попросит нас заткнуть пасть этому проглоту, а мы-то собаку нашу любим...

В общем, у нас ядерной войны быть не может. У нас все гораздо тише, но кровавей — ведь если упадет «ядрена бонба», то крови уже никто не увидит в радиусе километров 50–100. А мы вот тут игрались в игру **Blood Rayne**, прошли ее за 8,5 часов — и решили вам рассказать о том, чем полез-

ны прогулки с вампирами на свежем воздухе...

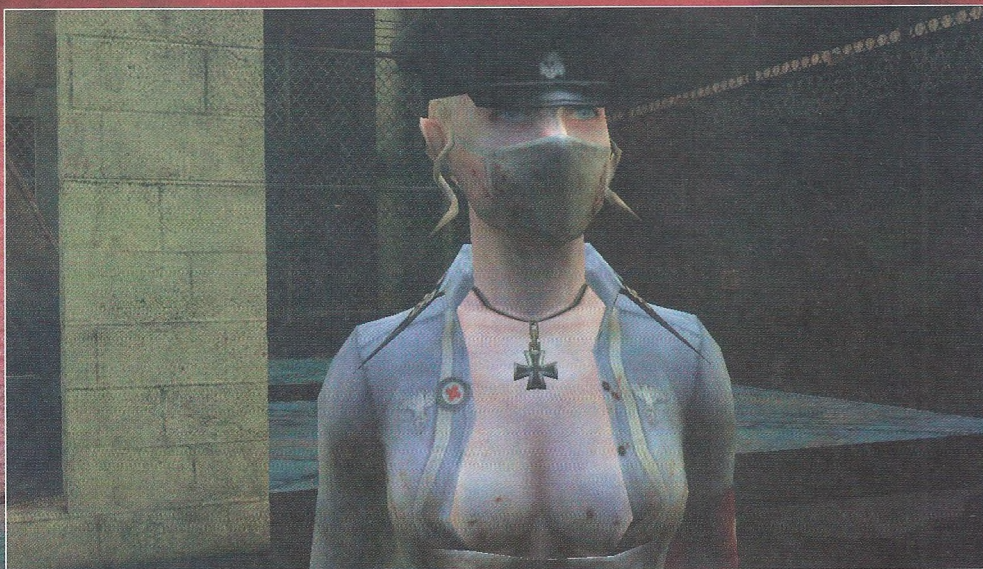
Компания Terminal Reality известна своими мрачными играми. Чего один только «Ноктюрн» стоит. А уж если вспомнить, что ужастик класса «шутер квестообразный» по мотивам фильма «Ведьма из Блэр» поручили экранизировать на компе именно этой студии, то кажется, что и говорить не о чем. Terminal Reality на роду написано делать страсти-мордасти и прочие ужасты-офигевасти.

Но, заметим сразу, «Nocturne» не претендовал на харизматичность персонажей (брешу, конечно, но это чтоб оборот красивше вышел), а главная героиня «Blair Witch Project» была какой-то тугодумной: то ей Растин Парр нужен и она

в лес лезет, то вдруг испугается милых призраков, которые всего лишь хотят сожрать на обед ее печень, и, резко передумав, валит из лесу на всех четырех своих копытах в черных лаковых сапожках... А вот в «Blood Rayne» имеется недолгудумная (мы знаем много таких словечек!) и харизматичная красотка, которая рвет всех направо и налево — как соседский волкодав по имени Моська разрывает тряпки, летящие зимой на юг.

Вам нужен сюжет в шутере? Нет? А вот вам? Нет, не вам, там справа, а вам, молодой человек в зеленых шортах, кроссовках, черных носках и черной футболке? Что, говорите, тут все такие? Ну ладно. Так кому нужен сюжет в шуте-





ре? Никому? Вот и ладненько. Потому что у нас на повестке дня шутер без сюжета. Вот так совпадение!

Хотя формально сюжет таков: госпожа Рейн, у которой в паспорте в графе «национальность» записано: «мама — вампир, а папа — водитель троллейбуса», ищет кусочки знаменитого демона по фамилии Beliar, дабы, собрав их воедино, загнать эту коллекцию... кому? конечно же, коллекционерам.

Госпожа Рейн — как настоящий филателист — всегда носит с собой лупу, футляр для марочек и два тесака по полтора метра в длину каждый (их, кстати, можно было лицезреть в полную длину на обложке прошлого номера). Ходит она по своим коллекционерским делам, собирает осколки черепа демона — но на пути у нее стоят другие филателисты (которые, кажется, были зверски выдраны из своего родного окружения — из игры «Return to Castle Wolfenstein»). Естественно, что на пути к господству над миром фашисты не постоят ни за чем — они даже готовы убить нашу милую Blood Rayne, только бы не дать ей собрать полный альбом марочек и кусочков заветной демонической тушки...

Бойня под названием «Кровавая Рейн» (что по-аглицки созвучно с «кровавым дождем») начинается в 1933 году в Луизиане, где, кажется, кроме болот с призраками всех мастей, ничего и нет. В ходе

небольшой миссии Рейн учится у своей наставницы — другой собирательницы марок (не такой, правда, красотки), которая умеет с первого взгляда определить марку далекого Занзибара от пятикопеечной марочки с надписью «Монгол Шуудан». Опытная в филателистических делах тетка, похожая на Рейн только по форме одежды — она одета, как, прости Господи, наездница в цирке, — обучает Рейн всяческим приемам. Например, показывает, как можно прыгнуть на строптивого зомби, который, возможно, скрывает под кроватью полезные марочки, — да и выпить из него всю кровь, пополнив при этом свои подувшие силы. Она также учит Рейн тому, как использовать три вида зрения, как ходить и прыгать. А еще — если противные мертвяки и примкнувшие к ним фашисты не отдадут марки, как именно можно возмутиться... то есть возмутиться... то есть разозлиться и накрошить их на салат «Оливье», столь любимый красоткой Рейн.

Что касается подпитки собственных сил мисс Рейн путем поглощения эритроцитов непосредственно из сонной артерии — тут все ясно, вампиров мы в своей жизни геймерской видали немало. Но вот остальные способности местами интересны.

Прыжки у мисс Рейн получаются такие, что наш любимый рекордсмен в области толчков и прыжков — Бубка — отдыхает и светится в рекламе раз-

ных здоровых приборов от Цептер. Потому что мисс Рейн делает эти пятиметровые прыжки, во-первых — стабильно, а во-вторых — без шеста. Да и по натянутым проводам она бежит легче, чем тараканы по стене моего балкона. А, поверьте, тараканы у меня бегают так ловко, что ой-ой-ой: они протаривают дорожку от вонючей соседки снизу прямо



к куркулям, живущим по диагонали и складывающим картошку, а также прочую сугубо тараканью (по мнению тараканов) снедь прям на балконе.

Три вида зрения, которые включаются кнопками «1», «2» и «3», заменяют в игре компас из «Enter the Matrix» и чутье из «Wolverine's Revenge». То есть заблудиться или вступить в мину (нет, не ту, которую после долгого обеда оставляют на дороге домой коровы, а самую настоящую фашистскую противопехотную мину, заложенную с намеком на вступающих в нее вампиров) — в общем, все это практически нереально. Вот вид зрения под номером три не дает ничего, кроме четких огоньков в темноте, указывающих сквозь пол, стены, землю, людей, нелюдей, реки и моря

ПОВНА КЕРОВАНІСТЬ! СКАЖЕНИЙ ДРАЙВ!

www.diawest.com



Джойстик Genius F-33D Force Feedback

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

335 грн.

ПК партнерія, організатор
Інтернет-магазин
shop.diawest.com

456-76-61



вул. Олени Теліги, 8 455-6655
вул. Гната Юри, 20 206-0222
пр. Червоних Козаків, 8 464-8465
пр. Оболонський, 49 459-0133
Харківське шосе, 55 563-0668
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1 250-9900
пр. В. Маяковського, 43/2 548-1548



(сквозь все, короче) направление на Mission Objectives. И чтоб заблудиться, это нужно очинно постараться.

Хотя... как говорил персонаж одной из советских народных киносказок: «Встретишь Ивана-Царевича — не трогай его, он дурак!».

А уж если вспоминать эпический эпос, строка из которого так многозначительно намекнула на вампирскую тему еще в начале этого «ту плея», то его название (как вы и сами видите, если глаза не по-вылазили) — «Кого за смертью посылать». Будь моя воля, посылал бы только таких симпатичных и отчаянных девиц, как Рейн. И кроваво, и смертельно без меры, и красиво при этом. Такой себе полукровка Блэйд в роли Уэсли Снайпса — только в женском обличье и с красными ленточками в кроваво-красных же волосах. Если вы, господа геймеры, не в курсе, то рейв-композиция в упомянутом Блэиде (под которую герой Снайпса один в кровавом дожде из системы пожаротушения лихо нарезал на салат вампиров, собрав-

шихся на вечеринку) называется «Blood Bath Rave Scene».

В общем, аналогии понятны, и догадливым геймерам намеков больше не требуется — полукровные вампиры рулят видео- и игропрокатом.

«Но что умеет делать Рейн?» — спросите вы. Мы ответим: если она подберет ружье или пистолет, или даже возьмет в каждую руку по такой боевой единице, то целиться ей не приходится — мочит всем чертям прямо в рыло, аки не так давно пройденные Ниоби и Призрак из «Enter the Matrix». И точно так же как в Матрице, можно включить мегарежим «Killing me softly» под названием Blood Rage (который в Матрице назывался Focus) — и нашинковать пару вражин с особым цинизмом раз и навсегда... Если истратить немножко Rage и выключить его, то восстановление пройдет довольно быстро, но если в пылу битвы израсходовать его весь (что бывает в сражениях с кучами боссов уровней), то восстановление будет идти довольно долго — пожалуй даже, что до следующего босса. А уж коли босс завалит излишне разгорячившуюся Рейн, то тут уж по традиции, доставшейся игре по материнской линии — от «Икс-коробочки», резко вспомнишь, что сохраняться можно только в начале каждого из уровней...

И еще одна консольная шарманка, которую приходится крутить по кругу, чтобы достичь резалта:

— Стих!

...но я успел в него воткнуть, и там три раза повернуть свое оружие.

Он завыл, рванул из последних сил, но я успел в него воткнуть, и там три раза повернуть свое оружие.

Он завыл, рванул из последних сил, но я...

— так, помнится, мой одноклассник пытался рассказать отрывок из известной поэмы. Старенькая учительница проснулась после того, как «Он завыл» в пятнадцатый раз. В «Blood Rayne» детскую заразную болезнь мелких консольных уровней решают тем же путем — воткнуть, повернуть... Но враг снова жив! Надо воткнуть, повернуть... И так по нескольку раз... Неизлечимо желание разработчиков затянуть игровой процесс хотя бы еще чуть-чуть! Что делать...

Зато графика — просто мечта! Красивейшая игра. Перадраз ее с консоли, разработчикам пришлось, видно, немало постараться, чтобы впахнуть в убогую производительность обычного «писюка» такую красотищу. Это вам не хурь-мухры, а каркасная анимация с кучей «костей», динамическое освещение, супер-пупер вода и bump-mapping, к которому пока только идут такие инноваторы, как, например, разработчики из CryTek.

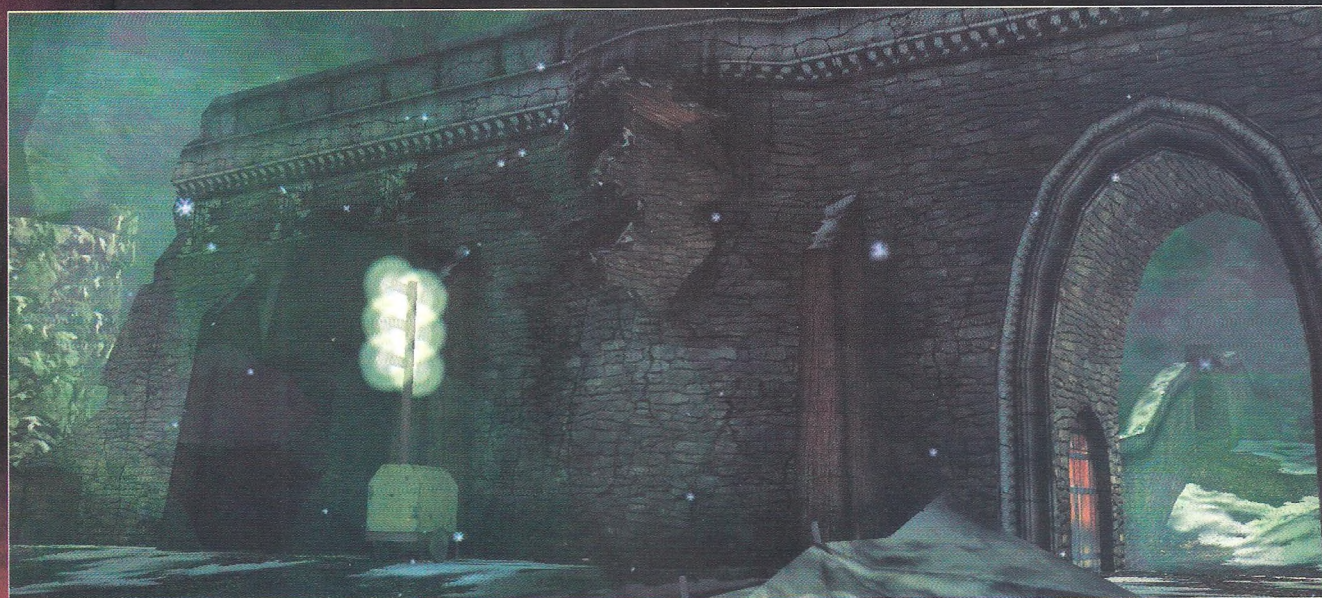
Но вот графические глюки... Игра не пошла под DirectX 8.1 и 9.0 на машинах, оборудован-

ных видяхами GeForce 4MX 420 и 440, заработав только на Radeon 9000 Pro и GeForce Ti 4800 (прочих вариантов не проверяли) и под Win 2000 (под Win 98 вообще не пошло). Но на видяхе GeForce 440 игра запустилась под OpenGL, что выглядело как учебник по графическим глюкам при прорисовке текстур... Не повезло!

В геймплее, стоит сказать, много откровенных «дыр». Я уже сказал о том, что игра, чтоб скрыть ее небольшие размеры (не физические размеры на диске, которые ого-го! — а размеры уровней) затягивалась и вытягивалась. Тянули ее тянули, как пытаются натянуть на свое пивное пузо свадебный костюм мужики далеко за сорок, — но пустоту в сюжете повторами и находками типа того же минного поля или робокоповских роботов а-ля «цыплята табака», не прикрыть, как и злосчастное пузо пивное рубашкой на семь размеров меньше.

Посему по прохождении игры остается двоякое настроение — и интересно вроде бы, и как-то по второму разу играть не тянет. Три локации Рейн проходит легко, как человек с бензопилой проходит склад подушек, оставляя за собой только море трупов. И остается одна лишь радость — ожидать продолжения банкета на празднике вампиров. Разработчик обещал.

Max Pagan,
принц Трансильвании



Название: Indiana Jones and the Emperors Tomb
Разработчик: The Collective
Издатель: LucasArts
Жанр: TPA
Системные требования: P III - 600, 128 Mb, 32 Video

ОЦЕНКА: 8
Графика: 8
Геймплей: 7
Управление: 7
Звук: 10

Сказание про Инди-младшего, отца Ларискиного

Делай деньги, делай деньги,
 А остальное все — дребедень.
 М/ф «Остров сокровищ»

Джорджи, хоть и не мальчик был, а самый что ни на есть настоящий дяденька, деньги, тем не менее, тоже любил. Не то чтоб сильно — ведь больше денег Джорджи любил «Звездные войны», которые сам же и придумал. А может, все-таки и наоборот. Но это — вопрос для отдельного рассмотрения. Как бы то ни было, но эти самые войны позволили Джорджи стать большой шишкой, на которую вкалывает теперь уйма народу. И вот несколько злобных дяденек решили помочь боссу заработать еще немного. И сделали игру про еще одного дяденьку — Инди. То есть про доктора Индиану Джонса.

Дяденька Инди был примечателен тем, что очень любил историю. А еще он любил китайцев. Доктор Джонс был археологом, и поэтому никогда не покупал китайские кроссовки и жвачки — и, уж тем более, не юзал материнских плат, аудио- и видеокарт с пометкой «Made in China»®. Да уж — и в неведении тоже есть счастье. Вот в таком-то счастливом неведении и перебивал дяденька Инди. Поэтому и любил китайцев. А вот немцев, к примеру, он не очень любил.

Именно на основе таких симпатий и антипатий доктора Джонса и была сделана злобными дядьками из «The Collective» игра **Indiana Jones and the Emperors Tomb**. Но, памятуя о прошлом, а именно — о предыдущей игре про Индиану: «Indiana Jones and the



Infernal Machine», которая была таким ацтоем, что ни в сказке сказать, ни в «Шпиле!» описать, было решено изменить тактику. Поэтому и выпустили сначала игру на приставках, а уж потом портировали ее с Xbox на PC. Причем со всеми вытекающими последствиями®. Но, тем не менее, Tomb Ri... э-ээ очередная часть саги о приключениях выдающегося археолога получилась относительно неплохой.

Устанавливается игра без особых проблем, на диске занимает чуть больше гектара — и при этом каждый раз нахально просит вставить диск. Поэтому всем потенциальным археологам желательно заглянуть на www.gamecopyworld.com и скачать «джентльменский набор» из отучалки от диска, тренера и набора читов®.

Графика в игре довольно неплоха, тем более что все первоначально разрабатывалось и оптимизировалось для мизерных 64-х метров приставочной памяти. Было бы лучше — тормозило бы так, что «Дум 3» постыдился бы. Знакомые пейзажи заботливо вытянуты из всех трех серий приключений Индианы, но, тем не менее, в плане банальности глаза особо не режут.



Игроку предстоит посетить руины цейлонских храмов, средневековый замок, улицы Гонконга и Стамбула, буддистский храм, секретную лабораторию третьего Рейха. Кроме того, придется даже спуститься в самую что ни на есть настоящую преисподнюю, где нужно будет сразиться со стандартного вида узкоглазым боссом и его драконом-призраком.

Интеллект компьютерных противников крайне неравномерен — иногда потенциальные жертвы доктора Джонса умело используют рельеф (и так далее), а иногда упорно стараются не замечать светило археологии с автоматом на перевес.

Но самое приятное, это когда доходит до рукопашной. Файтинги чрезвычайно редки на PC, а душа иногда ведь просит®.

Индиана лихо раздает подачи направо и налево — даже



всякие «комбосы» делать умеет. Использование хлыста тоже приятно разнообразит процесс уничтожения врагов. Так, лихо щелкнув хлыстом, можно подтянуть зазевавшегося противника к себе, после чего от чистого сердца угостить его отличным хуком или апперкотом, от которого бедолага непременно совершит увлекательный полет по воздуху... ну а после приземления застрянет в ближайшей стенке. Впрочем, застревать в стенах и предметах интерьера любят не только враги, но и главный герой.

Если с боевыми искусствами рукоприкладства у доктора Джонса все в порядке, то, например, с водными процедурами немного не сложилось. Художественное плавание дается Индиане с большим трудом, так что при виде водной глади нужно сразу же начинать подготовку к очередной нервноотрепке.

Головоломки в игре не то чтоб уж очень сложные, но, как назло, почти все на одно лицо. Могли бы придумать что-нибудь пооригинальнее простого нажимания на рычаги и кнопки.

Можно сказать, что игра получилась, как зебра: полоса черная, полоса белая — и нельзя точно сказать, каких полос больше. Ну а если у кого аллергия на Лару Крофт®, то «Indiana Jones and the Emperors Tomb» послужит отличной альтернативой.

Лещук Алексей

Название: Grand Theft Auto: Vice City**Разработчик:** Rockstar North**Издатель:** Take 2 Interactive**Жанр:** action**Системные требования (min):** Pentium III 800 МГц

или Celeron 1,2 ГГц или аналог, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

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

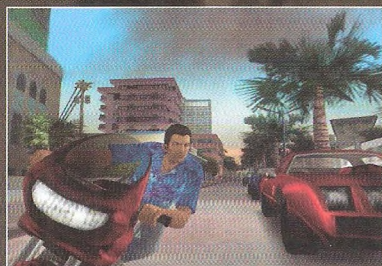
10

7

10

11

9

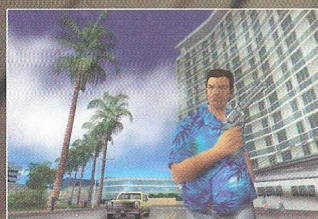


Крепче за баранку держись, бандит!

Вот стоит на улице машина. Красивая, быстрая, совсем новая, да и цвета подходящего. Если ли причины, чтобы не сесть в нее и не поехать куда глаза глядят?

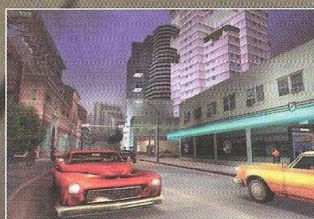
Мистер Венцетти — герой **GTA: Vice City** — таких причин не видит. Даже если машина старая, медленная, как катафалк, и по привлекательности не намного обходит ржавый мусорный бак на колесиках — ему все равно! Если на улице стоит машина — это его машина! А если самокат? «Тоже дело полезное!» — думает Томми Венцетти, садится (точнее, становится) на самокат и шпилит вперед — навстречу солнцу, встающему (садающемуся, заходящему за тучу) над славным городом Vice City.

Первые три части игры «GTA» изрядно потоптались по рынку электронных развлечений, и им на помощь в деле развращения молодежи ринулись такие же побудители анархизма — «Мафия», «Hitman» и прочие возмутители и развратители нравственности. Ну а в нашей стране, где героев сериала «Бригада» за звезд считают, — тут уж игра и подавно за супер-развлекуху почитается!



«Украл-продал-пропил-сел-вышел» — самая что ни на есть живучая идея в сердцах народонаселения большой, но отсталой части суши. А тут еще и радио, транслирующее песни тюремщиков, называют «взрослым» — то есть таким, которое создано специально для тех, кто прошел «школу жизни». В общем, идеи мистера Венцетти пришлось к месту. И молодежь, ностальгирующая по тем временам, когда она, облаченная в пеленки, дружными рядами шла под стол ломать очередного пупса и портить вышеозначенные пеленки, ринулась скупать «GTA: Vice City» — игру, отличную во всех отношениях.

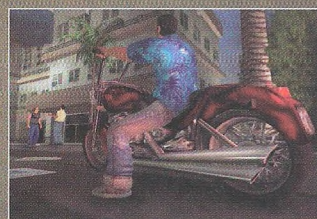
Да, игра — то что надо для полного отдыха. Есть в ней миссии, причем местами довольно неординарные — например, с помощью маленького, управляемого посредством радио вертолетика нужно расставить в строящемся здании сюрпризы с часовым механизмом.



Но если миссии выполнять неохота, а охота просто поразвлекаться, то и в этом случае найдется простор! Фантазию можно применить в деле ограбления прохожих, затем — при последующей беготне от полиции, которая обязательно объявит возмутителя спокойствия в розыск; и уж потом — в отстреле спецназовцев, которые будут носиться за вами на вертолете, новогодними гирляндами болтаясь на свисающих с него канатах.

Можно, кстати, покатайтесь и на такси. Если успеешь приехать быстро и не напугаешь пассажира до смерти, он денег даст; а если сделаешь это несколько раз подряд — получишь продвижение по службе. Мне, правда, это так и не удалось: один уровень Up мне еще давали — а дальше запах от сидений, испорченных пассажирами, отпугивал всех прохожих.

Да ладно — зато можно в «Скорой помощи» покатайтесь. Причем вызвать ее доволь-



но просто: достаточно дать в дыню любому прохожему. Потом ждешь пару минут — скорая тут как тут. Садись в машину — а дальше все по сценарию такси, только с еще большей осторожностью, а то у перевозимых больных капельница из вены выпадет... А зачем нам портить обшивку сидений?

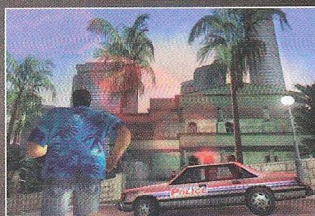
Не без глючков, конечно, в этой игре. Девелоперы не смогли обойти проколы в движке — и лажа хлынула незаметным (но от этого не менее вонючим) потоком на несчастных геймеров, которые ждали **ИДЕАЛЬНОГО** продолжения любимой игры. Не сложилось. Во-первых, при всей навороченности модели повреждения авто — учитывая вышибания дверей и окон молотком и другими полезными в хозяйстве предметами, а также с учетом отпадающих бамперов, дверей, капотов, отрывающихся крыш и всего остального (авто мож-





но раздеть вплоть до ходовой и сидений) — при всем при этом машину можно подвинуть пузом. Любую. В любом положении.

Наши читатели вряд ли помнят, что в советские времена были популярны всякие «полезные советы»: как использовать старый носок в качестве соковыжималки, как забодяжить из лука суперкраситель для шерстяных ниток и как



сделать из них потом меховую шубу, что делать с порванным целлофановым кулком, чтоб его можно было оставить в наследство своим внукам. Да-да, дорогие мои! Раньше людям и в голову не приходило, что кулек из-под нафталина можно просто *выбросить!* В нем еще несколько поколений обеды в школу носило! Вот и у нас есть такой совет: если в Vice City вы поставили машину в положение «поднимите колеса вверх», причем где-то далеко от трассы, — не отчаивайтесь! Затолкайте ее своим могучим пузом на пригорок и сбросьте оттуда — она встанет на колеса и снова будет пригодна для езды. Если не взорвется, правда, — ведь каждый толчок машины движок игры воспринимает как удар об стену. Это они, конечно, льстят нашему пузу, но приятно все же осознавать, что можешь нанести грузовику такой же урон, как машина, мчащаяся по встречной.



Кстати, если интересно, могу еще один секрет раскрыть. Вот занесла вас судьба на какую-то магистраль, где ночью под проливным дождем только девушки в купальниках на роликах катаются (и такое, кстати, повсеместно!). На горизонте — ни машины. Что делать? Выход такой: становимся посреди дороги лицом в одну сторону — а потом поворачиваемся на 180 градусов. Ма-



шина прям за спиной не появилась? Странно. Попробуйте еще раз, что-то обязательно появится! Глючок-с — старый, как сама GTA!

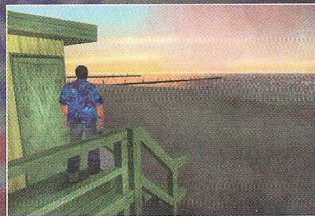
Ну и еще о глюках. Вот стоит столб. Если рухнет на прохожего, прохожий станет похожим на крокодила — таким же плоским и длинным. Когда же столб этот с той же силой упадет на ваш автомобиль, он всего лишь спокойно погрузится в недра капота — причем без каких-либо повреждений.

Движок третьей «GTA» тупит, но вот в плане графики выжали из него, если сделать небольшое сравнение, как из одного лимона — литр сока. То есть сделали практически невозможное. Вода — совершенно никакая, зато модели людей и машин стали вполне нормальными; дождь и прочие осадки, а также постепенная смена времени суток — все это выглядит очень приятно. К человеческим персонажам



явно приложили свои датчики спецы по Motion Capture — причем все женщины ходят, как модели по подиуму (или как некоторые девицы вдоль дороги), а мужики — как пловцы в тапочках на мокром полу перед заплывом.

А! у проходящих мимо прохожих, правда, не на высоте. Живут они по старому русскому народному тюремному принципу: «Бьют — беги, дают — бе-



ри». Если стукнешь одного — побежит. Ты за ним не ломанешься — убежать не будет. Подходишь тихонько — бац по голове! — опять бежит. Ты стоишь. Он стоит. Опять подходишь... И так до бесконечности, пока у прохожего голова не отвалится и он не рухнет, разбрасывая во все стороны баксы и оружие...

Ну да ладно. Давайте все-таки о сюжете. В игре есть цель — стать самым крутым в городе мафиози. Задание простое: город образца середины восьмидесятых — в наличии, желание у мистера Венцетти стать мафиози — присутствует. Что еще надо? Немного времени и расчета!

На своем пути герой (говорящий, между прочим, голосом Рея Лиотты, снимавшегося в аналогичной роли в фильме «Goodfellas» и еще в «Сердцеедках», где торговал ворованными автомобилями) встречает разных людей. От некоторых ему нужно отде-



латься, некоторым приходится служить, а потом отделяться и от них — постепенно таким образом прибирая к рукам все заведения в городе. Заведений много, и они, помимо того что приносят доход, дают еще и возможность сделать банальный save игры.

Есть у Венцетти и своя «берлога», где он может переодеться (что нелишне, если тебя разыскивает полиция), подкрепиться и угнать новую машину (которая всегда стоит рядом с домом).

В конце концов, отъездив по городу не одну милю, убив всех неугодных темных личностей, поводив (и повредив) по ходу не один вертолет, машину «Скорой помощи», такси, полицейскую машину, катер и уйму разных автомобилей и мотоциклов, он добьется своего и станет-таки самым-пресамым крутым гангстером.

Периодически можно доказывать собственную крутизну, устраивая *rampage*: наехав на значок черепа, получаешь в руки УЗИ, с помощью которого нужно за несколько секунд, стреляя из окон машины, завалить кучу нехороших парней, которыми полон город...

Да, Vice City — это уже не Чикаго. Город, правда, тоже немаленький — но атмосфера совсем другая. Такое впечатление, что наступили вечные каникулы! В этом плане игра вышла просто вовремя. Каникулы продолжаются!

Maximo Paganetti

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



Название: Colin McRae Rally 3
Разработчик: Codemasters
Издатель: Codemasters
Жанр: racing simulator

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



Нога попала в колесо...

Дайте компании «Codemasters» 17000 полигонов на ночную машину — и она перевернет мир! Дали. Перевернула. Зацените... На тестовом геймерском супер-ПК журнала

«Шпиль!» стоит три игры от одной компании. Первая — «Colin McRae Rally 3», ставшая продолжением суперсерии раллийных симуляторов под одним общим названием. Вторая — «IndyCar Series» — особых комментариев тоже не требует. Третья — «Race Driver Online».

И вот я сидел и думал, о чем же написать? О гонках, о гонках или о гонках? Сначала выбрал второй вариант. Потом, по подсказке Blind Sniper, остановился на третьем, и поэтому написал о первом — о Colin McRae Rally 3.

Пожалуй, нет в мире программы-симулятора раллийных гонок лучше. Молоток, Колян, так держать! Правда, Колян МакРей имеет к этим гонкам такое же отношение, как

журнал «Шпиль!» к архитектуре, — но все равно молоток! Потому как даже и в таком случае имя прославленного гонщика упоминается геймерами только с самыми нежными интонациями — и даже стихами:

*И в жару и в знойный холод
 Наш Колян рулит по трассе...*

То, что рифмы нет, это понты — главное, смысл душевный есть.

Погодные условия в новой версии игры просчитаны и пересчитаны так, что только радуешься умным людям из «Codemasters». Моргут! Едешь по песку — песчинки из-под колес во все стороны; летишь по снежной трассе — снег в лицо! Повороты затягивают, а уж о том, чтобы разогнаться, врубив сразу после первой передачи третью, — так об этом и думать забудь! Ну а если идет дождь, то скорость лучше не превышать — а то не успеешь оглянуться как окажешься в ближайшей канаве, внезапно выпрыгнувшей на тебя из-за очередного поворота.



Чтобы ничего такого не происходило, к нам в кабину влез старый хмырь по имени Глист. Сорри, Грист, Ники Грист. Сам он называет себя штурманом — но зачем, скажите на милость, нужен штурман, когда перед каждым поворотом можно вывести индикатор на пол-экрана, указывающий, в каком направлении и насколько далеко за пределы трассы я улечу, если забуду нажать на тормоз? Разве что для реалистичности. «Прямо 10, правый 15 и длинный левый 80, после чего прыжок и прямо 100» — это вдохновляет.

Кстати, именно когда выкидывает с трассы, можно насладиться недокументированными возможностями движка, в миру известными как глюки.

Например, когда едешь по снежному сугробу, погружаясь в него почти по крышу, то, выехав, никаких следов пребывания в сугробе полторатонного авто найти уже не можешь — машина, как японский ниндзя, замечает следы веником и выравнивает сугроб сразу за собой.

Если же влетишь в воду, она не станет разбрызгиваться; и даже если свалишься в реку или на дно канавы, скорость автомобиля нисколько не упадет. Да и в лесах, бывает, едешь по кустам (это если в кусты захотелось) — и все нормально, но вдруг, врезавшись в какой-то кустик, машина откидывает копыта... пардон, колеса... Кустик-то (с виду, кстати, точно такой же, как его собратья) по жизни (в модели мира) оказывается деревцем...

Других серьезных глюков в игре не обнаружено, зато имеется куча йвтысловоду!

Зверский рык мотора вдохновляет! На пробу в игре дан целый набор недорогих (по мировым меркам) серийных





авто, докрученных до того, что у машин с MEX5 обнаруживается коробка-автомат на 6 передач. Причем, даже если сходу взять да и включить шестую передачу, машина поедет — и довольно шустро. Тюнинг, знаете ли.

Так вот, «Codemasters» втюхали в набор автолюбителя:

- Ford Focus RS WRC 02;
- Mitsubishi Lancer Evo VII;
- Citroen Xsara и Saxo Kit Car;
- Subaru Impresa WRX (44S);
- MG ZR Rally Car;
- и раллийные версии Ford Puma и Fiat Punto.

Кроме того, если сильно повезет и все остальные гонщики во время чемпа сойдут с дистанции (что будет означать для игрока первое место), получите радость в виде бонус-машины.

Так что набор машин самый что ни на есть разношерстный — от полноприводной до переднеприводной. Виртуальному Колянну есть на чем размять и сломать пару берцовых костей. Как бы он ни цеплялся на поворотах за ногу Греста, как ни плакал бы и как ни кричал: «Хочу к маме!» — вы, если будете достаточно настойчивы, сможете законопатить его в гроб.

Трассы тоже предлагаются самые разные, из всех климатических зон — от знойной и пустынной Швеции, где можно поездить в знаменитой гон-



ке Certina, до покрытой арктическими льдами стране эскимосов — Греции. Кроме названных двух областей Украины, есть еще набор никому не известных стран и гонок: ралли Испании (знаменитая РТС), Великобритании, США (Копа), Японии (Brembo), Австралии и финская Kella.

В каждой из стран имеется свой набор трасс — по шесть штук на брата. Можно проходить их просто по очереди, но гораздо интереснее попробовать чемпионат. В чемпе нужно проехать все трассы, после чего вас ждет радостный миг бойни в стиле драки с боссом уровня в аркадах — Super Special Stage, сверхсособый этап гонок. Так что, если к этому времени вы раздолбали машину в ноль, соваться туда не стоит. Кстати, первый ремонт в чемпе можно провести только после трех этапов, так что поосторожней! Это вам не микромашинки, а ралли, приближенная к осознанию реальности так же близко, как Neo!

Для каждой трассы любой уважающий себя гонщик подбирает машину, подходящую к цветам ландшафта. Иногда они даже перекрашивают литые диски в золотой или там фиолетовый цвет — чтобы уж совсем красиво было. Такой возможности в «CMRR3» нет — зато можно настроить кучу агрегатов: от двигателя до руля,



рулевое управление и сам кузов. Каждый поймет, что кузов можно настроить на то, чтобы при ударе о стену он издавал ре-бемоль. Но вот чтобы жесткость кузова настраивать — это уже что-то новое.

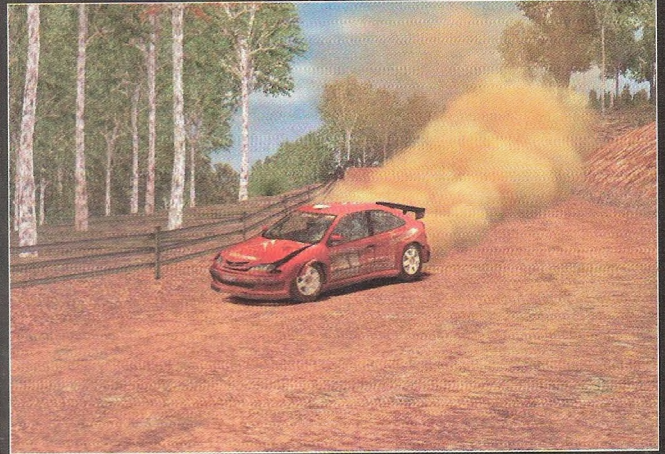
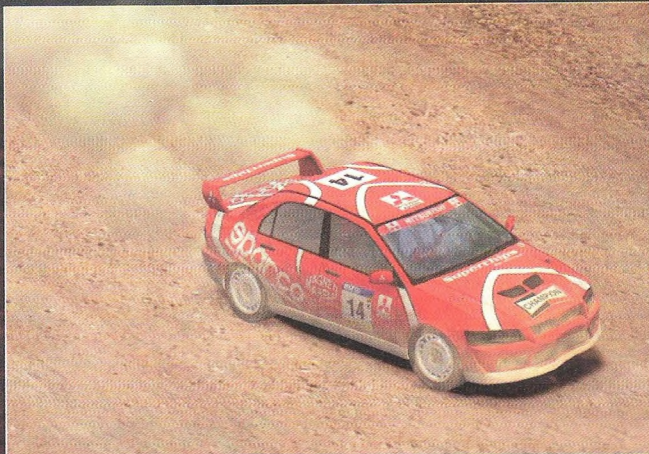
В настройках могут показывать себя и новички, которые когда-то издавала видели руль, и профи, которые любят, прежде чем сесть за руль и проехать сто метров на остановку автобуса за семечками, слесаря поменять передаточное число. Вообще-то, комп и сам может все это настроить под трассу — но вдруг... Лучше перестраховаться и сделать кузов пожестче, а подвеску мягче — чтоб легко было подпрыгивать и крепко падать.

И как только все это будет настроено, закрывайте глаза и уши, потому что пощады на трассах ждать не стоит — мерзкие разработчики позаботились о том, чтобы, стукнувшись с размаху об асфальт или грунт, вы услышали мерзкий звук удара двигателя об дорогу, после чего может быть всё. Все агрегаты, которые можно настроить, а также все остальное — от ветрового стекла и до фар, крыши и бампера — все это отлетает с лег-

костью бабочки, гонимой ураганом. Правда, это если стукнуться достаточно сильно. И с каждым ударом о препятствие (а если трасса незнакомая, то это правило) машина все меньше едет туда, куда хотите вы, — и по большей части ломится куда-то в кусты, чтобы там отдохнуть, распластавшись на высоком дереве.

Сломались? Следует подремонтироваться. Выглядит это так: из гаража элегантно выходят боты и, скрипя своим искусственным интеллектом, начинают ремонтировать то, что им больше всего нравится (или не нравится). После чего они элегантно делают отмашку — и машина готова ехать. Так что, если едешь без резины, с оторванными бамперами и отвалившимся глушителем, то не рассчитывай, что, подехав к пит-стопу, сам сможешь выбрать, что конкретно следует ремонтировать — бот все равно решит, что лучше повесить тебе новые красивые бампера с цветочками... А то, что ты дисками искры из дороги высекаешь, — это твоё дело. Хотя по жизни AI у ремонтников очень даже ничего.

Max McPagan



Японское название: Ganmu

Английское название: Battle Angel Alita

Формат: OAV, созданных на основе серии комиксов «Gunnm»

Жанр: пост-апокалиптическая экшн-драма

Создатели:

автор романа — Yukito Kishiro

продюсеры — Joichi Sugita, Kazuhiko Ikeguchi

режиссер — Hiroshi Fukutomi

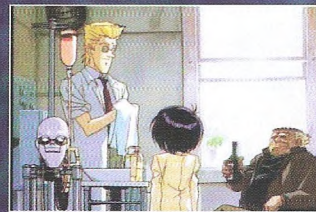
сценарист — Akinori Endo

разработка персонажей, исполнительный режиссер

графика — Nobuteru Yuki

режиссер графики — Futoshi Fujikawa

музыка — Kaoru Wada

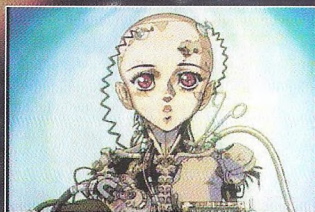


Желание быть живым

Странно, но люди, выросшие на технологиях или же с помощью технологий, иногда попросту не замечают того, что их окружает. Словно завистливые котятки, они то и дело подбегают к маме-кошке и просят молока. Они настолько заняты своей работой-карьерой и проблемами мира, что по прошествии нескольких десятков лет с ужасом смотрят на свое отражение в мокром окне и думают: «А где же я потерял ту детскую улыбку, то стремление к свободе, то желание быть птицей в небе? Когда наступил тот час, когда пропал из виду парень Женя, и в чем растворилась девушка Оля? Почему, глядя с балкона, мы видим только железобетонные конструкции и свалки мусора техногенной революции?».

Комикс, перевернувший идею восприятия жизни

«Сны оружия» — так дословно переводится с английского словосочетание Gun Dream. Манга, придуманная замечательным художником-комиксистом Юкиито Киширо. История киборга, способного любить и ненавидеть, сражаться и чувствовать. Эта история о девушке, которая мечтала о свободе, получая лишь боль и разочарования. Красивая сказка о павшей нации с ее крылатыми меч-



тами. Мечтами, дававшими силу и желание стремиться к чему-то первичному. Желание найти гармонию и спокойствие — то есть получить возможность смотреть на мир, как на муравейник, и не вносить при этом в его хаотическую целостность каплю раздора, способную превратить гармонию бытности в пустыню тьмы.

Немногие авторы из мира комиксов способны показать простому читателю, что такое печаль и что такое боль. Почему доминантная система роботостроения всегда несет в себе частичку счастья и частичку боли — но, по большому счету, является полноценным руслом жизни? Руслом, которое, как падающий лист, всегда находится в движении, лишь потому что он падает. Возможно, многие читатели не видят этого. Но со временем они начи-



нают осознавать, что комикс говорит именно об этом. Вот только говорит так просто, словно ты сам видишь действие перед глазами. Как будто написан он был не кем-то другим, а именно тобой — и именно так, как этого хотел ты.

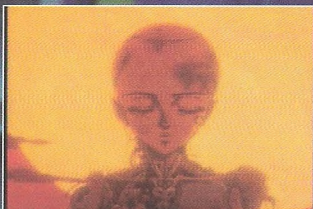
Ведь человек — это не прямая линия, а большой многогранник. Он ищет Ответ кругом, даже там, где уже нашел. А успокоившись и собравшись с мыслями, начинает задавать вопросы, никак не связанные с тем, что он испытал, когда прочитал этот комикс. Он хочет понять, почему идея была изложена именно так, а не иначе, почему не он один, а еще тысячи человек увидели эту идею. Почему ему стало все понятно, почему он видел то же, что видел и человек, живущий где-то за океаном? Почему это было не то, чему его учили



в школе и в жизни? Почему книга с картинками так притягивает — и, в то же время, так отталкивает, вызывая в его голове подсознательное напоминание: «журналы с рисунками — это журналы для детей»? Зачем другой человек создал это в виде набора штрихов, а не воспроизвел в виде текста? Ведь тогда бы это прочли даже те, кто ни при каких обстоятельствах не возьмет книгу с картинками в руки.

Но больше всего его беспокоит вопрос: «Как все-таки автор смог передать этот порыв, это стремление, эту свободу всего лишь в нескольких штрихах карандаша с небольшим текстом в углу?»

Ответ настолько же прост, насколько прост и сам вопрос. Автор так видит мир, созданный в его же голове. Он воспроизвел на бумаге лишь те





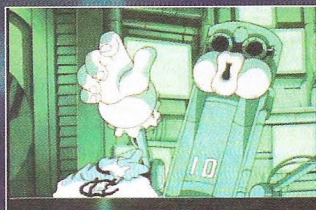
детали, которые посчитал нужным воспроизвести, а все остальное, вплоть до листа, падающего с дерева на дальнем плане, — наложил твой разум. Ему показали основные зацепки, к которым можно прикладывать остаточные образы, накапливаемые человеком годами — на протяжении всей его жизни. А ответ на вопрос: «А как же другие видят то же, что вижу я? Ведь они не прожили моей жизни. Они не видели того, что видел я?!» — прост. Ведь ты живешь в том же мире, в котором живет и тот человек, увидевший мир комикса точно так же, как и ты. И как только ты осознаешь это, тебя тут же посещает неистребимое желание внести свою лепту в эту гениальную связку идей и ощущений.

Но не всегда твоя гармония способна передать то, что хотел показать автор. Так что иногда продолжение может быть неполным лишь потому, что создатель не смог увидеть в твоей идее порыв и стремление. Поэтому мультфильм, который здесь описан, состоит всего лишь из двух частей, рассказывающих о событиях, описанных в двух первых томах манги Юкито Киширо. Но чтобы вкυσить всю прелесть манги, нужно для начала ознакомиться с первоисточником — и тогда, наверное, вы поймете, чего мультфильму не хватает от первичной идеи комикса.

И помните: комикс — это вариант мысли автора в графическом исполнении, который может показать куда больше, нежели обычная текстовка.

Боги и люди...

Все началось с того, что с мира под облаками сбросили



техногенный мусор. Его всегда выбрасывают, когда количество или же сущность его более не может составлять гармонии с миром поверх облаков. Мусор выбрасывают туда, где он необходим. В мир — вернее, в город, где желание заполучить технологию любыми путями является обычным способом существования.

Этот мир сочетает в себе все те качества, которыми, заполучив ненужные технологии и знания, мог бы обладать любой — от ребенка и до могущественной корпорации. Мир, который живет лишь потому, что люди сверху хотят, чтобы люди снизу жили. Для тех, которые сверху, нижний мир — тоже источник знаний и источник силы. Ведь в человеческом мире высшие всегда будут зависеть от низших — и наоборот.

Часть 1: Ржавый Ангел

Железный Город — город мусорщиков, разместившийся под летающим городом Залимом. Один из его обитателей — добрый доктор Идо. Однажды, шаря по горам мусора, доктор находит останки кибернетической девушки, в которых еще теплилась жизнь. Желание творить добро помогает доктору вернуть к жизни тело киборга. Но переродившийся не всегда может вспомнить, кем он был в прошлом. Не долго думая, добрый ученый называет девушку Галли и дарит ей новую жизнь — жизнь в качестве своей дочери.

Через какое-то время Галли начинает замечать, что приемный отец не ночует дома. В один из таких походов, пытаясь выяснить, куда же отпра-



ляется ночью доктор, девушка следует за ним. С этого момента ее жизнь сильно изменится. В тот день, вернее в ту ночь, она осознает, что настоящее ее призвание в этом мире — Воин-охотник, охотник за головами, работающий на «Завод». К несчастью, судьба сводит ее с бывшим гладиатором Гревисикой. После их первой схватки возле водосточного коллектора Чирен (бывшая любовь Идо) решает переделать Гревисика в машину, способную уничтожить Галли — и все это для того лишь, чтобы доказать Идо, что не только он может создавать лучших в городе мусорщиков киборгов...

Часть 2: След слез

Новый друг Галли — Юго — мечтает попасть в Залим. После заключения сделки с нечи-



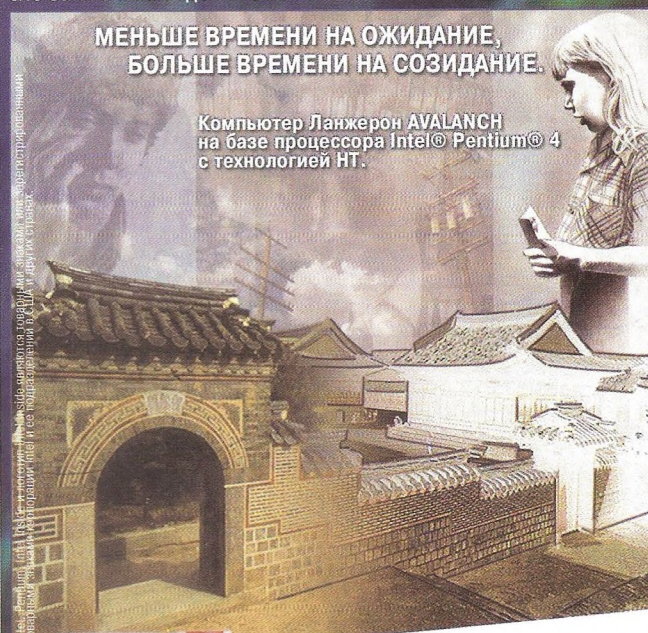
стым на руку боссом «Завода» — Вектором — до осуществления заветной мечты вроде бы уже рукой подать. Однако цена, запрошенная Вектором, очень высока. Но Юго готов сделать все что угодно — лишь бы добраться до Залима. И вот однажды, выполняя побочное задание, Юго встречается с загадочным Воином-охотником.

На этом аниме заканчивается. Но если в вас есть это стремление узнать, что же заставляет смотреть на мир комиксов без отвращения, а даже с интересом, — тогда просто разыщите эту мангу, и вы поймете, почему киберпанк в графическом исполнении заслуживает своего места под солнцем.

Sova

МЕНЬШЕ ВРЕМЕНИ НА ОЖИДАНИЕ, БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ НА СОЗИДАНИЕ.

Компьютер Ланжерон AVALANCH на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



Компьютер "Ланжерон" AVALANCH на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 2,4 GHz с технологией HT/ i865PE/DDR256MB/80GB/ 128MB ATI Radeon 9200/ CD-RW LG48x24x48



ЛАНЖЕРОН

г. Киев, ул. Лютеранская, 27/29
т. (044) 253-8789, 253-8889, ф. (044) 253-32-58
<http://www.langeron.kiev.ua>

UT2003 на WCG 2003: претенденты определены

Весь украинский гейм-мир находится в ожидании: кто займет призовые места на отборочных WCG в Украине и будет представлять нашу страну на Чемпионате мира по компьютерным играм в Коре? Мега-отцы по «UT2003» в это время ищут возможность хорошо потренироваться, а самые лучшие тренировки, понятное дело, — чемпионаты.

Как вы знаете, наш журнал, совместно с игровым порталом «Все о Геймах», провел Открытый чемпионат Украины по «UT2003». Посмотрев внимательно на то, кто организовывал турнир, можно догадаться, что проходил он в Одессе. Тут, на юге, — и солнце, и море, и, конечно, легендарный клуб «К», воспитавший не одну команду отличных игроков, в том числе двух чемпионов Украины, достойно показавших себя в Коре на WCG 2001 и 2002.

Узнав о проведении такого чемпионата, к организаторам присоединилась компьютерная фирма «Н-Бис» и Федерация компьютерного спорта Украины в лице ее президента — народного депутата Анатолия Толстоухова.



И вот 14 июня в Одессу съехались лучшие игроки Украины, а также игрок из России — Hobbit (чемпион Москвы) и гость из Тирасполя — ShamanJC.

Утро турнира началось с просмотра роликов, посвященных WCG. После небольшого фуршета организаторы предоставили слово представителю Федерации компьютерного спорта Украины. Он сообщил, что в данный момент идут переговоры с Госкомспортом Украины о легализации компьютерного спорта и приписании его к официально признанным в стране видам спорта. Он пообещал также ввести общеукраинский рейтинг игроков, а со временем — выдавать лучшим игрокам спортивные разряды.

Прошла жеребьевка, условия которой оговаривали, что игроки из одного города в первом туре сражаться друг с другом не могли.

И началась игра...

Первый тур прошел довольно ровно. Во втором состоялась встреча двух претендентов на первое место: c58-Hobbit (Москва) и HR-Joe (Днепропетровск) — и после довольно тяжелой игры HR-Joe выбил москвича в лузера. В этом же туре одесская надежда allgames.xap проигрывает днепропетровцу zd.Evil_Tim.

Третий тур: львовянин allgames.cyb проигрывает одесситу allgames!Chip (чемпиону Украины по Quake 3 в 2002 году), и в следующем туре allgames!Chip проигрывает фавориту чемпионата HR-Joe. В итоге по отцам до финала доходят киевлянин eski и HR-Joe (Днепр).

А в лузерах шла борьба за выход в финал. В полуфинале лузеров встретились два одессита из одной команды: allgames!Chip и allgames.xap — и после очень тяжелой игры побеждает allgames.xap. Несколько минут отдыха — и allgames.xap начинает играть финал лузеров с HR-Joe, которому предсказывали первое место на чемпионате. Все ожидали тяжелой игры, но allgames.xap уверенно выходит вперед и выигрывает — 11:4.

В суперфинале встречается allgames.xap и eski. У киевлянина было намного больше шансов выиграть суперфинал, так как для победы ему нужно было выиграть всего лишь одну игру, а вот allgames.xap, чтобы занять первое место, должен был выиграть две игры.

Началась первая игра: eski вышел вперед, не давая Ксану ни малейшего преимущества. После первого поражения Ксан понял, что первого места ему уже не занять, поэтому до-



вольно спокойно отдал киевлянину и вторую победу.

Итак:

- 1 место — **eski** (Киев): Кубок, карточка пополнения кармана на 250 грн., ATI Radeon 9000 PRO 128 Mб DDR, папская мышь Logitech MX300, футболка UT;
- 2 место — **allgames.xap** (Одесса): карточка на 200 грн., CD-RW Sony, клавиша Logitech Internet Navigator, футболка UT;
- 3 место — **HR!Joe** (Днепр): карточка на 150 грн., SB Creative Live 5.1 PCI, модем Acorn 56PML, футболка UT;
- 4 место — **allgames!Chip** (Одесса), карточка на 100 грн.;
- 5-6 место — **/duf/MADlamer** (Днепр) & **NewBie** (Киев) — две карточки по 75 грн.

...Награждение проходит в дружеской обстановке, все бурно обсуждают прошедшие игры и распивают холодное пиво от спонсоров.

Во время награждения представитель ФКСУ вручил клубу «К» «Сертификат об аттестации», что означало, что в этом клубе будут проходить все чемпионаты, проводимые ФКСУ в Одессе и Одесской области.

А нам уже примерно ясно, кто является фаворитом в UT2003 в Украине и у кого есть реальные шансы поехать в Корею на финал WCG.

GreenJek

Ukr-Inter.net

надежный интернет

Выделенные линии - от 70 у.е.

Co-location - от 9 у.е.

Интернет-карточки - от 5 у.е.

(бесплатный доступ к VIP.km.ru)

Dial-up доступ

tel: 234-5075

info@ukr-inter.net

http://www.ukr-inter.net

Вечерний «Шпиль!»

Говорит Киев. Киевское время — без пяти минут финал Кубка Украины по компьютерным играм. Послушайте прогноз погоды на завтра: завтра ожидается, что команда лучших геймеров страны отправится на финал WCG 2003.

Теперь коротко — о новостях дня.

Как стало известно, по окончании регистрации участников Кубка Украины обнаружилось, что их поголовье в стране с каждым годом растет. Особенно заметно повышается количество геймеров в дисциплине, известной в народе под именем «Контра». Обратите внимание на следующую информацию: если в прошлом году в Кубке участвовало около полутора тысяч человек, то в этом году только по дисциплине «Counter-Strike» в турнире примет участие 343 клана по 5 человек (не считая менеджеров, тренеров, поваров и личных массажистов), что составляет 2096 человек. Все медленно офигевают от такого наплыва игроков.

Всего на Кубок зарегистрировано 3395 геймеров. Расклад по видам приведен в таблице.

В общем, будет нормальное количество забот и у Samsung Electronics — главного организатора и «рулевого» WCG, и у координатора Игр в Украине — РА «Диалла».



I этап (25-29 июня) — пройдет в городах и клубах:

- Днепропетровск. Компьютерный клуб «Кибер-Мир», пр. Гагарина, 19;
- Ровно. Компьютерный клуб «Хакер», ул. Грушевского, 41;
- Симферополь. Компьютерный клуб «Dungeon», ул. Лермонтова, 14а;
- Харьков. Компьютерный клуб «Бездна» — ул. Гиршмана, 17.

Начало жеребьевки — в восемь часов утра. Жеребьевка будет проходить в клубах, указанных выше.

II этап — (2-7 июля) пройдет в городах и клубах:

- Киев. Компьютерный клуб «Samsung CyberZone», Бессарабская пл., ТЦ «Метроград», минус второй этаж, квартал «Развлечений»;
- Донецк. Помещение пресс-центра Выставочного комплекса «Экспо-Донбасс», ул.

Челюскинцев, 189в;

- Львов. Компьютерный клуб «Назгул», пр. Чорновола, 101;
- Одесса. Интернет-клуб «К», ул. Софиевская, 28.

Начало жеребьевки — восемь часов утра. Жеребьевка будет проходить в клубах, указанных выше.

* * *

Всем желаем поменьше лагов и побольше денег!

Напоминаем вам, что сегодня — пупырнадцатое июля, всемирный День Геймера.

Более подробную информацию читайте в справочнике.

Ярмарка — стиль жизни!

Вот побывали мы на ярмарке «Игроград». Отстояли в зале, отпотели — и что?

А вот что!

Результатов игровой ярмарки, которая проходила с 5-го по 8-е июня в столичном планетарии, много. Во-первых, мы видели много геймеров. Во-вторых, мы видели кучу фанатов и толпу менее буйных просто почитателей журнала «Шпиль!». А в-третьих, мы поняли, что и первые (то есть геймеры), и вторые (фанаты) — это одни и те же лица! Вот это было откровение...

На собственном стенде мы устроили розыгрыш призов. Особо отличился Max Pagan, который, если кто-то вытаскивал какой-нибудь «Спробуй

ще!», давал таскать лотерейные билетки по несколько раз, а потом дарил журналы, за что получил большую благодарность в виде небольшого денежного штрафа от отдела сбыта, который пытался эти же журналы продавать. Но, пока никто не видел, он раздал даже часть инвентаря — так что некоторое время пришлось стоять на ярмарке без колонок и монитора, которые были кому-то подарены.

Много народу, пришедшего на ярмарку, прозрело: оказалось, что Sova — не девочка, а молодой-таки человек, а Lich — вполне жив и бодр, несмотря на то что ник у него слегка неживой. «Железные» парни из тестовой лаборатории имели возможность заняться любимым делом — поиграть в игры на стендовом суперкомпе и попить пиво, чем они, собсно, и занялись. Так что работа кипела!

В общем, мы и себя показали, и девчонок посмотрели — короче, провели время с пользой! Познакомились с нашими фанатами — что немаловажно! А наши фанаты имели возможность поручиться с нами лично — что всем было очень приятно.

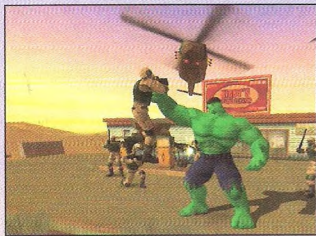
Так что праздник состоялся! А в следующий раз те, кто не пришел, будут плакать по ночам — мы составим список не пришедших на ярмарку и выдадим его мальчику с феноменальной памятью. Удачи всем тем, кто не придет!

Кстати, все те, кто получил призы, — скажите за них спасибо компании «Цебит» (антивирусы Касперского, футболки, блокнотики) и интернет-провайдеру «Адамант» (интернет-карточки).

Теперь все!



Город	Unreal (игроки)	Star Craft (игроки)	War Craft (игроки)	Counter-Strike (игроки/команды)
Днепропетровск	27	73	60	226/31
Донецк	14	37	47	155/31
Львов	22	33	63	218/34
Киев	89	218	161	442/60
Одесса	5	30	28	166/28
Ровно	22	23	37	160/27
Симферополь	35	66	57	450/85
Харьков	35	49	68	279/47
Всего	249	529	521	2096/343



HULK

Введите эти коды в меню Options ⇒ Code Input:

- **GMMSKIN** — неуязвимость (Hulk и Banner становятся неуязвимыми);
- **FLSHWND** — регенерация (Hulk восстанавливается в два раза быстрее);
- **ANGMNGT** — полный показател ярости («Rage meter» становится полным и не убывает);
- **GRNCHTR** — бесконечные повторения;
- **HLTHDSE** — удваивает здоровье Hulk'a;
- **BRNGITN** — здоровье всех врагов удваивается;
- **MMMYHLP** — здоровье всех врагов уменьшается вдвое;
- **FSTOFRY** — любая атака Hulk'a мгновенно убивает врага;
- **BRCESTN** — все загадки решаются мгновенно;
- **NMBTHIH** — сбросить лучшие результаты игры;
- **TRUBLVR** — открыть все уровни.

После этого коды можно активировать в Options ⇒ Special Features ⇒ Cheats. Для запуска игры с разными параметрами создайте файл args.txt (или отредактируйте, если он уже существует).

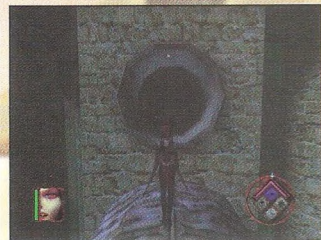
Вот параметры, которые можно добавить:

- **-fesoak** — открывает специальные особенности (cheats/arts/movies);

- **-supersoak** — открывает всё (cheats/art/movies/challenge modes);
- **-soak** — начать всё с первого уровня.

Blood Rayne

Все коды нужно вводить в меню Cheats. Некоторые из



них потом можно там же активировать/деактивировать.

- **TRIASSASSINDONTDIE** — режим бога;
- **LAMEYANKEEDONTFEED** — максимум здоровья;
- **ANGRYXXXINSANEHOOKER** — включить Blood Rage;
- **ONTHELEVEL** — открыть все уровни;
- **DONTFARTONOSCAR** — враги замирают;
- **INSANEGIBSMODEGOOD** — режим игры Insane Gibbs (Must see!); Привет от разработчиков!;
- **TERMINALREALITYRULES**;
- **ALBATROSS**;
- **IAMNAKED**;
- **IAMANGRY**;
- **NAKEDHOOKER**;
- **SATANRULES**;
- **TERMINALREALITYISCOOL**;
- **TERMINALREALITYISLAME**;

Cheats + Hits



- **UVULA**;
- **XXX**.

Grand Theft Auto: Vice City

Следующие коды нужно вводить после нажатия <Esc>. Некоторые из них отключить невозможно. Некоторые остаются до конца игры...

- **PRECIOUSPROTECTION** — 100% брони;
- **ASPIRINE** — 100% здоровья;
- **THUGSTOOLS** — холодное оружие;
- **PROFESSIONALTOOLS** — стрелковое оружие;
- **NUTTERTOOLS** — все оружие;
- **YOUWONTTAKEMEALIVE** — добавляется две звездочки к шкале «Разыскивается полицией»;
- **LEAVEMEALONE** — полиция вас больше не ищет;
- **ONSPEED** — увеличить скорость ходьбы/езды;
- **BOOOOOOORING** — уменьшить скорость ходьбы/езды;
- **FANNYMAGNET** — все женщины любят тебя;
- **TRAVELINSTYLE** — понижение гравитации (не взлети!);
- **BIGBANG** — взорвать все видимые машины;
- **WHEELSAREALLINEED** — от машин остаются только колеса;
- **ICANTTAKEITANYMORE** — самоубийство;
- **APLEASANTDAY** — время суток, день;
- **ALOVELYDAY** — вечер;
- **ABITDRIEG** — облачная погода;
- **CATSANDDOGS** — дождь;
- **CANTSEEATHING** — сильный туман;
- **PANZER** — появляется танк;
- **THELASTRIDE** — катафалк;
- **ROCKANDROLLCAR** — лимузин;
- **RUBBISHCAR** — мусоровоз;
- **GETTHEREFAST** — машина Sabre Turbo;
- **GETTHEREQUICKLY** — гоночная машина;
- **GETTHEREVERYFASTINDEED** — новая гоночная машина;
- **GETTHEREAMAZINGLYFAST** — раллийное авто;
- **BETTERTHANWALKING** — машинка из гольф-клуба;
- **LIFEISPASSINGMEBY** — ускорить время;
- **FIGHTFIGHTFIGHT** — все люди дерутся друг с другом;
- **NOBODYLIKESME** — люди при толчке падают;
- **OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS** — у всех появляется оружие;
- **COMEFLYWITHME** — начинают летать мухи;
- **GREENLIGHT** — все светофоры переключаются на зеленый свет;
- **MIAMITRAFFIC** — ускорение движения по улицам;
- **CERTAINDEATH** — во рту появляется сигарета;
- **STILLLIKEDRESSINGUP** — скин игрока меняется циклически;
- **LOOKLIKELANCE** — скин Ланса;
- **MYSONISALAWYER** — скин адвоката;
- **ILOOKLIKEHILARY** — скин Хиллари;
- **ROCKANDROLLMAN** — скин рокера;
- **ONEARMEDBANDIT** — скин «Однорукого бандита»;
- **IDONTHAVETHEMONEYSONNY** — скин мафиози (костюм);
- **FOXYLITTLETHING** — скин дочери мафиози;
- **WELOVEOURDICK** — скин «Шотландца» (в килте).



ТОВ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

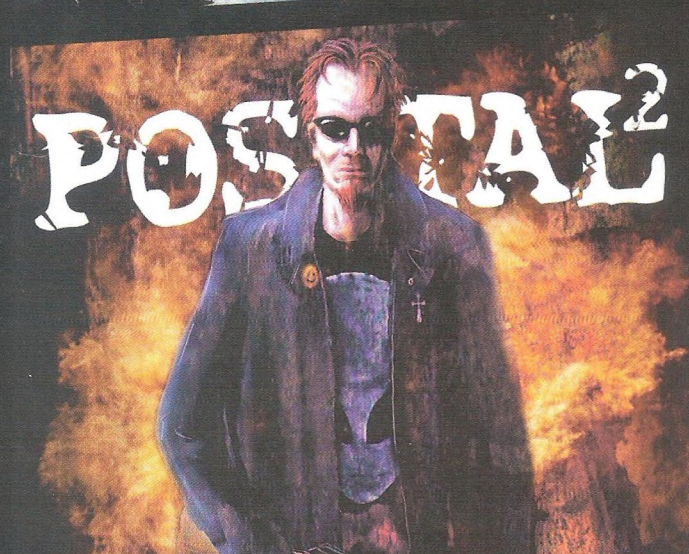
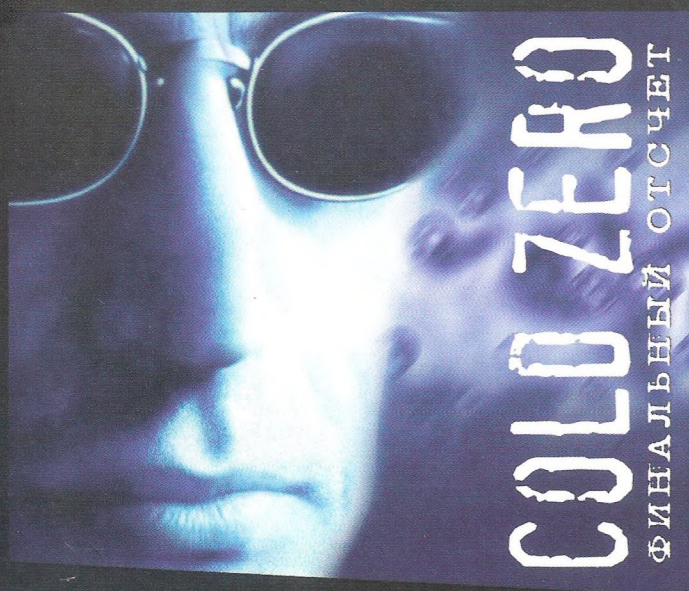
Сервер середнього рівня "Нео-2002" представляє собою програмний продукт, що дозволяє створювати надійні розподілені "Бізнес-2-Бізнес" та "Бізнес-2-Клієнт" системи. Його основним завданням є поєднання мінімальної та надійності звичайних настільних систем з новими технологічними рішеннями, що дозволяє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



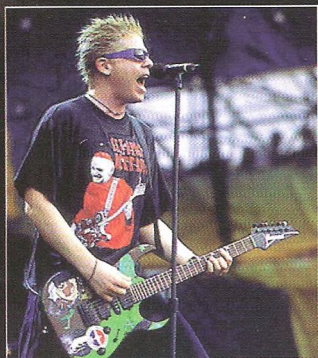
Издатель на территории Украины – компания "МУЛЬТИТРЕЙД".

Отличное качество мультимедийной продукции, выпускаемой нами, давно уже стало визитной карточкой компании.

Наш каталог, из более 1000 наименований – самый большой лицензионный каталог в Украине.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (044) 237-5186, 495-1018; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.ua





Отпрыски панка

Когда десять лет назад Курт Кобейн не нашел лучшего решения, кроме как украсить частями собственной головы потолок в своем доме, многие почитатели новой панк-волны были готовы уйти либо вслед за Куртом, либо в лес — чтоб не видеть того, что творится в этом несправедливом мире. Курт показал всем, что не стоит быть готовым облобызывать филейную часть широких масс — точно так же, как не нужно быть настоящим бескомпромиссным панком. Можно просто быть самим собой — и все равно оказаться на гребне волны и порвать весь мир на волшебную вермишель.

Помню, как впервые я услышал альбом «Nevermind». Несколько десятков минут, проведенных с придурочной улыбочкой и в страхе вдохнуть или выдохнуть, чтобы не пропустить ни единого звука... А через пару лет Курт достал из аптечки очередную порцию таблеток, из бара — бутылку шампанского, а из шкафа — двустолку...

Прошел год. Я думал, что музыки в мире больше не будет никогда. Но однажды — весной 1994 года — наблюдая MTV в пиратской студии звукозаписи, которые тогда были у нас повсеместно, я был сражен — «Self Esteem» от тогда еще не известной мне группы «Offspring» (название которой я по ходу перевел как «Каюк весне») была МУЗЫКОЙ. Жизнь вернулась!

Группа «Offspring» для панков немного нетипична — да они и не панки вовсе. Их стиль лучше всего обозначить как треш-метал-панк — быстрая тяжелая мелодия, которую вырезают на двух гитарах, басу и ударных четыре парня, не поддаются четкой классификации. Но все равно, парень (и пусть Брайану «Декстеру» Холланду в этом году будет 37 — с такой музыкой «в голове» постареть нельзя!) — отличник учебы, староста класса, получивший впоследствии специальность микробиолога, а теперь обзаведшийся домиком, несколькими кошками и собаками, ну и семьей, наконец — как такой человек мо-

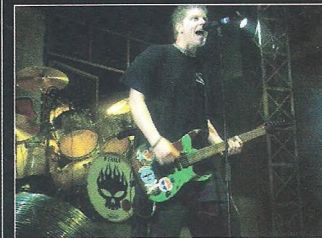
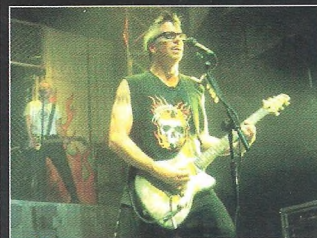
жет быть лидером панк-группы? Вот Noodles — бывший школьный уборщик, алкаш и бездельник — это то что надо! Но Брайан... Его прозвище вообще означает что-то вроде «праведника» — и этот самый Dexter-праведник теперь лидер одной из самых популярных треш-панк-групп в мире. Да и Крисел с Уэлти — тоже непонятно кто: доктор финансовых наук и специалист по электронике!

Тем не менее, они — настоящие панки, только умнее. Тексты их песен — сильнее, а музыка... Музыка группы «Offspring» — ровная от первой до последней песни. Если поставить и прослушать непрерывно все их песни от «Jennifer Lost the War» 1989 года до «Conspiracy of One» 2000 года, то не удастся заметить каких-то перегибов или срывов — кажется, группа всю свою жизнь равномерно прожила, чтобы прийти к этой самой последней песне. Все песни разные, да и любительский альбом «The Offspring» не отличается качеством, но звучание и тексты — это одна большая симфония. Если бы пришлось провести экскурс в прошлое и рассказать о музыке Offspring (или, по-нашему, «отпрыск»), то выглядело бы это примерно так...

«Вот, смотри — это мы, 1984 год, фигней страдаем — типа пытаемся на гитарах играть! Да, а вот уже 1987-й — мы

альбом записали. Сколько денег было — на столько и записали. Полный фуфел этот альбом... Так, брось, не смотри на эту чушь — эти чертовы тысячу пластинок мы два года пытались хоть кому-то продать! Вот, сюда смотри — это в 1989 году мы подписали контракт с «Nemesis»... Так себе контора — мы с ними только, считай, сингл записали. Ничего особенного. Ладно... О! Вот, смотри — это сам Гуровиц из «Bad Religion»! Вот с него-то и с его «Epitaph Records» вся крутизна и началась! Да ладно... Вот, слушай, это альбом «Smash»: «Та-да-да, бац! Та-да-да, БАЦ!». Кончай слушать... Что говоришь? Да, этого дела мы продали пять миллионов штук... Это (кстати, зацени!) был САМЫЙ продаваемый альбом, выпущенный независимой студией звукозаписи. Пройденный этап! Смотри дальше! Вот, «Ixnay on the Hombre»! На каком языке название? А вот у вас в Украине на каком разговаривают? На суржике, говоришь? Вот и это на испанско-английском! Нормально, по-народному. А вот «Americana»! Знаешь такую? Это все знают! Даже последние лохи после американцы узнали, что такое мы. Ладно, хорошо, все это фигня, пошли пиво пить!»

Ну что такого есть в этих парнях, что цепляет за душу? Голос Декстера? У Декстера,



Голосовой факс-модем GVC R21 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: -45, 48dBm
- Расширенная статистика соединения
- Улучшенное распознавание сигналов в «альтернативном» режиме автоответчика

Важно! Произведены аппаратные доработки для:

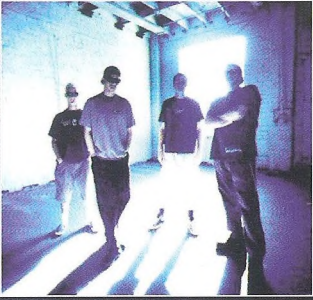
- Улучшения локального записывания
- Защиты от кратковременных импульсных помех по телефонной линии
- Отключения параллельного телефона на время работы модема
- Защиты аналогового и коммутационного узлов модема от высоких напряжений в телефонной линии

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

Харьков (0572) 43-1680 Полтава (0537) 56-3668 Днепропетровск (052) 370-1300
Киев (044) 228-7221 Одесса (048) 728-4644 Львов (0322) 97-0945
Молдова (+373 2) 23-4044 Донецк (062) 382-6690 Симферополь (0652) 57-6127

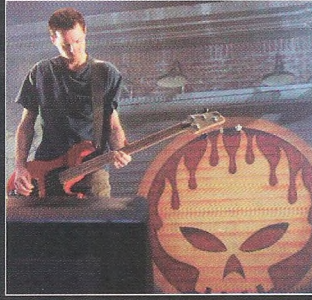
www.gvc.com.ua
www.vector.kharkov.com
www.vector.kiev.com

AsoteL



по большому счету, нет никакого мало-мальски похожего на голос певца голоса. Он поет, как переросток, голос которого ломался-ломался, да так до конца и не сломался — высокий, с какими-то срывающимися нотами. Для панка — самое то, но разве это голос коммерчески успешного проекта? Можно, конечно, вспомнить ветеранов типа «AC/DC» — но это случай особый, требующий расследования крупной комиссии психологов и отоларингологов.

Цепляют тексты — по крайней мере, тех, кто их понимает. Парни знают жизнь. А как же иначе? Ведь они культурные и хорошо образованные люди из хороших семей (кроме одного!). И, скорее всего, не только читали Достоевского и Шекспира, но и смотрели, как и все нормальные американские подростки, сериалы и прочую лабуду — столько, что этого было достаточно для того, чтобы проникнуться культурой современного мира. В итоге, изящным, но простым, срывающимся на ненормативную лексику языком они рассказывают о столь насущных для молодежи вещах, как жизнь и



смерть, наркомания и здоровый образ жизни, преступление и наказание; о том, что можно делать и чего делать нельзя. Они похожи на исправившихся хулиганистых пацанов, которые, повзрослев, учат дворовую шпану не делать глупостей — и им хочется верить!

Они живут по своим же принципам — работают в поте лица, ездят в турне и выпускают (редко, но метко) свои альбомы со своей улетной музыкой. У них есть семьи — и по вечерам они смотрят телевизор. Как сказал Декстер: «Я смотрю телевизор, чтобы удостовериться в том, что мир продолжает катиться черт знает куда!». Он прав. В культурной дыре, которая образуется в голове после просмотра бандитских сериалов, нет места нормальным человеческим ценностям. И они поют:

Она покончила жизнь самоубийством, этот умер от наркотиков, а этот — сидит дома, потому что у него нет работы... Как одна чертова маленькая улица сожрала столько жизней?

Они поют о том, о чем стоит задуматься, — и поют так, что хочется слушать и бежать сломя голову, как это делает па-

рень в клипе «All I Want», который несется, срывая с себя одежду. Они говорят: «У меня нет самоуважения — и это классно!» — но мы понимаем, что самоуважение — это правильно, потому что герой песни — моральный урод. В нашу мевшей «Pretty Fly» парень просит сделать татуировку «13», а ему делают татуировку «31», он хочет купить компакт «Ice Cube», но его нет в магазине — и что он делает? Покупает «Vanilla Ice»! Он придурок! Посмотрите на него и посмейтесь! Не делайте так! Самоуважение — это важно.

«Жизнь — это бег по шоссе», — говорят парни. «Смотрите! Вокруг полно несправедливости, и никто не хочет на это смотреть!» — кричат они. Хочется что-то сделать, чтобы это изменить... Ведь, к сожалению, в нашем мире действи-



тельно «Crime Does Pay». Нам бы хотелось, чтобы преступление было наказано, но не методами насилия и подавления свободы везде и во всем — мы хотим, чтобы люди просто помнили и поняли, что жизнь — важная штука и, идя по ней, нужно много думать, чтоб не промахнуться и не пропасть.

Max Pagan

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!), получают 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>

Объявляем очередных призеров акции.

Первыми отправили в адрес редакции письма с указанием правильного слова:

1. Бурляй Алексей Михайлович, г. Киев
2. Горбач Денис Андреевич, г. Киев
3. Николаев Сергей Станиславович, г. Киев
4. Милев С.Г., г. Одесса
5. Бушинский Никита, г. Киев

А этих победителей определил жребий:

- Титов Иван Андреевич, г. Киев
- Романенко Владимир Юриевич, г. Киев
- Попов Евгений, г. Вышгород
- Горбонос Андрей Сергеевич, г. Винница
- Тарасов Александр Сергеевич, г. Киев

В связи с летним сезоном — а следовательно, и с каникулами (ура-ура!!!), киевляне могут получить призы в редакции до 1 сентября.

Кстати, маленькая подсказка: перевернутое слово было спрятано на странице 35. Не все нашли его правильно.



Реальная иллюзия

Интересно, что чувствует человек, приобретая способности, которые в силу природных обстоятельств не были доступны ему ранее? Нет, вы неправильно меня поняли — я не спрашиваю вас, как слепой от рождения человек описывает чувство, испытанное им, когда он впервые увидел полет бабочки над гладью зеленого луга. Я спрашиваю вас о другом — что испытывает человек, когда осознает, что может делать некоторые вещи в несколько раз быстрее, чем прочие люди, или же вообще может делать то, что не дано никому? Не знаете? Тогда представьте себе, что вы — тот человек, который может наградить этой способностью другого. Сложно? Или же вы попросту еще не поняли, что я хочу сказать? Тогда усаживайтесь и слушайте: речь пойдет о технологиях, позволяющих актеру в фильме выполнять те движения, которые в обычной жизни со своими человеческими возможностями ему бы ни за что не осилить.

Итак, прежде чем начать съемку сцены из фильма (а для примера возьмем отшумевшую недавно «Матрицу»), режиссер вместе с автором сценария садятся за «большой стол», и начинают обсуждать все в деталях. То есть — как должен выглядеть персонаж, во что он должен быть одет, что должен говорить и делать. В зависимости от многих факторов эти люди распределяют основные мощности студии на реализацию тех или иных спец-

эффектов. Когда каждая строчка сценария расписана и под нее прописаны исполнительные лица, сцена, которая должна сниматься, передается на съемочную площадку. А дальше режиссер объясняет актерам, что конкретно нужно делать в том или ином кадре.

Вот, к примеру, все вы помните, как во второй части Нео дрался с толпой агентов Смитов. Конечно, при бюджете этого фильма, исчисляющемся катастрофически колоссальными числами, можно было постараться, да и найти нужное количество похожих людей. Одеть их, причесать, подгримировать — одним словом, сделать множество копий одного персонажа. Но это все равно не дало бы нужного результата, так как по задумке главный герой должен был наносить удары с силой, во много раз превышающей силу любого человека — при этом и основной актер, и вся эта тьма «агентов» должны были бы двигаться так и делать такие вещи, которые в реальной жизни просто невозможны.

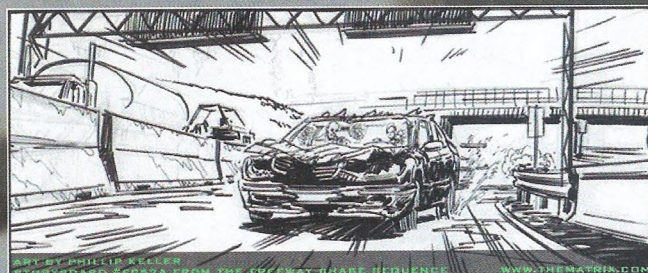
Для создания этого эпизода вначале была отснята сцена с несколькими актерами, являющимися почти точной копией «агента» — актера Хьюго Вивинга. Если внимательно присмотреться, то в начале схватки во дворе всего лишь несколько из человек, участвующих в драке, являющихся реальными людьми. Но с того момента как их становится больше тридцати, в полную силу вступает компьютерная графика — и количество жи-

вых людей в кадре сводится до минимума.

«С каждым днем растет спрос на реалистичных виртуальных 3D-героев, — говорит Марк Майенс (Marc Mianse), исполнительный директор

Attitude Studio. — Мы создали этот проект и развили свои технологии, чтобы удовлетворить этот спрос».

Технология Attitude Studio, называемая emotion mapper (дословно: постройтель эмо-



ций), представляет собой набор инструментов, которые компания приспособила для работы в Alias Wavefront Maya с данными реальными движениями, полученных с помощью системы сканирования движения Oxford Metrics Vicon motion-capture system (система эта разработана Attitude Studio).

Использование инструментов emotion mapper — это тот показатель, который наглядно демонстрирует, что отличает нынешних компьютерных персонажей от других виртуальных героев, созданных ранее — в Голливуде. Используя emotion mapper, нынешнему персонажу можно придать те человеческие эмоции, при которых он не будет вызывать удивления или эффекта «бесчеловечности» его внешнего вида. Практика создания ранних компьютерных персонажей в фильмах показывала, что все они резко выделялись на фоне настоящих людей. Проявлялось это в резких движениях и четкой направленности тех или иных частей тела, что обычному человеку не свойственно. И, насколько бы хорошо ни была продумана режиссером та или иная сцена, добиться реалистичности было трудно — практически невозможно: когда вы смотрите на таких персонажей, вы не общаетесь с ними, вы не чувствуете себя так, словно смотрите на реального человека. Но когда вы видите движения персонажа, созданного с помощью новых технологий, реалистичные движения и поведение такого «создания» создают практически полную иллюзию того, что у него есть эмоции. И именно поэтому вам кажется, что этот персонаж реален.

Но давайте вернемся на некоторое время назад. Прежде чем снимать на камеру и проводить затем монтаж на компьютере, сцену «обрисовывают» в виде комиксов: каждая картинка в этом комиксе — как кадр в киноленте, а под ней в деталях расписывают, какое движение должен проделывать персонаж в то или иное время. Такие комиксы называются скретчами — от слова «scratch» (набросок). Кстати,

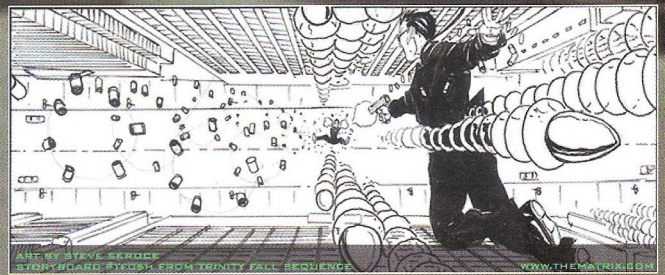
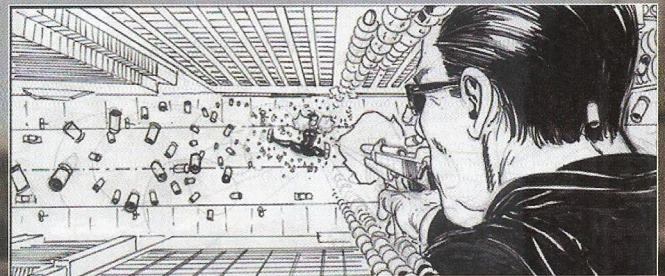
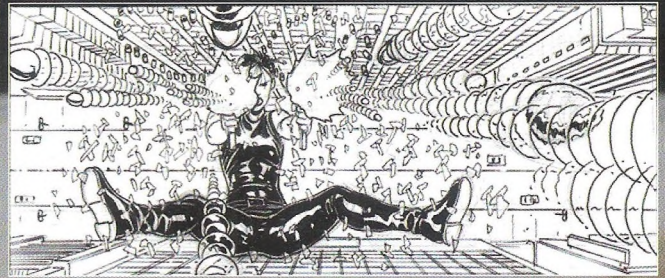
при создании видеороликов к играм используется та же технология с раскадровками. Эти комиксы на начальных этапах производства фильма помогают увидеть те недоработки или ошибки, которые могли бы быть допущены по окончании снятой сцены.

Как только данные проблемы устраняются, режиссерская группа приступает к своей работе. Понятное дело, что рассказывать вам о том, как снимается обычный диалог или простая боевая сцена с использованием стандартных вспомогательных средств, я не собираюсь. Но поведу, как делается тот спецэффект, который позволяет придавать боевой сцене «объемность» и колорит, которые так захватывают при просмотре.

Как утверждают специализирующиеся на захвате движения сотрудники различных студий, чтобы создать красочного и живого персонажа, потребуется, как минимум, команда из двадцати пяти (а то и больше) человек — плюс пять месяцев работы для хорошей анимации модели человека. Создатели модели всегда начинают свою работу с эскизов, нарисованных художниками вручную на листе бумаги. В их задачу входит создать скелетную структуру тела и лица персонажа, используя для этого графический пакет Maya.

Затем начинается этап «захвата движения» — motion capture. У участника сцены — в данном случае у актера, исполнявшего роль агента Смита, — на теле располагают 10-15 датчиков — их крепят на специальном комбинезоне. Таким образом, Хьюго Вивинг, игравший роль агента, в момент съемки напоминал скорее елку, увешанную гирляндами, нежели сурового «агента».

Тем временем 12-камерная система Vicon собирает данные о захвате движения, а видеокamera снимает сцену и звук. После использования анимационного графического пакета для наложения данных с датчиков на скелет в Maya аниматоры создали тело агента в Maya и синхронизировали его губы с аудиопотоком, используя для этого программу синхронизации губ, основанную на фонемах — эле-



ментах звука речи. Они использовали также видеопленку со съемок — как образец для процесса синхронизации. И когда эти этапы были закончены, команда вернулась к инструментам emotion mapper.

Эти инструменты, разработанные для Maya, помогают аниматорам свободно использовать данные, полученные после захвата движения, а не делать ставку на создание ключей анимации для получения реалистичных результатов. До использования emotion mapper, чтобы получить реалистичное движение, приходилось создавать ключевые кадры анимации, обманывать глаз, делая так, чтобы казалось, что вы смотрите на реального человека, а не на компьютерного героя.

После того как анимация была закончена, рабочая груп-

па приступала к созданию волос и одежды, используя Maya Fur и Maya Cloth.

Окончательное освещение происходило все в той же Maya. Для внедрения анимации агентов в реальный фон с живым действием, группа аниматоров использовала утилиту camera-tracking, которая автоматически выявляла опорные точки в движущихся образах...

Рассказать обо всем этом, как видите, достаточно просто — но сама процедура очень трудоемкая. Только сейчас стало возможным снимать такие сцены. И только используя все современные технологии, аниматоры смогли воссоздать реалистичную сцену боя, в которой каждый из персонажей выглядит, как настоящий человек.

On the edge: Radeon 9800Pro

Что нужно для здоровья и счастья среднестатистического геймера? В первую очередь, жирный процессор, память немеряно и видеокарта размером с материнскую плату. И вот тогда-то заядлому игроку не страшны ни карьеры, ни критические дни — то есть, вообще ничего.

Гонка вооружений среди ведущих производителей графических процессоров не прекращается ни на секунду. В этом обзоре вниманию наших читателей мы хотим представить нового «короля на час» — чип **ATI Radeon 9800 Pro**. Может быть, это утверждение не совсем корректно — так как, по слухам, в природе существует и некий мифический видеоадаптер с памятью DDR-2, с которым якобы вообще никто не сравнится.

Однако видел ли кто-нибудь это чудо воочию? Это сложный вопрос, поэтому, забегая вперед, отмечу, что производительность видеоадаптера от Gigabyte, который мы и исследовали, действительно впечатляет. Чтобы «оттенить» возможности Radeon 9800 Pro, мы решили в качестве оппонента принять видеокарту на основе процессора Radeon 9700 Pro, выпущенную компанией Albatron.

Для начала стоит отметить основные характеристики исследуемого видеоадаптера. Рабочая частота графического процессора Radeon 9800 Pro составляет 380 МГц, частота работы локальной видеопамяти — 340 МГц (DDR, эффективная частота — 680 МГц). «Ширина» шины памяти — 256 бит.

Для сравнения, у Radeon 9700 Pro ситуация следующая: графическое ядро 325 МГц, память 310 МГц (DDR — 620 МГц), шина памяти — тоже 256 бит. Объем видеопамяти у обоих видеоадаптеров совершенно одинаков — 128 Мб. В итоге закрадывается абсолютно обоснованное подозрение, что Radeon 9800 Pro есть разогнанный 9700 Pro. Попытаемся проверить, так ли это на самом деле.

Ввиду особого статуса Gigabyte Radeon 9800 Pro (имеется в виду статус «сверхгорячей» новинки) и некоторой кратковременности пребывания этого устройства в стенах нашей тестовой лаборатории, проверка «беговых» качеств проводилась с использованием всего двух тестовых программ: старого знакомого 3DMark 2001 SE, а также его преемника — 3DMark'03 (в ко-

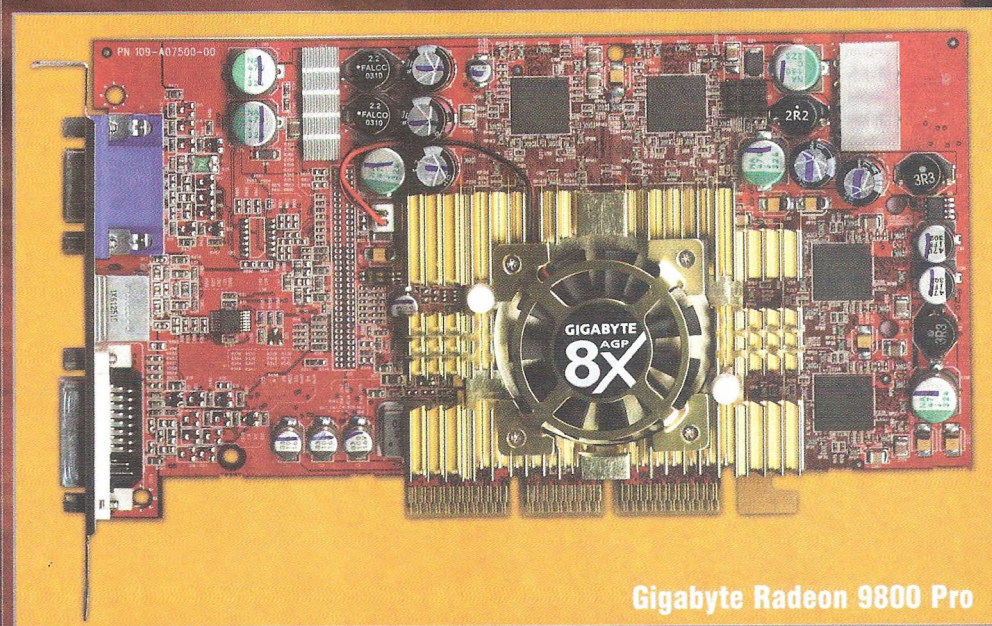
тором, кстати, компанией ATI обещается недюжинный прирост производительности).

Здраво рассудив, что видеоадаптер, заявленный как high-end дня сегодняшнего, просто не может стать «бутылочным горлышком» всей системы, мы использовали самое мощное оборудование. Вычислительных возможностей этого оборудования должно было с головой хватить для того, чтобы Radeon 9800 Pro не простаивал в ожидании данных от процессора: системная плата на основе набора логики Intel 875P, два модуля памяти Kingmax (DDR400), работающей в двухканальном режиме, и процессор Intel Pentium 4 с частотой 3 ГГц (частота шины — 800 МГц).

Как видно из диаграмм, прирост производительности относительно Radeon 9700 Pro в тесте 3DMark'03 действи-

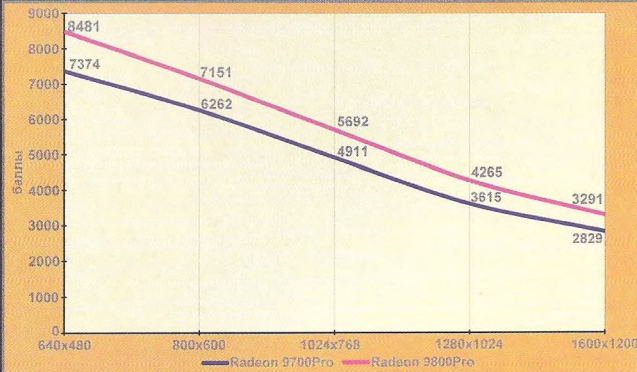
тельно достаточно существенен, особенно в низких разрешениях (640 x 480, 800 x 600 точек) — хотя, справедливости ради, отметим, что отрыв более нового графического адаптера присутствует во всех разрешениях. Факт из числа личных впечатлений: впервые мне довелось увидеть работу 3DMark'03 без подтормаживания — по крайней мере, даже при пристальном разглядывании «тормозов» замечено не было.

Существует некоторое всеобщее предвзятое отношение к программе 3DMark'03 — в связи с тем что и программисты ATI, и программисты nVidia нечисты на руку в отношении драйверов при работе именно с этим конкретным тестовым пакетом. Другими словами, при запуске 3DMark'03 «умный» драйвер использует некоторые лазейки в коде



Gigabyte Radeon 9800 Pro

Futuremark 3DMark'03



3DMark'03 и позволяет выдать желаемое за действительное — большее, чем при честном тестировании, количество баллов. На наш взгляд, это — достоинство программистов вышеупомянутых компаний-производителей графических чипов и, в то же время, огромный минус разработчикам 3DMark'03. Даже если выяснится, что новые патчи к пакету исправляют все погрешности, былого доверия к продуктам MadOnion (в настоящее время — Futuremark) уже, видимо, не будет. Как говорится, «вилки нашли, но осадок ос-

тался». Поэтому, результаты этого теста можно представить не как истину в последней инстанции, а, скорее, для наглядности.

3DMark 2001 SE, хотя и не продемонстрировал сокрушающего превосходства Radeon 9800 Pro над 9700 Pro, тем не менее, показал результаты, которыми мы остались довольны. Здесь ситуация прямо противоположна 3DMark'03: чем выше разрешение — тем больше отрыв новичка от своего предшественника.

Замеченная особенность исследованной карты от

Конфигурация тестового стенда

Аппаратное обеспечение

Системная плата	Gigabyte GA-8IK1100 (i875P)
Процессор	Intel Pentium IV 3 ГГц, FSB 800 МГц
Оперативная память	Kingmax DDR400, 2 модуля по 256 Мб
Жесткий диск	Seagate Barracuda IV 80 Гб ATA100
Оптический привод	DVD Asus 8X

Программное обеспечение

Операционная система	Microsoft Windows XP Professional SP1
Драйвер чипсета	Intel INF 5.00.1012
Драйвер контроллера ATA100	Intel Application Accelerator 2.2.2
Драйвер видеоадаптера	ATI Catalyst 3.20

Gigabyte — чрезвычайно напряженный тепловой режим. Несмотря на наличие мощной системы охлаждения с массивным радиатором и высокооборотистым вентилятором, видеокарта очень сильно нагревается, по субъективным ощущениям — выше семидесяти градусов. Кроме того, карта достаточно «прожорлива» в плане потребляемой мощности (оно и понятно — сверхпроизводительный графический процессор нужно достойно запитать, для чего и присутствует отдельный разъем питания, как, впрочем, на всех по-

следних картах на базе чипов Radeon).

Итог: Radeon 9800 Pro действительно высокопроизводительный графический чип. Естественно, карты на его основе рекомендуются к применению, прежде всего, «хардкорным» любителям компьютерных игр.

Ожидаемая цена на видеоадаптеры, построенные на основе Radeon 9800 Pro, находится в пределах 400–420 условных единиц.

Евгений Патий,

testlab_chief@comizdat.com

ИНТЕРНЕТ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ



www.iptelecom.ua
тел. 238 8989



Loonatik отличается от многих наших читателей тем, что он по жизни стоит на голове ☺

Дорого глубокоуважаемый любимый обожаемый до дырок зачитаемый или просто любимый ШПИЛЬ! Я тут подумал и решил вам написать потому что не могу больше читать ваш журнал, нет не потому что он мне не нравится, а потому что сколько раз перечитывал статью про S.T.A.L.K.E.R.а что священная бумага на которой она была напечатана краской благославленной самим Богом квакеров пришла в негодность.

У меня тут недавно был день рождения и мне подарили одну маленькую вещичку, да даже

зря я вспоминаю о таких мелочах, ну подумаешь Рокет Лянчер, а я то хотел ракетный комплекс, т.к Рокет Лянчер у друга появился ещё в прошлом году. Но несмотря на это я осуществил свою мечту поиграть с соседом в Квэик, этот (BEASTER, MOTHER FN°CKER, EARSOL e.t.c) гонялся сза нами гдето этак час со своим fn°cking ружьём по всему кварталу из за какого то феерверка попавшего в его окно.

Зато теперь я могу не бояться что он выпрыгнет от куда то из за угла и пустит в меня пулю с моим именем или я наступлю не

его мину или растяжку или капкан с ядовитыми зубьями или в меня попадет шестиступенчатая баллистическая ракета (она у него в сарае наряду с трофеями:

1)голова оленя на стене, садюга замочил животное из РПГ, поэтому рога в плохом состоянии вместо них оконечные носки докембрийского периода.

2)Задняя часть, носорога т. к голову переехали танком пигмеи, а он был тогда в состоянии глубокого алкогольного токсикоза, хотя когда угорелые пигмеи начали распивать последний ящик сорокоградусной он начал судорожно переворачиваться, кашлять и проявлять другие признаки токсикоза(после других признаков танк не смогли отмыть, а просто утопили в речке на два дня чтобы смылись кислотные извержения украинского желудка)-это было в Африке.3)вот этот трофей его гордость голова соседки наступившей ему на ногу в позапрошлом году.4) пустое место на стене наверное для меня.

-Что это?

-Сосед!!!

-Где Рокет Лянчер, а вот под кроватью, НЕ ЗАРЯЖЕН

-Кис кис Рогатый котенок, взять гада!!!

Хорошо что у меня был рогатый котенок, он между прочим в моем районе всех собак сожрал!

P.S а где же ваш смеходром приколы хотя и тупые но иногда смешные.

OZZY

* * *

Привет, Оззи!

Ты спрашивал про «Смеходром»? В этом номере вместо смеходрома твое письмо. Ты не против? ☺

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

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

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

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

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

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

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

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

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

1С	2 обл.	DiaWest	29
Экспобюро	3 обл.	Ланжерон	37
WCG	4 обл.	ООО «КИТ»	38
ООО «Декабрь»	3	ООО «КИТ»	40
Шпиль!	5	Мультитрейд	41
Шпиль!	19	Вектор	42
DiaWest	21	IP-Telecom	47

Видаець ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Ліщук, С. Грицачук

Літературний редактор —
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —

О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Сепітій

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

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та
зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 21.05.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Футарі-Принт».
Зак. №220

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).

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



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2003

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

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

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

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727



2 дня, которые потрясут Крым!

Международный фестиваль исторических обществ "Рыцарский замок"

2-3 августа 2003 г. Судакская крепость (г. Судак)
9-10 августа 2003 г. Херсонес Таврический (г. Севастополь)
16-17 августа 2003 г. Судакская крепость (г. Судак)

Ощути атмосферу средневековья в non-stop программе:

- воинские состязания и поединки,
- ярмарка мастеров,
- массовые и постановочные турниры
- выставка оружия и доспехов, костюмов и предметов быта средневековой Европы.

**Впервые в рамках вечерней программы фестиваля
Праздник вина, мюзикл и экстрим-шоу!**



Тел.: (044) 295-95-86, 296-26-63, 296-53-21.

E-mail: reklama@expoburo.com
www.expoburo.com



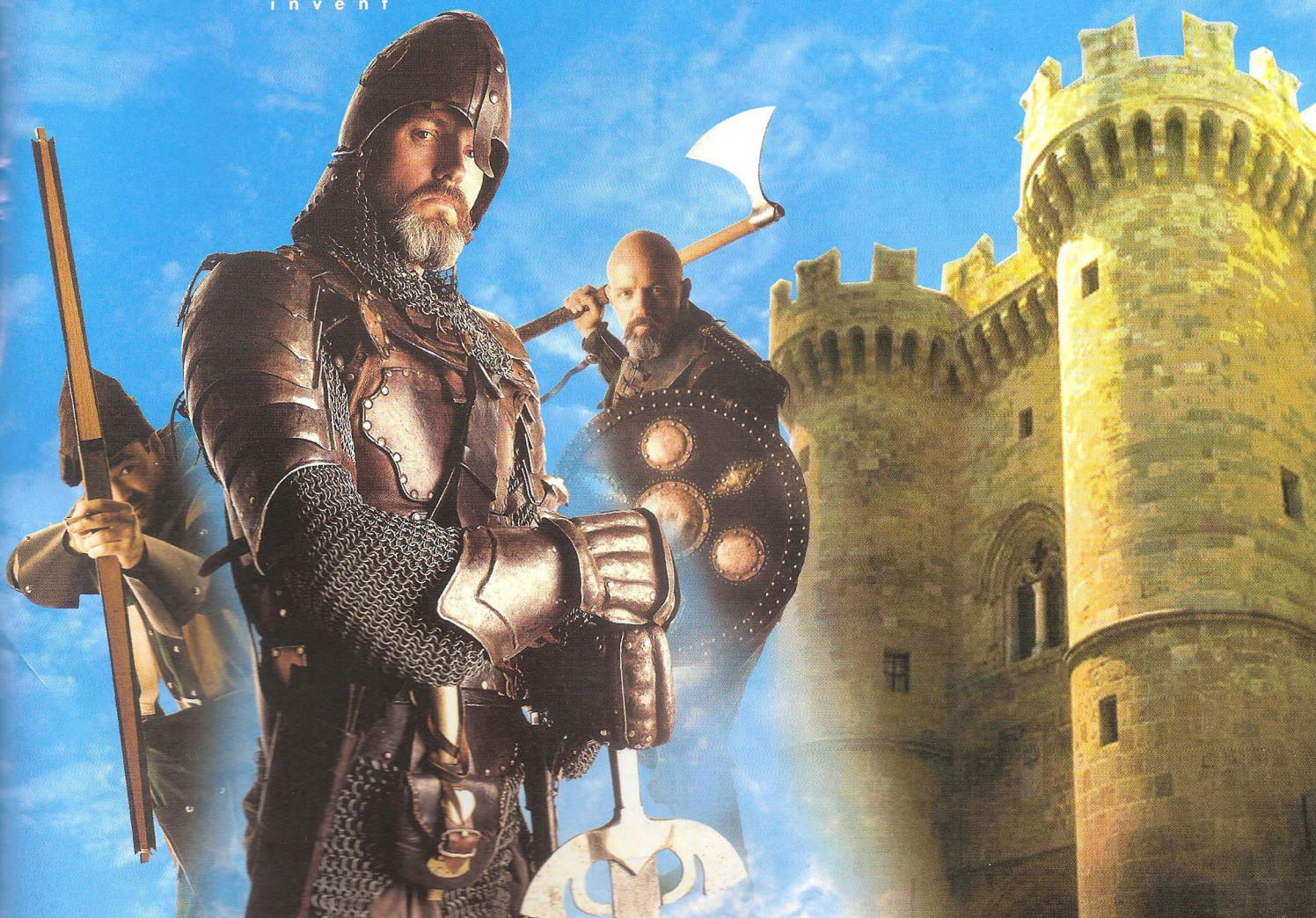
ФИФР

При участии:



invent

Информационная поддержка:



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.

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 III

Технический
спонсор:



В рамках Чемпионата проводится акция от компании МКС.
О подробностях акции читайте на сайтах:
www.wcg.com.ua, www.mks.ua



Медиа-спонсоры: