

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

2003

№9

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

WarCraft 3: The Frozen Throne

морозоустойчивая нежить

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

дневники редактора-маньяка

Sims 2

Симы будут умирать

Midnight Club 2

...и мотор ревет

StarCraft: Ghost

дайте Рембо покурить

Rebels

lights out guerilla radio

ISSN 1609-9001



9 771609 900008 09>

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>

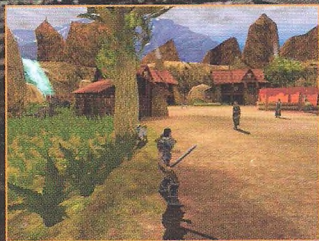
1C®
ФИРМА «1С»



Пограничье

МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ

ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА



INTRO

Шел одиннадцатый час напряженной работы над Intro...

Lich с красными от усталости глазами пялился в монитор и бормотал:

— Ну, на крайняк пойдет и NWN... Хотя, скорее, WC3. Только вот который — первый или «трон»... Хотя я и не против чего-то сверхсовременного... Ну, на крайняк пойдет и NWN... — но его уже никто не слушал.

Sova возбужденно спорил с единственной в комнате девушкой:

— Только аниме! Только аниме!

— Какое, нафиг, аниме? PS2 — форева! Кошмары и ужасы! Тьфу, то есть саспенс и хорор!

— Ну, Оля, «пээс два», конечно, форева, но, блин, понимаешь...

В комнате появились «железные парни» из тестовой лаборатории:

— Эй, а вы чего тут делаете? Мы тут вам тесты видях принесли!

Однако, поймав на себе свирепый взгляд пяти пар глаз, парни смылись за дверь. Из-за двери донесся тихий голос:

— Ничего, мы завтра занесем...

В углу комнаты Legion бил Pagan'a по голове клавишей:

— Ты не понимаешь! Ты ничего не понимаешь! Ты вообще ничего не понимаешь!

Pagan, не снимая своей каски и не оборачиваясь, отмахивался и продолжал активно набирать текст:

— Сейчас-сейчас... Вот, уже на подходе... Вот так вот и вот так вот... ХА! Супер! Нет, не так... Полный ацтой. Ща перепишу... Уже сейчас...

...Наступила ночь, но в редакции журнала «Шпиль!» все шла работа. И только еще один человек не спал в этот поздний час. Он сидел в доме напротив, упершись в приклад снайперской винтовки. Он никак не мог нащупать спусковой крючок — Sniper был Blind...

Тут редакцию «Шпиля!» посетила идея. Вернее, не посетила, а вошла с фонариком в руке и грубым мужским басом спросила:

— Вы еще долго сидеть будете? Я спать хочу! Intro сегодня не будет!



Мы тут вам тесты видях принесли!

Содержание

Эхо планеты

Игропанорама	2
Индустри	3

Ждем-с!

PC

Sacred	12
Sims 2	14
Axle Rage	16
Four Horsemen of the Apocalypse	18

Приставки

Metal Gear Solid 3: Snake Eater	4
StarCraft: Ghost	8

To play or not to play

PC

Highland Warriors	20
Lara Croft: The Angel of Darkness	28
Midnight Club 2	36
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	38
Virtual City	41
Rebels: Prison Escape	42

Ацтой

Heaven & Hell	22
---------------	----

Hero of the game

WarCraft 3: The Frozen Throne	32
-------------------------------	----

Animania

Amazing Nurse Nanako	44
----------------------	----

Клубничка

WCG 2003: машина времени	46
--------------------------	----

Tips&Tricks

Cheats + Hits	47
---------------	----

Shpilki

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

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

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

Продолжение «Gothic 2» — почти дождались!

На сайте «Gothic 2» появилась новость о том, что адд-он к этой шпиле уже на золоте! Сейчас крепче держитесь за стулья (или на чем вы там сидите и возле чего стоите), потому что игра называется *Gothic 2: Die Nacht des Raben*. Коню понятно, что это чисто немецкая версия чисто для немцев и примкнувших к ним.

Думается нам, что до того момента, как выйдет английская версия, наши флибустьеры успеют сделать свой русский перевод и завалить им раскладки. Но мы-то подождем официального релиза с качественным переводом!

«Халву» спрятали в холодильник

Half-Life 2, которую мы с вами ждали со дня на день (а сайт «Game of the Year» — тот вообще уже давно переключился с «RTCW» на освещение новостей именно этой игры), выйдет теперь... не раньше ноября.

Издатель обещает выпуск HL2 аж 14.11.2003, причем в Штатах и Великобритании, — но мы-то понимаем, что может быть всякое и что столь ожидаемая «халва» может выйти вообще через полгода... Тьфу-тьфу-тьфу! — чтоб не сглазить, будем верить в лучшее.

Академия Джедаев — скоро!

Полная версия игры *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*, а не калечные подстреленные полудеды, просочившиеся на рынок, ушла на золото — и в скором времени (а имен-

но, 17 сентября) ее ожидают в продаже.

Все активно пруща от очередного шедевра компании «Lucas Arts», потому что не все шедевры этой компании дойдут до финишной черты... Об этом читай дальше...©



«Full Throttle 2: Hell on Wheels» не будет

Самая грустная новость этого месяца. Компания «Lucas Arts», весь этот год твердившая, что продолжение легендарной игры увидит свет уже совсем скоро, отказалась от производства «FT2». Несмотря на то, что игре заочно приписывали корону и объявили блокбастером, что были созданы уже фан-сайты «FT2», что интернет пестрел скринами и fanart-работами, роликами из игры и прочей радостью...

Игре даже дали пару премий на выставке E3; Legion удостоил ее большим превью, но... Законы бизнеса есть, и никто их не отменял. «Lucas Arts» сбросила балласт и поплыла дальше. Может, когда-нибудь компания вернется и

подберет покинутый проект. Геймеры будут ей благодарны.

«Doom 3» тоже подвис

Компания «Activision», уже долгое время являющаяся издателем игр от «id-software», собирается, по ее собственным словам, перенести (а по сути — уже перенесла) выход ряда игр, ранее запланированных к выпуску в этом году.

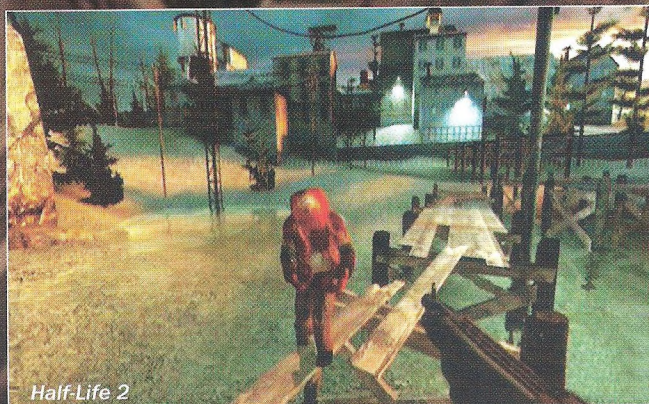
Правда, «Activision» заявила, что решать, когда именно выйдет «Doom 3», будет id. А в планах Кармака и братьев был выход «Doom» в конце этого года (или вообще осенью).



Уже весной ходили слухи, что, после того как пре-альфа просочилась в массы, игру не выпустят, пока она не станет просто совершенной. Все помнят, в частности, дикие системные требования той самой пиратской пре-альфы. Так вот, недавно Кармак заявил, что минимальными системными требованиями для «Doom 3» станет проц на 1 ГГц, 256 метров памяти и GeForce. Причем GeForce не второй даже, а ЛЮБОЙ! В таком случае сразу начинаешь верить в то, что компании еще нужно время, чтобы серьезно поработать с кодом. Теперь ожидается, что игра выйдет примерно в середине марта.

Что касается других игр, выпуск которых перенесен, то отдельно стоит сказать о следующих из них:

- IV квартал 2003 — «Call of Duty»;
 - I-II квартал 2004 — «Trinity», «Spider-Man 2», «Shrek 2» и «Quake IV» (!).
- Ждем всего этого с нетерпением!



Ukr-Inter.net

надежный интернет

Выделенные линии - от 49 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

Indus3

Киноновости

Уэ-э-э-а-ха-ха-ха-ха! [демонический смех]. Фредди вернулся! О, и Джейсон с ним! Двое величайших маний из фильмов ужасов (забудем на мгновение «Хэллоуин» и его продолжения) встретятся на экранах! Ролик из фильма, кстати, вы могли наблюдать на одном из предыдущих наших компактв.

К чему это мы ведем? А вот у нас снова, чтоб вы не расслаблялись, рубрика новостей кино появилась.

Так вот, новость о «Freddy vs. Jason» — это и не новость даже, а вступление. Если эти персонажи еще были в состоянии вселить в кого-то ужас (Max Pagan признался, что в возрасте десяти лет посмотрел вторую часть «Кошмаров» — и всю последующую за просмотром ночь провел, сидя в ожидании скорого прихода Крюгера), то «Зловещие мертвецы», а особенно «Некрономикон» (последняя часть «Зловещих мертвецов») — полный стёб. Так вот к чему все это — главный герой этой картины появится в следующей части фильма «Фредди против Джейсона». Если Фредди и Джейсон в одном фильме — это стильно, то такой прикол уже больше похож на издевательство.

Кстати, если уж говорить о культовых фильмах ужасов, то в самом скором времени на экранах должен появиться фильм «Убийство цепной пилой в Техасе». Ветераны киберспорта возрастом лет под 30 должны помнить этот фильм, потому что, когда появились видеотеки (было такое уродливое явление: в зале стоял телевизор, видик — и все платили по рублю, чтоб с расстояния пяти метров, выпучив глаза, смотреть на убогую копию фильма), то это кино, как и «Терминатор» с «Чужими», да и те же «Кошмары», было едва ли не самым любимым у прокатчиков. Семейка маньяков-каннибалов из Техаса, впервые появившаяся на экране в 73-м году, полностью переснята в году 2003-м. Кстати, фильм основан на реальных событиях... Есть же уроды в этом мире...

Следующая новость интереснее и уж наверняка гораздо веселее: «DOOM» будут экранизировать! За сценарий фильма засело два бойца-сценариста, только что сдавших в прокат кино «S.W.A.T.» (в нашем прокате она должна пройти под названием «Спецназ»). Ничего о будущем фильме не известно — говорят, правда,



что экранизировать будут именно первую часть игры. Хотя, по нашему мнению, сюжет что в первой, что во второй... ©

Еще одна приятная новость — «Alone in the Dark» тоже будут экранизировать! Вошла волна, а?! Просто супер! Если ничего не переврут, то кино должно получиться не хуже фильмов Финчера или, допустим, той же «Ведьмы из Блэр». В главной роли должен сняться кумир молодежи 80-х и 90-х — Крисчен Слейтер, которого наши кинозвезды по старой традиции именуют Кристианом.

Ну и напоследок, поднимем всем настроение еще раз: будет продолжение «Resident evil»! Вот это уже полный банзай! Все с нетерпением ждут продолжения приключений героини Милы Йовович. Пока о сюжете мало чего известно, только самые общие черты. Действие происходит в том же

городе и с теми же персонажами. В общем, ветра им в паруса и пленку в камеры, нехай снимают. Фильм должен появиться на экранах уже в следующем году.

Рулят ли приставки?

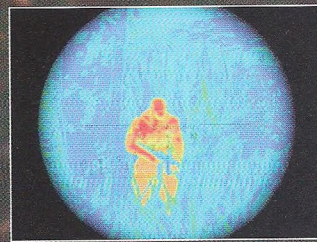
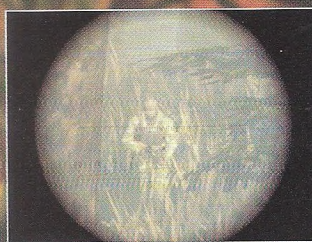
Компания «Nintendo» резко нажала на тормоза и перестала дуплить свои гейм-кубы. Фишка: они наколбасили приставок столько, что не уверены, смогут ли продать их все до того момента, пока приставка не устареет морально. В общем, стратегический просчет налицо. Сейчас уже ясно, что однажды остановленный конвейер вряд ли будет запущен снова.

А уж после слов главы компании о том, что в следующем году выйдет что-то типа консоли (но при этом совсем срывающее крышу) и весь мир нафик изменится, становится понятно, что «Nintendo» решила переключиться на другое направление.

А вот у «Sega» — другие приколы. Какие-то китайские «кулибины» состряпали «как бы Dreamcast», но только с видеоадаптером — причем и приставка стоит дешевле, да еще и кино на ней смотреть можно. Обозвали это чудо техники очень оригинально — «Treamcast». Ясен пень, что «Sega» тут же подала на них в суд, и пошла жара — адвокаты, получающие по штучке баксов только за то, что отрывають свой зад от стула, принялись за работу и намерены раздеть создателей более функционального клона догола. Так что пиратство бывает не только софтовым, но и железным!



Название: Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Платформа: PlayStation 2
Жанр: tactical espionage action
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Мультиплеер: присутствует
Сайт игры: www.konami.com
Дата выхода: 2004 год

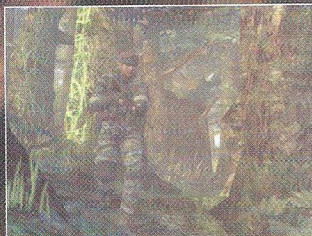


Найти, обезвредить и съесть

Как известно, разработчики компьютерных и видеоигр обладают просто-таки неумной фантазией. И это, надо признаться, не фигово.

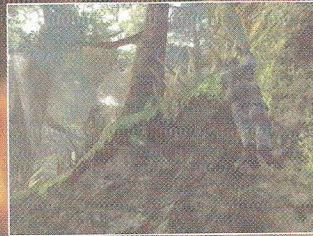
Ведь, согласитесь, всегда приятнее играть во что-то новое и оригинальное — тогда как светлое и нудно-классическое достаточно быстро надоедает.

Конечно, глядя на энтузиазм, с которым разработчики принялись скрещивать жанры, хочется надеяться, что этого подъема хватит для завершения данной хирургической операции на должном уровне. К сожалению, так происходит далеко не всегда. Гораздо чаще под конец создатели электронных развлечений начинают халтурить под предлогом того, что тело человека на 90% состоит из жидкости —



но, так как у большинства народа эта жидкость — тормозная, то, может, никто ничего и не заметит.

Так рассуждали и австралийские создатели авиасимулятора для военных. Сложность проекта заключалась в том, что в Австралии, кроме ехидных вомбатов и прочих утконосных коал, живут еще и кенгуру, которые имеют дурную привычку высоко прыгать. Именно поэтому вертолетчикам категорически запрещены низкие полеты над



стадами пасущихся кенгуру. Разумеется, столь ценных для общества охраны животных зверюк нужно было обязательно впарить в программу. Кенгуру были успешно добавлены в симулятор, но энтузиазм разработчиков к тому времени находился уже где-то в районе абсолютного нуля — и поэтому они, видимо, не до конца все проверили. В итоге на испытаниях «летчик» решил немного нарушить правила и попугать компьютерных зверушек. Стая кенгуру отреаги-



ровала так, как и предписывалось алгоритмом, — то есть кинулась враспынную и прыжками исчезла за ближайшим холмом. А потом перегруппировалась и, выскочив на холм, расстреляла вертолет из «Стингеров». Оказалось, что программисты поленились и просто-напросто построили объект «кенгуру», поменяв скин у «пехотинца», бывшего в программе. При этом снять оружие с несчастных никто не догадался.





Судя по тому, как в настоящее время продвигаются работы над проектом Metal Gear Solid 3: Snake Eater, подобных ляпов разработчики не допустят. Ведь, как известно, сериал «MGS3» был признан одним из лучших за всю историю видеоигр. По крайней мере, присутствие кенгуру в игре не планируется. А вот о том, что планируется, я вам сейчас расскажу.

Несмотря на то что руководитель проекта Хидео Кодзима (Hideo Kojima) в присутствии прессы не очень-то философствует насчет своего проекта, нашим разведчикам все же удалось выведать некоторую весьма ценную информацию. Итак, официально подтверждено, что действие «MGS3» будет разворачиваться в 60-х годах. Из чего следует, что легендарный герой игры по имени Солид Снейк (Solid Snake) на момент действия игры либо еще не родился, либо проходил специальную подготовку в яслях строгого режима, так что играть

вам придется за другого персонажа, имя которого пока держится в тайне. В «MGS3» игроков вообще ожидает много сюрпризов, но главный герой останется более или менее неизменным на протяжении всей игры.

Единственным (сколько бы ни пытались их отыскать злостные журналисты) мало-мальски серьезным недостатком предыдущих частей «Metal Gear Solid» была его скоротечность. В среднем пять часов напряженного общения с шедевром — и неожиданно наступает кердык в виде финального ролика. Поэтому чуть ли не первым вопросом, который журналисты задали Хидео Кодзиму после анонса игры, был вопрос именно о продолжительности игры. Кодзима ответил уклончиво: мол, у обычного игрока прохождение займет около 20-ти часов. За сколько же пройдет игру необычный геймер, читающий «Шпиль!», гадский дядька Кодзима не сказал.



«Шпиль!»-ное лето

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

Единомышленники!

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

Приобрети свое лицо!

Мы с вами одной крови!

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

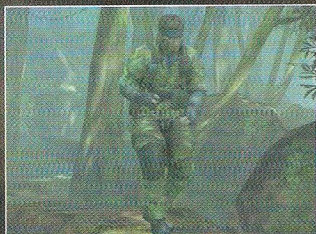
Индекс

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.



Помимо продолжительности действия, ряд вопросов вызывает и размер игрового мира. Как известно, «MGS» никогда особенно не блистал этим параметром. Несмотря на великолепную детализацию, площади, на которых разворачивались события, были смехотворно малы. К счастью, в «MGS3» эта проблема будет решена. Теперь, помимо помещений, вы сможете исследовать и открытые пространства. Собственно говоря, две трети игры вы проведете в тропических лесах, общаясь с дикой природой, и всего лишь треть — на территории вражеской базы.

По словам разработчиков, они всегда мечтали создать подобную игру, однако только сейчас появилась возможность реализовать задуманное на достаточно высоком уровне. В одном из интервью Хидео Кодзима сказал: «В реальной жизни проникновение на вражескую территорию может начинаться за сотни миль от собственно базы. В играх, в том числе и наших, это всегда опускалось. Сейчас мы хотим, чтобы герой высадился на определенном расстоянии от базы и был вынужден пробираться туда сквозь джунгли. Более того — когда он спускается на парашюте, порыв ветра относит его в сторону, а часть экипировки падает вниз. В ре-

зультате главному герою даже еду придется добывать охотой». Специально для этих целей был создан совершенно новый графический движок.

Дело в том, что графический движок «MGS2» был рассчитан на замкнутые помещения и с открытыми пространствами работал туго. Чтобы оценить революционность графического ядра «Snake Eater» достаточно взглянуть на густую траву, состоящую из отдельных травинок, каждая из которых покачивается на ветру. Я уже не говорю о том, что на модель главного персонажа игры затрачено просто-таки неприличное число полигонов (около десяти тысяч). Разработчики применяют огромный спектр спецэффектов — от динамического освещения всей сцены до колоссальных по масштабу пиротехнических приемов. Игровой процесс помещен в живой, дышащий опасностью, постоянно изменяющийся мир, красота и детализация которого просто завораживают. Что касается звука, то разработчики предусмотрели поддержку Dolby Digital 5.1.

Кстати, игровой процесс внутри зданий и на открытой местности сильно различается. В первом случае вы увидите примерно то же, что и в «MGS2», — в то время как в джунглях противники действуют по совершенно другому ал-

горитму. В частности, они умеют выслеживать вас по оставленным следам. Каждый шорох, каждая сломанная вами ветка, надпись «Вася + Лена = Л» на дереве, следы крови и прочих продуктов жизнедеятельности на земле — все это может быть замечено патрульной группой. Недаром AI съедает целых 30% ресурсов приставки. Поэтому главному герою придется намного чаще, чем раньше, вступать в открытый бой. А ведь помимо леса есть еще пещеры, горы и даже ненадежный подвесной мост — в каждом случае тактику действий придется кардинально менять.

В «MGS3» у героя появятся много новых способностей. В частности, он научится лазать по деревьям, плавать, одновременно ведя боевые действия, а также охотиться на животных и ловить рыбу.

Бегая вприпрыжку по джунглям, вы все время должны экономить силы; кроме того, вас будет постоянно преследовать умная мысль: «Чего бы пожарить?». Будем надеяться, что в конечном варианте игры мысль эта не станет доминирующей и не превратится в навязчивую идею, а то и булимию. Впрочем, меню включает в себя большой выбор блюд. Поэтому, перейдя на подножный корм, с голоду вы не умрете. Правила этикета не запрещают вам также использовать еду в качестве оружия (главное, не наоборот — пистолеты невкусные). Во врагов можно швырять змеями, осиными гнездами, в качестве газовой атаки можно также использовать скусна. Однако военные овчарки, которые идут по вашему следу, совершенно не съедобны (о пищевой ценности вражеских солдат разработчики вообще умалчивают).

Провизию в игре не только можно, но даже и нужно запасать. Но, нося под мышкой недоеденного скусна, не следует

забывать о том, что рано или поздно он испортится и начнет дурно пахнуть. А это, в свою очередь, не только испортит вам настроение, но и может вызвать расстройство желудка, благодаря чему из бравого секретного агента вы превратитесь в народного заседателя на унитазе.

Бросать объедки где ни попадя тоже не стоит — враги могут вас быстро выследить по ним. Лес патрулируют обычно группы из четырех человек. Спрятаться от них не так уж и сложно — можно, например, забраться на дерево. Правда, спикировав оттуда, вы рискуете сломать себе обе ноги или застрять, как страус, головой в земле (чем это чревато, не уточняется).

По словам создателей, в игре не будет четкого указания на страну, где будут разворачиваться события. Это сделано для того, чтобы не ограничивать фантазию разработчиков. Так им, к примеру, не придется следить за тем, чтобы набор растений и животных соответствовал реальному для той или иной местности.

Главным нововведением «Metal Gear Solid 3» является то, что проект будет поддерживать сетевую службу PlayOnline. Разумеется, желающим стать смертоносными «змеями» придется приобрести устройство, называемое PlayStation 2 Network Adapter.

Konami обещает предоставлять новые виды спецодевки и облика героев ежемесячно.

Подводя итог, скажу следующее: будем надеяться, что «Metal Gear Solid 3» оправдает наши ожидания. И мы сможем, как и в предыдущих частях сериала, офигевать от поворотов сюжета, наслаждаться графикой, потрясающей озвучкой, сверхкачественной реализацией всего. Думаю, независимо от личных предпочтений, каждый уважающий себя обладатель PlayStation 2 обязан будет познакомиться с работой Хидео Кодзима и его команды. Потому что, если пропускать такие игры, то вообще непонятно, зачем покупать игровую приставку.

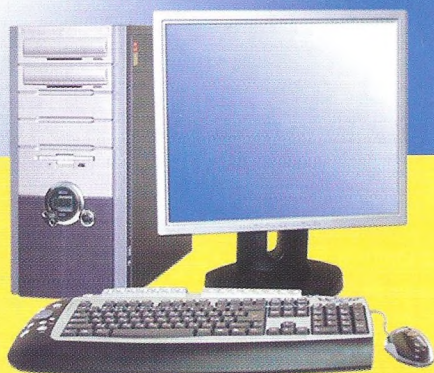
Крапивенко Ольга,
командир диверсионного
отряда хомяков-шатунов





**Надійність в роботі
та під час відпочинку**

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



**Комп'ютер DiaWest 2400P
на базі Intel® Pentium® 4
з тактовою частотою 2,4
з технологією HT**

- Системна плата Intel i865E
- RAM 256MB DDR
- HDD 80GB
- Video 64MB Radeon 9100
- DVD 16x
- SoundBlaster

3595 грн.



**З кожним комп'ютером
5 л. бочка пива та келих
в подарунок;**

**Студентам та школярам
знижка на комп'ютер
100 грн.**

КИЇВ: вул. Олени Теліги, 8, 455-66-55; пр. Оболонський, 49, 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, 206-02-22 пр. Червоних Козаків, 8, 464-8-465; Харківське шосе, 55, 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, 548-1-548; **Луцьк,** вул. Лесі Українки, 46, 77-4308; **Херсон,** вул. Суворова, 1-А, 26-4810; **Івано-Франківськ,** вул. Міцкевича, 14, 3-1361; **Львів,** вул. Римлянина, 1, 40-3464; вул. Костюшко, 22, 72-99-65; пр. Червоної Калини, 71, 223-03-85; **Миколаїв,** пр. Леніна, 74-А, 47-7774; **Рівне,** пл. Короленко, 1, 62-1043; **Чернівці,** вул. Воробкевича, 1-А, 7-2802; вул. Головна, 103, 58-4442; **Дніпропетровськ,** пр. К. Маркса, 92, 34-0604; вул. Робоча, 178, 770-3589;

Название игры: StarCraft: Ghost
Платформа: PlayStation 2, GameCube, Xbox
Жанр: stealth/ action
Издатель: Blizzard
Разработчик: Nihilistic
Мультиплеер: неизвестно
Дата выхода: ноябрь 2003 года



StarCraft: Возвращение призрака

Тяжело писать статьи об эпохальных играх. Тысячи читателей журнала «Шпиль!» следят за каждым твоим словом, фанаты серии, на всякий случай насупившись, сжимают в руках карательный жезл и набор из тухлой рыбы и помидоров. Чувствуешь себя, как минимум, Прометеем, несущим факел субъективного знания. Ведь сколько надежд возлагается на эту игру! Сколько притч, слухов и домыслов прошло через форумы поклонников... Как это часто бывает, многим из них не суждено сбыться.

В далеком 1998 году компании Blizzard удалось добиться фантастического успеха, не сотворив при этом ничего нового. «Неплохая двухмерная стратегия в реальном време-

ни» — именно такое определение могло ожидать «StarCraft» после релиза. Однако он покорила всех удивительной сбалансированностью трех абсолютно разных рас, глубиной игрового процесса и широчайшими возможностями сетевой игры. Игре удалось завоевать сердца миллионов и фактически стать эталонным образцом жанра RTS.

И вот по прошествии пяти лет «StarCraft» возвращается. Продолжение легендарной игры получило название **StarCraft: Ghost**.

Для начала хочу сказать о том, что игра не выйдет на PC. Так, уже вижу, как кто-то начинает рыдать горячими, словно высокооктановый бензин AI-98, слезами, замыкая ими контакты в микроволновом мониторе. «StarCraft:



Ghost» появится исключительно на консолях нового поколения: PlayStation 2, GameCube, Xbox.

Нужно сделать перерыв, чтобы владельцы консолей побегали от счастья по комнате, совершая прыжки, которым бы и кенгуру позавидовал. Но это еще не все новости... Новая игра не имеет никакого отношения к RTS — она будет включать массу идей, нашедших отклик в сердцах миллионов, и вносить новые элементы в знакомый жанр action. Ждем, пока любители стратегий вспомнят все слова, связанные с родст-



венниками разработчиков, их семейной жизнью и происхождением... Теперь спокойно: «StarCraft: Ghost» не является продолжением оригинальной игры, а предлагает нам новый взгляд на вселенную StarCraft. Сюжетная линия будет тесно соприкасаться с событиями, имевшими место в «StarCraft» и «StarCraft: Brood War», и, в то же время, открывать для игроков совершенно новые грани бесконечных конфликтов между протоссами, зергами и людьми. А значит, мы увидим как старых знакомых, так и абсолютно новых персонажей.





Действие игры, как уже могли догадаться люди, знакомые с оригинальным «StarCraft» на PC и N64, будет закручено вокруг одного из солдат подразделения «Призраки» (Ghost). «Призраки» — это не какие-нибудь лоси, которые заворачиваются ночью в простыни и, возомнив себя Лизуном из фильма «Охотники за привидениями», носятся вприпрыжку, обсюнявливая окружающих.

«Призраки» — это люди с врожденными телепатическими способностями. Годы тренировок сделали из них настоящих суперсолдат, способных незаметно пробираться на базы противника, устраивая там диверсии, уничтожая все запасы технического, медицинского и питьевого спирта и наводя на вражеские объекты баллистические ракеты и порчу.

Так вот, нам предстоит вжиться в роль одного из Призраков — девушки по имени Нова (Nova). Новая... тыфу! то есть главная героиня является спецгентом и работает под прикрытием. Нова не собирается принимать чью-либо сторону и сражаться за власть во Вселенной — у нее собственное задание, которое вы и будете выполнять на протяжении всей игры.

Надо сказать, что, пытаясь превратить свои коварные за-

мыслы в жизнь, большую часть игрового времени вы проведете не в боях на открытом пространстве, дыша свежим воздухом и улучшая румянец своего лица, а занимаясь совершенствованием мастерства шпионажа. Нова не хуже Снейка (читай журнал, если не в курсе) знает, что лишний раз обращать на себя внимание врагов не следует. Неприятностей и без того хватит.

Начав свой путь с единственным легким пистолетом, героине предстоит найти оружие для самозащиты, чтобы торжественно встретить свинцом всех уродов, что попадутся ей на пути истинном. Итак, достоверно известно, что на дороге завалается винтовка C-10 Canister Rifle, которой вооружались все Призраки, огнемет — неизменное оружие всех Огневиков (Firebats) из оригинальной игры, а также псионическое лезвие (psyblade) — незаменимая вещь для ближнего боя и бесшумных убийств. Естественно, самым главным артефактом в игре будет являться старый добрый перочинный ножик, который Нова таскает с собой со времен пионерского детства.

Это, конечно, не все, Blizzard обещает нам массу сюрпризов. Например, в



«StarCraft: Ghost» не обойдется и без различных средств передвижения. По заявлению создателей игры, девушка будет пилотировать хOVERцикл и одновременно вести бой. Она сможет оседлать и гигантского робота Голиафа, вооруженного мощными ракетами и пулеметами, укрепленными на его «плечах».

Сочетание шпионского триллера, футуристической обстановки и сцен боя, делает из нового «Призрака» Blizzard достойного конкурента нашумевшему «Halo» и «Metroid Prime». Графическое исполнение последнего вполне сопоставимо с новой ошеломляющей детализацией мира галактических войн «StarCraft». Высокореалистичные эффекты при стрельбе из лазерного оружия, кажущиеся настоящими взрывы и боссы внушительных размеров заставляют с уважением говорить о новом творении кудесников-разработчиков из Blizzard.

Несмотря на кучу элементов жанра stealth-action, агент Нова сможет не только прятаться и с нехорошими замыслами

подкрадываться сзади к потерявшим бдительность врагам, но и вступать в открытую борьбу с противниками. К этому времени у нее будет солидный выбор огнестрельного и лучевого оружия. Кстати, скажу вам по секрету, что не всегда использование той или иной техники необходимо только для успешного/неуспешного выполнения миссии — иногда оно может дать игроку альтернативный способ завершения задания либо возможность получить бонусы. Но поначалу агенту придется защищать свою жизнь кулаками. Именно поэтому разработчики наградили Нову огромным количеством спецприемов, среди которых даже два основных приема шаолиньских монахов — «вколбась руками с разворота» и «супер-пупер-прыг обеими ногами». С помощью последнего героиня Нова может насмерть «запрыгивать» армии Зергов. В общем, Джон Рембо отдыхает и нервно курит в сторонке. Дорогу «Призраку» Нове!

Что же касается психоспособностей, то их в игре доста-





точно. Так, например, Нова сможет становиться практически невидимой, а также усилим мысли наводить ядерные удары. Думаю, это доставит игроку немало радости — конечно, если вам не свойствен абсолютизм пацифизма и проявления истинного самопожертвования (например, умереть под лезвиями сверхмощной газонокосилки Протоссов или быть раздавленным огромным валуном по несколько раз за уровень — и при этом ни разу никого и пальцем не тронуть).

На этом список спецспособностей, конечно же, не заканчивается. Нова может двигаться на сверхзвуковых скоростях, что будет выглядеть наподобие режима bullet time, знакомого нам еще по «Max Payne». Она может особым образом вылупливать глаза (стоит попробовать на досуге) и смотреть сквозь стены — очень полезно в миссиях по незаметному проникновению, когда точно не стоит выходить из-за угла коридора прямо на вооруженный патруль противника. Психоспособности будут развиваться

в процессе игры, что добавит знакомый привкус RPG.

Несмотря на обилие способностей, навыков и вооружения, Нова ни в коем случае не является неким подобием героя-одиночки Солида Снейка. Как раз наоборот — ее роль в происходящем обычно достаточно незначительна. Нам предстоит почувствовать себя лишь малой частью действительно глобальных битв. Представьте себе орду зергов, атакующих базу людей. Оказывается яростное сопротивление, огонь из бункеров, взрывы снарядов осадных танков, артиллерийская поддержка с крейсеров. Нова среди всего этого хаоса — лишь один солдат из многих. И тут появляется гигантский боевой робот, освещающий поле боя прожекторами и начинает плясать гопак© — все это создает неповторимое ощущение массивности сражения.

И ведь каждый из участников сражения имеет свой собственный AI, что делает исход зачастую непредсказуемым — в любой момент, включив свой интеллект, они могут пе-



редумать и сесть поиграть в шашки. Все это должно создать поистине неповторимую атмосферу.

Известно, что в своих проектах Blizzard, помимо графики и игрового процесса, уделяет очень большое внимание качественной озвучке персонажей. «StarCraft: Ghost» не будет исключением. Звуковой дизайн персонажей в стратегиях, учитывая общие масштабы игры, прорабатывается очень тщательно. Дизайнеры, основываясь на оригинальной игре, разрабатывают различные модели поведения, характерные для тех или иных групп солдат. Рядовые земляне, к примеру, просто, как говорится в рекламе, постоянно «звездят»... в смысле, они социально активны. Так что триндять они будут даже в разгаре сражения. Чего нельзя сказать о зергах, от которых, кроме разнообразных боевых хрипов и утробного

рычания, вряд ли дождешься какого-нибудь пристойного звука. Хорошее звуковое оформление, не вопрос, поможет еще более персонализировать персонажей (красиво сказала!) и добавить атмосферы, что очень ценно для подобной игры.

Судя по всему, игра получится очень-очень примечательной. Интересная вселенная, нестандартный игровой процесс, масштабные сражения и stealth-операции, разнообразное оружие и средства передвижения — и многое другое. Надеюсь, «StarCraft: Ghost» завоеует любовь и признание миллионов геймеров точно так же, как и оригинальная игра. А Нова удостоится титула «Харизматичного персонажа» и шафрановой рясы шаолиньского монаха для принятия джакузи.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru



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»**



Название: Sacred**Разработчики:** Ascaron Entertainment**Жанр:** RPG**Системные требования (минимальные):** Pentium 3 - 800 МГц,
128 RAM, видео - 32 Мб**Системные требования (рекомендуемые):** Pentium 3 - 1 ГГц,
256 RAM, видео на 64 Мб, 1 Гб на диске**Дата выхода:** ноябрь 2003

Священный поход с немцами

Эта счастливая статья обошла вокруг света 666 раз и теперь попала в этот журнал. С прочтением этой статьи к вам придет щастя — но за все нужно заплатить.

Жизнь статьи началась в 1254 году. Старик Алундо предугадал, что в будущем выйдет эта игра, он приказал своим секретарям записать свое пророчество. В 1960 году статью прочитал бедный нефтяной магнат Василий Крутопушкин, выполнил все что нужно — и через 4 часа нашел 50 тысяч баксов и кейс со старыми носками, а еще через час Василия раздавил упавший с десятого этажа рояль. Примеров такой большой удачи много, но если вы хотите, чтобы вам тоже повезло, вы должны дочитать статью...

Эта статья — об игре. Впрочем, об этом мы уже сказали, так что читайте дальше. Сюжет игры довольно типичен для многих фэнтезийных RPG. Вот был на свете не слишком добрый маг Убью Гада с совсем поганым характером. Зло его проявлялось в том, что он



посреди ночи (часа в три утра) садился играть на старинном семейном органе (ударение на букве «а») — и тем самым терроризировал своих бедных беззащитных соседей (по национальности — трехметровых орков с острыми топорами). У темных эльфов он был известен как R2D2, что означало «Явно Плохой Ай-ай-ай» или «Странник теней».

Самым интересным фактором, который повлиял на характер мага, было то, что одним из его родственников оказался крокодил Гена. Тот Гена, что в старинных летописях и комиксах упоминался как человек, превративший землю в кровавую баню во времена Войн за Пирожки.

В общем, маг решил возродить былую славу своего рода — и для этого позвал к се-



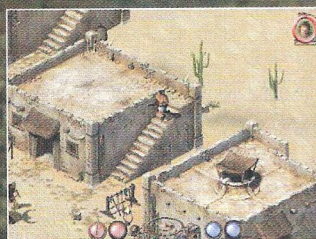
бе в гости попить чаю (а затем и поработил) силы тьмы. Но не вышло у доброго человека — помешали ему, и группа самых быстрых финских парней решила окончательно избавиться от зла и полностью сжечь Гада в духовке, ибо тот даже в могиле мог представлять сильнейшую опасность для всего живого.

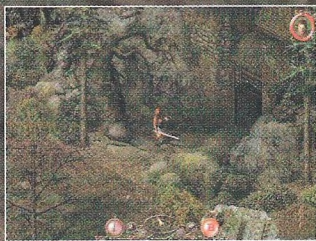
Однако щедрый и не очень мудрый (редкий случай!) правитель тех земель решил принять менее строгие меры и (наивный!) просто изгнал мага из своих земель на юг. Но даже много лет спустя орки и гоблины, зажаривая у своего костра очередного адвоката, шепотом вспоминали за очередным тостом имя великого Гада. И вот среди этих-то граждан стала быстро разноситься весть об Очень Темной Башне.



К тому же ходят слухи, что Гад решил найти Древние и совсем Забытые Врата с большой буквы «В», которые приведут его в царство Очень Мертвых. Там он сможет найти демона Телепузика — потомка могущественного повелителя демонов По. В далеком прошлом, когда Боги еще ходили по земле вместе со смертными, могущественные серафимы уничтожили повелителя, ведшего за собой сотни более мелких демонов — но кто теперь сможет спасти всех от Зла, которое последует после понижения цен на пончики?

Довольно типичный сюжет, но об этом я уже говорил. Легко догадаться, что со злом придется сражаться нам. Это не так уж и сложно для тех, у кого в послужном списке десятки спасенных планет и несколько





убитых Гитлеров. Самой прикольной фишкой станет то, что будут доступны конные бои и передвижения на конях же.

Как известно, почти все РПГ начинаются с простой генерации персонажа. В Sacred вместо кучи рас и профессий нам дадут шесть уже готовых персонажей: боевого мага, гладиатора, темного эльфа, лесного эльфа, серафима и вампира. Сделали это потому, что большинство игроков, не имея понятия о том, как сгенерить героя, так и не может начать играть.

Первые три персонажа будут только мужского рода, остальные — только женского. Каждый из них будет иметь различный инвентарь — у мага, к примеру, будет четыре пустых слота под кольца в носу и меньше — под уши. А вот у варвара — наоборот.

Интерфейс игры прост: справа находятся слоты для магии и спецприемов, слева — для щитов и оружия. Слотов этих у всех тоже будет разное количество. Максимально — десять.

Гладиатор сможет пить все виды пива и будет природным бойцом; насчет боевого мага и так все понятно — вот разве что он сможет сражаться только кинжалами и винтовками. Темный эльф будет профессиональным убийцей, свои острые когти он сможет использовать на мягких шейках орков. Лесные эльфы будут применять луки и простые заклинания, которые будут рассматриваться, в основном, как защита. Серафим станет самой сбалансированной по части магии и боя фигурой, сможет использовать многие ви-



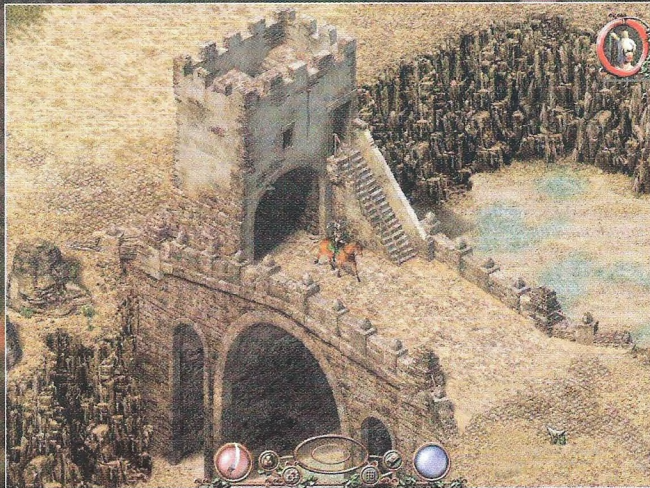
ды оружия и даже плеть-молнию. Но лично я считаю, что самой хиповой станет вампирша. Днем она будет передвигаться в образе рыцаря-командос, а на ночь — морфировать в вампира, который благодаря своим способностям, сможет есть нескольких противников одновременно.

Более 70% игрового мира будет открыто сразу — и только 30% будет открываться по мере выполнения сюжетных квестов или введения щитов.

Все NPC будут подразделяться на три группы: NPC, связанные с сюжетной линией (они смогут становиться нашими напарниками); NPC, раздающие вторичные квесты, и спец-NPC. Последние, в свою очередь, могут быть торговцами, кузнецами и тренерами (которые, если их неправильно попросить, будут учить вас не драться и быстро бегать, а, как папа Эштрея из «Не грози южному центру», пить и курить дурь).

Регион, в котором будут выполнены все квесты (как сюжетные, так и «второсортные»), будет считаться «Самым чистым районом года». Но сделать это будет нелегко, так как в игре будет примерно 30 основных квестов и 200 левых.

Зло будет делиться на пять типов: люди, животные, гоблиноиды, монстры и Чиста Нечисть. Кто такие люди — и ежикам понятно, да и животных тоже все представляют, а вот под «гоблиноидами» подразумеваются гоблины, тролли, орки, огры и другие существа, похожие на сотрудников автоинспекции. Самое смешное то, что есть такой класс, как монстры (гоблины и орки — не



монстры, и ничего в них удивительного нет). Монстры — это различные демоны, гиганты и литредакторы. Нечисть — это всякое старье типа зомби, скелетов и других, давно умерших, — но еще не инспекторов автоинспекции.

По ходу игры враги будут изменяться — к примеру, медленные и неповоротливые зомби со временем станут намного более быстрыми и сильными. Или же некоторые существа смогут просто переходить в другую форму — такие как оборотни и продавцы мороженого. Кроме того, после смерти избранные монстры смогут оживать, эволюционируя в другой вид. Хотя, спешу вас огорчить: телепузиков в игре не предвидится, так что не всем она, возможно, понравится.

Все эти пушистые зомби и прочие страшилки будут обитать в 16-ти различных регионах королевства под гордым названием Опытабыл. Все регионы, как и положено, будут отличаться друг от друга не только размерами, но и графическим стилем и исполнением. В центре страны будет располагаться большинство городов и торговых центров. На юге мы найдем укрепления хиппи, а немного дальше будут проживать орки — и именно там мы сможем увидеть местную

достопримечательность — умного скинхеда. На западе будут расти древние помидоры, там будет находиться «забитая» крепость. На северо-западе будут собираться силы зла; а на севере — в снегах и вековых льдах мороженого — мы откопаем чайной ложкой храм Серафимов. И, по словам разработчиков, ни один регион не будет пустынем — везде нас будут поджидать голодные монстры, дикие животные, миролюбивые поселенцы и злобные спамеры.

Еще хотелось бы вспомнить про мультиплеер, который будет рассчитан, максимум, на 16,5 игроков. Плюс, игру можно будет пройти несколько раз, сохраняя своего персонажа со всем опытом и вещами, повышая уровень сложности игры.

Я думаю, что игра станет действительно чем-то стоящим и незабываемым. Между прочим, на E3 этого года она получила награду как лучшая творческая RPG. И я думаю, что это неспроста...

Прочитав статью до конца, вы должны купить 10 номеров журнала, а затем — отнести все это в редакцию «Шпиля!». Сделайте это и — через 5 часов ждите большого щастя!

Legion

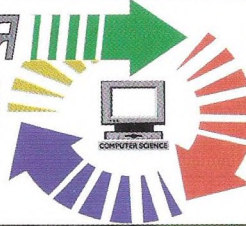


МОДЕРНИЗАЦИЯ



Покупка/Продажа/Ремонт/Настройка
БЫВШИХ В УПОТРЕБЛЕНИИ
компьютеров, комплектующих
и периферии

ул. Выборгская 41
457-5720, 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб. 11-15



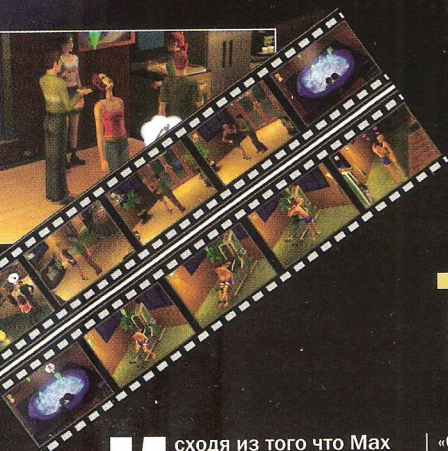
Название: The Sims 2

Разработчик: Maxis

Издатель: EA Games

Жанр: стратегия-sim

Дата выхода: 15 февраля 2004 года



Тот же праздник, только в профиль

Исходя из того что Max терпеть Sim'ов не может, The Lich — без комментариев, а Sova и Helga в Sims просто не играют (джойстик нельзя подключить), превью про **The Sims 2** довелось писать мне. Меня никто не спрашивал, хочу я его писать или не хочу. Сказали: «ПИШИ!» — вот и пишу.

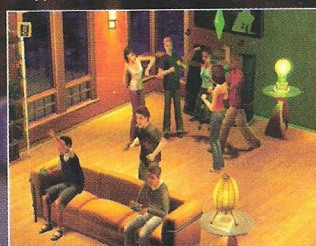
Ладно-ладно... Придет Хэллоуин и на мою страничку. Как говорил дедушка Ленин (земля ему земля): «Чтобы прийти к большому, надо начинать с маленького». Тут-то он и ошибся, или, может, просто фразу неправильно задокументировали, — но в любом случае в оригинале она должна была звучать так: «Чтобы прийти к большому, надо начинать с превью "Sims 2"»... Возьму-ка я клавишу и начну пробиваться сквозь джунгли к редакторской славе.

«The Sims» — единственный и неповторимый симулятор жизни, штурмом взявший сердца, точнее глаза, миллионов людей во всем мире. Игра была признана одним из самых успешных проектов в сфере компьютерных игр. Количество проданных компакт-дисков превышает 24 миллиона. Причем независимые опросы, проводившиеся рядом известных сайтов, установили, что более 60% играющих в «The Sims» — представительницы прекрасного пола. А это, согласитесь, дорогие мои читатели, уже большое достижение. Часто ли вы видели девочек, ночь напролет рубящихся в

«Counter-Strike», «Quake» или «Unreal II»? То-то же... Как видите, эту тему просек не только я, но и EA'шники, которые решили эмансипировать прекрасную половину человечества и склепали в результате FPS Shooter «Дочки vs. Матери»... Шутка, «Sims» они создали!

Но как игре удалось срубить столько денег, то есть завоевать столько поклонников? Где скунс зарыт? В чем сушеный виноград? И не надо искать ответ в 25-м кадре — все гораздо проще... Как я уже говорил, «The Sims» — единственный в своем роде симулятор жизни; это игра, в которой за несколько часов можно: построить дом, заработать кучу зелени, познакомиться с девчонкой (парнем), завести много наглых друзей (которые в самом прямом смысле этого слова ведут себя в произведении вашей архитектурной фантазии как дома), жениться, завести детишек — умереть, в конце концов! Вот он, сушеный виноград!

Хотя, как по мне, «Блека и Вайта» — лучше. Уже хотя бы потому, что там можно: разрушать и жечь дома, кормить свое животное людишками (Sim'ами) и швырять этих же людишек с невиданных для

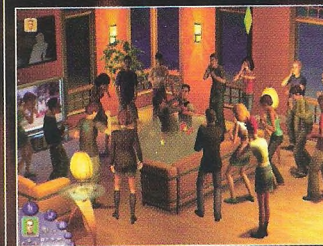


простого человека вершин — а суть при этом почти та же, что и в «Sims».

В общем, не отступая от принципа «Это наша корова, и мы ее доим!», хлопцы из EA, первоначально остановившись на шести add-on'ax (на которых надоили таки немало), наконец-то анонсировали выход «Sims 2» (из которой, по всей видимости, собираются выдти не меньше).

Как ни странно, главным отличием сиквела от оригинальной игры станет вовсе не символическая двойка в названии, а новый 3D-движок, с помощью которого игрок сможет наблюдать за «американским сериалом», имея возможность максимально приближать или удалять понравившийся момент. А за 90-градусным углом никто плакать не будет — разве что редакция одного украинского игрового журнала.

Я, вообще-то, не хотел хвалить игру... Ну не хотел — и все! Но, вижу, что без этого ни-



как — графика в ней (судя по скринам и ролику с Е3) вполне нормальная. Ну ладно, хорошая... ОК, один раз отброшу принципы: графика в игре действительно на высоком уровне! ДОВОЛЬНЫ? (А рано, между прочим, радуетесь: графика — это, наверное, единственный плюс для тех, кто не фанатеет от Sims'a. Но об этом позже.)

Так вот, парни из EA решили не сжигать все мосты — и в результате менюшка игры не подверглась изменениям. Хорошо это или нет — судить вам, судьи XXI столетия ака геймеры.

А вот геймплею повезло чуть меньше, чем менюшке, — ему так хорошенько досталось от разработчиков. В связи с доработкой мозгов, табличка, которая будет появляться над «дыней» вашего Sim'a, увеличится в размерах. Больше станет и вариантов действий. Создатели обещают как смешные, так и трагические моменты. Знаем-знаем — торт в лицо и пр. В общем, игра в плане геймплея должна стать более Sim'анутой (американской).

AI тоже не успел спрятаться от рентгеновских очков злых программистов, которые теперь уверяют нас, что AI в «Sims 2» будет гораздо лучшим, чем у братьев его млад-



ших... (Тут-то я и был убит наповал — ведь я-то полагал, что у Sims'ов AI никогда не было в принципе! Но после такой завыжки...)

Вообще-то, «Sims» — он и в Украине «Sims». Вот если бы его делали ребята из «GSC Game World», тогда можно было бы ждать чего-то действительно оригинального, но раз игру делают американцы, это будет та же фигня, что и раньше, только в профиль.

На прошедшей выставке ЕЗ была представлена еще одна фишка: погодные явления. Смерть блохи — это только цветочки; на ЕЗ было продемонстрировано, как Sim'a ударило молнией, после чего тот склеил лапы, загремел в осинный пирог и был похоронен. Ага, а потом о каком-то AI говорят! Да ладно, не расстраивайтесь вы так: разработчики — они прекрасно понимали, что в «Sims» играет много слабонервных людей, поэтому погодные явления не будут неожиданными. В каждом номере газеты будет прогноз погоды (вы же не сомневаетесь в надежности гидрометцентра?).

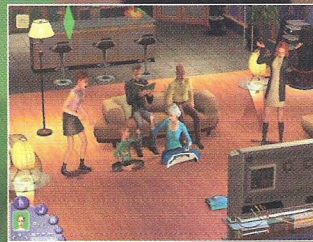
В своих рассказах о дизайнерской составляющей игры разработчики немногословны, как немногословны и насчет

игры в целом, — наверное, просто нечего сказать. Единственное, что мне удалось распотрошить по части домостроения, так это самые общие данные — ну, типа все Sims-стереотипы будут порушены и вы сможете осуществлять свои самые извращенные архитектурные фантазии, вплоть до сооружения искривленной лестницы.

Мое превью было бы неполным, если бы я не написал про... Ну, [3 точки], [3 буквы]... Конечно же, про Sim'ов (я рад, что вы извращены только по архитектурной части!) Поклонники Sims'a меня попросту растерзали б, если бы я забыл написать, какой будет жизнь Sim'ов в «Sims 2». А ведь что может быть хуже, чем толпа жаждущих крови — моей крови — девчонок? (Ну, ответ прост: тоже жаждущий крови, но при этом большой, накачанный и страшный поклонник Sims.)

Да, с фантазией у меня все в порядке, но вернемся к трем буквам. Итак, жизнь Sim'ов, благодаря введению системы искусственных ситуаций, станет более разнообразной. Вот, например, такая фишка, как «ирония судьбы». Ну, типа, Москва, баня, Ленинград, бодун, любоффф, Москва... Одним словом, никто не знает, какая судьба ожидает его Sim'a и куда того занесет после очередной пьянки.

Кроме того, Sim'ов ожидает жизненный цикл — то есть Sim будет умирать, не только сгорев в домашнем пожаре или получив хед-шот молнией, но и вполне естественной смертью. Как и



следовало ожидать, разработчикам этого показалось мало — и они полезли в генетику. На смену льву, рыбе, раку и остальным тварюшкам (и не тварюшкам) придут ГЕНЫ (нет, не крокодилы). То есть детям Sim'ов будут передаваться гены родителей — а с ними как внешние, так и внутренние признаки. И детище Sim'a хоть чем-то, да будет на него похоже.

Со всеми этими новшествами к Sim'у придет и новый облик... «Смерть клонам!» — вот девиз большинства новых игр. И «Sims 2» — не исключение.



В сиквеле игроку будет предоставлен новый редактор, с помощью которого можно будет создать идеального, на ваш взгляд, Sim'a. Осталось только подождать...

Вот и пришло оно — время подведения итогов. Вообще-то, свое мнение об игре я высказал еще в названии этой статьи. Те же самые «Sims» — только с 3D-движком.

А играть или не играть — решать, решать и еще раз решать именно вам.

Blind Sniper

ИГРАЮТ ВСЕ!

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

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

И вот мы вышли на финишную прямую. Остался последний этап нашей акции: из всех собранных слов надо составить предложение и на специальном купоне, расположенном ниже, отправить его в адрес редакции.



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

Купон:

ФИО _____

Контактный телефон _____

Текст предложения: _____

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

Поздравляем победителей четвертого этапа акции: тех, кто правильно нашел спрятанное слово в ШПИЛЕ! №6.

Как всегда — пятерка лидеров, отправивших письма первыми:

- Химко Владимир Романович, г. Киев
- Асаулов Максим Юрьевич, г. Киев
- Магалич Андрей Анатольевич, г. Киев
- Ющенко Сергей Петрович, г. Киев
- Романенко Владимир Юрьевич, г. Киев

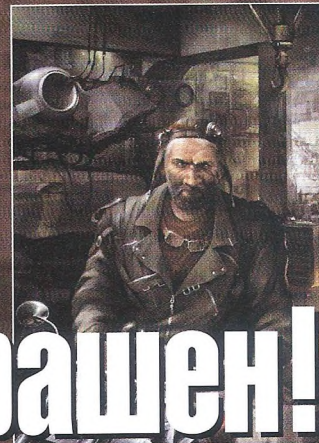
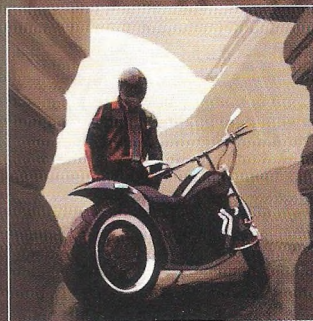
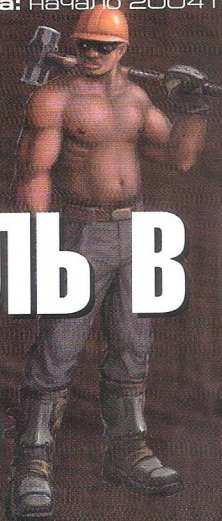
И те, кому победить помогла жеребьевка:

- Едер Любомир Гадейович, г. Львов
- Кашапов Вячеслав Дамирович, г. Белая Церковь
- Шишканов Андрей Николаевич, г. Львов
- Ковалев Станислав, г. Луганск, пос. Юбилейный
- Лиханский Виталий Владимирович, г. Одесса

Киевляне смогут забрать призы в редакции с 15 до 30 сентября. Иногородние получают их почтой. Играем дальше!



Название: Axle Rage
Разработчик: Акелла
Издатель: 1C
Жанр: кинематографический 3D action
Дата выхода: начало 2004 года



Аксель в гневе страшен!

Ты двигаешься до тех пор, пока у тебя есть бензин...
Народный байкер Джонни Инглиш

Legion тихо полз в зарослях каких-то вонючих и давно никем не поливаемых растений. В одной из его рук лежала длинная кость, и по лицу Legion'a нельзя было сказать, чтобы он собирался отдать ее собаке. Скорее всего, этой костью он любой попавшейся собаке дал бы по башке. Но вот уже виден силуэт врага, и, зажав Shift, Legion тихо подобрался к нему сзади, собрал все свои силы... Один взмах — и кость, картинно вращаясь, полетела в затылок родному брату Legion'a. Раздался громкий металлический звук, а затем грохот — это кость попала в лоб, и брат рухнул на землю.

«Нефиг комп так долго заниматься! — сказал ему вслед Legion, — Теперь хоть час смогу попечатать...». И уселся перед монитором, выгружая очередную квест...

Axle Rage — это кинематографический экшн (с первой буквой «Е») от третьего лица, в котором нам дадут покататься на различных представителях двухколесного способа передвижения (не велосипеды,

а байки). Почему два колеса? Потому, что обычными тачками мы пользоваться не будем, так как сюжет этого не предусматривает. О, из-за этой возни с братом чуть не забыл о сюжете!

Представьте постапокалиптический мир, балансирующий на грани между жизнью и смертью (не стоит мне на окно показывать!). Нам придется жить в мегаполисе со странным названием Нейлсдейл (Nailsdale). Тут нет ни мэра, ни правительства, нет даже МакДональдсов — им там не место, а появившись они, их бы сразу разрушили. В мегаполисе вы не найдете ни одного уборщика, потому-то на улицах и валяются ржавые останки машин, а груды мусора и отбросов общества мешают спокойно дышать без освежителей воздуха.

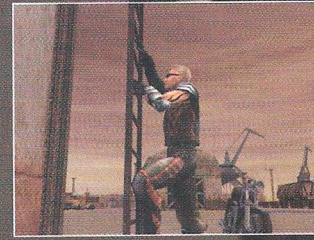
На большой тачке по улице не проедешь — приходится браться за старый байк или вытягивать из кладовки трехколесный велик. Темное небо (это не из-за отсутствия озонового слоя — просто текстура такая) гармонично дополняет панораму этого райского местечка.



Правительство в городе заменяют две криминальные и постоянно враждующие группировки. И теперь счастливый городок стал жуткой ареной для разборок между целыми организациями явно преступного типа (что-то вроде политиков, только прикиды получше). Они играют в «Quake» по одинаковым — и все же очень жестоким — правилам; они готовы на все, ради того чтобы получить очередной фраг. Люди для них — пешки и второсортные боты, которыми можно манипулировать как угодно.

Человеческая жизнь — ничто по сравнению с деньгами и силой, которые и руководят всем в городе.

Реальной властью в Нейлсдейле обладает таинственное и отнюдь не дешевое вещество Миров. Оно являет собой некий высокотехнологичный наркотик, способный на время дать сверхчеловеческую силу, вылечить от склероза и восстановить силы. Но, как и все наркотики, Миров вызывает сильное привыкание, и человек, принявший дозу, через некоторое время ощутит по-



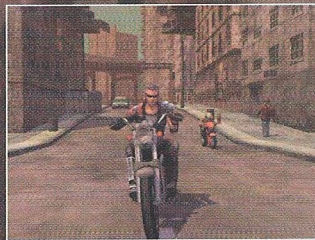


бочные эффекты: разучится покупать оружие в Констрайке и больше никогда не сможет отличать теров от контеров.

В начале игры наш персонаж-байкер с собачьей кличкой Аксель будет приторговывать этим наркотиком. И, как и все байкеры, будет бороться за честную правду (вспомним Бена из «Full Throttle») и бесплатные билеты на футбол. Неизвестно почему, но ему захочется вдруг узнать, что это за вещество и зачем его производят, а затем пускают в массы отчаявшихся жителей города, ищущих в наркотиках спасение от жуткой реальности а-ля Матрица. Расследование приведет Акселя к здоровенным небритым мужикам с финками и далеко не добрыми улыбками. И вот тут начнутся приключения...

Знаете, после того как я узнал о сюжете, у меня появился один вопрос: «Как Аксель мог чем-то торговать — и не знать чем?». Жутко смущает на анекдот. Хотя... торгуют же наши бабушки пирожками на улицах, не зная, что внутри. Так что всякое бывает. А вообще сюжет чем-то напоминает «GTA» (опять враждующие группировки). И игра сможет именно из-за сюжета и «пролететь».

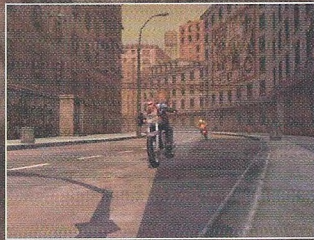
Официальные новости об этой игре впервые появились на второй день российской выставки КРИ 2003 года. И там же игра получила награду за лучший консольный проект КРИ. Факт, согласитесь, немаловажный. Кстати, игра порадует не только владельцев ПК, но и везучих обладателей PlayStation 2. Де-



латься вся эта радость будет на движке «RenderWare» от «Criterion Software». Если честно, то я об этом движке слышу впервые, так что все эти хитрые английские слова мне ни о чем не говорят.

Для начала изложим основные принципы игры, которые и будут отличать «Axle Rage» от «GTA». Факт первый и единственный: нам не предоставят той свободы действий, которая была в уже упоминавшемся ранее «GTA». Мы не сможем просто колесить по городу и мочить бедных жителей своей бейсбольной битой — зато нам дадут потрясающий и ужасно закрученный сюжет, который и будет диктовать жесткую последовательность действий. Одним словом — обидно. Очень. Миссий отдельных не будет — просто одно длинное повествование. Так что к головокружительным (явно плохая камера) погоням добавят потрясающе проработанный сюжет. Так говорят создатели.

Но основой будут длительные перестрелки из водных пистолетов и затяжные рукопашные бои. Хотелось бы сказать, что система боев в игре будет не такой уж и простой, и вы сможете не только использовать обыкновенные удары ногой, рукой и животом (старый добрый Черный Плащ), но также провести серию потрясающих и никому не нужных комбинированных щелбанов — а это может сделать из нашего героя знатока восточных единоборств. Далее — наш персонаж сможет использовать в битве все подручные средства, какие только смо-

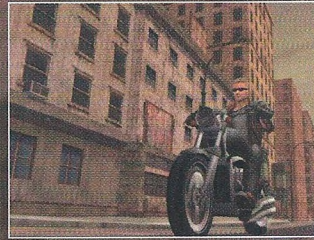


жет вытащить из своего кармана, будь то гранатомет или ядерная бомба.

Разработчики, как всегда, обещают потрясающую графику с супер-прорисовкой всего, что только можно представить. Атмосфера, скорее всего, будет очень траурной (а-ля «Fallout»). Рядом с высоченными небоскребами современности будут стоять развалившиеся дома в стиле 30-х годов XX столетия — прошлое будет тесно переплетаться с будущим. Маленькие халупы будут соперничать с восхитительными особняками, а рядом с ухоженными гражданами будут ползать наркоманы, бомжи и прочие журналисты.

Стоит упомянуть также и о большой интерактивности окружающей среды. Ломать мы сможем практически все: мотоциклы, машины, столы, телефонные будки и другие заранее предусмотренные предметы.

В этой игре предполагается очень широкие возможности, касающиеся байкерской жизни. Мы сможем брать различные плохо лежащие байки, сможем чинить их после значительных поломок, модернизировать (обшивать броней, постепенно превращая в танк). В общем, долгая возня с нашим железным скейтом обеспечена. Кстати, чистить



мордашку противнику можно будет, будучи не только на своих двоих, но и на колесах.invalidного кресла. И все это подозрительно напоминает «Full Throttle» — ведь там тоже были элементы RoadRush.

А теперь хорошенько подумайте — смогут ли разработчики осуществить все то, что они задумали/сперли у кого-то. Ведь не так уж и легко все это сделать/украсть, и игры похожих жанров уже существуют/воруют, да и хардкорного юзера ничем новым в сюжете и геймплее уже не удивишь/обдурить. Так что вполне возможно, что игра спокойно сможет стать как крутым блокбастером и эталоном для всей игровой индустрии, так и обыкновенным неудачным клоном. Кстати, «Axle Rage» выйдет почти одновременно со вторым «Full Throttle». И это значит, что убьет конкурента из них, которая выйдет раньше и будет хоть немного круче — ведь по сути-то игры практически одинаковы.

Что ж, время покажет...

...Legion так и не услышал, как его брат, тихо напевая «Рок-н-ролл мертв, а я — еще нет», подкрадывался сзади с работающей бензопилой...

Legion
(с бензопилой в черепе)



Название: Four Horsemen of the Apocalypse

Разработчик: 3DO

Жанр: симулятор хорор-экшена

Системные требования: Pentium III-500, 128 Mb Ram, 3D-ускоритель

Дата выхода: 4 квартал 2003



Руководство к действию при внезапном Апокалипсисе

П.1.1: При обнаружении прихода Апокалипсиса сначала убедитесь, что он — не следствие вчерашней вечеринки и пары стаканов текилы с мартини, водкой и сгущенным молоком. Возможно также, что приход этого несчастья мог быть вызван чрезмерно долгой игрой на компьютере...

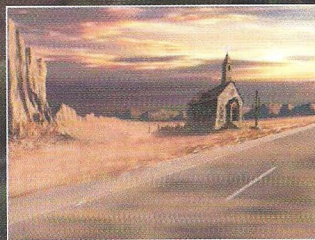
Знаете, временами мне кажется, что самым веселым жанром фильмов (некоторых игр тоже) являются ужастики. Вы не подумайте, что я какой-то маньяк, который при виде крови начинает пухнуть со смеху и, как идиот, пускать слюни. Я, как и все вы, — обычный потрошитель, режу людей помаленьку: мне это не нравится, но — нужно... Это из-за голосов у меня в голове, они постоянно советуют мне резать колбасу и людей, хотя лично я считаю, что эти голоса просто чокнутые.

Но вернемся к нашей теме. Иногда фильмы ужасов настолько тупы, что, несмотря на обильную их кровавость, хочется ржать. Тут вам и знаменитый Фредди Крюгер, и четвертый «Крик». Может, не все меня поймут, но, помоему, это именно так.



...А начал я с ужасиков потому, что именно этот жанр игр (хорор-чего-то-там) в последнее время все больше завладевает умами (или тем, что от них осталось) геймеров. Вот корпорация «3DO» и ухватила за эту соломинку, ожидая, что новый проект займет внимание внезапных цивилизаций и увеличит количество убитых енотов в карманах разработчиков, параллельно уменьшив объемы этой же субстанции в копилках доверчивых ламеров.

Как вы уже поняли, игра будет относиться к жанру хорор-экшенов. Те, кто под танком, смотрят на третью строку сверху (я сказал «третью»... я сказал — «сверху!»), а если читать не умеете, позвоните «03» и скажите, что на вас напал соседский хомячок (этот чит повысит интеллект и мудрость до 25).



Что ж, будем надеяться, что вы меня поняли и не полезли за телефоном. Сюжет будет типично хорорным, то бишь страшным только для лузеров...

П.1.2: Обнаружив причину Апокалипсиса, желательно заручиться поддержкой высших сил (не соседей с верхнего этажа). Нужно найти Избранных, которых силы зла не смогли поработить и обыграть в покер. Это могут быть всякие типы, которые, как и вы, верят в приход Апокалипсиса, а местом их жительства должна быть психушка...

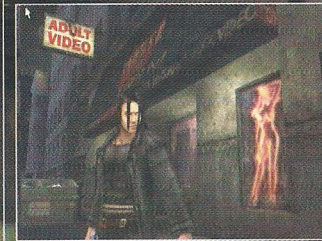
Итак, мир под громкую полсу и звук хрустящих чипсов катится в темную яму смерти (пенсционер из автобуса: «Это все от того, шо Союз распался!»). Миллионы людей смотрят на наступающий Апокалипсис и думают, что это очередной спецэффект из фильма Спил-

берга. Начинают забываться пророчества — повышаются цены на пончики и дорожают ведерки для угля. Вот четверо всадников Апокалипсиса и решили проведать людей, а потому запаслись гостинцами.

Сюжет игры, как вы уже поняли, взят из библейской книги Иоанна Богослова, в которой повествуется о приходе Апокалипсиса, о Вавилонской блуднице и даже о Чернобыле и последовавших за ним каникулах до самого сентября по всем северным областям Украины и южным — Беларуси и России.

Игра повторяет сюжет со всадниками в такой последовательности: сначала придет Война (первый всадник), она и станет причиной Голода и Чумы, вызванной миллионом разлагающихся гамбургеров и трупов. А потом — Смерть всего живого, которое смогло уцелеть после первых трех катастроф (+ подорожание пончиков и ведерок, как я и говорил).

Бог, глянув на землю, решает, что так быть не должно, и посылает исправить весь этот бред падшего Ангела Бездны (по-еврейски — Абаддон, по-гречески — Аполлион, или по-





нашему — Вася). Кстати, кто читал «Мастера и Маргариту», вспомнят этого страшного слугу Воланда.

Так вот, ангел этот должен будет собрать трех избранных и повести их в бой против четырех всадников и множества монстров — все для того, чтобы искупить свой собственный грех и вернуться на небо. (Абадон, кроме того, сможет нажить капитал, нелегально продавая краденые памперсы б/у.)



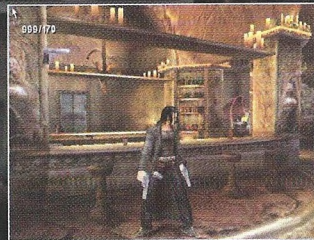
Сам сюжет игр взят из комикса, созданного Саймоном Бисли (он-то и стал одним из консультантов, а также дизайнером игры). Бисли, кстати, известен своей работой над комиксами «Сдравия желаю, сержант Петренко!» (в переводе на ненашенский — «Judge Dredd») и «Крыс-мотоциклист» («Batman»).

Тремя избранными, которых будет искать ангелочек, станут Джимми Рей Флинт, Андерсон Скотт и Джесси Хорнер. Причем они далеко не святые — скорее даже наоборот. Так, один из них окажется многосерийным маньяком-убийцей, приговоренным к пожизненному слушанию утренних передач по радио «Эра». А девчонка, например, будет обыкновенной проституткой. Очевидно, разработчики решили, что по-доброму со злом не пройдет — вот и пришлось сколачи-



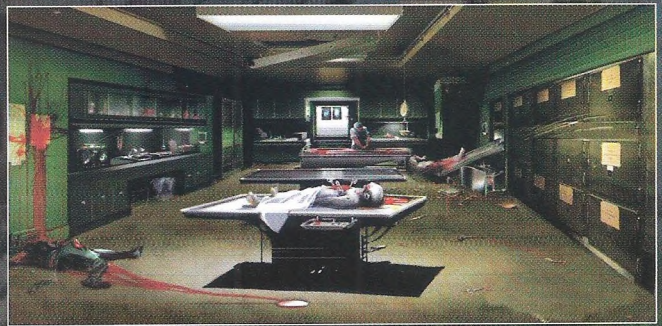
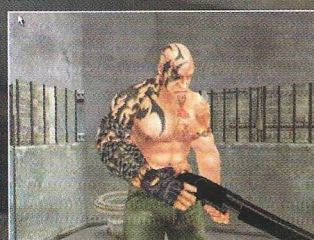
вать команду таких же плохих. И это плюс! Вот священник, скажем, увидев жуткого зомби, упал бы в обморок — а наш доморощенный маньяк вместе со своими приятелями, жутко захочет, откусит врагу голову, а затем ею же сыграет в футбол.

Наши помощники, хоть и будут смертными (без читов), но смогут мухлевать и использовать различные приемы, без которых не обойдешься в нор-



мальной домашней обстановке, когда на вас надвигается Апокалипсис, толпы грязных зомби, кровавые вампиры и бабульки, которым я не уступил место в автобусе. Так, убийца сможет видеть демонов и танцующих синих чертиков. Джесси сможет магически врачевать наши раны (но не так, как можно было бы подумать, а всего лишь отвозя нас в ближайшую больницу). Андерсон не сможет летать и останавливать пули — но вполне в состоянии заботиться любого противника до смерти и порчи конечностей...

П.1.3: Заверните в гастроном и обзаведитесь там необходимым оружием. Это может быть свежий батон (помните, как в Deus Эксе) и кулебяка, изготовленные на основе чистого канцерогена (биологическое оружие)...



Наше «Я», будучи падшим ангелом, будет использовать различные магические способности и заклинания; мы будем также гадать на кишках убитых противников. К своим ангельским ручонкам мы приберем мечи и топоры, будем бить врагов автоматами игровыми головоразрывающими. А чего будет стоить игра в бейсбол гранатой!

Нам обещают крутые рукопашные схватки и перебрасывание различными убийными заклинаниями, которые мы сможем улучшать на протяжении игры с помощью различных кодов. На задания мы сможем брать (без их, кстати, согласия) уже собранных избранных. И учить их всему придется собственными силами.

За игру «3D0» решили взяться серьезно. Они наняли 50 уборщиков, 145 расфасовщиков бумаги, зафрахтовали 33 платных туалета и Стэна Уинстона. Ранее Стен играл главную роль в мультфильме «Колобок: кровавая месть», потом он занимался дизайном монстров и других недружелюбных объектов в таких фильмах, как «Нечто» (The Thing), «Чужие» (Aliens), «Терминатор 2» (переводу не подлежит).

В итоге «3D0» подписали соглашение с «Stan Winston Creatures», которые должны будут в течение месяца сделать вручную около миллиона мини-фигурок всадников. А распространением всадников на территории подъездов и подвалов нашей страны займется «The National Entertain-

ment Collectible Association» (Национальная Организация Подъездов Страны).

Рукопашные бои будут занимать очень важное место, посему к игре были подключены (через USB-порты) представители «Smashcut Action Team», которые устраивали потасовки в «Матрицах» (1-3) и «Бойцовском Клубе» (Fight Club). И все это — на 18-ти уровнях, где найдется место и аду, и загнивающему миру, пережившему третью мировую.

В игре нам обещают моря кровищи и огромное количество оторванных конечностей. Реализм сулят просто потрясающий — и это естественно повлекло за собой некоторые проблемы. Точнее, одну-единственную — в игру нельзя играть после 16 лет, так как это может очень негативно отобразиться на психике игрока. Это, конечно, всех очень напугало — меня, к примеру, откачивали целую неделю, и все равно я потом еще неделю не мог играть в «Миноискателя» (aka «Сапер»).

Что ж, осталось ждать и надеяться, что нам не подложат бяку из списка тех актеров, на которые столь щедра была в последнее время «3D0».

П.1.4.: Если все, сверху перечисленное, не помогло в уничтожении Апокалипсиса, желательно обратиться к Legion'у (сниму порчу, уберу сглаз и квартиру)...

Legion

VDV
computers
http://vdv.kiev.ua

Украина, Киев,
ул. Верхний Вал, 58
тел. (044) 230 8240

Компьютерные
комплектующие,
периферийные
устройства
и офисная техника



Торговля оптом,
в розницу и в
кредит - по самым
низким ценам

Название игры: Highland Warrior**Разработчик:** Soft Enterprises**Издатель:** Data Becker**Жанр:** RTS**Мультиплеер:** и тот, и другой**Системный требования:** якобы Pentium III 800, 256 Мб и прочее

ОЦЕНКА:	6
Графика:	6
Геймплей:	3
Управление:	10
Звук:	6
Наличие Буратины:	100%
Общая оценка:	А-Ц-Т-О-Й

Буратины атакуют!

Я пишу этот текст, с трудом выискивая каждый очередной символ на клавиатуре... Мои руки трясутся, ноги тоже трясутся. Короче, кто не понял, я весь трясусь. Меня переполняет радость за Буратин. Их дело живет!

Неисповедимы пути Господни — но еще более неисповедимы пути игр на наш рынок. Вот выбрался я из редакции в свет — и у меня на пути встал адепт пиратского рынка Колян, работающий возле метро. Он возвестил весть (сказал мне, типа, что-то важное), предложил мне купить «свежайшую игру! Просто супер! Warcraft отдыхает!» — и я тут же согласился (цена в 6 гривен за хит отпугнет разве что санитаров города — собирателя пустых бутылок и макулатуры). «Суперигра» на поверку оказалась лежалым Highland Warriors с кое-как переведенным на русский язык интерфейсом, который и оказался новинкой. Но даже если не касаться несчастного перевода, который сделали выпускники школы для тупых детей с углубленным изучением физкультуры, то все равно игра остается хитом! В своем роде...



Давным-давно в далекой-далекой Италии жил да был Творец Гомункулов, Великий Компилятор. В миру его звали просто Папой Карло. Был он не в себе — с подвинувшимся рассудком то есть. Строгал палочки и лепил из них игрушки. Но, поскольку Карло был не в себе, то и игрушки получались действительно кривыми, поэтому никто их не покупал. Но скажем спасибо его психиатру, который направил деструктивные помыслы больного на игру в дочку-матери. Ведь из-за того, что врачи запретили ему иметь детей, Папа очень тосковал. И психиатр разрешил ему усыновить свои игрушки...

Шли годы. Армия игрушек Папы Карло росла как на дрожжах — делов-то, прикрутить к бревну пару рук и ног! Главное для Папы Карло было раскрасить дикие морды кривых Буратин в любимый Папой голубой цвет...



Однако трудотерапия не помогла Папе Карло, и он в конце концов стал потихоньку сходиться с ума — начал смотреть венесуэльские сериалы и покупать все то, что рекламируют по телевизору.

После того как Папа окончательно сбрендил и был отправлен в санаторий кормить белочек только цельными лесными орешками, Буратины собрались в далекие края, где они могли начать новую жизнь без своего старого папы. Они долго шли на север, переплыли через море и снова долго шли. И вот когда пришли в благодатную страну, где небо было

свинцово-синим, а дождь шел каждый день (если не шел снег), Буратины поняли — это их новая родина! И назвали они себя горцами.

Шотландские горцы сначала обиделись на то, что рядом с ними поселились какие-то самозванцы, но в конце концов им все же пришлось уйти подальше в горы, потому что деревянные человечки убивали несчастных, а черепа их вешали себе на пояса в качестве украшения.

Суровые воины-буратины не боялись мороза и круглый год ходили в юбках и с голым торсом. Они ловили зазевавших-





ся прохожих и приносили их в жертву своим злым богам — богу Огня и богу Железа. Они поклонялись силам природы, деревьям и как святую почитали Омелу, которая могла изменить образ дерева до неузнаваемости. Они вошли в историю как Горцы, хотя и были всего лишь Буратинами, изгнавшими настоящих горцев из исконно горских мест.

Эта легенда подтверждается игрой «Highland Warrior». И каждый, кто сыграет в нее, поймет, что так все и было. Ведь как может быть иначе, если лица всех персонажей игры до боли похожи на деревянного истукана из детских сказок — только раскрашенного в голубой цвет? Но есть и другие, более четкие доказательства.

Например, подтверждением моих слов может служить тот факт, что против одного пешего Буратины из клана МакКреев не может устоять и целая армия конных воинов с длинными пиками и умывальниками на голове? Ну а как вам тот факт, что новые жители в поселке горцев появляются на свет уже взрослыми, и «производятся» они в палатке буквально за пару минут? Нет, это точно Буратины!

Девочки-буратинки, как и положено всякой нормальной Буратине, не отличаются от взрослых мужиков ни силой, ни ловкостью — только одежда позволяет отличать одних от других. Женщина наравне с мужчиной может рубить дрова, замахиваясь топором так, что страшно становится, да и камни она колбасит с такой силой, что сразу понимаешь —



нет, не люди это! Это роботы древности... К тому же, пока я еще сомневался, Legion обратил мое внимание на еще один факт, окончательно убедивший меня в достоверности легенды. Он заметил, что, если выбрать одного из воинов или рабочих и быстро-быстро кликнуть в любой свободной точке пространства игровой карты (как в «WarCraft 3», когда хочешь взорвать овцу или собаку), то Буратино мгновенно телепортируется туда... Сомнений не осталось...

В свое время были и другие игры про горцев. Это, например, благополучно похороненная в мусорниках «Brave Heart», якобы поставленная по фильму «Отважное сердце». В общем, тема Шотландии используется всеми, кто только того пожелает. А ведь одно время о горцах Шотландии мы знали только из «Горца». Но потом пошла жара — и появилась куча разных якобы кельтских игр, книг, музыки и прочего. В общем, запоем села тема. Тот же Колин МакРей, который ралли, — тоже шотландец. Так что все не так просто.

Долго и пристально смотрел я на игру, следил за тем, как Буратины из клана МакКреев ходят, рубят дрова и собирают ягоды, как мочат и разбирают на запчасти овцебыков на роликовых коньках, остроумно засунутых создателями игры в средневековую Шотландию. Я искал хоть какую-то зацепку, чтобы понять, откуда эта игра родом. И вот смотрел я на «Highland Warriors», как вдруг один из персонажей повернулся ко мне спиной, его накидка слегка задралась, и из-под нее



выглянула... римская тога! Тут я мгновенно прозрел и понял, что все эти «горцы» буратинного вида — это всего лишь переодетые персонажи «Age of Empires 2»!

Только вот когда вышла «эпоха»? Ага! Вы тоже поняли? Давненько это было. В новой игре графика и геймплей остались на месте, а вот звуки, которые во второй «эпохе» были вполне ничего, в «буратинах» стали чуть похуже. Да и о том стоит вспомнить, ЧТО говорят эти «кельты»? Я, правда, не большой спец по кельтским языкам, но мое мнение, что это никакой не кельтский, а обычный русско-матерный — правда, замаскированный.

Говорят, что изначально игра задумывалась как «историческая», но, здраво рассудив, что люди скучают по «Diablo» и «WarCraft'y» главарям кланов присобачили ауры. И теперь стоит только любому персонажу подойти к главарю, как его броня автоматом повышается, о чем говорит нимб над буратиной головой. А на следующих этапах появляются буратинские друиды, которые вообще начинают творить чудеса. Тут историческая составляющая забивается ярким сиянием от ладоней друидов, начинающих колдовать.

Буратины выбрали для себя благодатный край: золото лежит прямо на земле, и его ру-

бят топором — так же, как и дремучие леса древесины и готовые гранитные плиты, из которых две-три буратинки могут отгрохать особняк секунд за 5. И если задаешь Буратине задание построить с десяток особняков, то примерно на третьем он скажет, что наступило просветление и теперь этот Буратино мастер своего дела — дай ему денег, и он будет работать еще быстрее. Зато потом, если отправишь его дрова рубить, он вдруг обидится и начнет злоупотреблять служебным положением, делая работу спустя рукава.

Недостаток еды может возникнуть только по недоразумению — если вы забудете о том, что в игре имеется суперфича «смена времени года», и попытаетесь убирать пшеницу зимой. Остальные виды хавчика доступны, как в супермаркете «МегМаркет», — круглосуточно и без выходных.

Хотелось еще рассказать, как Буратины сражаются и какой у них AI, но, пожалуй, не стоит. Как могут сражаться гомункулы? Свирепо. Какой AI у Буратин? Никакой. Выводы делайте сами. Игра — потеря денег. Долой шабашников от геймстроения и таких же переводчиков!

Max McPagan,
любитель настоящих
шотландских горцев



Название: Heaven&Hell

Разработчик: MadCat Interactive Software

Издатель: CDV

Жанр: RTS/симулятор бога

Системные требования: P III - 800, 512 (128) Мб RAM, 16 (64) 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

2-

3

0+

1

2



Бредовые басни блаженного гуру



На черном континенте жило-поживало (и, как назло, очень даже неплохо поживало) племя злобных туземцев©. Жили они, как и все остальные туземцы живут: играли в «CS» и «Diablo», охотились за лысыми мамонтами, делали тапки из крокодилов и растили «дубов». Да, надеюсь, все в курсе насчет рождаемости на черном континенте? Ну так вот, урожай «дубов» там всегда отменный©. Самых быстрых из них отправляли в футбольные клубы, самых сильных — в боксерские ассоциации, а тех, кто не был ни сильным, ни быстрым, — отдавали в музыкальные школы, на рэпперов учиться. Чтoб после окон-



чания школы они могли рекламировать туземные товары, ругаться по радио и на телевидении, так или иначе опуская белых, развивая у них комплекс неполноценности и прославляя тем самым всех туземцев. Но притча сия не об этом.

...Как-то раз пришли в племя миссионеры и начали рассказывать про Благого Отличного Господина. Но их приняли за инспекторов ООН и быстренько съели. А вот старого-то шамана, как всегда, и не спросили. Теперь ему пришлось снова рассказывать по выходным сказки маленьким черненьким туземцам — а ведь это так чудно делали бледнолицые... Достал тогда профессор вуду свой старень-



кий ноутбук на базе процессора Intel Pentium 4 (ну я ж говорил, что жили они, как назло, неплохо), ломанулся в Паутину Всемирную да и заказал компании пунктуальных германских парней игрушку по мотивам миссионерских сказочек. Но не знал старикан, что все истинные арийцы с самого детства ненавидят две вещи: расизм и ламеров. Впрочем, шаман все равно так и не получил свой заказ. И виной тому не preferences германцев, а наши славянские пираты, которые сперли не только мастер-копию диска, но и все остальное. А теперь собственно о главном.

...И шел я как-то по месту греха и порока и снизошло на



меня видение дивное... И сказал мне тогда голос свыше: «Возьми же последнее, что есть у тебя, и заполучи гейму, что Heaven&Hell зовется — и будет существование твоё раем на земле!». После паузы добавил голос тот дивный: «Нет, тебе не кажется, и уж тем более не глючит тебя! И не пил ты вчера, и позавчера, кстати, тоже». Прозрел я тогда, чисто, да и на измену подупал. И поскреб по карманам и заначкам своим, и, преисполнившись духа пречистого (стоял я тогда под кондиционером с двойной биоочисткой воздуха), пошел и приобрел игрулину сию.

Бережно принес домой и проинсталлил. И был день





первый, и играл я в нее с утра до ночи. А на второй день жаба превеликая начала давить меня — ибо усомнился я в правильности действий своих. И раздался голос и смех демонический из-под земли: «Гы-ы! Гы-ы-ы! Повелся! 1:0, играем дальше!».

Тогда понял я, что рая на земле не было и не будет, и что, покуда «Heaven&Hell» на винчестере моем инсталлирована, прощения мне не ждать.

Ибо как можно играть в гейму, где кампаний есть две (одна за светлые силы, другая — за темные) по пять миссий каждая? Причем строго сначала за «хороших», а потом — за «плохих». Скажу вам, что нелогично это и природе человеческой противоречит. Ибо человеку свойственно сначала грешить, а потом уж грешки свои замаливать.

Да, наверное, все знать хотят, что же за игра это такая. И расскажу я вам об этом, причем тут и здесь. Игра сия есть стратегия и симулятор Всевышнего. Но только в равной степени игра может считаться и симулятором Всенижнего© — ибо сыграть можно, как я говорил раньше, и за си-

лы Тьмы. И самое интересное, что особой-то разницы между силами Света и Тьмы нет. Обе стороны пользуются услугами различных пророков. Можно создать крестителя, rogue-мастера, мастера-воина (очень оригинально, учитывая всю пацифистскую специфику «хороших»). Причем даже у «плохих», оказывается, есть крестители (полная и безоговорочная анафема разработчикам). Интересно, кого они там крестят?

В общем, разница между враждующими сторонами состоит в том, что одна действует согласно стратегии «пряника», а другая — руководствуясь методами «кнута». Сюжет тоже оставляет желать лучшего...

А графика... ну зачем вышние силы нас так карают?! Причем карают довольно часто и с видимым удовольствием. Модели почти идентичны — только слегка подправлены и перекрашены в соответствии с направленностью. Да и арсенал тоже разнообразием не блещет: что ангел дивный у одних, что демон огненный у других. Или вот еще примерчик — радуга и нашествие насекомых.



И, что самое неинтересное, все это мракобесие, что «Heaven&Hell» зовется, на винчестере почти гигабайт свободного места просит! А его, как всегда, не хватает. И мне, как хакеру на незаслуженной пенсии, совсем не понятно, что же так много места занимает. Наверное, переполнена игра сия духом, но только вот каким? А может — душком-с неприятным? А может, там ролики дивные да музыка неземная? — спросите вы у меня. И я отвечаю: «Нет! Ролики там мерзкие, короткие и глупые, а про музыку лучше вообще не вспоминать». Да еще в роликах мерзкие девелоперы осмелились наехать на самую лучшую музыку в мире — на любимый настоящими хакерами Hard Rock! И ролики на скорую руку исполнены в каком-нибудь редакторе 3D-графики и так же на скорую руку воткнуты в игру (но, называя «Heaven&Hell» игрой, я конечно, очень преувеличиваю).

Управление, разумеется, «ватное», а игровой курсор —

самый ба-а-а-альшой курсор из всех курсоров, ранее мною виденных. Такое ощущение, что авторы использовали оторванную руку Микки Мауса...

И что самое «классное»: чем круче машина, тем дольше игра запускается. Наверное, тащится от гектара оперативки, от четвертого пня и такого же ЖеФорса©. Эх, протащить бы за такие дела разработчиков, да фейсом бы об тейбл — и не один, и даже не два раза. Чтоб другим неповадно было.

Короче, когда снес я игру эту, то послышалось мне хихиканье ехидное... Но мне уже было фиолетово.

Итак, мораль сей басни такова: «Когда кажется — крестятся».

Р. S. Автор выражает огромную благодарность Max'у Pagan'у за моральную поддержку и злобной Lichine — за то, что уступил это место старшим©.

Пастор Шулер

ARTMASTER

ТОВ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

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

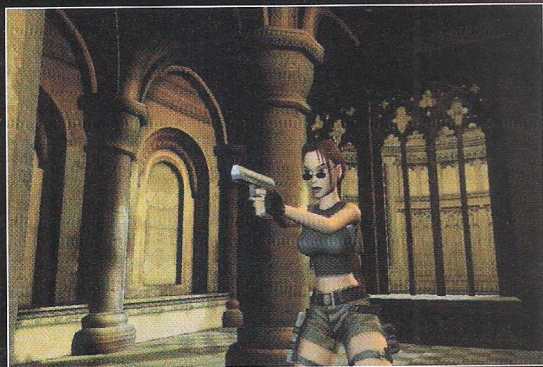
Основними можливостями 'Нео-2002' є:

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

т.ел. +380 44 251-46-83

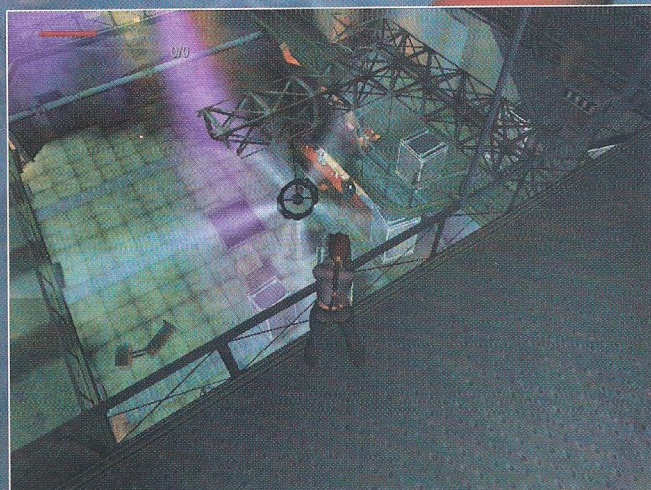
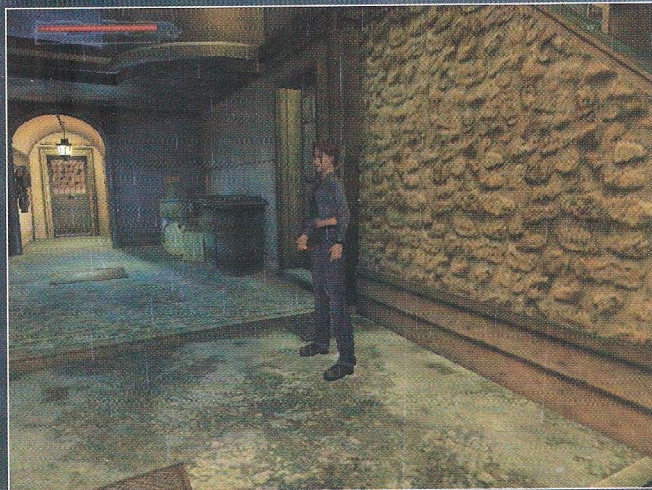
е-mail: post@art-master-soft.com.ua

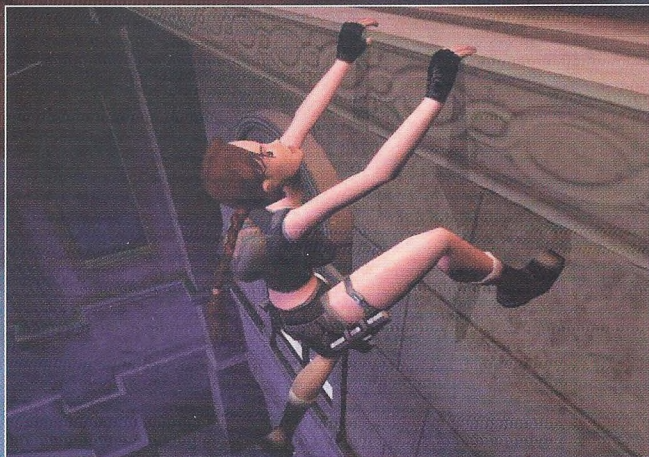
Оценка:	7+
Графика:	7
Геймплей:	6
Управление:	5
Звук:	8



Чисто американская сказка

— Ну и что в ней такого особенного было-то? — спросил Нио, завершая композицию в виде статуи свободы с лицом Тринити.





— Да, в общем, ничего такого. Ну, бегала она, как психованная лисица. А, вспомнил: еще и умная, сволочь, была — прям как я. Постоянно что-то там открывала, переключала и стреляла. Ну и сексуальная — донельзя. Буфера у нее — купаться не ходи!

Тут Смит стал демонстрировать, насколько донельзя сексуальной была его прабабка. Закончив демонстрацию, продолжил:

— Но вот в один прекрасный день она все-таки нашла на тысяча двадцать пятую текстуру своего тела необычное приключение. Случилось это в гробнице храма Гора... — внезапно Смит замолк, а через пару секунд вытер скупую мужскую слезу. К сожалению, Нио этого не заметил, так как вовсю ваял новую статую Тринити — но только уже с прогрессирующей сексуальностью, навеянной жестами Смита.

Через минуту, когда шедевр 180-60-90 был готов, Нио подошел к поникшему агенту и спросил:

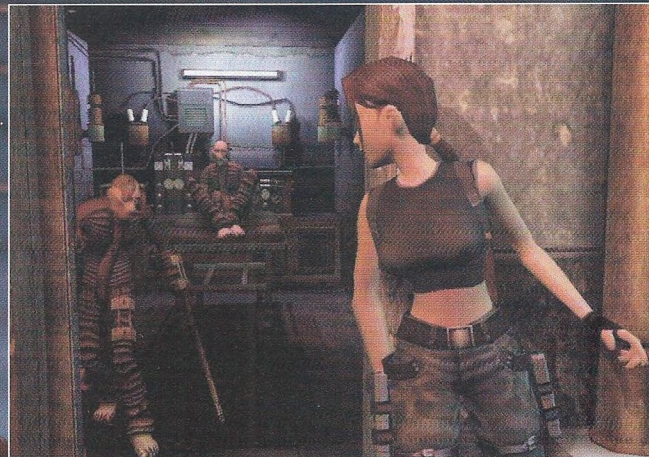
— А дальше-то чё было?

Смит поднял голову и с грустью в голосе произнес:

— Еле выжившую искательницу приключений (ну, ты знаешь, как это бывает: синяки, переломы, незапланированные клизмы по три раза на день...) — в общем, ее заставили с особым цинизмом взглянуть на прожитые годы и переосмыслить их. Но, ты же знаешь, какой бы гордой ни была человеческая натура, сколько бы ни боролась она со своим темным ангелом — все равно человек будет продолжать делать то же самое, что делал на протяжении всей жизни.

— Слушай, а вы действительно похожи. Ты вот тоже все никак не можешь успокоиться. Вот смотри. Я тебя убил? Убил! А ты возьми опять возродись. Чем не твоя прабабка?! — удивленно спросил Нио, создающий третью гиперсексуальную статую Тринити.

— Тьфу! Какой же ты все-таки тупой. Я ж о другом говорю. Или ты до сих пор не понял? В те времена для хорошей



игры нужен был хороший фундамент, а пятилетний застой в развитии сюжетной линии повелительницы гробниц — срок немалый. Короче, простым лазаньем с попутным отстрелом жертв ошибок генетики можно заинтересовать разве что эстонских мальчишек. Все сводилось к тому, что прабабка вот-вот склеит цифровые ласты. На протяжении двух лет маркетинговый отдел фирмы «Core Design» проводил исследования рынка, которые только подтвердили растущую потребность в свежих идеях. Только вот в каких? Это для них оставалась загадкой. Поклонники желали видеть в Ларе, то есть в моей прабабке, не только предмет для подражания, но и персонажа с ярко выраженными индивидуальными чертами и сильным характером.

— То-то я думаю, почему это ты в костюме-двойке и черных очках постоянно за мной бегаешь. Сменил бы прикид. Джинсы, футболка с логотипом «Ложка ЕСТЬ», — заметил юный скульптор в черном пла-

ще, создавая уже пятую статую своей возлюбленной.

— Не перебивай старших во время разговора, — сказал Смит и начал с должным вниманием изучать шедевры собеседника. Потом почесал затылок и произнес:

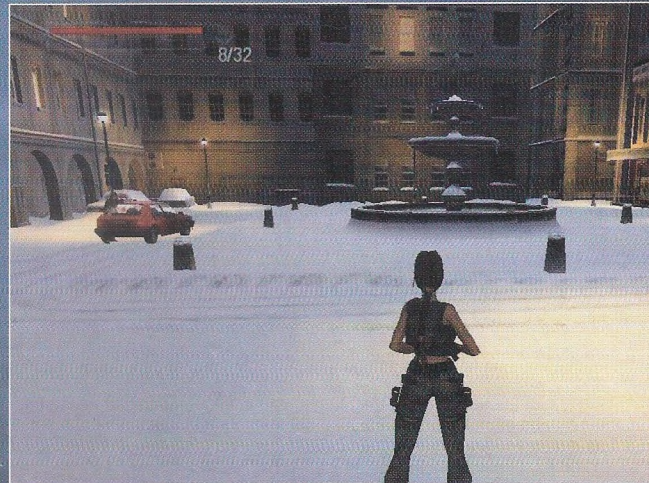
— Так вот, моя шустрая обезьянка, именно из яркого образа с сильными чертами и появилась мистическая история с древним культом, нашедшая свое отражение в *Angel of Darkness*. И это была лишь первая глава из десяти написанных. Короче, изрядно похорошевшая в плане полигонов (от пары сотен до пяти тысяч)...

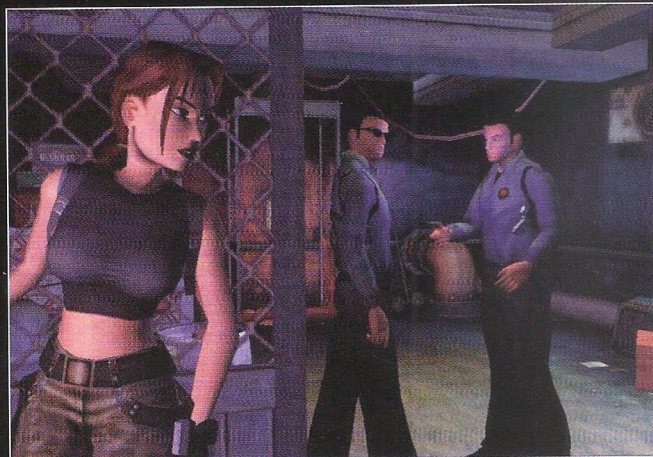
Его внезапно перебил Нио:

— Слушай, у меня одна только Беретта из одного миллиона полигонов состоит, а ты про всю ее детализацию в пять тысяч рассказываешь!

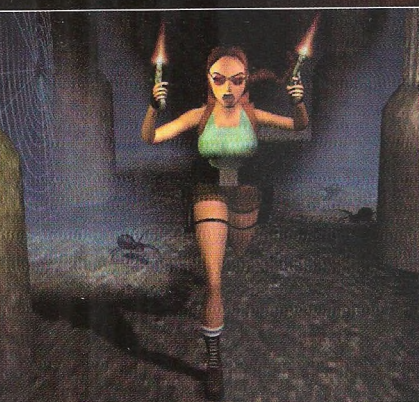
Смита передернуло:

— Дурак! Люди тогда не обладали еще такими технологиями, чтобы персонажей из миллиарда полигонов собирать! Это было самое начало XXI века! Ладно, так на чем я остановился? Ах, да. Вот —





моя прабабушка Лара (тогда еще мисс Крофт) отправляется в Париж к своему учителю Вернеру фон Кроу, дабы за чашкой кофе повспоминать о приключениях в Египте. Но вышел ей полный обломись...

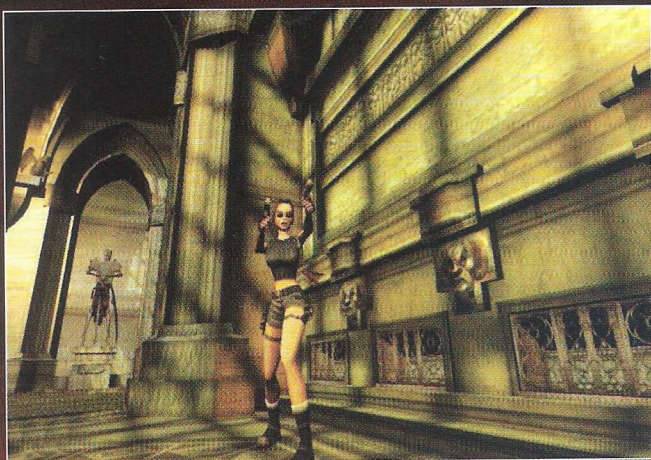


— Как это? — удивился Нио.

— Понимаешь, там по сюжету гроза была. Свет погас. Раздались выстрелы. И этот фон Покрой помер — наверное, от страха. Хотя, может быть, дырка во лбу в какой-то степени тоже этому поспособствовала... Одним словом, Ларе пришлось как можно быстрее делать ноги. А иначе: трехразо-

вое питание, усиленная охрана и друзья по клетке, обделенные интеллектом — ну прям как у тебя... Три минуты бега по убогим локациям привели ее в маленький французский дворик, где прабабка наконец отдавала всю власть над своим перемещением в шаловливые ручки геймеров. У тех минут пятнадцать уходило, чтобы хорошенько освоиться с управлением. Фишка была в том, что это самое управление реализовано было ужасно. Как писала в своих мемуарах ныне покойная прабабушка:

«Когда мне приходилось преодолевать сложные препятствия с прыжками, меня по сотне раз, а то и более, роняли на землю. Но больше всего меня раздражали перила — подойдя к ним вплотную, я так лихо перепрыгивала через них. Даже если за ними было метров двадцать до земли... И должна заметить, что при падении на асфальт мое тело скручивало так, словно его через мясорубку пропускали. А про следы, оставляемые мною на полу (будто я вешу полтон-



ны, а не сорок килограмм) и вовсе вспоминать не хочу. Впрочем, со временем я к этому привыкла — однако свободные прогулки сквозь текстуры бочек, стен и прочие элементы архитектуры романтического Парижа меня по-прежнему выводили из себя. Но даже и эти огрехи — ничего по сравнению с тем, что представляла собой моя миссия.

Как сказали чукотские хакры, взломавшие счета: «Три проекта в одном». Первый раз в жизни мне пришлось сначала думать, а потом делать. Хотя какая у женщины логика? Все зависело от общения с людьми — а это вело к активной или пассивной помощи с их стороны. Ближе к середине я научилась выполнять свыше ста двадцати телодвижений. Причем на поиск новых выкрутасов мне приходилось тратить куда больше времени, чем могло показаться поначалу. Впрочем, чтобы время это было потрачено разумно, создатели разбросали по территории каткомб всякие для меня полезности.

Финальная часть моих «пeregлючений» проходила в Праге. По воле случая я встретила там довольно-таки забавного молодого человека. К сожалению, мать-природа не одарила Кертиса Трента интеллектом. Он привык стрелять и только потом, пиная ногой бездушное тело, задавать вопросы».

Тут Смит снова замолк. Утомленный марафоном по скульптуризму Нио, приземлившись рядом с агентом, прознес:

— Не горюй, мамочка моя! Я тебя понимаю, мой дорогой. Все хорошее досталось твоей прабабке. А из тебя сделали жалкое подобие Кертиса. Ну все, не плачь, милочка. Нам же еще под дождем драться. Как же ты в кадре будешь заплаканным смотреться? Всё, всё — успокойся. Пошли.

С этими словами они покинули большую комнату, где в гордом одиночестве осталось стоять десять статуй Тринити, всеми своими формами напоминавших фигуру Лары Крофт.

Sova



КОМПАНИЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

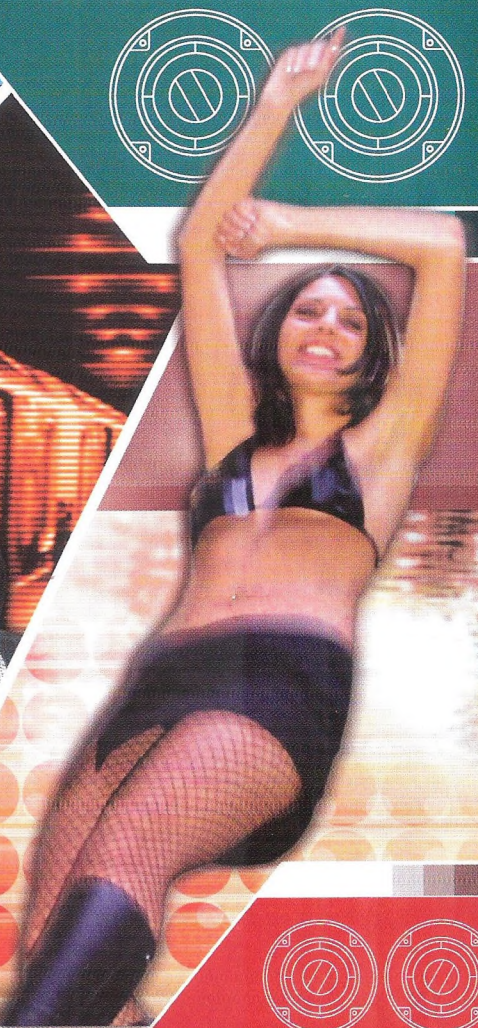
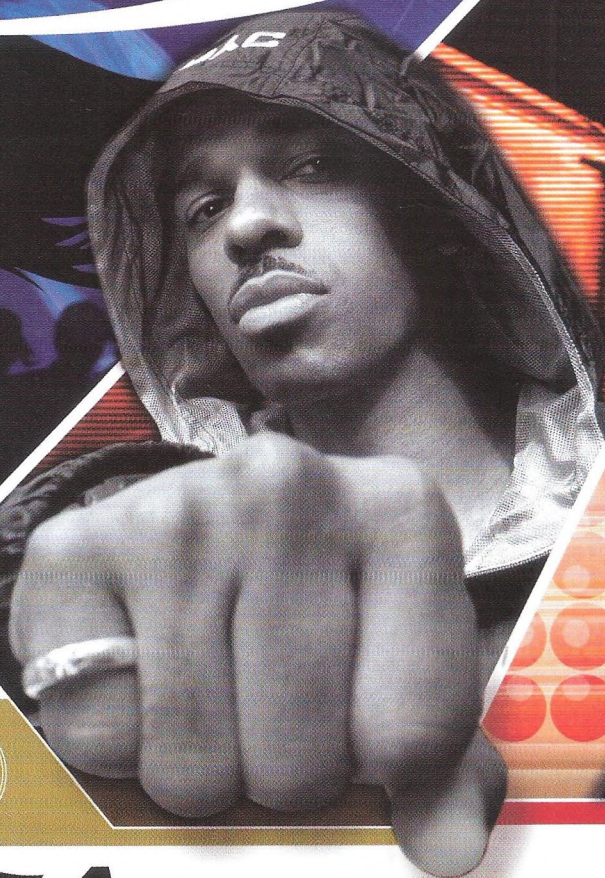
Акелла



электронный
Диджей

СОЗДАЙ СВОЮ МУЗЫКУ!

Dance 5



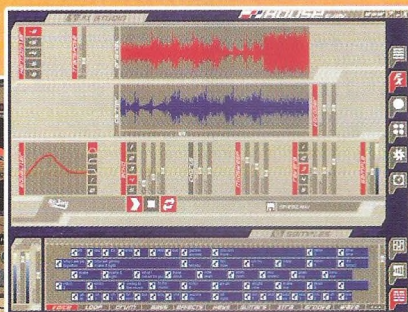
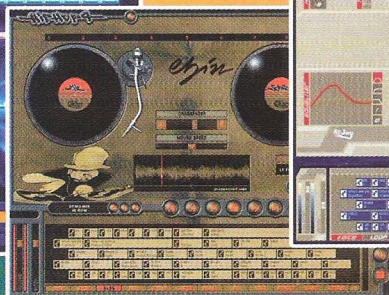
ХИП-ХОП 4

ХИП-ХОП 4

pc cdrom

хаус

HOUSE



Легко ли создать свой собственный музыкальный шедевр? Сложно, но нет ничего невозможного - ведь перед вами программы из всемирно известной серии eJay!

- eJay Hip Hop 4 позволит встать в один ряд с такими из вестными рэперами, как Coolio и Eminem;
- eJay House откроет дорогу к вершинам сверхпопулярного стиля Хаус;
- eJay Dance 5 - ключ к успеху в создании танцевальной музыки.

Все эти программы объединяет одно: чрезвычайная простота в освоении и функциональность на уровне сложных профессиональных приложений.



© 2003 "MultiTrade"
© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive"
© 2003 "E-Jay"

Издатель на территории Украины - компания "МультиТрейд".
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (044) 237 5186, 495 1018
e-mail: sale@multitrade.com.ua;



www.multitrade.com.ua

Название: WarCraft III: The Frozen Throne**Разработчик:** Blizzard**Издатель:** Vivendi**Жанр:** RTS**Системные требования:** P-II-300, 64(128) Mb Ram, 8(16) 3D Video**ОЦЕНКА:**

11+

Графика:

11

Геймплей:

12+

Управление:

11

Звук:

10

Трон для отморозка

Короче — так

Длинного и якобы остроумного вступления не будет.

Многие (в том числе и я) считали, что «Blizzard» медленно, но уверенно сдает свои позиции. И ошиблись! Никто не ждал чуда, а оно пришло. Во всей своей красе. К сожалению, данная статья печатается в очень урезанном варианте. Иначе б вы, дорогие читатели, не почерпнули бы ничего нового про ваши любимые приставки. Ведь все здесь просто тащется от приставок, не так ли?©

В данной статье также описываются все найденные нами секреты и хитрости разработчиков. Таким образом, статья должна быть интересна и для тех, кто уже успел пройти игру.

Это, господа, круто!

Новые юниты, герои, предметы, апгрейды и здания радикально изменили геймплей. У «летунов» каждой расы появилась возможность вырубать оборонительные сооружения противника, а Undead Destroyer — это вообще отдельная песня (правда, дорогой ведь, зараза). Побочные квесты перестали быть побочными, и от их выполнения теперь много чего зависит. «Blizzard» ускорил строительство зданий, да и сами постройки подешевели. На картах появилось еще больше магазинов и лагерей наемников, где можно приобрести все необходимое для победы.

А это — нет

В погоне за популярностью в игру выше крыши напихали аркадных элементов: секретный уровень людей, судорожная беготня за Иллиданом в клетке, десятиминутный прогон Артаса между языков пламени, здания-артефакты (в мульти в связи с ними — полный хаос). Больше экшена и меньше микроменеджмента — вот девиз всех новых стратегий. И этот список мелких пакостей еще далеко не полон.

А ведь победа зарождается не на поле боя, а именно во время развития базы, при проведении апгрейдов и постройке войск.

Крайне раздражает также регулярное появление панды (подробности читайте ниже) — эта редиска портит всю атмосферу игры, добавляя в нее изрядную порцию фарса.

Ну а теперь — краткий обзор всех участников борьбы за ледяной престол.

Ночные Эльфы

Кампанию Ночных Эльфов можно назвать классической — ведь именно тут нововведения «Blizzard» заметны меньше



всего. Но это вовсе не значит, что она не самая интересная.

В четвертой миссии Ночных Эльфов — «Wrath Of The Betrayer» — нужно действовать быстро и решительно, и, как назло, именно здесь зарыто множество приколов — как полезных, так и не очень.

Итак, поехали. Там, где у копателей-нага вы отобрали Orb of Slow (полезная штука), слева есть ступеньки, а чуть кверху от них, за скалами, — вода. Так вот, посреди этого канала висит Glyph of Fortification — эта штука увеличивает броню и количество HP у зданий. В ус-

ловиях острой нехватки ресурсов на базе полезность этой штуки невероятно велика. Добраться до бонуса может только Maiev при помощи своего заклинания Blink.

В нижнем левом углу карты торчит панда-алкоголик (Pandaren Brewmaster). Попасть к ней может, опять же, только Maiev — и, опять же, только с помощью своего «встроенного телепорта». При появлении Warden'a панда пропищит чего-то там непонятное и смoteается, оставив после себя «Тапочки ловкости» +3. Вещица эта не то чтобы





очень, так что при «серьезном» прохождении тратить время на панду не рекомендуется.

Немного вниз и вправо от того места, где вы впервые увидели копателей-нага (это немного ниже начального положения отряда Maiev), находятся врата, за которыми сидит демон, после убийства которого можно разжиться на Runed Bracers — этот артефакт уменьшает магический урон, наносимый герою, на треть.

Еще один Easter egg спрятан в левой верхней части карты, немного правее «круга силы», куда нужно доставить гонца. Так вот, там находится чудный садик с цветами и фонтаном. В том саду обитает крыса по имени Grank the Rat, у которой 100% Evasion и Spell Immunity, так что замочить грызуна не получится. Попасть туда может только Maiev при помощи Blink'a.

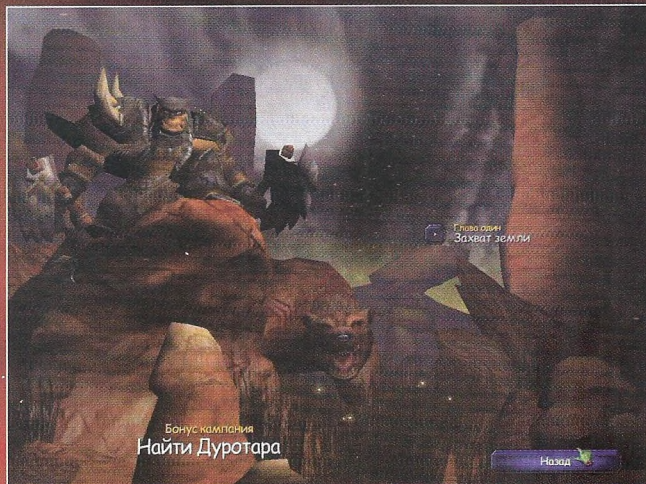
Пару слов стоит сказать и о седьмой миссии, где в течение 30-ти минут нужно прервать колдовство наг Иллидана. Это-

го времени более чем достаточно. Самый оптимальный путь на базу земноводных Illidan'a — налево, а потом вверх. На базу нежити, разумеется, ломиться не стоит. Атакующая группировка должна включать в себя, помимо друидов когтя (Druid of the Claw), Mountain Giant'ов и баллист, чуть больше, чем обычно, лучников, поскольку сопротивление с воздуха будет очень сильным. Немного зачистив территорию возле колдующих, смело можно тащить туда трехчелюх Faerie Dragon и мочить колдующих наг при помощи Mana Flare.

Все остальные миссии за Ночных Эльфов проходятся на раз-два. На то эта кампания и первая в списке. Настоящие заморочки еще впереди.

Альянс

Во второй миссии в левом нижнем углу карты, если разбить скалы, можно обнаружить заливчик с Гидрой десятого уровня, которая в процессе сражения будет рассыпать-



ся на тварюк поменьше. После уничтожения всех тварей можно смело собирать призы, главный из которых — том ловкости +2. Добраться до Гидры может леди Vashj, так как принц Kael'thas по воде ходить не умеет.

И не стоит забывать о том, что в «Питомнике грифонов» можно заказать Dragon hawk'ов. Удобнее всего вынести базу нежити в нижнем правом углу. А далее — все как всегда, ведь проводить зачистку карты нам не впервой?

Третья миссия — «The Dungeons of Dalaran» — богата на всевозможные подарки судьбы, но, как известно, без труда не вытащишь и артефакт из ... Откуда? А не важно, главное в этой миссии — не спешить и быть предельно внимательным.

Фишка миссии — для открытия той или иной двери нажимать на руны в полу. На первых порах проблем быть не должно, но вот с поиском голубой и красной рун могут возникнуть сложности (и наверня-

ка возникнут — уж больно хитро они спрятаны). Вторая голубая руна спрятана за мухоморами под «Rune of Restoration» — там еще торчит отряд людей и через стену видно пленного Эльфа-лейтенанта в магической клетке. Kael при помощи своего Flame Strike выносит мухоморы — и всё, магическая дверь к комнате с големом и кучей артефактов открыта.

Красная руна спрятана еще хитрее: недалеко от места, где был заточен третий лейтенант, можно встретить отряд людей, сражающихся с нежитью. Справа, между двух телег с золотом, есть выбоина в стене, возле которой кружатся светлячки. Это — телепорт, ведущий прямо к недостающей красной руне. Небольшая стычка с магом — и отличное кольцо «Ring of the Archmagi» (результат выполнения побочного квеста «Ghosts of Dalaran») у нас в инвентаре.

Вниз и влево от вышеописанного телепорта находится комната с овцами. Это голово-



as attempting to bolster my forces. The Lich



ломка, разгадка которой ведет прямоиком на секретный уровень. Сначала нужно нажать на ближнюю к воротам панель, затем — на дальнюю, и, наконец, — на среднюю. Овцы проблеют какое-то неприличное эльфийское ругательство (ныне живущим фанатам «War 2» оно должно быть знакомо). Ворота откроются. В кругу из летающих овец будет висеть бонус — пропуск на секретный уровень «The Crossing».

Последний штрих в миссии — завалить местного тюремного босса. У этого кадра AC 0, 6000 HP и солидный damage, так что, если героев до этого уже успели изрядно покусать, то не подпускайте этого мясника к ним близко. Для прохождения секретного уровня в инвентаре у героев желательно иметь одни Boots of Speed.

Расклад по секретному уровню таков: кровавые эльфы ломаются в портал, а Гранд-маршал Garithos по одному и тому же маршруту посылает толпы камикадзе с динамитом — и нам нужно отбить 30 таких вот «волн». Ну и еще советик: для более комфортного прохождения миссии скорость игры желательно поставить как можно более низкой. Тем, кто забыл (и/или в танке), напоминаю: скорость игры регулируется +/- на дополнительной клавиатуре (справа©).

Для защиты портала при помощи инженеров нужно строить по всему пути смертников Garithos'a башни. Всего существует пять типов башен: energy, boulder (пушечная), flame (огнеметная), cold (заморозка — замедляет врагов)

и death (самая мощная). Сначала есть доступ только к первым двум типам — остальные станут появляться, по мере того как инженеры будут заканчивать их разработку. На каждые 5-6 energy нужно строить одну boulder-вышку; нужно также оставлять пустые места, в которые потом встанут cold-башни. Последнюю четверть пути до портала нужно оставить незастроенной — для того чтобы застраивать ее только cold- и death-башнями в соотношении 5:1. Flame-башнями не стоит особо увлекаться, хотя можно и построить несколько для разнообразия. Все башни нужно проапгрейдить.

На последнем повороте к portalу следует поставить леди Vashj с ее ледяными стрелами. Из инвентаря Kael'a выгрузить все лишнее (только не забудьте потом все надеть обратно), надеть на него Boots of Speed и отправить принца выгребать из сундуков и ящиков, разбросанных по всей карте, артефакты, которые потом можно будет продать в магазине гоблинов и пополнить таким образом бюджет.

Отбив все атаки Гранд-маршала, герои благополучно прыгают в портал. Потом на экране появится симпатичная картинка — и голос за кадром рявкнет: «I BRING PANDAMONIUM».

В четвертой миссии — «The Search for Illidan» — наоборот, нужно действовать быстро и решительно, иначе хаотическая беготня за Illidan'ом в клетке может затянуться надолго. AI управляет войсками обеих враждующих сторон, а



игроку остается только управлять леди Vashj и Kael'ом. Но при успешном прохождении секретного уровня героям на поруки выдадут третьего — уже неоднократно виденного панду-алкоголика-тунеядца-самогонщика. По дороге к Illidan'у в каталожке© есть магазин гоблинов и лагерь наемников. Именно туда нужно послать одного из героев покупать юнитов (хоть сначала денег и маловато) — остальные пусть бегут на перехват Illidan'a. Главное — как можно быстрее захватить клетку и вырубить Warden'a.

В следующей миссии — «Gates of the Abyss» — Illidan должен закрыть четверо пространственных врат в условиях постоянных наездов на базу демонических орков. Да и из врат при попытке их закрытия демоны будут лезть пачками. В этой миссии можно управлять как эльфами, так и нага. Так что целесообразно строить эльфийских стрелков и особенно Spell breaker'ов, а в качестве юнитов ближнего боя использовать нага Myrmidon'ов.

В нижнем левом углу расположена база «зеленых» Draenei, которые станут союзниками, если вынести базу «оранжевых» орков в нижнем правом углу. Копим силы — и выносим. Потом снова копим силы и уже совместно с Draenei выносим всех остальных,



кроме «фиолетовых». Теперь в спокойной обстановке можно заняться вратами. Всё, победа у нас в кармане.

Кампания Альянса самая короткая — в ней только шесть миссий©. Зато каких! Итак, последний штрих — «Lord of Outland». Строить и добывать золото нельзя. Управлять придется сразу тремя силами: кровавыми эльфами во главе с Illidan'ом и Kael'ом, нагами под началом леди Vashj и группой Draenei. Последние являются аналогами Dark Templar'ов из «StarCraft». Так что и использовать их нужно соответственно — проскакивать базы орков и вырубать генераторы. В обязательном порядке нужно захватить катапульты (хотя квест этот якобы необязателен), а потом вынести все оркские базы. Справа от фонтана маны живет The Butcher©. Увидев героя, он скажет ту же фразу, что и в «Diablo»: «Fresh meat!». Рядом валяется Wirt's other leg (вторая© нога Вирта из «Diablo 1/2»).

Да, и еще — в правой нижней части карты есть коридорчик, где ОЧЕНЬ много книг и других бонусов. После зачистки карты можно штамповать банду на весь лимит снабжения и, во всю глотку напевая пошлые боевые кличи Клана Черной Скалы©, мчаться выносить парочку местных боссов.





Вот и еще одной сказочке конец... хотя определенно чего-то в этом супе не хватает. Наверное, еще одной-двух миссий.

Нежить

«Ну, вы, голубчики, у нас еще попляшете» — злобно улыбаясь, говорили Blizz'ы, создавая кампанию нежити «Legacy of the Damned». Заморочек тут хватает.

Первую миссию стоит проходить на «пониженной скорости», а то проблематично следить за тремя базами сразу. С помощью Banshee (скилл Possession) можно запросто разжиться рыцарями и другими мощными человеческими юнитами.

В этой миссии Артас может встретиться с Little Timmy из «Warcraft 3: Reign of Chaos», причем малый почему-то стал механическим. Timmy находится в лесу на поляне, левее от города, — что к северо-западу от центральной базы людей (с тремя алтарями). К нему ведет скрытая дорога, которая, тем не менее, выделяется на фоне обычных деревьев. Чуть ниже от Timmy, на горе, находится еще одна хохма — Frozen Throne в миниатюре (его видно, только если врубить код «на карту»).

«Короля» Артаса начинает не по-детски колбасить — и рыцарь смерти на протяжении всей кампании будет терять один уровень за другим.



В четвертой миссии «The Return To Northrend», если идти влево от точки старта, можно наткнуться на семейство чукчей-волшебников. А под деревьями ходит гигантский пингвин, замочив которого, можно получить кольцо Ring Of Superiority (+1 ко всем атрибутам).

Ну и, разумеется, многих мучает вопрос: «Как пройти последнюю миссию?». Я знаю. И щас вам расскажу. Пока Illidan захватывает первые два обелиска, надо успеть захватить два оставшихся (левый и нижний). Возле каждого из них нужно построить по основному зданию с последующими апгрейдами (это будет основная огневая мощь против Illidan'a) и несколько зиггуратов (которые будут первыми претендентами на вынос). Отбить атаки Illidan'a с такими строениями не очень сложно — заодно и Артас проапгрейдится (до 6-8 уровня — элементарно).

Когда у Артаса появится способность к оживлению мертвых, нужно взять нагруженный трупом Meat Wagon (а лучше — два), пару некромантов, остальные юниты — по вкусу. Теперь делается вылазка — оживляется шесть ghoul, которые за время своей короткой жизни успевают снести два-три здания; затем назад — отбивать атаку.

Не стоит забывать и о способности Banshee — Pos-



session, нужно применять ее на нага Myrmidon'ов. Третий обелиск (справа) захватывается тоже без особого труда. А на последнем главное — чтобы Артас не умер, пока он колдует в кругу. Остальные могут подохнуть смертью храбрых.

Разинув рты, смотрим последние ролики и ждем продолжения.

Орки

В разделе «Custom campaign» припрятана мини-кампания орков — «Exodus Of The Horde». События развиваются во время путешествия орков из Лордерона в Калимдор.

Первая часть бонус-кампании орков — «The Founding of Durotar» — наиболее точно соответствует тому, что обещала «Blizzard» в своих ранних пресс-релизах Warcraft III. Отсутствуют только исследования и развитие базы-крепости.

Особо рассказывать про орков не буду. После кампании нежити приключения Beast master'a Rexxar'a и Shadow hunter'a Rokhan'a напоминают скорее прогулку, чем тяжелый поход на благо всех зеленых и клыкастых подопечных Thrall'a. Именно поэтому рекомендуется проходить эту кампанию на самом высоком уровне сложности — иначе есть риск профукать кайф от половины сражений. По ходу дела к вышеупомянутой «сладкой парочке» может присоединиться третий — Pandaren Brewmaster с таким романтическим китайским именем Chen Stormstout (присоединится после выполнения его квеста). Какой же орк не любит креп-

ких градусов? Так что брать с собой такого мастера приготовления горячительных напитков нужно — и в обязательном порядке.

Custom/multi player

Сингл и мультиплеер в «W3» всегда были как небо и земля. И разработчики щедрой рукой ввалили в мульти немало приколов, способных облегчить жизнь одним и усложнить ее же другим. Прежде всего, хочется отметить апгрейд, после которого у обычных юнитов появляются карманы. Кроме шуток. Теперь даже самый простой пехотинец может таскать (именно носить, но не использовать) с собой два любых предмета — на манер героев. Использование этой фишки ограничено только фантазией и смекалкой игрока.

Кроме того, на карте всеми цветами радуги обозначаются теперь места скопления монстров.

Орки, получив от разработчиков выгодную «эконом-пропозицию» в виде Spirit walker, рулят в мульти, как и раньше. Этот Бычара (в смысле tauren), проапгрейдившись до мастера, может воскрешать павших быков-соплеменников. Плюс ко всему, данный шаманствующий субъект знает еще несколько довольно полезных заклинаний — но даже и это еще не все его достоинства... В мульти изменены некоторые заклинания героев — Shadow hunter может делать все дружественные юниты неуязвимыми на 30 секунд, сам оставаясь при этом уязвимым.

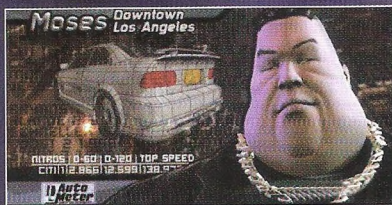
Лещук Алексей



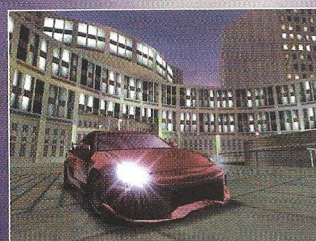
as attempting to bolster my forces. The Lich

Название: Midnight Club 2
Разработчик: Rockstar San Diego
Издатель: Rockstar Games
Жанр: аркадные гонки
Требования: Pentium III 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, GeForce 2 или аналогичная конфигурация
Поддержка multiplayer: однозначно! Internet и LAN

ОЦЕНКА: 9
Графика: вата. Ну, 8, допустим..
Геймплей: 9
Управление: 10
Звук: 10

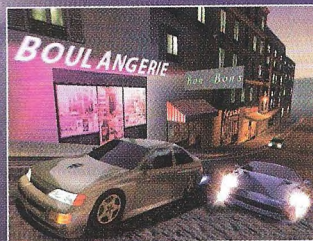


Двойной аркадаж



цам со скоростью выше разрешенных 60 км/ч.

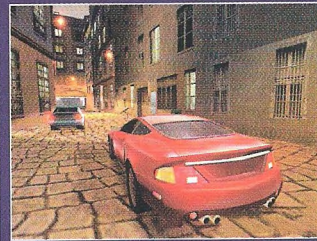
Короче, как ни крути, а у нас с вами — у законопослушных любителей гонок, которые, тем не менее, потеряли башню по жизни, — у нас есть только одна дорога. Купить очередную игру, в которой можно все эти безобразия нарушать и носиться по улицам, как дорожная кукушка (aka Road Runner) из американских мультфильмов. Помнится, была когда-то (не так уж давно) игра под названием «Midtown Madness». Семейство этих игрушек состояло аж из двух полудурочных слабеньких уродцев под номерами 1 и 2 — а теперь еще и третий вышел. Все там было кривенько и косенько: дороги — не дороги, города — не города... и даже педастриалов — и то ни одного. Эээ... Это по-английски так пешеходы называются, вы не подумайте чего-то не того... В общем, «ММ 1, 2, 3» — полу-



чают премию «Полугонки-Полудрянь Всех Времен и Народов».

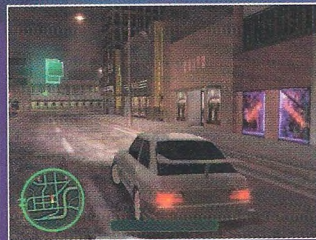
Но что случилось с разработчиками? Они продались с потрохами, запчастями и другими полезными местами! Теперь они носят гордое название «Rockstar San Diego» — а это значит, что закорешались «Ангелы» (так компания раньше называлась) с разработчиками легендарной безобразно-любимой GTA.

«Grand Theft Auto», в общем-то, не гонки, хотя ездителный элемент в игре очень даже силен. Он снабжен сбиванием столбов, дроблением машин и прочих передвижных средств на запасные части путем ударов о стену или другие прочные предметы и усилен повышенной аварийностью и ДТП-шностью. Улицы полны людей, то и дело попадающих под колеса... Решив, что чем больше — тем лучше, создатели «ММ» слепили ее с «GTA», оставив все элементы первой и



добавив все основные автоимуляющие забавы от второй. Получилась чудо-игра «Midnight Club». Причем сразу под номером 2. Может, я чё (опять «Чу!») не понял, но первой части игры я, хоть убей, не помню. А... прояснилось... я тут справки навел — и, оказывается, первая часть была на приставках! То-то я смотрю, что графика в «MC2» прибацанная... Но об этом позже.

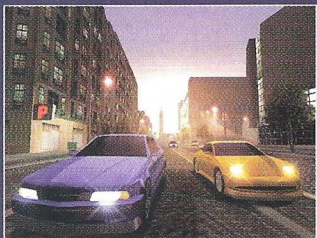
Итак, игра. Главный герой, после того как заводит мотор, начинает погибать от нестерпимого зудежа в капоте и руках, выражающегося в переключении передач как можно выше — так чтобы скорость зашкалила. Для того чтобы побороть страшную болезнь крутизны, приходится ему носиться по городу, как мы уже говорили, с задором известной во всем мире калифорнийской кукушки Geosocussx californianus. И для того, чтобы носиться не просто, а с





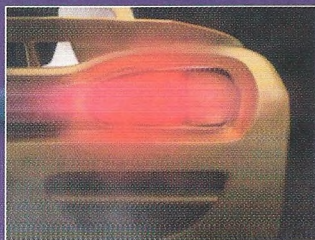
пользой, наш герой вляпывается в разные соревнования с такими же отмороженными (в хорошем смысле этого слова) гонщиками.

Тут, кстати, стоило бы перечислять режимы, в которых можно поездить, но их очень много — особенно если перемножить их на количество доступных машин (а ведь еще тысячелюны авто можно ска-



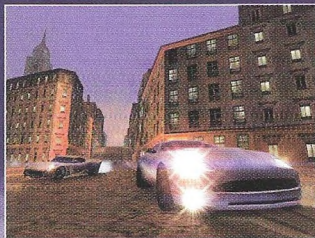
чать из инета) и городов. Да и в каждом городе можно выбрать трассу — типа ездить ли вам по деловой части города, или же по окраинам, или вообще по шоссе, типа киевской окружной или московского МКАД. На этой дороге, особенно при выключенных пешеходах (добротное наследие «GTA» — пешеходы бегают, кричат и пугаются, глупые, когда их размазывает по стене машиной) и выключенном трафике очень даже просто выжать из машины все, на что она способна. И когда мотор ревет и скорость уже не растет, а только падает после каждого поворота, стоит наподдать движку чуток веселящего газа — заиси азота, которая автоматом подбрасывает КПД двигателя на черт знает сколько процентов.

Но в целом стоит сказать, что режимов несколько. **Карьера**, где ты ищешь противника, обгоняешь его и затем забираешь его машину. Тут пре-



дусмотрена возможность выбрать только машину для гонок — остальное же строго по сценарию.

Есть режим Аркада, в котором можно выбрать один из трех городов (LA, Токио и Париж), ну и сам тип гонки. Типов аркады несколько: круиз, кольцевая (их там несколько), битва, карьера (разницы между нею и режимом «Карьера»

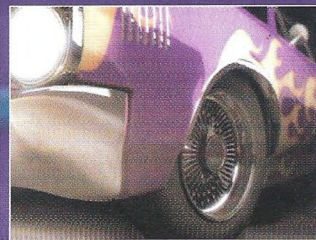


я так и не увидел). Ну и есть еще редактор миссий — так что, если ничего из того, что предлагают, тебе не нравится, возьми да и сделай сам.

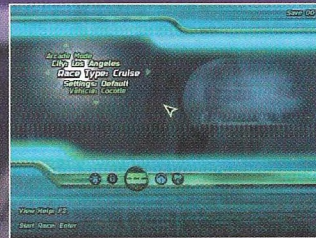
И, само собой, есть две версии сетевой игры — в инете и в LAN'e, что особенно радует.

В битве есть еще два подрежима (я предупреждал, что их много!). В первом — **Detonate** — нужно сначала забрать где-то в городе бомбу и доставить ее на определенное место. Всю глубину проблемы осознаешь только после того, как увидишь, что любителей экспресс-доставки — человек десять, и тот, кто везет бомбу, взрывается сразу, как только его догоняет кто-то из конкурентов. И есть еще **CTF** — нормальный Capture the Flag со всеми вытекающими из этого последствиями. Вот только он не командный, а каждый сам за себя.

Физика игры — сугубо аркадная. То есть она больше



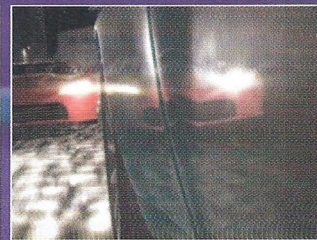
похожа на физику игр класса Super Mario Brothers. Это не симулятор, а 100% аркады: машина, упавшая с моста на бетонное дно канала, продолжает нестись с той же скоростью, а практически все столбы разлетаются в пыль, после того как врезаешься в них на скорости более 20 км/час. От обычного street racing игру отличает и наличие указателей,



светящихся в вечно пасмурном небе ночного, вечернего или утреннего города, и бонусы, которые точно так же висят над дорогой. В числе бонусов отдельно стоит отметить **Quad Damage**. Реально, есть тут такая штука!

Я еще не сказал, что и оружие в игре есть? Тогда самое время. Есть и полиция, которая иногда гоняется за гонщиками, — впрочем, как только ты финишировал, проблема полиции отпадает сама собой — ты как бы переносишься в другой мир, где никакие силовые структуры тебе уже не страшны, — это **АРКАДА**!

Графика мутная, ватная, смазанная и темная — но вполне пристойная, хотя по всем параметрам не писюковая, а приставочная. Города, правда, большие, что более свойственно ПК, так что в играх типа «CTF» и «Detonate» стоит покатасть по окрестнос-



тям, выучить проезды между домами, площади, на которых можно сэкономить пару секунд, и трамплины через каналы и каналы.

Противники ездят так же, как ты, но всегда немного лучше. Преодолев дистанцию кольцевой гонки за 3:44 и придя вторым, не рассчитывай, что в следующий раз, пройдя этот же путь вдвое быстрее, будешь первым, — все противники, видя твою удачу, «подтянутся». Это слегка раздражает.

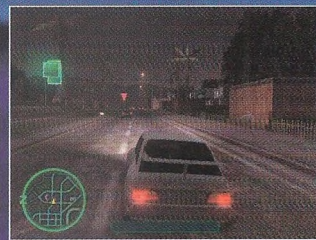
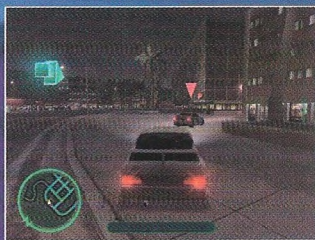
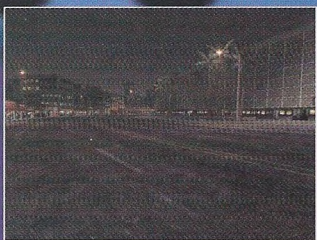
Кроме того, в гонках заскриптовано все от начала до конца — выезд всех машин и выход всех пешеходов. Так что тут можно некоторым образом приспособиться к очередному «внезапному» выезду грузовика на трассу в момент твоего подъезда к стодвадцатиградусному слепому повороту на скорости 215 км/час.

К саунду претензий нет — звуки в игре очень даже ничего; да и музыка вполне подходящая к случаю — от какой-то разновидности техно до жесткого рэпа.

У всех машин только четыре параметра: max скорость, акселерация, управление и количество нитрофорсажей на один круг гонки — больше никаких настроек. Вы хотите тюнинг? А разработчикам это по барабану! Езжай на том, что есть, и знай, что, как бы ты ни ехал, все равно есть кто-то лучше тебя.

В общем, игра, конечно, хорошая. Но это не «Двойной форсаж», а, скорее, «Двойной аркадаж».

Max Paganakinen



Название: Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
Разработчик: Digital Illusions
Издатель: Atari
Жанр: hack&slash с элементами RPG
Системные требования: PIII - 800, 256 Мб, 32 (64) Video,
 3 Гб свободного дискового пространства

ОЦЕНКА: 10+
Графика: 8
Геймплей: 11
Управление: 9
Звук: 9

Записки приключенца: побег от тени в тень

Хотя на улице стояла по-настоящему классная летняя погода и весь «Шпиль!» давным-давно был в отпуске — в редакции, тем не менее, по вечерам горел свет... И это был отнюдь не феномен и, уж тем более, не чудо — просто злобная Личина не теряла времени зря. В редакции был обнаружен сплошь исписанный мелким корявым почерком манускрипт, на поверку оказавшийся дневником вышеупомянутой Личины. К сожалению, рукопись была сильно повреждена огнем и грызунами, а уж пятна от всевозможных эликсиров — от пыва до кока-колы — сделали нечитабельными целые разделы. Так что — сорри, се ля ви и все такое. Печатаем то, что осталось и удалось расшифровать.

Вторник, утро.

Феарунское время — 9:24.

Место действия — где-то на севере.

Действующие лица: Lich, Арфисты, недоучки всех рас и классов, отрицательные персонажи и монстры.

Отреспавнился, сам Цирик знает где. Оказывается, я те-

перь — ученик гнома по имени Дроган, который типа тренирует искателей приключений. И вот я — самый смысленный его ученик. (Интересно, чему этот хрыч может научить меня — героя Neverwinter?)

...Тут на коротышку Дрогана наехали кобольды и немного его подрезали. А по ходу дела сперли четыре артефакта, якобы очень и очень мощных. А еще заявила, как снег среди бела дня, красна девица эльфийской наружности. Короче говоря, отбивать артефакты поручили мне (кто б сомневался).

Итак, прям как прошлый раз: сначала найди четырех зверюшек, потом пять фенечек, потом еще несколько шняжек — а там, гляди, и сказке конец. Фу!

10:02

Вышел на улицу. Холодно. Снег неприятно скрипит под ногами. Охрана и местные от меня шарахаются. Как будто не видели драконьих доспехов и огненного меча. Оказалось — не видели. Зато стало ясно, что ничего общего с эпической (хотя, скорее всего, трагической и скучной до безобразия) историей спасения



Neverwinter это приключение не имеет и, вдобавок, рассчитано на не столь раскачанных парней.

10:41

Пришлось сменить облик. Теперь я — Halfelf, Ranger, Chaotic Neutral.

Рейнджером быть не понравилось — решил податься в друиды.

Самое интересное — отыгрыш роли таки есть. Ну, вот спас я, скажем, ребенка, мага красного прогнал... И мне тут же, значит, «штормовое предупреждение»: «Ваши действия сдвинули вас на много пунктов в сторону Добра (фуу.. какая гадость). Если так и дальше будет продолжаться, то друидство прекратится». Но, к счастью, рядом оказался эльфийский склеп, где хорошие дела мигом уравнились плохими — уж больно хотелось остаться в друидах. В об-



щем, тут помог, там нагадил — и добрые дела уравнились злые. То есть стиль поведения хаотически нейтрального персонажа соблюден — а это ведь и есть тот самый «role play». (Кстати, в склепе находился один из стыренных кобольдами артефактов — сомнительной полезности рука мумии.)

Второй артефакт был у белого дракона, который на пару с какой-то колдуньей и организовал наезд на Дрогана. Но только та ведьма была еще крутовата для меня. Однако из разговора с нею выяснилось, что она, во-первых, полуэльф-полудемон, а во-вторых — страстно мечтает завалить дракона и все артефакты забрать себе.

Пришлось топтать к дракону. В пещере с мелкими дракончиками нашел яйцо дракона и продал его какому-то жадному отшельнику.





12:10

Пока перся к дракону, наткнулся на пару жутко хитрых головоломок. Первая из них, впрочем, оказалась ловушкой, приготовленной мне кобольдами. Только эти мелкие явно рассчитывали все, исходя из собственных размеров, — клетка развалилась со второго удара.

А потом настал черед головоломки: есть четыре двери и столько же рычагов. Нужно дернуть за рычаг в комнате с соответствующим двери флажком. Даже неинтересно.

12:33

Доставка посетителей к дракону организована очень оригинально. В самом же логове белой ящерицы-переростка можно выпустить быков из загона (+3 в сторону Зла) — и они начнут бодать кобольдов. Бычьё можно и нужно перебить (по 90 ХР за штуку).

Пренебрежительно, но факт — в случае использования компаньонов или животных-помощников опыта дают где-то на 15% меньше. И, что самое обидное, даже вызванные мифы «отъедают» эти драгоценные ХР, после чего благополучно исчезают. Таким вот образом сама собой пришла мысль о том, что герой должен быть один. Правда, компаньонов использовать тоже нужно,

но только до поры до времени: как фраз ушастый окажется в состоянии, что называется, «при смерти» — так сразу же делаем паузу и отзываем всех лишних поедателей экспы, а уж потом самолично расправляемся с неприятелем. Не огонь, но все же гораздо круче, чем манная каша...

13:50

Пообщался с дракошей. Как и предполагалось, Тимофраер (или как там его звали) на колдунью давненько копые мастырил. Пришлось ему помочь. Но тут ему и меня завалить захотелось. Но не зря ж в инвентаре валялся бутылек волшебный с «Растишкой» — выпив эту радость, сразу почувствовал себя большим человеком... Превращение в ледяного гиганта длилось недолго — но этого с головой хватило, чтобы дракону пасть порвать и хвост на уши натянуть. В результате разжился золотишком, одним из дрогановских артефактов (маской, по характеристикам своим очень полезной в хозяйстве каждого вора, да, вдобавок ко всему, еще и с иммунитетом к страху). Поэтому-то и было решено ее не продавать (и, как показала практика, не напрасно, ибо у многих монстряков заклинание «Fear» — одно из самых ходовых).



Хорошо, что вовремя у Тимофраера куклу для кобольда, у которого был последний из артефактов, выпросил — а то мертвые драконы, как известно, не особо разговорчивы, не говоря уже обо всем остальном.

14:20

Все артефакты у меня в руках! Маску и сломанную башню оставил себе, все остальное — продал отшельнику. Дрогану вместо недостающих артефактов — сказочки про белых орков. Старый хрыч купился, а я получил долгожданную прибавку +3 к хаотичности. Но, собственно, этому деятелю из всех артефактов нужен-то был только один — башня. Да и то постольку поскольку: в башне, оказывается, был запрятан реликт куда ярче всех четырех артефактов вместе взятых.

Тут все дружно обрадовались и стали лыжи в дорогу вострить. Ну что за люди... хотя какие там люди: Аяла (именно так звали ту загадочную «Арфистку») — эльфийка, Дроган — гном, Ксантос — полу-орк... Короче говоря, примазались к каравану полуросликов и понеслись в пустыню, где один из давних корешей Дрогана раскапывал какие-то Незерийские руины, попутно прикидываясь археологом.



В общем, развлекался чудак, наверное, по полной.

Пятница, вечер

Феарунское время — 18:49.

Место действия — пустыня.

Действующие лица — те же.

Наконец-то на горизонте появились неприятности — но мы их все равно не увидели, ибо они выскочили из-за угла. Ну что за люди в этой пустыне? Наехать среди неясной ночи и стырить единственного во всем этом сброде толкового парня — нашего проводника. Хотя нет, не люди — все заднее у них одолжено у скорпионов. Ну и характеры соответствующие.

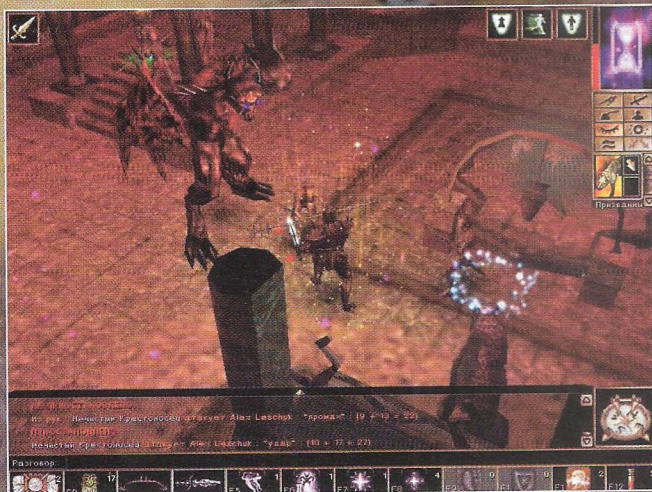
Как самого крайнего, Катерина определила меня (ну, кто бы сомневался). Короче, полез я в дыру, откуда те твари появились. Прибил всех — один остался. По ходу дела поиграл в догонялки с мантикорой. В основном, бегала за мной она... а потом вдруг взяла да и померла©.

Вызволил я проводника, короче, а Катерина только спасибо и сказала — хоть у самой в бардачке прям «закрома Родины». Ну что за народ эти полурослики?

Среда, 15:04

И снова меня послали решать проблемы — вода, види-





те ли, у них закончилась. Да она и в ближайшем оазисе закончилась — ну надо же, какое совпадение!

Местный хачик из всех сил боролся с нежитью, усиленно рвавшейся к власти над миром. Хачик, узнав, что я неимоверно крут, сразу же предложил мне побороться со злом, предварительно дав квест на поиск подходящего оружия в могиле его предка, который сражался с этой напастью ранее. В склепе меня, разумеется, поджидала очередная загадка: игра в крестики-нолики — нужно было расставить валуны в виде буквы «Х», а поскольку одного не хватало, то на место недостающего камня пришлось встать самому. В результате получил отличный клинок против нежити. Босс местных зомби был стар, как Дед Мороз, и корчил из себя интеллектуала — но это ему не помогло.

После разборки все получили, что хотели: местные — мир и благодать, караван Катерины — воду, а мне достался отличный посох, у которого был только один маленький недостаток — им могли пользоваться только клирики. Но все равно приятно.

Хочется отметить сбалансированность набора артефактов. Каждый класс рано или

поздно найдет что-то ценное и полезное для себя.

Четверг, 11:41

Прибыли на место. Выполпив пару квестов и прошвырнувшись по магазинам, испытал чувство глубокого морального удовлетворения — наконец-то приобрел сапоги-скороходы. Обновка, правда, немного тесновата (Dex -1), тем не менее беготня по подземельям стала более приятной и, что немаловажно, куда более быстрой, чем раньше.

В местных руинах нашел бутылку со «Stone to Flesh». Начал выискивать, на ком бы ее использовать. Оказалось, что применить ее нужно на статую сфинкса. Тварь оказалась не в меру болтливого, прям массовик-затейник. Ответив на все вопросы (огонь, гордость, 10 самцов и 6 самок), заработал немного XP.

Следует также отметить, что рядом со сфинксом была расположена весьма примечательная комната...

Пятница, 22:18

Ха! Вот это действительно то, что называется неожиданным поворотом событий. Ну просто не пересказать — бумаги не хватит! В общем, главная злодейка оказалась еще и горгоной по совместительству. Хорошо еще, что каменным ис-



туканом мне недолго стоять пришлось — какие-то ящероподобные твари высоко оценили меня как произведение искусства и живо приперли к своему главному, который вдруг решил, что я — его собственность.

Теперь уж я точно доберусь до этой магички с каменным взглядом, и у нее будут серьезные проблемы с ростом. Она станет короче ровно на одну голову.

К сожалению, вот так вот сходу прирезать моего нахала «хозяина» не получилось — пришлось идти и выполнять его квест: замочить 10 големов. Ну, я сразу побежал в универмаг големов (что-то все про него только и кричали) и завалил самого главного из них; потом забрал кольцо, при помощи которого все эти железяки выносились на раз-два (да и опыта так за них давали намного больше).

Чтобы добраться до главной злодейки со сложной фамилией©, нужно было достать три ветра: ветер Мудрости, Мертвый ветер и Темный ветер. Должен признаться, что их поиски оказались делом весьма занятым и очень, не побоюсь повториться, ОЧЕНЬ оригинальным. Небольшая заминка была с Мертвым ветром, который становился уязвимым для оружия только тогда, когда исчезала зеленая аура.

Суббота, 10:07

Bay! Вот это романтическая встреча: он — рейнджер(4)/друид(9) с горящими глазами и саркастической ухмылкой, она — прокачанная магичка, добрая, как шайка Baatezu©.



Итак, после непродолжительного диалога последняя битва началась. Сначала нужно было разрушить магическую «ограду», начиненную ловушками, чтобы лишиться магичку со сложной фамилией силы. И тут-то пригодились рейнджерские умения, в частности — обращение с луком. Да, я просто издала расстреляла «ограду», наматывая круги и отмахиваясь от призванного магической элементаря воды.

Всадив в злодейку достаточное количество стрел, я вытащил два меча и осуществил все свои угрозы. Эта «потвора» стала короче ровно на одну голову. Что тут началось! Все стало рушиться, падать и осыпаться — и мне пришлось ретироваться через астральную дверь, ведущую в план теней.

Эпилог

Вот такое оно, официальное продолжение, мигом переплюнувшее убогий оригинал. Оригинальное, но местами скучноватое — в основном из-за упора на рубиловомочилово. Престиж-классы, новые артефакты и умения, хорошо подобранный набор магических предметов и заклинаний. В игре еще есть немало мелких нюансов, которые заставят бывшего ролевика улыбнуться.

Кстати, второе продолжение будет называться «Hordes of Underdark» (что-то их на Under'ax заело, не так ли?) — и, возможно, именно там, в Андердаке, обители мрачных дроу, и выскочит наш герой. Ведь в «Shadows of Undrentide» официально можно дорасти только до 13-го, ну, максимум, до 14-го уровня.

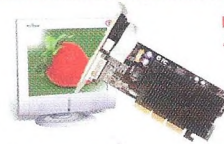
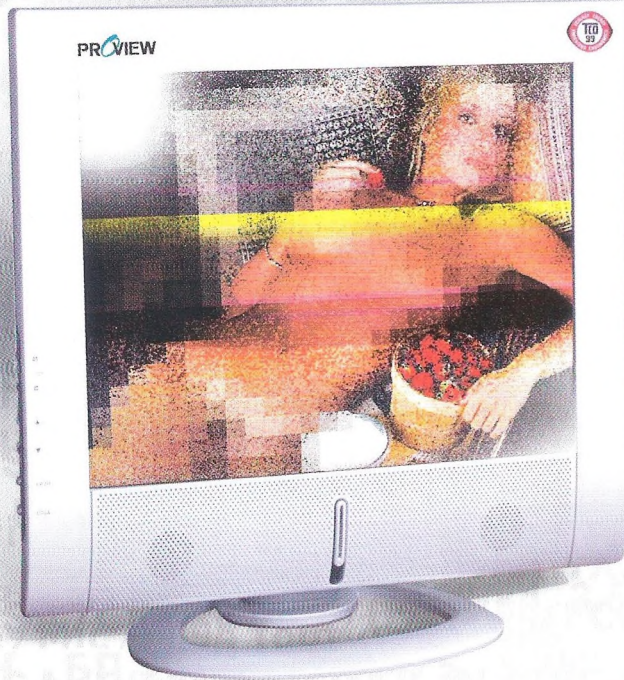
Так что поживем — увидим, а сейчас говорить о чем-либо с уверенностью еще рано.

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



Видеокарты

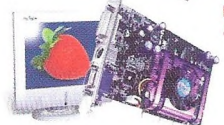
Хочешь видео без помех? Выбирай — **AOpen**



Model:
AEOLUS GF FX5200 128/128bit Tv
Mod: FX5200-DV128(N8), nVidia
GF FX5200, RAMDAC 350MHz,
GPU 250MHz, DDR 128Mb 365MHz 128-bit,
DVI, TV Out, DirectX9 (P/N 91.05210.343)
82y.e



Model:
AEOLUS GF FX5600 128 Tv
Mod: FX5600-DV128(N8), nVidia
GF FX5600, 128-bit, GPU 270/325 MHz
(2D/3D режимы), DDR 128Mb 550MHz
3.6ns, DVI, TV Out, DirectX9
161y.e



Model:
AEOLUS GF FX5600 128 Tv OpenGPU
Mod: FX5600-DV128(N8), nVidia
GF FX5600, 128-bit, GPU 325 MHz,
DDR 128Mb 550MHz 3.6ns, DVI, TV Out,
DirectX9, OpenGPU (контроль и установка
частот и напряжений питания ядра
и памяти из BIOS видеокарты)
169y.e



Model:
AEOLUS GF FX5600 256 VIVO OpenGPU
Mod: FX5600-DV256(N8-3.6), nVidia
GF FX5600, 128-bit, GPU 325 MHz,
DDR 128Mb 550MHz 3.6ns, DVI, TV In/Out,
DirectX9, VIVO cable, OpenGPU (контроль
и установка частот и напряжений питания
ядра и памяти из BIOS видеокарты)
196y.e



Model:
AEOLUS GF FX5900 Ultra 256 VIVO
Mod: FX5900Ultra-DV256(N8-2.2), nVidia GF
FX5900, 256-bit, RAMDAC 400MHz, GPU 450MHz,
DDR 256Mb 2.2ns 425MHz, AGP 8X, CRT, DVI,
TVOut/TV In, DirectX9, GPU cooling fan, memory
heatsink, WinDVD, S-Video to RCA cable,
DVI to CRT connector
570y.e

www.k-trade.ua

K-Trade:

Филиалы:



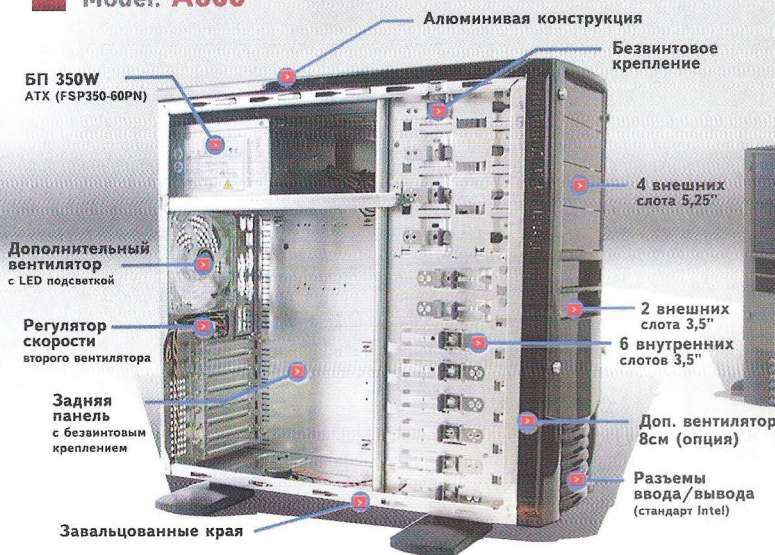
Киев, пер.Новопечерский, 5
тел.: 252-92-22

Одесса, ул. Нежинская, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернигов, пр-т Победы 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львов, ул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840

Корпуса

AOpen = Надёжность + Инновации!

Model: A600



Маломощный БП 350W ATX, 5.25"x4, 3.5"x2, 3.5"(внутренний)x6, UL/CSA/CE/VDE/S/
D/N/FI/FCC/DoC certified, разъемы: 2 USB/Headphone/Mic.In/1394

180 y.e.



Model: QF50B
БП 300W ATX, 5.25"x4, 3.5"x2,
3.5" (Hidden) x1, UL/CSA/CE/
VDE/S/D/N/FI/FCC AMD DoC
Certified, Front panel: 2 USB/
Earphone/Mic/1394 (optional)
48 y.e.



Model: H340H
БП 200W ATX P/S, 5.25"x1,
3.5"x1, 3.5" (Hidden)x1, UL/CSA
/CE/TUV/S/CB/N/FCC
Certified, USB & Audio
front access
52 y.e.



Model: HQ95
БП 300W ATX/microATX, 5.25"x3,
3.5"x2, 3.5"x1 (Hidden), ATX, UL/
CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC
/DoC Certified
62 y.e.



Model: H500
Маломощный БП 300W ATX,
5.25"x4, 3.5"x2, 3.5"(Hidden)x1,
7 extension slots, UL/CSA/CE
/VDE/S/D/N/FI/FCC/DoC/
Ctick Certified, Front panel:
2 USB/Ear phone, 1394 access
68 y.e.



Model: H700
Маломощный БП 350W ATX, PFC,
5.25"x6, 3.5"x2, 3.5"(Hidden)x5,
w/USB 2.0 board, footstand,
6x rails UL/CSA/CE/VDE/S/D
/N/FI/FCC AMD DoC Certified
105 y.e.

www.k-trade.ua

K-Trade:

Филиалы:



Киев, пер.Новопечерский, 5
тел.: 252-92-22

Одесса, ул. Нежинская, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернигов, пр-т Победы 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львов, ул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840

Название: Rebels: Prison Escape**Разработчик:** Philos Entertainment**Издатель:** L.S.P.**Жанр:** тактическая стратегия**Системные требования:** P III - 700, 256 (128) M6 RAM, 64 (32) 3D Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

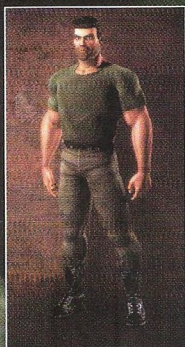
8+

6

9+

9

7

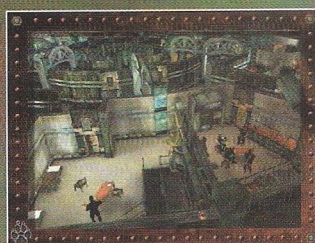


Побег из курятника

Редкий геймер не знает о великолепных тактических играх из серии «Commandos». А весьма внушительная армия поклонников в данный момент только тем и занимается, что отсчитывает дни, оставшиеся до выхода третьей части этой замечательной игры.

Итак, дорогие фанаты, у меня для вас хорошая новость. Нет-нет, к сожалению, «Commandos 3» раньше срока не выйдет — и новость моя немного другого сорта. Позвольте представить игру, которая хоть немного скрасит ваше томительное ожидание чуда. Зовется она **Rebels: Prison Escape** — так что прошу любить и жаловать!

Сюжет довольно невнятен и тривиален и почему-то напомнил мне «Red Faction II». На дворе — недалекое и, разумеется, совсем не светлое альтернативное будущее. Место действия — европейская, судя по всему, страна с довольно развитой (а может, еще только развивающейся) экономикой. И угораздило как-то раз неде-



мократического кандидата по имени Фридрих взять да и победить на демократических выборах. А этот товарищ (который на самом деле никакой никому не товарищ) давным-давно решил, что в этой стране все должно быть хорошо. Но только ему одному. И для достижения этой высокой цели в стране срочно был введен милитаризм — а за ним и другие «измы». Народ, конечно, такого хода не понял. Многие даже пытались сопротивляться. Но то ли силы были слишком неравны, то ли народ был безалаберный и неорганизованный... — так или иначе, вскоре такая борьба переросла в партизанское движение.

...Играть придется за одну из партизанских групп, в которую входят рецидивисты-ин-



теллектуалы — парни и девушка с размерами шкафа два на четыре (причем четыре — это ширина).

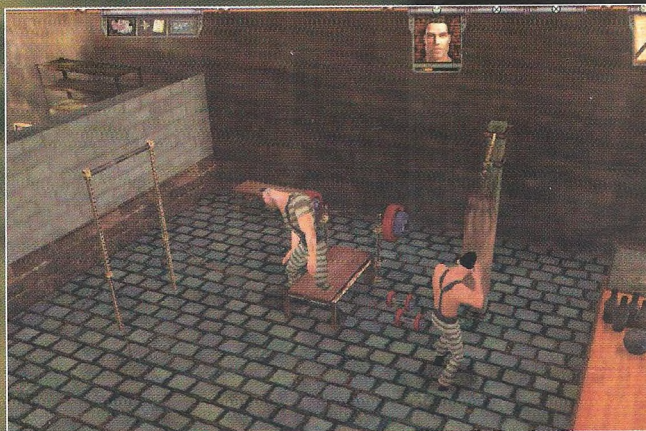
В один прекрасный вечер сидели они себе тихонько у электрической лампочки и планировали очередной... э-э-э... очередной акт протеста. Тут, значит, в дверь постучали — потом еще раз, только сильнее. Как и следовало ожидать, это были люди Фридриха. Всех партизан сначала повязали, а потом посадили. Но партизаны — люди гордые и в неволе долго не живут. Так что решили они сбежать. И, разумеется, побег будет происходить при помощи игрока и под его же чутким руководством.

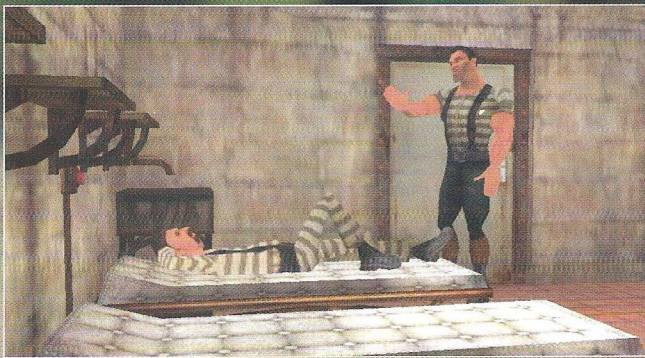
Но это только начало — далее будут еще более сложные задания.



Графика «Rebels: Prison Escape» немного смахивает на «Grim», но в целом производит довольно приятное впечатление. Дизайнеры игры явно не были поклонниками реализма, а посему все их модели имеют какой-то карикатурный вид. Вдобавок к этому, многие персонажи имеют определенное сходство с одним печально известным фюрером. Особенно это заметно в анимированных диалогах. Кстати, тут уж точно можно морщить нос по поводу графики и анимации — персонажи двигаются (хотя нет, не двигаются, а, скорее, дергаются), как зомби-паралитики, которых ударило молнией. Ну что тут поделаешь?

А вот интерьер, здания и прочие детали окружающей





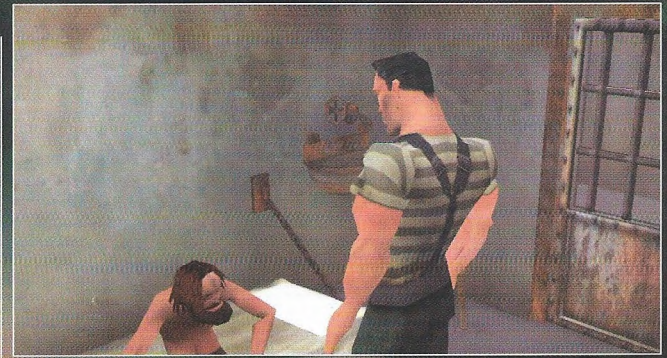
среды сделаны очень стильно и вполне успешно оживляют воспоминания о «героическом прошлом» нашей страны.

Звуковое оформление игры какое-то невзрачное. Звук, правда, по ушам и не «режет» — однако саундтрек запросто мог бы быть и получше.

Идем дальше. На повестке дня — управление. Настроек в игре очень мало. Управление в игре почти стандартное и особых нареканий или трудностей не вызывает. Но вот меню загрузки/сохранения немного подкачало — и все из-за маленьких и неудобно расположенных кнопок. Поэтому, чтоб не проявлять лишнего раз недовольство, желательно использовать Quick

Save/ Load. А сохраняться придется почти постоянно.

AI врагов, как всегда, находится на уровне русского народного предмета обуви — сибирского валенка (покажите мне ИИ получше — и я сразу же побегу его покупать), что в некоторой степени снижает увлекательность игры. Так, к примеру, охранники и другие мерзкие типы при патрулировании территории смотрят строго перед собой и ни в коем случае — по сторонам. А зря. Или вот еще «фокус»: если оглушить какого-нибудь субъекта и оттащить его в безлюдное место, то, очнувшись и увидев стоящего рядом главного героя, этот кадр, вместо того чтобы пинать/стрелять/поднимать тревогу, просто вста-



нет и пойдет на свой пост. Хотя ближе к концу игры невероятная тупость врагов будет определена на руку игроку.

Немного огорчает также невероятно низкая интерактивность игрового мира, почти полное отсутствие «нычек» и хитрых секретных ходов. Но, с другой стороны, не может не радовать тот факт, что миссии в игре можно выполнять разными способами — от этого даже будет зависеть концовка каждого уровня. А еще мне не понравилось, что вражеские стрелки никогда не промахиваются (или мне это только показалось?).

Как и в любой другой игре, «Rebels: Prison Escape» присущи и глюки, чаще всего даю-

щие о себе знать при использовании Windows XP и видеокартах ATI Radeon. Основные глюки заключаются в способности героя проходить через препятствия или застревать в стенах — впрочем, все это случается довольно редко.

В целом же игра довольно приличная — не слишком длинная и не очень скучная (что, в принципе, самое главное). Рек крови и кучи костей тоже не наблюдается, да и не нужны они здесь. И, если уж совсем не во что играть, «Rebels: Prison Escape», в принципе, может скрасить ожидание чего-нибудь более стоящего.

Лещук Алексей

НАСТОЯЩИЙ INTERNET ЗВОНИТ САМ!



УЗНАЙ ВСЕ
О НОВОЙ УСЛУГЕ
тел 238 89 89
www.iptelecom.ua

IP
TELECOM

Нанако 3 — Генетические медсестры
Японское название: Amazing Nurse Nanako

Формат: полнометражный фильм (2000)

Жанр: комедия с элементами философии и науки

Создатели:

режиссер — Хироши Негиси,

дизайн героев — Тошинари Ямашита,

музыка — Такахиро Негиси,

издатель — «Pioneer»



Она улетела, но обещала вернуться...

В школе нас с вами учат множеству всяких нужных вещей: как правильно считать пестики и тычинки, складывать комплексные числа и наливать соляную кислоту в пробирку. Будь я министром образования, я бы не стал лицемерить и ввел бы в общеобразовательную программу совершенно другие предметы: «Как выжить в бандитском районе», «Как в 10 лет стать абсолютным чемпионом по вкладышам» и «Где взять денег, чтобы вернуть долг Сяефашику». Ну и, конечно, профилирующим предметом было бы «Почему рождаются дети, или Генетика для малолетних». Хотя на этот вопрос я вам прям сейчас и отвечу.

Случайно (а может, и специально) на одном небольшом участке пространства оказывается по одной особи женского и мужского пола (в самом нормальном случае). А если вместо женщины там оказывается еще двое мужчин — тогда рождается команда редакторов журнала «Шпиль!». Ими



движет обыкновенное, свойственное всем людям желание (и вовсе не то, о котором вы подумали) — объединить свои усилия на создание чего-то большего.

— Хе-хе!!! «Чего-то большего!» — раздалось за спиной. — Мелко берешь. Мы творим будущее! В наших руках сила буквы!

С этими словами человек, сидящий за моей спиной, вскочил со своего кресла-лежанки и, вскарабкавшись на стол, прокричал:

— Мы — великие творцы игровой журналистики! Мы — те, кто создает завтрашний день. Я велик! Я могуч! Я гоняю стаи туч! Ой, это не из той оперы.

После чего человек прыгнул со стола и подошел ко мне. Наклонившись, он произнес:



— Слушай, ты когда прекратишь писать весь этот бред про философию и так далее? Ты чё, пишешь для мальчиков-интеллектуалов, которые, кроме книг из главной государственной библиотеки, ни одного печатного издания не признают?

— Не, — с улыбкой и дрожью в коленках ответил я.

— Молодец! — произнес он. — Продолжай работать.

Ух. А это пугает. Не, я, конечно, понимаю — главные редактора, они тоже люди. Но вот чтобы так: «Мелко берешь!», «Бред!», «...философия», «Мальчики-интеллектуалы», «В наших руках сила буквы!»...

Вдруг раздался телефонный звонок. Поднимаю трубку, а там голос Lich'a:

— Тебе новую анимеху брать аль не брать?



— Какую? — спрашиваю.

— «Удивительная медсестра НАНАКО», — раздалось с другого конца провода.

— Ладно, бери, — ответило испуганное создание в моем лице. При этом всеми фибрами своей души я стремился показать главвраду, что все в порядке. Что, мол, я исправлюсь и как-нибудь проживу до конца месяца без зарплаты, крохи которой были отданы за великую идею. Идею, которую я вам сейчас ведать буду.

Итак, то, что наш мир всегда был миром, признающим превосходство мужчин над слабым полом, для вас не является загадкой. А вот то, что эта доминанта всегда стимулировала борьбу с более серьезным врагом человека, — об





этом знают не многие. Но давайте обо всем по порядку.

...На военной базе в Японии живут: молодой ученый, два мастера боевых искусств, старая ведьма (в переносном смысле) и молодая девушка, которая, работая медсестрой, помогает ученому в его экспериментах. По ходу дела это дитя природы (вернее, генетики — но об этом вы узнаете чуть ниже) постоянно подвергается опасности стать жертвой одного из экспериментов доктора или участницей подвига, требующего особой силы и выносли-



вости. Тем не менее, за доктором наблюдают влиятельные силы в лице военных и церкви, каждая из которых преследует собственные загадочные цели.

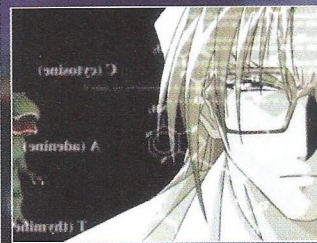
Вот такой ремарки, наверное, и хватило бы, чтоб заинтересовать покупателя. Для меня же, как и для вас, этого будет маловато. Поэтому читаем дальше.

Загадочные стремления обеих сторон были схожи в своей конечной цели, но различны по способу ее достижения. Первая сторона (военные) хотела заполучить в свои руки генетическое оружие, способное создавать идеальных солдат без каких-либо изъянов. Вторая сторона (церковь) хотела воскресить Спасителя человечества. Хоть в мультфильме и не произносит-



ся его имя, но все намеки указывают на то, что это Иисус.

Одним словом, и те, и другие хотят тотальной власти над Землей — матерью нашей. Однако не все так просто, как может показаться на первый взгляд. Для достижения своей цели всем им нужен хороший ученый, который смог бы найти недостающие звенья генной цепочки человека. Таковым оказывается доктор Кедзи, который готов пойти на все, только бы эксперимент удался. Но тут возникает вопрос: «А причем здесь НАНАКО?»



Фишка в том, что эта Нанако является тем самым недостающим звеном в генной структуре, которое и хотят заполучить церковь и военные. Так вышло, что генная структура Нанако в течение нескольких десятков лет подвергалась изменениям. И теперешний вид, вернее образ, девушки очень сильно отличается от оригинала...

Все началось в 1936 году. Можно сказать, что история больницы Огами — это история экспериментов по клонированию Нанако. И как раз в этом году истинная Нанако начала работать медсестрой в больнице, где трудился дед Кедзи.

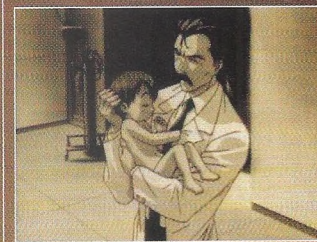
Из года в год продолжались эксперименты над формулой бессмертия. Но они по-преж-



нему не приносили должного результата. Хотя какой-то толк в них все же был. Деду Кедзи удалось получить формулу, способную вернуть к жизни умершего человека, всего лишь взяв для этого у покойника образец ДНК. С одной стороны, это было прорывом в области генетики, с другой — первоначальная задача: найти формулу бессмертия — решена все равно не была.

Но несколько лет спустя случилось непоправимое. Первоначальная Нанако заболела — и через некоторое время умерла. В то лето ей исполнилось двадцать. Кендзи, приходящий Кедзи дедом, взял образец генов Нанако и создал ее дубликат. Вторая Нанако была рождена как клон; впоследствии она превратилась в прекрасную девушку, хотя уже тогда были заметны отклонения от ее первичного вида. Однако жизнь клонов оказалась короткой — она обрывалась на двадцатом году жизни, как и у оригинала. Кендзи и его сын Дзедзи пытались найти лекарство... Но безуспешно — и нынешняя Нанако, над которой постоянно измывается Кедзи, это уже третий клон.

Тесты «третьего поколения» медсестры показали, что Нанако несет в себе ген перерождения, заложенный еще первым клоном. Но, как и в ДНК всех людей, в ее ДНК заложена информация о смерти — о смерти в двадцать лет. Эту ошибку можно исправить, только введя дополнительные звенья в основную структуру ДНК носителя. Таким дополнением служит ДНК пришельца, которым владеют военные...



И вот с этого момента и начинается все самое интересное. Итак, подводим итоги.

Сюжет кажется грустным, но на самом деле три часа исторического смеха над ужимками главных героев вам гарантировано. Плюс полная подборка материалов для начинающих тренеров женских команд по легкой атлетике. И, к слову сказать, электрошоковый ремешок на поясе у ваших подопечных во время выполнения физических упражнений — очень-таки полезная вещь! Плюс к этому — занимательный способ выживания в диких лесах при помощи одной спички и быстрых ножек Нанако, разбавленный гремучей смесью допросов серийных убийц одиноких женщин. А по ходу дела выясняем, способен ли новый девайс в виде проапгрейженного силового костюма мисс Сацуки противостоять двум взводам пехоты США и свихнувшемуся роботу друга доктора Кедзи.

Ну, и напоследок: вряд ли «Удивительной медсестре Нанако» суждено стать чем-то особенным в аниме-истории и внести что-то новое в технологию создания таких историй или завоевания ими абсолютной популярности во всем мире. Но в сотню лучших аниме этот фильм определенно попадет. К тому же права на его лицензирование приобрела компания «Pioneer». А эта фирма знает толк в потенциальных хитах.

**Владелец
говорящих белочек-шатунгов
Sova**



Финальные игры Кубка Украины по компьютерным играм — **WCG Ukraine**, организованные Samsung Electronics и проводимые в Украине компанией Dialla, — должны были пройти еще 29-30 августа, но по техническим причинам их пришлось перенести на сентябрь. Так что, вместо того чтобы написать о том, чем все закончилось, нам остается только комментировать то, что произойдет на финале, а также сообщить о том, кто в этот финал попал.

По дисциплине **Counter-Strike** в финал вышли вполне «ожидаемые» кланы со всей Украины. Никаких особых сенсаций не было, кроме, пожалуй, количества участников, которых стало очень много. Особенно туго пришлось Симферополю, где выступило неимоверное число кланов. День там выдался жарким и в самом прямом, и в переносном смысле этого слова.

Но давайте все-таки посмотрим, кто попал в финал. Публикуем ники и кланы только тех из общего числа призеров региональных отборочных, кто попадает в финал.

Днепропетровск

- 1-е место — HR
- 2-е место — CW

Донецк

- 1-е место — Moralez
- 2-е место — NcR

Киев

- 1-е место — TreeZ
- 2-е место — cz.powered by
- 3-е место — VP

Львов

- 1-е место — BestOne | Nazgul
- 2-е место — -git-

WCG 2003 UA — Машина времени

Одесса

- 1-е место — maverick | c4
- 2-е место — ibiza

Ровно

- 1-е место — 2die4
- Симферополь
- 1-е место — Fac.CS
- 2-е место — Union of Five
- Харьков
- 1-е место — pro100
- 2-е место — Jam

В общем, «Ба, знакомые все лица!». Все фавориты прошлого года прошли и в этом году, и определенно создается впечатление, что и закончиться все может тем же результатом. Хотя...

Посмотрим, кто попал в финал по игре **StarCraft**.

Днепропетровск

- 1-е место — k7.Topick
- Донецк

- 1-е место — Px.Leon
- Киев

- 1-е место — Stels[MAC]
- Львов

- 1-е место — FT_land
- Одесса

- 1-е место — White-Ra
- Ровно

- 1-е место — Patologanatom
- Симферополь

- 1-е место — Winerman
- Харьков

- 1-е место — eN.hatch bwt

Теперь о новой номинации — игре образца 2002 года под названием **Unreal Tournament 2003**. Эта игра, по сути, пришла на смену «Quake III Arena», которую убрали из программы праздника по причине (официально) отказа издателя игры — компании «Activision» — идти навстречу организаторам всемирного турнира. Многие папашки, игравшие ранее в кваку, пересели на анриал — и их вы можете видеть в списке ниже. Ну и анриальная тусовка Украины тоже активизировалась — и по этой причине в отцы WCG попали и некоторые профи UT. Вот полный список тех, кто играет в финале.

Днепропетровск

- 1-е место — /duf/MADlamer
- 2-е место — zd.bLaDe

Донецк

- 1-е место — kpd.Flx0
- 2-е место — kpd.Part

Киев

- 1-е место — SnAKe
- 2-е место — xb-ezk

Львов

- 1-е место — 4got10
- 2-е место — allgames.cyb

Одесса

- 1-е место — allgames.xan
- 2-е место —

allgames|Chip.mask

Ровно

- 1-е место — morpheus
- 2-е место — Lestat

Симферополь

- 1-е место — 4V*ROSS
- 2-е место — Junior-shalun

Харьков

- 1-е место — pro100-Leo
- 2-е место — K-Lem

Не хотелось бы говорить о предвзятости, но, по нашему мнению, в Корее может поехать MADlamer, ezk (Эскимос меняет ники как перчатки), SnAKe или 4got10 (он же HRIJoe) — причем склоняемся мы, скорее, к первым двум. Есть еще хан, и не будем сни-

мать со счетов прошлогоднего чемпиона по кваке — Chip...

Теперь другая стратегия от «Blizzard», за столь короткий срок завоевавшая всемирную популярность — несмотря на метаморфозы в интерфейсе, серьезные изменения внешнего вида, движка, а также всего остального©. Итак, **Warcraft 3**.

Днепропетровск

- 1-е место — FuDes|Doberman
- 2-е место — Tresh

Донецк

- 1-е место — C17'Android
- 2-е место — VooDoo|Nirvana

Киев

- 1-е место — BR.RaZoR
- 2-е место — BR.HoT

Львов

- 1-е место — FUDes|Izual.bp
- 2-е место — Arctica-Shock

Одесса

- 1-е место — p.s.GOD
- 2-е место — Cocs_N

Ровно

- 1-е место — Lao_Nazgul
- 2-е место — Timoty

Симферополь

- 1-е место — C14'Maloy
- 2-е место — 3V.W1nn3R.Vogg

Харьков

- 1-е место — C2'Grunt
- 2-е место — DS.FuDeS-3.Sp

Вот такой расклад. В общем, пока без сенсаций. Есть, правда, какие-то мелкие стычки, опять же — изменение правил на финал, смена карт для UT2003 и прочее. Все это рабочие моменты, без которых редко обходятся крупные события. А уж кто возразит против того, что WCG — крупное событие в геймерском мире!

В общем, в следующем выпуске читайте, чем все это закончилось и как оно проходило (только если финал снова не перенесут или не поставят в самом конце месяца).

Всем привет!

Модем для Украины!



Основные отличия локализованной прошивки для Украины:

- Практически 100% распознавание сигнала «звонит» (BUSY)
- Возможность регулировки чувствительности сигнала «ответ станции» (Dial Tone), регистром S51
- Возможность регулировки чувствительности сигнала «звонит» (BUSY), регистром S52
- Возможность прямой регулировки уровня выходного сигнала командой "On (где n - от 0 до 15) db без "поправочной"
- Поддержка кода 35 стран, в том числе и Украины по команде "NC38 или +CH-B2 по стандарту ITU-T V.35

www.gvc.com.ua

Голосовой факс-модем GVC K2D VECTOR

Поддерживаемые протоколы:

- ITU-T V.90: 56000 bps max
- ITU-T V.34: 2400-33600 bps
- V.22, V.22bis, V.32, V.32bis
- V.21 и V.23
- MNP (ALT) и V.42 (LAP-M) коррекция ошибок
- MNP5, V.42bis и V.44 сжатие данных

Оснащен новой версией микропрограмм V3.01

В упаковке для пользователей Украины

Харьков (0572) 43-1680

Киев (044) 228-7321

Кишинев (+373 2) 23-4044

Москва (+7 095) 775-7581

Полтава (0523) 36-3668

Одесса (048) 728-6644

Донецк (062) 382-6890

Днепропетровск (056) 370-1300

Львов (0322) 97-0945

Симферополь (0652) 57-8127

Asotel

Cheats + Hits

Midnight Club 2

Все коды вводятся только из главного меню. Мышкой крутим режим игры до «Options», там выбираем «Cheat Codes» — и в специальном окошке вводим коды. Активировался ли код, можно узнать, лишь зайдя в игру, так что будьте внимательны при наборе.

- *starlite* — игра выглядит, как под глюками©;
- *starpower* — дает пулемет (выстрел — кнопка <F>) и режим бога;
- *leatherandlace* — пулемет, ракетница и режим бога;
- *rimbuk* или *urupdowndown* — открывает все города, машины и мотоциклы, а также все режимы (только в Arcade);
- *theparrot* — открывает все режимы;

- *griswold* — открывает все города;
- *quickFix* — мгновенное восстановление машины на трассе;
- *octane* — дает нитрофорсаж;
- *yerbamate* — бесконечное количество нитрофорсажей;
- *howhardcanitbe*[0-9] — установить уровень сложности от 0 до 9 (0 самый простой);
- *howfastcanitbe*[0-9] — установка скорости игры (0 — самая медленная).

Обратите внимание, что в двух последних читах цифра пишется слитно с собственным словом.

Highland Warriors

Чтобы открыть консоль, нажмите символ <~> (обратный слэш). После этого в консоли вводите следующие коды:

- *iamrich* — получить 1000 золота;
- *allthestones* — 1000 камня;
- *bethestone* — 1000 руды;
- *tiimmbbeerr* — 1000 дерева;
- *beraf* — 1000 еды;
- *kingeddieismyfriend* — все ваши юниты становятся неуязвимыми;
- *serules* — победа в текущей миссии.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Первое замечание — не изменяйте регистр букв. Второе — чистите зубы два раза в день. Третье — после ввода некоторых кодов нужно выбрать персонажа, на которого вы хотите применить этот код. При этом форма курсора поменяет свой вид.

Во время игры нажмите тильду (<~>), после чего введите *DebugMode 1*. Должно появиться сообщение «Success». Если этого не произошло, откройте файл *nwn.ini* в корневом каталоге и в категории [Game Options] добавьте строку *Debug Mode=1*.

- *m_god* — режим бога;
- *dm_heal* # — добавить # жизни;
- *dm_givegold* # — добавить # денег;
- *GetLevel* # — добавить # уровней;
- *SetCON* # — изменить Constitution на # единиц (можно прибавить или убавить);
- *SetWIS* # — то же с Wisdom;
- *SetINT* # — то же с Intellect;
- *SetSTR* # — то же с Strength;
- *SetCHA* # — то же с Charisma;
- *SetDEX* # — то же с Dexterity;
- *GiveXP* # — добавить # опыта;
- *SetAge* # — изменить возраст на # лет;
- *SetAppearance* # — изменить модель персонажа (# — число от 1 до 290);
- *ModSpellResistance* # — изменить spell resist на # единиц.



АСОЦІАЦІЯ ТЕНІСІСТІВ ПРОФЕСІОНАЛІВ ТА ТЮМЕНСЬКА НАФТОВА КОМПАНІЯ ПРЕДСТАВЛЯЮТЬ

KYIV OPEN

Міжнародний професійний чоловічий тенісний турнір ATP Tour серії Challenger

31 СЕРПНЯ - 7 ВЕРЕСНЯ

Тенісні корти "Наука" (пр. Вернадського, 32)

ФІНАЛ - 7 ВЕРЕСНЯ

Початок о 14:00

Турнір підтримують найкращі !

Генеральний спонсор



Нафтопродукти ТОВ "ТД ТНК-Україна"

Офіційний спонсор



Головне пиво турніру



Медіа-партнер



Довідки: (044) 269 0680, 269 8683

Привет всем! Это я, почтальон Печкин, принес спам про вашего мальчика, а также про Debt Loan, Lose Weight, Lowest Mortgage, Gas mask from USA, Free Credit Card, Increase Brest и еще десяток приглашений на курсы Американского английского в Москве. (У кого есть e-mail, который он засветил хоть где-нибудь, тот поймет...)

В общем, разгребаем почту. Тут у нас пару мешков с письмами, пришедшими по почте, и винчестер с письмами, пришедшими по электронному мылу. Как вы понимаете, мы не сможем ответить на все эти письма, но дадим ответы на вопросы, которые наши читатели задают чаще всего.

Вот вопрос номер один:

— Когда у вас будет 64 страницы?

Ответ прост: уже в этом месяце выходит номер «Шпиля!», в котором страниц даже больше. Это, правда, спецвыпуск по «Counter-Strike», но не это главное! Ведь так?

Вопрос второй по популярности:

— Где найти чит-коды к игре такой-то?

Ответ по-прежнему прост: читы на все самые популярные игры мы публикуем. И если мы не опубликовали их сегодня — зна-

чит, сделаем это в следующем номере.

Вопрос номер три:

— Почему у вас игра такая-то?

Ответ прост до безобразия: мы не торгуем играми! Все, что мы делаем, вы держите в данный момент в руках.

Разве что еще у нас появилась атрибутика, без которой любой геймер будет казаться полным ламом — футболки, банданы и прочие причиндалы с символикой «Шпиля!». Это круто — и мы сами это носим! Более того, до недавнего времени по этим атрибутам нас легко было «вычислить» — ведь только мы носили эти футболки, банданы и рюкзаки. Теперь нас много, но от этого мы с вами становимся только круче!

Ну и прочие текущие вопросы.

— Хочу узнать будет ли продлена тема о программировании, ведь на сколько я помню начиная с №2 2001 года некий программист писал статьи «От ламера До программера» и O HTML.

Предлагаю сделать продолжение на тему: «Boland Delphi 5» или «Программирование на C++».

Мы уже ответили конкретно этому адресату, но все остальные, кто пишет нам письма на эту тему, пусть тоже узнают. Мы не собираемся закрывать рубрику,

и, когда у нас будут интересные материалы для Sossyska, мы их тут же напечатает. А по просьбе именно этого читателя мы вводим курс обучения «Си плюс плюс», а также курс пилотирования орбитальных станций класса МКС.

— Слушайте, я тут посидел, подумал (что со мной бывает крайне редко) и прикинул, что футболка с логотипом Шпиль это круто, давно мечтаю о такой, но вот мне бы лучше сандалики в бежевый горошек или новый сапог для бабочек. Не могли бы вы предоставить в следующем номере полный список девайсов на которых можно было бы написать Шпиль, а потом продавать или обменивать на тракторные подшипники?

Ну, что вам сказать... У нас планы не ограничиваются теми пятью наименованиями, которые уже имеются в нашем магазине и магазинах DiaWest, адреса которых видны на рекламе. И как только ассортимент расширится, мы сразу же напишем вам об этом. Вы все всё узнаете! Но в свое время.

Ну и напоследок, хочется еще сказать одну «штучку», как говорила Маша, пусть интернет ей будет пухом.

Все, кто присылает нам письма со статьями на конкурс по электронной почте! Внимание! Если мы не ответили на ваше письмо в течение пары дней — повторите его! Это, скорее всего, значит, что мы просто заигрались или что письмо потерялось в недрах спама (заголовки наших любимых спамовых писем — в начале заметки).

Ну а все те, кто пишет нам по обычной почте, знаете: все ваши письма мы читаем, пожелания учитываем, но отвечаем примерно на одно письмо из ста — если бы мы отвечали на все ваши письма, то журнал просто прекратил бы свое существование. А этого не хотим ни мы, ни вы! Ведь верно?

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

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактор —
О. Лішук

Літературний редактор —
О. Чапленко

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

Відділ реклами —
О. Сепітій

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

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та
зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 21.08.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк»
Зак. №03-3764

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

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

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



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

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

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2003

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

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

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

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727

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 Украина	2я обл.	ПрагмаТех	13
Евроиндекс	3я обл.	VDV	19
Samsung	4я обл.	Мультитрейд	31
		K-Trade	41
ООО «КИТ»	2, 27	IP-Telecom	43
Диавест	7	Вектор	46

ПЕРВАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА

ПЕРСОНАЛЬНЫХ И ДОМАШНИХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

30 ОКТЯБРЯ :: 2 НОЯБРЯ



ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР



**КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА**

**МЕТРО "НИВКИ",
УЛ. САПУТНАЯ, 2-Б**

цифроМания :)

ПРИГЛАШАЕМ ПОСЕТИТЬ ВЫСТАВКУ!

ПРОГРАММУ МЕРОПРИЯТИЙ ВЫСТАВКИ СМОТРИТЕ НА САЙТЕ > [HTTP://DMANIA.EUROINDEX.UA](http://dmania.euroindex.ua)

ОРГАНИЗАТОР ВЫСТАВКИ:



ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ:



WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

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

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

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