



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№1
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Worms 3D

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Commandos 3

БРАТЬЯ С НАМИ!

FIFA 2004

ПОЛНАЯ FIFA

Deer Hunter 2004

КТО ЗДЕСЬ ОЛЕНЬ?

Call of Duty

ТРУБА ЗОВЕТ

Flashback Open и Arbalet Cup

КЛУБНОЕ ДВИЖЕНИЕ

The best 2003

*RPG, Action, RTS и Sim,
а также в Музыке и Кино!*

**ТЕПЕРЬ
80
СТРАНИЦ!**



ISSN 1609-9001



9 771609 900008 01>

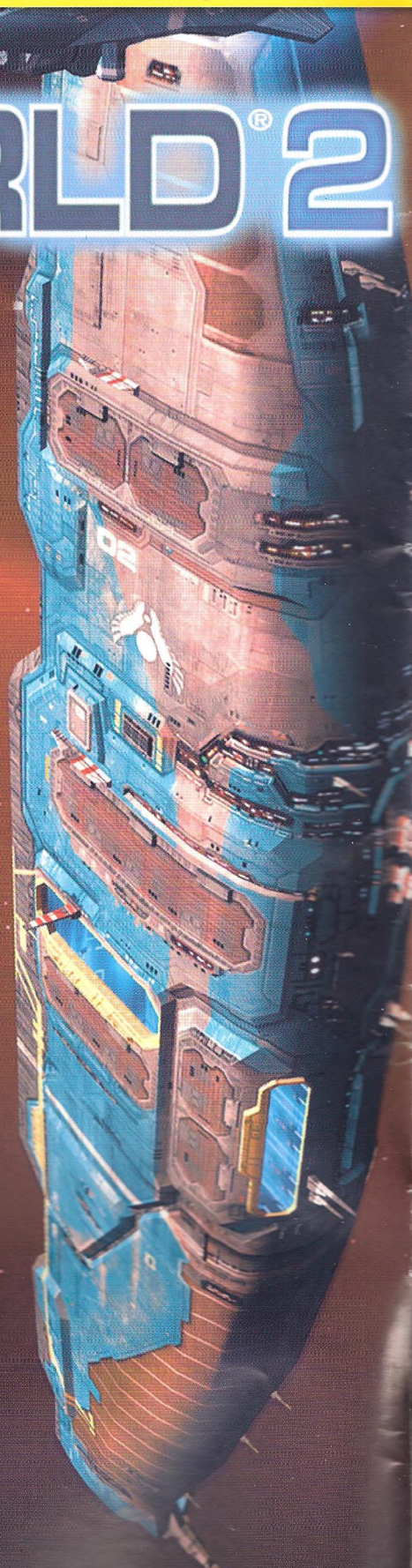
Подписной индекс — 23852

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів *

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

HOMEWORLD® 2



Sierra, Homeworld и логотип Sierra є зареєстрованими товарними знаками Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games и логотип Vivendi Universal Games є товарними знаками Vivendi Universal Games, Inc. Гра розроблена Relic Entertainment, Inc. Relic є зареєстрованим товарним знаком Relic Entertainment, Inc. Windows є зареєстрованим товарним знаком Microsoft Corporation. Pentium є зареєстрованим товарним знаком Intel Corporation. Всі інші товарні знаки є власністю їх володарів. © 2003 Sierra Entertainment, Inc. 2003 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

* 1С:Мультимедіа, Хомвorld 2, Релік, Сієрра Ентертеймент Інкорпорейтед, Релік Ентертеймент Інкорпорейтед, Вівенді Юніверсал Геймс, Вільдвез, Майкрософт корпорейшн, Релік, Інтел корпорейшн.

INTRO

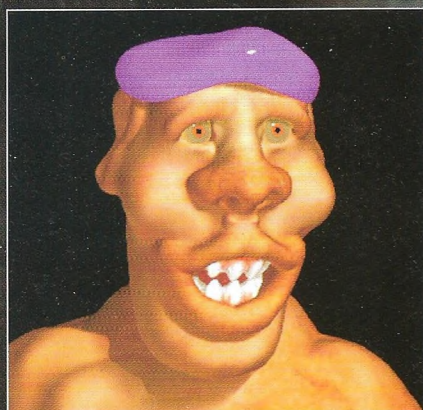
Вначале мы задумали интро к этому выпуску в виде элегантно-розыгрыша. Ну знаете, сделать такое самое обычное интро, как будто ничего такого и не случилось. Какое-то время эта идея казалась нам очень забавной, пока она, собственно, не пришла нам в голову.

Проблема тут даже не в том, что это очень глупо и совсем не смешно (кого это останавливало?), а в том, что в нашем журнале читают всё, кроме интро. Макс говорит, что три раза помещал здесь объявление о продаже щенков лабрадора – и за эти три месяца ему позвонил только один человек. Он сказал, что, если Макс не прекратит заливать его, то он поднимется к нему на этаж и вырвет ему ноги. Так что есть подозрение, что этот псих тоже не читал интро. Или ему не нужны щенки лабрадора. Или у него еще какие-то проблемы.

Кроме того, случилось столько всего, а интро, к сожалению, такое маленькое, что самое главное обязательно не поместится. Почти всегда так происходит. Так что, если вы просто полистаете то, что у вас в руках, то поймете, что нам есть, о чем рассказать. Нет, правда, полистайте – мы сами сейчас только посмотрели: сколько там всего интересного и нового – прямо удивительно!

А еще, если вы проследуете по этой ссылке, то сможете прочитать... Ну не знаю, наверное, очень многое – например, кто убил Кеннеди и как тремя прыжками на правой ноге перейти в параллельное пространство и вернуться оттуда. Хотя, если вы сможете проследовать по гипертекстовой ссылке, напечатанной на бумаге, то, должно быть, все это вам и так уже известно. Ха-ха.

Ну и последнее, самое главное! Только в этом месяце и только со «Шпилем!»! Не пропустите! Купив один наш журнал, вы получаете совершенно беспла



СОСЕД СНИЗУ

Содержание

Эхо планеты

Игропанорама+	2
Игропанорама-	3
Columbia бразерс	4, 60
Музыкальное чтиво!	5, 62

ЧартШПИЛЬ!

Action	10
RPG	11
RTS	12
SIM	13

Ждем-с!

PC	
Far Cry	14
Chicago 1930	16
Armed and Dangerous	18

To play or not to play

Megagame	
Worms 3D	6
PC	
Commandos III: Destination Berlin	26
Deer Hunter 2004	28
FIFA 2004	30
Warlords IV: Heroes of Etheria	32
Call of Duty	34
Chess master 9000	38
Test Drive 2003	46

Презентации

Aliens vs. Predator: Extinction	20
Chaos Legion	22
Jak II: Renegade	24

Автой

Старые мысли о главном	36
------------------------	----

Чувак

Боги игровой индустрии: American McGee	43
--	----

Animania

Аниматрица – как это было	56
---------------------------	----

Cell-O-Fan

Морыло, ты мэнэ чуешь?	70
------------------------	----

Железный бум

РаШПИЛЬ News	72
А вот радеонов... Не прикажете ли?	74
Два кулери мої, два кулери...	76

Clubничка

Вести с полей сражений	50
------------------------	----

П@утин@

П@утина	64
Грузило	66

Акции

СмехОДРОМ

Tips&Tricks

Cheats + Hits	80
---------------	----

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

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

КвадроКолян



Codemaster думает (и пытается убедить в этом и нас), что четвертая часть **CMRR 4** выйдет четвертого числа месяца под номером 4-4/4. (Это я пытался март так написать. По-моему, очень красиво вышло.)

По традиции в 4-й версии будет больше полигонов, чем в третьей, больше трасс, чем в третьей, больше машин, чем в третьей, больше тормозов и системных требований, чем в третьей. В общем, все как всегда.

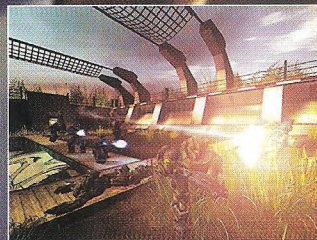
Игра должна выйти для персонального компьютера – и это очень правильное решение. Если бы она вышла для стиральной машины – ситуация была бы гораздо более сложной.

Анриал: Хай Меня Раскроят

Продолжает размашистыми движениями косить зелень издатель почти беспрецедентного хита **Unreal II: The Awakening**. Когда другие про-стаки продавали версии с мультиплеером, они выпускали U2 без многопользовательского режима и пуляли ее так.

...А теперь вышла новая версия U2 с мультиплеером, и – какая находка! – владельцам обычной версии придется платить ровно те же деньги, что и всем остальным.

В «Спешал Эдишн» Unreal XMP (extended multiplayer) за-сунули, помимо самого мультиплеера, еще и новые виды оружия, транспортных средств и новые карты на 32 игрока. Мультиплеер основан на классах – то есть можно выбрать, за кого играть: за бронированного телепузика или за простого десантника



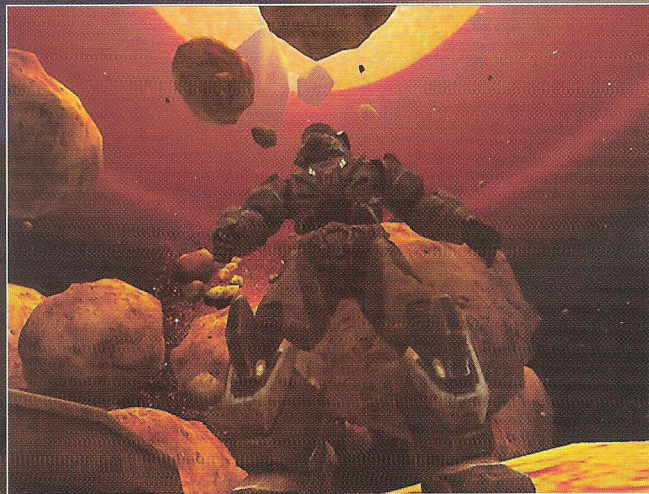
(классов несколько, но мы еще не играли).

Бесплатно доступна демка игры весом в 148 Мб. Вот вам адрес – у кого труба толстая, у того пролезет:

www.fileplanet.com/download.aspx?f=133953.

Третий элемент – секреты интернета

Сначала предыстория: вице-президент Sony Computer



Entertainment Europe Фил Харрисон рассказал кому-то пару вещей о будущей приставке **PlayStation 3**. Он якобы сказал, что в системе бу-



дет заложена возможность распознавания движений пользователя, на которой, в частности, будет построена работа с меню приставки. Эта новость облетела все игровые ресурсы в интернете.

Мы – как люди дотошные и не привыкшие пересказывать чужие слова – пошли по ссылке с первого ресурса, на котором мы увидели эту инфу. Ссылка вела на другой игровой ресурс. Там было написано, что приставка будет стопудово распознавать движения, и даже имелась ссылка на первоисточник. «Первоисточником» оказался форум, в котором какой-то его юзер упомянул о том, что Фил якобы кому-то сказал, что Sony может следить за своими пользователями и что эта система будет заложена в PS3. И тут же имелась ссылка на «фотографию» приставки (смотри картинку) и на то место, откуда была взята инфа.

Короче, после часа блуждания по И-нету по ссылкам на ссылки, ведущие на другие ссылки, обнаружилось, что это один сплошной «испорченный телефон». Так что информация дается в виде «as is». За что купили, за то и продаем.

Лукас и его следопыты

Характерно, что в LucasArts не ищут легких путей – они не делают RTS о том, как бурундуки заготавливают запасы на зиму. Они используют более другие возможности и уже черт знает в какой раз выжимают из трижды выжатой досуха вселенной Star Wars очередной сочный хит. Казалось бы: ну куда уже там соваться? А нет, есть еще слушка в разработчицких мозгах, и есть еще пару капель сока в вечной теме войны Добра и Зла.

На сей раз нас ждет многопользовательский FPS – и название его, как бы ни казалось оно похожим на плагиат, все же новое: **Star Wars: Battlefront**. «Front» – это вам не «Field», а посему против такого названия не попершь и к нему не придерешься. Игра, как говорят создатели, будет готова уже совсем скоро – через пару месяцев.





Моряки! Остыньте...

Совсем, казалось бы, недавно LucasArts заявила, что не будет доделывать *Full Throttle*, потому что «игра не соответствует высоким стандартам, которых придерживается компания-разработчик». То, что геймеров те самые высокие стандарты интересуют примерно так же, как погода на севере Юпитера в декабре позапрошлого года, компании пофигу. У нее есть свои стандарты, и их она придерживается. Миллионы разбитых сердец ей по барабану.

И вот теперь отличилась Ubi Soft. Да-да, наша любимая Ubi Soft, которая колбасит добрую половину того, во что мы с таким азартом жаримся годами! Они заявили, что разрабатываемый ими *Harpoon IV* не соответствует их же стандартам. Чё-то мы не догоняем – причем здесь ваши стандарты? У нас есть собственные – дайте нам игру, и мы уж как-нибудь пому-

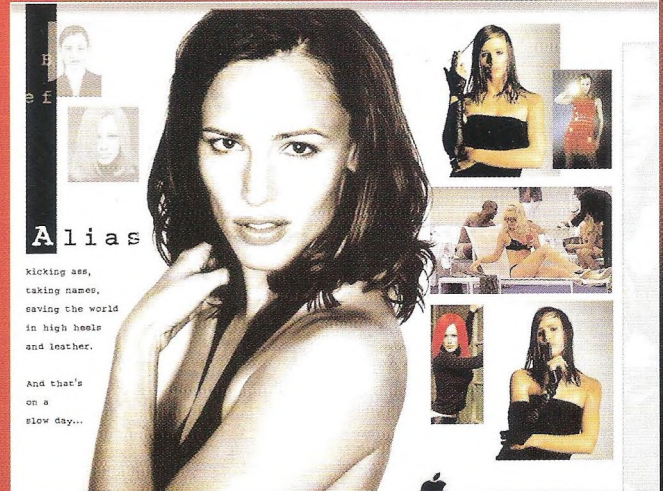
чаемся, поиграем в нее, нестандартную. Тем более что толковых морских симуляторов в ближайшее время ждать не приходится. Это вам не гоночки, которых делают по пять в неделю по всему миру.

Это представитель редкого жанра «военно-морской сим». Эх...

Гаитяне недопоняли



Кто его знает, может, новость и неплохая, но то, что она дурацкая какая-то, – это точно! Гаитяне из США, которые считают себя очень социально активными, где-то краем уха услышали, что в игре *GTA: Vice City* призывают их убивать. То, что в игре гаитян-



ская мафия всего лишь вела разборки с мафией кубинской – это их не волнует. Главное девиз: «Призывают убивать гаитян!». В общем, на многострадальный Rockstar снова наехали по поводу его хита.

Наезд обоснованный примерно настолько же, насколько обоснованной была бы заявка, что книга о приключениях Тома Сойера содержит призыв к поддержке рабовладельчества, а «Буратино» содержит тексты, унижающие права роботов. В общем, выдрали фразу из текста и пытаются ею выбить денег себе на пирожки: сколько бабической зарплатой на GTA парни

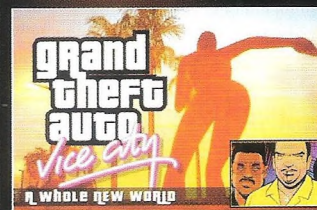
«доработаем», «улучшим», «доведем до совершенства», «протестируем»... Блин, да на сегодняшний день мы уже должны были игру пройти, подумать, еще раз пройти, но на самом последнем уровне сложности, еще раз подумать, еще раз пройти, разведать все секреты, разыскать самые тайные комнаты, бонус-уровни, написать об этом большой обзор – и забыть! А они еще дорабатывать собирались.

Ладно уж, подождем... доктора Лектера...

Еще один застрял в пути

Как известно, компания Acclaim готовилась к выпуску игры *Alias*, построенной на основе одноименного мыла – сериала, популярного по всему миру. До нас он, правда, не дошел, но от этого не легче. Стоит только сказать, что сериал – шпионский, и в центре всех сюжетов находится девушка, занимающаяся всякими авантурными делами. В общем, по идее должно было получиться что-то вроде «No one lives forever» – только, типа, может быть, интересней по сюжету. Мы лично игру ждали. Дождались...

Ждали мы ее уже на днях. Но, короче, произошел стандартный расклад: они тоже якобы не успели довылизывать игру и отложили ее выпуск аж до марта. Что там доделывать – всем понятно. Игру они явно не сделали – и теперь просто тянут время. Посмотрим, выйдет ли вообще хоть что-то. Гадство какое-то.



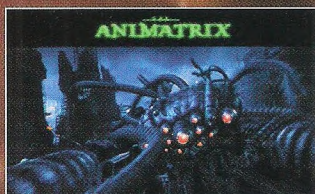
из Rockstar – это даже трудно себе представить.

Ягнята все еще молчат

Суперкультовый мегахит в виде сверххудожественного ультрафильма... Короче, доктора Ганнибала и одноименную игру снова задержали. Arxle Tribe, обещавшая дать нам поругать Клариссой Старлинг еще в сентябре, снова тянет кота за хвост. Говорят

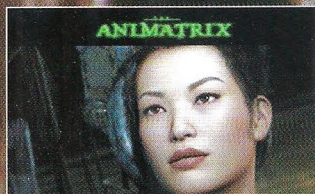


Погружение продолжается



Открываем страницу 56. «Аниматрица». Читаем до страницы 59. Конец. Конец?...

Прошли слухи, что готовится к выходу еще одна серия аниме в продолжение уже имеющихся короткомет-



ражек Animatrix. Что это будет – пока никто не говорит, но слух имеет место быть. Возможно, это будет полнометражный фильм, повествующий об очередном аспекте мира Матрицы и готовящийся специально для того, чтоб быть показанным на большом экране. Братья Вачовски обещались и клялись, что продолжений кинофильма «Матрица» больше не будет. Что это – попытка выкрутиться, но все же поэксплуатировать популярную идею еще разок? А если нет, то тогда интересно: братья-то хоть вообще в курсе?

Чужой, Чужая, Чужое

В то время как по всему англоязычному сегменту Сети ходит реклама «Квадрологии Чужие на DVD! (Купи сегодня за 74,95 – и получишь в подарок шарфик с портретом любимого



героя)», пронесся ветерок, в котором чуткие к жареному носы учуяли ароматы очередного сиквела популярной серии. Причем это не фильм «Alien vs. Predator», действие которого, по слухам, будет разворачиваться на Земле. Действие пятой части будет типа происходить на родине Чужих. Туда высадится уже порядком постаревшая Рипли, и там она будет их долбить метлой прям по голове.

Через какие-то 75 лет этому фильму уже стольник стукнет – а его все продолжают снимать. И, что самое интересное, так это подбор актеров. В первой части в фильме играла молоденькая Сигурни Вивер, которая в нижнем белье скакала как зашуганная лошадь (в последних кадрах); во второй – это была зрелая Сигурни Вивер, которая на пару с биороботом в роли Ленса Хенриксена давала жару все тем же чужакам; в третьей играла малознакомая актриса Сигурни Вивер и половина биоробота в роли Ленса Хенриксена, который



во плоти появился ученым в роли Ленса Хенриксена ближе к концу фильма (его роль, по большому счету, была самой яркой – кто бы еще смог с таким перекошенным лицом заорать: «No-o-o-o-o-o!»). И в четвертой части, что самое интересное, старая вешалка Сигурни Вивер играла ту же Эллен Рипли, восстановленную из одной не сгоревшей в домне молекулы. В роли домны – та же домна, которая снималась в фильме «Терминатор 2», где она играла домну, в кото-



рой сгорел не кто-нибудь, а сам Терминатор. Такой вот колумбийский сериал.

Продолжая начатое

Чтоб не грузить мозги честным геймерам, которые рвутся почитать об играх, а мы тут им про кино рассказываем, просто «слегка перечислим» фильмы, которые станут продолжениями уже вышедших хитов. Вот оно:

«Дневник Бриджит Джонс 2», «Kill Bill 2», «X-Men 3», «Пираты Карибского моря 2», «Звездные войны 3» (работа над спецэффектами уже идет), «Тройной форсаж». В «форсаже», вероятно, снимется Вин Дизель, а вот «Пираты» будут содержать полный комплект персонажей из первой своей части: Орlando Блум, Джонни Депп и та самая девчонка, имени которой мы еще не выучили, но которая сильно похожа на Натали Портман (и даже играла по этому поводу

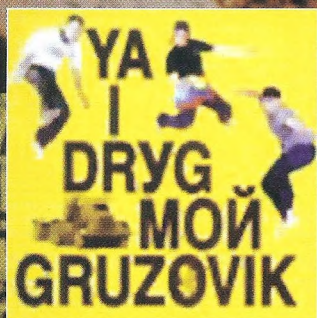
двойника ее персонажа в «Звездных войнах 2»). О «Kill Bill» – это вообще гонимо. Это мы специально «сделали новость» – чтобы те, кто тырит из нашего журнала материалы, сделали бы ту же ошибку, а мы бы его попалили! Вот так какие мы, блин, хитрые!!! Ой. Провалилась военная хитрость.

Может быть, будут «Халк 2», «Человек-паук 2», «Секретные материалы 2», «Хоббит» (предыстория «Властелина колец»).

О секретных материалах поболтался Духовный – и к его словам никто особо серьезно не относится. А вот о «Хоббите» сказал сам Питер Джексон. Правда, прикол в том, что сейчас Джексон решил заняться съемками римейка «Кинг-Конг». По его словам, это будет переделка истории, снятой в 1933 году, – то есть классического варианта, а не того, что был снят в начале восьмидесятых.



«Я и Друг Мой Грузовик» возвращаются



После перерыва, связанного потерей барабанщика Владимира Буселя, днепропетровский мегаколлектив возвращается на сцену.

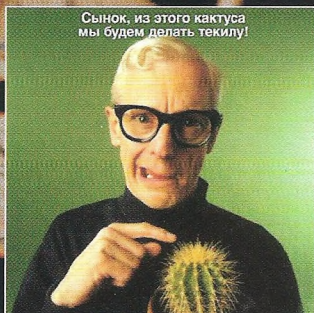
Для тех, кто провел последние несколько лет в казематах Китайской Народной Республики, сообщаем: «ЯИДМГ» – рок-банда, которая начитывает крышесъемные тексточки под аккомпанемент бас-гитары и ударных. Да, мы не ошиблись, других инструментов в составе группы нет. Но бас-гитара там звучит, как самое смелое ваше представление о рок-музыке. Ах, как она звучит! Это просто надо слышать. Гораздо более достойный товар украинской альтернативной сцены, нежели непомерно раскрученная 5'NIZZA. Как по мне.

Теперь группа называется «...и Друг Мой Грузовик». Новым барабанщиком стал



Владимир Нестриженко, ранее игравший в харьковской команде Red Poppies. Обновленные «грузовики» сейчас много репетируют, разучивая программу с новым участником. Однако работа впереди большая, так как песен поднакопилось множество и подготовиться нужно достойно, – сообщает официальный сайт группы.

Старики зажигают



Мы, как никто другой, любим считать чужие деньги, и, как всегда, у нас есть что сказать вам по этому поводу. Турне Пола Маккартни и The Rolling Stones собрали самую большую кассу в этом году, поставив своеобразный рекорд отрасли. Согласно опубликованным 3 января данным, суммарные продажи билетов на концерты составили 2,1 миллиарда долларов. В 2001 году этот показатель составил «всего» 1,75 миллиарда (на тот период – тоже рекорд).

Юной шпаны нет и ниже по списку. Третье место заняла Шер со своим «прощальным» туром и 74 миллионными, следом за ней разместились Элтон Джон с Билли Джоэлом (по 65 млн.).

Короче, пенсионеры рулят.

In Flames дадут жару

Думаю, это никому это не интересно, кроме меня, – но группа In Flames готовится выпустить новый альбом. Парни, которые играют на своих гитарах так, как собаки вычесывают блох, 29 марта сего года собираются выпустить диск с мега названием «Sound-track To Your Escape». Это будет круто.

Впрочем, забудьте об этом. Вышел новый альбом Дельфина – диск содержит 11 треков, а также бонус – уже всем известная песня «Глаза». Это должно радовать.



The True Poets of Zwan

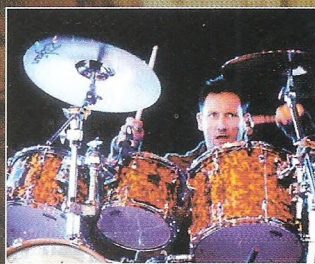
Пришла пора взорвать еще пару тыков



Новая группа бывшего вокалиста культовых «Smashing Pumpkins» Билли Коргана под названием Zwan наконец-то определилась с датой релиза и названием своего дебютного альбома.

Диск, озаглавленный как «Mary Star Of The Sea», появится в продаже уже 28 января.

Состав у группы подобрался достойный – помимо Коргана, туда входят также бывшие гитаристы групп «Slint» и «Chavez» Дэйв Паджо и Мэтт Свини, экс-басист «A Perfect Circle» Паз Леншантин и ударник Джимми Чемберлин, ранее

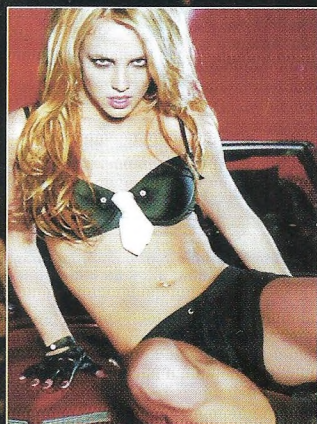


также игравший в «Pumpkins».

То, что ребята не голословны, подтверждает новая песня группы под названием «Honestly», уже выложенная на официальном сайте. Песня эта сильно напоминает старых добрых «Smashing Pumpkins» – только она более проста и прямолинейна.

Хоть что-то в этой жизни ладится.

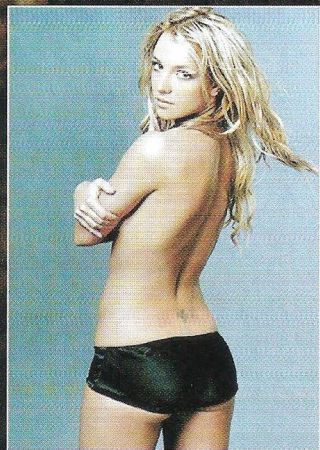
И, конечно, Бритни Спирс



Ну а сейчас – напоследок – горяченькое. Как сообщили корреспондентам нашего яблочко-желтого издания, Бритни Спирс покраснела и крайне (крайне!) смутилась, когда ее попросили рассказать о ее новой песне, в которой говорится о мастурбации.

Провокационный вопрос певице задали во время интервью на канале MTV. Комментировать слова к песне «Touch My Hand» Бритни отказалась – и все могли заметить, что ее лицо приобрело малиновый оттенок. «Это очень щекотливый вопрос. Я могу пойти в студию и спеть об этом, но когда мне нужно все это объяснять, я очень смущаюсь и чувствую себя неловко. Но я думаю, что само по себе это позитивно и полезно для здоровья, к тому же это надо воспринимать просто как реальность», – сказала Бритни в одном из интервью.

По-моему, очаровательно.



Название: Worms 3D
Разработчик: Team 17
Издатель: Sega
Жанр: тактика/стратегия
Системные требования: P-III-800,
 128 Mb, 32 Video

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

Отряды беспозвоночных на линии огня

Иногда

Когда на улице сыро и пасмурно или когда зимняя стужа опускает столбик термометра, а злобная выюга воет за окном, когда... Ну, короче, это и так понятно. Так вот, в такие мрачные времена хочется чего-то большого, светлого, ярко-го и веселого.

В такие моменты совершенно не радуют ни мрачные, таинственные и полные загадок подземелья вместе с длинными диалогами RPG, ни высокополигональные монстры, красиво разлетающиеся на мелкие кусочки после попадания в них из ракетницы, ни... В общем,

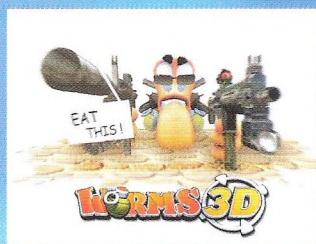
пропадает аппетит, замедляется сердцебиение, исчезает блеск в глазах и румянец сходит со щек. В итоге когда-то веселый и жизнерадостный геймер превращается в форменного тошнотика.

К счастью, лечение не требует хирургического вмешательства. Исцеляется такое



WORMS 3

безобразие очень даже просто. Для успешного выздоровления нужно всего ничего: один компьютер, еще один такой же тошнотик и диск с Worms 3D или «Worms: Армагеддон». И буквально через день-два ханд-



ра исчезнет и все встанет на свои места...

Большая маленькая игра

Вот уже почти десяток лет «Worms» радуют своих поклонников. Заслуженно радуют. Изюминка в день многомиллионная армия фанатеющих товарищей кропотливо мастерит всё новые и новые уровни, рисует обои для рабочего стола и скины для Winamp'a; создают

ся всё новые и новые сайты, посвященные игре, — а на них, в свою очередь, выкладываются всё новые и новые примочки к игре. Но это все мелочи — в более цивилизованных странах регулярно проводятся официальные чемпионаты по



«Worms», и профессионалы так же известны и популярны, как и отцы CS или Q.

Так было по сей день и будет... и вообще, то ли еще будет. Да по-другому и быть не может. Ведь это же «Черви»!

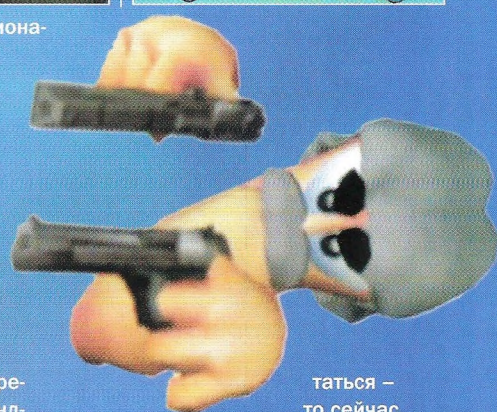
3D: 0-0-0!

Да, теперь все обрело объем: черви, ландшафт, вода, оружие и так далее. Даже ветер — и тот стал трехмерным и, как положено настоящему ветру, дует то с севера, то с юга, то с юго-востока, то с северо-запада, предательски корректируя траекторию полета снарядов. К такому ветру еще привыкать и привыкать. А точнее — тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться. А потом еще привыкать и привыкать — даже при, казалось бы, самом что ни на есть прицельном выстреле из базуки сна-

ряд летит не совсем так, как задумывалось. Да и чтобы перебросить гранату, к примеру, через неровность рельефа в виде горы, требуется не только папское мастерство, но и изрядное везение.

Причем в пропорции 1:1. Короче говоря, пока «прицел сбив», так или иначе, а промахиваться придется.

Бои, к сожалению, утратили былую динамичность: если раньше, допустим, один червь за ход мог проползти через полкарты, установить динамит в месте скопления врагов и затем успеть без проблем смо-



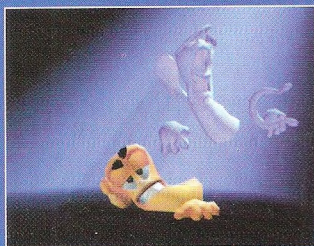
таться — то сейчас,

в связи с прорывом в третье измерение, ситуация несколько изменилась. Не всегда есть время на разглядывание деталей ландшафта — а ведь запросто можно свалиться и потерять ход, да и вообще...

...6, 5, 4, 3, 2, 1, 0

Времени на ход не хватает. Катастрофически не хватает. Особенно на первых порах, когда нужно все просчитать и прикидывать. Максимальное время, отведенное на ход,





составляет всего 90 секунд. И если раньше с лихвой хватало даже 45-60 секунд, то сейчас за это время можно разве что осмотреться и кое-как прицелиться.

Ля-ля-ля

В плане звуковой начинки игры Team 17 решили не извращаться и, уж тем более, не изобретать велосипед. То есть вся озвучка почти целиком и почти без изменений перекочевала из «Армагеддона». Да и разве это плохо? Отнюдь. Звуковых схем в игре навалом — и каждый игрок запросто подберет для своей команды вопли пооригинальней. В общем, со звуком в «Worms 3D» все в порядке — так скажет любой, кто купил полную и не порезанную фирму пространства версию игры.

Хорошо

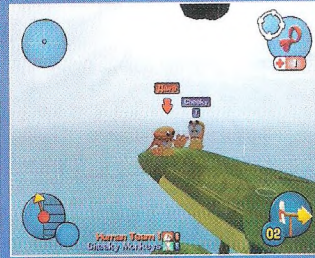
К счастью, разработчикам удалось избежать почти всех оплошностей, которые, как правило, имеют место быть в подобных случаях (вспомнить хотя бы того же «Earthworm Jim 3D»).



«Worms 3D» могли стать неинтересными, управление могло оказаться ужасно враждебным к пользователю, но... Ура и будмо! Это все те же старые добрые «Worms 2» или «Armageddon», только перешедшие в 3D. Не знаю, как Team 17 выкрутилась, но после перехода в 3D «Червяки» не потеряли абсолютно ничего. Это все те же бесшабашные мультиплеерные игры, где один червь ругается и орет на другого — и игроки тоже орут и ругаются друг на друга.

Графика сделана в лучших традициях серии — то есть красочные мультяшные низкополигональные модели и такие же ландшафты. А вот вода — та вообще по характеристикам своим способна заставить устыдиться не один супер-пупер-экшен.

А еще Team 17 вернули на место генератор случайных карт. Как ни странно, но некоторые цифровые комбинации из старых добрых «Worms+» выдают карты, очень даже похожие на аналогичные многолетней давности. Вопрос похо-



жести, правда, довольно спорный — но все же.

Камера, мотор... Стоп, снято!

Итак, полное 3D. Это хорошо. Но вот камера в этой трехмерности ведет себя не совсем



удачно — так что и не всегда удается увидеть то, что нужно или что хотелось бы увидеть. Но, с другой стороны, это делает игру еще более увлекательной. Резкие пируэты камеры, конечно, сбивают иногда с толку и нарушают хитросплетение тактических и подлых мыслей. Понятное дело, что нормально прицелиться в режиме вида от третьего лица просто нереально, так что делать это нужно в режиме вида «из глаз».

К сожалению, немного криво реализован также и «вид сверху» — так что не всегда удается провести авианалет или запуск голубя/супер-овцы/самонаводящей ракеты так же точно и расчетливо, как раньше.

Но в общем и целом, все получилось более чем хорошо — а может, даже и не хорошо, а прекрасно, потому как все ожидали худшего. Причем намного худшего.

Арсенал

Оружия теперь не так много, как раньше, — и это факт. Но это, наверное, и к лучшему. Все равно ведь половина оружия раньше почти не использо-



валась. А в новых «Червяках» — ну прям Каунтер-Страйк какой-то: оружия навалом, но используется почему-то только 5-6 его видов. БаZZука — оружие Атцоф! Или кто-то опять не согласен? Обидно только, что напалмовый удар пропал.



WORMS 3



Бомбовый удар, к счастью, оставили. А еще появилось сразу несколько новых видов бомбардировок, которые довольно часто попадают в ящиках.



Лотерейная атака (Lottery Strike) – это немного переделанная «доставка почты» из «Worms: Armageddon»: с неба падают лотерейные билетки, которые снимают от 1 до 49 единиц здоровья.

Но с неба могут падать не только смертоносные штуки-дрючки. Так, при использовании Doctors Strike в указанную точку на уровне падает несколько аптечек. Хотя и этот мирный подарок судьбы можно использовать не по назначению – подкинуть аптечек тем вражеским червякам, которые уже (или еще не) походили, а потом красиво подорвать всё это гранатой или кластерной бомбой. Результат гарантирован.

Еще одна оригинальная находка разработчиков – липкая бомба (Sticky Bomb), представляющая

собой немного модифицированную гранату, которая не прыгает по земле, как обычная граната, а обладает некоторыми свойствами самонаводящейся ракеты.



А еще в игре нужно не просто целиться, а очень хорошо целиться – теперь прицельную рамку водит из стороны в сторону, словно оружие действительно находится в трясущихся руках нашего бойца.

В общем, все на месте и всё круто, атмосфера предыдущих червей сохранена практически полностью. База, самонаводящаяся ракета и овцы – оружие победы.

Ложка дегтя

Таковая, к сожалению, имеется. Новая физика трехмерного мира «Червяков» на корню подорвала одну из важнейших составляющих любого сражения – действие взрывной волны. Раньше после взрыва гранаты или банана черви весело разлетались в разные сторо-

ны, сталкивали других червей, падали в воду... Или же, наоборот, – залетали на самую верхотуру карты. Теперь же вражеских червей проще убить, чем вынудить испугаться в теплой морской водичке. Бойцы теперь стоят на своих... хм... хвостах © как вкопанные – и сдвинуть их с места можно разве что прямым попаданием чего-нибудь разрывного и очень мощного.

Happy End



Team 17 поработали на славу, и в результате получилась не просто хорошая игра, а шедевр. Впрочем, так было всегда.

Яркие, красочные и веселые «Worms 3D» можно рассматривать как новогодний подарок для всех геймеров. А мы ведь любим подарки, не так ли?

Лещук Алексей



WORMS 3D

Actions

Хотим мы того или нет, но колесо мандалы... не, не мандалы, а кармы... или сапсары? Или, может, аватары? Короче, чего-то там прокрутилось на один оборот – и наступает год 2004-й. Сделав ракурс... или выкурс?... хм... экскурс в историю, мы вспоминаем, что порадовало нас в 2003-м году (кроме, разумеется, лета, отпуска и коллективного поцелуя Мадонны, Бритни Спирс и Кристины Агилеры). Все это радостное дело мы разложили по жанрам – РПГ (ручная противотанковая граната), РТС (радиотрансляционная станция), СИМ (явно «серп и молот») и жанр, в который по раскладу вошли все игры, не попавшие в первые три жанра, – **action**.

С него и начнем.



В жанре экшн в этом году было много всего – и очень разного. Однако хорошего и давно ожидаемого вышло мало. Не вышел «Half-Life 2», не вышли «Doom III» и «Quake 4», не вышел «Покемонатор против Телепузиллы». Зато были более другие игры.

Согласно степени ценности для уравнивания состояния души мы расставили эти игры в таком порядке:

1. Grand Theft Auto: Vice City



Харизматичный отморозок Тони Венцетти страдает всяческой бандитской фигней с таким апломбом, что оторваться от экрана практически не представляется возможным. Особо одаренным геймерам удастся найти кучу нычек по всему Vice City. Особое место в сердцах

фанатов игры занимает конкурс «Кто лучше перепрыгнет через вот это болото на таком мотоцикле и без разгона». Трюковые прыжки – очередной уровень лихорадки GTA – захватил, кажется, всю страну. Трюки в «Quake» просто отдыхают!

2. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Если задуматься о жизни главного героя этой мега-геймы, то получается, что он – стопроцентный лузер. Песня есть, ну прям про него: «I'm a looser, baby, so why don't you kill me». И таки все пытаются его убить! Мы со слезами на глазах и болью в сердце спасаем парня вновь и вновь – но он, гадская морда, опять и снова обеими ногами вступает в очередную кучу вещественных доказательств присутствия собак на планете Земля.

Зато грустно-чернушная атмосфера игры засасывает нас, как итальянец макароны под томатным соусом. Ошибкой сезона стало включение читов в этом ультракоротком геймище. И так мало, а еще и читы при этом включить – это уж просто преступление!



3. Postal 2

Еще один отморозок, но на этот раз совсем уж отмороженный – температура отмороженности где-то около абсолютного нуля. Юмор – чернее, чем работники угольных шахт Южной Африки, трупов – больше, чем могло бы быть мужиков на бесплатном сводном концерте групп «Карамельки», «Виа Гра» и «Фабрика» с подпевкой Atomic Kitten.

Заводной паренек в плаще радостно поливает улицы бензином и насаживает котов на дуло своей пушки, навешает памятные места в родном городе и бодро бежит от полиции.

Бегать с ножницами стало стилем жизни нового поколения.

4. Splinter Cell

Суровые будни нычкаря: Сэму Фишеру ничего не стоит

просидеть в бачке от унитаза двое суток, выжидая, пока охранник сольет воду, – и все затем, чтоб убить его особо коварным, но от этого не менее бесшумным способом.

Tom Clancy явно знает толк в тихушничестве – превзойти стелс-шутеры от Клэнси не удалось пока никому.

5. Unreal 2: The Awakening

Несмотря на откровенную линейность и не менее откровенную непохожесть на первую свою часть, второй «Анрил» с почетом располагается на пятой позиции хитов ушедшего года. Графика, звук, Aida – все это того заслуживает. Более чем. Мы бы и четвертую перлились от «Chaser», «Blood Rayne» (по написанию – явная сестра «Max Payne») и вся семейка «Battlefield 1942» с аддонами и сиквелами. Много их развелось, всех перечислять не будем.

Кроме этих пяти красавцев имело место быть еще несколько ярких экшнов. Стоит сказать, что мы перлились от «Chaser», «Blood Rayne» (по написанию – явная сестра «Max Payne») и вся семейка «Battlefield 1942» с аддонами и сиквелами. Много их развелось, всех перечислять не будем.



RPG

Да, прошедший 2003 год выдался урожайным... на хорошие ролевые игры. Только вот большинство из них были MMORPG – а у нас в стране позволить себе такую роскошь могут пока не многие.

Но, тем не менее, за минувший год вышло достаточно отличных игр, надолго занявших умы, души и винчестеры геймеров.

Итак звучат фанфары – и «Шпиль!» под шампанское, бурные и продолжительные аплодисменты и недовольное ворчание Злойной Личины называет **5 самых шпильных RPG 2003 года!**



1. Gothic II

Да, Германия издавна славились своим пивом, BMW и Мерседесами (а также Поршами, Ауди, VW, Опелями и Трабантами). А теперь к этим рулезам добавилась еще и «Готика». Об этой игре можно говорить часами, а играть в нее так же интересно, как и в online-игры. Отличная графика, прекрасный звук и надолго затягивающий геймплей заставляют отложить все дела – и дни и ночи напролет шастать по окрестностям Хоринуса, изничтожая орков. Разработчики приложили титанические усилия к проработке игрового мира и всего прочего, что делает игру не просто очередной игрой, а долгим и увлекательным приключением.



2. The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

Отличная графика и самый удачный перенос правил D&D на компьютер. Обратим внимание на слово «Classic». Классика она и есть классика. А многие оралы: «Мы это уже видели!». Если разобраться с TOEE от начала и до конца, становится совершенно понятно, что Troika сделала игру в лучших традициях «Fallout» и «Arcanum». И чтобы это понять, нужно пройти игру не спеша и, как минимум, дважды. Единственное, что огорчает в этой игре, – уж больно она коротка.

3. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Явный прогресс по сравнению с убогим оригиналом. Сюжет



стал более увлекательным, появилось немало интересных моментов. Квесты стали чуть более сложными (теперь дергать нужно за несколько рычагов, а не за один). При выполнении заданий стали появляться дополнительные условия. Система общения с НПС тоже подверглась улучшению. Но противники так и остались слабыми, напарники – тупыми, а игровой процесс – скучным. «Отсутствие ролеплея превращает РПГ в Quake» © Пастор Шулер.

4. The Elder Scrolls III: BloodMoon

Вопреки ожиданиям, второе дополнение к «Морру» не оправдало возложенных на него надежд. Улучшений мало, а глюков много. Очень даже неплохая локализация – это, конечно, хорошо, но разве это

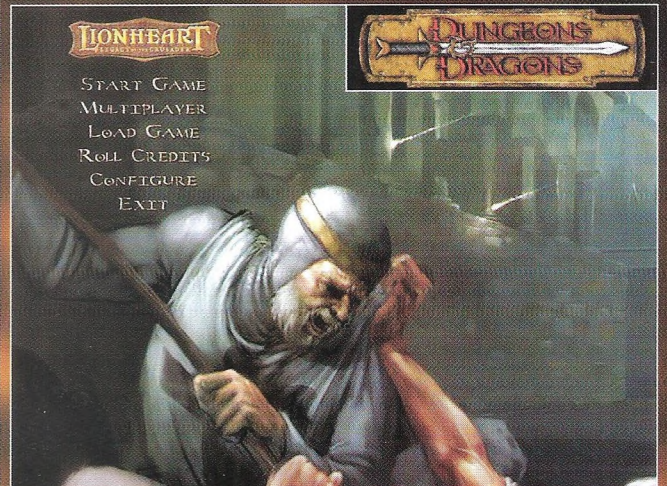
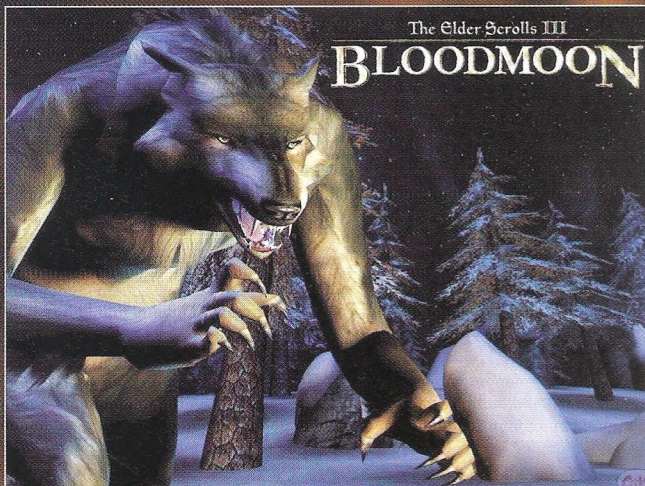


заставит игру прекратить виснуть и вылетать в Винды. Хотели как лучше, а получилось...

5. Lionheart: Legacy of the Crusader

Ацтой та й годі. Обещали одно, а выпустили такую чушь, что и смотреть страшно. На официальном сайте фанаты ругали Black Isle за выпуск «Lionheart» – и обозвали игру «Дьяблой». Пришли диаблоиды, увидели такую малину, заявили, что «Lionheart» до «Диаблы» – как одним местом до Луны, обиделись и ушли. Вот так вот. Без комментариев.

Чаше других упоминались хиты (и не совсем хиты) прошлых лет: «Baldur's Gate II», «Harbringer», «Diablo II», «Cold Zero», «Elder Scrolls III: Morrowind», «Корсары 2», «Князь 2» и «Icewind Dale II».



RTS

Как много RTS хороших, но кто-то парит и плохих. Стратегий хороших и разных, красивых и не очень в минувшем году было хоть пруд пруди. Но ветераны жанра сделали всех. И это радует.

«Шпиль!» представляет вашему вниманию **5 самых-самых стратегий** 2003 года.



1. Warcraft III: The Frozen Throne

Рулез фарева. Как ни крути, а суперпродолжения в Blizzard делать умеют. И хоть от «Свежемороженого Трона» ощутимо отдает ни с чем не сравнимым ароматом «Starcraft: BroodWar»... но... Но орки рулят! А играть за Ночных эльфов тоже круто. Сюжет выше всяких похвал. Продолжение должно быть обязательно. По-любому. Иначе и быть не может. Ждем-с.

2. Rise of Nations

Единожды сделав AoE, Мелкософт занялась клонированием великой идеи. Пока получается неплохо. А стратегия, в которой, как и в легендарной «Цивилизации», буквально за 40 минут можно развиваться от каменного топора до ядерной бомбы и еще кучи всего хорошего... Да еще пошаговый гло-

бальный стратегический экран... Одним словом – супер. (Но орки рулят!)

3. Age of Mythology (+Titans)

Еще один, можно даже сказать «классический», клон AoE. Мифология успешно используется не только в названии игры. Конечно, древние греки, египтяне и викинги – понятия (согласно исторической шкале) несовместимые, но зато как приятно настроить Гидра и пойти вломить великанам или фараонским мумиям.

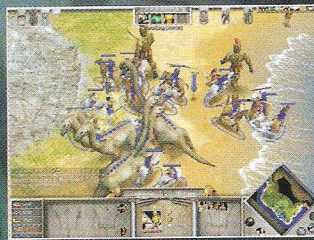


4. Command&Conquer: Generals (+Zero Hour)

Почти то, что нам и обещали. Неплохая трехмерная графика, приятный звук и ураганный мультиплеер. Вместо плохих русских – злобные террористы и боевые китайцы. И бедные-несчастные, но очень хорошие американцы. Сильно напрягают стандартные миссии «убей их всех» и глюки. Но в целом – неплохо.

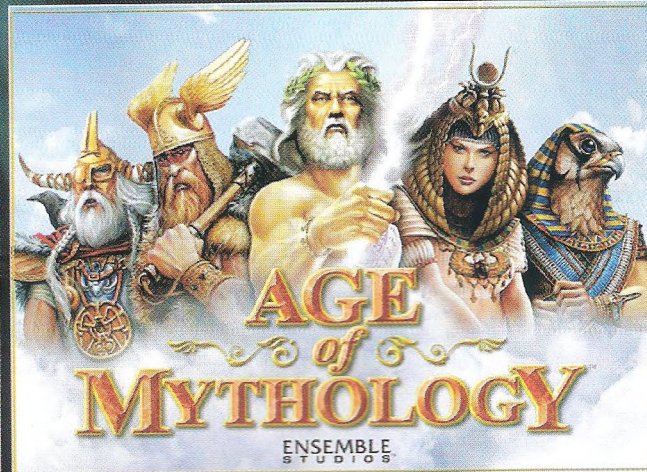
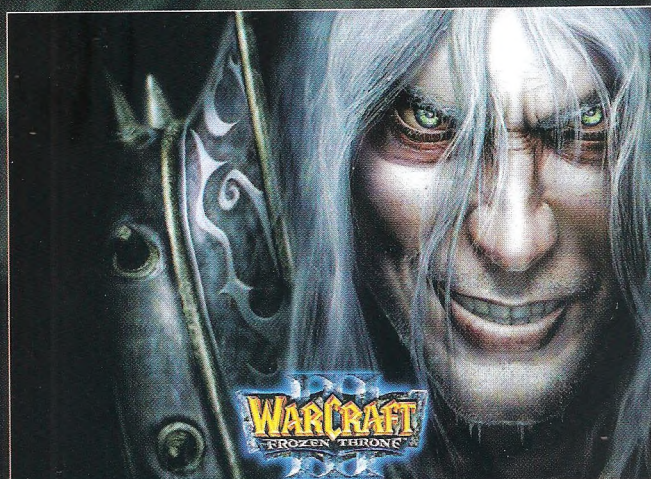
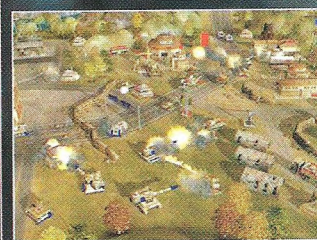
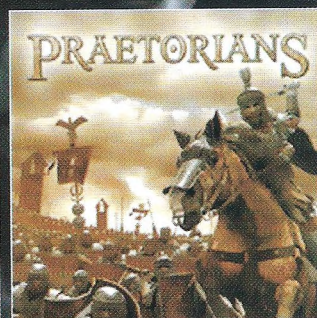
5. Praetorians

Ну что тут сказать. Историческая стратегия. Рим, центурионы



и все дела. Да, есть оригинальные находки, но в основном все как обычно. Приятная графика, хороший звук. Тем не менее, исторические стратегии почему-то не так популярны, как их фантастические аналоги. Данная гейма обогнала «Homeworld 2» буквально на несколько голосов...

Чаше других упоминались «Homeworld 2», «Silent Storm», «UFO: Aftermath», «Brood War», «Civilization III», «Казак 2».

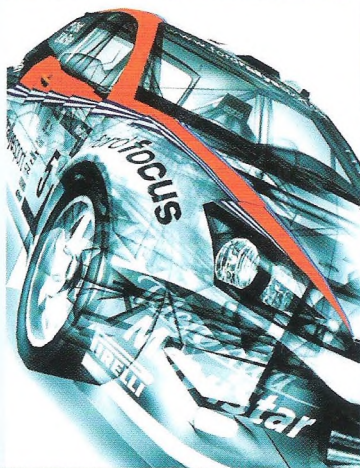


SIM

Урожай симуляторов в 2003 году был более чем обильен. Девелоперы явно поливали гербицидами – так что их урожайность резко возросла.

Вообще говоря, в жанр SIM попадает столько типов игр, причем, казалось бы, совершенно разных, что иногда их даже сложно объединить в одну группу. Возьмем, к примеру, хоть те же «Sim's» – к ним вышло продолжение, где вовсю используется магия. И каким, скажите, пожалуйста, образом можно отнести эту игру к жанру симуляторов, если в ней магия имеется? Если «The Sims: Makin' Magic Expansion Pack» – это симулятор жизни, то «WarCraft III» – это, блин, симулятор гоблинского вертолета! Ну да ладно. Хватит о самом жанре говорить – давайте лучше об играх.

colin mcrae rally 3



1. «Ил-2 штурмовик: Забытые сражения»

Идеальный симулятор самолета. Один наш читатель рассказал, что его знакомый летчик, летавший на всяких разных самолетах (работа у него такая), сел играть в игру. Через 5 минут он уже делал «бочки» и прочие «кобры» – управление и графика в «Ил2Ш:3С» настолько правильны и реалистичны, что настоящий летчик за минуту разобрался со всеми органами управления – и взлетел, как птица об небо. Так что это о чем-то да говорит. Правда, по симу Microsoft некоторые изучают управление «Боевыми», но это уже совсем другая история.

2. Electronic Arts и EA Sports

Э-э-э-э... Ну как вам объяснить? Не хочется засорять рейтинг игр несколькими произведениями от одной и той же компании. Так что второе место занимает игра NHL/FIFA/NFL/NASCAR/NBA/...-2004. Хорошая игра. Очень удачная. Особенно нам понравился момент, когда Павел Буре забил трехочковый пенальти, выжав сцепление на дриблинге.

Заезд Зидана против Шакила во втором периоде первой 10-минутки тоже удался – это там, где Зидан сделал тачдаун.

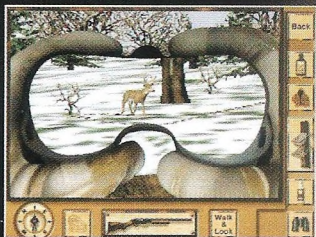
Очень динамично и спортивно. Молодец EA.

3. Colin McRae Rally 3

В реальности МакРей не всегда становится чемпионом. Он – один из лучших. Только один из лучших. Но в играх лучше, чем McRae, гонок нет. Наше мнение.

«Formula», конечно, решает, но за ее отсутствием вакантное место лучшего ездилова занимает реализм и рев мотора под занудный голос Грета.

Кроме того, игра получает приз за лучших NPC. Увидев их впервые, игроки таранят кусты – да и не по разу (и даже не по два). Нарисованные на плотном листе картона зрители и ярые болельщики вызывают приступ гомерического



визга. В общем, в первом заезде строго рекомендуется надевать памперс – можно просто не сдержаться.

4. Tony Hawk's Pro Skater 4

Антон, конечно, дал – ОЧЕРЕДНАЯ версия СИМУЛЯТОРА его жизни ВЫШЛА (это я не акцент делаю, это Caps Lock глючит... Ша, полью клавишу святой водой, все пройдет).

В общем, все то же самое – только больше, лучше, красивее.

5. Sim City 4

Сим-город перешел в сугубо трехмерный вид. От чего он стал, как бы странно это ни звучало, еще более трехмерным. Игровая составляющая от этого не улучшилась и не ухудшилась, но все стало красивее – это однозначно. Гениальным творцам пришлось в голову засунуть в СимСити еще и Симов – и теперь они там (опять же, как ни странно) имеют место быть. Живут себе, добра набирают и говорят: «Эх, омары речные сегодня по три симолеона, но зато они меньше, чем те омары речные, которые вчера



были по пять симолеонов!» – и мы оперативно реагируем, снижая ставку налога на продажу морепродуктов.

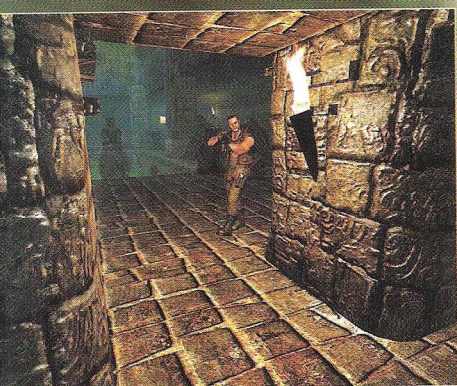
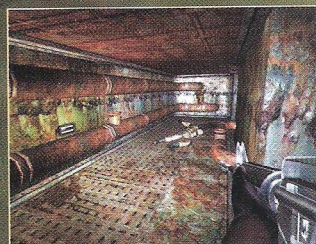
5.5. Deer Hunter 2004

Специально для «охотника на Аленей» мы ввели еще одну графу. Только для охотника и только один раз! Ну очень прикольная игра!

Итого: расклад такой, каким вы его видите. Это наше мнение, с которым совпадут и все остальные. Чьи не совпадут – тот редиска (и мы с ним больше не играем, и пусть отдаст наш красный маркер и мячик для настольного тенниса. Вот!).

А так, если говорить о рейтинге, то, если дать волю одному конкретному редактору, то первые две позиции заняли бы игры «Babes & Balls – Xtreme Beach Volleyball» и «Babes & Balls – Xtreme Beach Soccer». А на третьем месте был бы симулятор пляжной жизни. Но ему, этому редактору, воли не давали. А посему авторитетно заявляем, что таких игр мы не знаем и даже не играли в них!



Название: Far Cry**Разработчик:** Crytek**Издатель:** Ubi Soft**Жанр:** tactical action shooter**Дата выхода:** первый квартал 2004**Системные требования:** увеличиваются

Последний герой по-нашему

Н а случай если вы до сих пор ожидаете выхода новых 3D-шутеров (ну не знаю, заклинило вас там или что) – да, планируется еще один проект. Очень похоже на то, что какой-то умник включил производство FPS-игр в один из тех учебников, откуда мы напропалую тырим цитаты вроде «Думай и богатей» или «Как заработать на том, что у меня нет личной жизни и вообще я полный лузер».

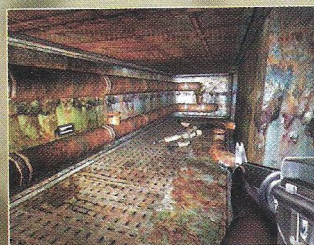
Должно быть, вы удивитесь, но нам обещают «следующую ступень в развитии 3D-шутеров». Вы обязательно будете смеяться, но эта игра «обладает революционной графикой и геймплеем». Хей-хоу.

Возможно, здесь самое место упомянуть, как именно эта игра будет называться – Far Cry. У «Far Cry» отличная родословная – раньше она был тестом для видеокарточек на чипсете GeForce 3. Потом разработчики добавили туда клавиши управления и сюжет. Не знаю, что там относительно всего прочего, но сюжет просто отличный. Как для теста видеокарт.

Оцените: дело происходит в 2020 году. Вы – капитан корабля, перевозящего крупную партию кокаина в открытых емкостях. Стоит ветреная погода – легкий зюйд-вест. Поездка протекает в необычайно приятственной атмосфере.

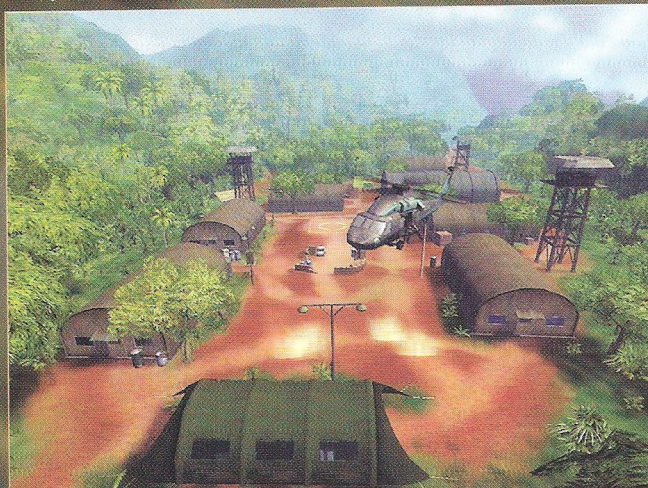
Ну, насчет груза – это, конечно, мое допущение, но без него весьма сложно объяснить, почему, закрывавшийся на один из островов тропического архипелага, вы вместе со своей командой суетесь следом – выяснять, в чем же там дело. И выясняете: эти ребята (представьте себе, такая неожиданность!) – вовсе не команда калифорнийского колледжа по пейнтболу, а очень даже гадкие парни, задумавшие создание базы для производства новых генетически модифицированных и оснащенных ультрасовременным оружием суперсолдат.

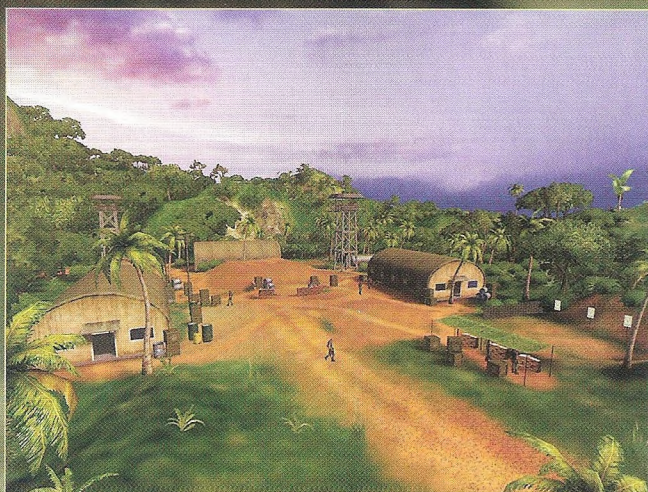
Ну а дальше, естественно, следует то, что Макс обычно



называет «Давай еще по триста из той, которая с черной этикеткой, да пойдем посмотрим, что это за звери на той стороне танцпола».

Конечно, с таким мегасюжетом можно выпускать игру любого жанра. Например, «арканоид» или «пятнашки». Но разработчики предпочли такой витиеватый жанр, как «tactical action shooter». Веро-





ятнее всего, это означает, что шалить вам предстоит не в одиночку, а во главе банды бойцов.

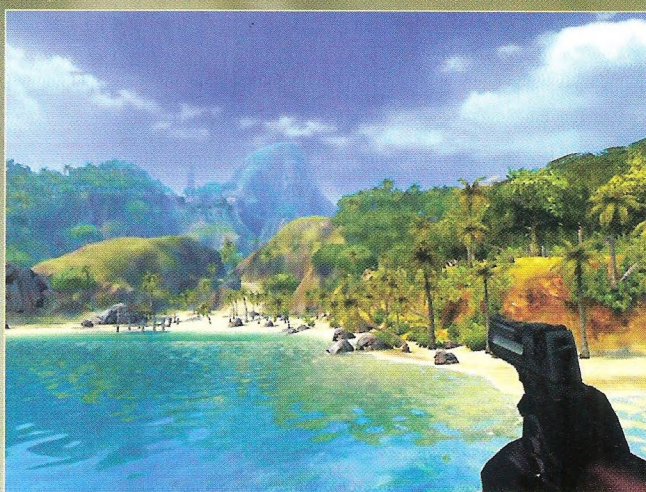
Как обещают разработчики из Crytek Studios, «интеллект персонажей в игре будет поразительно высок». Они будут отличать верх от лева и низ от права и реагировать на нажатие паузы в игре. Такие дела.

А еще AI позволит не просто различать своих и чужих, но и распознавать конкретных персонажей и различные объекты. Как ожидается, AI будет весьма хорош как в командном, так и в индивидуальном бою. И в целом, по уверениям программистов, эти персонажи будут такие умные, что, по-моему, именно им и надо было поручить написание сценария, вместо того чтобы привлекать к этому болонку арт-директора проекта.

На самом деле (хотя это весьма сложно понять из написанного выше) «Far Cry» — весьма многообещающий проект. Взять, например, графику. При ее создании использован

подход, который я возьму на себя смелость назвать весьма разумным. В погоне за качеством картинки разработчики не стали увеличивать до крайнего предела количество полигонов — они пошли другим путем: в ущерб количеству полигонов подняли их детализацию. Объясню проще: для начала создается модель с числом треугольников, зашкаливающим за две сотни тысяч, а потом эта цифра с помощью ноу-хау технологий разработчиков уменьшается до полутора тысяч, с незначительной потерей в качестве. Звучит, конечно, как очередной развод, но скрины и видео из игры говорят в пользу такой практики.

Подобный подход дает не только небывалое соотношение качества картинки и системных требований, но и очень здорово увеличивает дальность видимости объектов. Как вам открытое пространство офигительных красот с горизонтом в три километра? Ну, а я о чем!



Прожигатели байтов из Crytek Studios обещают также «безупречную физическую модель». Конечно, каждый из разработчиков подразумевает под этими словами что-то свое — и в общем случае все сводится к тому, что здания и массивные объекты от вибрации ваших шагов не взмывают в открытый космос. Если я не ошибаюсь, на языке современных игроделов это называется «дотошное следование законам Ньютона». Но в данном случае дело настолько серьезно, что разработчики даже обещают нам некоторые поправки (хе-хе) в своей безупречной модели — дабы игра не стала совсем уж симулятором. В частности, речь идет об упрощении физических законов в таких игровых моментах, как управление транспортными средствами и стрельба из снайперской винтовки. Такие дела.

Ну и самые последние новости для тех, кто возлагает большие надежды на многопользовательский режим «Far

Cry». На финальной стадии производства команда разработчиков пополнилась двумя дизайнерами: Крисом Оти (который отныне будет отвечать за multiplayer-уровни) и Ричардом Цао (он назначен продюсером по мультиплееру). Вам эти два имени не говорят ничего, а я, между прочим, знаю, что оба эти товарища имеют за спиной большой опыт создания игр: Оти принимал участие в разработке «Half-Life: Counter Strike» и «James Bond 007: Nightfire», а Цао может похвастаться тем, что был на первых ролях в проектах вроде «Asheron's Call 2», «Dungeon Siege», «MechWarrior 4» и «Цао-младший». Такие дела.

Ну а завершу я, наверное, этот обзор словами, какими неизменно заканчивает все свои ревью мой коллега по настоящему теннису Алексей Лешук: «Нет, ну блин, стоило на 15 минут отвлечься поработать, как какой-то урод уже утащил мою плюшку». Такие дела.

Olmer



Название игры: Chicago 1930

Разработчик: Spellbound

Издатель: Новый Диск

Жанр: тактический шутер-адвенчура с элементами квеста и РПГ

Дата выхода: конец этого года

Системные требования: не объявлены



Крестный отец и мат (в три хода)

Америка, Чикаго, 1930 год. Поздний вечер (13:00). Полутемное помещение. Стол. На столе в красивых подсвечниках в форме красивых подсвечников горят свечи. За столом сидит Дон Аль Капоне. В одной руке он держит дорогую кубинскую сигару фирмы «Прима», в другой – шматень сала с чесноком. На столе стоит бокал «Оболони». В комнату влетает запыхавшийся Фрэнк Нитти, правая нога Дона.

– Таварижшч главвред! Ой, это, гражданин Дон! Беда! Тут облава произошла на нас, во время шоу – гладиаторских боев бензопилами до первой крови или мозгов! Убили кучу наших людей, отобрали два вагона оружия и три тонны

героина! Но самое ужасное – они захватили ваш килограммовый запас сала с чесноком!

– ШО-О-О-О??? – вскакивает Дон. – Повбиваю казлів! А ти, собака смирдящая, куди дивився? Мій товар, моє САЛО!

Дон сует свой кусок белой субстанции, которую отбирают у свиней, в пепельницу, макает сигару в пиво и съедает ее вместе с бокалом. Потом вспоминает, что он Дон, садится в кресло и, поглаживая голову кота, тело которого валялось неподалеку, с итальянским акцентом говорит:

– Сынок, если бы я был лет на десять младше и не такой добрый, то я просто приказал бы отрезать тебе... И-нет.

(Крик ужаса) Но я же не зверь. Поэтому я тебя просто расстреляю.

Из тени выходит бугай, расстегивает куртку из шкуры медведя (медведь нервно курит в прихожей и поглядывает на часы) – под курткой спрятана кобура для базуки. Бугай открывает кобуру, вынимает палку колбасы, целится... Осечка – колбаса загнулась и не выстрелила. Он молча смотрит на нее, соображая, что же он в таком случае съел на обед... Пожимает плечами, подходит к Фрэнку, бьет его колбасой по башке, подхватывает безжизненное тело и уносит. (Запомните! Украинское качество никогда не подводит!)

Дон, грозно:

– ХТО взяв моє сало???

...

Сюжет? Нет, сюжет будет не совсем таким, как написано выше. Вот только нехорошие дядь-

ки-разработчики ухитрились не допустить утечки информации в мировую паутину. Бяки! Но, в принципе, сюжет можно узнать, открыв любую энциклопедию и почитав об Аль Капоне.

...

В это же время на другом конце Чикаго, в хранилище полицейского департамента им. Г. Сквороды-Тефаль, федеральный агент Элиот Несс производил пробу отбитого у буржуев сала. Экспертиза показала, что сало было вкусным и что при контакте с федеральными агентами, особенно если их зовут Элиотами Нессами, оно почему-то быстро исчезает.

...В хранилище влетает куча злых мужиков, вооруженных револьверами, автоматами Томпсона, гранатами, ножами, кастетами и бейсбольными битами.





– Ну все, москальська пико, зараз ми тобі покажем, де саме і у яких позиціях раки проводять різні пори року! Це через тебе наш товариш, господін Нітті, уже... – говорящий достает мобилу, набирает номер, говорит: «Барышня, дайте консервный завод. Консервный завод? Те восемьдесят кило мяса, что мы вам привезли сегодня, уже переработаны? Да? Спасибо!» – ...так ось, бідняга Нітті вже на небесах. А он ким був? Он самому Дону помогал захватывать цей город. Та он почти усіх ворогів повбивав! А свидетелев порізав як капусту. От мужик був! Не то що ти, падлюка така! Ти ж без дозволу й арестувать нікого не можеш! Навіть не пальнеш лишний раз.

– Зато от вас после вашей резни все бегут, как от мафии... Э... Ну или что-то вроде того.

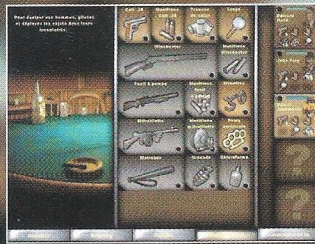
– Та всі придателі теж на небесах. Уже... Хоча можу і подзвонить, перевірить... – Несс отрицательно машет головой. – А якщо ти повномоччя прівісіш – попруть тебе з ментовки... Та, короче, давайте його мочить, хлопці.

«Хлопці» поднимаются и наводят на федерала пушки. Тот достает из ниоткуда M4-A2 (читер пазорный!)...

• • •

Самая, думаю, прикольная фишка игры в том, что «Чикаго» – взрывоопасная смесь множества жанров. Почему именно взрывоопасная? Потому что, если девелоперам не удастся сделать хорошую шпильку и/или они нас «порадуют» абсолютно актоиным исполнением, то будет им не совсем хорошо. Правда, раз игру делает Spellbound, то о качестве беспокоиться не стоит... Или все же стоит?

Кстати, насчет той самой смеси жанров. Как отмечалось выше, игра будет шутером, причем тактическим. Это хорошо. Умной стрелялкой-тактикой нас, геймеров, согласи-



тесь, балуют далеко не так часто, как «обычным мясом». Адвенчура – это тоже хорошо. Хотя их у нас и есть, но лучшей представительнице этого жанра грех не порадоваться. Еще в игре предусмотрена куча логических (и не только) загадок (и не только). Так что сегодня праздник и на улице квестовиков.

Ну и РПГ, в конце концов. Да оно будет. Но вот каким оно будет, хитрые девелоперы не сообщают (даже намеков не делают, редиски!), чтобы накалить страсти вокруг своего проекта.

Геймплей при игре за разные стороны будет совершенно разным. К примеру, при прохождении за мафию игра начнет напоминать Абсолютно Несерьезного Сэма, ибо это во власти бандитов – кромсать всех и вся направо и налево, не разбираясь особенно, кто прав, а кто – очень прав. Ну а свидетелей можно спокойно размазывать по полу их собственного дома.

Менты же кровавую баню устраивать не могут (хотя не исключено, что были бы и не против...). Придется им брать в руки лупу и рыскать по уровням в поисках улик, без которых и арестовать-то никого нельзя. Зато нам обещают возможность (это при достаточном количестве тех самых улик!) вызывать тогдашний спецназ (УРА! Горы мяса и реки крови таки будут!), производить задержания и облавы. Правда, чтоб не утомлять игрока однообразным прохождением, целей миссий можно будет достигать не только описанными выше путями. Не всех же мочить в сортирах – кое-кого можно и подкупить.

Графика довольно неплоха. Все путем, можно сказать, – баллов на десять с плюсом потянет. В демке, ролике и скринах все модели прорисованы и детализированы просто суперо. Почти все не очень важные (но все-таки приятные)



мелочи не забыты. Правда, на то они и демки, скрины и ролики, чтобы людей привлекать... А в натуре все может оказаться «мама, не горюй»!

Но город... город это что-то... Это просто потрясающе! Город, можно сказать, живой. Да. Прямо как в Максе, который Пейн. Прорисовано все «ну очень». И физическая модель, особенно строений, тоже «ну очень». Дома можно пачкать (подлое, злорадное хихиканье), откалывать кусочки (еще более злорадное хихиканье) и даже, в некоторых местах, проводить архитектурную корректировку строений, а иногда и целых улиц, с помощью динамита (очень злорадный смех, переходящий в надрызгивный кашель). Но если в игре ТАКОГО города не окажется, то я возьму веревку,

крюк и мыло... Нет, не то, что вы подумали – не помоюсь и не пойду в альпинисты, а повешу своего трехметрового домашнего хомячка-мутанта. Пусть знают Спелбондцы, что из-за них пострадало почти мирное существо.

Анимацию персов и вообще всех героев собираются забавлять офигенную. Хотя в демке ничего особенного мной засечено не было... Ну балов девять... Ладно, дождемся выхода – узнаем, насколько нас в очередной раз обманули.

А! Еще в «Chicago 1930» впишут Slo-Mo. Матрица! Ты жива, и дети твои тебя не забывают! Пушки будут... Пушки будут. Какими – неизвестно. Но что копиями реальных стволов того времени – это сто пудов.

Все, иду заготавливать топорик, чтоб под Новый Год заваляться в редакцию и отбить себе обзор этой геймы.

На Несса обрушивается СКАД Шторм – и все вокруг «зеленеет»... Аль Капоне был другом Жармена Келла.

Дон Ал'ко Kha ©Tosin Pon'ko

В октябре месяце, после продолжительных боев, редакция «Шпиля!» объявила акцию «Улетная статья», чтобы определить, какой из опубликованных в журнале материалов наилучший. Благодарим всех, кто принимает в ней активное участие: теперь редакторы зализывают раны и собирают трофеи. Лучшими статьями журнала «ШПИЛЬ!» № 11 названы:

Ивек Payne 2 – 30 голосов
Half-Life 2 – 18 голосов
THPS 4 – 13 голосов

Спешим сообщить, что игровые CD от компании «1С» выиграли:

1. Плужников Артем, г. Киев
2. Меликов Тимур, г. Запорожье
3. Приходько Евгений, Высокое село

Киевлян, традиционно ожидаем в гости (можно с плюшкой и шоколадом) до 01 февраля 2004 года, а иногородние получают призы почтой.

Король назван – да здравствует король!
Акция продолжается!

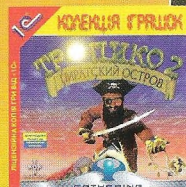
Условия участия очень просты:

1. Вы читаете журнал ШПИЛЬ!
2. Находите лучшую, по вашему мнению, статью;
3. Заполняете купон;
4. Вырезаете его из журнала;
5. Присылаете в адрес редакции;
6. Участвуете в розыгрыше 3-х игровых CD от компании «1С» каждый месяц.

Результаты этого тура будут опубликованы в № 3/2004.

В журнале ШПИЛЬ! № 1 самая лучшая статья:

Это говорю я,
Фамилия _____
Имя _____
Контактный телефон _____



Удачи!

Название: Armed and Dangerous
Разработчик: Planet Moon Studios
Издатель: LucasArts
Жанр: юмористический экшн + приколистский TPS
Платформа: X-box, PC
Дата выхода: конец 2003 – начало 2004 года
Системные требования: не объявлены
Официальный сайт:
www.lucasarts.com/products/armedanddangerous



Типа вооружены и очень сильно опасны!



Победа будет вашей примерно после 12 тысяч выстрелов!
Ну, или где-то около того...

У нас с друзьями есть хорошая традиция. Каждый год, 35 декабря, мы берем в руки по хорошему стволу и идем бить морду одному нехорошему кадру, который нас однажды, очень-очень давно, обидел. Кто это «мы»? Мы – это банда по прозвищу *Lionhearts*, самая крутая банда на нашей милой планетке *Miilla*.

Ну, самый прикольный чел из нашей команды – это Рексус, по кличке Малой. Мы с остальными думаем, что он – беглый мутант из Чернобыльской зоны. Хотя он и утверждает, что является профессором, доктором физкультурных наук, решившим попробовать себя в роли химика-биолога и провести маленький безобидный экспериментик (связанный с биологическим оружием, вакуумными, ядерными и атомными бомбами). Ну, там чего-то смешал не в нужной пропорции, после чего все три сарая

Института По Изучению Проблем НеУсваивания Удобрений села Вельки Лопухы взлетели на воздух. Из-за радиации все коровы мутировали (правда, некоторых удалось поймать – а вы как думаете, откуда в редакции «Шпиля!» хомяки-шатуны?). Да и сам Рексус хм... несколько преобразился – облысел, позеленел, а рост – так тот вообще стал метр с кепкой в прыжке со стола... Кроме того, после сильного удара головой об наковальню, «профессор» обнаружил у себя экстраординарные способности. Ну, будущее там стал предсказывать, магией баловаться, телепатией разной и телекинезом над врагами издеваться начал... В общем, вылитый Учитель Йода.

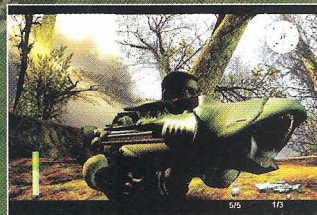
А Джонси, как я чувствую, самый что ни на есть шотландский крот (по крайней мере, говорит он с жутким шотландским акцентом), который оказался не в то время и не в том месте – тихонько воровал кар-

тошку с грядок неподалеку от Института, в котором в это время экспериментировал Рексус. В результате бедное, мирное и безобидное животное каким-то образом мутировало в человекообразного качка-шахтера. Вот только расцветка и фэйс лица остались кротовыми... (По виду очень сильно напоминает другого Учителя – Сплинтера.) Умеет закапываться под землю и даже передвигаться там, довольно неплохо обращается со взрывчаткой – ну и может отколбасить любую вражескую форму жизни с помощью нехилой Разрывной Пушки (вражина после попадания любит улетать в далекие края) и двух кольтов.

Q1-11 (подпольная кличка Терминатор) – бывший имперский штурмовик... Вернее, бывший королевский киборг. На нашу сторону его привела любовь к высокоградусным спиртным напиткам, которые он глушит из боль-

шой чашки в любую свободную минуту, нагло утверждая, что это, мол, чай... (И он думает, что я ему поверю?) Довольно изобретательный парень... Одна из самых классных его идей – спасти замерзшего Рексуса методом засовывания того в... хм... Ладно, посмотрите трейлер на официальном сайте, узнаете... Но могу сказать, что придумал он ЭТО, точно будучи слегка поддатым (он все время прихлебывал из своей бездонной чашки). Ну а вражин Терминатор валит с помощью пулемета ака minigun.

Остался один я. Зовут меня Роумэн (Roman). Я и есть предводитель этой банды. Как вы уже наверняка заметили, я – самый крутой из нашей четверки (потому что я иногда подрабатываю в качестве головореза, киллера, убийцы и т. д. и т. п.). У меня еще бандана с логотипом «Шпиля!» есть – только она все время сползает на шею и





почему-то залита кровью бешеных собак, которых я покусал (меня в детстве редакционная собака-терминатор за ногу тянула). Кроме того, я знаю дзюдо, каратэ, кунг-фу – и много-много других страшных слов. Моя любимая пушка – это Land Shark Gun, стреляющая... подземными акулами. Такая милая рыбка (довольно больших размеров, надо сказать) – «плывет» под землей, выставив на обозрение лишь свой плавник, и, приблизившись к врагу, хватается его за ноги и уволаскивает вниз. Кроме того, иногда я люблю побаловаться Cyclops Sniper Rifle (пробивает по несколько супостатов за раз – если они стоят в ряд, конечно), The Vindaloo Missile Launcher (просто зверская ракетница), Sticky bomb (ее можно прикреплять к иноверцам и устраивать фейерверк). Кроме того, надо бы порассказать еще о двух суперстволах – это Torsy-Turvy Gun и одна фишка, довольно сильно напоминающая попрыгун.

Первая цацка – просто дикая вещь. Нехилый такой шуруп вкручивается в землю, мои ребята за него хватаются, и тут начинается гравитационная аномалия. «Верх» превращается в «низ» – а тот, соответственно, в «верх». При этом все, кто не схватился за шуруп, уносятся вниз, то есть падают вверх. А через пару секунд аномалия прекращается – и низ с верхом снова меняются местами... То есть все, кто был снизу (в небе), оказываются сверху... И падают на твердую землю, как переспелые яблоки.

Вторая же хрень – это маленький такой шарик, который при заброске в комнату с врагами, рикошетит от стен и колбасит врагов на шашлыки.

Вообще-то наш арсенал составляют 17 разнообразных футуристических, крутых и просто прикольных стволов. Кроме того, мы иногда практикуем захват разнообразного ездяще-летающе-плавающе-шагающего транспорта и некоторых стационарных пушечниц, из которых поливаем затем врагов свинцом, ракетами, лазером и матом.

Да, так вот, вернемся к тому типу. Зачем мы, собственно, хотим наказать этого чела? Кто он такой? Да король местный, тиран типа, по имени Forge. Он нам, вообще, много чего плохого сделал – к примеру, у Q1-11 три рюмахи чая спер, у Малого – метр и кепку, а бедняге Джонси зарплату за три года работы в шахте зажал... Но мы, кроме всего прочего, собираемся у него одну дорожную книжечку сырнуть... Вот только тяжело это будет сделать – война на дворе... Тирану тут письмишко на днях пришло, что, мол, пора старикам зарплату да пенсии за последние двадцать лет выплатить, удобства людямшка предоставить – хотя бы по одному туалету на микрорайон, а то в очереди у центрального слишком долго стоять. Форж сразу же обиделся и послал своих доблестных воинов принести добро и причинять радость.

Кстати, среди вояк этой нехорошей личности часто встречается «тупое мясо» – полулюди-полузвери, орки-неандертальцы (или мутировавшие собаки, которых я покусал), а также довольно умные и сильные Голиафы, королевские друиды Q1-12, монахи – ну и куча других зверушек. Ну ладно, как говорят одни добрые люди из Плэнэт Мун Студиос, «вы победите после 12000 выстрелов, или где-то около того...». (Блин, где же я столько акул-то наберу...)

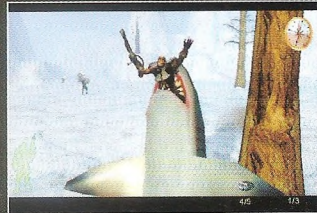
Мы собираемся провести основательную экскурсию по историческим местам и достопримечательностям нашей планеты, где хорошенько погуляем с последующим хорошиком вокруг больших костров на месте тех самых достопримечательностей. Посетим, конечно, и ледовые пустыни, и высоченные горы, и зеленющие леса... Ну, нагладим везде понемногу, естественно, – но в целом экосистема не пострадает... Наверное...

Так, графика... Графика – просто супер! Просто гляньте

на скрины. Физика и звук тоже будут на уровне... Во всяком случае, так говорят (и я почему-то верю разработчикам – я знаю, что это будет не просто игра, это будет ИГРА!).

Короче говоря, в начале следующего года выйдет абсолютный шедевр. Потому что игра будет супер-смешной. Потому что игра будет супер-оригинальной. Потому что игра будет супер-красивой. Потому что это будет супер-экшн. Потому что я так сказал. Если кто-то против – жалобы подавать моей акуле.

**Вооруженный и очень опасный
KhaJ-Tosin aka Роумэн**



Название игры: Aliens VS. Predator: Extinction
Платформа: Xbox, PlayStation 2
Жанр: RTS
Издатель: EA Games, FOX Inc.
Разработчик: Zono Inc.
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.eagames.com/official/avp_extinction/



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



Aliens VS. Predator: кто у нас сегодня на обед?

Свое шестие игровая серия «Aliens VS. Predator» начала с аркадных автоматов еще в начале девяностых годов прошлого столетия. Но игра не пользовалась популярностью – по причине весьма посредственной графики и не менее незатейливого сюжета, сводящегося к бессмысленному уничтожению численности вражески настроенных инопланетных гостей. Переход игры в 1993 году на домашние консоли SNES и GBA не прибавил этой серии поклонников.

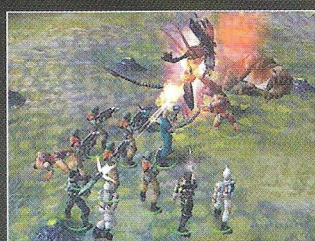
И только вышедшей в 1999 году на PC игре «Aliens VS. Predator» удалось произвести настоящий фурор в мире электронных развлечений. Созданная на основе классики американской литературы – комиксов, и классики мирового кинематографа – фильмов «Чужие» и «Хищник», эта игра являлась прекрасным примером грамотного воплощения оригинальной идеи. Несмотря на некоторые огрехи в графике и чудовищную сложность, она надолго запомнилась миллио-

нам геймеров. Сильная сюжетная составляющая и возможность выбрать наиболее «близкого» персонажа: Чужого, Хищника или морского пехотинца (каждый из которых обладал уникальными характеристиками и историей) – вот секрет успеха «Aliens VS. Predator».

Не занимать оригинальности и следующему представителю «звездной» серии – **Aliens Versus Predator: Extinction**, вышедшей для Xbox и PlayStation 2. Эта игра относится к такому редкому для консолей жанру, как стратегия в реальном времени.

Руки, ноги... Главное – хвост!

Для каждой расы предусмотрен свой набор эпизодов, который и создает ее грустную, но правдивую историю. Общий сюжет повествует об очередной глупости, совершенной учеными мужами (и женами, наверное, тоже). Похоже, что настоящие ученые не смотрят фильмы, не читают книги и не играют в игры, в которых показано будущее человечества. Нам повезло: 29 августа 1997 года зловещим



компьютерам, созданным гениальными людьми, не удалось развязать ядерную войну (оставим это на совести создателей «Терминатора 2»). Но в будущем люди в белых халатах и прочие младшие и старшие научные сотрудники имеют все шансы очистить Вселенную от человеческого присутствия. Ведь для чего еще строить во всех уголках Галактики научные центры для изучения встреченных в бесконечном космосе рас (то есть непосредственно Чужих и Хищников) как не для этого?

И, конечно же, все пошло как надо: кровожадные Чужие сбежали, толпы Хищников примчались спасать друзей, а морские пехотинцы были вынуждены, как и в старые добрые времена, заняться спасением человечества. Вот в такой теплой и душевной обстановке придется действовать игроку.

Для начала давайте чуть ближе познакомимся с участниками игры «Aliens VS. Predator: Extinction».

Чужой. В роли Чужого вы воюете, чтобы выжить. Оказывается (как, впрочем, и подо-



звали наиболее передовые умы), с помощью челюстей Чужого можно не только колоть орехи, но и весьма эффективно сражаться. А смертоносный хвост, когти и прочие анатомические особенности очень гармонично дополняют портрет Убийцы от природы. Недостаток огневой мощи компенсируется возможностью перемещаться по любым поверхностям с огромной скоростью, а уникальные способности помогут ориентироваться в узких лабиринтах.

Хищник. Вашей целью является спасение соплеменника, которого гнусные людишки захватили для антигуманных экспериментов. Но, помимо спасения друга, эта прогулка предоставляет еще и шанс поохотиться – как на все тех же Чужих, так и на людей. Ваш арсенал представлен, в основном, огромным выбором холодного оружия. Плащ невидимости и различные режимы наблюдения помогут найти ваших жертв, еще подающих признаки жизни.

Морской пехотинец. Исследовательская база, на которой вы проходили службу, полную труд-



ностей и лишений (таких как внезапные перебои с пивом и отмена любимого сериала «Вавилон 90210»), оказалась в самой гуще событий. С одной стороны наступают стада Чужих, с другой – Хищники, ищущие кандидатов на включение в коллекцию охотничьих трофеев. Одним словом, один на всех и все на одного... Поэтому всё, что вам нужно сделать, – это спасти свою физическую оболочку и найти дорогу домой, прорвавшись сквозь вражеские кордоны. Винтовки, огнемёты, самонаводящиеся ракеты и множество других средств, несущих успокоение мятежным душам врагов, помогут вам в этом благородном занятии.

Особенности консольных RTS

Главной отличительной особенностью «Extinction» от прочих игр жанра RTS является полное отсутствие такой части геймплея, как постройка и развитие базы (всё уже построили за вас). Что, в свою очередь, сводит всю игровую часть «AVP: Extinction» к тактической проработке боев с использованием тех или иных преимуществ выбранной вами расы. А преимущества эти, надо сказать, распределены весьма неравномерно. Так, пехотинцы берут численностью, Хищники – силой, а Чужие тем временем тихо стоят в сторонке и оплакивают так и не вылипшееся потомство. Причиной тому – уникальный подход к получению новых юнитов: в то время как пехотинцы и Хищники могут вызывать уже готовое к бою подкрепление, Чужие должны пройти долгий цикл: сначала из отложенного Королевой яйца вылупляется *Facehugger*. Потом он должен найти подходящее тело и поместить в него *Chestbuster's* (учитывая то, что *Facehugger*'ы не могут отползти далеко от своего логова, в цикл добавляется крайне медленное и нудное перетаскивание трупов убитых врагов к «гнезду»). После того как *Chestbuster* покинет труп жертвы, он превратится в кокон, из которого (наконец-то!) смогут создаваться новые юниты. Как видите, разработчики придумали хотя и крайне оригинальную, но очень сложную систему.

Впрочем, это, пожалуй, единственное, что может разнообразить игровой процесс. Все миссии игры (которых насчитывается всего лишь семь за каждую из рас) строятся по стандартной формуле «из пункта А доберись в пункт Б и по пути убей всех». Каким-то разнообразием карты не блещут, равно как и AI особой сообразительностью не отличается. Огорчает также отсутствие мультиплеера...

Графика в игре выполнена весьма посредственно. Да, игра полностью трехмерна. Да, модели юнитов выглядят хорошо (собственно говоря, как и пламя из огнемётов, взрывы и прочие спецэффекты). Но ландшафт поражает своей убогостью. Несколько горных склонов, пара-тройка кустиков, еще столько же деревьев, а все остальное –

чистое поле.

Также стоит отметить, что камеру вращать нельзя – можно лишь передвигать ее с помощью аналога и изменять масштаб. Так, при максимальном приближении вы сможете отличить друг от друга разных по рангу юнитов, но играть станет совершенно невозможно: обозреваемая местность будет сокращена до минимального клочка земли. Так что единственным играбельным положением камеры является положение, при котором она максимально удалена от персонажей, – но в этом случае раз-

глядеть последних довольно проблематично (а в случае со стадом похожих друг на друга ксеноморфов – так и вообще невозможно).

И все же окончательный вердикт вынести трудно. Если сравнивать «AVP: Extinction» со всемирно признанными эталонами жанра, то можно сказать, что ничего выдающегося эта игра не демон-

стрирует. С другой стороны, она в полной мере передает атмосферу фильмов и книг о Чужих и Хищниках, благодаря чему становится желанной покупкой для всех фанатов вселенной «Aliens VS. Predator».

Не стоит забывать и о том, что сильной альтернативы в жанре RTS на Xbox и PS2 по-прежнему нет. Поэтому, если вы находитесь в поиске консольной RTS, то вам стоит обратить внимание на эту игру.

Крапивенко Ольга
helga666@mail.ru

Название игры: Chaos Legion
Платформа: PlayStation 2
Жанр: action
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.capcom.com



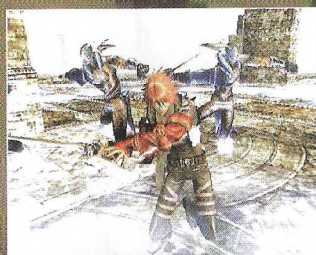
ОЦЕНКА:	10
Графика:	12
Геймплей:	10
Управление:	10
Звук:	8

A new reign of Evil

Синдзи Миками, вложив в одну руку главного героя «Devil May Cry» зачарованный меч, а в другую – крупнокалиберный пистолет, ввел в игры жанра Action новое понятие – стильность. Отныне врагов рекомендуется шинковать исключительно по-тарантиновски – с шиком, блеском, треском, обязательным пафосом и черным юмором. Судя по всему, Данте из DMC теперь придется подвинуться – в атаку рвется новый деятель по имени Сидж, герой игры **Chaos Legion**. И уж ему-то этой самой стильности не занимать! Но, обо всем по порядку...

«Изначально проект "Chaos Legion" задумывался как action на манер "Devil May Cry", но мне до смерти хотелось создать что-нибудь совершенно оригинальное. Я приставал с этой идеей ко всем коллегам, знакомым, прохожим на улице и, наконец, получил согласие руководства и 15 суток за циничное и аморальное поведение», – похвастался нам руководитель проекта Chaos Legion, Йошинори Оно (Yoshinori Ono).

Впрочем, для закаленных украинской действительностью игроков в новой игре не содержится ничего такого, с чем бы они не сталкивались в реальной жизни. После вполне будничных для нас приключений и ежедневных встреч с сумасшедшими со-



гражданами мир демонов «Chaos Legion» покажется настоящим заповедником. В нем игрокам предстоит выступить в роли рыцаря «Святой Черной Печати» Сиджа Вархайта, задача которого – разрушить коварные планы демона Азраила и наставить на путь истинный своего друга Виктора Делакруа, поддавшегося зову Темных Сил.

Осуществить столь серьезную акцию будет нелегко даже такому герою, как Сидж, которого товарищи прозвали Человеком-пауком (эту кличку он получил вовсе не за феноменальную способность плести паутину – все дело в том, что однажды за обедом он не заметил муху, упавшую в его стакан с компотом). Впрочем, у нас появится возможность воспользоваться преимуществами командной работы. В «Chaos Legion» игрок может призвать на помощь шесть легионов Хаоса: Guilt, Malice, Blasphemy, Arrogance, Flawed и Hatred. Каждый из них имеет свои сильные и слабые стороны. Так, например, легион Guilt



сражается при помощи мечей – и ему нет равных в наземном бою; а легион Flawed может проводить молниеносные атаки с воздуха. Легион Malice владеет арбалетами, все его воины – отличные стрелки; в арсенале же Blasphemy преобладают бомбы – взрываясь, они поглощают души умерших врагов. Легион Arrogance обладает сильным навыком защиты и в бою способен оградить Сиджа от противников. Легион Hatred – самый сильный из шести легионов (правда, его атака медленная, но зато мощная). Одновременно на поле боя может находиться только два легиона. Поскольку желающих попасть к вам в команду гораздо больше, чем вакантных мест, виртуальным героям придется каждый раз мучиться с решением – кого же пригласить для сражения с теми или иными врагами.

Кстати, о врагах... Все они, начиная с безобидного полтергейста, звенящего на кухне бутылками из-под елового сока, и заканчивая призраками и демонами, мешающими спать



по ночам, окажутся связанными с Великой мстью, которую силы Зла задумали осуществить еще несколько столетий назад, логично предположив, что от живых ничего хорошего ждать не приходится. И вот наконец, не выдержав издевательств со стороны посюсторонних обитателей, граждане призрачного мира начали воплощать в смерть свою мстю. На горе всем виртуальным персонажам и на радость игрокам – которые вновь получили возможность окунуться в кровавый душ фантазмагорических приключений.

Несмотря на то что Chaos Legion – это action, разработчики явно стремились привнести в игру элементы adventure/RTS/RPG и еще незнакомое. В результате получилась модная смесь ролевухи с экшеном (с преобладанием последнего). У сторонников чистоты жанра это вызовет лишь презрительную усмешку, но большинству геймеров подобный коктейль понравится: магия (разумеется, чрезвычайно зрелищная – роскошные свер-

кающие фэйрболы и мерцающие лайтингстрайки), минимальный набор характеристик персонажей, ну и, конечно же, волшебные предметы – заколдованные мечи, серебряные пистолеты и прочее. Все поклонники «Onimusha» и DMC порадуются навороченным комбам и разнообразию нанесения ударов мечом. Как и в классических RPG, герой будет набираться драгоценных очков опыта, открывающих доступ к новым способностям персонажа и усовершенствованию навыков его легионов.

Игра, в основном, состоит из бесконечных схваток с красиво смоделированными демонами, каждый из которых придерживается собственной тактики ведения боя и частично представляет серьезную опасность для нашего героя.

Не может не порадовать и тот факт, что выглядит игра практически безукоризненно. Рассматривая страшные, но красиво анимированные модели гадких монстров и паразитическое окружение, начинаешь ловить свою уезжающую на от-



дых крышу на мыслях о том, что, возможно, единственное, чего не хватает для полного счастья, – это ощущения теплой крови поврежденного врага на своем джойпаде. Потому что все остальное разработчики, кажется, уже реализовали.

В целом, графика демонстрирует всю мощь PlayStation 2: миллионы оттенков, 10000 полигонов на персонажа, масса спецэффектов. Завистники будут продолжать плеваться ядом по поводу статичных задних планов, но лично я на Сарсом не в обиде. По-моему, на атмосфере игры и качестве игрового процесса это не сказывается. Тем более что бэкграунды не так уж статичны – они довольно интерактивны, и в них интегрирована масса эф-



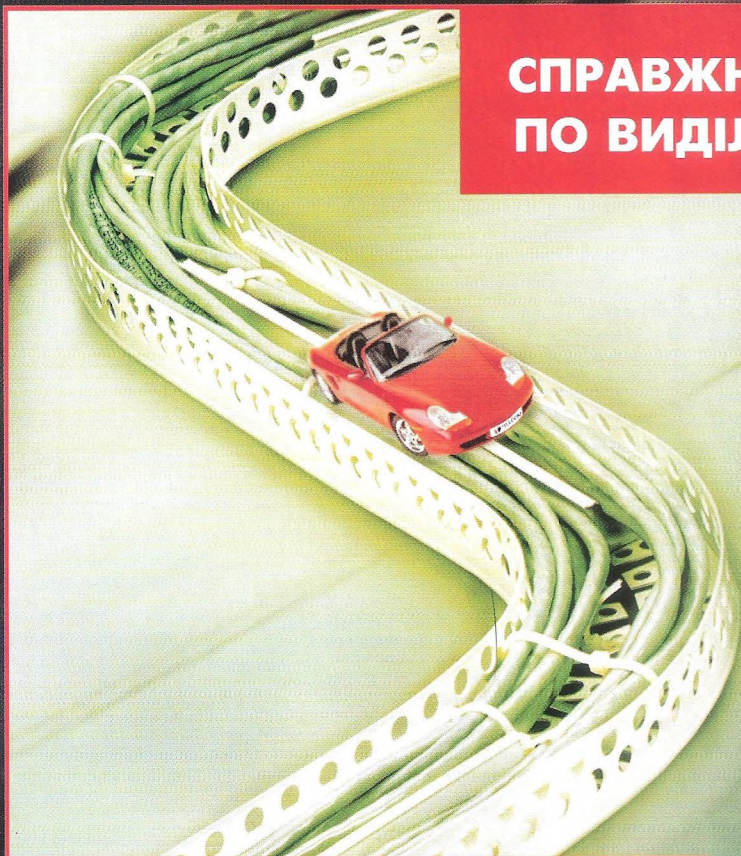
фектов (вроде шевелящихся на ветру листьев и одежды персонажей, замечательных искажений и изменений водной поверхности; ну и, конечно же, драматических ракурсов камеры). Пейзажи игры довольно разнообразны: леса, древние здания, улицы средневековых городов и интерьеры замков.

Камера в игре меняется каждую секунду, отображая сначала общую панораму, а затем переключаясь на лицо персонажа, чтобы показать, например, его выразительные глаза. Камера не движется, не вертится и даже не «замыливается», как в негодном «Bouncer» – но картина мира, тем не менее, выглядит просто-таки невероятно живой.



Создавая «Chaos Legion», японцы преследовали благородную цель: они пытались сделать «самую крутую игру, которая смогла бы захватить мысли игроков хотя бы на всю осень». И существует ненулевая вероятность того, что так оно и окажется. Поэтому, для того чтобы оставаться гармонично развитой личностью и не просиживать все время перед телевизором с джойпадом в руках, постарайтесь уже сейчас приучить себя к картам, вину и женщинам, чтобы потом было на что отвлекаться. Ведь даже японцы отдыхают не только в виртуальных мирах...

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru



СПРАВЖНІ ІНТЕРНЕТ ПО ВИДІЛЕНІЙ ЛІНІЇ

**Вперше у Києві
інтернет-провайдер
розігрує автомобіль!**

Акція з 1.11 по 30.12.2003*:
підключись до пакету "Сілвер+"
та візьми участь у розігравші
автомобіля Деу Ланос 29 січня
2004 року.



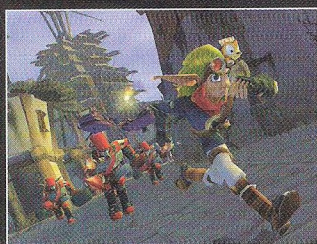
Ай Гі Телеком

* подробиці за тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

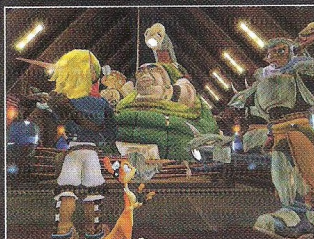
Название игры: Jak II: Renegade
Платформа: PlayStation 2
Жанр: action
Издатель: Sony
Разработчик: Naughty Dog
Сайт игры: www.naughtydog.com



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



Ограбление по-... или GTA в другом обличье



Что-то происходит с этим миром. Оригинальные игры превратились в вымирающий вид. Впрочем, нельзя сказать, что пять-семь лет назад дела обстояли лучше. Просто сейчас количество выпускаемых игр все больше стало подменять собой качество. И потому особенно приятно найти искомое там, где этого совсем не ожидаешь. Казалось бы, что нового и необычного можно придумать в таком жанре, как «платформер»? Тем не менее, Naughty Dog удалось совершить еще один виток по спирали эволюции. Их новый проект **Jak II: Renegade** обещает стать не только отличным сиквелом, но и чуть ли не лучшим платформером этого года.

Тысячи неприятностей...

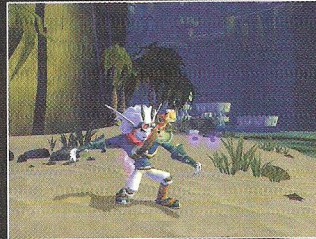
Для наших героев, видимо, уже стало хорошей традицией наступать на одни те же грабли: вновь из-за своего чрезмерного любопытства Джеки и Декс-



тер попадают через энергетический портал в другое измерение. Где их, естественно, не встретили с хлебом-солью, а поступили более разумно: взяли в плен. Как и в первой части, более-менее полезного применения болтливому выхулю Декстеру не нашлось. Зато из Джека получился бы хороший воин-зомби.

Но коварным планам злодеев не суждено сбыться. Поскольку, узнав об их замыслах, Джек разрабатывает план побега. И вскоре наши герои оказываются на свободе...

С этого момента управление переходит в ваши очумелые ручки. Играть вы сможете исключительно за Джека. Жаль, конечно, что управлять Декстером не получится. Наверное, он до сих пор слишком переживает психологическую травму от превращения в выхулю. Разработчики не захотели лишней головной боли и ограничили одним игровым персонажем. Но, честно говоря, это можно пережить. Игра и так отличная!



Ограбление по-... или GTA в другом обличье

Добравшись до города под названием Heaven City, наши неунывающие друзья не захотели бомжевать на улице, в холоде и голоде, а приняли решение устроиться на работу и временно поселиться в коробке из-под плазменного телевизора. А поскольку легально трудоустроиться Джек (Декстера в расчет не берем) не смог, то ему пришлось обратиться за помощью к криминальным авторитетам, господствовавшим в городе. Парочка героев, один из которых сидит на шее у другого в прямом и переносном смысле, все время будет занята проворачиванием каких-либо афер. И теперь угон машин у законопослушных граждан, побеги от отрядов представителей правопорядка – все это должно стать для вас обычным делом.

Но имейте в виду, что охранники вооружены мощным лучевым оружием, запрещен-



ным межгалактической конвенцией, и подчиняются местному тирану по имени барон Праксис, который в 1984 году захватил город и теперь терроризирует местных жителей.

Вас тоже оружием не обделили – но, тем не менее, главной фишкой все-таки является возможность перевоплощения Джека в монстра-убийцу. И тут уж врагам несдобровать... Что касается стиля борьбы Джека, то он не поддается никакому вразумительному описанию.

Этот безумный, безумный мир

В «Jak II» есть кое-что от гонок, экшену, а также много-много мини-игр. Игровой процесс быстр и динамичен; наполнение трехмерных уровней соперниками, бонусами и прочей дребеденью – впечатляет. Да и уровни отличаются исполинскими размерами. Территория игрового мира «Jak II: Renegade» втрое превосходит масштабы первой части. «Jak II» совершенно нелинеен. Забудьте о стандарт-



зированном прохождении уровня за уровнем, как в «Crash Bandicoot». Это совсем другая игра. Существует единый игровой мир – без деления на уровни и структуры, без дополнительной подзагрузки и строго очерченных лимитов. Только с названиями зон, ненавязчиво появляющимися на экране при переходе границы, чтобы не потеряться. Мир «Jak II» – это некая планета с огромным городом, с изящными домиками, высокими замками и крепостями, а также потрясающе красивыми природными ландшафтами. Передвигающиеся стройными рядами по запруженному городу летающие транспортные средства создают «пробки», которые становятся серьезным препятствием во время полетов над улицами.

Окружающему вас миру законы физики тоже не чужды. Теперь, если после дождя машина Джека ненароком заденет водосточную трубу, то вся скопившаяся там вода моментально начнет литься с поврежденного участка. Также известно, что главный герой не пушинка и после прыжка на платформу или выступ способен вызвать падение мелких камушков и поднять целое облако пыли. Такое

дит день, наступает вечер, окрашивающий небо и все вокруг в золотые и багровые тона, а спустя еще пару минут тихо и незаметно спускается звездная южная ночь. Самое красивое время суток в «Jak II» – это утро, когда лучи солнца открывают нам истинную красоту травы, цветов, воды и неба. Яркая, чрезвычайно разнообразная палитра, потрясающие световые эффекты, невиданные доселе на этой консоли детализованные текстуры – все это наконец-то заставляет восхищаться возможностями PS2. Добавьте к этому отлично работающую камеру, которую при случае можно легко подвинуть в удобное положение, и стабильные 60 кадров в секунду. Главная гордость Naughty Dog – это дальность обзора. С вершины высокой горы можно фактически увидеть весь игровой мир на многие километры вокруг. Все это добавляет в игру приятный элемент реализма, делая окружающую действительность более осязаемой.

Многочисленные угоны летательных аппаратов, бои со стражами правопорядка, бесконечные аферы делают игру чем-то похожей на GTA и, соответственно, ориентированной на более взрослую аудиторию. Однако, несмотря на смену имиджа, «Jak II» способен заинтересовать самый широкий круг геймеров.

К радости всех фанатов серии скажу, что плоские, но очень оригинальные шутки Декстера по-прежнему присутствуют в игре. Более того, наконец-то заговорил и Джек!

Несмотря на то, что «Jak II» не открывает принципиально новых горизонтов в жанре, на сегодняшний день это, пожалуй, лучший платформер на игровом рынке. Naughty Dog вновь порадовала нас выдающейся игрой – очень доброй и веселой, отличающейся отсутствием агрессии и присутствием красочных трехмерных уровней и анимации на уровне диснеевских мультфильмов.

внимание к деталям аркадам до сих пор не было свойственно.

В мире «Jak II» все дышит жизнью и изменяется каждую секунду. Здесь есть даже смена дня и ночи, которая не зависит от того, где вы в данный момент находитесь и чем занимаетесь. Просто прохо-

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

Название игры: Commandos III: Destination Berlin**Разработчик:** Pyro Studios**Издатель:** Edios Interactive**Жанр:** Tactical RTS**Официальный сайт:** www.commandos3.pyrostudios.com**Системные требования:** P III 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб Video**ОЦЕНКА:**

11+

Графика:

10+

Геймплей:

12+

Управление:

9+

Звук:

11+

За что боролись — на то и напоролись

К нам пришла заключительная часть игры «Commandos». Да, я не ошибся. Это действительно последняя часть замечательной трилогии. Мы никогда не забудем эту игру. Сегодня мы провожаем шедевр, игру и просто хорошего друга. Прощай, Commandos, — «Сишка» тебе пухом...

Как и прежде, действие игры происходит в 40-х годах — во времена второй мировой. Но, в отличие от предыдущих частей, сингл состоит из трех кампаний: Сталинград, Центральная Европа и Нормандия — их можно пройти в произвольном порядке. Каждая из кампаний, в свою очередь, состоит из нескольких связанных между собой миссий, от которых просто захватывает дух. Ведь что может быть лучше чем поучаствовать в высадке в Нормандии, выиграть дуэль снайперов и спасти ценности, которые фашисты пытаются вывезти из Франции? Идеальная завязка для окончания трилогии. Все три кампании поражают прекрасным сюжетом. Это одна

из немногих игр, которые я прошел дважды (и при наличии свободного времени прошел бы еще раз — настолько хорошо все сделано).

Несмотря на то что action-составляющая как никогда плотно вцепилась в горло нашему сиквелу, игра сохранила все то, за что мы ее любим. Миссии «на время» никак не портят игру — наоборот, они постоянно держат игрока на пике напряжения. Как вспомню миссию, где надо было за 15 минут очистить территорию от вражеской техники и кучи нацистов... То чувство, что переполняло меня, когда я в последние несколько секунд, юзя гранату, плавным движением переместил курсор на вышку, где удерживал позицию «последний герой», и кликнул на заветную левую клавишу мыши... Весь адреналин, переполнявший меня буквально с головы до пят, просто-таки вырвался наружу в виде радостного клича победы.

В общем, о сюжете и нюансах сиквела можно говорить ой как долго — но, как гласит народная мудрость, «лучше один раз уви-

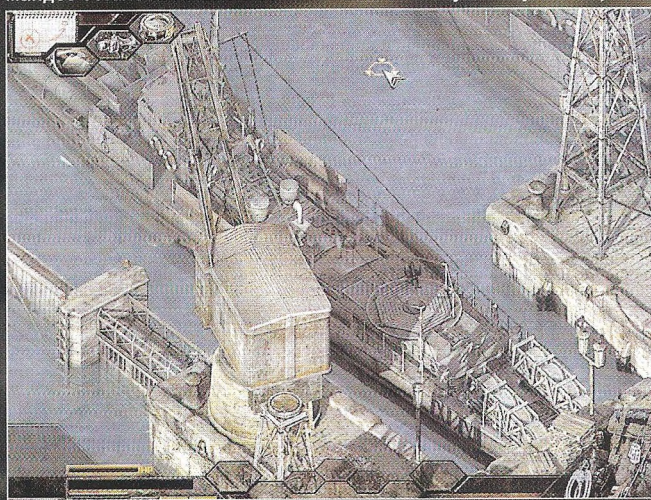
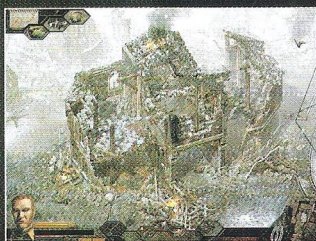
деть, чем сто раз услышать». Э-э-э!? Вы куда!? Статью-то хоть дочитайте...

Перша підгрупа: кредити банків... — сорри, это я на паре вместо конспекта статью пишу... Времени, вообще-то, не хватает, но в «Шпиле!» — как на войне: все средства хороши.

Итак, на чем я там остановился? Ах да, на нераспределенных доходах... то есть на «Коммандосе». Что ж, с болью в сердце (и в прочих жизненно важных органах), вынужден сообщить, что Наташа ушла на пенсию, прихватив с собою еще нескольких людей и одну собаку. Не знаю как вам, но мне ее в Commandos III: Destination Berlin катастрофически не хватало. Как и в старые добрые времена, в подразделении коммандос осталось только шесть

человек: зеленый берет, шпион, вор, подводник, снайпер (только не Blind) и сапер. В сиквеле каждый из подразделений (включая и вора) может орудовать огнестрельным оружием.

Среди прочих новшеств не могу не отметить и введение агрессивного режима. Если его активировать, то ваши бойцы откроют огонь по любому вражескому юниту, попавшему в их поле зрения. Этот режим очень эффективен в миссиях, где под вашим контролем находятся союзнические войска. Кстати о птичках: на протяжении игры вам будет представляться возможность управлять союзными войсками, которым в игре отводится немалая роль и немалое количество боевых запасов противника. Вот тут-то и понадобится вышеупомянутый «агрес-





сивный» режим. Ведь уследить за каждым просто невозможно.

Не забыли хлопцы из Pyro и про новичков, влив в свое детище подробный tutorial, с помощью которого можно легко и быстро ознакомиться с игрой и фишками каждого бойца. Так что дерзайте.

Графика? А что графика? Разве вы забыли, по какой игре я ревью пишу? Это же «Коммандос»! Еще в далеком 1998 году мы были поражены представленной нашим глазам картинкой. В 2001 году картинка, сияющая на экране, стала просто-таки совершенной (ну разве что с мелкими оплошностями) – и натурально валила геймеров с ног. А в 2003-м...

Я просто не нахожу нужных слов. 2D-3D'шный движок выглядит просто «на ура!». Полностью переработана система освещения, что позволяет показать игроку взрывы, огонь и погодные условия во всей их реальной красоте. Текстуры открытых пространств заставляют восхищаться качеством детализации и любоваться «прелестями сороковых». В основном, руинами. Помещения по части детализации сильно уступают открытым пространствам, но впечатления от игры это не портит.

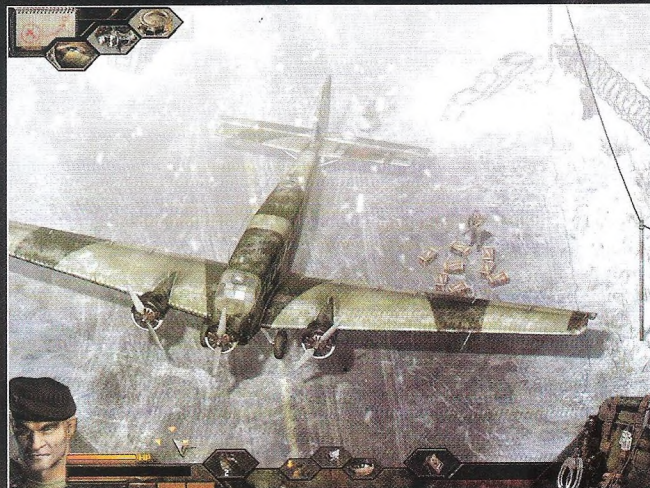
Только вот о функции zoom советую забыть. Нет, функция-то осталась, но, как и в прошлой части, над мордой лица испан-



цы малехо не доработали – так что, не включая zoom, спать будете спокойней.

Не пощадило время и AI противника – со времени нашей последней встречи он, хоть и незначительно, но все же поумнел. В первую очередь, ребята из Pyro Studios взяли огромный шприц – и хорошенько промыли уши нашим врагам. В результате ИИ стал незамедлительно реагировать на любые посторонние звуки. Зарезать одного фрица за спиной у другого стало практически невозможно – тем более что крик, издаваемый жертвой, даже мертвого из могилы поднимет. Как и раньше, большинство событий в игре заскриптовано, что позволяет просчитать свои дальнейшие действия. Зато намного труднее стало предугадать, как поведет себя вражеский AI в той или иной ситуации.

И все же в искусственном интеллекте врага существует много багов. И это только радует. Ведь ИИ – это как своеобразные правила игры, которые ты не можешь нарушить – и к читам прибегать тоже не хочется. Тогда-то и начинаешь искать баги... Вот, к примеру, в одной из миссий я пробежал перед носом у десятка фашистов, зашел в дом и спрятался на лестнице, ведущей на второй этаж. И что вы думаете? Эти тупые фрицы не стали шмонать



весь дом, как можно было бы предположить, – они просто постояли немножко в доме и ушли. А я благополучно выполнил поставленную цель. Этим и привлекает нас «Коммандос» – возможностью проходить игру как душе угодно (и как ИИ позволит).

Что касается звукового сопровождения, то фанам «Коммандоса» достаточно будет сказать, что музыку к игре писал Матео Паскуаль. Да, именно, тот самый Матео Паскуаль, который заменил Давида Моралеса и создавал озвучку к игре, начиная с add-on'a «Commandos: Beyond the Call of Duty»... (Ух-ты! Да я, оказывается, сценарий испанского сериала написать могу. А что, идея!...) Но вернемся к музыке. На протяжении игры нас ждет отдельная озвучка для каждой миссии и мельчайших игровых эпизодов.

А еще в игре есть Deathmatch, который понадобится, когда отсталый ИИ противника надоест и захочется посражаться с достойным оппонентом ака человеком.

А сейчас мне не остается ничего другого, как только сказать «мечты сбываются!».

Мы получили достойное завершение трилогии. Потрясающий геймплей – наряду со сногшибательной графикой и не отступающим от них звуковым сопро-

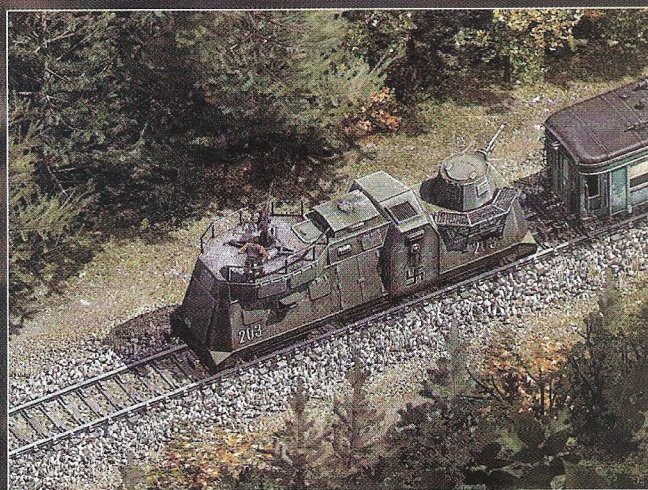
вождением. В общем, «за что боролись – на то и напоролись».

Да, шедевр! Ничего не скажешь, но ставить ли ему 12? Вот в чем вопрос... У нас в журнале каждый автор ставит оценки, опираясь на что-то свое. Лич, например, ставит оценки, опираясь на злбную Lichину, Мах – опираясь на спинку стула, Ольга... Даже не знаю, на что она опиралась, ставя 11 баллов «Гало».

Вот и я постоянно на что-то опираюсь. Например, если я поставил чайник, пошел играть и вспомнил о нем только после подозрительного запаха – значит, игра рулеzzz. Или же если из холодильника начинает исчезать пиво в подозрительно больших количествах... (в таких случаях могу необъективно оценить графику). В общем, 11+ и точка.

P. S. Тот факт, что «Commandos III» является последней частью этого замечательного сериала, отнюдь не означает, что ребята из Pyro Studios перестанут баловать нас хорошими играми. Геймы обязательно будут, но без наших старых друзей. Кстати, поговаривают, что «Desperados II» уже не за горами...

Blind Sniper –
тупо закрывший глаза
на «врага у ворот»,
blind_sniper@mail.ru



Название игры: Deer Hunter 2004 («Охота на оленей 2004»)
Разработчик: Southlogic Studios
Издатель: Infogrames
Жанр: sim охоты
Системные требования:
 Pentium III 800 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видео

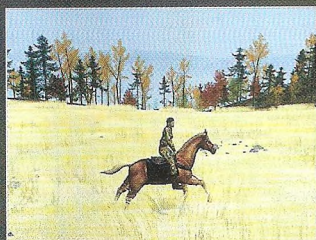
ОЦЕНКА: 9
Графика: 9
Геймплей: 10
Управление: 8
Звук: 11
Road runner: -10

«Хочу оленя» по-американски

Что такое «охота»? Народная мудрость, гласящая: «охота — это когда тебе и мне охота» — в данном случае не совсем соответствует действительности. По жизни охота как была, так и осталась способом превращения настоящего мужчины в еще более настоящего мужчину. Считается, что, если полдня проползая брюхом по болоту и угрожать из дуэлки с дробью размером с хорошую горошину беззащитную утку, то становишься настоящим мачо. То, что от тебя после этого, кроме пота и перегара (в холодном болоте без спиртного нельзя), будет нести рыбой, тиной и той самой дохлой уткой, — об этом никто не говорит. Да и кому она нафиг нужна, эта утка! Вот вы ели когда-нибудь диких уток? От них пахнет тиной.

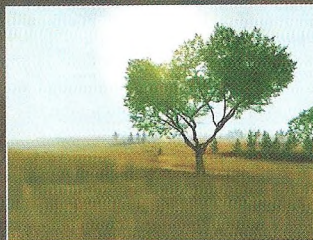
Да и вообще, стоит ли говорить, что в убиении уток нет ничего мужественного? Если бы утки отстреливались из таких же дробовиков — вот это было бы мужественно.

Зато олени — другое дело. Грохнув оленя, можно отпилить у него рога, которые обязательно пригодятся женатым мужчинам, которые все выходные сидят по горло в болоте и ждут уток, вместо того чтобы быть дома с женой. Так что олень — однозначно полезная животина. И Deer Hunter 2004 как раз



и есть симулятор охоты на оленей, рассчитанный на тех мужей, которые хотят и по горло в болоте посидеть, и при этом своих супруг из поля зрения не выпустить, чтоб те из них самих «сохатых» не сделали.

Как известно, одним из самых эффективных способов охоты на оленей является ковровое бомбометание. При минимальных временных затратах можно накопить немало оленей и прочей живности. Однако у каждого идеального способа охоты есть свои издержки: если охотиться на оленей (и прочую живность) таким способом, то после окончания кратковременного сеанса охоты уйдет очень много времени на то, чтобы отделить останки оленей от останков той самой «прочей живности», которая делила свое скудное жизненное пространство с упомянутыми оленями. Это необходимо сделать, чтобы потом не говорить: «Вот, оленя на охоте грохнул! Не, не одного. 232 оленя на охоте грохнул! А вот и они — всё, что осталось, оно тут, в кузове КАМАЗа, в пластиковых



мешках. Да, нужно только отделить их когти и перья от когтей и перьев прочей живности». Так охотиться не годится.

Американцы в игре «DH 2004» предлагают другой вариант — охота на квадроцикле или на лошади. Вам дается охотник, имеющий ряд навыков, которые (в случае успешной охоты) прокачиваются, и набор снаряжения, в который входит средство передвижения, оружие и так называемые «специальные средства».

Я заметил, что, если соответствующим образом прокачивать умения, то игру отлично можно превратить из симулятора охоты в FPS или даже RTS. Вот, например, прокачав до безобразия навыки меткой стрельбы и силу (которая повышает скорость передвижения с тяжелыми предметами), можно отлично догнать оленя, обогнать его и убить его рогом (у охотника имеется такой прибор) в глаз. А если прокачать следопытство и умение обращаться со средствами передвижения, можно стратегически гонять оленей



по всему участку в 25 квадратных миль — до тех пор пока они сами не заберут у вас винтарь и не застрелятся, предварительно содрав с себя шкуру.

С геймплеем вам, думаю, все ясно — коренных изменений по сравнению с прошлой версией образца весны 2003 года не произошло. Графика теперь покруче, звуки стали еще более реалистичными — и все такое. В числе навыков появились «animal calling» и «horsemanship» — об этом я уже вроде сказал. В общем, вы все поняли. Теперь давайте я еще поглумлюсь над идеей охоты на оленей. Думаю, вы не против.

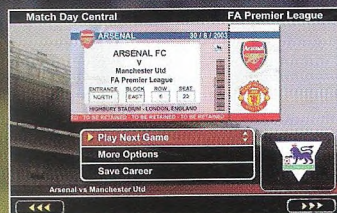
Все знают, как охотятся в нашем регионе, — особенности национальной охоты знакомы, думаю, каждому.

— Звения, когда мы пойдем на русскую охоту?

— Теперь не знаю... — и Женя еще раз посмотрел на свежеподвезенные ящики водки.

В Америке все совсем по-другому. О том, что действие «DH 2004» происходит именно на американском континенте,

Название: FIFA 2004
Разработчик: EA Sports
Издатель: EA Sports
Жанр: футбольный симулятор
Системные требования:
P III 700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео



ОЦЕНКА (с учетом уважения к этому Симу с большой буквы):
Графика: 10
Геймплей: 9
Управление: 11
Звук: 9



Футбол, пиво — революция!

С давних времен существуют люди, из года в год ждущие одного лишь события — выхода очередной версии FIFA.

Это: футбольные фанаты, геймеры, маньяки с клавишей в руках и я (две последние категории граждан можно объединить). Они ждут и получают. Получают и получают... И вот о том, как сильно мы получили в последний раз, я и постараюсь вкратце рассказать.

Лично я, как и всегда, ожидал от FIFA чего-то... даже не знаю, чего я там ждал, но, скорее всего, просто FIFA. Шастал по форумам, читал все интервью и подтирал слюни. Вот мне постоянно твердят, что настоящие сказочники давно уже перевелись — но я всегда могу возразить. Ведь EA'шники

(впрочем, как и остальные игроделы) — это самые что ни на есть настоящие сказочники. И если хотя бы в «FIFA 2006» они реализуют то, чего наобещали в 2003-м году — тогда я большой и с рогами. Нет не козел, не баран и даже не троллейбус. То есть троллейбус!.. Черт — испортил прикол.

Ладно, я-то сказки вам рассказывать не собираюсь — еще, чего доброго, заснете. Хотя под мои сказки еще ни один чел не заснул (были, конечно, исключения — но те так и не проснулись). Ладненько, давайте не будем о грустном. Ой! Тогда это что же получится — тогда я статью о FIFA так и не напишу? Нет, так не пойдет... Нет, какой бы жестокой и грустной ни была правда, все равно вы ее так прочтете.

Я жил в мире иллюзий до тех пор, пока в инете не появилась дема. Тогда бы меня даже Морфеус со своими колесами не спас бы. Впрочем, древнегеймерская мудрость гласит: «Гейму встречаются по графике, а провожают по AI» — так что после дэмы пламя надежды (на то, что до релиза все подштукатурят) все еще согревало геймерское сердце. К сожалению, после релиза согревать было уже нечего — внутри остался лишь пепел.

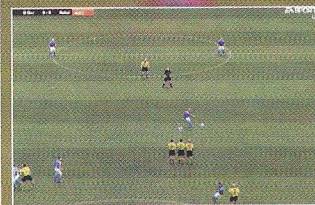
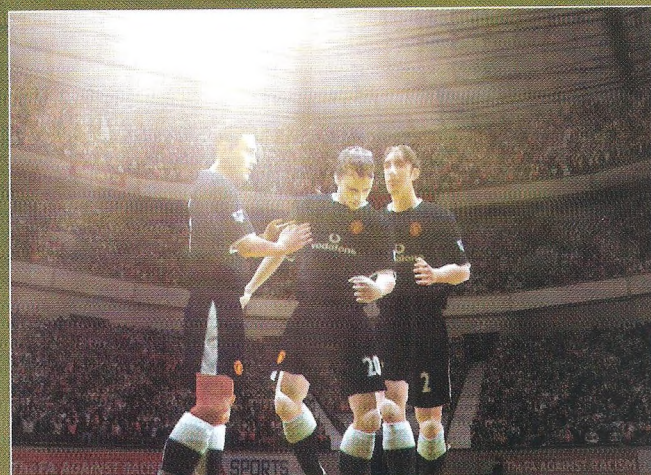
Но ведь и графика вроде не сильно изменилась. Сравнить я не стал — дабы уберечь остальные органы от пламени разочарования. И если бы только одной графикой игра была «богата». Но тут и менюшка опять подкачала, и саундтреки подобрали не очень — не говоря уже о том, что Алли МакКойст вместе с Джоном Мотсоном вообще на эстонцев смахивать стали. Но об этом ниже.

Что ж... загружаем игру — и первое, что я могу вам сказать, так это то, что выглядит наша старушка FIFA на все 22. Это в плане полевых игроков, если кто не понял. На вид они,

если честно, не очень. Как будто только вчера Новый год праздновали. Но по сравнению с братьями своими младшими, которые, наверное, день варенья журнала «Шпиль!» праздновали, выглядят довольно-таки приемлемо. Ну разве что коленки у них напоминают колесики из «Enter the Matrix» — а так вроде все Ок (кто не знает, коленки... тыфу ты, то есть колесики в ЕТМ квадратной формы были).

Могу также допустить, что EA'шники хорошо получили от охраны стадиона, когда перелезали через забор на футбольный матч. После чего сели на «тихом холме» — посидели, вспомнили «Silent Hill II» и монстра с пирамидообразной головой... Тут-то и месть нарисовалась. (Конечно же, это всего лишь мое субъективное мнение — возможно, у них были другие причины сделать секьюрити пирамидоподобными моделями, но об этом напишу, когда узнаю наверняка...)

Стадион (на пару с болельщиками, которые так и остались в 2D) — растолстел на парочку тысяч полигонов и тоже, в общем, смотрится красиво. А по-





ле, как и раньше, выбрито под «ноль». Травку, конечно, видно: как минимум, в камере «теле» кажется, что это трава – а по большому счету, это всего-навсего 2-мерная текстура.

Движения полевых игроков не только разнообразились, но и занимали более плавную анимацию. То есть резких переходов от ходьбы к бегу не наблюдается. Кроме того, в игре стало намного больше борьбы, которая все чаще заканчивается криками «Судья п... Подсудил!» или же «Мясо с поля!». Да разве они знают, что такое «мясо»? Вот сошпилинули бы с нами в редакции Deathmatch на Q3DM1 с участием всех работников нашего журнала – тогда-то увидели бы, что такое «Мясо с поля!».

Но вернемся все же к футбольному «мясу». В отличие от «FIFA 2003», где игра на втором уровне почти всегда заканчивалась победой оппонента, тут все стало на места. И теперь передачи по воздуху на длинные расстояния довольно часто проходят. А объединив два последних фактора, можно разыгрывать красивые двухходовки, которые, конечно же, будут заканчиваться взятием ворот.

От старой системы розыгрыша стандартов не осталось и шипа на бутсе. Тут все изменилось в корне (и, главное, – в лучшую сторону). К примеру, подавая угловой, мы выбираем, куда послать мяч: к ближней штанге, к дальней штанге или же по центру. Причем за мяч потом еще надо будет побороться. Элемент борьбы при подаче углового продуман очень красиво.

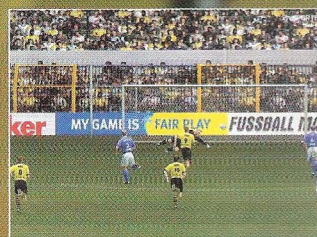
Насчет штрафных: кроме выбора – послать ли мяч

на дальнюю штангу, на ближнюю штангу или непосредственно пробить по воротам, здесь мяч можно еще и закрутить. Причем пробить стало гораздо труднее. То есть пробить-то просто, а вот заставить этот чертов шарик пересечь линию вражеских ворот – это задание потруднее будет. Для начала вам надо определить силу удара, а потом остановить индикатор в зеленом секторе. Короче говоря, все просто как дважды два. Или, точнее, – как трижды «D».

В числе новых клавиш стоит отметить возможность паса одному из трех открытых товарищей и жалкую пародию на дриблинг (которая, тем не менее, все-таки не раз помогала мне пройти защиту противника и поразить цель).

AI повысился – как у противника, так и у партнеров по команде. И теперь вовсе не надо волноваться, что неуправляемые защитники окажутся не в то время и не в том месте – теперь они всегда будут в том месте (согласно выбранной вами тактики), но не всегда в то время... Говорить же о вражеском AI бессмысленно. Скажу только, кто в «FIFA 2003» играл на профи, теперь будет начинать с полупрофи.

Спустя несколько лет, вернулся к нам и режим тренировки, который, в принципе, можно описать одним словом. И чтобы



не писать [вырезано цензурой], просто напишу – «лажа!». А что еще можно сказать? Сами посудите: пробитие штрафных только с двух положений, подача угловых и свободная практика. Извините, но вы тренинг в «PES III» видели? Нет? Скоро увидите, после чего и сами скажете, что тренировка в FIFA – это «лажа».

А вот что мне понравилось, так это переработанный режим «Карьера». Несмотря на туповатую менюшку, режим вполне привлекателен. Он дает возможность вывести команду из нижнего дивизиона в европейские чемпионы, зарабатывая при этом очки авторитетности, которые используются для индивидуальной тренировки каждого игрока и команды в целом.

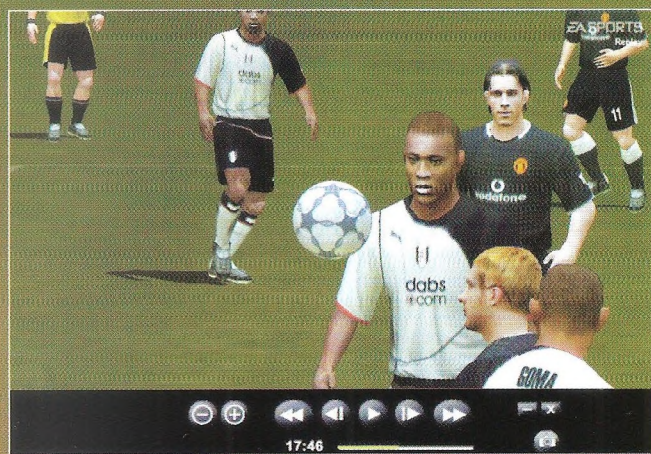
О саунде мне что-то не очень хочется писать... Подбору треков, как по мне, уделили мало времени (если его вообще уделяли). И вспомним, что на Алли МакКоя и его друга Джона Мотсона напал эстонский синдром. К примеру, на подходе к штрафному я вышел на последнего защитника, который, в свою очередь, ото-

брал у меня мяч – и паснул его в центр. И примерно через 4 секунды звучит реплика: «Остался последний защитник!». Тут без комментариев.

Блин, порой мне кажется, что каждый год мы получаем очередной «сборник багов». И этот год не стал исключением. Да, FIFA, в общем-то, хороша – но, в то же время, далека от совершенства. Да старые баги исправлены – но на их место пришли новые.

Мы с уверенностью можем констатировать, что это FIFA – но лучший ли это симулятор футбола? В этом мы уже не уверены. Ведь скоро портируют шедевр компании Konami, носящий гордое название «Pro Evolution Soccer III». Но до тех пор для владельцев ПК FIFA будет лучшей. Да и на WCG, скорее всего, она останется. Возможно, кто-то сочтет это несправедливым – но такая уж она, эта «се ля ви». На войне – как на войне... Футбол, пиво – революция!

Blind Sniper
blind_sniper@mail.ru



Название игры:

Warlords IV: Heroes of Etheria

Разработчик: Infinite interactive**Издатель:** Ubi Soft**Жанр:** TBS**Системные требования:**

P III - 600, 128 Мб, 16 Video

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

7-

6

5

7

9

Игра давно минувших дней



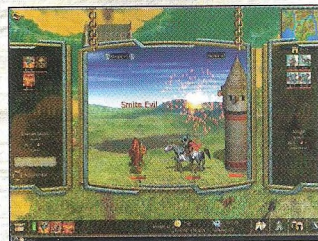
НТП

(научно-технический прогресс) – это хорошо. Класси-

ка, традиции вековой давности – тоже круто. Но всему свое место, время – и так далее.

За свою многолетнюю историю серия «Warlords» нахваталась немало разного рода сомнительных нововведений, оставаясь при этом эталоном жанра TBS. Шло время, и с четвертой частью игры разработчики решили отдать дань прошлому и сделать игру в лучших традициях серии. Сказано – сделано. В «лучших традициях серии» – это, вероятно, значит с кучей недостатков, заимствований из HoMM и недоделанного баланса сил.

Графика – довольно примитивна и весьма отвратительна. То ли это попытка закося «под старину и антиквариат» (явно неудачная), то ли банальное нежелание людей работать (явно удачное).



Звук с музыкой присутствуют только потому, что без них никак. Хотя, стоит признать, несколько мелодий звучит довольно неплохо.

Игровой процесс местами скучен, а в целом – однообразен. В начале начале нам выдают героя. Точнее, он сам напрашивается к нам в услужение. Причем вполне может попасться герой другой расы, что, в общем-то, весьма полезно – странно только, что при игре, например, за рыцарей игроку могут предложить даже героев-демонов, которые не только не нейтральные (как, скажем, те же огры), а и вовсе злые.

В замке можно построить до шести юнитов (шестой – это герой). Героев можно строить только своей расы. Помню, что по ходу разработки вроде бы обещали производство уникальных юнитов при захвате замков другой расы. К сожалению, ничего такого нет – разве что скорость строительства юнитов меняется.

Кампания заключается в завоевании некоторой местности, поделенной на провинции. В чис-



ле последних есть ключевые (то есть обязательные для завоевания), а есть просто дающие определенные преимущества.

Стратегическая часть – чудовищна: огромные пустые карты с десятками одинаковых городов, с одинаковыми монстрами и без возможности хоть что-то в городах построить. Как следствие – геймплей сразу и навсегда утомляет своим однообразием.

Бой скучен и неинтересен и годится разве что в качестве фона для чаепития и мыслей о вечном. Встречаются два варлорда со своими отрядами (назвать армией банду из восьми юнитов – как монстров, так и героев – как-то язык не поворачивается). И тут, значит, начинается драчка-невеличка. Выбираем самого слабого и ненужного монстрика, нажимаем на кнопку – и свежеспеченный смертник выпрыгивает на поле боя, представляющее собой крохотное окошко приблизительно в четверть экрана. Компьютерный болван делает то же самое – и пару секунд твой и вражеский



юниты мутузят друг друга (спрайты и анимация оставляют желать лучшего, но ко всему можно привыкнуть). Как только боец героически помрет в неравном бою, отправляем на ринг следующего. Помрет второй – посылаем следующего... ну и так далее, пока в каком-то из отрядов не закончатся юниты.

Можно, конечно, напрячь мозги и воспользоваться зачатками примитивной тактики – например, сначала скормить врагу самых слабых юнитов, тем самым основательно потрепав его, а затем выставить главного юнита или героя – добить супостата и отхватить небольшую, но аккуратную кучку экспы. У всех юнитов, как правило, есть специальные способности, так что перед боем можно еще кастануть какое-нибудь полезное заклинание. Но, как бы то ни было, действия игрока в бою сводятся исключительно к определению очередности отправления юнитов на мясо. Все. И, как ни крути, тактические



бои в «Warlords IV» — самые глупые из всех существующих в TBS.

Новшеств в игре почти нет, а если что-то и удастся выловить, так это «что-то» наверняка есть и в «Heroes of Might & Magic». Работы Infinite Interactive над игрой больше всего похожи на танец: шаг вперед и пять назад.

Да, и еще — исчезло очень много фишек, по праву считавшихся визитной карточкой «Warlords». Например, герои уже не могут летать на юнитах. Плохо и то, что убрали «телепортацию» производимых юнитов — и теперь они ножками топают (ползут, летят) по карте. Отряды не могут передвигаться по лесам, что после Warlords I-III тоже как-то непривычно — и, ясное дело, это очень большой минус.

Если при повышении уровня варлорда брать фишки, которые увеличивают атаку и скорость юнитов, то действовать это будет, судя по всему (и к общему сожалению), только в столице, но никак не во всех городах.

И еще весьма занятная головоломка, над которой стоит поразмыслить на досуге: откуда в определенные моменты может появляться столько прокачанных юнитов? Или компьютер жульничает (благодаря «стараниям» разработчиков), или одно из двух.

Создавая игру, разработчики явно не особенно напрягали мозговые извилины. В связи с чем довольно легко найти способ облегчить себе жизнь и без применения читов и трейнеров. Так, покопавшись немного в игровых файлах, без особого труда научишься выбирать квесты по вкусу. Фишка в том, что каждому квесту соответствует чучок

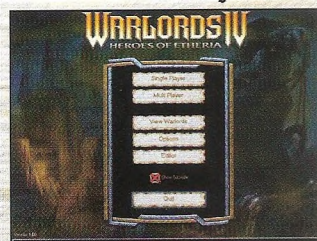


замаскированный xml-файл в подкаталоге *English*. Да уж, поленились девелоперы спрятать такую ценную информацию. Потому как преимуществ от махинаций с квестами просто не счесть. Во-первых, можно почитать, что дадут за выполнение каждого из четырех этапов квеста; а во-вторых, можно оставить в этом каталоге только тот квест, который нравится больше всего, — тогда именно его и предложат в миссии.

Очень напрягает медлительность ходов компьютерных оппонентов. Ждать AI каждый раз, как минимум, секунд по 30 — через денек-другой это, знаете ли, не просто напрягает, а прямо-таки задалбывает. Единственное, что можно сделать, это выставить в меню скорость передвижений компьютера на максимум. Спрашивается: зачем было покупать крутейший P4 и чесать репу, пока Его Заторможенность AI подумает изволит.

К превеликому сожалению, разработчики «опоздали» с выпуском игры лет на 10, не меньше. А стратегические и тактические параметры игры настолько бедны, что из-за полного отсутствия условий для напряженной работы мысли желание играть дальше пропадает после прохождения первых двух-трех карт.

Лешук Алексей



There was once an Elven Prince, named Mordaine. Like many a younger child of royalty, the desire to rule burned fiercely in his blood.



But the spell went awry. The magical backlash slew Mordaine and shook the very world itself. The earth cracked, mountains fell, and cities were washed away.

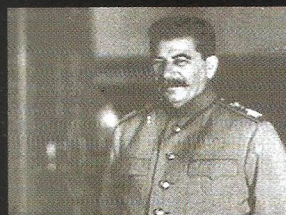
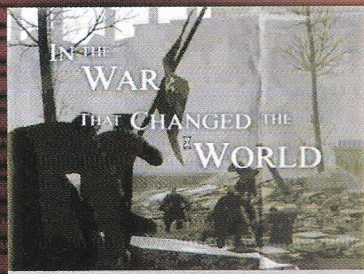


They became known as the Dark Elves. And while they plotted and schemed, Prince Mordaine delved into dark magicks, searching for a spell — one that would bring him victory.



They became known as the Dark Elves. And while they plotted and schemed, Prince Mordaine delved into dark magicks, searching for a spell — one that would bring him victory.

CALL OF DUTY



Press FIRE to Skip.



Press FIRE to Skip.

Название игры: Call of Duty
Разработчик: Infinity Ward
Издатель: Activision
Жанр: FPS
Системные требования: PIII - 600, 128 Мб, 32 Video

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

Кино и немцы

Военные FPS, несомненно, пользуются у геймеров немалой популярностью, но после двадцатого возвращения в замок Вульфштейн и присвоения очередной медали «За отвагу» у любого здравомыслящего игрока справедливо возникает желание поиграть во что-то новенькое, хорошее и интересное.

Поэтому играющий народ с немалым энтузиазмом воспринял новости о релизе нового военного шутера *Call of Duty* от компании Infinity Ward. Которая примечательна хотя бы тем, что почти целиком состоит из людей, полтора года назад делавших «Medal of Honor: Allied Assault». Так что, как и следовало ожидать, ничего принципиально нового и супер-пупер-ультра-мега-интересного в игре нет – зато есть немало просто хорошего.



В «Call of Duty» используется модифицированный движок Quake III. Это, с одной стороны, хорошо: и графическое оформление выполнено на должном уровне (а местами так и вообще сплошное загляденье), и тормозов особо быть не должно (при условии, что у программистов достаточно прямые руки) – ясное дело за исключением пары-тройки особо навороченных моментов. С другой же стороны, разработчиков можно упрекать за присутствие всяких никому не нужных наворотов и примочек, способных тормознуть даже Пентиум-4,



за откровенно слабую мимику и жестикуляцию персонажей. Кстати, к вышеперечисленному успел прицепиться почти весь народ, писавший обзоры по «Call of Duty».

Но это так – вся фигня совсем в другом, в излишней кинематографичности игрушки. Складывается такое впечатление, что находишься на съемочной площадке как раз в тот момент, когда режиссер сказал «Стоп!». Всё статично настолько, что временами становится просто не по себе. И хоть небо расчерчивают траассировки пулеметных оче-

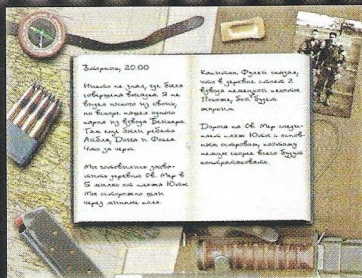
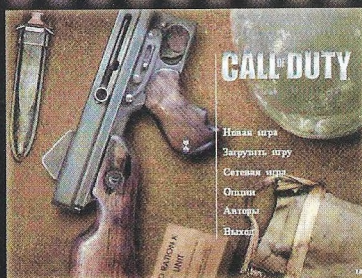


редей, а беспощадные лучи прожекторов выискивают по темным закоулкам предполагаемого противника, но... деревья стоят и не шевелятся, разрушенные города и деревни выглядят так, будто их обитатели ушли минут 5 назад – все чисто и красиво, а в полуразрушенных домах горят и не гаснут керосиновые лампы. Еще один увесистый булыжник в огород разработчиков – отвратительная интерактивность окружающей среды, а точнее – полное ее отсутствие. По фонарю можно хоть до посинения палить



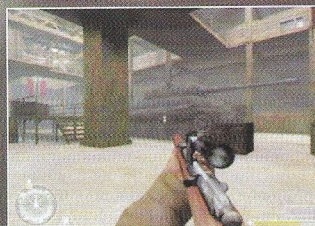


Нажмите клавишу ОГОНЬ для сброса.



из Шмайсера – все это до лампочки. Реально в игре можно разбить стекла и кое-где – ящики, да и то только по большим праздникам.

Уровни напичканы скриптами вдоль и поперек. Заскриптовано буквально все, даже поведение игрока – действовать нужно по сценарию, придуманному создателями игры. И хоть локация простирается на несколько километров во все стороны, не стоит обольщаться – ограничители в виде минных полей и «очень метких снарядов» пресекают любые попытки соватьсь в обход. Да, «шаг вправо,



шаг влево» карается внеочередным «Load Game».

Враги местами ведут себя довольно логично, но в основном – как обычно. А вот союзники действуют на порядок лучше. Интеллект и у тех, и у других, понятное дело, скриптовый – однако недостатком это назвать нельзя.

Все это, конечно, весьма грустно, а местами даже прикрасно, однако динамичный геймплей с лихвой компенсирует эти недостатки.

Секрет успеха «Call of Duty» в том, что разработчики убрали почти весь рутинный экшен

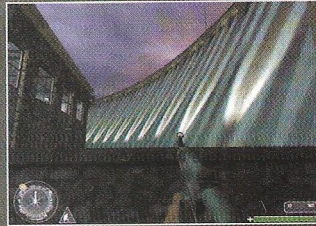
и щедрой рукой напихали в игру того, что игроки любят больше всего.

А что геймеры любят больше всего? Прежде всего – покемперить. В каждой кампании есть, как минимум, пара миссий, где только этим и придется заниматься. А в некоторых местах – так и вовсе в лучших традициях старого доброго «Ку»: со снайперской винтовки переключаемся на автомат, ликвидируем ближайших противников, после чего опять начинается неспешное разглядывание местности через оптический прицел.



Ну и куда же без выведения из строя вражеской техники? И этого добра в игре более чем достаточно. В одной из миссий, где нужно захватить и удерживать мост, нам вдоволь дадут настреляться из фаустпатрона по «Тиграм». И тут же представляется великолепная возможность почувствовать контузию во всей ее красе – ударной волной тебя сбивает с ног, а мир вокруг плывет и качается. Да, такая фишка была использована уже не в одной игре, но все равно приятно.

А еще в игру чрезвычайно удачно вставлены динамичные сцены погонь с использованием скриптов и подручных транспортных средств. Игроку отводится роль стрелка – и это не просто хаотичная пальба или случайный отстрел немецко-фашистских захватчиков из автомобиля, несущегося по кочкам и ухабам. Нет, эти моменты созданы в лучших традициях голливудского кинематографа. Разработчики не поленились добавить в эти миссии дополнительные задания, как, например, поиск новой маши-

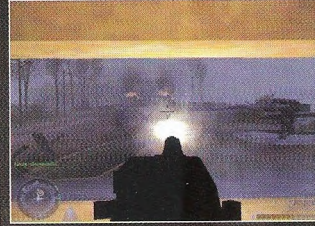


ны взамен разбитой в ходе кампании американцев. Но, на мой взгляд, самым шпильным является эпизод прорыва британских командос к аэродрому по извилистым альпийским дорогам верхом на грузовике марки «Студебеккер». В этой миссии необходимо превращать вражескую технику – при помощи фаустпатрона – в металлолом, из пулемета пальить по мотоциклистам, а под конец еще и прикрывать из снайперской винтовки своего бойца, занимающегося в это время подрывом моста.

А в кампании русских можно будет даже покататься на Т-34.

В общем, дальше рассказывать не буду, но скучать в «Call of Duty» не придется.

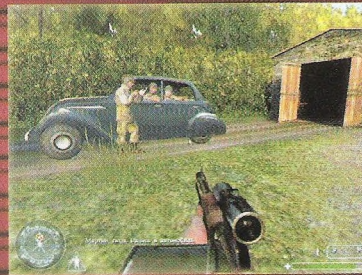
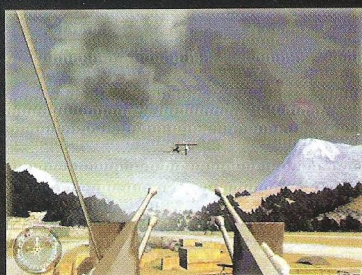
Напоследок – еще немного общей информации. Так, чисто для общего развития. Игра состоит из трех кампаний: за американцев, за англичан и за русских. Первые две, на мой взгляд, сделаны немного лучше, чем кампания русских. Грандиозные битвы на улицах Сталинграда сделаны хорошо. Но все же им определенно чего-то не хватает. А может все потому, что в баталь-



ных сценах явный перебор: толпы красноармейцев бесконечным потоком идут в атаку и штабелями ложатся под огнем вражеских пулеметчиков.

И самое главное: «Call of Duty» – несомненно хорошая игра. Но только при одном условии: если пройти ее за два-три вечера. Это не так уж и сложно. Потому что в противном случае всякие недостатки и прочие неприятные сюрпризы от разработчиков напрочь испортят все положительные впечатления от игры.

Лещук Алексей





Старые мысли о главном

Легендарный Гордон Фримен всматривался в темноту коридора, нервно помахивая не менее легендарной фомкой. Точнее, фомкой он махал спокойно и размеренно – но счетчик FPS, нервно подергиваясь, портил всю малину. Счетчик же, в свою очередь, напрямую записел от конфигурации компа.

...«Попса. Сплошная попса» – промелькнула умная мысль, в принципе и с точки зрения рядовых геймеров с именем «Халвы 2» не совместимая. Но, так или иначе, все это было уже видано, читано и слышано. Новым и революционным был только движок. А все остальное, включая и выход игры, – не более чем

рекламная кампания по его раскрутке.

Да и что это за манера – делать игры для серверов. Ведь относительно маломощные домашние компьютеры потянут такую игру не раньше чем через годик-другой.

Смотреть на это безобразие больше не было сил, и Злобной Lichine не осталось ничего другого как нажать на <Alt+F4>. Демка привычно повисла. Сухо щелкнул Reset – и POST торопливо принялся отсчитывать гигагерцы и гигабайты, которых для игрулек типа ХЛ2 и третьего Дума все равно было маловато... И вообще, что за мода – воровать исходники и орать потом на весь

интернет... И так всем ясно: чтоб играть в игры вроде ХЛ2, надо апгрейдить железо.

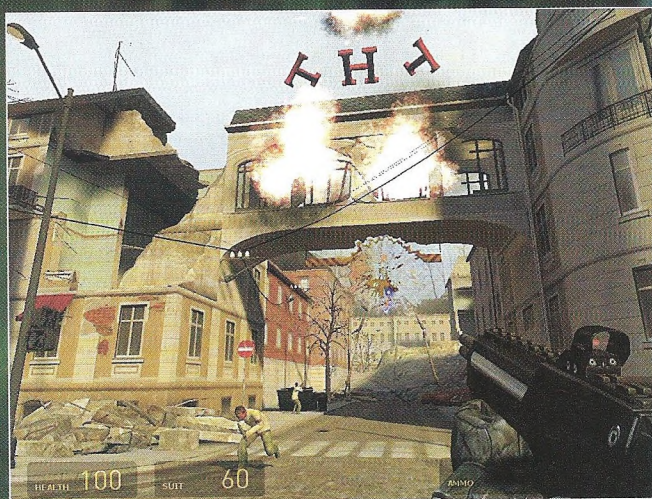
Вот сейчас они, считай, сами у себя исходники тырят. Ведь не захотели бы – и не сперли б! Ведь самый защищенный комп – это комп, который не подключен к Сети.

Да и потом, глупо ведь держать ВСЁ в одном месте. Так никто и никогда не делает. Если так и дальше пойдет, то разработчики скоро еще и деньги платить начнут за то, чтоб народ в их игры гамался. Лучше бы сразу закатали акцию: покупая наш тормознутый продукт, вы получаете суперкомпьютер совершенно бесплатно... Но таких раскладов нам, скорее всего, в этой жизни не увидеть. Да-с, ацтой.

С уже вышедшими играми – и даже с самыми любимыми – дела обстоят не в лучшем виде. Как гласит народная мудрость, в игре не без ацтоя. Издатели торопят, разработчики хотят денег (очень хотят, только их и хотят, но об этом – чуть ниже) – и в результате программеры вместо игры делают ошибки. На отладку и тестирование времени нет. Да и не надо – ведь пираты так и норовят спереть что плохо лежит. (Это, конечно, вопрос спорный – ведь, как ни крути, а все-таки было приятно поиграть в «Unreal 2» за три дня до официального релиза, но это – другая история.)

Так вот, если выпадающие текстуры и постоянные зависания заметны всем и каждо-





му, то некоторые особо мерзкие моменты остаются за кадром.

Взять хотя бы «Neverwinter Nights». Типа хорошая игра, красивая, глючит в меру. Но возьмем любую сохраненку второй половины игры и сожмем ее каким-нибудь популярным архиватором вроде Zip или Rar. Ну и как вам коэффициент сжатия? Впечатляет, правда? То есть как это «ну и что»?! Ну и то, что в сохраненке очень много мусора и прочего ненужного барахла! Гораздо проще написать процедуру сброса на винчестер определенных участков оперативной памяти, чем основательно сесть и с умом написать и реализовать алгоритм выбора только необходимых значений регистров памяти. Но нет же, все делают как попроще и побыстрее. А ведь качество-то страдает.

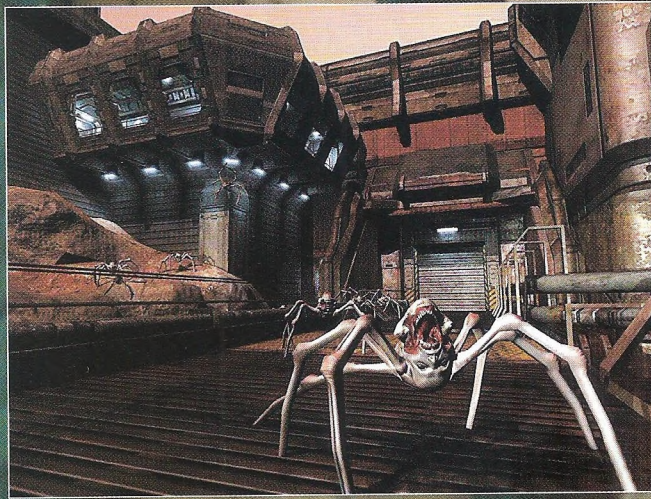
Или вот еще пример из той же оперы – «Lionheart». Некоторые файлы с сохраненными играми занимают до 15 мегабайт (!). Но почему-то совершенно не сжимаются. Более того, если сохраниться, сделать пару шагов, опять сохраниться и так далее, а потом заархивировать это безобразие, то коэффициент сжатия по-прежнему будет очень низким. Вывод? Там содержится дофига всего настолько ненужного, что оно просто не лезет ни в какие ворота. Даже припахав с полдюжину злобных хакеров, вооруженных не менее злобными хакерскими программами, мы не сможем дать внятного ответа, что же именно за муть

там содержится. Такое ощущение, что savegame набит картинками...

Или вот: обещают в игре абсолютную свободу действий. А что в итоге? Стоит только попытаться этой «свободой» воспользоваться, как начнутся такие дикие глюки в игре и бредни в сценарии, что желание действовать свободно пропадет надолго. Фанаты «GTA: Vice City» точно знают, о чем идет речь. Грустно все это, хотя на самом деле это самый настоящий ацтой.

Разработчики совершенно не хотят оптимизировать свои поделки. Они ругают издателей и требуют у них денег.

Не так уж давно долг и служебные обязанности заставили Злобную Личину посетить форум разработчиков компьютерных игр, который имел место быть в рамках одного очень солидного мероприятия. Разработчики – тоже люди (хотя определенные моменты заставляют в этом усомниться) и сначала хорошо ударили по пиву, а потом понеслась развлекуха в стиле выпить-закусить. В общем, непринужденная обстановка развязала языки. А Лич тихо и скромно сидел в углу – и все записывал. Если кто-то думает, что добрые дяди делают нам хорошие игрушки, то обломитесь – имели эти дяди всех нас в виду. Они делают те игры, которые нравятся издателям, но не геймерам. Главный их девиз – «железо все потянет». Зачем оптимизировать программы? У всех стоят винчестеры по 60-160 гигов, 512 оперативки и все такое. Ведь



можно просто кое-как напрограммировать – и потом спокойно пить пиво. Понятное дело, все пишется при помощи ООП, а про старый добрый ассемблер эти лентяи и слышать не хотят. А все потому, что элементарно его не знают. И если б хотя бы основные моменты (вроде обработки видео в том же ХЛ2 или «Doom 3») были бы написаны на ассемблере, то системные требования снизились бы, как минимум, втрое(!). Но зачем это делать? Современные ПК все равно игру потянут.

Но, что самое нехорошее, часто куски одного целого делают люди, которых разделяют года и тысячи километров. То есть что-то делает умудренный опытом крутой программист из одного города, а что-то – никому не известный ламак из засиженного мухами хутора. И все, что делает первый, запросто перепортит второй.

Теперь и вы знаете, откуда у глюков ноги растут. Да, согласен, все это известно давно и безо всяких форумов. Но одно дело знать и догадываться, а другое – услышать самому. В общем, пришлось и Злобной Личине напиться и забыться. Потому как с горя.

И, что самое обидное, – точно так же обстоят дела и в дальнем зарубежье. Наш тайный агент (а также наш друг и соратник) побывал не где-нибудь, а на Е3. И оказался точно в такой же ситуации. И в точно таком же шоке.

А еще существуют издатели, у которых есть свое собственное (причем очень извращен-

ное) представление о хороших играх. Этим нужно много полигонов, буйство красок, которые будут тормозить все подряд. И сюжет должен быть обязательно полсовым. А диалоги – глупыми и только глупыми. Управление – таким, чтобы уши в трубочку сворачивались. И всего должно быть много. И чтобы все было сделано к завтрашнему утру или, в крайнем случае, к понедельнику.

Но это еще далеко не весь ацтой – потому как на издателей вкалывает еще и толпа очень крикливых индейцев, которые без страха и упрека, без стыда и без совести хвалят весь тот ацтой, что издают их кормильцы.

Орава таких паразитов во главе со старым привидением день и ночь помогает геймерам расставаться с их скромными сбережениями, попутно собирая денежки на белые «Мерсы» и черные джипы. И если кто-то хочет покупать ацтой, играть в ацтой и верить в тот ацтой, который несут банды неумных дятлов о первых двух ацтоях, – пожалуйста (кто ж вам лекарь?).

Но все же я скромно надеюсь на ваше благоразумие, господа геймеры. И пусть в новом 2004 году этого самого ацтоя будет меньше, чем в году прошедшем.

P. S.: Рассказывать все тонкости и гадости из жизни игровых строителей можно еще долго, но цензура – дело тонкое.

Алексей Лешук
и его Злобная Личина

Еще одна статья, присланная на конкурс и прошедшая жестокий отбор, в ходе которого было выбито три зуба и сломан один стул. Оценки, как всегда, — на мыло или через традиционную «Укрпочту».

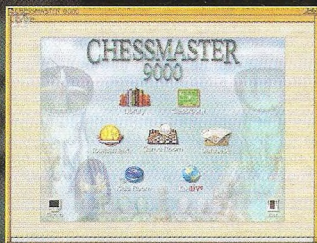
Название: Chessmaster 9000

Издатель: Ubi Soft

Системные требования:

P 2 - 450, 128 ОЗУ, 250 (1250) Мб свободного места

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



e2 — e4

В последние годы на нашем общем (то есть на нашем с вами) игровом рынке появляется большое количество откровенно бездумных игр (я мог бы, конечно, назвать их и поименно... но, прикинув возможные последствия, лучше промолчу). А ведь геймеры, играя в тупые стрелялки, не только не умнеют, а, как это ни странно, наоборот — глупеют. К хорошему это вряд ли приведет, поэтому очень хотелось бы видеть побольше интеллектуальных игр. То есть как раз тех игр, которые отказываются издавать, потому как прибыли мало...

Однако есть на этом свете добрые люди, не жадные к деньгам. Ну или почти не жадные. И выпустили они Chessmaster 9000 — очередной сиквел хорошей игры. Хотя нет, это даже не сиквел, а просто следующая часть. Ведь в этой игре не то что сюжета — даже действующих лиц нету! Почему? Да потому что это шахматы!

Вот и разберем, что представляет собой эта игрушка...

Короче, «Chessmaster 9000» — наряду с FIFA и т. п. — симулятор одного из видов спорта. Но, в отличие от футбольно-хоккейных поделок, предлагающих лишь бледное подобие игры, «Гроссмейстер» предоставляет игроку возможность сразиться с равным (или не очень) соперником в настоящие шахматы! Здесь многое учтено, даже рейтинги соперников (на каждого из которых есть биография и фотка 3x4!) довольно правдоподобны. Хотя я, имея в реальности всего 1902 пункта ЭЛО, в игре этой получил рейтинг 2220. Зато все остальное — супер! Чем больше времени на обдумывание — тем лучше

играет соперник, чем выше рейтинг противника — тем больше у вас шансов на проигрыш, ну и т. д.

Есть еще парочка индивидуальных, которые любой ход, даже гроссмейстерский, обдумывают за 1 секунду. Круто! Так, что-то заумно у меня получается. Скачивается напряженная работа...

Для разрядки привожу был, которую смело можно причислить к разряду анекдотов. Вот:

— Сидят Мароци и Шпильман, играют тренировочную партию, а за всем этим Тартаковер наблюдает (все персонажи — известные гроссмейстеры). И вот последний говорит Шпильману:

— На Вашем месте я бы поставил коня на h1!

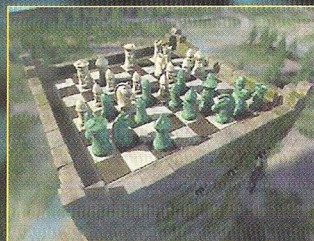
В ответ:

— Что за нелепость! Это же дурацкий ход!!!

— Но я же сказал «на Вашем месте», — пояснил довольный Тартаковер.

И вы говорите, что у шахматистов нет чувства юмора?!

Еще о фичах. Теперь можно играть рейтинговые турниры (помимо отдельных партий) не только по круговой, но и по швейцар-



ской системе. А если и это скучно, то любой продвинутый геймер легко создаст виртуального протеза. Присвойте ему необходимую силу игры, любимые дебюты (можно даже свою базу данных составить!), определите ценность фигур — и можно наслаждаться партией, в которой ваш прототип рвет какого-нибудь Крамника и иже с ним. Полезных возможностей — море.

Пока не забыл, хочу поведать об игровых комнатах. В Game Room и Tournament Room Вы можете играть, соответственно, тренировочные и турнирные партии. В Kids Room детки поиграют, получатся, как шпильки, а в случае прохождения определенного количества тренировочных заданий распечатают сертификат — и т. д. Есть еще учебная комната,



предусматривается возможность игры через интернет, можно включить подсказки во время тренировки, получить анализ сыгранных партий и много чего еще... Я, например, очень часто ввожу свои (не)удачные партии и просматриваю лучшие ходы. До тех пор пока всем плохо не станет от огромного количества пропущенных мною МАТОВ!

Так, осталось только быстро пробежаться по второстепенным (по крайней мере, второстепенным для этой игры) факторам. Графика (шахматные доски и фигуры) отличная, приятная. Звук не надоедает, управление очень простое...

Круто, в общем.

Ну и нужно еще сделать вывод по поводу игры. По-моему, игра хорошая, увлекательная, и вообще совместившая лучшие черты таких шахматных программ, как «Deep Fritz», «Deep Junior», «Hiarcs» и др. Может, сильные мира сего (ака гроссмейстеры) не согласны, но мое мнение остается неизменным. Супер rulezZ, Must Have! Однозначный выбор геймеров. Разве не так?

P. S. С юмором у разработчиков все о'кей. Привожу пример. В «Детской комнате» можно поиграть с... обычной обезьянкой. Фигуры-то она передвигает, но чтоб нормально проиграть, надо постараться.



Сергей Петров

Боги игровой индустрии:

American McGee



Игроки в основной массе своей – народ достаточно бесхитростный: их далеко не всегда интересует, кто вообще создал ту игру, за которой они проводят время, и уж тем более редко попадаются геймеры, которым точно известны имена людей, создавших их любимый продукт. Какие подвиги совершили эти люди и когда – мало кто знает.

Так и должно быть. Покупатель интересуется то, что он покупает, а не то, кто за этим стоит. А между тем, и в игровой индустрии есть свои «звезды» – люди, создающие игры, которые ломают стереотипы, предлагая что-то совершенно новое. Одной из таких «звезд» является **American McGee** – человек, по праву считающийся одним из главных архитекторов жанра First Person Shooter. Вложивший огромный вклад в создание таких хитов, как «Doom», «Doom II», «Final Doom», «Ultimate Doom», «Quake», «Quake II», «Quake II

Deathmatch Pack»... Создатель культовой игры «American McGee's Alice»... Яркая и экстраординарная личность...

Но долгие вступления – пусть он сам все о себе расскажет!

Шпиль: Приветствую!
American McGee: Привет!

Шпиль: Скажите, American McGee – это Ваше настоящее имя или все же псевдоним?

A: Да, это мое настоящее имя. У моей матери в молодости была знакомая по имени Америка. Моей маме очень нравилось это имя, поэтому, когда родился я, меня назвали American. Никаких псевдонимов у меня нет. Просто моя мать всегда была очень эксцентричным и творческим человеком.

Шпиль: Расскажите, чем Вы занимались, до того как пришли работать в компанию id Software? Могли ли Вы представить себе, скажем, лет 15 на-

зад, что будете работать в игровой индустрии? Что больше всего привлекает Вас в создании игр?

A: До того как прийти в id Software, я работал автомехаником, чинил немецкие автомобили. В то время я очень хотел устроиться на работу, связанную с компьютерами и программированием, но я и понятия не имел, что когда-нибудь смогу работать в игровой индустрии. Изначально мой ин-

терес к компьютерным играм был весьма неопределенным... главным образом, я был счастлив иметь работу, на которой мне не приходилось весь день возиться в мазуте. На данный момент в создании игр меня больше всего привлекает работа над сюжетом, характерами персонажей и созданием удивительных миров, которые вам и в страшном сне не приснятся. Это прекрасная работа.

Шпиль: Как известно, Вы принимали участие в создании «Doom», «Doom II», «Final Doom», «Ultimate Doom», «Quake», «Quake II», «Quake II Deathmatch





Ракс» и других игр. Над какой из этих игр больше всего понравилось работать?

А: Мне нравилось работать над всеми вышеперечисленными проектами, ведь каждый из них по-своему уникален. «Doom» — игра, которая изменила восприятие компьютерных игр. На базе усовершенствованного движка Wolfenstein нам удалось создать игру, которую многие до сих пор называют лучшим представителем жанра FPS. При создании уровней мне была предоставлена большая свобода. Поэтому в игру была добавлена возможность подниматься по лестницам, кататься на лифтах, а главное, появились многэтажные помещения со свободной геометрией — эти нововведения не вызовут удивления у нынешнего поколения геймеров. Но в то время это был настоящий прорыв.

Но если все-таки выделять фаворита, то я бы назвал «Quake», так как именно при ее создании я имел возможность влиять на многие аспекты игры. «Quake» — это основа, фундамент, постамент. Это был наш

первый полностью трехмерный проект. И главной его особенностью был, конечно же, сильный упор на Deathmatch. Именно «Quake» превратил Deathmatch в общедоступную забаву, заполнил слабые локальные сети и установил стандарты виртуального братоубийства на многие годы вперед. Я считаю, что «Quake» — это главная веха в развитии киберспорта.

Шпиль: Ваш проект «American McGee's Alice» стал культовым. Это одна из самых красивых, атмосферных и интересных компьютерных игр. Расскажите подробнее об истории создания этой мистической и странной игры.

А: На тот момент я уже работал в Electronic Arts. Руководство компании попросило меня придумать новый оригинальный проект. Я потратил несколько недель на проработку различных идей, но так и не мог найти действительно стоящего варианта. В конце концов, я плюнул на все, сел за руль своего автомобиля и отправился гонять по шоссе на бешеной скорости, поскольку только так я могу действительно сосредоточиться. Во время поездки я слушал компакт-диск группы «The Crystal Method» — и в одной из композиций услышал слово «Чудо». В тот же момент я стал прокручивать



следующую мысль: «Чудо, Страна Чудес, Алиса...». И в следующий миг решил, что непременно создам мрачную игру об Алисе.

В течение месяца я работал над сценарием, рисовал арт и готовил прочие концептуальные документы. Затем все эти документы представил на утверждение руководству Electronic Arts... Так началась моя работа над созданием игры «American McGee's Alice».

Шпиль: Алиса совсем не похожа на стандартных героинь игр жанра action — полуголых девиц с кучей завязанных на этом приколов.

А: Основное внимание я сконцентрировал на внутреннем мире персонажа, на ее переживаниях. «Алиса» — это игра с сильной психологической составляющей. Я хотел показать внутренний мир человека, находящегося в депрессии. В начале игры Алиса находится в состоянии духовного краха, смерть родителей сломала ее, но она борется с этим... И в конце игры понимает, что Червовая королева — всего лишь марионетка, и истинный враг — это она сама. И только переборов саму себя, Алиса духовно возрождается и спасает Страну Чудес.

Все проблемы в жизни мы создаем себе сами, мы и есть свои главные враги.

Шпиль: Правда, что в основу истории заложены Ваши детские воспоминания?

А: Отчасти да. В детстве я очень тяжело переживал смерть своего отца. Эти воспоминания нашли отражение в игре.

Шпиль: Ваш любимый персонаж в «American McGee's Alice»?

А: Вероятно, безумные дети.

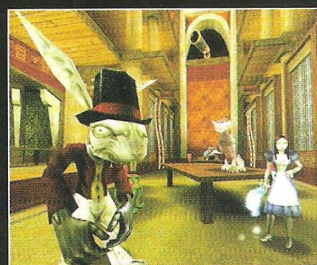
Шпиль: Почему именно они?

А: Они — дети, которые потерпели поражение в сражении со Страной Чудес. И теперь Алиса должна спасти их, они нуждаются в ней. Это и делает их особенными.

В игре мы не акцентировали на этом особого внимания — этот момент просто опустили. Но, в истории, которую я написал, безумные дети играли важную роль.

Шпиль: Что в работе над «American McGee's Alice» Вам понравилось больше всего?

А: Много чего... Например, работать с исполнительным продюсером RJ Berg, возможность влиять на многие аспекты игры. Еще





мне понравилось сотрудничать с ребятами из Rogue, а также разделять со многими людьми чувство создания чего-то уникального.

Шпили: Сейчас Вы работаете над созданием «American McGee's Oz» и «American McGee's Twisted Tales». Откуда Вы берете идеи для создания своих потрясающих проектов?

А: Как и в случае с «American McGee's Alice», вдохновение для «American McGee's Oz» и «American McGee's Twisted Tales» я, прежде всего, черпаю непосредственно из книг, по мотивам которых эти игры создаются. Кроме того, много идей беру из воспоминаний о своем детстве, а также из мира, который окружает меня сейчас.

Шпили: Насколько сильно Ваш проект «American McGee's Oz» будет отличаться от «American McGee's Alice»?

А: «American McGee's Oz» имеет собственный уникальный художественный стиль и геймплей (3rd person action / adventure) с хорошо проработанными загадками. На мой взгляд, самое большое отличие заключается в создании полностью открытого нелинейного мира. «Alice» была очень линейной игрой, действия игрока ограничивались рамками сюжетной линии. В «Oz» все будет зависеть только от вас – игрок сам создает свою историю, в которой вовсе не обязательно конец будет счастливым.

Шпили: Скажите, персонажи «American McGee's Oz» полностью соответствуют персонажам книги «Волшебник страны Оз»? И когда мы сможем увидеть игру?

А: Нет, в игре будет присутствовать ряд героев, специально

мною придуманных. Релиз игры намечен на декабрь 2004 года. Это будет мой вам подарок на Рождество☺.

Шпили: Не так давно Вы упоминали о начале съемок фильмов, основанных на играх «American McGee's Alice» и «American McGee's Oz». Сюжеты фильмов будут основаны непосредственно на событиях, описанных в играх, или же станут их логическим продолжением? Принимали ли Вы участие в написании сценариев к фильмам?

А: Съемки фильмов начнутся в следующем году. На данный момент ведется активная работа над сценариями. Обе картины будут представлять адаптированную версию историй, которые были созданы мной для игр. Скорее всего, сюжет «Алисы» будет мало связан с оригиналом. А вот для фильма «Волшебник страны Оз» я не только сам пишу сценарий, но еще и буду непосредственно контролировать съемки. Права на съемки фильма «Волшебник страны Оз» принадлежат компании Диснея.

Шпили: Как Вы предпочитаете проводить свободное время? Играете в компьютерные игры или нет?

А: Да, я играю в компьютерные игры, но в последнее время очень редко, поскольку они отнимают много времени. Сейчас я уделяю внимание только тем играм, которые помогают мне совершенствовать мастерство, вдохновляют на создание чего-то действительно стоящего. В свободное время предпочитаю читать книги, готовить, смотреть фильмы, встречаться с друзьями.

Шпили: Игра, которая произвела на вас неизгладимое впечатление?

А: «Grim Fandango» – невероятно стильная и захватывающая игра.

Шпили: А как насчет развлечений в целом? Смотрите фильмы? Можете назвать самые любимые?

А: Я действительно очень люблю смотреть фильмы, причем разные, – главное, чтобы был хороший сюжет. И я очень не люблю называть любимые фильмы или музыку, так как обязательно что-нибудь пропущу. Мне нравится очень большой диапазон жанров музыки, кино, книг.

Шпили: Какую музыку Вам нравится слушать? Я слышала, Вы фанат NIN и Marilyn Manson – мне они тоже нравятся. Насколько серьезную роль музыка играет в вашей жизни?

А: Неужели?! Я передам Тренту, что в числе его фанатов есть даже украинская журналистка☺. Музыка же играет для меня огромную

роль. Без нее я не представляю жизни. Музыка вдохновляет меня на создание новых идей для моих проектов. Кроме того, я и сам постоянно создаю музыку. Сейчас я пишу музыку для своих проектов «Oz» и «Twisted Tales».

Мне действительно нравится слушать NIN и Marilyn Manson. Я познакомился с Трентом Резнором, когда работал над «Quake». Это гениальный музыкант. Одна из самых знаменитых фигур на индустриальной сцене. Раньше я много времени проводил у него в студии, наблюдая за его работой. Именно там я и познакомился с Мэнсоном. Оба этих человека удивительно талантливы.

Шпили: Какие у Вас планы на ближайшее будущее?

А: В конечном счете, я хочу найти способ объединить производство линейных и интерактивных медиа в одну компанию.

Шпили: Хотите сказать что-нибудь нашим читателям?

А: Запросто! «Что-нибудь!»☺

Шпили: Большое Вам спасибо за интервью. С Вами было очень приятно общаться! Наша редакция желает Вам не изменять своим принципам и по-прежнему создавать настоящие шедевры.

А: Спасибо за пожелания! С Вами тоже было приятно общаться. Удачи!

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru



Статья на конкурс (читай страницу 38)

Название: Test Drive 2003**Издатель:** Infogrames**Жанр:** street racing sim**Системные требования:**

PII - 400, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D Card

ОЦЕНКА:	11
Графика:	9
Геймплей:	10
Управление:	10
Звук:	12

А-ля «Бумер», или Нас не догонят

Жизнь в селе Білі Равлики была тихой и спокойной. Пока дед Панас не подумал и не приобрел себе «горбатого»... и понеслось.

Именно так и началась история игры **Test Drive 2003**: сидел как-то один паренек и думал, чего бы такого мутного замутить, и тут ему тему продвигают про заработок – кататься да деньги забивай! Заниматься-то все равно нечем – раньше хоть в соседского кота солькой пальнешь или тем же добрым соседям в борщик живности какой (да хоть и той, что Барсик вчера поймал) подкинешь для пущего навара... Короче, стало парню скучно – вот и нашел он себе занятие по душе и по ее фибрам.

А если серьезно, то нам представляется возможность круто оторваться на монстрилах колесного жанра. Выбор стальных автозавров настолько велик, что иногда, бывает, ловишь себя на мысли – то ли топор взять, то ли резак с зубцами для остроты ощущений... Нет, я не снимался в фильме «Поворот не туда» – я к тому веду, что автопарк довольно велик и богат экземплярами даже раритетного уровня. Вон одна Cobra Shelby 427 SC чего стоит. В наличии также легендарные Мустанги, Jaguar'чики и Viper'ы довольно привлекательных моделей (цвет авто можно менять).

Карьерный рост и тушканья таблица представляют собой серию гонок, которые проводятся в Сан-Франциско, Токио, Лондоне и Монако... Согласен, в свете сказанного выше может создаться впечатление, что мы тут об очередной ездилке-обгонялке без вкуса и запаха говорим. Ан-нет, абшибаетесь! Слон поплыл именно в процессе игро-

вого и межигрового пространства – связь между членами автоклуба, по задумке разработчиков, поддерживается средствами интерактивного общения. В игре это выглядит довольно прикольно. Ну посудите сами: натягиваешь наушники (чтоб бабуля потом тебе колонками не...), клавишу в зубы (от чего та с каждым поворотом накаляется все больше) – и начинаешь колбаситься.

Старт, поворот один, второй, на пятом дэвушка (явно фанатка реслинга) на пролетающем мимо Мустанге размазывает тебя по стене так, что твои останки разве что губкой собирать, и потом она же еще кричит тебе по интерактиву: «Ты, ..., ты куда ..., вали отсюда, тюлень ушастый!» (перевод почти дословный). После такого на голове появляется щетина озверевшего кабана, лицо становится до странности похожим на портреты персонажей «Восставших из одного места», а улыбка сменяется саблезубым оскалом – и ты начинаешь методично превращаться в маниакально-помешанного чернбыльского хомьяка-мутанта, ненавидящего машины противника, так как в раннем детстве его норку засыпал нехороший трактор.

PRIKOL IGRBI. Что меня особенно пробивает на истерический смех, так это пешеходы – в игре они умудряются выскочить из-под колес машины, вылетевшей на тротуар на средней скорости в 150-170 км на годину. Результатом же столкновения с пешеходом зачастую становится дикое громохание протезов по улице – с силой и частотой, которые соизмеримы только с криком имперской «Звезды Смерти», сложенной с визгом испуганного Витаса.

Особого внимания заслуживают кумекально-распознавательные способности братьев

наших меньших – полицейских. Нефоровские ахтунайты-полицайты – это ж просто ангелочки в сравнении с этими исчадиями ада, наверняка страдающими последней стадией бешенства и, вдобавок, насмотревшихся боевиков с Джеки Чаном, да еще «Матрицы», как первой, так и второй (и явно сотворивших сценарий к третьей).

Ho!!! Но. Но от каждого полицейского можно сделать ноги, то бишь колеса, если только он не «ужас, летящий на крыльях ночи» или что-то родственное – проще говоря, если копом не являешься ты. О чем это я? Да о том, что мы можем и на стороне родного ГАИ поработать – и эта часть игры у создателей, между прочим, весьма неплохо получилась. Следует отметить реальный апгрейд полицейских машин – они летают не хуже Мишки Ничего не услышишь. Ну, это я про Шумахера. Принцип работы полицейским не изменился: налетаешь, долбонаездовламывающе выносишь противника и говоришь: «Следующий!!!».

Реально то, что перед тобой открывается вся карта города (а в «Нефорах» перед твоим носом только одна забитая дорога – ни влево, ни вправо – скучно!). Из этого вытекает, что если твой голово-обмозговательный механизм работает шустрее твоего процессора, то есть возможность сделать шикарный фокус из вестерна «Быстрый и мертвый»... Нет, я в нем не снимался, да и не фанат я Клинта Иствуда, просто фильм хороший, да и на Шарон Стоун можно посмотреть. Это я о том, что можно прикольно сделать. Ну смотрите: с грохотом рухнувшей пизанской башни на улицу вылетает компания гонимых – истребителей строений. А тут, перекрыв дорогу, выходит бравый милиционер Пэтрэнко – и мол-

вит пила голосом человеческим: «Нарушаем, граждане, нарушаем...». У борцов за качественную резину – нулевая реакция. И ты, вжимая педаль в пол, валишь в лобовуху. Пять, два, последние сантиметры и... и еще один PRIKOL IGRBI. Почему? А потому что, когда две-три машины сталкиваются лоб в лоб, действует эффект «Нам танки не помеха» (я о «Запорожце», по которому отделение танков проехало). Нет, это шутка. Этого явления совершенно не наблюдается – просто в таком завале всего лишь мило царапаются бампера... и все. It's э глюк, но не особо страшный, хотя на кучу горящих машин посмотреть было бы интересно, а если бы еще Шварца в такую свалку, да дать ему парочку вальгательно-убийственных орудий, то получился бы четвертый «Терминатид» (и уж он-то наверняка был бы гораздо веселее третьего).

Теперь все. Что могу сказать в заключение – разве только то, что игра вполне заслуживает твоего внимания и нескольких вечеров времени, равно как стоит она и 5-6 килограммов испорченных нервных леток, 10-15 выпитых литров прохладительных напитков (этот вид горячего подбирается индивидуально). Лично для меня «Test Drive 2003» кажется вполне жизнеспособным конкурентом «Need for speed» 1-6. Но так ли это для вас – решать вам самим.

Засим позвольте откланяться. Желаю порвать всех горе-ездоков. Берегите покрышки, давите пешеходов (и осторожней с полицаерами)!

**Ваш засолитоленный,
пропахший бензином
и заваленный болтами
и бамперами
Sash-shoK**

ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ



ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Модеми серії

ОМНІ 56К

Модем-факс-автоповідач-АВН



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

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

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com

MTI

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

ІКС-МЕГАТРЕЙД
 КОРПОРАЦІЯ ЕКОНОМ
 Дистрибуція мережевого обладнання

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

Товар сертифіковано

Попали в ад американец, индус и русский. Встретил их Черт и говорит:

– Всем, кто сюда попадает, даю шанс перейти в Рай, – и достает здоровенный кнут (побольше, чем у Гаррисона Форда в «Последнем крестовом походе»).

– Кто выдержит три удара, не закричав, – отпускаю! Можете защищаться, чем хотите.

Первым вышел американец.

– Чем хочешь защищаться? Американец выбрал здоровый гранитный камень: – Я готов!

Черт размахнулся в первый раз и... камень вдребезги. Второй раз – и американец заорал как бешенный...

– Следующий, – говорит Черт.

Выходит индус.

– Чем будешь защищаться? – Ничем! – отвечает индус, – Я 80 лет занимался йогой – и в медитации тело не чувствует боли!

– Ладно.

Первый удар.

Индус: – Ошшш...

Второй удар.

Индус: – Ошшш...

Третий удар.

Индус: – Ошшш...

– Ух, блин! Трех ударов еще никто не выдерживал, – говорит Черт. – Ну что ж, ты свободен, можешь отправляться в Рай.

– Нет, – говорит индус, – хочу остаться и посмотреть. Во всех анекдотах русские выигрывают.

Хочу увидеть, что у него на этот раз получится.

– Ладно, останься.

Ну, чем думаешь защищаться? – обращается Черт к русскому.

– Чем защищаться? Индусом, конечно.

Звонит герла на радио и говорит:
– Вчера нашла кошелек, там было 5 тысяч долларов, 618 марок и визитка на имя Гарика Маркияна, проспект Шверника, 19... Поставьте ему, пожалуйста, какую-нибудь хорошую песню!

Жизнь – игра, в которой нет setup'a.

Последние исследования показали: мнение, что корова дает молоко и мясо, ошибочно! И то и другое у нее просто отнимают!

(типа шутка)
Заходит медведь с бидоном в магазин:

– У вас сметана есть?
– Нет.
– Ну и что.

Горе
ты мое,
аутлуковое!

Звонок в Эстонскую службу быстрого реагирования.

– Алло! Это проспект Ленина, 13. Четвертый подъезд. У нас взорвалась газовая плита! Взрывом разнесло стену!!! Там магазин лакокрасочных изделий! Все горит! Сейчас загорается второй этаж! Скоро рухнет весь дом!

– Алло. Здравствуйте. Это – Эстонская служба быстрого реагирования. У вас проблема?

В Болгарии завершился Чемпионат мира по жадности. Золотые, серебряные и бронзовые медали было решено никому не вручать.

(весенний)
В Ираке прошел международный чемпионат по Counter-Strike. Победили террористы.

В свои 20 лет он знал девять операционных систем и ни одной женщины...

– Не знаю, что делать. Тараканы замучали. Всюду шастают – покоя нет.
– А ты купи мелок для тараканов.
– А что, помогает?
– Конечно. Видишь – сидят в углу, рисуют..

Вовочка приходит к отцу:
– Папа, я опять в школе стекло разбил.
– Блин, у вас не школа, а оранжевая какая-то!

– А коlobка за что расстреляли?
– Было б за что – повесили бы.

Поручик Ржевский в гостинице поднимается по лестнице на лошади.
– Что вы делаете?!
– Но в лифте ее всегда тошнит!

Упакуй, Господи, душу его...

Знаете ли вы, почему при установке Windows 98 на экране появляется фраза «Теперь можно расслабиться и откинуться на спинку кресла», а при установке Windows 2000/XP – нет? Все очень просто. Корпорация Microsoft была вынуждена удалить данную строку из установочной программы, после того как 23614 американцев, установивших Windows 98, сидя на табуретках, подали на MS в суд за причиненный физический ущерб.

Конец «Матрицы 3». На фоне раздолбанного Зиона, почесывая репу, стоит Морфеус:

– Лучше б я дал Нео синюю таблетку. Да и с Тринити как-то неловко получилось...

Стюардесса:

– Ну что вы раскричались, что разнервничались?! Подумаешь, тряхануло раза три. Обыкновенная воздушная яма, турбулентная зона. С кем не бывает. Ну всё, всё, успокаиваемся... Всё хорошо? Ну и ладненько... Пойду теперь пассажиров успокою.

Медведь был безобразным, косолапым и грязным животным. Однако добрее его не было никого во всем лесу.

Но звери замечали только его внешность, на что Медведь жутко обижался, ловил их и жестоко избивал ногами. Поэтому звери его не любили. Хотя он был очень добрым. И веселым. Он любил зазорные шутки. За эти шутки звери его скоро жутко возненавидели и стали бить. Да, трудно быть на свете добрым и веселым.

Волк был тоже безобразным и грязным. И еще он был очень злым и жестоким. Но звери не испытывали к нему ненависти и не били его. Потому что Волк умер еще в раннем детстве. Потому что Медведь родился раньше Волка. Да, хорошо, когда Добро побеждает Зло.

Заяц тоже был злым и жестоким. И еще он был трусливым. Гадостей Заяц никому никогда не делал. Потому что боялся. Но его все равно сильно били. Потому что Зло всегда должно быть наказано.

И Дятел тоже был злым и жестоким. Он не бил зверей, потому что у него не было рук. Поэтому он вымещал свою злость на деревьях. Его не били. Потому что не могли дотянуться. Но однажды его насмерть придавило

упавшее дерево. Поговаривали, что оно отомстило. После этого звери целый месяц боялись мочиться на деревья. Они мочились на Заяца. Заяц простудился и умер. Всем было ясно, что во всем был виноват Дятел. Но его не тронули. Поскольку не могли выковырять из-под упавшего дерева. Да, Зло иногда остается безнаказанным.

Крот был маленьким и слепым. Он не был злым. Он просто хорошо делал свое дело. Это он подъял дерево, которое упало на дятла. Об этом никто не узнал, и поэтому его не избивали. Его вообще били редко. Чаше пугали. Впрочем, его было очень трудно испугать, потому что он был слепой — и не видел, что его пугают. Когда не удавалось испугать Крота, звери очень огорчались. И били Медведя. Потому что им было очень обидно. Однажды Медведь тоже захотел испугать Крота. Но Крот не испугался. Потому что Медведь его убил. Нечаянно. Просто Медведь был очень неуклюжим. И звери его очень сильно избивали. Даже несмотря на то, что Медведь сказал, что пошутил. Плохо, когда твоих шуток никто не понимает.

Лиса была очень хитрой. Она могла запросто обхитрить кого угодно. Когда ей это удавалось, ее не били. Но иногда ей не везло. И ее били. Били всем лесом. И тогда она уже не могла кого-нибудь обхитрить.

Потому что очень трудно кого-



нибудь обхитрить, когда тебя бьют. Однажды ее избивали до смерти. Да, жила всегда на правду выйдет.

Кабан был большой, сильный и страшный. Его все очень боялись. И поэтому его били только всем лесом. Или просто бросали в него камнями. Кабан этого очень не любил. И однажды ночью он спрятал все камни в лесу. За это его очень сильно избивали. Больше Кабан никогда не прятал камни. Воистину говорят: время собирать камни и время их не трогать никогда.

Козел не был ни злым, ни добрым. Он был просто Козел. Часто козлил. И его боялись бить. И он своим козловством всех достал. И тогда его избивали до смерти. Потому что иначе он бы умер от старости. Когда-нибудь. Когда Козел умер, Медведь сильно плакал. Потому что он в тайне любил Козла. Да, любовь зла, полюбишь и Козла.

Ежик был маленький и колючий. Он колосся. Он не был злым — он колосся по своей природе. Из-за этого его били только в живот. Ежик этого не любил.

И стал бриться наголо. И тогда его стали бить как всех. Да, очень трудно быть не таким как все.

Скунс был почти таким же, как Заяц. Но только очень вонючим. Он плохо пахнул. Его били только в полиэтиленовом пакете. Тогда запах был не такой сильный. Однажды у Скунса был День рождения. Он пригласил всех зверей, потому что был жадным и любил подарки. И звери подарили ему новый полиэтиленовый пакет. И сильно избивали до потери сознания. И Скунс задохнулся в пакете. Так его и похоронили. В пакете. В Очень Дальнем Лесу. Потому что мертвый Скунс вонял еще сильнее. Потом пришли жители Очень Дальнего Леса — и всех сильно избивали. Им не понравился запах мертвого Скунса. Да, с соседями надо жить в мире.

Хомяк был тоже очень жадным. И богатым. Если бы он делился своим богатством, его бы били не так сильно. Но он был очень жадным. За это его били очень сильно. И ему все равно приходилось делиться. И он горько плакал. Да, богатые тоже плачут.

Лев был царь зверей. Он правил лесом. Царей бить не положено. Это закон. Но звери давно забили на закон. Звери били и льва. Ни за что. Поэтому, что так уж здесь повелось.

Мораль: А зори здесь тихие...



Киберспорт

Вести с полей сражений

FlashBack Open Cup 2003, VIKa WEB CS Open Cup и Arbalet Cup AU – именно об этих турнирах, состоявшихся во второй половине ноября, будет рассказ в очередном обзоре от киберспортивного интернет-портала gameinside.com.

Надеюсь, вам понравилась статья моего коллеги, Алек-

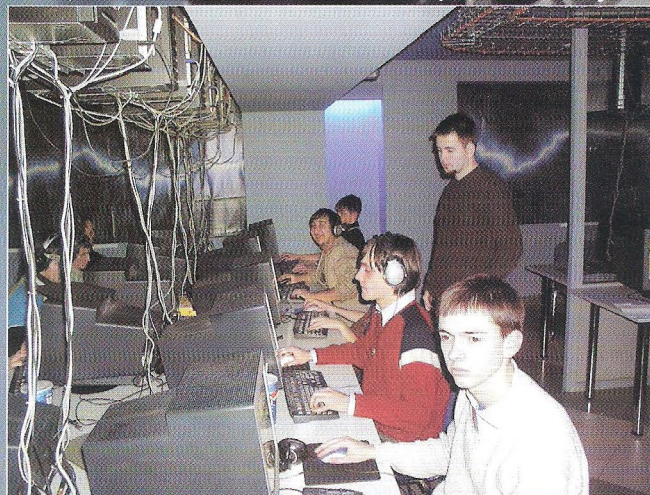
сея Пикожя, опубликованная в предыдущем номере. В его отсутствие постараюсь написать хотя бы не хуже. Ну что ж, поехали!

FlashBack Open Cup 2003!

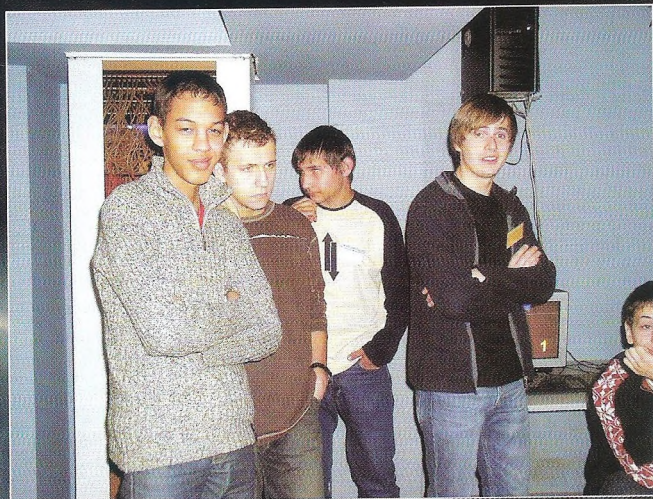
Итак, FlashBack Open Cup 2003! Отличная онлайн- и офлайн-реклама в сочетании с

приличным призовым фондом ивента сделали свое дело – турнир собрал сонм российских CS-грандов. Конечно же, не обошлось и без гостей – Белоруссию представляла команда *Taran2L*, честь Молдовы отстаивали *CSG*, ну а за Украину выступало сразу четыре команды: *GSC GameWorld*, *TreezZ*, *tms* и *HR*.

Первый тур чемпионата принес украинским командам победы – но во втором ребят поджидали куда более именитые соперники... Команда *tms* сошлась в поединке со знаменитым екатеринбургским кланом *mega*... На удивление, россияне не оказали достойного сопротивления «луч-



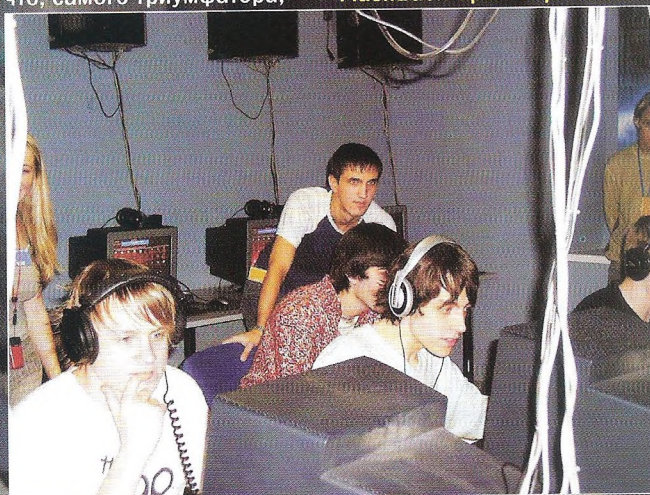
с GameInside.com



шим киевским стрелкам» – и наши проходят дальше! Победное шествие «наших» продолжили и **GSC.GameWorld** с **HR**. И только деревья© – киевская команда **TreezZ** – потерпели поражение в очень напряженной игре против одного из фаворитов турнира – московского клана **emax**.

Три дня грандиозных сражений мастеров CS прошли как на одном дыхании – и, наконец, определили победителя! С уверенностью скажу, что такого исхода не ждал никто. Кроме, разве что, самого триумфатора,

которым стала первая по настоящему профессиональная команда из Украины – **GSC.GameWorld**! Ребята потрудились на совесть, обыграв ряд серьезнейших соперников, в том числе и победителей WCG 2002 – питерскую команду **M19**. В суперфинале, кстати, украинцы встретились не с кем-нибудь, а с белорусами «в лицо» команды **Taran2L**. Опыт, уверенность в себе (а может, и фортуна©) помогли нашим ребятам вырвать победу в этом ответственном матче и теперь **GSC.GameWorld** – чемпионы **FlashBack Open Cup 2003!**



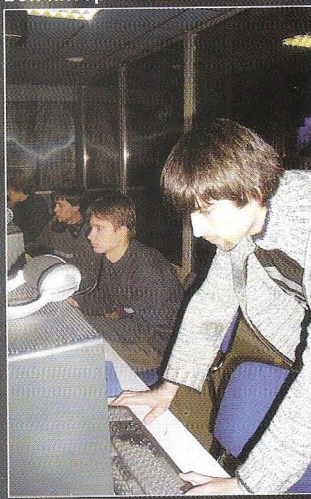
Открою секрет, которым поделился со мной капитан команды – **GSC.ZeroGravity**. Завоевав кубок Флэшбэка, ребята получили спонсорскую поддержку на ближайшие турниры за рубежом – так что нам теперь остается ждать новостей о новых высотах, покоренных парнями из **GSC.GameWorld**. А уж в том, что им под силу одолеть лучшие кланы мира, похоже, уже мало кто сомневается!

Заканчивая краткий обзор **FlashBack Open Cup 2003**, предлагаю вашему вниманию информацию о том, как распределились места в первой пятерке:

- 1 место – **GSC.GameWorld** (\$3000)
- 2 место – **Taran2L** (\$1500)
- 3 место – **Virtus.pro** (\$500)
- 4 место – **vWeb**
- 5-6 места – **m5.c58**; **emax**

VIKA WEB CS Open Cup

Меньше чем через две недели после описанных выше событий в московском интернет-центре **VIKA WEB** состоялся еще один крупный турнир по «Counter-Strike». В свете славы **FlashBack Open Cup** любой ивент мог бы показаться мелким и скучным – но только не в этом случае! В турнире приняло участие рекордное количество команд – 64, и хотя герои Флэшбэка на этот раз не почтили Москву своим присутствием, их представитель отметился и на этом турнире. **GSC.ZeroGravity** в компании с **M19*Rado**, **M19*Rider**, **Electric.EYE** и **Ituman** попортил нервы подавляющему большинству участников – в том числе и родной команде клуба **VIKA WEB**. Однако недостаточная сыгранность состава не позволила взять золото. Призовые места распределились вполне закономерно:



1 место – *virtus.pro*: \$700 + системный блок (универсальная цифровая студия eStudio от Desten) + кубок;

2 место – *ForZe* (400\$ + видео GeForce Ti 4200 + кубок);

3 место – *VIP* (M19*Rado, M19*Rider, GSC*ZeroGravity, Electric.EYE, Ituman): 200\$ + мышка + кубок;

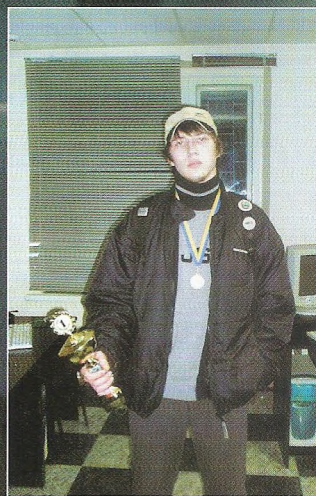
4 место – *vWeb*;

5-6 места – *m5.c58, cL*.

Arbalet Cup UA

Последний день осени ознаменовался первым всеукраинским турниром по «Warcraft III: The Frozen Throne» – и это событие стало настоящим праздником для любителей стратегий. Прежде чем переходить к освещению турнира, хотелось бы акцентировать ваше внимание на том, что с момента выхода аддона к третьему варкрафту по Украине прокатилась настоящая волна локальных турниров – однако ни одного по-настоящему крупного ивента замечено не было. Девять киевских чемпионатов серии Nazgul Lan-Party, симферопольские Winter War и криворожские чемпи в клубе Spider – вот надводная часть того айсберга, вершину которого ознаменовал **Arbalet Cup UA**.

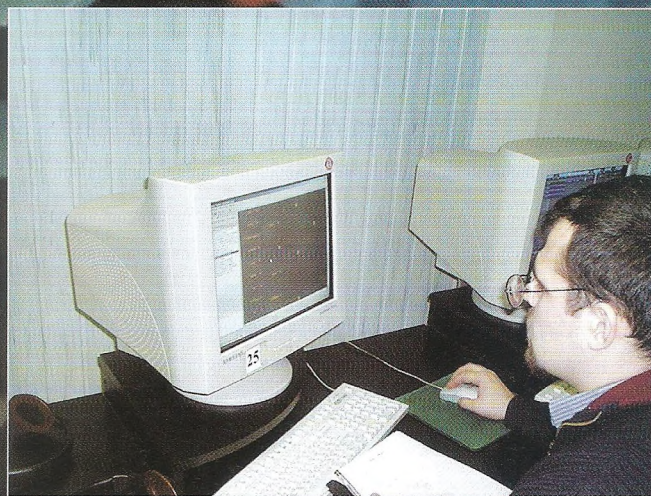
Пользуясь возможностью, хотелось бы привлечь внимание читателей к такому немаловажному моменту, как спонсорская поддержка в организации киберспортивных соревнований! К сожалению, тут Украина значительно отстает даже от



соседей по СНГ. Так, первый всеукраинский турнир по «Warcraft III: TFT» спонсировал известный казахский меценат от киберспорта Мурат ака Arbalet – тут есть над чем задуматься...

Однако хватит о грустном, перейдем непосредственно к турниру!

Сборы на вокзале, посадка в поезд – и вот уже киевская «сборная» в составе *GSC.Tiamat*, *GSC.Razor*, *nz.HoT*, *YOGURT*, *orky.Zerkella*, *trinity.fara* и *nz.Vegas* направляется в Мариуполь. Ведь именно там на 30 ноября был запланирован чемп. Холодное утро и морской ветер ничуть не портят впечатления – еще бы, впереди событие, которого мы ждали так долго! Дорога к клубу Millenium проходит в обсуждении стратегий, предстоящих игр, шансов иногородних игроков... Но вот мы на месте, быстрая переключка – и тур-



нир начинается. Вся элита украинского варкрафта собралась в лучшем клубе города. Кому улыбнется удача сегодня, кто станет первым чемпионом Украины по «Warcraft III: TFT»?

Киев, Луганск, Кривой Рог, Днепропетровск, Донецк, Мариуполь, Львов – список городов, представленных на турнире, можно продолжить...

Первые туры соревнований прошли без неожиданностей. Фавориты, большинство из которых принимало участие в финальной части WCG 2003 UA по «Warcraft III: RoC», уверенно брали победы одну за другой. Первой по-настоящему серьезной игрой стала встреча победителя украинского этапа WCG 2003 – игрока, занявшего 7-е место в финале WCG, *C14'Maloy*, с лучшим игроком Кривого Рога *FuDeS)Fodder*. Игра прошла под диктовку чемпиона: раш с застройкой вышками увенчался успехом – и *Fodder* упал в лузерскую часть турнирной сетки.

Из числа остальных игр хотелось бы отметить матч полуфинала винеров между девятикратным победителем Nazgul Lan-Party, игроком команды клуба «Назгул» – *nz.HoT*, и *GSC.Tiamat*. Игра получилась по-настоящему напряженной и захватывающей, а кульминация ее наступила в тот момент, когда у обоих соперников закончились ресурсы... До последней минуты нельзя было определить победителя,

но, видимо, Фортуна в тот день была все же на стороне представителя команды *GSC.GameWorld* – и в финал винеров вышел именно он. И именно ему, *Тиама*ту, удалось сделать почти невозможное: сбросить с пьедестала безоговорочного фаворита всех турниров последнего года – *C14'Maloy*.

В общей сложности в финале винеров и суперфинале было сыграно восемь игр *C14'Maloy* vs. *GSC.Tiamat*. Зрелищная и, можно сказать, авантюрная игра *Тиа*мата – в противовес отличному микро и проверенным временем стратегиям *Мало*го – привела к неожиданному результату: финальный счет по победам 5:3 в пользу мембера команды *GSC* – и чемпион финиширует лишь на втором месте!

Третье место на турнире досталось Михаилу Новопашину ака *nz.HoT*.

В общем же, итоговые результаты выглядят следующим образом:

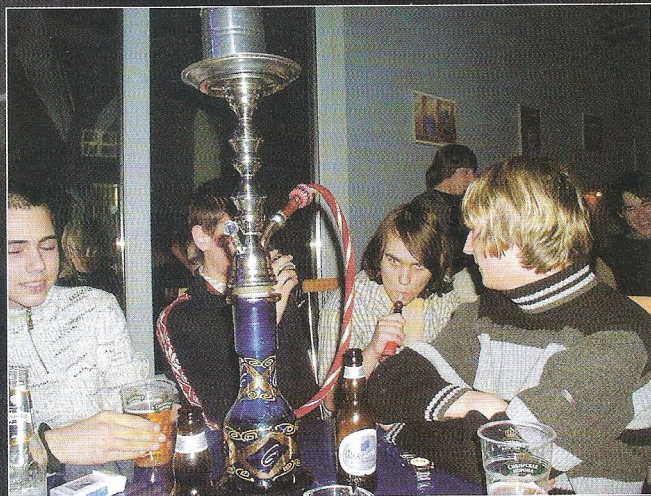
- 1 место – *GSC.Tiamat*;
- 2 место – *C14'Maloy*;
- 3 место – *nz.HoT*;
- 4 место – *GroundDead.bp*.

Итоговое блиц-интервью с участниками FlashBack Open Cup 2003

Твои впечатления от трехдневного пребывания на Flashback Open Cup 2003. Что запомнилось больше всего?

M19*KALBI4: На самом деле я был очень уставшим –





как и вся команда – так как буквально за два дня перед Москвой мы приехали из Дании. Хотелось отдохнуть перед чампом – но не получилось. По поводу чампа... все было достаточно неплохо, только места мало и охранники не особо☺.

[mega-toy]: Впечатления хорошие. В основном, связанные не с играми☺. Классно было снова увидеть украинцев, потусить всей КС-комьюнити, попить пива. Больше всего запомнился паренек Зеро и БОБО-«чемпион»...☺

c58.m5-u17r0: Впечатлений много – особенно по поводу общего уровня (скил\тактика) команд России. Сложилось такое впечатление, что русские не при делах. Вообще, запомнилась игра девчонок и бурная реакция масс не только в зрительном зале, но и в irc-канале #flashback.

emax[Medic]: В целом, чемпионат получился неплохим – хорошие компьютеры, хорошее судейство, хорошая обстановка. Но все равно было много косяков, особенно в первый день☺. Единственный большой минус – версия 1.5. Ну, это мое мнение...

forZe[S]-graver: Было весело! Ну, в общем, все понравилось – турнир прошёл на достойном уровне. За-

помнилось ожидание игр на «темной» лестнице☺.

Virtus.Pro-MegioN: Все прошло хорошо и гладко, за исключением первого дня турнира... хотя попили неплохо☺. Турнир в чем-то был похож на CPL, CPL Russia☺.

HR*rash1k: В принципе, все было очень ярко, если не считать холодной погоды. Хороший клуб, уютный бар, компы супер. Запомнился город, есть прикольные места. А так я там особо не отдохнул – очень сильно уставал, да еще на второй день простыл и играл с температурой 39...

GSC*ZeroGravity: Впечатления только положительные. Очень доволен этой поездкой, встретил старых друзей и познакомился с новыми. Очень рад знакомству с таким человеком, как forZeVenema, она превзошла все мои ожидания...

TMS*PUMA: В принципе, все было хорошо, за исключением охранников быковатых и организаторов тупых, которые поставили нам ультиматум: или играем на поле, где не работают уши, есть акселерация и лагают тазики, – или едем домой в Киев...

TreezZigoogle: Впечатления – супер! Понравилось буквально все, кроме быковатого охранника☺. А за-

помнился больше всех «мертвый» Полос в нашем номере...☺

Твоя оценка качеству организации турнира, а также клубу, в котором он проводился.

M19*KALb14: АААА =))

[mega-toy]: Турнир организован на высшем уровне, если не считать задержки. Клуб – супер, все понравилось: интерьер (все черное – класс), компы – ваще грязь (99 фпс), туалет – ваще вещь☺, окно прозрачное...

c58.m5-u17r0: Могу сказать, что в первый день была очень неприятная атмосфера ожидания по причине большого пинга, который был вызван созданием трех серверов на одном суперсервере. Второй-третий день прошли на высоком организационном уровне (по крайней мере, мы никаких косяков не заметили)... Понравилась таблица, в которой карты уже определены для каждого круга.

emax[Medic]: Ну, по сравнению с другими чемпионатами, на которых я побывал, этот по организации – один из лучших. Клуб на самом деле мне очень понравился, а вот об охране я промолчу...☺

forZe[S]-graver: Организации чемпионата я бы поставил 4 из 5. Во-первых, задержка, во-вторых – пинг 25. Не было полностью реализовано освещение игр в инете: вместо четырех ХЛТВ было только одно и т. д. Клуб понравился, единственный минус – местонахождение, да еще мало место для зрителей.

Virtus.Pro-MegioN: Будучи краток... качество организации – 7 баллов из 10, клуб – 10!

HR*rash1k: Организация, в принципе, неплохая – если не считать таких мелочей, как две одинаковые карты

в сетке лузеров. Плюс в первый день пинг на сервере скакал до двухсот – из-за четырех серваков на одной тачке. Кроме того, напрягал злой security, который не давал посидеть в баре в первые дни...☺

GSC*ZeroGravity: Турнир проводился очень быстро, была маленькая заминка только в первый день, а так все было на высшем уровне. Правда, пинг был 25, что очень влияло на стрельбу. Клуб тоже отличный – реально я такого не ожидал. Большое спасибо rudie, а также всей команде организаторов за такой турнир!

TMS*PUMA: Организация турнира на среднем уровне, а клуб вообще – очень жирный.

TreezZigoogle: В начале организаторы что-то натупили чуток, но потом все было чики. Клубец отличный, только пинг расстраивал.

Что можно сказать об общем уровне команд, принимавших участие в чемпе? На чье выступление ты обратил особое внимание? Кто понравился или, наоборот, разочаровал?

M19*KALb14: GSC.Gameworld показали себя с хорошей стороны, хотя выиграть должны были мы☺ – без обид☺.

Белорусы молодцы... продемонстрировали достойный уровень стрельбы☺. Ну все, в общем, неплохо сыграли.

[mega-toy]: Уровень команд очень сильно вырос – особенно это касается киевлян. Запомнились ТМС... просто в салат нас превратили.

c58.m5-u17r0: Могу отметить tran2l. Нам доводилось играть с этой командой в Минске на Voodoo Cup 2002 и наблюдать их игру на FKS Spring Event 2003. С тех пор их уровень игры заметно вырос.. Хотелось бы еще

отметить команду GSC, победившую благодаря своей собранности и адекватности в игре.

emax[Medic]: Уровень команд на этом чемпионате был очень высоким, особенно меня удивило то, как поднялась белорусская команда Tarantul – они реально молодцы. А так, в целом, все получилось так, как я и думал.

forZe[S]-graver: Нуууууу... «порадовали» (хотя чего радоваться?) Украина и Беларусь. Их уровень вырос немного – и я был сильно удивлен этим. Есть над чем призадуматься. Понравилось выступление GSC.gameworld, а разочарован был M19 и еще парочкой московских команд...

Virtus.Pro-MegioN: Общий уровень команд слабоват... можно выделить, максимум, пять-шесть команд, которые играют на европейском уровне. Все остальные – плюшевое мяско. Понравился M19. Еще пару недель назад они были в совершенно другой форме, и то, что они показали на крупном чемпионате такую отличную игру, вызывает уважение – респект народу. Зато очень не понравились forZe[X]... А белорусская команда на самом деле «темная лошадка». Они нас приятно (или неприятно?) удивили.

HR*rash1k: Очень доволен выступлением и исторической победой команды GSC. Молодцы, ребята, так держать! Наблюдал за несколькими их играми – очень понравилось... Немного стрельбу еще подтянуть – и все будет вообще ОК! Прикольно пуляют ребята с Virtus.pro и Taran2L.

GSC*ZeroGravity: На самом деле мы не сыграли ни одной игры с реально сильными московскими командами (emax, forZe [S], forZe [X], Virtus.pro), поэтому об их уровне ничего сказать не могу. Реально, конечно, всех удивила команда

Taran2L – хотя я лично думал, что суперфинал мы будем играть против M19... не знаю, как они проиграли emaxL. Также порадовал новый состав команды c58. Хочу пожелать им дальнейшего роста и успеха!

TMS*PUMA: Уровень команд средний... разочаровали меня российские команды – я был о них другого мнения. Понравилось выступление GSC.Gameworld. Они очень долго тренировались и заслужили эту победу.

TreezIgoogle: Видно, что в Москве, кроме Емаксов, никто особо тактике внимания не уделял – в отличие от ГСЦ и Тарантулов, что и сказалось на результате. ГСЦ заслужено одержали победу. Также понравилась М-ка и Емаксы (хотя могли у них выигрывать).

Доволен результатом своей команды или вы рассчитывали на большее?

M19*KALb14: Хе-хе-хе... конечно, недоволен. Я и мы довольны только когда мы – № 1.

[mega-toy]: Конечно, рассчитывали на большее – но ехали без капитана команды, что сильно повлияло на тимплей команды и на результат в целом.

c58.m5-u17r0: Доволен...

emax[Medic]: Ну, сказать, что я доволен выступлением своей команды – это будет враньем. Но другого результата нельзя было ожидать, так как мы около двух месяцев играли на 1.6 – потому что CPL и Eurocup проходили на версии 1.6, вот так...

forZe[S]-graver: Естественно, мы хотели только 1-е место, потому что стремиться к меньшему – это как-то неправильно. Ну а если быть объективным, то состав, который в день начала турнира «отпраздновал» двухнедельный юбилей, показал

нормальный результат, попав в TOP-8 СНГ.

Virtus.Pro-MegioN: Результатом очень недоволен... был расчет на 1-е место – но кто знал, что есть такие «пертые» беларусы?!

HR*rash1k: В принципе, выступлением команды доволен, потому как команда еще новая – и это был первый чемпионат в таком составе. Но все же могли и лучше сыграть, если бы я и Бабу не заболели на второй день игр... мы играли с температурой и «слили» Virtus.pro, а позже и emax. Я думаю, что попасть в TOP-5 нам было вполне под силу.

GSC*ZeroGravity: Да, доволен, но от некоторых раундов против беларусов я был в шоке, потому как мы страшно тупили. Надеюсь, таких косяков больше не будет...

TMS*PUMA: Нет, конечно, недоволен! Рассчитывали войти в TOP-3 – и вошли бы, если бы не качество той игровой зоны, на которую нас посадили, и не получасовая мошна с организатором. Ведь проиграли мы слабой команде.

TreezIgoogle: Конечно, недоволен. Наша стрельба могла позволить нам занять место повыше, просто опыта не хватило...

В чем ты видишь причину относительно неудачного

для топовых российских команд итогового расклада?

M19*KALb14: По поводу других команд ничего сказать не могу, а вот нам далеко не везло... да и сырности немного не хватало в нужный момент...

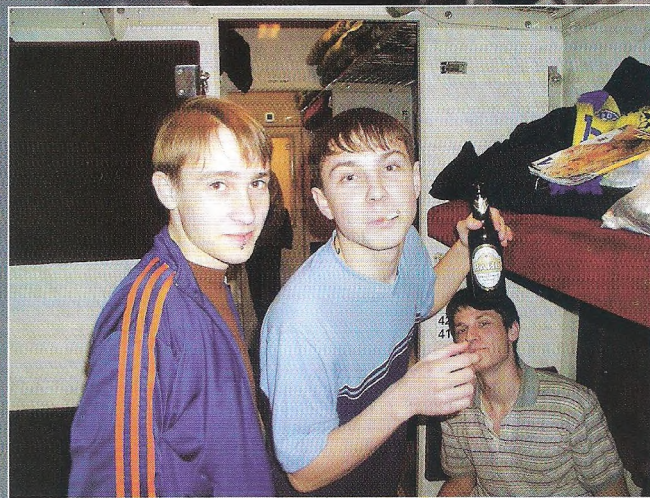
[mega-toy]: Недооценка соперника и, наверное, малое количество тренировок. M19 и Емакс тренились на KC1.6... это, наверное, главная причина плохого результата этих команд.

c58.m5-u17r0: Это не «относительно неудачное», а неудачное выступление... полный провал российских команд!!! Плохая подготовка дала о себе знать. Надо больше усилий прилагать, а на сетку нечего пенять.

emax[Medic]: Одна из главных причин, на мой взгляд, это то, что многие сильные команды России просто не восприняли команды типа Tarantul'a всерьез (как, например, мы). Вот и результат...

forZe[S]-graver: Недооценка соперника и завышенное самомнение – беда многих российских команд. Думаю, результат турнира заставит их призадуматься.

Virtus.Pro-MegioN: В том, что GSC и Taran2L сейчас



находятся в очень хорошей игровой форме (и как мы это пропустили?), а русские команды ничего не смогли противопоставить отличной стрельбе и хорошим тактикам. Хорош нам вариться в собственном соку – надо нарабатывать опыт за бугром, ближним и дальним!

HR*rash1k: Затрудняюсь ответить!☺

GSC*ZeroGravity: Непонятные тактики + отсутствие тимплея (это не относится к emax & M19).

TMS*PUMA: На мой взгляд, наверное, в том, что российские команды не оценили как следует остальных, плюс, как я слышал, они почти не тренируются.

TreezZlgoogle: Они сильно булки расслабили и больше думают о своем имидже, чем о тактике☺.

Считаешь ли победу киевлян закономерной и справедливой?

Как по-твоему, они готовы к тому, чтобы представлять Украину на высоком международном уровне?

M19*KALbl4: Я могу сказать, что они молодцы, – а вот закономерно это или справедливо, решать им☺. Насчет мировой арены... я могу только пожелать удачи!

[mega-toy]: Да, скорее всего, у них отличный тимплей и отношения в команде, чего не хватает российским командам.

c58.m5-u17r0: Да, вполне...

emax[Medic]: Я не ожидал, что GSC займут первое место, но в том, что они попадут в ТОП-3, был уверен. Я думаю, они неплохо выступают на международной арене. Может, кто и не согласен со мной, но это есть мое мнение.

forZe[S]-graver: Мне сложно сказать, закономерна эта победа или нет, но парни, безусловно, стремились к этому – и, сделав немало, достигли, чего хотели. Я не знаю, продолжат ли они так же упорно тренироваться – но если да, то мне остается только пожелать им удачи на мировой арене (а она им там пригодится☺).

Virtus.Pro-MegioN: Киевляне молодцы!☺ Отлично подготовились к турниру и провели его в полную силу. Было бы очень интересно посмотреть на их выступления в мире. Если что, поболеем за братьев-славян☺.

HR*rash1k: Да, считаю победу закономерной. Видно, что ребята тренировались и заслуженно победили. Если не будут расслаблять булки и продолжат тренироваться дальше – то могут и буржуев громить. Копите рубасы на CPL!☺

GSC*ZeroGravity: Я знал, что мы войдем в ТОП-3 – а дальше все зависело от соперника. Думаю, что будет еще не один чемп, где мы сможем показать наш уровень игры. На данный момент у нас уже есть одна запланированная поездка в Европу, так что ждите наших новых побед!☺

TMS*PUMA: Мне трудно сказать, закономерна победа киевлян или нет, – ведь на чемпе были команды и более опытные. Могу сказать лишь одно – они молодцы!

TreezZlgoogle: Заслужили – 100%! Готовы они или нет, это не мне решать, но, думаю, попробовать стоит!☺

Какой матч, раунд, момент на турнире ты хотел бы отметить особо? Вспомни какую-нибудь смешную ситуацию или просто курьез...

M19*KALbl4: Наверное, когда я двоих forZe убил

сквозь ворота – ничего особенного, но прикольно☺.

[mega-toy]: Да все нормально вроде было... запомнились только TMS и их стрельба, а так никто не разбивался, своих не убивал – все нормально☺.

c58.m5-u17r0: Девчонки понравились...☺

emax[Medic]: Единственный смешной момент на чемпионате – это вся игра с M19 ☺☺☺. Кто видел игру полностью, тот, я думаю, понимает, о чем я☺.

forZe[S]-graver: Было очень смешно, когда парни ставили деньги на наших девчонок☺. А из матчей, которые я провел на этом турнире, мне очень запомнилась игра на de_inferno против 3z, которые за СТ так прессинговали и рашили нас, будто надеялись отобрать бомбу и запланировать ее самим☺.

Virtus.Pro-MegioN: Курьез... йопт☺ – суперфинал московского турнира между Украиной и Беларусью☺.

HR*rash1k: Матч GSC vs. M19 был очень ярким – он понравился больше всего. Я его наблюдал за спинами киевлян. Бобик мочит☺. Был очень папский момент, когда M19*KALbl4 в игре против forZe убил двоих с awp через дерево на ацтеке!

GSC*ZeroGravity: Очень порадовал наш капитан Серега против команды vWeb на нюке, за СТ нереально зажег!☺

А курьезов было куча – особенно порадовал товарищ Рома aka Polosatiy, который жестко мочил в номере команды TreeZZ☺.

TMS*PUMA: Матч tms vs. mega! Я не ожидал, что мы так сыграем☺. Очень понравилась игра GSC vs. M19.

TreezZlgoogle: Ниче не помню☺...

Твои пожелания и финальное слово для КС-комьюнити.

M19*KALbl4: smoke weed everyday....

[mega-toy]: Приезжайте на Кубок Урала!☺ Заходите на наш канал – j #[mega]

c58.m5-u17r0: Надо больше париться, ребята! Нельзя рассчитывать на свою личную «PROпертность». Всем удачи, спасибо за внимание☺.

emax[Medic]: Единственное, что я скажу, – КС и учеба не совместимы. Так что нада забивать...☺

forZe[S]-graver: Желаю всем достичь того, что они желают! geel hefe☺...

Virtus.Pro-MegioN: Очень хочется, чтобы наш КС показал свой класс на международной арене, а победа М-ки не выглядела случайностью. Давайте ##ошить, народ. В конце концов: чем больше сильных команд у нас, тем сильнее конкуренция – напряжемся, подрастем и т. д. Всем удачи на будущих чемпах – БОЛЬШОЙ ПИС!☺

HR*rash1k: ##ашьте, бо ви того варті!☺ И не забывайте заходить на канал #gsc.gameworld! Йо Кафф!!

GSC*ZeroGravity: Хочу передать привет всему КС-комьюнити, которое меня знает, всем большое спасибо за поддержку☺ GL & HF.

P. S. Я и некоторые мемберы команды M19 примут участие в турнире Vika WEB CS Open Cup в эти выходные...☺

TMS*PUMA: Тренируйтесь побольше, курите поменьше, а самое главное – это совместить учебу и КС. gl! всем!

TreezZlgoogle: Плодитесь и размножайтесь!☺

Геннадий Vegas Веселков

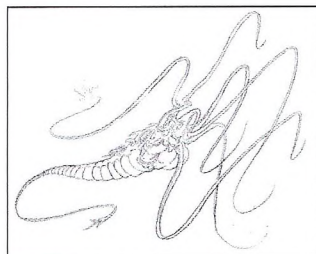
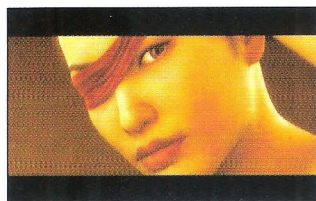
カキコトコトコ カキコトコトコ

Подлинная жизнь человека состоит не только в работе, непосредственно обеспечивающей его выживание, но и в символической деятельности, наделяющей смыслом как процессы его труда, так и их конечные продукты.

Прежде чем начать эту статью, я много размышлял: а стоит ли вообще писать об этом творении как о чуде – или достаточно просто рассказать читателю обо всем более подробно. Извините, но к окончательному решению я не пришел до сих пор, даже в тот момент, когда вы читаете эти строки. Но все же статья написана – а значит, знак тождества между двумя титаническими составляющими мне все-таки удалось поставить.

Три шага в прошлое

Мое первое знакомство с миром Матрицы (первый фильм братьев Вачовских – «Матрица») началось с деше-



вой видеокассеты, взятой у коллеги по институту. Честно

признаюсь, после просмотра я так ничего и не понял. Плохая ли запись тому виной, или мое целенаправленное желание сдать сессию, или влияние иных природных факторов – определенно сказать не могу. Единственное, что помню, так это прозрение. Причем наступило оно так неожиданно, что, заразмышлявшись, я умудрился откатить круговую на троещинском трамвае (те, кто живет в Киеве на Троещине, могут представить себе соответствующий такой прогулке временной промежуток – час, как минимум). А дальше – пошло поехало.

Кадр за кадром в голове всплывали различные сцены из аниме и, словно зеркальное



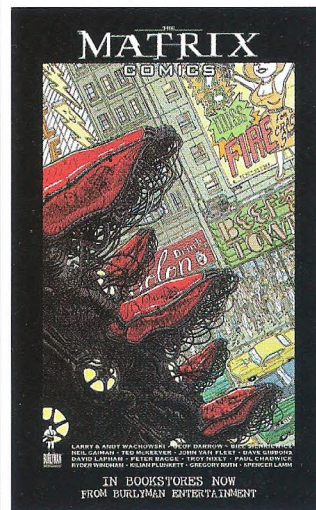
отражение, накладывались на Матрицу. С одной стороны, меня это радовало (что вот, мол, наконец-то хоть кто-то умудрился сопоставить несопостави-

мые стили аниме и Голливуда). С другой стороны, порядком-таки злило. Примерно так же, как злила вторая двойка при сдаче экзамена. Неужели Голливуд дошел до того, что стал воровать из мультипликации сюжеты, образы и постановку? Смутные мысли мучили мою душу. А неумолимые факты и нарезки из различных интервью с авторами будущей трилогии указывали лишь на одно: игровая концепция и постановка действительно были взяты из анимационного жанра, именуемого аниме.

Но более глубокий анализ и более детальное рассмотрение всех фактов (о которых я расскажу чуть ниже) заставили меня написать следующие строки. Итак: имеются явные параллели между сценами перестрелки Нео и Тринити с отрядом военных и сценной из «Призрака в доспехах», где происходит перестрелка майора Мотоко Кусанаги с танком-пауком в полузатоленном музее. Достаточно вспомнить, как Нео прячется за колонны в холе первого этажа – чтобы тут же провести аналогию со сценой боя Мотоко в зале музея возле тех же колонн.

Впрочем, тут есть несокрушимое «но»: Мотоко действовала хоть и решительно, но все же партизанскими методами – а Нео, наоборот, ломился,

словно киборг, напролом. Такую постановку можно увидеть в одном из комиксов серии «Круто Сваренные» («Hard Boiled») художника-комиксиста Джефа Дароу (Geof Darrow). К слову, этот человек являлся ответственным за концепт-арт и скетч-комиксы ко всем частям трилогии «Матрица».



Приведу и другой аргумент, которым вот уже который год оперируют фаны аниме. Речь идет о хите 1988 года. Да, да, именно о нем, о мультфильме, директором которого был

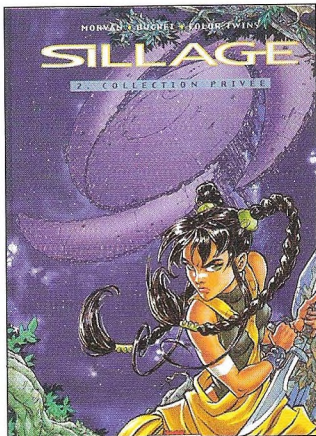
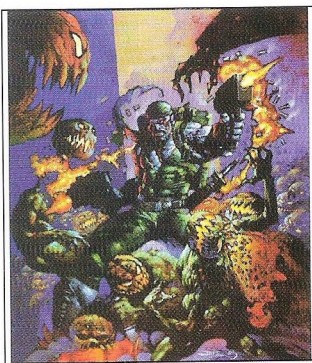


Катсуширо Отомо. Мультфильм, который определил новый жанр в истории аниме. Мультфильм с гордым именем «Акира».

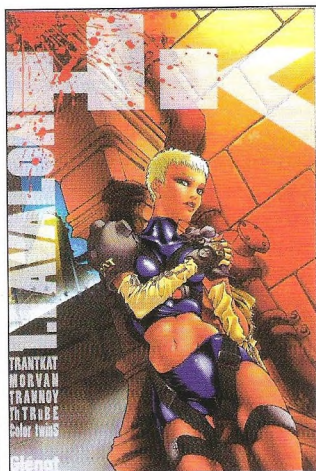


Но, опять-таки, и в этом случае у меня есть доказательства того, что не одними аниме дышит «Матрица». Хотя не скрою и того факта, что сами братья не раз заявляли, что названное выше произведение оставило на просто-таки неизгладимый отпечаток в их памяти и не менее неизгладимое впечатление произвело на них самих. Но все же. Во-первых, сам образ Мессии как таковой был взят не из произведений японских авторов, а сразу из нескольких религий. Надеюсь, каких именно, объяснять не нужно. Во-вторых, фактор избранности или, правильней сказать, должность «СуперПерсонажа» встречается ну просто в любом комиксе от «Dark Horse», «D.C.», «Image» и ряда других. И, к сведению, герои там обладают куда более крутыми навыками, нежели обычные полеты да скучная подборка магических заклинаний. Чего стоит хотя бы вереница героев от «Marvel».

Я уже не говорю о поединке Смита и Нео в «Матрица: Революция», который, хочешь не хочешь, но, по моим наблюдениям, очень напоминает сце-



ны боя из «Dragon Ball Z», «X» и «Urotsukidoji – Legend of the Overfiend» – битва между человеко-зверем и монстро-демоном. Но и тут есть аргумент «против», равносильный предыдущим аргументам «за». Такие вот баталии Добра и Зла можно встретить повсюду. Начиная с американских комиксов и фильмов и заканчивая японской аниме- и манга-продукцией. Но вот истоки



этих боев лежат скорее в китайских легендах жанра «Вуся-пьянг» (что переводится как «Сказание о героях»), нежели в многотомных книгах-комиксах. Ведь вся эта гремучая смесь с молниями, шарами протоплазмы и позитивной энергией не один раз экранизировалась метром кинематографа и мультипликации, китайцем по происхождению, — Цуи Харком, снявшим «Легенды Зу». Поставленные им фее-рические баталии драконов и демонов часто оказывались основой для становления тех или иных канонов жанра мультипликации или кино. (И, заметьте, жанру «вуся-пьянг» примерно столько же

лет, сколько и китайской культуре.)

Я еще долго мог бы приводить те или иные аргументы



в пользу того или иного жанра, но, думаю, этого делать не стоит. Ведь я вовсе не собираюсь доказывать, откуда что бралось. Просто этим небольшим отступлением я хотел показать вам, что мир братьев Вачовски питался ну просто-таки колоссальным количеством источников, «проистекающих» из самых различных видов искусства. Одни только книги «Алиса в стране чудес» и «Дюна» чего стоят.

Все то, что имеет начало...

Ну что, удивлены? Нет? Или все же капелька смутных терзаний и маленький червячок сомнений закрались в ваши сердца — и вы теперь воочию хотите убедиться в достоверности фактов? Тогда прошу. И помните: мир Матрицы многогранен, а ваш поиск ограничен лишь вашим разумом. Ну а теперь перейду непосредственно к тому, с чего все начиналось.

Отгремев в американских кинозалах, фильм «Матрица» вместе со своими создателями отправился в кругосветное турне. Первой страной, куда прилетели тогда еще никому особо не известные Вачовски вместе с продюсером Джоэлом Сильвером, была Япония. И выбор этот был отнюдь не случайным. Ведь братья отлично знают японскую культуру. А на сегодня, как известно, Япония — это единственная страна, которая

способна словно губка впитывать в себя новые тенденции и, переработав их, возвращать с удвоенным эффектом. И вот, прилетев на премьеру, Вачовски отправились в мини-турне по различным студиям, занимающимся созданием аниме. Более тридцати часов они провели, путешествуя из офиса в офис. Шаг за шагом они обрисовывали режиссерам свои задумки, идеи, наброски.

Одним из первых, к кому обратились парни в гавайках, был будущий продюсер «Аниматрицы» Майк Ариас:



— Когда они вошли к нам в офис в гавайских сандалиях и рубашках, я был просто ошарашен. Поначалу я думал, что они хотят прозондировать почву. Что, как, зачем. Они хотели посмотреть, как создаются видеоигры, а также встретиться со многими режиссерами и художниками аниме. В общем, мы несколько часов говорили. А закончилось все тем, что мы пошли на премьеру «Матрицы» в Японии. Когда я ее посмотрел... Скажу честно — я такого не ожидал.

В результате братьям удалось договориться о создании уникального коктейля из девяти серий, расширяющего вселенную фильма. Основной мыслью Энди и Ларри было показать зрителю то, что аниме — это не только огромная копна волос и глаза в треть лица. Это, прежде всего, грамотно построенный и красиво нарисованный мультфильм, в котором особое внимание уделяется не столько штампам японской анимации, сколько возможности показать всю прелесть искусства кинематографии, воплощенного в рисунке. И именно этим они и сумели заразить таких метров аниме, как Маэда Махиро

(«Blue Submarine 06»), Ватанабэ Синъитиро («Cowboy Bebop»), Кавадзири Есиаки («Манускрипт ниндзя»), Моримото Кодзи («Memories»). Помимо метров мультипликации, братья решили подключить к делу и более молодых режиссеров, в частности: Койкэ Такэси (отличившийся фильмом «Trava»), Питера Чанг (сериал «Aeon Flux», удачно дебютировавший на канале MTV) и режиссера «Последней фантазии» – Энди Джонса.



...«Аниматрицу» снимали долго. Почти три года велась кропотливая работа над каждой новеллой. Иногда находили брешь в сценарии, иногда персонажи не соответствовали задуманной концепции, а иногда просто не знали, как в течение десяти минут дать понятие о целой эпохе.

И вот, наконец, в феврале 2003 года создатели заявили, что им есть что показать. И в тот же день в Сети, на официальном сайте (www.thematrix.com), была выложена для свободного доступа первая часть двухсерийной новеллы «Второй Ренессанс». Не хочу показаться навязчивым, но упомяну все же тот факт, что главный сервер, дававший доступ к сайту, где лежала версия мультфильма для просмотра, в течение недели был перегружен чуть ли не вдвое.

А на протяжении последующих месяцев на сайте дебютировали еще три новеллы. И уже весной на экраны кинотеатров Америки вышел снятый на мощностях Square Pictures «Последний полет Осириса», который демонстрировался перед фильмом «Ловец

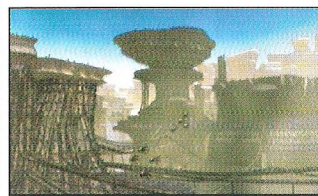
снов». У нас же права на его демонстрацию по телевидению приобрел «1 + 1». От себя добавлю: чтобы там ни говорили ценители оригинальной звуковой дорожки, но китайка, говорящая на украинском, – это нечто.

И вот (после майской премьеры «Перезагрузки») Warner Brothers выпускает «Аниматрицу» на DVD. Диск для региона 5 оказался в моих руках с молниеносной быстротой. Не скрою, обошелся он мне в немалую сумму. Но смею вас уверить: я рад, что именно лицензия, а не пиратская версия попала ко мне в руки. Поскольку по наполнению эти версии отличаются вдвое, если не втрое.

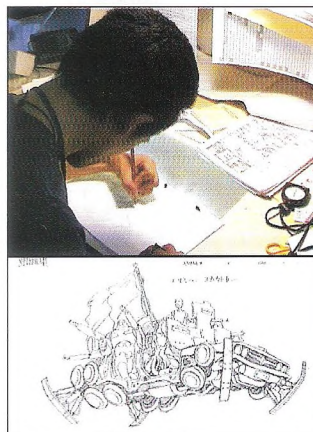
Хрустящее печенье как символ таблетки

Когда-то кинематограф тоже не считался искусством, а до него и балет. Теперь же компьютерные игры постепенно становятся киберспортом. И мы все чаще оказываемся свидетелями того, как кадры классического мультфильма переплетаются с потрясающе реалистичным 3D, как компьютерная анимация вбирает в себя неуловимую легкость карандашного наброска – и плоская картинка, словно железный шарик в воду, погружается в трехмерный мир.

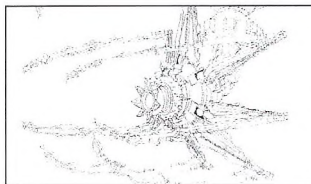
Как созданные художником розовые человечки шаг за шагом обретают очертания героев старого комикса – так и мегабайты тщательно прорисованных машин будущего начинают жить, вызывая в зрителе горечь за глупый, но закономерный конец человечества.



«Аниматрица» – это элемент сложной мозаики, состоящей из символов человеческих воспоминаний и хранящейся в вечности. Это мир воспоминаний Зиона, хранителем которого является Мандала, пришедший из традиционной буддийской религии.



Начиная работать над сюжетом, Маэда поставил перед собой задачу в двадцатиминутном мультфильме показать историю нескольких столетий. Вариантов было много. Но луч-



шим стал вариант гротеска, вариант зеркала человеческой истории. За основу были взяты мифы о Вавилоне и о крушении Римской империи. Человек, почувствовав, что находится на пике своего развития, возмнил себя богом. Роботы стали возводить для людей здания пирамиды, так же как в древнем Египте это делали рабы.

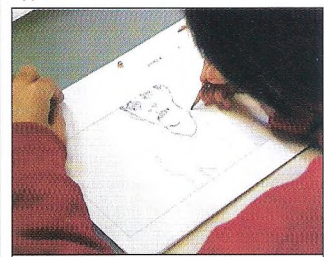


Первые десять минут «Второго Ренессанса» – это, по сути своей, один из самых сложных видеорядов жанра. «Американский сценарий и японская техника, – говорит Маэда, – вот что послужило для меня толчком». Но, в принципе, Вачовски не ограничили его в выборе стиля. Они только попросили взять дизайн роботов из комиксов про Матрицу комиксиста Джеффри Дароу.

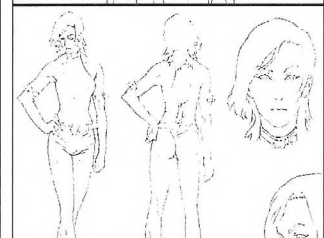


В течение одного года и пяти месяцев Махира работал над

двадцатиминутным сюжетом, в котором сумел показать переход от поклонения к повелеванию. Показать, как роботы превратились в Разум с новой идеологией.



«История Малыша» и «Детективная история» – это вызов стандартам аниме. Как сказал Ватанабэ Синъитиро, режиссер этих картин: «Мне не хотелось использовать обычный стиль аниме». Но с чего все же начать, он не знал. Идею подсказал художник, предложивший «Историю Малыша» воплотить в виде карандашного наброска, а мир Матрицы изобразить как некую резиновую губку. То есть изначально картина более четкая, а ближе к концу ее формы начинают искажаться, словно ластик, который крутят в руках.



Видеоряд «Детективной истории» решили сопоставить с «золотым фондом»

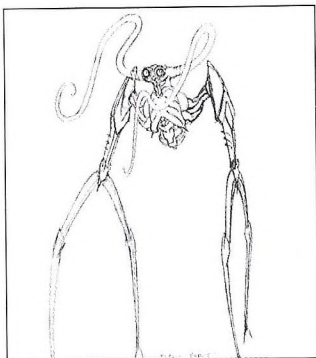


черно-белого кино.

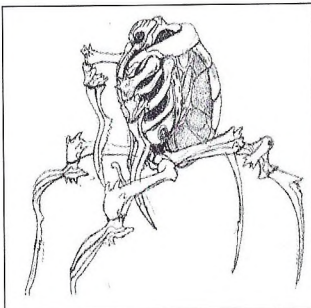
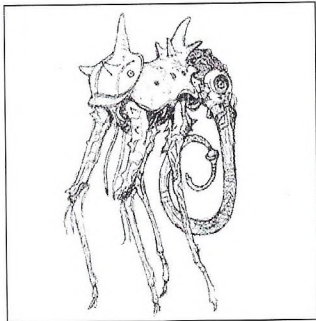
Данного сюжета изначально даже не было в сценариях «Аниматрицы». Более двадцати сценариев было подано на рассмотрение. Но ни один из них так и не пришелся по вкусу братьям. И тогда Ватанабэ предложил свой вариант.



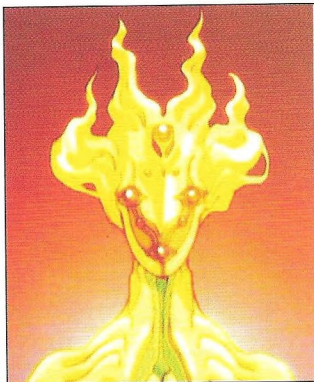
Он решил сделать ставку на неспособность человеческого разума по достижению определенного возраста принять правду об окружающем мире.



Однако реальность человек научился воспринимать и описывать только через призму своих чувств. Машина же такой возможности была лишена. Для нее все миры и виртуальны, и реальны одновременно. Но действовать она будет лишь в том, где



ей больше нравится. И если человек в таком мире станет для нее другом, то другом он станет и в реальности. Это своего рода перерождение – тре-



тий ренессанс. «Машина стала человеческой, но пусть только сам человек не забудет о своем предназначении» – говорит режиссер Питер Чанг о своем сюжете. «Матрикулированный» – созданный человеком мир снов для машины. Но сон не для контроля, а сон для дружбы.



«Программа», созданная Кавадзири Есиаки, – это игра на чувствах и долге. Снятая как классический штамп самурайского аниме с элементами компьютерной графики, она демонстрирует зрителю попытку «Искусственной Матрицы» вернуть освободившихся. Поединки на мечах и в самурайской одежде, тонкие лица –



все это лишь маска, за которой скрыт глубокий смысл преданности человечеству.



Человечеству, которое вот-вот будет стерто с лица земли армией машин.

«Последний полет Осириса», окрещенный «Матрицей 1,5»



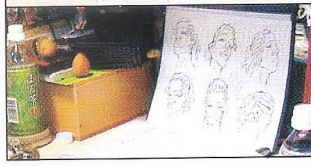
стал единственным мультфильмом, выполненным полностью в 3D. По задумке Вачовски, это всего лишь звено в цепочке трилогии. Но звенья такого уровня никогда не бывают простыми. Вопреки всем уверениям, история Осириса – это все-таки история о любви. О любви людей и о любви к людям.



«Узнать о Матрице могут только самые выдающиеся люди...» – «Мировой рекорд».



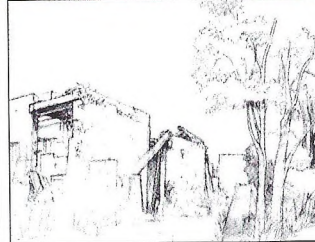
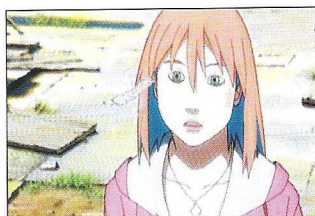
Мир человека, раскрывающийся через второстепенных персонажей.



Не побоюсь заявить, что это один из лучших эпизодов «Аниматрицы», несмотря даже на своеобразный стиль изложения.



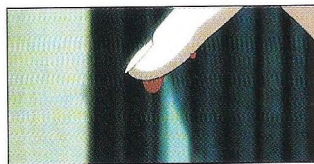
В отличие от аниме «За гранью», созданного режиссером и мультипликатором Моримото Кодзи.



Ему удалось удивительно точно и практически без изъяс- на показать мир дежавю.



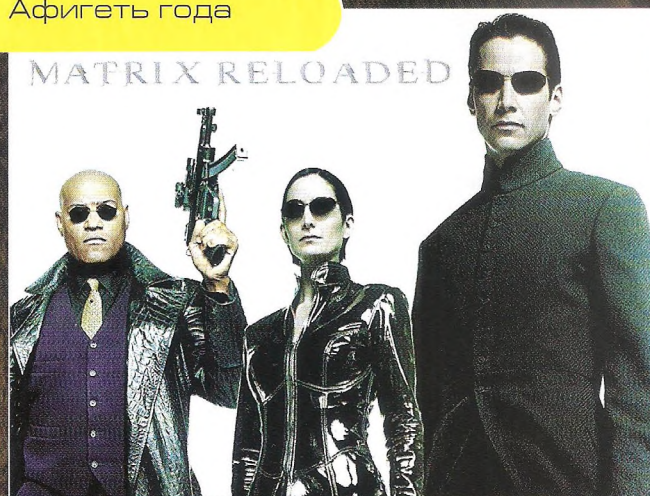
Мир, где ложки гнутся не так, как должны были бы гнуться.



Sova

Умных и хороших фильмов в этом году мы, как можно было догадаться, не смотрели. К примеру, все время работы кинофестиваля «Молодость» коллектив «Шпиля!» провел в трудах, изредка заходя на сайт того или иного кинотеатра и бронируя все места в зале на предстоящий сеанс. Или высылая на адрес администрации письма с просьбой «если Аллах – проводник ваш, то отправьте нам до начала вечернего сеанса подробный план зала с обозначением всех несущих стен».

Афигеть года



«Матрица 2, 3»

Ситуация вокруг второй и третьей части «Матрицы» напоминает мне четырехступенчатый кардвал с просадкой на 1,8 сантиметра – к чему к чему, а к кино это абсолютно никакого отношения не имеет. А вот еще одна шутка, построенная по тому же нехитрому принципу и на ту же самую тему: мнение каждого касательно этих двух фильмов легко сравнить с жойой – у каждого она есть, у всех она примерно одинакова, но каждый, тем не менее, пытается показать ее как можно большому количеству людей.

Такого флейма в интернете я не помню со времен... Да ладно, я вообще не при-

помню такого флуда. «Матрица» была везде: под поисковики писались специальные алгоритмы, упрощающие поиск на запросы со словом «Матрица», форумы выделяли под эту тему отдельные разделы – и стирали их каждые полчаса, чтобы сервер не падал. Порой мне казалось, что в один прекрасный день я зайду на свой любимый devki.ru – и там меня тоже будет ждать, ну, скажем, фотка Тринити. С большими глазами, полными неподдельной боли за неразумное человечество.

Нет, дорогие мои флудеры, – боль ваша мне понятна. У меня тоже такое чувство, будто дед Мороз оказался

А о тех фильмах, которые мы все-таки посмотрели, вы ничего из нижеследующего не узнаете, кроме нашего личного мнения. А мы, как вы знаете, сама субъективность и некомпетентность. Плюс ко всему этому, в то время как писалась эта статья, тарантиновский «Kill Bill» еще не вышел на экраны кинотеатров. В общем, это не тот обзор, прочитав который, вы могли бы узнать, как все было в этом киногуду на самом деле.



трансвеститом. Возможно, первая «Матрица» была, на свою беду, слишком культовой, чтобы что-нибудь после нее не воспринималось как полный ацтой. Но есть и объективные моменты: Морфей – обрюзг, Тринити – усохла, негр-оператор – появился. Диалоги для фильма поручили писать двухкамерному холодильнику «Ардо», а сюжетную канву просто втупую перекатали с этикетки Пепси-Колы. В итоге получился отличный, хотя и неоправданно затянутый рекламный ролик Silicon Graphics.

Хотя, не знаю кому как, а лично я не жалею о тех двух часах, что провел в зале. Скажу больше – единственная беда этого фильма, как по мне, это всего лишь то, что в его названии есть слово «Матрица». Вот такой я вот провокационный и скандальный журналист.

P.S. Все-таки, что ни говори, а профессия журналиста предоставляет кучу преимуществ.

шесть. Вот отнесу этот номер Таньке и скажу: «Видишь, милая, вот глянцево-журнал, в котором я на всю страну пишу о том, что «Матрица 3» – неплохой фильм. Теперь ты больше не обижаешься за то, что тогда в кинотеатре я уснул и разлил кока-колу на нашего соседа?».

«Айл би бек» года

«Терминатор 3»

Вот уж кого не ждали, так не ждали. «Терминатор 3» по праву можно назвать самой приятной неожиданностью этого года. Единственной приятной неожиданностью, я бы сказал.

То, что фильм удался, стало понятно, когда в кадре появился Арни. Мы, конечно, против того, чтобы писать в нашем журнале о политике, тем более об американской, но этому фильму можно простить практически все, толь-



ко лишь за то, что там играет наш самый любимый робот – Шварценеггер. Вот уж где он на своем месте. Я, как профи театральным искусстве, считаю, что женщин в фильмах обязательно должны играть женщины, а киборгов должны играть киборги.

Зажег Арни, что уж тут говорить, как в старые славные. На его фоне особенно заметен дефицит культовых персонажей по сравнению с предыдущими частями. Все какие-то вялые, инфантильные. Ну а самая большая потеря – это то, что Джона Коннора теперь играет ваш препод по физре. Ну, тот стажер из педучилища, который поначалу еще пытался мутить шашни с уборщицей. Это какой-то кошмар, я этого не понимаю! Ну как его можно было поставить на эту роль – здесь явно замешаны грязные деньги или секс! Реально, лучший Джон Коннор из всех, каких я только видел, был во втором «Терминаторе» – просто лучший!

Но в целом фильм достойный. Динамичный, нескучный, местами забавный – и с отличными спецэффектами. Разумеется, самый сильный спецэффект в фильме – это голая Кристанны Локен (ее имя – Kristanna Loken!), идущая по шоссе. Однако и атомный взрыв, и Арни верхом на подъемном кране тоже были очень неплохо. Есть на что посмотреть, в общем.

Плюс два бала фильму еще и за открытый финал. Хороших фильмов должно быть много. «Терминатор» – наш любимый сериал.



Джонни Депп года

«Пираты Карибского моря»

Весь этот год прошел под знаком сиквела – как-то вдруг стало очень немодно выпускать фильмы, в названии которых нет хоть какой-нибудь цифры.

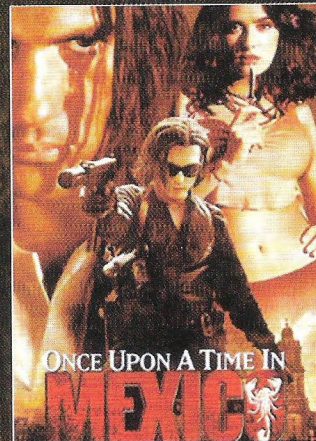
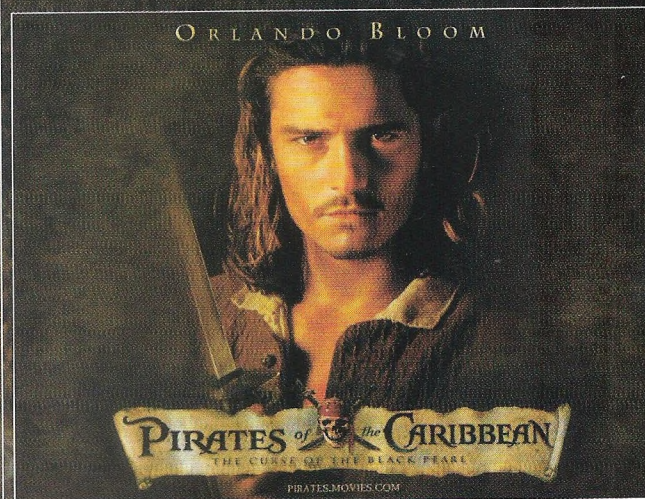
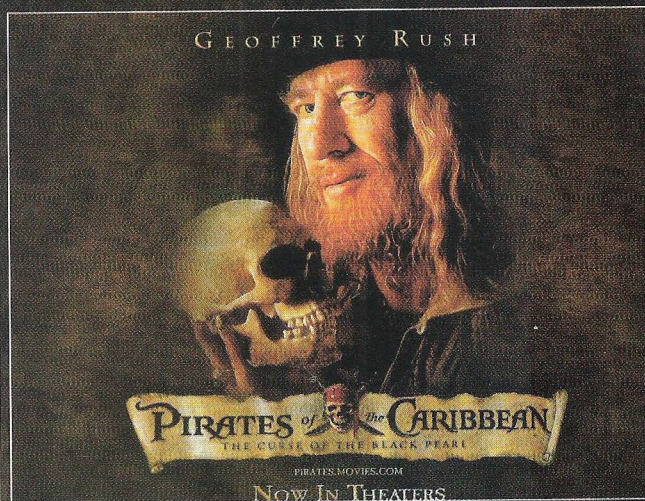
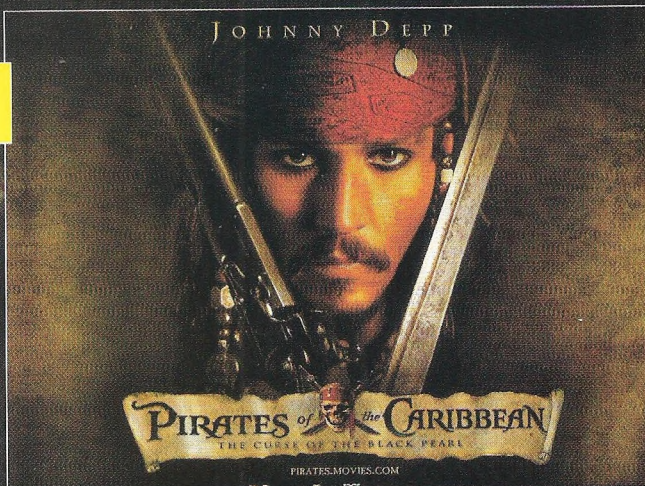
Ну а если говорить о самой громкой премьере этого года, которая не была продолжением хитов прошлых лет, то это, без сомнения, «Пираты Карибского моря».

Казалось бы, что может быть ужасней фильма о пиратах? Только фильм о пиратах, снятый компанией Диснея! А вот нате ж вам! «Пираты» – единственный в этом году фильм, на котором я отослал меньше двух sms. (Количество sms'ок, которые я отсылаю из зрительного зала, – это, по моему, самый объективный счет рейтинга фильмов, не считая, разумеется, расчетного счета Американской академии киноискусств.)

А все потому, что ребята не стали парить нам мозги романтикой открытых морей и прочей рыбьей требухой, а просто сняли фильм, в котором есть все, что только может быть интересно любителям современных блокбастеров (кроме голой попы Кристанны Локен, разумеется). Зомби, погони, абордажные бои, красивые общие планы и куча дешевого юмора. Лично я назвал бы этот фильм лучшим в ушедшем году.

Ну и конечно, Джонни Депп. Честно говоря, начиная со «Страха и ненависти в Лас-Вегасе», не могу припомнить мощных ролей у этого актера (у парня склероз! – прим. от Max Pagan). Однако не могу не признать, что в этом году он превзошел самого себя. В «Однажды в Мексике» он тоже неплох – эта его футболка «Агент ЦРУ» и абсолютно бесподобное «Денек не задался». Но капитан Воробей в его исполнении – это просто полный пинцет.

Olmer



Разочарование года (русиш эдишн)

Сплин, «Новые люди»

В общем-то, любимая нами группа отчебучила в этом году что-то совсем уж несуразное. Психоделические видения Саши взяли над Сашей вверх – и Сашу, что называется, понесло. Мы все любим Сашу, но что ему до нашей любви, если у его драг-диллера прогрессирующая болезнь простаты и на почве этого – сильная дрожь в руках и приступы немотивированной агрессии. Я вообще считаю, что персональные драг-диллеры для рок-музыкантов должны отбираться даже с большей строгостью, чем продюсеры. Нет, согласитесь, это не дела, что из-за жлобства отдельно взятого человека теперь страдают многочисленные поклонники того, что лично я привык называть русским роком.

Грузящие, большей частью неоправданно затянутые мелодии, беззубые тексты и далеко не роскошные аранжировки. Как принято замечать в таких случаях во всевозможных «журналах для дерзких девчонок», с технической точки зрения придрачиться к альбому невозможно – все сыграно и сведено на высочайшем уровне. Да и бешеная харизма Васильева никуда вроде не делась. А все-таки альбом не цепляет.

Довольно печально не только это – очень не радует в этом роду вообще все то, что, наверное, следует называть русским роком. ДДТ выпустила альбом-подражание «RadioHeads». Если этот диск попал бы в руки Тому Йорку, то, я думаю, он заставил бы Тома задуматься серьезно и о многом. В частности, о том, а не стоит ли ему завязать с музыкой, если он, не дай бог, получит опухоль головного мозга размером со спелый грейпфрут.

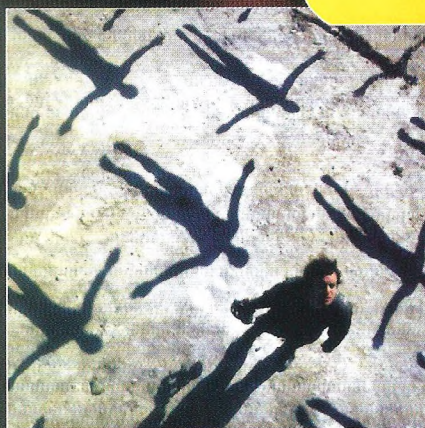
Продолжая разговор о болезнях мозга, ну как не вспомнить «Арию», которая нам на радость записала в этом году очередной чудесный гитарный кавер дверного звонка. Кстати, не исключено также, что такие группы как «Мультфильмы» и «Смысловые галлюцинации» тоже выпустили в этом году какой-нибудь альбом, а то и два. Вот такой уж у России злой рок.

И только «Король и Шут» безо всяких понтов и так называемой «эволюции творчества» продолжает клепать добротные альбомы.



Muse, «Absolution»

Муза года



Нет, эти парни все-таки лучшие. При том, что, собственно, ничего нового в плане идей в этом году они не показали, новый альбом подсаживает на себя похлеще покемонов. «Muse» совершенно не случайно выбрали для диска назва-

ние «Absolution». Тот потенциал, который они показали в двух предыдущих альбомах, достиг, наконец, своего абсолюта в третьем. Всё те же гранжевые гитары, плотные ударные, выверенные под штангенциркуль аранжировки, отличнейшие мелодии и безумный голос Метью. Всё те же составляющие – но на этот раз они слились в максимально удачных пропорциях. Так что, если Muse будут продолжать развиваться в том же направлении, «Absolution» им уже никогда и никак не переплюнуть.

Хотя, как по мне, они уже не такие оторванные, как на «Megalomania» – отчаявшиеся бороться с распирающих их креативом, бескомпромиссные и резкие, как желудочные колики, и гениальные, как Эйнштейн, объевшийся мухоморов. Тогда это было неожиданно и шокирующе, теперь мы уже знаем, чего от них ждать, – быть может, это в некоторой степени и портит общее впечатление.

Альбом напичкан хитами, как ежик колючками. Совершенно чудовые боевики – «Tsp» и «Time Is Running Out». Мерабаллады – «Endlessly» и «Sing For Absolution» – первые удачные на моей памяти медляки у «Muse». Ну и, разумеется, неизменно доводящая меня до истерики «Hysteria».

В общем, пожалуй, это довольно глупо – писать рецензию на альбом, который все уже слышали и который давно знают наизусть. Потому закругляюсь.

Ах, да. Там еще совершенно умятая обложка. Просто концепт.

Razocharovanije goda (anglijskaja redakcija)

Metallica, «St. Anger»

На самом деле, учитывая закидоны этой группы в течение последних лет десяти, не такое уж это и разочарование. Могло быть и хуже. Например, Хэтфилд с очередного жуткого бодуна мог записать на карманный диктофон звук работы своей электробритвы и потребовать издать это творение, по меньшей мере, миллионным тиражом – «бо, я чувствую, это реально грем... храми... хреми... хря... а ну-ка, хряпни мне еще чуток красненького». Или же великий борец за права авторов Ульрих мог смикшировать каждый трек с фразой «Внимание, за вами ведет наблюдение сотрудник Федерального Бюро. В случае если эту запись услышит посторонний или громкость будет выше допустимой, нам придется вышибить вам мозги пулей калибра 7,55. Нам очень жаль».

Но все оказалось куда как прозаичнее. Нас долго подначивали слухами о том, что, дескать, в записи нового альбома примет участие жутко известный нью-йоркский рэпер, что соавторами нового альбома выступит «Apocalyptic» и что Хэтфилд и Ульрих в обстановке, близкой к сверхсекретной, получили от пришельцев с Альфы Центавра парочку офигительных рифов в подарок. Ну и так далее.

В итоге оказалось, что сюрприз нам все-таки преподнесли – однако не совсем такой, как мы ожидали. По какому-то ужас-

ному совпадению абсолютно на всех дисках с надписью «Metallica, St. Anger» оказались записаны десять треков очень сырого, очень припанкованного хардкора. Лейтмотивом альбома стало соло на железной бочке, исполняемое накачанной анаболиками маршской со скоростью 180 ударов в минуту. Такие дела. От прежней и, чего уж там скрывать, любимой «Металлики» остался лишь голос Хэтфилда.

А музыка, прямо скажем, на любителя. Не принижая достоинств вечно молодой и вечно металлической группы, скажем, что лучше уж послушать оригинал – команды, в которых «Metallica» черпала вдохновение: «PapaRoach», «System of a Dawn» и т. д.

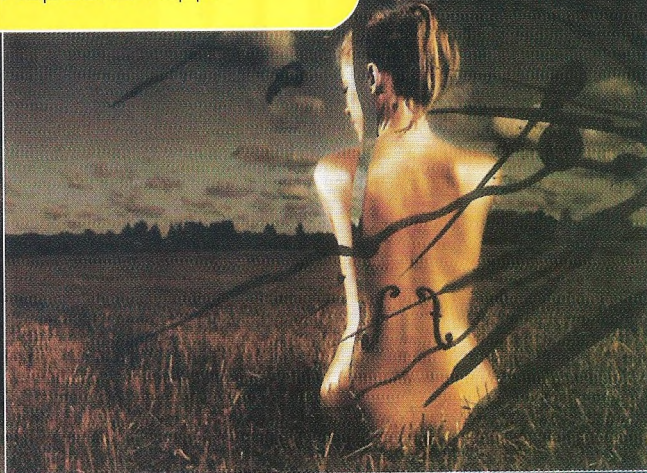
Конечно, заслуживает уважения то, что «Metallica» нашла в себе силы и наглость в третий раз сменить амплуа. Но вот то, что они вложили в это больше маркетинговой смекалки, чем души, – уважения несколько не вызывает.



APOCALYPTICA

REFLECTIONS

Караоке года

Apocalyptica,
«Reflection»

На самом деле мне просто очень хотелось как-то протащить в этот обзор одну из своих любимых групп. Но так как на роль лучшего их диск претендовать не может, то я не придумал ничего умнее, чем проявить свое блистательное остроумие и сочинить еще одну номинацию.

По-моему, подтекст «караоке» считается довольно легко – на этом альбоме нет ни единого спетого слова. (Я немного комплексую по поводу своих шуток, но теперь, когда я все так доступно

пояснил, уверен, что это покажется забавным уже всем, а не только мне одному.)

Нет, все-таки приятно чувствовать себя прозорливым. Конечно, все знали, что на следующем своем альбоме «Apocalyptica» таки сорвется и добавит, помимо виолончелей, еще кучу других инструментов. Но думаю, что я это чувствовал как-то особенно остро.

Конечно, музыка «Apocalyptica» уже не так мрачна, и готические настроения в ней практически сошли на нет – но они по-прежнему драйвовые и безупречно талантливые.

Кто-то говорит, что барабанщик Slayer принес в группу новый вектор развития, а я полагаю, что он убил атмосферность – ту камерность и академичность, за которые мы так любили мелодии «Apocalyptica». Но сходимся мы в одном – послушать это надо.

Клип года

Мумий-Тролля,
«Медведица»

Вот уж чего никогда не ожидали от «Мумий-Тролля», так это того, что его новый клип сумеет покориť наши сердца с первых кадров. Гигантские поролонные огурцы, которые занимаются сексом с плюшевыми медведями – что может быть трогательнее?

Как сообщают первоисточники: «К новой песне режиссер подошел с беспощадной иронией: клип на песню «Медведица» – это пародия на дешевое порно. Коровину пришлось пересмотреть огромное множество подобных фильмов, чтобы добиться более совершенной стилизации под этот жанр».

Да, подробности о том, через что пришлось пройти режиссеру в своих творческих исканиях, просто-таки разрывают сердце. Но результат того стоил. Такой оторванной психоделики вы не увидите даже в улыбке на обновленном лице Маши Распутиной. А эти огурчики – нет, я просто тащусь. А концовка! Да что там...

Очень хочется думать, что с этим самым Коровиным хорошо обращаются. Нет, правда. Поклонники его таланта, мы даже собрали ему передачку – специально от журнала «Шпиль!». Но, к сожалению, нам так и не удалось выяснить точный адрес учреждения, в котором он содержится.



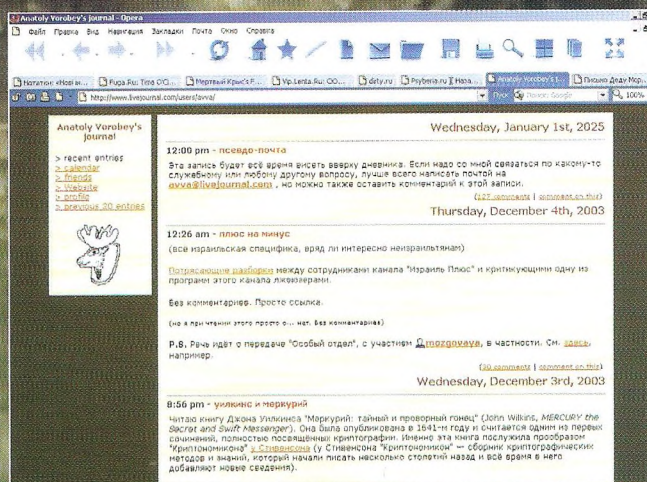
ПАУТИНА

Пороживаясь по сайтам любимых веб-обозревателей в поисках, чего бы такого спереть для нового выпуска «П@утины», я был внезапно поражен мыслью о том, как замечательно все это можно упростить — и даже свести к некой общей концепции. Согласитесь, какой смысл париться и отыскивать на этих сайтах интересные ссылки, если есть возможность поступить гораздо проще и обозреть сами обозрения. Ведь правда? Лично я нахожу ход своих мыслей достаточно остроумным. Обязательно прочтите то, что написано ниже, — там очень много интересных ссылок и вообще забавно.

Dirty.ru
Комический сайт для офисных бездельников. Если вы

не знаете, что такое блог, то, по всей видимости, вам будет совсем трудно представить себе, что такое блог коллективный — а именно так позиционирует себя сайт **dirty.ru**.

Возможно, я оскорблю чьего-то чувства, но мне кажется, я могу объяснить разом, что такое блог и что такое блог коллективный, не употребляя при этом слов «когнитивный» и «RSS-инструменты» и не выходя за рамки одной печатной страницы. Итак, блог — это сайт в виде регулярно обновляемой ленты событий, с возможностью комментировать каждое из них. Соответственно, блог коллективный — это сайт, обновляемый силами некоего сообщества. (Если вы планируете в дальнейшем использовать это определение, то в конце журнала



сможете найти адрес редакции — мы обязательно договоримся о цене.)

Членов закрытой секты **dirty.ru** объединяет, как они сами пишут, «заговор против тупых». Мне очень сложно судить, как развивается и в чем состоит этот самый заговор, но из того, что я видел в течение года регулярных посещений **dirty.ru**, могу сделать вывод, что пока они только втираются в доверие.

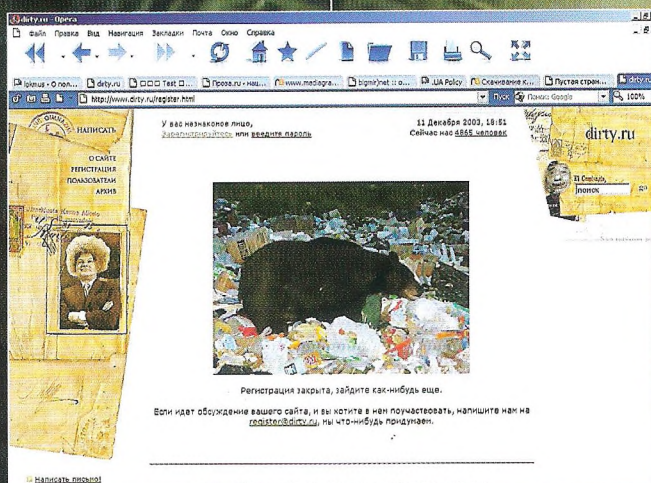
В течение дня на этом сайте публикуется множество ссылок на различные... хм, вещи из сети Интернет, которые членам секты кажутся забавными или просто заслуживающими внимания. Однако если вы думаете найти в этой тусовке что-то полезное или умное, то, пожалуй, вам там будет скучно и очень одиноко. К примеру, последняя

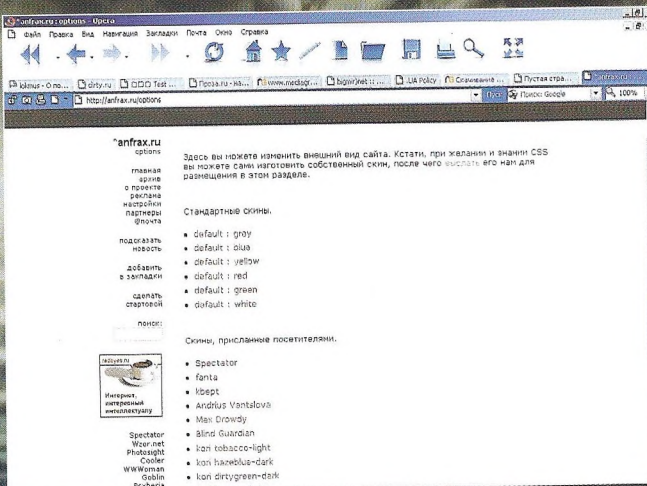
(на момент подготовки статьи) запись на этом сайте была следующей: «Мультфильм не про роботов и не про суши, зато о том, как парень убивает 50 девушек в матросках и коротеньких юбочках. 16 цветов, 330 Кбайт, много крови».

В общем, непременно сходите.

www.fuga.ru/tok

Гораздо более серьезный блог — от небезызвестного Лехи Андреева («небезызвестный»... — ведь, правда, почувствовали себя на пару мгновений тупыми, а?). Серьезен он только по тематике: Леха нарыгает в Сети кучу всевозможных материалов на самые разные темы — от политики и до последних исследований в области киборгостроения — и очень стесно





все это комментирует. Учитывая тот факт, что Леах – прославленный специалист во многих областях, мегажурналист сразу нескольких крупных изданий и автор культового романа «Паутина», читать это действительно забавно. (Должно быть, хотя бы из уважения к его регалиям, я полагаю.)

Нет, на самом деле очень интересно. Правда. Только я вот ума не приложу, как подобные люди находят все эти ссылки – у них, наверное, восемь, а то и десять рабов – негалафов из Непала, которые день-деньской только тем и занимаются, что перечитывают весь интернет. (Хотя, конечно, на самом деле, я думаю, все гораздо проще и банальнее – просто они практикуют черную магию и ритуальные убийства животных.)

<http://anfrax.ru>

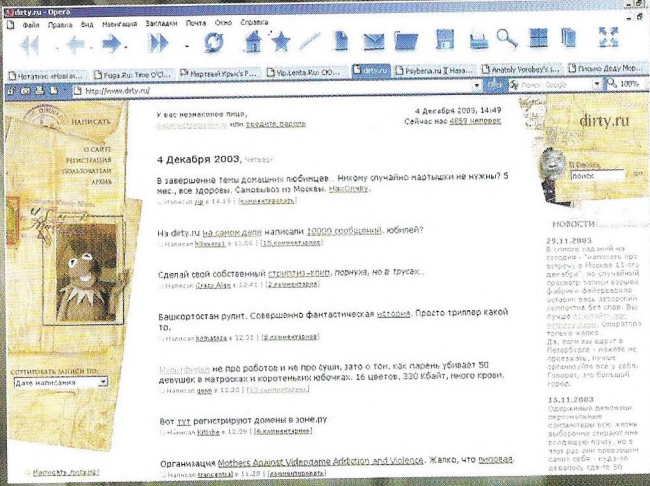
Самое что ни на есть классическое веб-обозрение. Бессменный ведущий этого сайта ежедневно отбирает

все самое интересное из того, что встречается ему на просторах Всемирной сети, – и выкладывает все это в виде коротких заметок у себя на сайте. В отличие от демо-программы к печатным машинкам «Ундервуд», более известной в сети под никнеймом Экслер (черт, все-таки упомянул), то, что делает Анфракс, – это на самом деле обозрение интернета. А не письма к любимой бабушке с элементами гипертекста, например. Или что там Экслер публикует у себя в разделе «Обозрения».

Кроме того, на anfrax.ru все разбито по нескольким разделам, есть архив, предусматриваются пользовательские настройки – и вообще все пронизано уважением к посетителю.

www.livejournal.com/users/avva

И вот, как обычно, традиционная интеллектуальная страничка. По этому адресу расположилось не совсем



классическое обозрение – это, скорее, дневник одного эрудита и энциклопедиста, культовой (по-своему) личности РуНет. Но под концепцию нашего выпуска все это подпадает вполне.

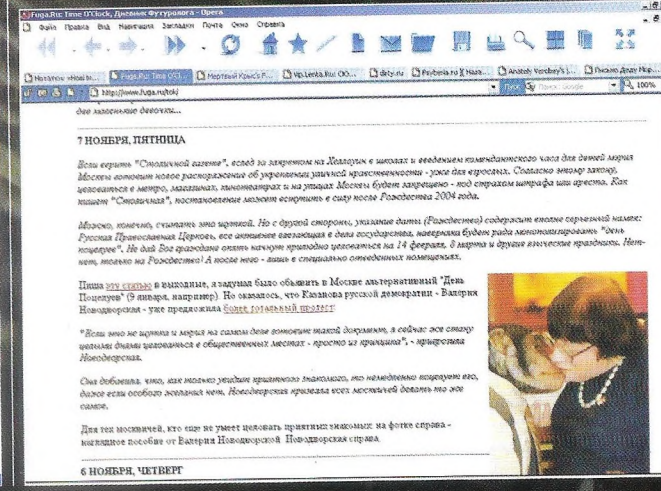
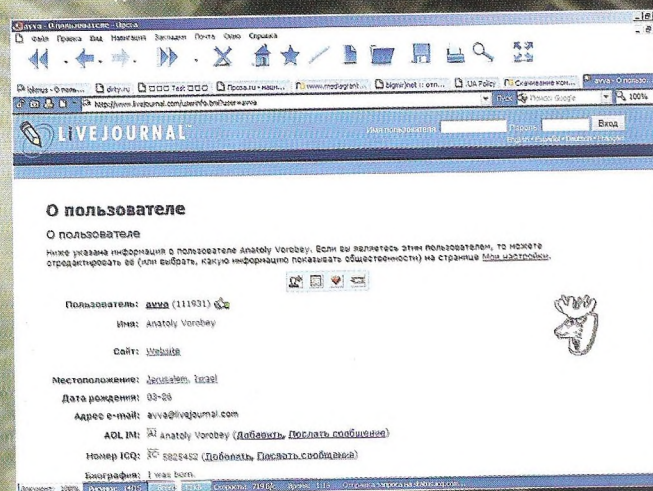
Если вы обратили внимание, адрес у этой странички начинается с домена livejournal.com – отличный случай заодно раз и навсегда разобраться с этой темой. Live Journal, или сайт дневников, – довольно известное в интернете явление (если вы еще не в курсе). Итак, что это? Это сервис, предоставляющий всем желающим возможность завести и поддерживать свой персональный блог. (Вот как здорово, что мы можем уже без опаски пользоваться этим красивым словом – «блог». Не так ли?)

Все пользователи этого сервиса объединены в единую секту. Они группируются по каким-то принадлежностям, сбиваются в сообщества, обмениваются дневниками – и вообще, живут по какому-то одному из извест-

ному уставу. А еще каждое полнолуние они распинают какую-нибудь несчастную дворнягу на деревенском заборе. Так что соваться в это, конечно, не стоит, но вот почитать творения отдельных представителей – очень даже можно.

Теперь о том, что вы можете встретить в этом конкретном дневнике. Владелец дневника – человек с широким кругом увлечений. Так что здесь вы найдете все о том, что интересует его в данный момент, – от наиболее громких публикаций в интернете и цитат классиков до шахматных задач и политической ситуации в мире.

А если вас, такое дело, вдруг заинтересовала жизнь секты livejournal.com, то это, в принципе, неплохая возможность отслеживать все более или менее значительные события и публикации, поскольку этот самый Авва является официальным представителем русскоязычной части этого сервиса.



Грузило

Окей, раз это все-таки первый выпуск, посвященный такой щекотливой теме, как вarez, думаю, нелишним будет посвятить пару слов disclaimer'y. Во-первых, программы написаны и размещены в Сети не нами, а потому мы НЕ гарантируем их вечного пребывания по этому адресу, равно как их работоспособности, лицензионности, а также хорошей погоды на период весеннего солнцестояния. Во-вторых, в журнале мы публикуем лишь ссылки – набор символов, которые необходимо вводить в строке вашего браузера. На диске «Шпиля!» эти программы НЕ присутствуют.

И помните: по этим улицам шмыгают сотни голодных юристов, специализирующихся по авторскому праву, с глазами цвета алого пламени. И уж можете не сомневаться: стоит вам оступиться – и они сразу же вас отыщут и нашпигуют ваше пузо толченым стеклом, а коленки – свинцом. Правда-правда.

TeleBase, версия 2.6.0.70

<http://dimazdelphi.narod.ru/Files/TeleBase.rar>

TeleBase – это телефонная записная книжка. Очень навороченная записная книжка с кучей всевозможных функций. Возможно, это та самая программа, которую вы долго искали, но все время поче-

му-то думали, что она называется «The best office-proga».

Записи в базе можно вести по следующим пунктам: имя, фамилия, телефон, мобильный, e-mail, день рождения, адрес, ICQ, регистрационный номер в Интерполе и боевые точки. Ой, простите, увлекся, последние два пункта не считаются.

Дополнять эти записи можно также картинкой и пометкой «VIP», открывающей дополнительные возможности. Работа с базой – на «зачет». Их, кстати, можно вести сразу две – параллельно или же дублируя отдельные записи. Есть статистика по базе и возможность экспортировать базу в HTML (веб-страницу).

Программа идеальна даже как просто записная книжка – но этим ее функциональность не исчерпывается. Напоминание о днях рождения, возможность звонить прямо из программы, отправлять электронные письма и sms. Ну и многое другое.

В любом случае, зачем я тут буду распинаться, если вы все равно собираетесь ее себе поставить.

Advanced Registry Doctor Pro v2.1

www.elcor.net/download/ardpro.exe

Новая версия Advanced Registry Doctor Pro v2.1. Программа включает несколько весьма полезных утилит по работе с реестром Винды: очистка реестра от мусора,



дефрагментация, backup реестра и шедюлер. (Как вам это слово – «шедюлер»? Найдете, что оно означает, – обязательно напишите.)

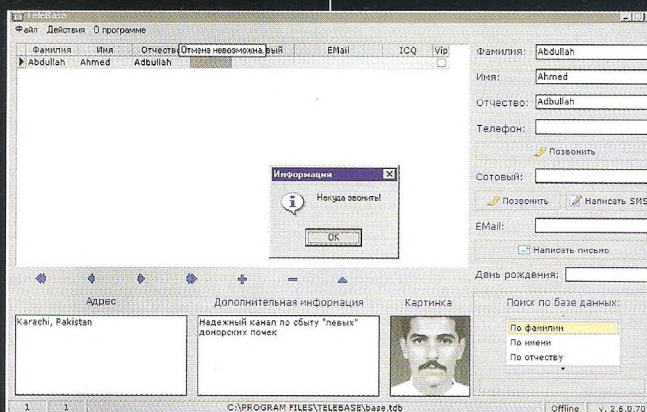
The Bat! (билд 2.01.56)

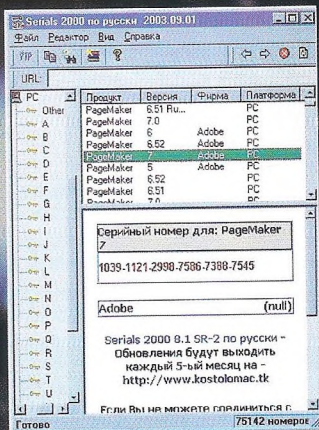
<http://nobat.ru/files/ftp/beta.200/tb20156.rar>
Продолжение популярной версии малоизвестного поч-

тового клиента, если я не ошибаюсь.

Serials 2000, версия 8.1 SR-2

www.web-hack.ru/download/temp/s2k_v8_sr2.rar
Что-то вроде базы с огромным количеством серийных номеров к различным программам – сейчас в базе уже более 75000 серийников.





Ума не приложу, кому и для чего может пригодиться эта программа – рассадник бо- мерзкого пиратства. Просто возмутительно, что такие ве- щии до сих пор появляются. Если вы, не дай бог, скачаете ее, то убедитесь сами – это просто какой-то ужас.

TaskInfo, версия 5.0.0.94

www.iarsn.com/taskinfo/tski nf50.exe

Мощный диспетчер задач, до- полненный несколькими утили- тами и отображающий подроб- ную информацию о системе.

Показывает информацию обо всех запущенных про- цессах и потоках в реальном времени: загрузка процессо- ра, путь, открытые файлы, использование памяти, ис- пользование библиотек и т. д. Что особо приятно – имеется возможность запускать, ос- танавливать и изменять при- оритет процессов. Сделайте вид, что это вы контролируе- те ОС, а не она вас.

Имеется встроенный опти- мизатор памяти. Программа также может использоваться в виде несложного тесте- ра мощности – она показы- вает информацию о процессоре, памяти, кэше, дисках, сети, версии опера- ционной системы и т. п.

Резервное копирова- ние, версия 1.0.0

www.homesoft.newmail.ru/ programs/salutary.exe

Маленькая, отечественная и, к тому же, бесплатная. Отличная штука.

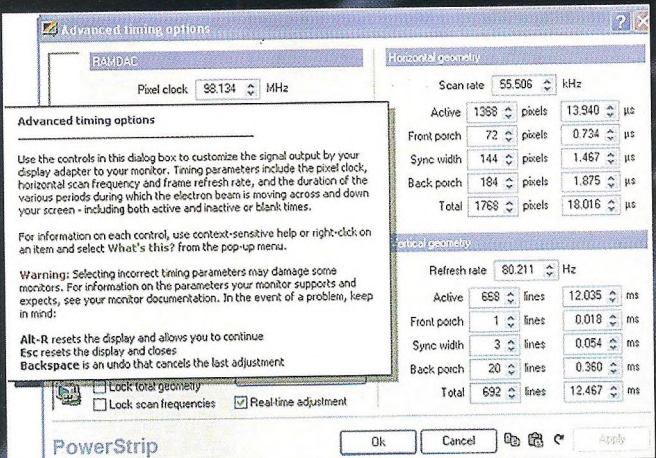
Ах да, чуть не забыл – ко- всему этому, она еще умеет делать резервное копирова- ние папок и файлов.

PowerStrip, версия 3.47

www.entechtaiwan.com/file s/pstrip-i.exe

Новая игра безбожно тор- мозит на вашем компьюте- ре? Возможно, дело в той ви- деокарте, которую вы купили на распродаже бижутерии second hand из Западной Ев- ропы? Не печальтесь. Груст- ные неудачники – это ужасно. К тому же к вашим услу- гам программа, предназна- ченная для ускорения рабо- ты видеокарты. PowerStrip позволит изменять скорость работы видеопамяти, менять частоты развертки, настраи- вать видеорежимы и т. д.

P. S. И обязательно купите себе ямайские бубенцы – тря- сите ими над компьютером во время запуска игры, приго- варивая «ямоямаямая» –



это даст вам дополнитель- ных 2-3 fps. Должно быть. Впрочем, не обязательно.

Mandrake 9.2

www.linuxcenter.ru/ ?goodBO

А еще... уха-ха-ха-ха! вам... предлагаю... ха-ха- ха!!... ска... ха-ха-ха!.. чать дистрибутив (ща-ща будет смешно) ха-ха!... дистрибу- тив Линукса. Инджой, уха-ха! (Не знаю, как других, а се- бя я своими шутками радую безмерно. Вот молодец – и все тут.)

Winamp

<http://winampheaven.kicks -ass.net>

Здесь довольно остроумно решен вопрос, вот уже не- сколько лет не дающий по- коя всем меломанам, – какой же из множества программ- ных проигрывателей самый лучший и удобный.

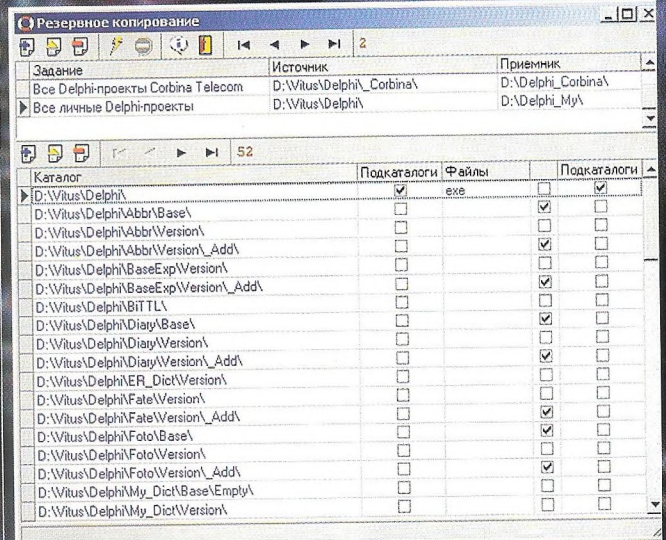
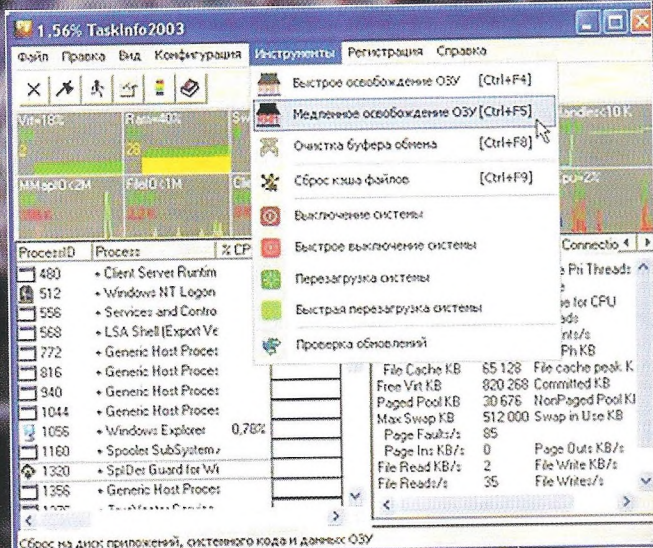
На сайте лежат все версии WinAmp, начиная с WinAmp 0.2,

выпущенного в 1997 году (и весившего 80 Кб).

Ну и напоследок – в до- полнение к предыдущей за- писи. Просто не могу удер- жаться: www.recordings.ru.

По этому адресу находится три ТЕРАБАЙТА очень пра- вильной музыки. Слово, на- писанное в предыдущем предложении большими бук- вами, означает именно то, что вы прочитали. Довольно сложно перевести эти объе- мы в часы звучания, но я ду- маю, если выкачать всю му- зыку с сайта и поставить проигрываться все треки подряд, то можно провести приятно... хм... ну, в общем, немало времени.

Если вы – представитель крупной рекординговой ко- мпании с мощной командой штатных юристов, специали- стов по авторским правам, то проигнорируйте, пожалуйста, предыдущий абзац. Спасибо.



Хоть МВД и предупреждает: «Наперсточники вредны для вашего благосостояния!» — желание столкнуться с могучим интеллектом с ловкими руками все равно иногда возникает. Бывает, идешь по улице и вдруг чувствуешь, что ты — настоящий Нео: вот пацан крутит наперстки на картонном столике — и ты четко чувствуешь, что знаешь, где этот проклятый шарик! Тем более что парень «не-

ловко» и «случайно» показал, где лежит этот колобок... Ты, полный уверенности в собственном феноменальном даре предсказания, достаешь кошелек... Тут Нео складывает крылья — и камнем падает прямо на асфальт. «Покрутили-повертели, обмануть вас захотели!» — это не просто фраза, а инструкция. Наперсточники и крутят, и обманывают.

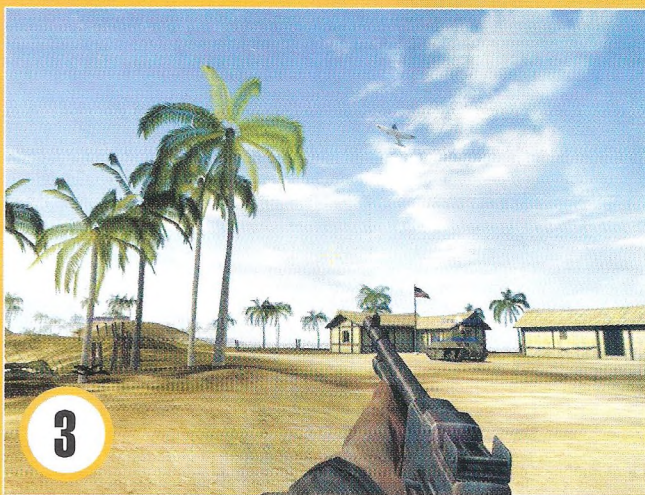
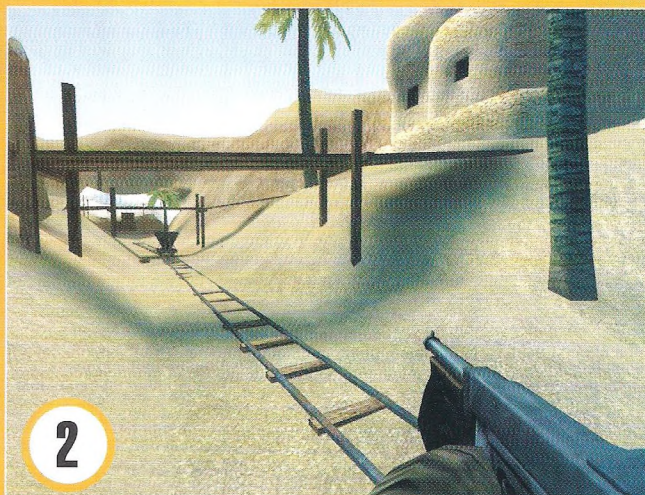
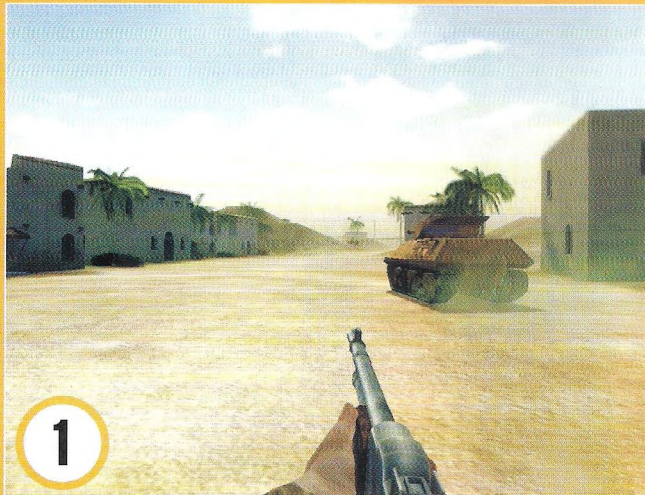
Но, елки-палки, как хочется иногда почувствовать себя Нео!

Адреналину в кровь бабахнуть и все такое. Поэтому специально для вас мы начинаем мегаконкурс «Третий не лишний, третий — призовой!».

Правила те же, что и у наперсточников: берем три скриншота — два из одной игры, а третий — уже из другой. Маскируем их, подкрашиваем и замазываем, делаем похожими друг на друга — и показываем. Вам только и нужно что угадать, какой из скринов — лиш-

ний. Все просто до жути! И любой внимательный фанат игрового журнала нового поколения «Шпиль!» легко скажет, что это за скрин и из какой игры он — такой красивый — нарисовался.

Все просто и честно: у нас, в отличие от наперсточников, «левый» скрин имеется — и вы на него прямо сейчас смотрите. Только вот он ли это? Угадай! Покажи силу своего ума и эрудиции! Удиви нас!



Ждем ответов на три вопроса:

1. Укажите игру, из которой взяты «правильные» скриншоты?

2. Скриншот под каким номером «левый»?

3. Укажите фамилию, имя, адрес. (Должны же мы знать, кому и куда отправлять призы!)

Ответы надо выслать до 1 февраля по давно уже известному вам адресу редакции журнала «ШПИЛЬ!»: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160 тел. (044) 550-2092; 553-1940

Результаты будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 3

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год открыта!

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

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

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 553-3986, 553-1940

Твой ШПИЛЬ!

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнях:

	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!		
журнал без диска	2	3	4	5	6	7/8	Стоимость доставки за все 2 грн.	ИТОГО
	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50		
	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!			
журнал с диском	3	4	5	6	7/8		Стоимость доставки за все 2 грн.	ИТОГО
	5,50	5,50	5,50	5,50	5,50			

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

ЧЕМПІОНАТ З ГОЛОСОВОГО SMS ПРИМУСЬ SMS ГОВОРИТИ

ПРИЗИ ЗА ОРИГІНАЛЬНИМ SMS

НАЙБІЛЬШ АКТИВНИМ
КОРИСТУВАЧАМ – ПРИЗИ

НАГОРОДЖЕННЯ УЧАСНИКІВ
– ЗА ПІДСУМКАМИ МІСЯЦЯ

НАДІШЛИ SMS
ЗА НОМЕРОМ 7111

www.telega.com.ua

e-mail: info@sms4fun.ru

МЕГАПОРТАЛ: www.telega.ru

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ: 8(044) 561 42 88, 240 82 28



ВАРТІСТЬ SMS – 0,40 У.О.

www.telega.ru

ПОДРОБИЦІ НА САЙТІ TELEGA.COM.UA

Компания «Аудиотел» при поддержке РА «Nazar Technology» и ведущий оператор мобильной связи в Украине компания «Київстар Дж.Эс.Эм.» совместно с развлекательным сервисом «ТЕЛЕГА» совсем недавно запустили новую услугу «Заставь SMS говорить». Отныне всем абонентам предоставляется возможность отправлять короткие текстовые сообщения (SMS) не только на мобильные, но и на городские телефоны по всей территории Украины. Вы просто отправляете SMS-сообщение (или, по-народному, телегу), а адресат получает на свой телефон звонок с вашим озвученным сообщением.

Такую навороченную SMS'ку отправить проще простого: набираем сообщение типа **НОМЕР ТЕЛЕФОНА** пробел **ТЕКСТ СООБЩЕНИЯ** и отправляем ее на номер **7111**, при этом номер получателя в международном формате без префикса, например, киевский номер (через 044)

999-99-99 в такой SMS будет выглядеть 380449999999.

Фигня война, главное – маневры! Опций в этой услуге столько, что дух захватывает. Можно, кроме самого сообщения, отправить стандартную голосовую открытку – в меню имеются анекдоты, тосты, приколы, поздравления, признания в любви и многое другое. Можно оформить SMS'ку звуковыми эффектами – проявлениями настроения (смех, зевок или еще чего-нибудь), интимными штучками (скрипом кровати, например), голосами животных (лаем, ржанием и другими). Можно подобрать мужской или женский голос для сообщения (между **номером** и **текстом** ставим 1 для мужского, 2 – для женского), выбрать скорость воспроизведения сообщения – для этого перед текстом пишем 01 для быстрого, 02 – для медленного, 03 – для очень быстрого, и т. д.

Если нужно доставить сообщение в определенное время, пишем такую телегу:

НОМЕР ТЕЛЕФОНА пробел **YYYYDDMMHHMM** пробел **ТЕКСТ СООБЩЕНИЯ** (YYYY – год, DD – число, MM – месяц, HH – часы, MM – минуты). Помните, что отложенная отправка производится по киевскому времени (+1 час). Например: если нужно, чтобы сообщение пришло 2003.12.02 в 16:30, то указываем время получения 17:30.

А тот, кто получает телегу, тоже может воспользоваться одной услугой: узнать, кто отправил ему такую супер SMS'ку.

Время звучания телеги – до 1 минуты. А если телефон адресата выключен, находится вне зоны обслуживания или на телефоне не активирована услуга голосовой почты, то телега будет ломиться в телефон еще 3 минуты. Если абонент не выйдет из бункера, в котором сидит, то заявка будет снята. Стоимость такого SMS-сообщения 0,40 у.е.

Если вас заинтересовала сама услуга, вперед на www.telega.com.ua, или звоните: 8(044)5614288, 8(044)2408228.

Вопросы принимаются также на e-mail: info@sms4fun.ru.

Да, и между прочим, «ТЕЛЕГА» со своими партнерами для читателей журнала ШПИЛЬ! и абонентов сети KyivStar объявила акцию. За месяц будет разыграно:
30 футболок,
10 мышек,
10 ковриков и
10 самых отпадных CD.

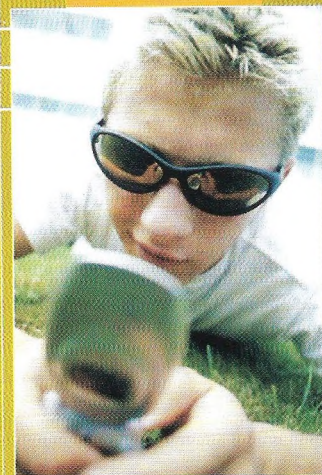
Условия акции:

Вы отправляете кому-нибудь голосовую SMS'ку. Лучше всего, конечно, нестандартную. Иначе, как выбрать лучшую? Начать SMS нужно кодовым паролем: «ШПИЛЬ!». Ваши сообщения + номера телефонов, с которых они были отправлены в течение этого времени, будут сохранены в базе данных. А потом уважаемая комиссия определит победителей.

Стартует акция **19 декабря**, а закончится **19 января**. Так что результаты (телефоны победителей + лучшие SMS) появятся в журнале ШПИЛЬ! № 3.

Номинации, по которым будет проводиться конкурс:

1. **Самый активный участник** – за наибольшее количество голосовых SMS;
2. **Самая прикольная SMS** – за самое прикольное сообщение;
3. **Самая добрая SMS** – это уж кто что под этим словом понимает.



Морыло, ты мэнэ чуешь?



Наши обзоры мобильных средств связи еще не успели толком появиться, как уже обрели тематичность и даже некую концептуальность. Например, темой этого – первого – выпуска станут исключительно телефоны **Motorola**. Возможно, причина здесь даже не в моей исключительной собранности и компетенции как мега-обозревателя, а в том, что не так давно эта славная компания представила

на суд журналистов свои новые модели – телефоны, на которые она будет делать ставку в наступающем году.

Двигаться будем, пожалуй, по возрастающей, начав с самой «бюджетной» модели – **Motorola C200**. Этот телефон является дальнейшим развитием «популярной» (осторожно! эпитет из официального пресс-релиза) модели **T191**. За месяцы, прошедшие с момента выпуска **T191**, кудесники из компании **Motorola** тщательно переработали аббревиатуру названия, сделав ее более обтекаемой, технократичной и запоминающейся – чудо какое название стало. Но этого им показалось мало – и они, вдобавок ко всему, еще чуток изменили внешний вид модели, сделав ее антенну внутренней. Сочтя, что изменений вполне достаточно, осенью этого года они запустили модель в продажу по цене примерно 70 у. е. За эти деньги вы получите все то, что в различных семействах было принято называть мобильным телефоном всего каких-то пару лет назад.

Жизненно необходимый минимум функциональности, графический дисплей разрешени-

ем 98 × 64 точки и литий-ионный аккумулятор (на 120 часов работы в режиме ожидания и 6 часов в режиме разговора). В общем, если вы придерживаетесь буддийских взглядов на материю и, в частности, на полном серьезе полагаете, что мобильный телефон – это такой аппарат, который предназначен для того, чтобы звонить и принимать звонки, то **C200** сделан специально для вас.

...Да еще, к тому же, этот умерщвляющий плоть дизайн. Субъективно, конечно, но я в таком телефоне хранил бы свое клубничное мыло. Впрочем, с учетом цены, дизайн – это единственная объективная претензия с моей стороны.

Не стоит также забывать и о приятных мелочах вроде веб-браузера (версии 1.1), игр (**Snake**, **Box World** и **5 Stones**) и сменных панелей. В целом – добротный и недорогой мобильный телефон.

Небезызвестная **C350** получила в наступающем fashion-сезоне сразу две новых реинкарнации. Во-первых, это **Motorola C250**. По сути, эта модель – практически полный аналог **C350**, но только в бо-

лее бюджетном исполнении. От своего именитого донора новинка отличается лишь отсутствием возможности синхронизации при помощи разъема мини-USB и более (кошмарным, кошмарным!)... и более бюджетным корпусом. Цветной CSTN-дисплей (4096 оттенков) с разрешением 96 × 65 точек, стандартная батарея (до 5 часов в режиме разговора и до 9 дней – в ожидании звонка).

Габариты телефона: 101 × 42 × 19 мм, вес: 80 граммов. В качестве бонуса – три игры, функция «SMS-чат», редактор мелодий MotoMixer. Цена этой радости – 130 у. е.

Вторая модель с начинкой C350 – это v150. Это уж бог весть какая по счету модель телефона Motorola в этом корпусе. Сама Motorola утверждает, что этому дизайну вскорости исполнится 10 лет. Так что это уже, можно сказать, антикварный дизайн. К тому же, благодаря такому решению цену телефона удалось снизить до 150 у. е. Таким образом, v150 на сегодняшний момент – самая дешевая «раскладушка» с цветным экраном и полифонией.

Motorola E365 – просто хит. Эта модель – телефон бизнес-класса, который выбрал в себя все лучшее из того, что есть на рынке. Если какое-то слово и употреблялось в письмах к Санте чаще, чем оборот «не меньше трех раз в день и с разными», то, я думаю, это было «E365».

Первое, что бросается в глаза, – это экран телефона. Он занимает около половины корпуса и выполнен по TFT-технологии. Его разрешение – 128 × 160 точек (28 × 36 мм) при цветопередаче в 65000 цветов. В своем сегменте аппарат примечателен, в первую очередь, именно экраном – аналогичных аппаратов здесь нет.

В телефоне есть все, что пристало иметь «пачти шта» топовым моделям – Media Album, браузер версии 2.0, диктофон. Как нечто само собой разумеющееся в аппарате имеется VGA-камера, делающая фотографии качеством 640 × 480. Отличительной же чертой этого телефона является заслонка, которой вы може-

те прикрыть объектив, чтобы он не пылился и не царапался – крайне полезная фишка. Довольно очевидное решение, однако, насколько я могу припомнить, прежде никому из производителей в голову оно не приходило.

Последний штрих – это наличие большого набора отличнейших игр. Здесь и вариации на тему тетриса, и леталки-стрелялки, и боулинг, и карточные игры. Очень красочно и толково.

При всем при этом, цена на E365 составляет всего 200 у. е. – минимум для аппарата своего класса, что потихоньку становится для Motorola доброй традицией.

Ну и, наконец, гвоздь этого обзора – **Motorola MPx200 (V700)** на платформе Pocket PC. Это первый мобильный телефон, ПО для которого взялась написать компания Microsoft. Windows Mobile, отвечающая за функциональное управление смартфоном, представляет собой не что иное как адаптированную версию Windows. Бойкие на язык журналисты заочно уже окрестили эту модель «глюкофоном».

Как утверждают представители Motorola, основной целью создания этого смартфона было стремление предоставить в распоряжение пользователя вычислительные мощности настольного ПК. (И понтовитость автомобиля Порш – добавим мы от себя.) Пользователю MPx200 будут доступны веб-серфинг с помощью Pocket Internet Explorer и подписка на сервисы MSN Messenger и

mMode. А синхронизация с Outlook будет осуществляться через кабельное соединение с ПК, а также через GPRS-связь с использованием Exchange Server.

Кроме коммуникационных функций, MPx200 будет обладать широкой поддержкой мультимедиа – возможность слушать музыку (в форматах WMA и MP3) и смотреть видеоклипы посредством Windows Media Player. Причем для большего



удобства пользователь сам волен выбирать, как ему просматривать видео: при вертикальном или же при горизонтальном положении монитора. Где-то в предыдущих двух аб-

зацах нужно было непременно вставить одно слово, но я как-то растерялся и не сообразил, где именно, поэтому пишу это слово отдельно и прямо здесь – «афигеть!». Возможна самостоятельная установка ПО с компьютера через USB-кабель или беспроводное соединение. Обеспечивать все это многообразие программных средств будет память смартфона, которую можно расширять до 1 гигабайта (нет, не опечатка!). По идее, одна только флэш-память такого объема должна стоить не менее трехсот долларов. Сам же телефон отличает на удивление демократичная цена – его стоимость составит чуть более \$500.

Сімейство аналогових модемів Vector

Vector VF56/USB

- Компактні розміри, USB інтерфейс
- Не вимагає зовнішнього джерела електроживлення
- 2-х провідне dial-up з'єднання
- Голосові можливості і дуплексний режим Speakerphone*
- Керування користувача російською мовою
- Нові локалізовані драйвери під Windows 98/ME/2000/XP

* при наявності відповідного програмного забезпечення

Технічні характеристики:

- ITU-T V.90: 56000 bps
- ITU-T V.34: 2400-33600 bps
- ITU-T V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, V.23
- ITU-T V.17, V.26ter, V.27ter, V.29
- ITU-T MNP (ALT) і V.42 (LAP-M) корекція помилок
- ITU-T MNP5 і V.42bis ущільнення даних
- Чутливість -43 dBm
- Регулювання рівня сигналу від 0 до -31 dBm
- Група G III Fax

Асотел
Asotel
www.asotel.com.ua

Харків (0572) 43-1680
Київ (044) 228-7321
Кишинів (+373 2) 23-4044
Одеса (048) 728-6644
Львів (0322) 97-0945

Москва (+7 095) 775-7581
Полтава (0532) 56-3668
Донецьк (062) 382-6690
Сімферополь (0652) 57-6127
Дніпропетровськ (056) 370-1300

Рашпиль News

Новый плеер от iRiver



iRiver выпустила очередное «продолжение» своей линейки MP3-плееров – модель iFP-599T. Емкость этого чудо-аппарата составляет, ни много ни мало, 1 гигабайт флэш-памяти. Это где-то около 28 часов непрерывной игры (если мы говорим об MP3 с битрейтом 128 kbps).

iRiver, как обычно, подкупает тем, что, не забегая вперед паровоза, дает потребителю добротный и недорогой up to day товар. В плеере есть все, что нужно современному меломану в пути, – и даже чуть больше. Но чуть меньше того, чтоб вы, потеряв плеер, тут же решили вскрыть себе вены ☹.

iFP-599T не удивляется файлам MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF и поддерживает битрейт от 8 до 320 Кбит/с. Музыкальные файлы можно закачивать на плеер через USB 1.1. Есть диктофон (запись голоса – 144 часа с битрейтом 8 Кбит/с) и FM-радио. Вес этой прелести вместе с аккумулятором – всего 60 грамм.

(Похоже, Санта круто пролетел, притащив мне пару новых стелек.)

Transit USB

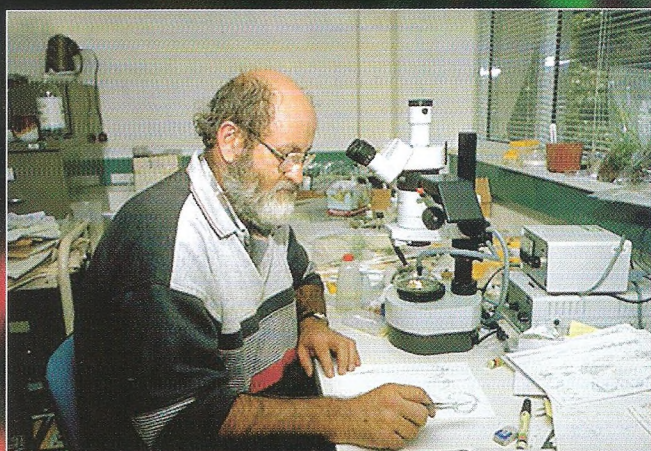
Крайне полезным делом занимаются товарищи из M-Audio. Не так давно на суд общественности они представили сверхминиатюрный аудио-интерфейс с разъемом USB, позволяющий подключать любую аналоговую аудиопериферию к вашему ПК. Крохотный интерфейс размерами всего 95 × 52 × 22 мм подключается и питается непосредственно через порт USB. Малютка может вытужить разрешение до 24 бит/96 кГц, при этом использованный в устройстве кодек AK4584 дает динамический диапазон 104 дБ, соотношение сигнал/шум – порядка 100 дБ.

Transit USB оборудован оптическим цифровым и аналоговым стереовходом/выходом и поддерживает все возможные звуковые форматы. Настойчиво рекомендованная разработчиком цена – порядка \$99,95.

SuperFlash третьего поколения на подходе

Silicon Storage Technology (SST) и Powerchip Semiconductor Corporation (PSC) сообщили о планах совместной разработки (ПСР) SuperFlash третьего поколения (ТП). (Себе: побольше использовать в тексте заумных аббревиатур естественного происхождения (ЗАЕП) – читатель любит это немерено (ЧЛЭН)).

Чипы SuperFlash нового поколения (NOR-архитектура) будут иметь, по словам инже-

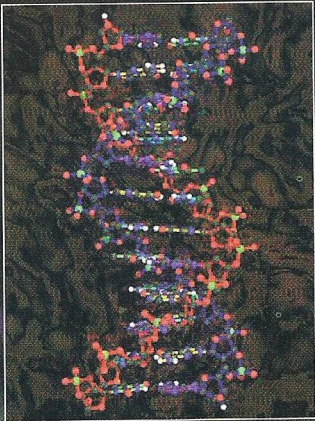


Ботаник думает над нашим светлым будущим

неров SST, достаточно высокую плотность, чтобы эту память можно было использовать для хранения данных в мобильных устройствах, где эта роль традиционно отводится NAND-флэш.

Первыми решениями, которые выпустят компании, станут 2 Гбит чипы. Их разработка будет завершена в течение 2004 года, серийное же производство начнется в 2005 году.





К настоящему моменту SST не только сама использует SuperFlash как основу для своих новых разработок, но и продает эту технологию крупным игрокам полупроводникового сектора: IBM, Motorola, NEC, Samsung, Toshiba и TSMC. С 1993 года эти компании поставили более 2,5 млрд. чипов на базе SuperFlash.

Первое поколение памяти было представлено в 1993 году – тогда линейка серийно выпускаемых чипов включала в себя решения плотностью от 256 Кбит до 16 Мбит. SuperFlash второго поколения была анонсирована в начале 2003 года – эта линейка представлена чипами плотностью до 256 Мбит. Новое, третье поколение SuperFlash «охватит» плотность от 256 Мбит до 16 Гбит.

Транзисторы ДНК-сборки

Все мы любим ученых. Как известно, эти люди большую часть года квасят, а когда приходит отчетный период – наскоро перекашивают случайно выбранные абзацы из Айзека Азимова в пресс-релизы и бизнес-планы на следующий год. Ну как не любить этих людей, ведь благодаря им жизнь приобретает известную динамику – мы постоянно на пороге новых открытий! Едва успели подзабыть об обещанных нам на этот год нанороботах, которые сами собирали бы миниатюрные компьютеры, как ученые объявили уже о новой заманухе.

То, что традиционные способы изготовления электронных устройств должны вот

вот стать историей, – вопрос уже решенный. Последняя же замануха ученых – это попытка воссоздать естественные механизмы, подобные тем, что наблюдаются в природе (так называемый биомиметический подход). В общем, речь об использовании ДНК в целях полупроводниковой промышленности.

Так, исследователи из израильского института Technion-Israel Institute of Technology (уже засветившегося однажды в мировой прессе, когда его сотрудники хакнули стандарт GSM) сообщают об успешном применении ДНК для создания полевого транзистора на базе углеродных нанотрубок. В данном случае ДНК играет роль своеобразного молекулярного пинцета, манипуляции с которым осуществляются при помощи замещения соответствующих генов.

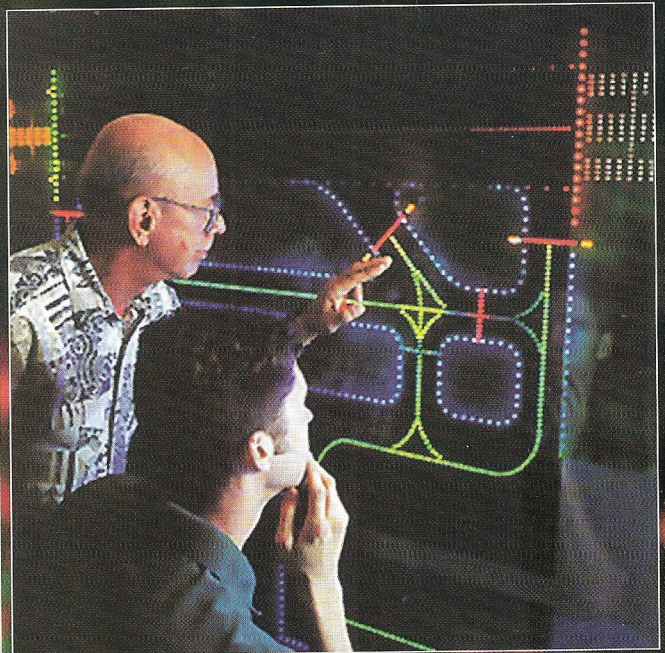
С помощью этого открытия в ходе относительно несложных манипуляций можно соединять нанотрубки с заданным расстоянием и конфигурацией. Таким образом, получается своего рода процесс сборки полевого транзистора на молекулярном уровне.

Всего ученые провели 45 экспериментов, из которых в 14-ти получились устройства, аналогичные полевым транзисторам с полным или частичным запирающим затвором. Это говорит о том, что даже в таком виде у технологии наносборки есть будущее – ведь доля годных чипов составляет больше половины.

Лично я прочитал это с огромным вдохновением. Будем ждать новых пресс-релизов от ученых. Обязательно же что-то придумают – я уверен.

2004 год обещает снижение цен на DVD-чипы и приводы

Ну наконец-то! Компании-поставщики интегральных микросхем намекнули широкой общественности, что цены на чипы MPEG-2 кодеков, интегрируемые в записывающие DVD-проигрыватели,



– Вася, что это за фигня?

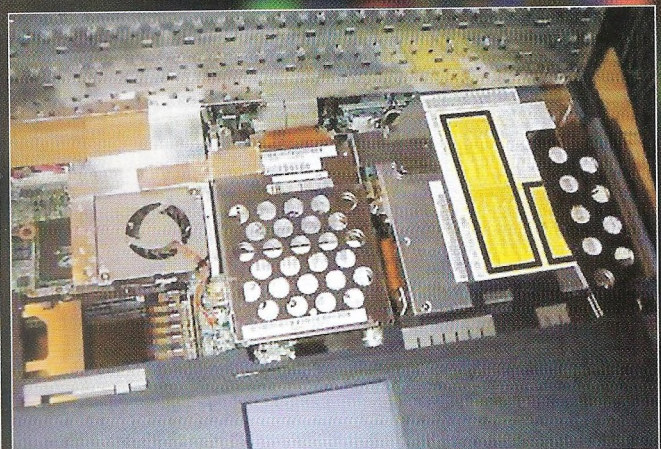
– Понятия не имею...

ко второй половине 2004 года должны будут снизиться до \$30. О причинах догадаться не так уж и сложно – растущая конкуренция на рынке, а также давление со стороны покупателей.

На данный момент лидируют такие компании, как ESS Technology, Philips, LSI Logic и Cirrus Logic. Эти монстры могут позволить себе продавать свои чипы по цене примерно \$40-45 благодаря хорошему спросу и своей репутации. Однако есть подозрение, что агрессивные тайваньские товарищи из MediaTek и Ali после своего выхода на этот рынок заставят монополистов снизить цены, по крайней мере, до \$30-35.

Поскольку средняя розничная цена конечных DVD-устройств постоянно снижается (к первому полугодю ожидается, что цены на записывающие DVD-приводы достигнут \$250), а объемы продаж растут, то снижение стоимости приводов никого из производителей особо не расстроит. Бунтовать уже поздно. И, похоже, уже порядком подзатынувшийся и поднадевший переход с CD на DVD наконец-то начинает выходить на финишную прямую.

Отмечу в тему, что давно обещанный постепенный переход с MPEG-2 на MPEG-4 начнется в первой половине 2004 года. Philips, Cirrus Logic и LSI обещают начать поставки пробных MPEG-4 кодеков с февраля.



Что-то из этого – DVD-привод

А вот радеонов... Не прикажете ли?

Что такое компьютер без видеокарты? Если провести творческую параллель, то это, грубо говоря, все равно что Содом без Гоморры, дед Мазай без зайцев и «хэд» без «шоулдерса». Одним словом, несерьезно выходит. Не жизнь это, без видеокарты.

Немного отвлечемся от трагических мыслей и направим свой томный взор на тайваньскую компанию ASUS, сумевшую сделать себе довольно громкое имя в качестве производителя всяких нужных штук для тех самых пылящихся под столами ящиков (ну не могу я уже писать слова «компьютер» и «комплектующие» — рвотный рефлекс берет свое©).

Так вот. ASUS известен своими достаточно неплохими видеокартами, которые он долго и упорно производил исключительно на базе графических чипов от небезызвестной nVIDIA. И все у них было в полном шоколаде — господа из обеих контор ходили друг к другу на чай с пирогами, и вообще, как говорил дядя Митя из эпической

трагедии «Любовь и голуби»: «И, что характерно: любили друг друга». Но тут заклятый друг nVIDIA, канадская компания ATI, как-то постепенно, нежно и без истерик, начала слегка теснить nVIDIA с пьедестала почета — и в своих бесчинствах дошла до того, что даже рядовой пользователь, обзываемый частенько «энд-юзером», понял всю суть происходящего, вырвал из туловища клочок волос и воскликнул: «Товарищи! Братья и сестры! Атишный Радеон — рулез!». Ну и, конечно, стал с азартом саранчи сметать с прилавков карты на основе этих самых радеонов.

Конечно же, ребята-маркетологи из ASUS не зря едят свой хлеб, поэтому и ASUS, в конце-концов, после долгих упираний и вздохов, объявила — для пущей убедительности разорвав на груди майку — о выпуске ряда видеокарт на основе графического процессора Radeon. Мы не станем сейчас рассуждать, какого именно, — потому что радеонов много. Конечно, вокруг этого события мгновенно образовался нехилый ажиотаж — а особо нетерпеливые поль-

зователи, те вообще бредили и вскрикивали во сне, падая с кроватей.

Рекламная шумиха улеглась, и карты от ASUS таки увидели свет. Наш святой производственный долг (не думайте, что у меня высокие принципы — мне просто платят за это деньги©) — подойти к вопросу со всей серьезностью и посмотреть, а что ж там, собственно, ASUS соорудила из этих радеонов, в конце-то концов?

Все впечатления о двух карточках и вылились в данный крик души, который кто-то легкомысленно может посчитать обзором. Не обзор это, граждане, ой не обзор... Это поток подсознания, подкрепленный картинками и графиками.

В общем, это все к тому, что говорить мы сегодня будем не за жизнь, а за две видеокарты: ASUS Radeon 9200SE и ASUS Radeon 9600SE. Сразу замечу, что продукты, безусловно, очень своеобразные и являются яркой иллюстрацией четкого позиционирования хитрыми ребятами из ASUS своих карточек. Но обо всем по порядку.

ASUS Radeon 9200SE

Видеокарта для «офисного» применения с претензиями на «тридэшность». (Живо рисую в воображении секретаршу, под улюлюканье коллег режущуюся в «Quake III».)

Все, что можно было урезать, — с удовольствием урезано (включая, конечно, и цену). 9200SE не хватает звезд с небес, заслуживая почетное звание «действующей модели видеокарты на базе чипа Radeon за более чем умеренные деньги».

Что интересно — 9200SE (как и ее старшая сестра по имени 9600SE) выполнена на печатной плате подозрительно оранжевого цвета (а все знают, что фирменный цвет видеокарт ASUS — не такой, а... другой). На самом графическом процессоре установлен алюминиевый игольчатый радиатор (все правильно, экономика должна быть экономной — ведь нагреваться-то в ASUS Radeon 9200SE, по большому счету, нечему), напрочь отсутствуют излишества вроде цифрового DVI-разъема. Зато, заметьте, имеется TV-выход, причем целых два гнезда —



S-Video и RCA. Уже за это ASUS Radeon 9200SE можно со слезами на глазах расцеловать как спереди, так и сзади – не поиграю, так хоть кино посмотрю!

Карта снабжена шустренькой памятью DDR в объеме 64 мегабайта, что есть неплохо. Плохо то, что ширина шины памяти у карты составляет лишь 64 бита – особо не разгонишься. Есть и хорошие новости: на карте установлены чипы памяти Samsung с временем выборки 5 наносекунд. Применяем знания из курса арифметики с картинками – и интуитивно догадываемся, что «потолочная» частота работы памяти составляет 200 МГц (400 «дэдээровских» мегагерц). А нам говорят, что частота памяти у данной карты всего 166 МГц, а у графического чипа – 200... Это что же получается, граждане? 33 лишних мегагерца памяти подарить ASUS?! Разгонять без разговоров и немедленно!!! Всем секретаршам советуем немедленно подмазать сисадмина, блондинкам – попросить кого-нибудь подмазать сисадмина.

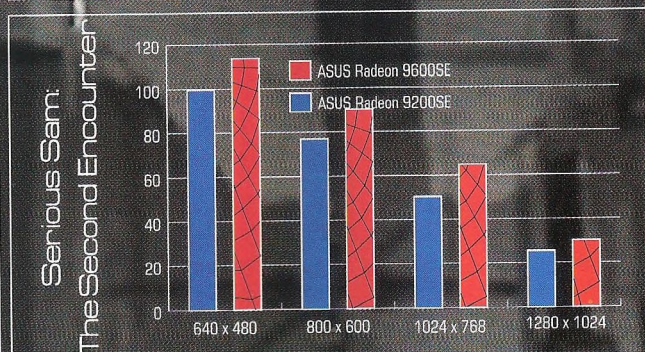
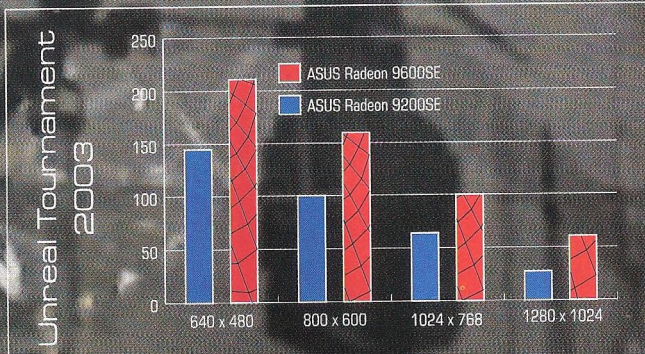
В коробке, кроме карты, ничего особо интересного не обнаружено – только брошюры да компакт с драйверами.

ASUS Radeon 9600SE

А вот тут уже совсем другой коленик. Этой карте уже не чужды некоторые успехи в 3D (хотя ожидать побития рекордов и здесь не приходится). Утешает одно: трехмерный народный скринсейвер под кодовым названием «рыбки и бульканье» должен работать отменно!

Здесь также ощущается некоторое огорчение – ввиду порезанной в капусту шины памяти (64 бита, приставка SE в названии все опять портит), но есть некоторые надежды на частоту памяти и графического ядра. Память работает на частоте 200 МГц, ядро – 325 МГц, но вот какая штука... Микросхемы памяти стоят точно те же, что и в предыдущем случае, – и выше 200 МГц работать они вряд ли захотят. Поэтому приматываем к чипам грелку со льдом и робко пытаемся разогнать хоть чуть-чуть.

Пройдемся по внешнему убранству девайса. Здесь уже имеет место небольшой такой вентиляторчик с радиатором на графическом чипе, выглядящий довольно попово. Кроме того, на радиаторе вырезаны всякие тайваньские слова ругательного назначения (шутка, просто слово



«ASUS»). Не можем не заметить цифровой DVI-разъем и ТВ-выход S-Video.

Вместе с картой поставляются разные поучительные книжицы, компакт-диск с драйверами и пара переходников – для DVI-выхода и для TV-Out.

В общем, что касается 9200SE (первой модели), то здесь все просто: небольшой легальный разгон памяти, чипа и – вуаля! – получите 9600SE!

Особо стоит отметить упаковку карт. Да, господа, это действительно заслуживает внимания! Наблюдаем на прекрасного качества картоне симпатичную девушку в золоте-брильянтах. До чего ж надоели всякие самолеты, драконы и ракеты... Даешь эстетику на упаковке! Тем бо-

лее что барышню можно вырезать и прибить... на стенку.

Тестирование

Ознакомившись с характеристиками обеих карточек, мы поняли, что ловить здесь особо нечего и провели только базовые тесты. Конечно же, 3DMark 2003, «Unreal Tournament 2003» и «Серьезный Сэм: нежданный Сэм хуже татарина (второе пришествие)».

Результаты этих потуг вы можете наблюдать где-то здесь рядом на диаграммах.

Видеоадаптеры ASUS Radeon 9200SE и ASUS Radeon 9600SE предоставлены для обзора компанией Технопарк

Евгений Патий,
testlab_chief@comlzd.com

Аппаратная конфигурация тестового стенда

Процессор	Intel Pentium 4 3,06 ГГц FSB 533 МГц, Hyper-Threading enabled
Системные платы	ASUS P4C800 Deluxe (Intel 875P)
Оперативная память	2 модуля takeMS PC3200 DDR SDRAM, по 512 Мб каждый
Жесткий диск	Western Digital WD800 UltraATA-100
Использовавшееся программное обеспечение	
Операционная система	Windows XP Professional Service Pack 1
Драйверы набора логики	Intel Chipset Software v.5.00.1012
	Intel Application Accelerator 2.3
Драйвер видеоадаптера	ATI CATALYST 3.9

Два кУлери мої, два кулерИ...

Проблемы охлаждения процессоров в наше время поднимаются все чаще и чаще. Особую актуальность эта тема приобрела с появлением все более мощных моделей процессоров от Intel.

Предлагаем вашему вниманию две модели, которые неплохо подойдут для требований самых разных пользователей – как тех, кто больше всего ценит надежную и бесшумную работу вентилятора, так и для любителей компьютерного моддинга и всяческих наворотов.

«Что же выбрать?» – спрашивает себя человек, находясь перед необходимостью перебора десятков модификаций устройств, одно из которых, бесспорно, очень красиво, второе – похоже, очень мощное, третье, по заявлениям производителя, абсолютно бесшумно. И вот когда дело доходит до оплаты, пользователь вспоминает о цене. И с ужасом обнаруживает, что она колеблется просто в невообразимой широте пределах – от 10-15 до 100 условных единиц.

Конечно, приобретая процессор последней модели, экономить на кулере не имеет смысла. По сравнению со стоимостью всего комплекта (материнская плата, память и процессор) цена на систему охлаждения уже не кажется слишком завышенной. Но правда ли, что сравнительно недорогие устройства не в состоянии обеспечить достаточные показатели надежности? Вот выяснением этого вопроса мы сейчас и займемся.

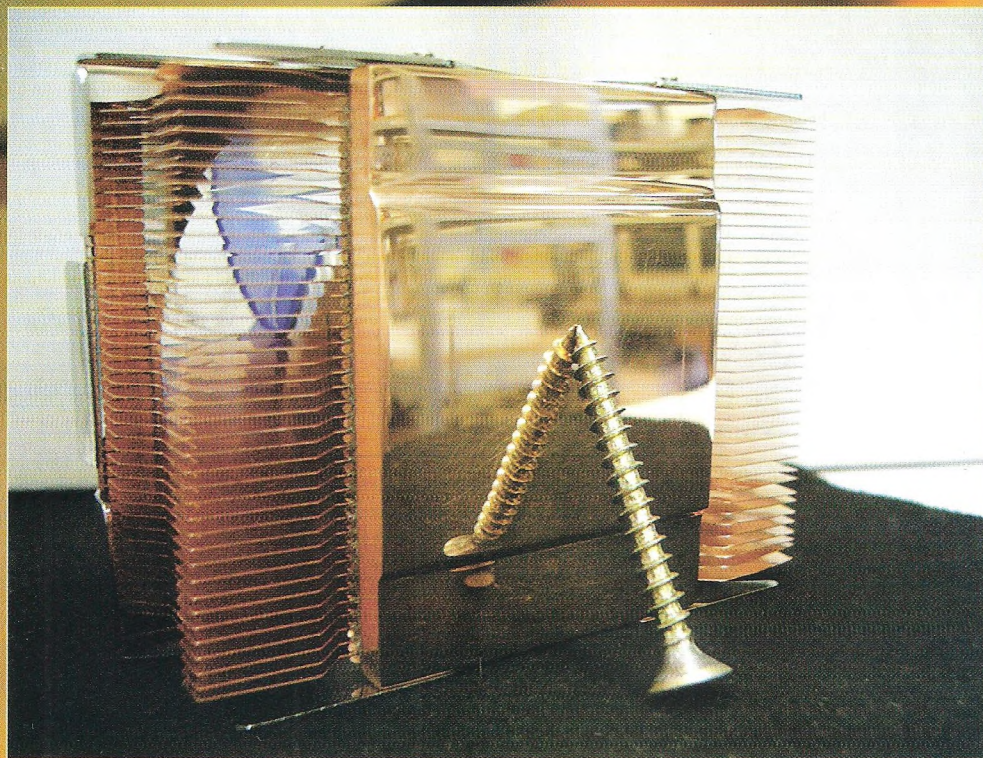
Так уж сложилось исторически, что те из нас, кто хо-

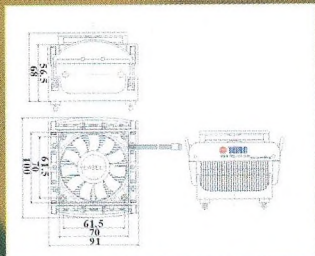
чет приобрести кулер с хорошими характеристиками по не очень высокой цене, неизбежно обращают внимание на продукцию, разработанную компанией Titan. И это не случайно – ведь эти изделия не только прочно обосновались на нашем рынке, но и успели уже завоевать расположение наших (зачастую весьма привередливых и требовательных) пользователей.

По этой причине появление каждой новинки от Titan'a вызывает живой интерес у публики – хотя и кажется, что придумать что-либо новое в этой сфере уже практически невозможно. Что ж, у меня на столе лежат две абсолютно непохожие модели – **TTC-CW9TB/SC** и **TTC-CW8TB**. Объединяет их, пожалуй, только назначение – обе они предназначены для установки на платформы, оснащенные разъемом типа Socket 478, и для охлаждения процессоров Pentium 4. На этом сходство и заканчивается...

TTC-CW9TB/SC

Так сказать, «топовая суперсовременная модель». Последнее время стало весьма модным выпускать охладители, выполненные в полупрозрачно-хромированном стиле, и данное устройство – не исключение. Корпус вентилятора выполнен из прозрачного пластика, сверху вентилятор при-





крыт, опять же, прозрачной пластиковой решеткой ажурного литья. Да и сам вентилятор полупрозрачный, почти матовый, сине-фиолетового оттенка, семилопастной.

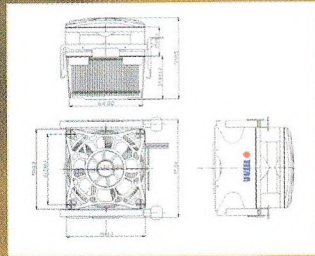
Крепится эта конструкция к радиатору при помощи металлической (и, конечно же, хромированной) П-образной скобы – причем никаких съемных узлов не предусмотрено, для разборки придется отвинтить четыре винта, чтобы снять рамку с радиатора, и четыре длинных самореза, чтоб отделить вентилятор и защитную решетку от основания.

Сам радиатор выполнен на основе медной пластины-подошвы (достаточно массивной, кстати), к которой при помощи специального термоклея присоединено 40 тонких медных пластин, отполированных до зеркального блеска.

Лично мне кажется, что использование термоклея, по сравнению с обычной пайкой, ухудшает термодинамические характеристики, – но компания-изготовитель утверждает, что никакого ухудшения не наблюдается. Ну что ж, возможности современной химии весьма широки, так что поверим на слово.

В конструкции не предусмотрено никаких мигающих светодиодов, что, в принципе, может не понравиться любителям прозрачных корпусов. Зато в комплект поставки входит специальный регулятор, который монтируется на заднюю панель компьютера и позволяет осуществлять ручную регулировку скорости вращения вентилятора.

Крепление всей системы охлаждения к ушкам пластиковой стойки осуществляется при помощи двух незави-



симых металлических пружин, придающих конструкции необходимую жесткость. Правда, для надежного закрепления придется приложить довольно значительное усилие, так что при монтаже (демонтаже) кулера следует соблюдать осторожность, чтобы не повредить элементы материнской платы.

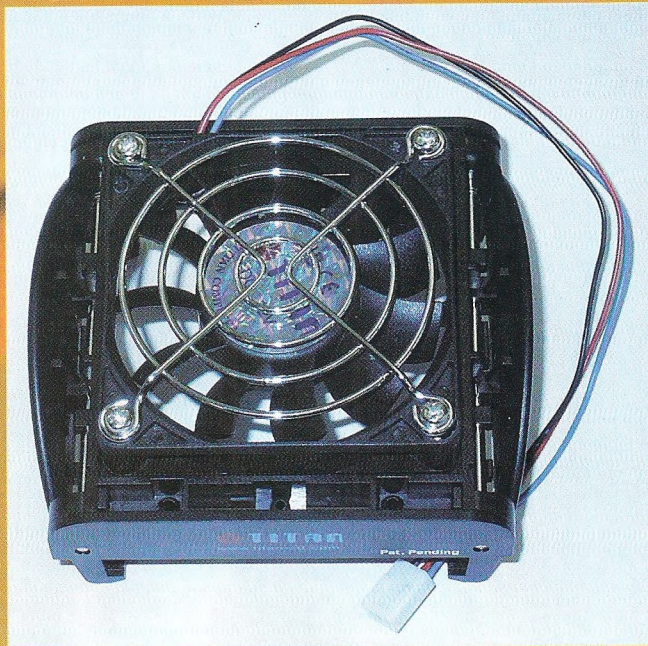
TTC-CW8TB

В отличие от ранее описанной модели, здесь мы имеем классический образец рабочей лошади, предназначенной для тех, кто на первое место ставит надежность, универсальность, рациональность и, конечно же, производительность.

Никаких полупрозрачных элементов в оформлении нет, равно как и в комплекте поставки нет регуляторов, индикаторов и тому подобных архитектурных излишеств. Лишь шприц с термопастой и собственно кулер – спартанский набор, тем не менее, обеспечивающий пользователя всем необходимым.

Конструктивно система охлаждения выполнена в виде двух отдельных частей – собственно радиатора и узла охлаждения, причем последний выполняет еще и функцию узла крепления. Радиатор изготовлен по технологии «forged heatsink», что автоматически исключает образование заусенцев и острых углов. Кроме того, отдельного описания заслуживает его конструкция.

В основание алюминиевого радиатора впрессована массивная медная пластина, обеспечивающая высокую теплопроводность. Сам же радиатор выполнен по игольчатой технологии, причем «иглы» имеют различную форму: в центре они



круглого сечения, а по краям – каплевидного. С точки зрения аэродинамики, это весьма удачное решение проблемы повышенной «шумности» – такое сечение, в сочетании с гладкой поверхностью, практически исключает завихрения воздуха, образующие посторонние шумы.

Вентилятор, установленный на пластмассовой раме, оборудован одиннадцатью лопастями и закрыт сверху металлической хромированной проволоочной решеткой. Такая решетка, изготовленная из проволоки круглого сечения, не только препятствует попаданию внутрь вентилятора проводов, но и обладает также хорошими аэродинамическими характеристиками, снижающими шум. В вентиляторе используется один шариковый подшипник и один подшипник скольжения для подвески ротора.

Собственно говоря, система крепления заслуживает отдельного внимания (не знаю почему, но мне такое решение напоминает обычную прищепку). Благодаря ей, установка и снятие радиатора занимает считанные секунды и практически не требует приложения со стороны пользователя дополнительных усилий. Конечно, вряд ли кому-то потребуется снимать-надевать радиатор

несколько раз подряд в течение дня, но для того, чтобы провести профилактику системы охлаждения, такая конструкция весьма удобна.

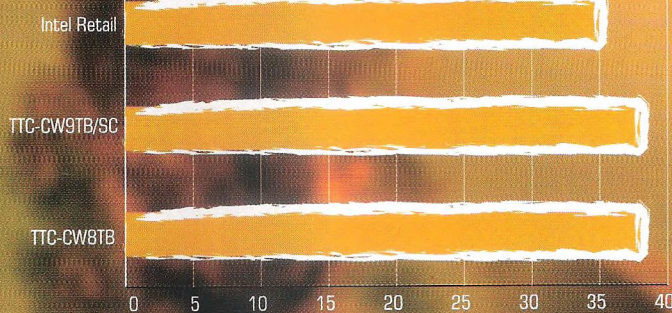
Для обеспечения качественного прижима на внутренней поверхности рамки предусмотрены две подпружиненные пластины размера вполне достаточного, чтобы исключить перекосы при установке и неплотное прилегание медной подошвы радиатора к поверхности процессора. Кстати, за счет сжатия этих пружин общая высота системы охлаждения уменьшается, так что не пугайтесь, если при покупке он покажется вам чересчур высоким.

Методика тестирования

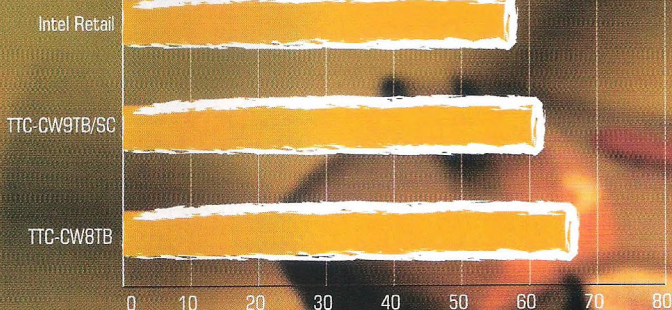
Для того чтобы более полно оценить технические характеристики описанных систем охлаждения, было принято решение об участии в тестах третьего кулера. В качестве своеобразного «эталоны» была взята стандартная система охлаждения, рекомендованная компанией Intel. Такой кулер поставляется в коробочных («retail») версиях процессоров.

Все кулеры устанавливались на обыкновенную серебросодержащую термопасту. Подключение вентиляторов осуществлялось

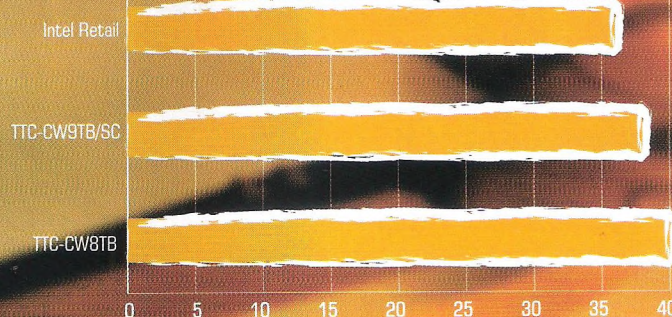
Режим покоя
(30 минут после
старта ОС), °C



**Система под
нагрузкой**
(10 минут после
запуска CPU Burn),
°C



**Режим
релаксации**
(5 минут после
остановки CPU Burn),
°C



- релаксация системы. Параметры замерялись через 5 минут после отключения CPUBurn.

Стоит отметить, что для процессоров Pentium критической считается температура около +70°C – после ее достижения автоматически включается механизм термозащиты процессора (Thermal Control Circuit). Поэтому главным критерием оценки служило достаточное охлаждение процессора и не превышение «точки кипения».

Конфигурация тестовой системы

Материнская плата	Asus P4C800
Процессор	Intel Pentium 4 3.2 ГГц HT
Память	512 Мб DDR400
Операционная система	Windows XP Professional Service Pack 1
Температура в помещении	26°C

Результаты

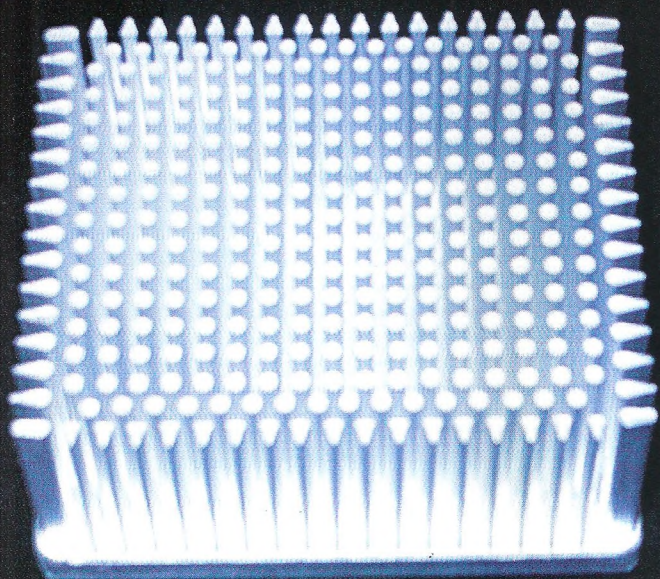
Результаты тестирования приведены на диаграммах, которые, в принципе, особенно комментировать не приходится. Тем не менее, кое-какие моменты требуют некоторого внимания. В частности, стоит отметить, что Titan TTC-CW9TB/SC, по сравнению с остальными, отличается повышенным уровнем шума. В этом нет ничего удивительного, поскольку скорость вращения вентилятора у этой модели самая высокая – до 4500 об./мин. Если сравнить с тихоходным Intel'ом (до 2700 об./мин) – то разница окажется весьма существенной.

Видимо, не зря разработчики включили в комплект регулятор скорости – с его помощью удастся снизить уровень шума до приемлемых величин. Но! При интенсивной работе температура процессора достигает критических величин – при установке регулятора в положение «low» (около 2500 об./мин) отмечены значения в 72°C. При такой температуре неизбежно срабатывает защита процессора от перегрева – и, как следствие, работа сис-

непосредственно к материнской плате без промежуточных устройств. Нагрузка процессора выполнялась при помощи популярной утилиты CPUBurn. Результирующие значения визуализировались при помощи программы ASUS PCProbe.

Оценка производительности производилась путем измерения температуры для трех режимов работы:

- система в простое (после загрузки ОС параметры замерялись через 30 минут после старта);
- система под нагрузкой. Запускалась программа CPUBurn с наивысшим приоритетом; параметры замерялись через 10 минут;



темы замедляется. В среднем положении регулятора (около 3500 об./мин) ситуация тоже далека от идеала – температура процессора достигала значений 67-69 °C. Правда, шум был меньше, чем при максимальных оборотах.

Впрочем, это и не удивительно. Ведь пластины радиатора настолько тонки, что напоминают скорее толстую фольгу. Ситуацию не спасает даже то, что они изготовлены из меди. Да и качества термоклея, по всей видимости, все-таки уступают обычной пайке.

И еще одно – у этой модели воздух может выходить только в двух направлениях, ввиду того что остальные две стороны – глухие. Лично мне очень не нравится, что планки памяти будут обдуваться потоком горячего (около 60 °C) воздуха, причем с хорошей интенсивностью.

Так что рекомендовать этот кулер тем, кто работает с ресурсоемкими приложениями или предпочитает экспериментировать с возможностями процессора, не будем. Скорее, он пригодится ценителям прекрасного.

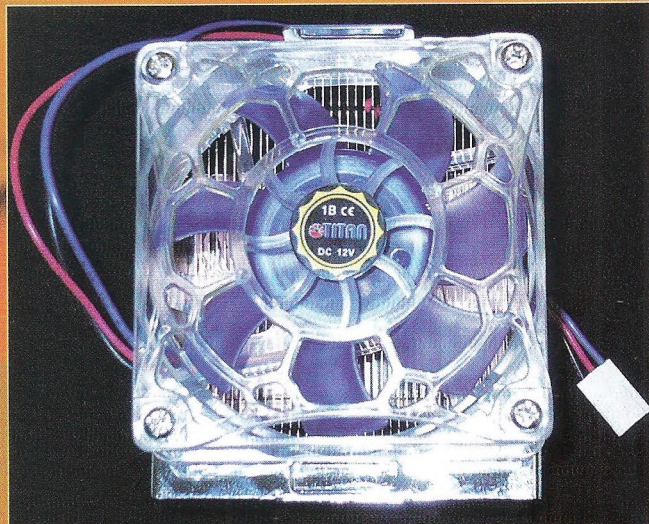
Что касается второй модели – Titan TTC-CW8TB – то здесь ситуация намного более привлекательна. Несмотря на то что скорость вращения ротора вентилятора даже не достигла паспортной величины, а оставалась на уровне 3300 об./мин, качество охлаждения оказалось вполне приемлемым.

Учитывая тот факт, что уровень шума, производимого вентилятором, был очень низким (ниже, чем у кулера от Intel), эту систему охлаждения можно рекомендовать, прежде всего, тем, кто любит тишину. Тем не менее, этой моделью останутся довольны и те, кому приходится регулярно нагружать процессор сложными вычислениями, – температурный режим последнего не выходит за рамки допустимых значений. Кроме того, удобное устройство крепления делает этот кулер особенно полезным для тех, кто по роду занятий вынужден часто снимать систему охлаждения.

В заключение стоит отметить, что из чистого любопытства был проведен эксперимент с «фирменным» кулером от Intel – он был включен через регулятор скорости вращения, которым комплектуется Titan TTC-CW9TB/SC, обеспечивающий изменение напряжения питания от 4,5 В до 11,5 В. Так вот, критические значения температуры (69-70 °C) наблюдались при скорости вращения крыльчатки вентилятора, равной 1300 об./мин. При скорости в 2000 об./мин температура процессора находилась в пределах 65 °C. Об уровне шума на таких оборотах и говорить не приходится.

Последнее слово

Итак, на базе всего выше-рассмотренного можно (и нужно!) делать выводы.



Конечно, медь – идеальный теплопроводник. Использование ее в системах охлаждения – самый лучший вариант. За одним маленьким исключением: если на ее количество экономить, то эффект от ее применения будет равен нулю. С таким же успехом можно было бы использовать тот же алюминий... Правда, он не так красиво выглядит, но это уже нюансы.

Сразу видно (а в особенности – слышно), как конструкция радиатора влияет на шумность системы охлаждения в целом: при незначительно меньшей скорости вращения крыльчатки наблюдается значительное уменьшение уровня шума. Речь, разумеется, идет о модели TTC-CW8TB, которая хоть и не показала особо примечательных результатов, но зато продемонстрировала отличные показатели надежности и удобства.

Кстати, то, что в основе алюминиевого радиатора лежит медная пластина, ощутимо влияет на скорость релаксации после разогрева. Но ведь и нагревается она медленнее. Между прочим, в основание радиатора от Intel тоже помещено медное основание.

Но не стоит слишком уж критиковать «титановские» модели. В отличие от «интеловского» кулера, они не только имеют меньшие габариты, но и обладают значительно более привлекательной ценой – что в огромном количестве случаев делает их просто незаменимыми. А уж то, что у пользователя и вообще есть выбор – приятно вдвойне.

Сергей Грицачук,
serggrits@comizdat.com

Редакция благодарит
компанию ДАКО за
предоставленные устройства.



НАШИ
ПАРТНЕРЫ:



SAMSUNG
ELECTRONICS
Самсунг Електронікс

Canon
Канон

Microsoft
Майкрософт

ГЕНЕРАЛЬНИЙ
ІНФОРМАЦІЙНИЙ
ПАРТНЕР:
ДОМАШНІЙ
ІНТЕРНЕТ-МІР

ІНФОРМАЦІЙНИЙ
ПАРТНЕР:
ШПІЛЬ!



Нові обрії комп'ютерного світу

Любі друзі!

В актовому залі вашої школи відбудеться інформаційно-демонстраційний урок сучасних комп'ютерних технологій.

Під час перерв та протягом уроку ви зможете дізнатись про можливості взаємодії останніх моделей комп'ютерів, ноутбуків, цифрових фотоапаратів, мобільних телефонів, познакомитись з роботою в Internet.

а також на вас чекають: вікторини, конкурси, призи та пам'ятні подарунки.

Проводяться уроки:

01.12.2003 - Гімназія східних мов, вул. Львівська, 25

03.12.2003 - №288, вул. Ірпінська, 68а

05.12.2003 - Гімназія "Академія", вул. Федора Пушної, 4

02.12.2003 - №50, вул. Ушакова, 15а

04.12.2003 - №304, вул. Уборевича, 12а

Cheats + Hits



Commandos 3: Destination Berlin

Для начала активируйте «cheat mode», набрав во время игры SOYINCAPAZ (после того как вы выбрали командос).

- <Ctrl+I> – режим бога;
- <Ctrl+V> – невидимость;
- <Ctrl+Shift+N> – пропустить миссию;
- <Ctrl+Shift+X> – уничтожить всех противников.

Коды уровней:

- NS2B7 – mission 1;
- GMD1T – mission 2;
- NMD15 – mission 3;
- YDNCQ – mission 4.

FIFA 2004

Покупка игроков

Если вы хотите купить игрока, предлагайте всегда на 1 или 2 миллиона больше, чем просят. Это гарантирует успех покупки. А вот игроки, которые стоят таких приколов:

- Thierry Henry,
- Ronaldinho,
- David Beckham,
- Ronaldo,
- Tim Howard,
- Roberto Carlos,
- Alexandre Del Piero,
- David Bellion,
- Ruud Van Nistelrooy,
- Hernan Crespo.

На первом году игры практически невозможно (если только вы не предложите сверх цены, которую просят, еще миллионов пять) купить таких игроков, как Thierry Henry, David Becham, Ronaldo, and Del Piero.

Рекомендуемый состав команды

- Вратари: Tim Howard, Iker Casillas;
- защитники: Rio Ferdinand, Paulo Maldini, Alexandre

Nesta, Roberto Carlos, Lilian Thuram, Sol Campbell;

- полузащитники: David Beckham, Zinedine Zidane, Cristiano, Ronaldo, Luis Figo, Ronaldinho, Edgar Davids, David Bellion
- форварды: Thierry Henry, Ruud Van Nistelrooy, Ronaldo, Del Piero, Shevshenko, Adrian Mutu, Hernan Crespo.

Deer Hunter 2004

Вызываем консоль (нажав для этого [~]) – и вводим следующие коды:

- /SuperGPS – показать всех животных (включая самого себя) на GPS;
- /Help – перечислить все команды консоли (ловко, да?).

Call of Duty

Чтобы активировать возможность использования кодов в «Call of Duty», измените ярлык игры, а именно: после текста в адресной строке добавьте следующее:

+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0

Затем в игре нажмите [~] чтобы открыть консоль:

- god – режим бога;
- give health – полное здоровье;
- notarget – враги не будут в вас стрелять;
- noclip – дает возможность ходить сквозь стены;
- give all – дает все вещи;
- give ammo – дает все патроны;
- developer 1 – включает режим разработчика (отключить – 0);
- ufo – режим полета;

- jumptonode – телепортирует в заданную точку на карте;
- kill – суицид;
- cmdlist – перечисляет все возможные команды в игре;
- gfxinfo – показывает информацию о графике в игре;
- savegame – записывает игру;
- loadgame – загружает сохраненную игру;
- cinematic – проигрывает видеофайл;
- ai_corpsecount – сколько секунд трупы будут оставаться на экране;
- cg_drawFPS 1 – включает счетчик fps;
- cg_drawTimer 1 – включает таймер;
- cg_thirdPerson 1 – переключает на вид от третьего лица;
- cg_showMiss 1 – показывает, насколько вы были близки к тому, чтобы попасть в персонажа, в которого целились;
- cg_shadows 0 – выключает тени;
- cg_subtitles 0/1 – включает/выключает субтитры;
- g_gravity # – изменяет силу гравитации в игре (по умолчанию – 800);
- g_ai 0/1 – включает/выключает AI в игре. Вы должны заметить эффект;
- g_debugDamage 1 – проверить состояние здоровья NPC и посмотреть, какой ущерб вы ему нанесли;
- g_knockback # – устанавливает силу отдачи оружия (по умолчанию – 1000);
- r_fog 0/1 – включает/выключает туман в игре;
- r_drawEntities 0/1 – включает/выключает объекты и NPC в игре (по умолчанию – 1).

«Шпиль!»

Выдается російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 1 (26)

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

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Лішук, О. Соболев

Літературний редактор —
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О. Заславська

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 12.12.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №03-4268

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

© ТОВ «Декабрь», 2003

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
реklamні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:

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

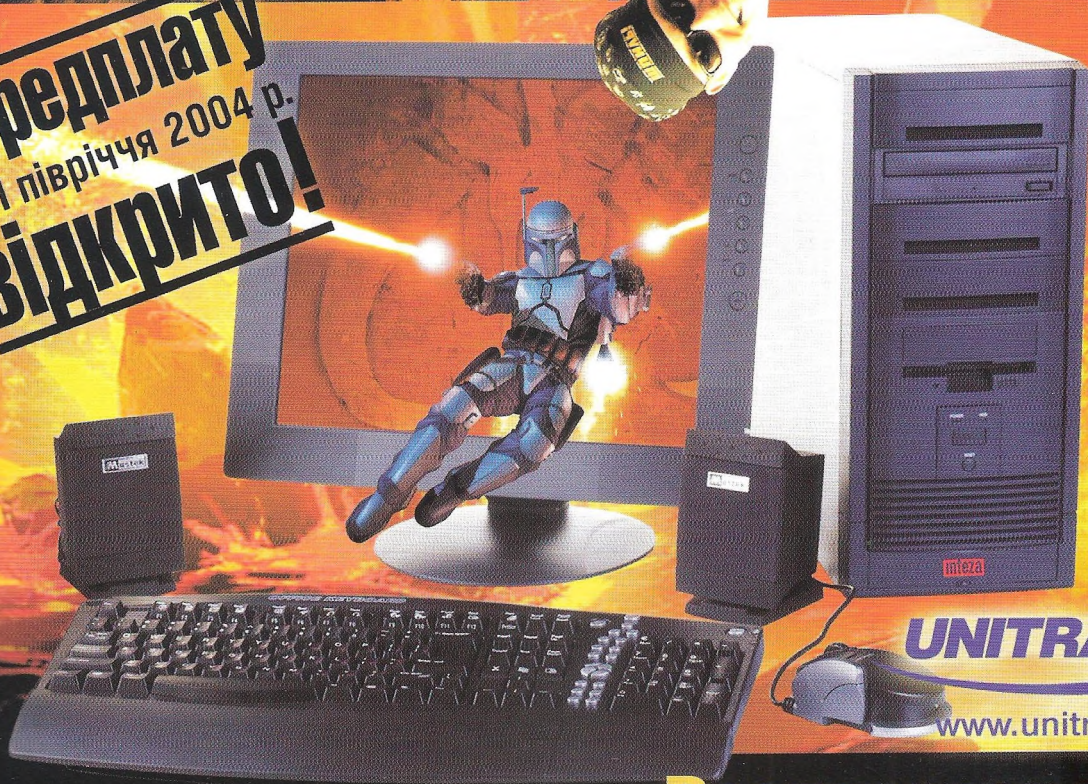
Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.	IP Telecom	23
Шпиль!	3-я обл.	ИКС Мегатрейд	47
Samsung	4-я обл.	Вектор	71
		DiaWest	79



**Передплату
на I півріччя 2004 р.
Відкрито!**



UNITRADE

www.unitrade.ua

Розпочався сезон полювання за призами!

Кожен, хто передплатить журнал «ШПИЛЬ!»

на I півріччя 2004 року, може виграти один із ЧУДОВИХ ПРИЗІВ:

Від компанії Lucky Net

- 7 інтернет-карток на 1 місяць
- 14 інтернет-карток на 1 тиждень
- 10 футболік
- 3 годинника
- 10 каталогів «Ресурси українського Інтернет»

Від журналу «ШПИЛЬ!»

- 3 фірмові рюкзаки
- та 2 не менш фірмові сумки

Від компанії Цебіт

- 4 комплекти Kaspersky Anti-Hacker

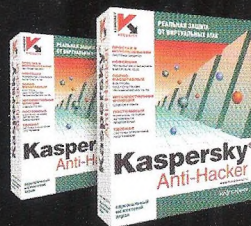
Або навіть ГОЛОВНИЙ ПРИЗ:

**потужний ігровий ПК *Inteza* від мережі магазинів
персональної електроніки Unitrade!**

Інформаційна служба Unitrade: тел. (044) 461-8888, e-mail: operator@unitrade.kiev.ua



ЦЕБІТ



Умови:

Право брати участь у розигранні призів має кожен, хто передплатив журнал «ШПИЛЬ!» на I півріччя 2004 р. (на пошті, через редакцію або через передплатні агенції)

Для участі в розигранні необхідно до 10 січня 2004 р. надіслати до редакції копію передплатного документу та копію документу, що підтверджує сплату

Крім того, у листі напишіть розбірливо:

- Вашу адресу
- прізвище, ім'я та по батькові
- номер контактного телефону

Результати передплатної лотереї буде опубліковано в журналі «ШПИЛЬ!» № 2/2004

Передплатні індекси:

01727 — з CD
23852 — без CD

ти з нами однієї крові
всі ігри • всіх жанрів • для всіх
ШПИЛЬ!
ігровий журналі нового покоління



SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



Монітори SyncMaster*. Ви будете вражені

Навряд чи Ви зможете відірвати погляд від нового рідкокристалічного монітора SyncMaster*. Чудова передача кольору, бездоганна якість зображення, сучасний дизайн. Ви маєте всі підстави обрати новий SyncMaster* від компанії Samsung Electronics – світового лідера у виробництві моніторів.



Алгі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 4619536

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

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

www.samsung.ua

* СінкМастер
** Самсунг Діджітолл. Приєднуйтесь.

SAMSUNG