

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№5
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Conan

варварские истории

Colin McRae Rally 4

больше реализма!

**Splinter Cell:
Pandora Tomorrow**

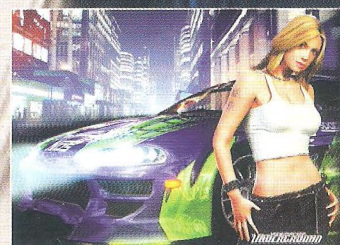
возвращение блудного Сэма

В НОМЕРЕ:

FarCry, Castle Strike, Neighbours from Hell 2: On Vacation, Manhattan Chase, Chaos League, Evil Genius, Codename: Panzers, Dreamfall, Driv3r, Resident Evil 4, Moprix против терроризма, SilentHunter 2, Singles: Flint up your life, Мехаюиды, Ghost Hunter, FBI Hostage Rescue

Подписной индекс — 23852

ПОСТЕРЫ



ISSN 1609-9005



9771609190008



05>

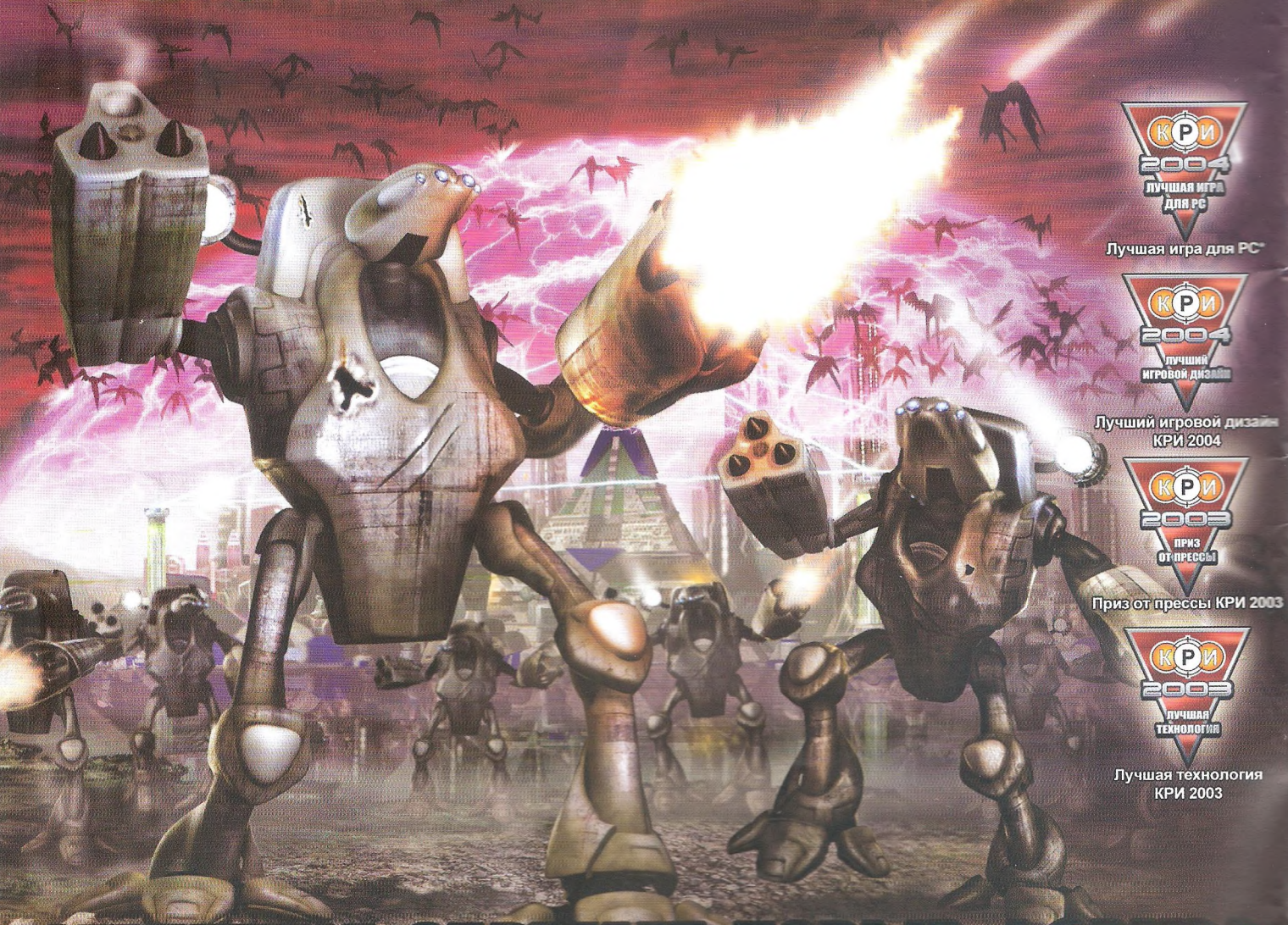
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА*

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

ПЕРИМЕТР

ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ



Лучшая игра для PC*



Лучший игровой дизайн
КРИ 2004



Приз от прессы КРИ 2003



Лучшая технология
КРИ 2003

СТРАТЕГИЯ ОБРЕТАЕТ НОВЫЕ ФОРМЫ



В игре используется технология Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены.
GameSpy, логотип «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.
© 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

* Номинация учреждена компанией Intel

<http://www.kdlab.com/>

<http://games.1c.ru/perimeter/>



INTRO

Любимый мой, дорогой и незаменимый!

В бодром настроении я пишу Вам это письмо.

Мы давно с Вами не виделись — целый месяц, можно сказать. За это время у меня много чего произошло.

Во-первых, хочу Вам сказать, что я наконец-то открыла свой сайт, и там есть полноценный форум! Это очень здорово! Теперь я могу общаться со своими друзьями — они заходят на www.shril.com, и мы с ними разговариваем на интересные темы.

Во-вторых, у меня — День рождения! Да-да! Уже совсем скоро — в середине мая мне исполняется 3 года! Это очень здорово, я буду ждать гостей с подарками.

И в-третьих, этим летом нас ждет не два номера (один — июньский, а второй — сентябрьский (7-8)), а целых три полноценных журнала «Шриль!». В общем, все у меня замечательно.

Как Вы, драгоценный мой читатель? Как Ваши дела? Играете ли Вы, как мы говорили об этом в прошлый раз, в интересные игры? Поддерживаете ли мою борьбу с айтоей?

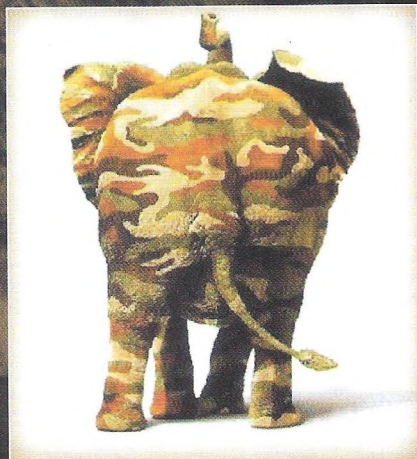
Если да, то давайте все же бороться вместе — так борьба наша будет эффективней! Вот, пожалуй, и все!

Напоследок скажу, что айтой поганой метлой выметан с прилавков, и, блин, будем рвать как тряпку поклонников айтоя — чтоб у них, гадов, винда на фиг совершила необратимую ошибку и была закрыта! Айтой маст дай!

На этом прощаюсь с вами!

Жду ответа как соловей лета!
Крепко целую,

Ваша Редакция



Содержание

Эхо планеты

News+, News -	2
Columbia Бразерс	4, 60
Музыкальное чтиво!	5, 62

Ждем-с!

MegaGame. Дема на CD	
Manhattan Chase	6
PC	
Chaos League	8
Evil Genius	10
Codename: Panzers	12
Dreamfall	14
Приставки	
Driv3r	16
Resident Evil 4	18

To play or not to play

PC	
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	20
Colin McRae Rally 4	22
FarCry	23
«Морпех против терроризма»	24
Castle Strike	26
Silent Hunter 2	28
Как достать соседа - 2	30
Conan	32
Singles: Flirt up your life	34
Механоиды	36
Приставки	
Ghost Hunter	44
Айтой	
FBI Hostage Rescue	38

Акции

Раздача слонов	48
----------------	----

Службачка

Комплексные виды киберспорта в Украине?	
Может быть!	50
Финал ESWC в Украине	52

Animania

Memories	56
Новости аниме	58
Создавая мультфильм...	59

П@утин@

Грузил@	64
Все в сеть!	65

Чуваак!

Мурик и газовый пистолет	66
--------------------------	----

Cell-O-Fan

Новости и обзоры	68
Пошлите мне NOKIA!	70

Tips&Tricks

Cheats + Hits	71
---------------	----

Железный бум

Игра с огнем, или Геймпад от Genius	72
Radeon 9800 Pro: атака клонов в разгаре!	74

Vox populi

Мы на «Игрограде»	80
-------------------	----

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

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

Черный список

DreamCatcher Games обнародовала список игр, которые будут представлены на Electronic Entertainment Expo (более известной как E3) в более-менее играбельном виде. Список этот короткий, но очень многообещающий: action-RPG Dungeon Lords, стратегии SuperPower 2 и Besieger, а также экшн Cold War. Это косвенно подтверждает тот факт, что работа над данными проектами идет согласно графикам, и судя по всему, игры выйдут в срок.

Типа ура, наверное

Президент компании Interplay сболтнул много чего лишнего на конференции для

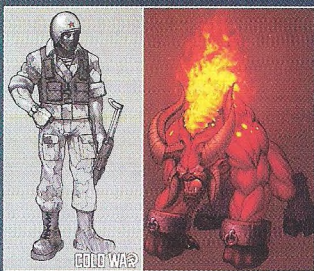
инвесторов. А те-

перь — держитесь крепче: Fallout 3 все же будет! И это они говорят после того, как собственноручно закрыли Black Isle Studios. Третий «Фолл» еще не разрабатывается активно, потому как делать его пока некому, что, в свою очередь, означает, что работать над проектом будет какая-то сторонняя компания. Какая именно — неизвестно.

Военные добавки

Blizzard выложила подробности касательно нового патча, впрочем, как и бету самого патча для Warcraft III: Reign of Chaos и его продолжения Warcraft III: The Frozen Throne, полная версия которого появится через несколько недель.

Как всегда, патч будет вносить очередные правки в игровой баланс, но также будут и не-



которые «вкусности» в виде новых нейтральных юнитов, одним из которых станет Goblin Tinker — боец, молодец и трансформер в одном флаконе.

Новая надежда

Эпизод второй — Star Wars Knights Old Republic: Sith Lord, то есть продолжение самой хитовой RPG прошлого, да, на-

верное, и этого года,

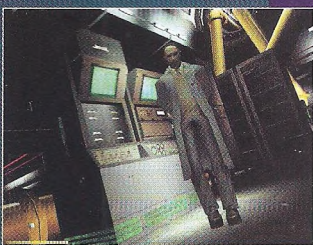
появится на прилавках магазинов в первом квартале 2005 года. Суть да дело будут происходить все там же: давным-давно, в одной далекой галактике, но уже через много-много лет после событий оригинального KOTOR.

Геройский труд

Альфа-версия Heroes of Might & Magic V скоро будет готова и, возможно, даже показана на E3. Всякие там официальные заявления и открытие сайта игры произойдет чуток позже.

Вместо классического пошагового режима в HОММ V будет режим синхронных ходов, как, например, в Age of Wonders, когда игроки совершают действия не по очереди, а одновременно.

В пятой части герои не будут участвовать в бою как обычные юниты, а поле битвы снова покроется столь нужной и важной сеткой.



Достали

То ли апрель давал о себе знать, то ли еще чего, но всемирная Паутина наполнилась слухами о Neverwinter Nights II и Baldur's Gate III. Сначала были слухи, затем их опровержения, затем опровержения опровержений, а потом опять новые слухи. Все тот же болтливый директор Interplay сообщил, что его компания отказалась от разработки Baldur's Gate III в связи с утратой лицензии на систему D&D. В то же время языкастые товарищи из Atari всю болтали о том, что работы над выше-



упомянутыми играми будут начаты в ближайшем обозримом будущем.

То есть скоро у Bioware появятся очень и очень много работы.

Good By, Cleric

Что ж, непостоянство разработчиков под стать женскому. Так, директор студии Plutonium Games (и по совместительству ее ведущий программист) слиялся в компанию Destineer Studios, чтобы принять участие в создании тактического шутера Close Combat. В результате понесенных Plutonium Games потерь личного состава, их



horror-action

Cleric никогда не выйдет.

Все, абзац, теперь девелоперы Silent Hill 4 могут спать спокойно.

Ой мороз, мороз...

Все работы по созданию весьма многообещающей футуристической игрушки Black 9 по неизвестным причинам приостановлены на неопределенный срок. Официальные источники пока молчат, а неофициальные воют и ноют о том, что это все — происки злобных издателей.

И это при всем при том, что выход игры был запланирован



на конец второго квартала этого года. Во дают, однако.

M\$ Bioware

По крупным игровым сайтам Сети прошел занятный слух, что якобы компания BioWare вскоре станет еще одним приобретением корпорации Microsoft, а анонс этого слияния состоится на выставке E3.

Не секрет, что BioWare сейчас работает над ролевой игрой Jade Empire для Xbox, и вполне может быть, что мелкомыслящие решили не упускать свой шанс и продлить это сотрудничество на неопределенный срок.





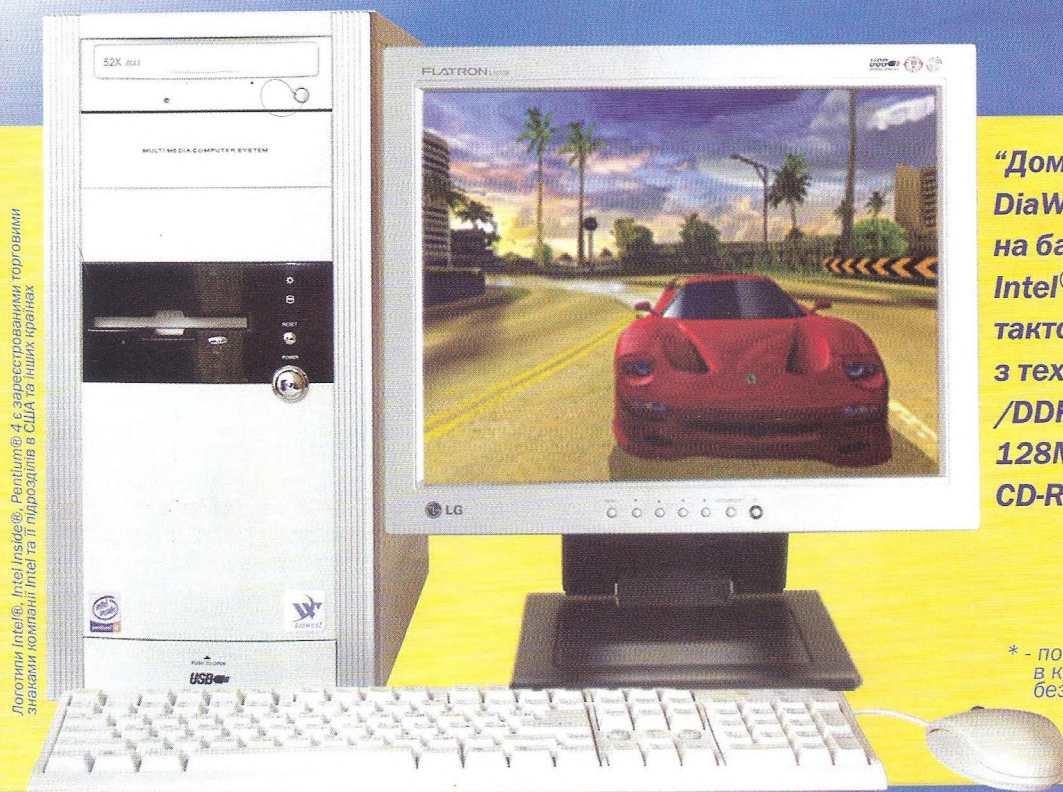
www.diawest.com

Комп'ютерний світ

**Підвищить ефективність,
продуктивність та
конкурентоздатність.**

**Використовуйте ПК, що виконує більшу
кількість задач одночасно.**

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



“Домашній комп'ютер”

DiaWest 2402

на базі процесора

Intel® Pentium® 4 з

тактовою частотою 2,4 GHz

з технологією HT

/DDR256MB/80GB/

128MB ATI 9200/

CD-RW/SB

299,0 грн.*

* - початковий внесок при покупці
в кредит (10%), строком на 1 рік,
без врахування вартості монітора.

Все з одних рук

**Комп'ютерна техніка та периферія
Програмне забезпечення
Сервісне обслуговування
Служба технічної підтримки
Модернізація
Доставка і підключення техніки
Інтернет-магазин shop.diawest.com
Інтернет-провайдер diawest.net.ua**

**Відновлення та регенерація
картриджів
Навчальний центр
Кредити**

ДіаВест Intel® Pentium® 4 Демо Шоу Студію 9

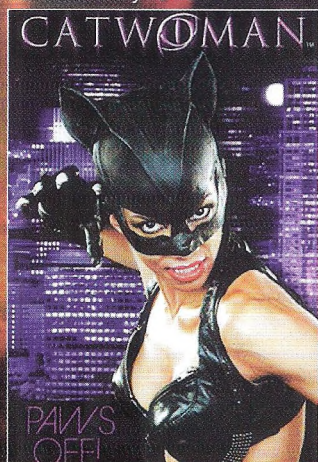
ІНТЕРНЕТ-ПРОВАЙДЕР 451-46-66

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; **Луцьк**, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; **Херсон**, вул. Суворова, 1-А, т. 26-48-10; **Івано-Франківськ**, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; **Миколаїв**, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; **Рівне**, пл. Короленко, 1, т. 62-10-43; **Чернівці**, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, т. 51-67-11; **Дніпропетровськ**, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; **Вознесенськ**, вул. Кірова, 23, т. 45-046; **Чернігів**, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; **Харків**, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; **Дніпродзержинськ**, пр-т Леніна 57А, т. 53-51-38; **Хмельницький**, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79



Хэлли Берри изуродовали маньяки

Кто не согласен — мы поспорим. Ну какой урод мог придумать снять эту во всех отноше-



ниях великолепную актрису в таком ракурсе для постера к фильму Catwoman? Пусть посмотрит этот маньяк-фотограф ролик на нашем диске, где при взгляде на комиксового персонажа слюнки текут, и подумает над тем, кто он — сапожник или фотограф? В общем, смотрите на этот постер и плачьте. Скоро он будет висеть и в вашем городе...

Анаконда — это не удав

Честное слово! Это ну никак не удав! В фильм под названием «Удав» нужно приглашать таких бобров, как Вин Дизель, или там Винни Джонс. А на главные роли в фильме «Анаконда»: Охота за красной орхидеей, который якобы будет продолжением оригинального фильма «Анаконда»,

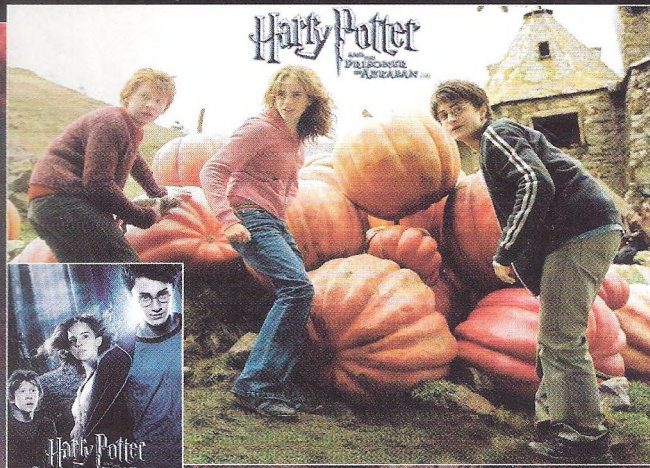
взяли просто лучших, как-то: Николас Хоуп, Питер Куртин, Юджин Бирд, Моррис Честнат, Николас Гонсалес. Если вам хоть одна из этих фамилий о чем-то говорит, то вы — эксперт в области дешевого кино.

В первой части снялись, как вы помните, Дженнифер «Попес» и Джон Войт, он же — Анжелин Джоли-старший. И там же был любимый актер Квентина Тарантино, фамилию которого мы забыли. Его там еще какой-то таракан укусил в любимое место Jenny from the block, и он там в кумаре вечном пребывал. Короче, в первой части были актеры. А с таким составом на второй фильм надеяться нельзя.



Гарри Поттер растет

Реально, актер, исполняющий роль Гарри Поттера, явно перерос своего книжного персонажа. Если мисс Мама Гарри Поттера — Роулинг — соберется писать еще пару книжек, и в них снова будут описываться события, произошедшие за пару недель, а по ним будут снимать кино и брать все тех же актеров, то... Просто вижу картину: небритый детина ростом под два метра, с огромным пузом и в круглых очках, сидя на метле, кричит: «Флиппендо!». Вам тоже страшно? Думаю,



парню будут колоть какие-то гормоны, чтоб он не вырос так быстро. А то голос у него, наверное, уже сломался. Как бы волосы на груди не помешали заклинания творить.

Аффлек — все круче и круче!

Мы любим Бэна Аффлека за его игру, за его персонажей и за то, что он не реагирует на звания «Худший актер года», «Провальный вариант», «Бесталаный» и все остальные. Он стойко продолжает сниматься в кино. На этот раз он сыграет в фильме под названием «Дорога к славе», и название это явно отражает кинокарьеру Аффлека за последние полтора года. Ох, и ославили Бэна — врагу не пожелаешь!

Несчастья начали сыпаться на его голову после знакомства с Джей Ло. Это наше мнение. Но теперь, после их распавшегося полу-брака, может быть, он исправится.



В новой картине Аффлек будет представлять Дона Хаскинса, который по жизни был тренером. Прикол в том, что это был тренер, который в 60-х годах прошлого века набрал в команду по баскетболу полностью безнадежных игроков, да еще и чернокожих. Вы себе представляете, какой маразм? Кто бы мог подумать! Черные — и в баскетболе! Ха-ха. А между прочим, тогда так и говорили. Еще большей сенсацией стала победа команды этого тренера в чемпионате 1966 года. Такие дела.

У Круза выросло пузо

Том Круз, по мнению продюсеров будущего сиквела популярного фильма Mission: Impossible — 3, набрал лишний вес. Вообще-то, с лишним весом может ассоциироваться кто угодно, но не Кукуруз. Известный спортсмен, спаситель человечества и воин, он во всех фильмах занимается чем-то таким, спортивно-прикладным. И всегда находится в форме. Но, видать, таки что-то там такое у Круза выросло — мозоль на пузе, например. Комок нервов. И придется Томасу Кукурузовичу худеть. Куда уж там?

Компьютеры + программы

Льготная подписка со скидкой 20%
на II полугодие 2004 г.
для студентов и преподавателей

Условия оформления подписки

1. Оплатите на расчетный счет стоимость подписки
2. Разборчиво заполните доставочную карточку
3. Обязательно отправьте в адрес редакции доставочную карточку, копию документа об оплате, а также копии документов, подтверждающих вашу принадлежность к числу учащихся или преподавателей

акция продлится до 1 июля 2004 года

Льготная подписка через редакцию

Журнал	Стоимость	К-во подписок	Итого
«К+П» с CD	48 грн.		
«К+П» без CD	30 грн.		

Доставочная карточка

Ф.И.О.

Организация

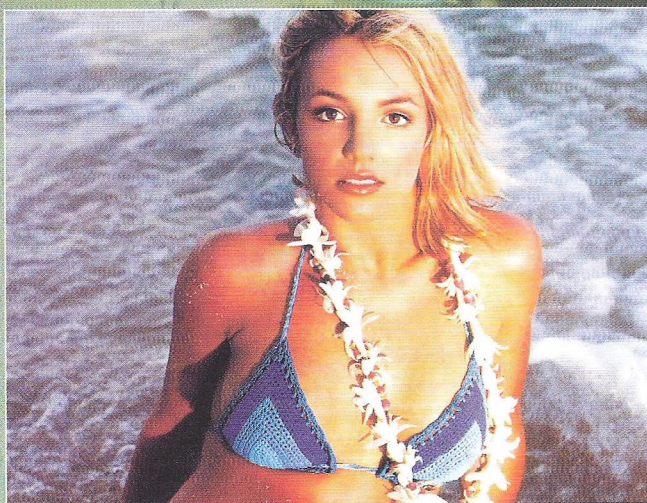
Индекс

Почтовый адрес

Тел./факс

Наши реквизиты:

Получатель: ООО «Декабрь», пр-т Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160. Тел./факс (044) 553-3986, 550-2092; р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819



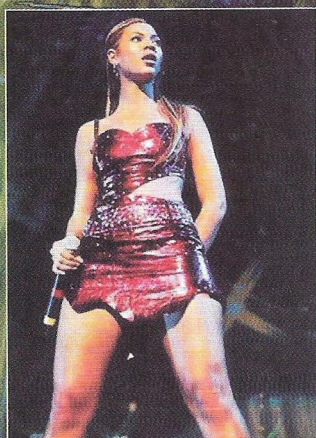
Чудеса силиконовой долины

Согласно результатам опроса, проведенного редакцией одного из мужских журналов, певица Бритни Спирс была признана самой сексуальной женщиной мира. Ей удалось опередить даже прошлогоднюю победительницу — актрису Хэлли Берри.

Второе место в мировом рейтинге и первое в британском досталось Рейчел Стивенс.



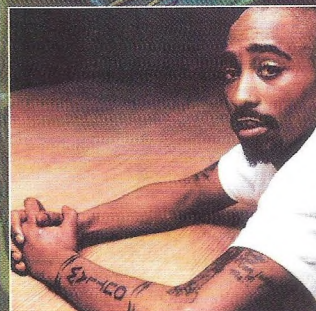
Третья позиция была отдана певице Бейонс. Что же касается победительницы Бритни, то она на протяжении последних месяцев просто-таки всех поражала. Спирс не только смогла снова стать звездой чартов, но и прославиться серией скандалов. Припомните хотя бы зрелищный поцелуй с Мадонной и необдуманный брак с другом детства, который (в смысле, брак, а не друг)



был аннулирован уже через двое суток.

Тупак Шакур продается после смерти

Посмертный бизнес рэпера Тупака Шакура продолжает набирать обороты. Кроме



постоянного переиздания аудио- и видеозаписей исполнителя, в скором времени мир увидит книгу, составленную из его тюремных дневников.

В издание войдут не только его ежедневные записи, но и письма, стихи и даже фрагменты заочного общения с одной из своих поклонниц. Любопытно, что мемуары рэпера основаны на перепис-

ке, которая велась в 1995 году, когда Тупак отбывал срок по обвинению в сексуальном домогательстве.

Последнее издание биографии певца за один лишь месяц разошлось тиражом в 80 тысяч экземпляров. Что касается переизданных аудиоархивов, то здесь цифры значительно выше. Каждый диск рэпера, который появлялся на рынке, сразу же раскупался тысячами тиражами.

Джей Ло оскорбляет взгляды

Партнер Дженнифер Лопес по очередному фильму во время съемок откровенной сцены попросил горячую латиноамериканскую диву прикрыть чем-то свои интимные части тела. Актер объяснил это тем, что не хочет видеть Джей Ло раздетой.

Это произошло на съемках фильма «Глаза ангела», где партнером Дженнифер был актер Джим Кавизель. Джим совсем недавно вступил в брак



и заявил, что не хочет видеть Лопес в таком откровенном виде, так как это обижает его законную жену и идет вразрез с его религиозными взглядами.

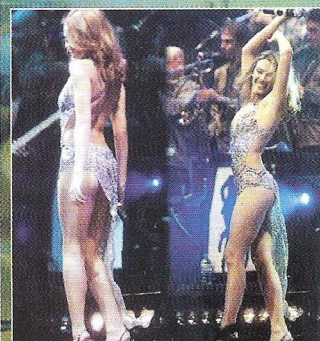
Кайли не любит, когда мужчина снизу

Кайли Миноуг, которая недавно выступила в одном из лондонских клубов, была шокирована поведением зрителей, собравшихся на концерт в этот вечер. В частности, приступ ярости вызвал у певицы один из фотографов, который собрался сфотографировать поп-диву.

Обозленная Кайли, не дождавшись вмешательства охранников, с ловкостью, которой могла бы позавидовать наша столичная милиция,

собственноручно изъяла фотоаппарат, лишь бы предотвратить появление «компрометирующих фото в средствах массовой информации».

Как выяснилось позже, несчастный фотограф оказался



жертвой обстоятельств. Инцидент произошел из-за устроителей концерта, которые, расположив певицу на помосте, одновременно поставили зрителей буквально вплотную к сцене, заставив бедолагу пялиться на нижнее белье певицы.

По завершении выступления поп-дива сразу же возвратила трофей законному

владельцу «во избежание каких-либо недоразумений».



Название: Manhattan Chase

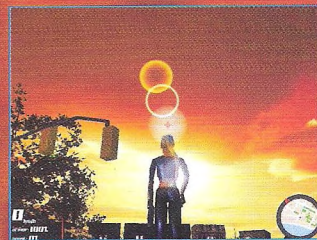
Разработчик: Team6 Game Studios

Издатель: Team6 Game Studios

Жанр: гонки/экшн

Системные требования: Pentium 4 1 400 МГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб 3D Video

Дата выхода: третий квартал 2004 года



MANHATTAN CHASE

START GAME

MULTIPLAY

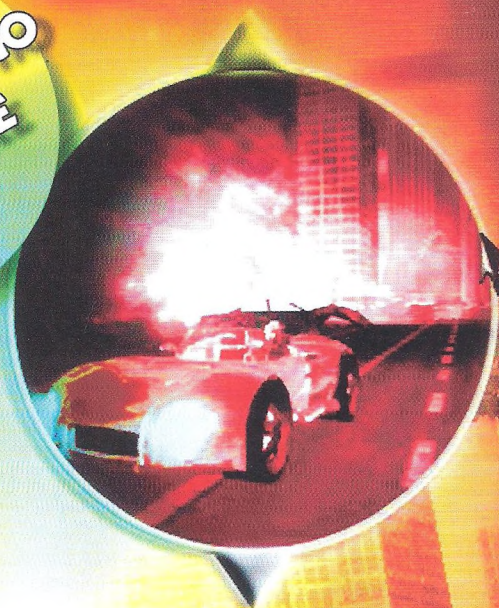
CONTINUE

OPTIONS

CREDITS

QUIT

ИЩИТЕ
ДЕМО-ВЕРСИЮ
НА ДИСКЕ



Женщина за рулем – что обезьяна с гранатой.

Народная мудрость

С самого раннего утра автора этого печатного безобразия преследовало навязчивое желание сделать что-то хорошее, да вот только, как назло, никто под руку не подворачивался.

Чем только Злобная Личина не шутит, когда Ragan в отъезде по служебным делам. Куда ни плюнь – везде рай для бурной жизнедеятельности,

потому как работа под девизом «что хочу, то и ворочу» – это как раз то, что доктор прописал.

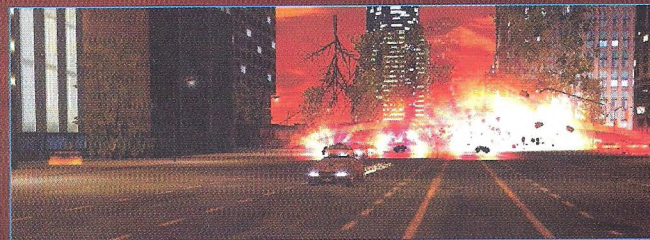
Все-таки приятно сидеть на работе, ни фига не делать, и при этом всем говорить, что ты очень занят.



И хотя все было – распре-красней некуда, что-то определенно было не так...

Сначала куда-то запропастилась заначка из холодильника, затем перестал работать интернет, и наконец, мышшь

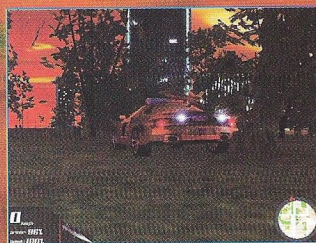
исчезла с моего рабочего места. Перекушенный провод мгновенно дал ответы на все вопросы. Да, дикие звери в последнее время совсем оборзели... Купили на свою голову сторожевого хомячка





с трехлитровой будкой. И получилось, как всегда.

Хомяки-шатуны must die. Сказано — сделано. Результат



понравился всем или почти всем.

Настроение было основательно подпорчено, но ситуацию спасла демо-версия игры Manhattan Chase, посвященной проблемам межрасовой борьбы полицейских и бандитов в Манхэттене.

Да, сюжет особой оригинальностью не блещет, потому как все полицейские сериалы — близнецы-братья.

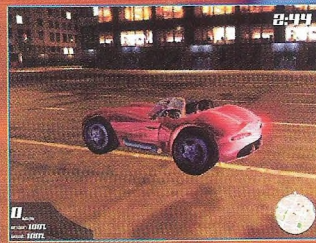
В игре нет главных героев, зато есть главные обез... героини в количестве двух особей. Одна кампания — одна героиня.

Angel — красавица, спортсменка, блондинка, бесстыдница, язвенница-трезвенница, скромница и сотрудница полиции города-героя Нью-Йорка. Ведет здоровый образ жизни, не замужем.

Yasmin — красавица, спортсменка, блондинка, бесстыдница, начинающая маньячка, бандитка. Ведет нездоровый образ жизни, не замужем.

Таким образом, гонки будут проходить по обе

стороны закона. Игра состоит из 20 сюжетных миссий, по 10 на каждую из кампаний.



В распоряжении дамочек — более дюжины самых различных автомобилей, на которых они будут разъезжать по Манхэттену. В демо, правда, удалось ознакомиться только с тремя машинами — навороченной полицейской тачкой Angel, обычным седаном и модным розовым кабриолетом.

Реалистичности NFS, понятное дело, не наблюдается, потому как доля аркады в Manhattan Chase очень и очень велика, а это значит, что машины ведут себя подобно бильiardным шарам — летают, подпрыгивают, а также изредка взрываются. Есть в демо-версии такой большой бензовоз, который взрывается только в том случае, если в него врезаться, а вот на шквальный огонь из шестиствольного пулемета системы «Вулкан» он не реагирует. Непорядок... Как ни крути, а физика в игре немного хромает, пока, по крайней мере.

Помимо аркады, имеется еще и экшн-часть — бешеная стрельба с использованием раз-



личных пулеметов, ракет, огнеметов, мин и гранат.

Также в игре будет множество бонусов, начиная со стандартных аптечек, брони и патронов и заканчивая авианалетами с применением кассетных бомб. И все это безобразие происходит в условиях мегаполиса с наибольшей плотностью населения во всем мире. Таких зверств даже в старом добром Carmageddon не было. Пешеходов давить тоже можно, местами это даже прикольно, потому что, во-первых, они очень красиво летают, а во-вторых —



еще более забавно вопят, когда оказываются под колесами.

Впрочем, такой шанс есть и у главных героинь (прим. для литредактора — в конце слова «героинь» стоит буква «мягкий знак», потому что она там действительно необходима), так как в некоторых миссиях им придется ходить пешком, то есть, помимо всего прочего, в игре присутствуют еще и элементы всеми любимого GTA.

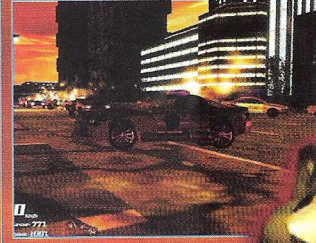
Только вот пока глюков в режиме передвижения пешкодралом более чем достаточно. Это и весьма отвратительное поведение камеры, и неудобное управление. Также все пешеходы, включая игрока, по самые щиколотки «утопают» в текстурах земли. Да и оружия в этом режиме довольно таки маловато: автомат, снайперка, гранатомет.

Кроме сингла, в Manhattan Chase будет еще 6 режимов для сетевой игры и два режима instant-action. Это как бы и не так уж много, а с другой стороны — более чем достаточно.



Звук и музыка? Поскольку без них уже никак нельзя, в Manhattan Chase они, бесспорно, будут. В демо-версии наяривает слегка депрессивная альтернативная музыка, отдаленно напоминающая Evanesence. А в остальном — звук довольно качественный, хотя в домашних условиях на системе 5.1 взрывы или вопли пешеходов «скачут» из одной колонки в другую. Правда, звук был специально ухудшен для уменьшения размера демки.

Графика довольно неплохая и слегка напоминает таковую



из «Засланцы против ГАИ». Взрывы и вода сделаны, на наш взгляд, немного бедновато, хотя по словам разработчиков, в финальной версии все будет, как надо. Что ж, поживем — увидим.



Подводя итог всего вышесказанного, хочется еще разок заявить о том, что хомяки-шатуны must die, а Manhattan Chase — очень даже многообещающий проект от компании Team6.

Гонки с элементами экшна, аркады и GTA наверняка заинтересуют поклонников самых разных жанров, даже несмотря на слегка завышенные системные требования.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: Chaos League**Разработчик:** Cyanide Studio**Издатель:** Digital Jesters**Жанр:** спортивная RTS**Официальный сайт:** www.cyanide-studio.com/?rub=games&gid=271**Дата выхода:** конец 2004 – середина 2005 года

Игра не по правилам

Если кто не знает, fireball – это не только крутое заклинание магов третьего уровня, но еще и очень интересная магическая игра.

Правила ее просты – две команды магов бросаются друг в друга огненными шарами, пока кто-нибудь из игроков не провалит спасбросок.

Итак, нам совершенно не известно, что и в каком количестве пили, курили или употребляли внутрь веселые хлопцы из Cyanide Studio, но после очередного футбола у них появилась совершенно бредовая идея – сделать стратегию. И не

простую, а спортивную, да еще с элементами RPG. Бардак? Да, именно бардак, который, кстати, является еще и синонимом слова «хаос». А чтобы подчеркнуть спортивную направленность игры, туда присобачили еще и слово «лига», и в резуль-

тате получилось «Лига хаоса» (Chaos League).

Собственно, идея подобной игры напрашивалась уже довольно давно, потому как вопрос о том, как развлекаются орки, эльфы, гоблины или люди, когда они не сражаются





друг с дружкой на всяческих войнах, часто всплывает на поверхность. И, скорее всего, Chaos League даст на этот вопрос хоть какой-то ответ.

Игра представляет собой дико видоизмененный вариант американского футбола со всеми вытекающими отсюда последствиями типа мордобоя на поле, жесткой, если не жестокой игры, и всяких нечестных приемчиков.

В игре будет около десяти рас, и уже сейчас известно, что точно будут такие расы, как лесные эльфы, нежить, люди, темные эльфы, дварфы, гоблины и почему-то выделенные в отдельную расу варвары. Возможно, замеченные на сайте игры орки, огры и гноллы будут теми тремя не названными расами. Все будут отличаться разными характеристиками и возможностями.

Так, например, гоблинов планируется сделать слабыми, но очень быстрыми и проворными, наделенными отличной техникой владения мячом. Также по ходу они смогут нани-

мать огров, орков и минотавров. Дварфы, наоборот, будут чрезвычайно сильными и живучими, но вот со скоростью и реакцией у них будут проблемы. Также в планах разработчиков – создание как различных сборных или dream team, так и команд преступников, играющих не по правилам. У каждой из рас будут свои чемпионы – эдакие мегакрытые отцы, игровые боги, звезды, для которых нет ничего невозможного. А выбирать придется из более чем 60 типов игроков.

В связи со всем вышеказанным можно утверждать, что в игре будет присутствовать очень сильная менеджмент-часть, ничем не уступающая FIFA/NBA/NHL 2***. Причем менеджментом придется заниматься как на макро-, так и на микроуровне.

Макроуровень – это вышеупомянутый подбор команды и участие во всяких турнирах и чемпионатах, а также подготовка и проведение всяких сомнительных мероприятий вроде давания взяток судьям,



хулиганства на стадионе до и во время игры, установки ловушек на поле и зрительских трибунах и так далее. Короче говоря, грамотно подстроенное западло может решить исход матча задолго до его начала. На заработанные деньги можно будет покупать игроков, устраивать новые подлanky противникам или нанимать дополнительный обслуживающий персонал вроде медика или девочек из группы поддержки.

Микроменеджмент – это развитие характеристик и умений любого отдельного члена команды. У каждой расы будут свои собственные умения, приемы, финты и заклинания. Их будет очень много, одних заклинаний – более 170 штук. В основном, заклинания будут выполнять либо защитную функцию, либо атакующую, хотя не обойдется без спеллов, замедляющих время, чтобы порадовать игрока прелестями bullet time.

В принципе, заклинания так или иначе будут перекликаться с таковыми из системы D&D, так что особых трудностей в их освоении возникнуть не должно.

Помимо чемпионатов, будет очень много игровых режимов – игра на вылет из лиги, соревно-

вания по всяким таблицам и прочим спискам лиги, и, понятное дело, будет и режим кампании.

Также в Chaos League будет мультиплеер по сетке-локалке или через интернет. Разработчики обещают возможность переноса своей команды из одиночной игры в сетевую и обратно.

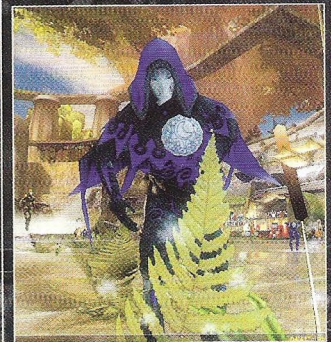
О графике и звуке в игре судить пока рано, потому как работы по их созданию идут полным ходом. Но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что графика и звук в Chaos League будут. А если будут, то на очень высоком уровне.

А вот геймплей будет точно, и в самом лучшем виде.



Игра уже сейчас выгодно отличается от остальных своей оригинальностью, а своей неповторимой атмосферой спортивного праздника и полного беспредела она наверняка придется по душе не только любителям RTS, но и поклонникам спортивных игр.

Правда, скорее всего, о спорте напомним только наличие мяча, а в остальном это будет ураганный экшн. Хотя и о продуманном менеджменте забывать тоже не стоит.



The Lich

EVIL GENIUS™

OVERVIEW

PRESS

TRAILER

GALLERY

FORUM

SIGN UP

Название: Evil Genius

Разработчик: Elixir Studios

Издатель: Vivendi Universal Games

Жанр игры: ICS (Indirect Control Strategy)

Дата выхода: осень 2004

Официальный сайт: www.howevilareyou.com

Гений среди удобрений

Давным-давно в нашей галактике появилась игра – необычная, веселая, оригинальная, разных которой нет по сей день. И имя той игры было Dungeon Keeper. И вот уже много лет игровая индустрия не может сотворить ничего подобного. Конечно, была игра под названием Majesty, отдаленно напоминающая DK, но все равно это было не то. К счастью, великие идеи не предаются забвению. Дело Dungeon Keeper живет и побеждает благодаря компании Elixir Studios, которая усердно трудится над шпионской игрой Evil Genius.

Итак, на дворе – 60–70-е годы прошлого века, правительства всех стран вовсю играют в холодную войну и гонку вооружений, спецслужбы охотятся на агентов и супер-агентов, а геймеру предстоит освоить профессию злого гения, стремящегося к мировому господству, вроде доктора Зло из «Остина Пауэрса».

Понятное дело, никто такой радости допустить не желает, поэтому новоявленному мировому злодею предстоит ожесточенные сражения

с полчищами всевозможных секретных агентов и целыми косяками «морских котиков», «шкафами» в зеленых беретах и «товарищами в сером».

Но драки в Evil Genius – далеко не главное, так что обо всем по порядку. В основном, игроку придется заниматься тем самым, что и в Dungeon Keeper, и это, безусловно, есть хорошо. Все дела будут начинаться с постройки секретной злодейской базы, на которой проходят исследования ацких мегатехнологий, а также тренируют ацких мачо и других криминальных элементов.

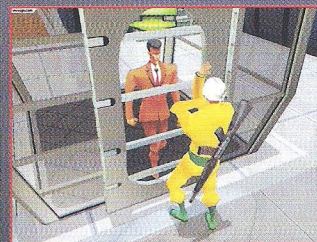
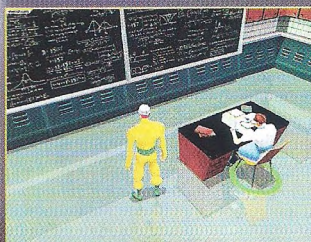
Базу необходимо маскировать и защищать при помощи

Evil Is Good DK

пушек, ловушек, охраны и крепких дверей, которые будут подпирают такие же крепкие парни с большими дубинами. Долго скучать охране не придется, потому как всякие геройски настроенные агенты вроде мистера Бонда или Кейт Арчер будут совершать рейды на нашу злодейскую базу.

Также особо продвинутые правительственные агенты смогут переодеваться в уни-

EVIL GENIUS



форму наших сотрудников, тем самым получая возможность незаметно и безнаказанно шариться и гадить во владениях игрока.

Таких борцов с несправдливостью необходимо



и потенциальные наемники вроде отставных продажных военных, профессиональных киллеров, известных террористов и других Interpol most wanted мира сего.

Самые уважаемые из этих почтенных джентльменов будут удостоены чести служить нашему злому гению: кто-то ради презренного металла, кто-то ради удовлетворения своих личных амбиций, хотя будут попадаться товарищи, по тем или иным причинам согласные работать и за «спасибо».

Но самых ярких и крутых наемников нам придется находить самостоятельно при помощи собственных агентов, денно и ночно рыскающих по свету в поисках подходящих кандидатур.

В университетах, к примеру, можно будет подыскать себе парочку начинающих Эйнштейнов или просто очень башковитых инженеров, которые за умеренную плату будут придумывать всякие новые высокотехнологичные пакости другим назло и нам на радость.

В зонах военных конфликтов агенты смогут вербовать боевиков: в Японии – ниндзя, а в джунглях Африки – глупых, но очень страшных и сильных представителей

племени тумба-юмба. И так далее в том же духе.

А после того, как все необходимые приготовления будут сделаны, мир увидит всю силу и мощь нашего злого гения.



В список доступных нам бесчинств и неподобств войдут похищение звезд кино и эстрады, диверсии, кражи шедевров живописи, скульптуры и даже... архитектуры, потому как читавшие всякие шпионские книжки-фильмы-комиксы наверняка заметили, что каждый уважающий себя злодей так или иначе желал разрушить, украсть или как-нибудь еще использовать Эйфелеву башню, статую свободы и другие



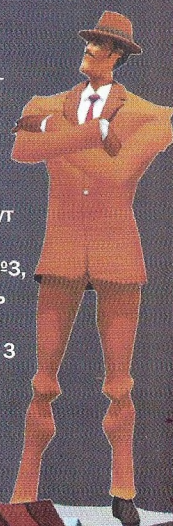
достопримечательности. Уже сейчас доподлинно известно, что вышеупомянутую Эйфелеву башню придется стирать.

Как уже успели заметить самые зоркие из наших читателей, Evil Genius заделан в стиле комикса, что вообще-то очень даже неплохо. Яркая мультяшная графика и симпатичные угловатые модели персонажей смотрятся просто замечательно, но это не главное, а главное то, что такие красоты без особого напряжения потянут большинство геймерских компов. Звук будет под стать графике – такие себе ненавязчивые мотивчики в стиле ретро, слегка разбавленные грохотом взрывов и визгом вражеских агентов, поджари-

ваемых на медленном огне.

И пока в интернете слабыми огоньками надежды вспыхивают и тут же гаснут слухи о Dungeon Keeper №3, можно смело ждать Evil Genius, а там, гляди, и слухи о DK 3 подтвердятся.

Короче, как ни крути, а Evil Genius будет игрой яркой и необычной,



игрой, которую реально стоит подождать. Релиз намечен на осень этого года, а с учетом того, что отпуска-каникулы пролетают, как один день, ждать осталось не так уж и долго.

Алексей Лещук
и его Злобная
Личина



димо отлавливать и сажать за решетку, а затем периодически устраивать им экскурсии по камерам пыток, коих в нашем злодейском распоряжении будет более чем достаточно. После того, как вся полезная информация будет выведена, пленных супостатов нужно в обязательном порядке пускать в расход.

Помимо секретных агентов, к нам на базу будут наведываться еще



Название:

Codename: Panzers

Разработчик: CDV Software 4

Жанр: стратегия

Дата выхода:

25.05.2004 дрш.

(до рождения «Шпиля»)



S.W.I.N.E.СКАЯ ИГРА

Знаете, это ведь очень большой труд – писать игровые превью: сначала надо найти инфу по игре, потом поиграть в демо-версию шпили, а затем уже написать статью. Работенки хватает, и уже на третьей-четвертой статье выкидываешь какой-то пунктик (иногда даже несколько) – все равно все игры, за исключением шедевров, пишутся по одному сценарию. У нас в редакции даже был интересный конкурс «У кого больше правды в превью», и я, к счастью, занял последнее место. И вот совсем недавно (несколько лет назад) глав-Pagan, прочитав мою статью о «Медали за Отвагу», поспорил со мной, что следующую игру я снова придумаю... Ох, зря я подписал тот гадкий манускрипт кровью. Теперь приходится искать шаровой инет (я за свои деньги не привык сидеть), вчитываться в горы инфы, играть в демо-версию и писать статью...

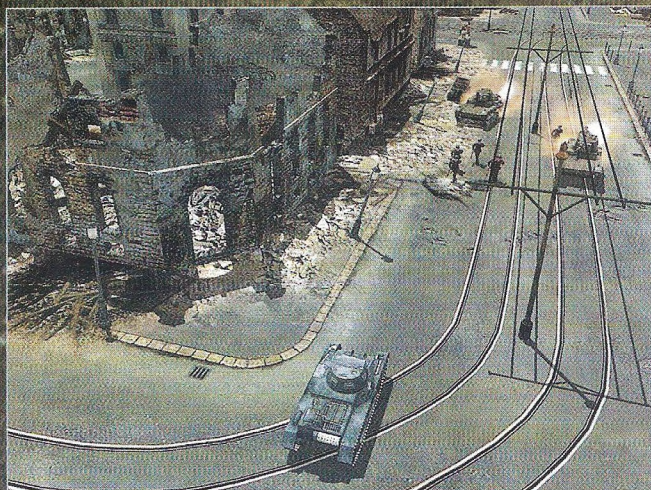
Самым тяжелым в написании превьюхи было, есть (кстати, любимое слово Олмера) и будет вступление и сюжет&игровая концепция. Посему на сей раз я решил быть как можно более кратким и информативным при изложении основной сюжетной линии. Вот она: все про Вторую Мировую. Никаких пришельцев, мутантов, джедаев, терминаторов. Один сплошной реализм, реализм и еще раз реализм... Фуф! Так сложно было рассказывать все выверты и загадки, что аж вспотел, но тем не менее надо продолжать. Будем надеяться, что хоть половина читателей поняла, про что игра, а теперь поговорим про сам реализм. Хотя это будет не реализм, а РЕАЛИЗМ! Количество техники и юнитов медленно, но верно переваливает за 50. Никакой выдуманной техники, никаких водолажающих снайперов, летающих танков, раскладных самолетов – одни Panzerkampfwagen, Sherman M4A4, sIG 33, Krupp L2,



мотоциклы BMW R 75, IL-2 Sturmovik (наш выбор). И это только малая часть того, что уже стопудово известно.

Подумайте только о том, что нам придется выбирать специальность пехоте, а их (специальностей) будет около десяти, и одна от другой будет отличаться не только количеством букв и наносимых повреждений. Огнеметчики (такие парни с огнеметами), к примеру, смо-

гут выкуривать врагов из техники, устраивая им жаркую Африку. Забыл упомянуть, что в стратегии будут присутствовать элементы RPG'шки и сима. Да, вы не ошиблись, и это не глюки – в игре будет несколько навыков, которые повлияют на геймплей. Так, перса, у которого развит навык «велосипед», не посадишь на лыжи или БТР. А еще можно, даже нужно будет следить за состоянием штем-



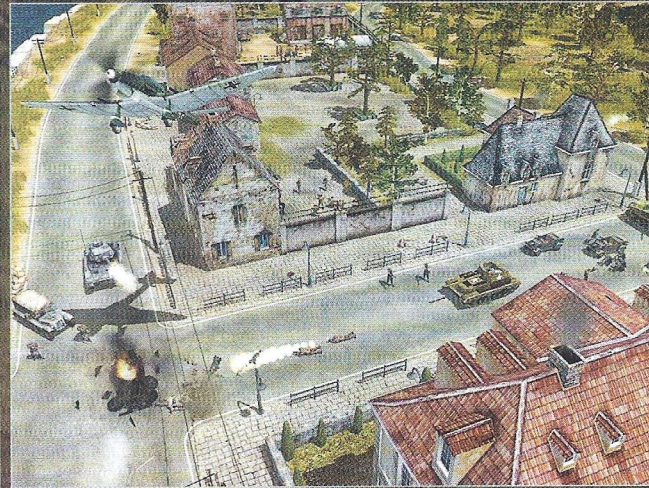


пов. Должна регулярно поступать еда, боеприпасы, надо следить за духовным миром солдат, ибо каждый знает, что все те, кто мало читает и много смотрит телек, быстро поверят в подлые речи немцев о всяких там «русиш швайн и ошен скоро капут!». А ведь это не шутки, и в игре действительно будет показатель «паники». Испуганный солдат сможет по своим огонь открыть, а потом (перед расстрелом) заявить о том, что «приказали только по врагам стрелять». В общем, фанаты симсов и разных извращений летают в небесах.

А знаете, чего такое странное название у статьи? Вы же, не играли в более ранний проект СДВ – S.W.I.N.E.? Так ведь этой игре и будет благодарен «Коднейм» за свой движок «Гепард», честно позаимствованный и значительно переделанный! Вас не интересуют возможности боев на поле размером километр на километр? Вам не нравится обалденный тераформинг, позволяющий после каждой бомбы и снаряда оставлять

красивую луночку? Ползущие с монитора полигоны и клубы пыли, поднимаемые пехотой, не вызывают у вас дрожь в руках? Что ж, все, что мы можем сделать – это дать вам телефончик, по которому следует обратиться, потому что сами мы – не доктора. А! игры – на уровне: храбрые солдатики кидаются гранатами, а также с гранатами под танки, ловко заходят в тылы, притворяются (для маскировки) кактусами так, что сам Господь God не отличит, успешно рулят техникой, которая обильно посыпана по всем игровым плацдармам. Плюс они умело звонят по полному телефону бабке, надувают резиновые круги и носят мешки с сахаром и песком.

Детализация уровней – на высоте (и еще на какой!). За объекты можно будет схватиться, и у вас появится шанс забаррикадироваться в здании, прям как в Противостоянии! Чтобы понять графику, достаточно взглянуть на скрины (смотри 3 том «Шпиля!», стр. 2361).



Компаний предлагают три: 8 миссий – СССР, 11 – Германия, 11 – гадкие союзники. Тридцать заданий хватит больше чем на 50 часов геймплея. Нелинейности не будет, что немного огорчает, но радует присутствие мини-заданий и квестов, спонсированных из варкрафта. Немцам придется в сотый раз подойти к догадаться-какому-городу-сами, американцам (которым уже должно было осточертеть это купание) – еще разок высадиться в угадайте-сами-где. Ну, а Союз – он всегда НЕРУШИМЫЙ. И вам придется все это подтвердить своей геймерской кровью и потом.

Осталось совсем чуть-чуть, а я уже забыл сказать о погодных явлениях, которые сейчас пытаются втиснуть во все игры, начиная от пошаговых стратегий и заканчивая реалтаймовыми тетрисами. Дождь, снег, восходы и закаты солнца, динамичная смена дня и ночи. И на всю эту красоту нам дадут посмотреть удобной камерой, которую можно будет крутить, как вашей душе угодно, и масштабировать

ние получится поудобней, чем в «Свиньях», плюс можно будет прикрепить камеру к какому-нибудь юниту, что позволит не мучиться с долгими наблюдениями за его передвижениями.

Мультиплеер уже содержит следующие режимы: «Замочи лидера», «Десматч», «Удержи линию». Играть будут всего две команды, но в каждой возможно участие нескольких живых плееров – просто во время войны и было всего две стороны: хорошие и плохие.

Вот и закончилась статья, вроде как все успел рассказать и ничто мною не забыто. Если вы сейчас зададите тот вопрос, о котором я думаю, то да, игру следует ждать, и она сможет стать хитом в мире стратегий и плюсином в биографии разработчиков. И я не думаю, что игра провалится – уж слишком много всего классного сделано. Ладно, выйдет дема, а уж тогда точно поймем, как все круто.

Legion
tailer@mail.ru



Название: Dreamfall (или The Longest Journey 2 по-нашему)

Разработчик/издатель: Funcom

Жанр: adventure

Платформа: PC

Дата выхода: конец 2005-го года

Системные требования:

- минимальные (да здравствует слайд-шоу): GeForce 4 64 Мб

- рекомендуемые: ATI Radeon 9800 PRO 128 Мб

Официальный сайт первой части: www.longestjourney.com



ПАДЕНИЕ

При падении в бездну самым неприятным оказывается то, что дно у нее все-таки есть...

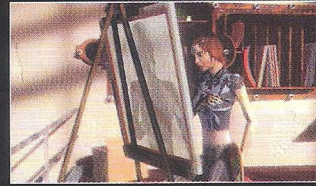


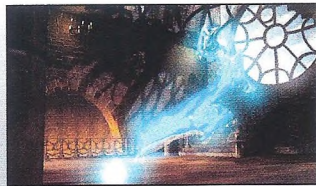
Лично я адвенчуры не люблю. Не знаю, может, меня просто задалбывает это задалбывающее однообразное тихое ковырание без никакого экшна. Да и, в общем-то, в последнее время нормальных игр в жанре adventure видно не было — одна гадость да собачьи уличные приветы попадаются, кроме конгениального Beyond Good&Evil, конечно. Вот. А все остальные заслуживают лишь разбивания о черепную коробку продавца, отказывающегося менять сей глубокомысленный ацтой, либо использования в качестве добротного метательного оружия, пепельницы или подставки для кружки с пивом. Но была одна полная и окон-

чательная рулеза, за которую я был готов натравить на моего самого не похожего на меня небрата-неблизнеца Легиона хомячков-шатунов. Впрочем, их на Легионича я готов натравить всегда и за просто так. А рулеза сия звалась The Longest Journey. Игрушка очень оторванная. Да, минусов там было, конечно, — мама, не горюй, но и плюсов-то дофига. Так дофига, что те самые плюсики брали в руки тяжелые противотанковые бананометы и закидывали ими горизонтальные черточки. А потом били геймеров тяжелой отбойной отверткой по голове. Геймплей — вообще потрясающая штука. Обычными скупыми словами это, увы, описать невозможно, а матом ругаться не стоит.

У нас ведь серьезное научное издание. Гы.

Кстати, а графика там была — просто загляденье. Она и год назад неплохо смотрелась, а вы прикиньте, какой это был прорыв в игростроении в 2000 году, когда игру увидели люди по всему офису разработчиков! Хе-хе. В общем, вы поняли. Надеюсь. А еще там были очень веселые загадки. Такие веселые, что без ящика пива пройти их было нереально. Вот, к примеру, загадка с железной дорогой, о которой незлым, тихим словом вспоминали все, кто писал ревьюшку: «В натуре, желаю очень, блин, долгого путешествия». Короче, там надо было надуть уточку, зацепить за палочку, повернуть одну штучку, и тока тогда все





будет. Может, я, конечно, много не в той последовательности сказал (но уточка, честно, — это ацки дикая и ацки оторванная загогулина!), ибо играл года три назад. Склероз.

В общем, вот такие загадки — это конек TJ. Нормальные люди с устойчивой психикой сначала бросали прохождение, а потом бросали в игру гнилые бананы. А умные и хитрые, геймеры то бишь, лишь подло улыбались, и, откупоривая энную бутылку, радостно проходили очередную квест. Но эти пазлы все равно так рулили, ну так рулили! Ну, почти так, как рулит наш самый реальный мегажурнал о компьютерных играх «Шпиля! the Great». (Пользуясь случаем, хочу передать привет папе, маме, сестре Юле, электрику Васе (что, гад, думал, я забыл, как ты мне 220 к унитазу подвел?) и поздравить наш супермегажурнал с Днем Варенья! Гип-гип УРАААА!!!!).

В общем, проект, я думаю, удался — купило его как минимум человек десять, посему не мудрено, что девелоперы решили клепать продолжение, чем они сейчас и занимаются. И называться эта радость будет Dreamfall — «Галык мечтам». К слову, работа над проектом кипит уже несколько лет, хотя девелоперы проговорились об этом всего лишь пару-тройку месяцев назад. Но ведь с другой-то стороны, чуваки из Funcom — не то финны, не то нор-

вежцы. В общем, скандинавы. А об их дикой скорости известно всем. Кроме них самих, конечно же. Так что может случиться и такое, что релиз сиквела (а это будет именно сиквел) затянется еще лет на десять. Шутка. Лет на пять — не больше.

Итак, давным-давно, еще до Modern Talking, наш мир раскололся на две половинки — Аркадию и Старк. В одной осталась техника (наш мир), а в другой — магия плюс несколько дюжин самых что ни на есть разнообразных рас. Причем рулили и та, и та половинки, но красоты красивше были все-таки в магической. И вот, как это всегда случается, нашлись очень нехорошие люди, которые захотели оба мира воссоединить по новой. Естественно, кроме большого бадабума, у них ничего бы не вышло, посему мы, гордо расправив плечи, вставляли на защиту всех обиженных и на обиду всех защищенных.

Причем играли мы симпатичной, нежной и хрупкой девушкой (ага, без калаша все они и симпатичные, и нежные, и особенно хрупкие) по имени Эйприл Райан (April Ryan), с зеленой японской макакой на плече. Кстати, галюны она ловила яркие, ибо между мирами нам с ней приходилось мотаться во сне. Что ж, в сиквеле под наше чуткое руководство также попадет привлекательная девушка, чье имя остается

глубокой тайной. Она, как и ее предшественница, будет злоупотреблять курением разных штук и таким образом переходить в перпендикулярный мир. Кроме того, она точно так же, как и героиня TJ, будет менять одежду. Эх, как вспомню, что в каком-то эпизоде Эйприл бегала в одном нижнем белье...

Насчет сюжета толком ничего не известно — девелоперы активно пытаются нагнетать страсти вокруг своего творения и давят инфу по крохам. Я лишь знаю, а теперь уже и вы, уважаемые читатели-почитатели «Шпиля!», что действие будет происходить в 23 веке, и нам снова нужно будет помешать кому-то сделать какую-то бяку, которая приведет за собой гибель Старика и Аркады... К слову, вы игре нам предстоит встретиться с Эйприл, чтобы получить ЦУ по спасению. В общем, сиквел обязан раскрыть много тайн, погрузить нас в историю обоих миров, то есть продолжить тему своего предшественника.

Обещают потрясающую графику, супермегаанимацию, чарующую атмосферу первой части, обворожительный геймплей и неповторимые звук и музыку.

Ждем-с-с-с-с-с-с-с.

Бабахнувший с кровати (расстояние до пола — афигеть какое) во сне KhaJ-Tosin.
khaj-tosin@rambler.ru



НАШИ ПАРТНЕРЫ:

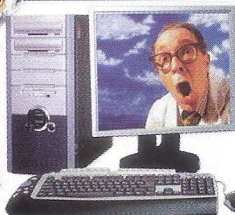


www.diawest.com

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:



ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:



а також на вас чекають: **вікторини, конкурси, призи та пам'ятні подарунки.**
м. Луцьк — з 03.05.2004 по 08.05.2004
м. Хмельницький — з 10.05.2004 по 15.05.2004
м. Київ — з 17.05.2004 по 22.05.2004
м. Івано-Франківськ — з 24.05.2004 по 29.05.2004

Нові обрії
комп'ютерного світу

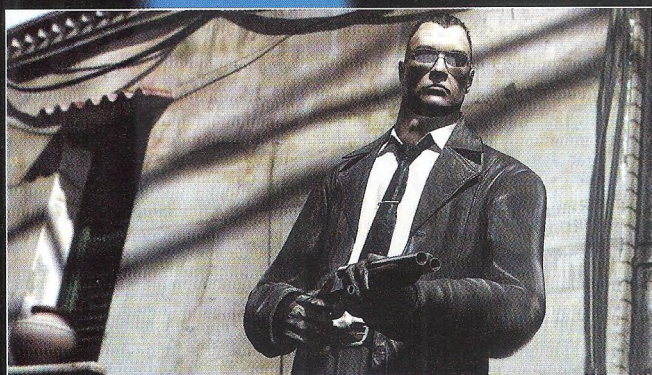
Любі друзі!

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, познайомитись з роботою в Internet,

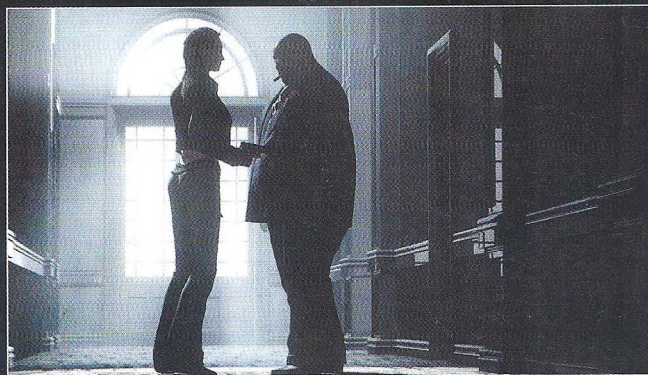
Название игры: Driver 3
Платформа: PlayStation 2, Xbox
Жанр: Racing/Action
Издатель: Atari
Разработчик: Reflections
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.driv3r.com
Дата выхода: 1 июня 2004 года

Последний герой, не свой, не чужой...



Признайтесь, только честно, как на допросе в МУРе, хотелось бы вам испытать всю прелесть агрессивного вождения мощнейшей железной лошади по городам и весям, удирая от врагов, решивших сдать вас в поликлинику для опытов, или, наоборот, преследуя до смерти напуганных персонажей, чьи взгляды на жизнь не совпадают с вашими? А может быть, вы еще были бы не прочь время от времени совершать пешие прогулки, чтобы размять свои косточки, мышцы и, возможно, что-нибудь еще? Если это так, то непременно стоит дожидаться готовящейся к выходу в свет игры Driver 3, в которой вы сможете испытать все эти чрезвычайно приятные возможности.

Итак, в Driver 3 вам предстоит выступить в роли Таннера (Tanner) – копа, работающего под прикрытием. Ему необходимо внедриться в банду угонщиков автомобилей с целью привлечения воров к уголовной ответственности. Как и в предыдущих двух частях игры, напарником Таннера будет Тобиас Джонс (Tobias Jones).

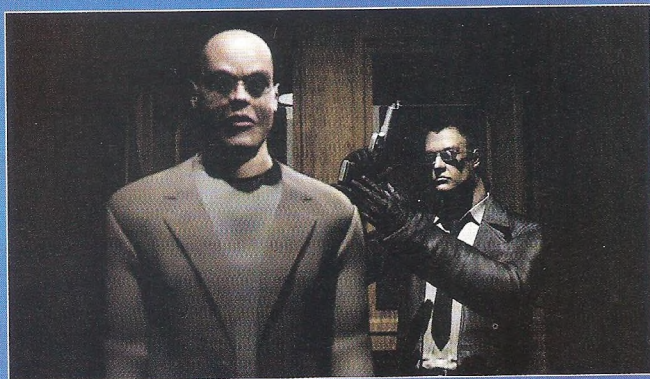


Нет, это не отсюда

Проникнув к бандитам в качестве наемника, наш герой оказывается затянутым в самую гущу событий, объединенных в единое целое интригующим сюжетом. В прайс-лист предоставляемых услуг входят такие занятные миссии, как угон автомобилей, гонки на катерах по прибрежным водам Флориды, разведывательные операции (интересно ведь, почему самолеты летают, а крыльями не машут), освобождение заложников, сопровождение различных ценных грузов (например, партии пластилина для водолазов-энтомологов),

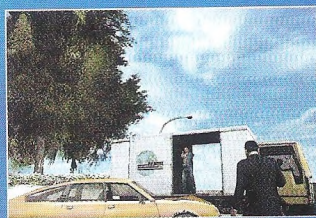
а также карательные задания, после которых, благодаря вашим стараниям, безработица работникам моргов и кладбищ угрожать больше не будет.

Все вышеперечисленные миссии вы будете выполнять при помощи автомобилей или же во время пеших прогулок по тихим эдаким местам. Физическая модель передвижения на тачках обещает быть чрезвычайно похожей на реальную, что, например, у меня вызывает самые положительные эмоции. Если вам все же надоест испытывать во время езды по оживленным (или все еще мертвым) дорогам те же ощущения, что и каждый день в своем мире, то вы легко сможете выбраться из чрева верного железного коня и отправиться погулять. Во время этих прогулок будет возможность почесать кулаки о физиономии личностей, которые чем-то вам не понравились, или просто устроить небольшой чемпионат по пулевой стрельбе в парке. Кроме мордобоя и отстрела противников, «про-



гулки» включают в себя поиск ключевых предметов (взрывчатки, например) и последующее их использование.

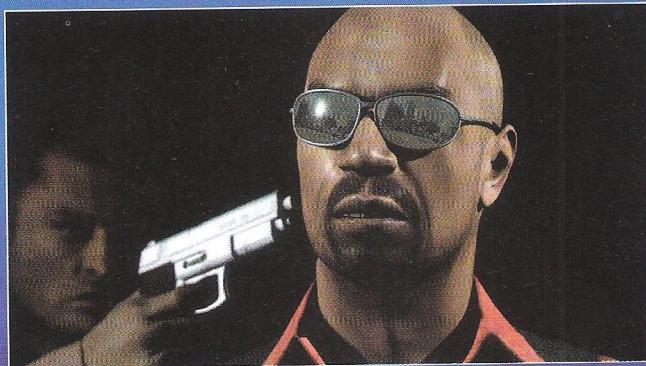
Разумеется, наемники на то и наемники, что никогда и ничего не делают бесплатно. Поэтому постепенно у вас будет накапливаться внуши-



тельная сумма (только не вкладывайте ее в Спербанк – пропадет), которую, как любой уважающий себя профессионал, вы сможете потратить на собственную экипировку (ласты, маска, двухпудовая гиря – это самое необходимое) и оснащение своего железного боевого товарища. Оружия в игре будет достаточно много: пистолеты, автомат, гранатомет... Но мне сейчас хотелось бы указать на один предмет, который бы стал гордостью любого наемного убийцы. Это снайперская винтовка M40-A1. Она оснащена стандартным глушителем и оптическим прицелом, что делает ее отличным оружием, обладающим достаточной дальностью

и скоростью стрельбы. Одним словом, это приспособление могло бы стать замечательным подарком ко дню рождения любимому человеку.

Однако одного оружия недостаточно, чтобы комфортно себя чувствовать в этом мире свободы, равенства и братства. Для этого вам еще понадобится автомобиль (о чем и говорилось выше). Всего в Driver 3 будет представлено более 70 средств передвиже-



ния. Среди них – легковые и грузовые авто, джипы, мощные гоночные автомобили, огромные трейлеры... Я уже не говорю о всевозможных «Астон-Мартинах», чьи владельцы обычно представляются следующим образом: «Бонд. Джеймс Бонд», ну, или в крайнем случае – «Пух. Винни Пух».

В процессе игры вам предстоит побывать в Майами (тем,

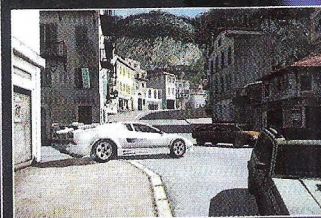


кто играл в Driver, должен быть знаком родной город Таннера), совершить путешествие через Атлантический океан на юго-восточное побережье Франции, прямиком в Ниццу, и под конец отправиться в Стамбул.

Любой, кто играл в предыдущие части Driver, не мог не отметить, насколько тщательно авторы подходят к воссозданию городов. В Driver 3 каждый город является копией своего прототипа, при этом все лока-

предварительно немного его модифицировав. Отныне стекла бьются, колеса простреливаются, при столкновениях зеркала и прочие детали отваливаются от автомобилей, оставаясь при этом вполне самостоятельными объектами: вы можете перемахнуть их или расстрелять из пистолета – детали будут вести себя так, как и подобает лежащему на дороге куску железа.

Очень похоже на то, что Driver 3 может стать довольно заметным событием на игровой арене в этом году. Ведь на самом деле очень здорово, сделав свое черное (или полосатое) дело, сесть в машину и, как отважный гонщик, не соблюдая правил движения (кому они вообще нужны?), отправиться отмечать выполненное задание в ближайший кабачок. Ну, а изумительная графика



ка поможет окончательно убедить ваше сознание в полной реальности происходящего.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название игры: Resident Evil 4
Платформа: GameCube
Жанр: Survival Horror
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Мультиплеер: отсутствует
Дата выхода: конец 2004 года
Сайт игры:
www.capcom-europe.com



Resident Evil 4:

забудьте все, что вы видели раньше

На протяжении долгих лет Capcom и Nintendo были надежными партнерами. Компании начали сотрудничать еще в те времена NES, когда сериал Megaman прославился на весь мир, и продолжали совместную работу, когда в свет вышла SNES и обрела известность Street Fighter 2. И даже несмотря на то, что с выходом N64 пути-дороги двух компаний разошлись, Nintendo и Capcom так и не разорвали отношений (как это сделала компания Square с Capcom), а продолжали разрабатывать новые проекты, которые получили реальное воплощение с выходом в 2001 году платформы GameCube. Так, в сентябре 2001 года Capcom сделала сенсационное заявление, анонсировав полную поддержку новой консоли, и сообщила изумленной прессе о том, что отныне сериал Resident Evil становится эксклю-

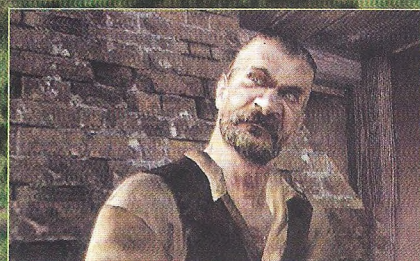
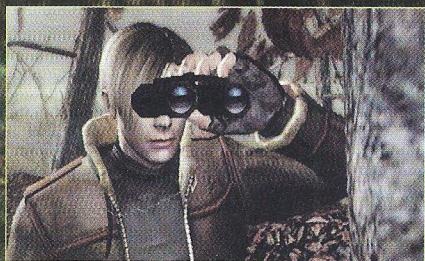
зивным для платформы Nintendo. В доказательство тому были анонсированы сразу несколько игр сериала: римейк первой серии Resident Evil, Resident Evil Zero (приквел) и Resident Evil 4. Касательно последнего проекта разработчики долгое время хранили молчание, но недавно стали известны некоторые детали четвертой части сериала, которыми я спешу поделиться с вами.

Действие игры разворачивается в 2004 году — спустя 6 лет после событий, происходивших в Resident Evil 2. Главным героем Леон Кеннеди (Leon Kennedy) работает правительственным агентом США и его задача — охранять дочь президента. Однако как только Леон приступил к работе, девочку похитила некая радикальная организация. По оперативным данным, дочь президента скрывают в небольшой деревушке в Европе, куда сейчас же отправляется наш герой.

По прибытии Леон обнаруживает, что местные жители заражены «вирусом ярости», который во мгновение ока превращает человека в обезумевшую кровожадную тварь...

В одном из интервью новый продюсер сериала Хироюки Кобаяши сказал: «Забудьте все, что вы видели на E3 2003 и Tokyo Game Show 2003. Мы полностью переделали игру. Resident Evil 4 будет разительно отличаться от предыдущих частей сериала. Мы изменили игровую концепцию и сделали проект более взрослым, более серьезным и более мрачным». В подтверждение своих слов разработчики, во-первых, уничтожили корпорацию Umbrella. Что вы смотрите так удивленно? Да, вездесущая Umbrella разрушена, но это не означает, что она не имеет ни малейшего отношения к четвертой части. Во-вторых, из игры выкинули уже ставших визитной карточкой сериала

зомби. Их место отныне занимают одержимые жадой насилия жители деревни. В отличие от своих предшественников, эти враги гораздо умнее: они прекрасно осведомлены о правилах ношения фонариков и оружия (по крайней мере, знают, для чего оно предназначено), умеют бегать, атаковать группами, заманивать в ловушки, расставлять капканы и звать на помощь собратьев, если чувствуют, что преимущество на вашей стороне. «Мы превратили «венец природы» в остервеневшее существо, одержимое желанием нападать и убивать. Эти враги довольно сильные. Мы не только наделили их оружием (топор, серп, молот, нож), но и ввели в их арсенал некоторые движения, которых, правда, немного, но выполняют они их безукоризненно. К этим движениям относятся и легкие рубящие удары, и ужасные приемы, поэтим





станованные у Железного Дровосека, с помощью которых запросто можно устроить главному герою раздвоение личности. Если зомби были медлительны и их запросто можно было игнорировать, пробежать мимо и уверчиваться от их нападений, то с людьми подобные номера не пройдут», — хитро улыбаясь, рассказывают разработчики. От себя же добавлю, что агрессивные жители даже периодически смогут совершать какие-нибудь дурацкие поступки — поведение живого человека моделируется просто идеально.

могут быть расчленены на 15 совершенно независимых частей. Игрок получает возможность аккуратно стрелять в разные части тела врагов и восторгаться различной реакцией оных. Разработчики не забыли даже про сквозные ранения: сильно раненый в руку монстр сможет использовать для борьбы лишь оставшуюся конечность. Если выстрелит в ногу — вражинка захромает, а если он при этом еще и бежит, то вообще споткнется и упадет. И тем не менее, он будет в состоянии самостоятельно передвигаться ползком да по гравию и надоедать вам,

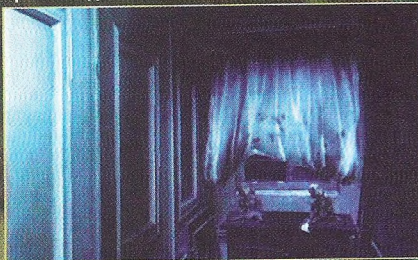
можно отстреливать предметы, которые монстры будут заботливо пытаться обрушить на вашу голову.

Как и положено современной игре жанра Survival Horror, Resident Evil 4 станет полностью трехмерной. Само собой, исчезнут набившие оскомину заставки с открыванием дверей и скриптовые видеоролики — все сцены будут генерироваться в реальном времени, что, несомненно, должно помочь игре набрать дополнительные очки зрительских симпатий.

Разумеется, не могли создатели не коснуться и такой важ-

Также в Resident Evil 4 будет реализована смена дня и ночи и полный набор погодных условий, таких как дождь, снег, снег с дождем, ураганный ветер и многое другое, что вы можете ежедневно наблюдать на улицах наших городов.

Среди прочих плюшек заявлены три варианта камеры: один — от первого лица, то есть фокусировка виртуальной камеры будет осуществляться точно так же, как это происходит с глазами любого нормального человека на физиологическом уровне; и два — от третьего: классический, когда зафиксированная



Помимо банальных людей, в Resident Evil 4 представлено еще около 20 видов врагов, детальная информация о которых пока сохраняется в тайне. Известно лишь, что они непохожи друг на друга, но тем не менее, каждый из них обладает очень коварным и злобным интеллектом, который создаст немало трудностей на пути к победе разумного, доброго, вечного над глупым, злым и бранным.

Еще одним нововведением в игре станет то, что враги наконец-то начнут правильно реагировать на ранения. Отныне и во веки веков все тела

пока сокращается его сердечная мышца.

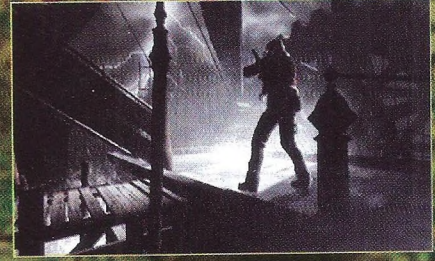
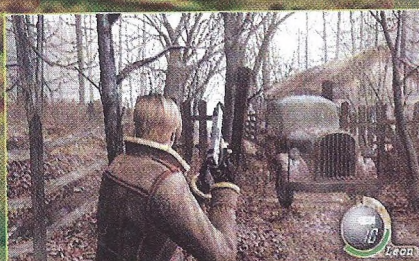
Что же касается главного героя, то у него появится несколько новых возможностей, среди которых можно отметить так называемую «экшн-кнопку», нажав на которую в определенный момент, вы сможете заблокировать дверь помещения, передвинуть предмет, сломать или столкнуть вниз лестницу, выпрыгнуть в окно, ударить врага и прочее. Также Леон сможет самостоятельно управлять различными транспортными средствами (пока наверняка известно только о лодке). А при помощи пистолета теперь

ной в наши дни темы, как освещение сцен в игре. Оно целиком и полностью просчитывается в реальном времени, а это значит, что все движущиеся объекты отбрасывают не только копыта после того, как вы им в этом поможете, но и настоящие динамические тени. К слову, над световыми эффектами в игре работал тот же человек, который создавал освещение для Devil May Cry и Resident Evil Remake. По словам Кубаяши, если этому трудолику не понравится результат работы, он ее тут же переделает. И будет переделывать до тех пор, пока задуманное не станет совершенным,

в определенных точках камера дает так называемый «режиссерский» ракурс, и как в экшн-фильмах от третьего лица, где камера постоянно находится за спиной героя а-la Max Payne.

Изучив информацию о Resident Evil 4, доступную в настоящее время широкой общественности, можно сделать вывод, что среди многочисленных проектов Survival Horror довольно скоро появится игра, способная занять свое место в сердцах игроков. Для этого у нее есть все шансы.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название: Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Разработчики: сингл - Ubisoft Shanghai, мультиплеер - Ubisoft Annecy

Издатель: Ubisoft

Жанр: stealth shooter

Системные требования: минимальные - Pentium III или Athlon 1 ГГц, 128 Мб, 3D-video 32 Мб, 2,5 Гб на винте;

рекомендуемые - Pentium 4 или Athlon XP 1,8 ГГц, 512 Мб, 3D-video 128 Мб, 2,5 Гб на винте

Однопользовательская версия

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

Многопользовательская версия

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

Tom Clancy's
SPLINTER CELL
 PANDORA TOMORROW™

ARCUS

ВОЗВРАЩЕНИЕ РЕЗИДЕНТА
ПОСЛЕ ПРОЧТЕНИЯ - СЪЕСТЬ

Документ № 236727-а

У меня для вас есть экстренное и совершенно секретное дело – вышел Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Тем, кто еще не мотнулся в ближайший магазин за игрой, пишу эти строки. Как, все убежали? Ну, напишу тогда для души, изложу свои мысли...

Кто бы мог подумать, что наш любимый Томас Кленси мог нас так подломать?! Сеня Рыбкин, можно сказать, стал культовым персонажем нашего журнала, мы ему посвятили два постера, целую поэму, играли в него несколько месяцев подряд, просто потому что очень интересно, а бывшие разработчики сдыхали следующего проекта Splinter

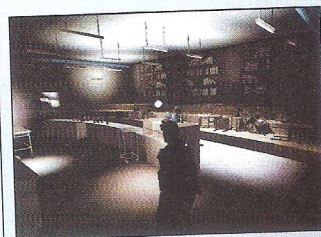
Cell: Pandora Tomorrow и кинули его на растерзание другим девелоперам! И вот, спустя год, после всех этих mission раск вышло долгожданное полноценное продолжение игры. И получилось все, прям как с Максом Пейном – другим нашим культовым персонажем. В том смысле, что сингл-версия нового «сплintera» стала гораздо короче, чем первая...

Стоит все-таки сказать «спасибо» чересчур трепетно относящимся к традициям китайцам (девелоперы – китайская компания) за то, что они оставили все, что было, практически без изменений: физика, геймплей, графика, фичи, арсенал –

в общем, все-все в игре то же самое, или если не то же самое, то практически то же самое. Добавили чуток смысла и реализма, потому что опальный грузин Комбайн Николадзе, прущий против Америки, не лез ни в какие ворота. В общем, провели косметический ремонт, прикрутили к чудному зрелищу розовые крылышки, обновили облупившуюся краску, поменяли

обивку на сиденьях и пулюнули в продажу.

На этот раз нашему отважному Семену Рыбкину противостоят международные биотеррористы из Юго-Восточной Азии, что уже больше похоже на правду. Мистер Фишер, облаченный во все тот же костюм, лазает по тем же дырам, как и в прошлый раз, и делает все то же самое. Мы не против – мы только «за»!





В общем, этого мы и ожидали. Что касается локаций, то есть в игре открытые места и закрытые помещения. Это и деревня с доками, и рынок в Иерусалиме, и секретная криогенная лаборатория, и телевизионная станция, и аэропорт, и здание посольства США и – экзотика! – поезд. Поезд едет на большой скорости, а задание Сени – незаметно (кто бы сомневался?) поползать по вагонам поезда изнутри, снаружи, снизу и сверху, подслушать нужные разговоры и выполнить нужные задания. При этом, ясное дело, убивать никого нельзя. И когда приходится ползти по крыше вагона, пальцы чуток дрожат – хоть и понимаешь, что Сения не сорвется, все равно жутко реалистично и страшновато.

Не всех глюков (смысловых и программных) удалось избежать. Но это нормальное явление – так всегда бывает, когда кто-то подхватывает чью-то работу. Вот, бывало, дают мне текст какой-то, говорят: «Посмотри!». Я смотрю, говорю: «Это должна была быть очень подробная инструкция к соковыжималке, насколько я понял?», – а мне отвечают: «Это, вообще-то, статья в «Шпили», – и обижаются. А что было бы, если бы я взял эту статью и дописал бы ее так, как на мой взгляд она должна была выглядеть? Так что то, что «Пандора» стала именно «Пандорой», а не симулятором электрослесаря – это очень хорошо. Потому что убежи из мультиплеера «Пандоры» стелс-экшн и шутинг, и останется чистой воды симулятор дяди Саши из третьего подъезда, который в свободное от работы время лабаёт в нашем ЖЭКе электриком.

А вы как думали? Есть мультиплеер, есть! Сверхилось! Но о нем, пожалуйста, – только после оценки сингла.

Сюжет – вы уже поняли – довольно своевременный.



То есть биотерроризм и все такое. Хотя про волнения в Грузии и прочее тоже очень верно, только вот (повторюсь) не думается мне, что даже самый отчаянный грузинский отщепенец пойдет войной против США. В общем, сюжет сбросывай с плеч бездыханное тело. А то процесс очень уж длительный – устанешь снимать, поднимать. Тем более, что в виде локаций тут имеется и поезд, и если бы вдруг надумал переносить тело стукнутого в темноту охранника в соседний вагон, то совсем бы уж задалбался поднимать-опускать тело, проходя многочисленные тамбуры.

Геймплей – ураган! То есть такой же, как в первой части. Некоторая косметика имеется – например, чтобы открыть дверь, теперь не нужно сбрасывать с плеч бездыханное тело. А то процесс очень уж длительный – устанешь снимать, поднимать. Тем более, что в виде локаций тут имеется и поезд, и если бы вдруг надумал переносить тело стукнутого в темноту охранника в соседний вагон, то совсем бы уж задалбался поднимать-опускать тело, проходя многочисленные тамбуры.

Линейность сюжета осталась там же. То есть игра, в общем-то, линейна до рези в одном месте – в смысле, в сценарии игры и в скриптах. В некоторых местах можно, конечно, придумать несколько вариантов прохождения, но различие в них похоже на мегадилемму: «Сначала ложку кофе, а потом две сахара, или сначала сахар, а ложку кофе потом? И когда добавит сливки?».

Что касается звука и графики – все на уровне. Графика и в первой части не хромала, звук – тоже, так что особых напругов нет и в «Пандоре».

Гены хорошие. А если говорить о диалогах, то (как и все обзоры) оборзевшие игру до нас в шустрых, как искриче-



сая искра, иностранных онлайн-изданиях) мы тоже скажем – диалоги хороши, и стоит прислушиваться ко всему не только в целях безопасности, но и по приколу.

В общем, игра на уверенные 11 баллов по всем параметрам.

И теперь – мультиплеер. Это нечто.

Многопользовательский режим – совершенно отдельная тема. Пронзительная, как брачная песня павлина. Настолько идейного стелс-экшна я не видел никогда. В принципе, чем-то он напоминает любой командный шутер, но реализация гораздо более прикольная.

Итак, две команды – Shadownet Team (ST) и наемники ARGUS. Разные карты, и для

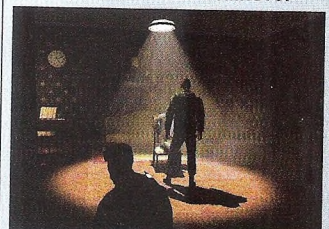


каждой – три вида миссий: Neutralization, Extraction и Sabotage. В режиме нейтрализации ST должны найти в здании капсулы с опасным веществом и нейтрализовать его – на это уходит определенное время, а наемники должны не дать им этого сделать. Победой также считается уничтожение ребятами из ST всех наемников. Второй режим: ST пытаются украсть все те же капсулы и вынести какое-то их количество в определенную точку, а наемники должны либо не дать им украсть капсулы, либо просто уничтожить всех ST. И, наконец, режим саботажа – ST должны разместить модемы (!) возле всех капсул, и установленный модем автоматически нейтрализует капсулу через какое-то время. Наемники, ясное дело, должны им помешать.



Банально? Однозначно!

Но все приколы – в геймплее. Например, наемники могут застрелить любого из ST – у них есть пушки, а ST не могут убить наемника на расстоянии – у них только шоковые пистолеты и всяческие ослепляющие бомбы и гранаты, отключающие электронику. Электроника в игре – это, во-первых, датчики движения, которые засекают ST и сообщают об этом наемникам, во-вторых, лазеры, установленные в дверных проемах, видимые только в режиме инфракрасного зрения, которые также сообщают наемникам о пересечении луча, в-третьих – это аппаратура, надетая на наемников. Дело происходит почти все время в почти полной темноте!



У наемников для подсветки есть фонарик и два режима зрения (кроме нормального) – датчик движения, который выявляет движущийся (и только движущийся!) объект в темноте, и второй режим – режим электролокации, в котором видно прибамбасы, установленные ST. А ST могут ставить разные прибамбасы сами и могут разминировать прибамбасы, поставленные наемниками... В общем, рассказывать можно долго, но это все равно даже в малой степени не даст понять крутизну многопользовательского режима... Нужно попробовать, и сразу станет ясно – это что-то особенное!

Так что стоит подвести черту и сказать: это – шедевр, как говорит Khaj-Tosin. Только Tosin называет шедевром почти все, а вот я такие реверансы отшиваю самым избранным. И SC: PT – именно из разряда тех самых «избранных». Строго рекомендую.

Max Pagan

ЖУРНАЛ САМОУЧИТОЖИТСЯ
ЧЕРЕЗ 15 СЕКУНД

Название: Colin McRae Rally 4

Разработчик: Codemasters

Издатель: Codemasters

Жанр: rally sim

Системные требования (рекомендуемые):

Pentium 4 1.4 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D-video

Реальней реального

Среди геймеров, особенно в нашей стране, считается, что игры для приставок – это только заготовки для хороших пишущих игр. Если это действительно так, то Colin McRae Rally 4 вырос из своего младенческого возраста и с приставок перешел на ПК. Для полного взросления игре понадобилось около полугода, но полгода подождать – не жизнь прожить. Дождались, в общем.

Игра сделала не один, а сразу несколько широких и могучих шагов вперед. Причем «вперед» – еще совсем не значит, что в «лучшую сторону», в какую сторону эти шаги – сказать сложно, но это явно шаги «вперед».

Начнем с того, что играть, в плане управления, стало гораздо сложнее, и при этом из игры убрали автоматическую настрой-

ку машины перед гонкой, каждую машину теперь нужно настраивать самому. В какую сторону этот шаг? С точки зрения банальной эрудиции, этот шаг означает уход с массового геймерского рынка на рынок фанатов гоночных симуляторов. В принципе, «Колян МакРей» и раньше был заточен под фанатов и был самым реалистичным симулятором «форева», а сейчас это просто настоящее ралли на экране монитора.

Другой ход – более популярный, что-ли. Теперь мы ездим не от имени Колина МакРея, а от своего собственного имени. И бубнит нам повороты не Грист, а кто-нибудь другой.

Перед началом игры можно выбрать класс автомобилей – переднеприводные, полноприводные или «группа В». Группа В – это машины без башни, с сума-



ОЦЕНКА:

Геймплей:

Графика:

Управление:

Звук:

12

12

10

11

12

Anti-roll Bar

Soft Hard

Stabilises the car over uneven surfaces and reduces the chance of overturning.



CAR SETUP INFO RACE EXIT
options - ENTER ok - ESCAPE back

Tyres	MGR	MGR
Ride Height	LOW	HGH
Springs	SFT	HRD
Anti-roll Bar	SFT	HRD
Brakes	FNT	BCK
Steering	LGT	HEV

P1

usa
north catamount
mc fab (swe)



шедшими характеристиками, в которых вместо всей машины – пламенный мотор. Для того чтобы не сдохнуть в пути, на первом же повороте в игре можно выбрать еще и уровень сложности – normal, advanced и expert. Если на нормале шанс доехать до финиша имеет почти каждый, то в эксперте не все так просто – удержать своего «коня» на трассе сложно, да и бьется он не в пример охотнее. И противники на эксперте ведут себя более разумно – они тупо обгоняют вас и занимают, гады, призовое место. Но это на первых порах :).

Графика в игре внешне осталась примерно такой же, вот только плоские боельщики стали трехмерными. Заскриптованы боельщики по самые помидоры, но это для гонок, конечно же, не главное. В CMRR4 имеются осадки, смена времени суток и пыль с грязью, которые по мере продвижения по дороге постепенно облепляют автомобиль со всех сторон и даже портят вид из окна.

Трассы стали более разнообразными, с резкими переходами, и дорога с одним покрытием

часто сменяется дорогой с другим – подобрать резину стало делом совсем не простым. Прикол в том, что питстоп можно сделать только по окончании двух спецучастков гонки, и если участки совсем разные – проблем не оберешься. Зато, слава богу, ремонтировать машину можно самому – боты, меняющие только резину при полностью раздолбанной подвеске и сгоревшем моторе, достали хуже некуда.

Имеется в игре возможность поехать в многопользовательской гонке как в ЛАНе, так и в инете. В общем, игра весьма и весьма. Просто «маст хэв».

А напоследок я скажу... Самый рулез – это бонусные автомобили. Посмотрите, что разработчики засунули в бонусы, и праздник 1-го апреля вернется к вам непременно! Такие шедевры машиностроения в подобной игре – просто издевательство над прогрессивными гонщиками. Но не поехать на этих чудесных аппаратах нельзя. Это – главный прикол в игре. Увидите – поймете.

Max Pagan

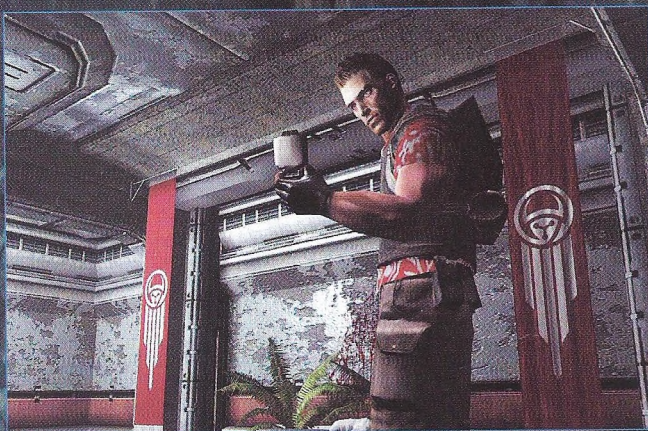


Название: FarCry
Разработчик: CryTec
Издатель: Ubisoft
Жанр: shooter

Системные требования (рекомендуемые): Pentium 4 или Athlon 64 3 ГГц,
 1 Гб, Radeon 9800 XT/GeForce FX 5950 – проверь себя на крутость!

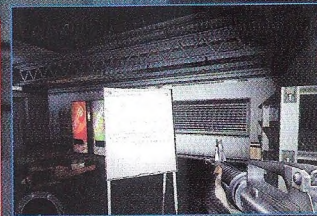
ОЦЕНКА: 10
Графика: 13
Звук: 9
Управление: 11
 (стандарт)
Геймплей: 6
Оригинальность: 6

Плач по шутеру



FarCrying in the rain...

Песня



Давным-давно, но не в далекой галактике, а в недрах девелоперской лаборатории, разрабатывалась демо-версия. Она разработалась как самоцель – цель ее существования ограничивалась существованием. Она была красива и глупа. Спустя некоторое время кто-то дал ей имя, и появился FarCry.

Чего можно было ожидать от игры, которую разрабатывали как «безумно красивую»? От нее можно было ожидать только красоты. Так и вышло: FarCry, пожалуй, – самая красивая стрелялка. Я имею в виду – из существующих и выпущенных на данный момент игр. Лично мне ближе по духу графика в S.T.A.L.K.E.R.,

но это – личное мнение. Сугубо личное скромное мое ИМНО.

Сюжет игры такой – есть враги, их нужно убивать. Главная мысль – попадай точнее. Философия игры: если ты стреляешь хорошо, то ты выиграешь. Немудрящая завязка сюжета, не правда ли?

И тем не менее, нам нужно было сказать об этой игре хоть что-то – слишком уж она хороша! Ну, слишком. Никаких дурацких спрайтов на задниках, никаких туманов на горизонте, чтобы скрыть спрайты на задниках, ничего лишнего. Прорисовка каждого листика заставляет задуматься о смысле жизни, а мелочи пугают. Пугают окурки и царапины, пыль, следы, осколки, неровности – все

те мелочи, которые есть в жизни и которых чаще всего нет в игре. В этой игре это все есть.

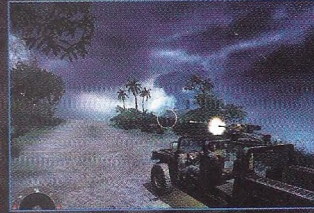
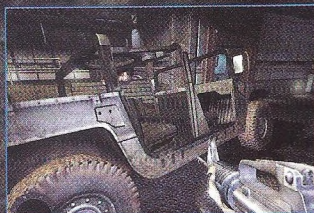
Существует целый класс геймеров, которые по возможности выкручивают все ручки управления качеством картинки по максимуму. Цвет, антиалиасинг, шейдеры, шмейдеры, маппинги, шмаппинги – все это для них является первым показателем качества игры. И если бы я был одним из них, то эта игра была бы для меня идеальным шутером. А так это просто пустышка.

Но все-таки, как бы смешно это ни звучало, кой-какой сюжет в игре есть. Крепкий, как все спасители мира, Джек Карвер сопровождает странную тетеньку в круизе на корабле. После того, как на них нападают, Карвер оказывается на острове, где ему нужно спасти украденного работодателя – тетеньку, которую

спиионерили злые дяди. Дальше начинается геймплей. Кроме наемников, на острове валом валит и рыщет по чащобам толпа монстров – злые дяденьки, оказывается, занимались их разведением. И, верите вы или нет, Джек Карвер в конце-концов всех победит!

Так получилось, что FarCry – продукт правильного маркетинга. Ребята ловко выпустили свою игру впереди HL2, Doom 3, Quake 4 и даже того же STALKER'a. Если бы «такое» вышло после любого из этих мегаожидаемых шутеров, то, как сказал бы мастер Йода, проект провальным стал бы такой. Разработчики рассчитывали на что, не знаю я. А так – «Выбор покупателя в апреле» в куче онлайн-магазинов всего мира. Молодцы? Не вопрос. Молодцы.

Max Pagan



Название: «Морпех против терроризма» (Marine Sharpshooter)

Издатель: «1С»

Разработчик: Groovegames

Жанр: 3D Action

Системные требования: 900 МГц, 256 Мб, 32 Мб Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Оригинальность:

8

9

8

9

11

2

Частый клонизм

как явление психологической незрелости



А вот теперь – кое-что совершенно неожиданное на страницах «Шпиля!», не избалованного, в общем-то, особенными сенсациями – новый 3D-экшн! Да к тому же, немного тактический! На CD-носителе! Адаптированный под работу с манипулятором «мышь»! Спешите! ...Ну, и что там еще пишут в первых абзацах скандальных газеток.

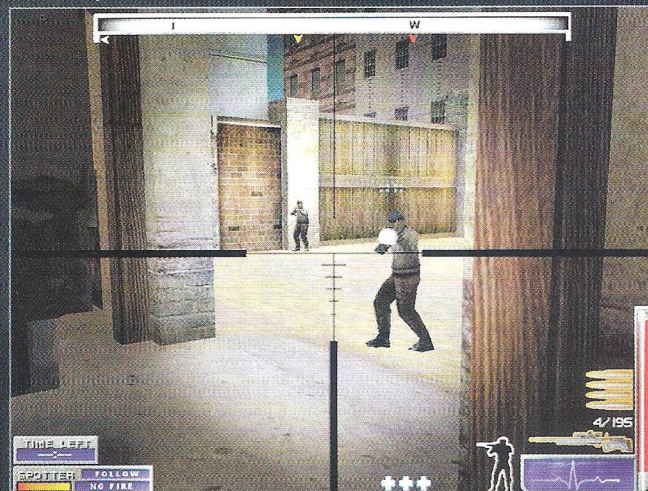
Конечно, это все – просто еще один хромоногий образчик моей иронии, но вопрос действительно интересный, если

задуматься. Помню, когда-то в детстве я жутко удивился, когда узнал, что писатели детективов до сих пор существуют, более того, продолжают плодотворно работать. Мне казалось, что лишь за двадцать предыдущих лет они написали столько, что этих романов хватило бы на несколько жизней бесперывного чтения. И уже как бы все ситуации, ходы и их решения, все антуражи и шутки главных героев были описаны как минимум трижды, в разных стилях и с разным уровнем таланта. Тогда для меня «писатели



детективов» были чем-то вроде «авторов «Черного квадрата». Этот феномен еще предстоит объяснить ученым будущего, но очередной такой «черный квадрат», нарисованный на год позже, нам почему-то намного дороже того, что не уступает ему ни формой, ни красками, но который был нарисован немного раньше.

Надеюсь, вы получили удовольствие от моих философских изысков. А теперь вашему вниманию предлагается очередная геометрическая фигура, выполненная в черных тонах. Причем разработчики в своей святой невинности решили не напрягать себя ни малейшей мозговой деятельностью, клонировав





то, что было до них. Розовый параллелограмм или черный квадрат – одна байда, конечно, но хотя бы видно, что разработчики пытались привнести хоть что-то свое. А так – игра вторична от сюжета и общей концепции до используемого шрифта в титрах. Но опять же, тут действует принцип «последнего черного квадрата». Сделали недавно – значит, лучше. Значит, будем играть.

Суть происходящего в «Морпехе» заключается в следующем. Вы – боец элитного подразделения, морской пехотинец Соединенных Штатов Америки, тяжкая доля которого – сражаться с терроризмом в разных уголках земного шара. В самый разгар одной из операций в тылу врага становится известно, что экстремисты планируют разработать ядерное оружие и разрядить его на американской территории. Вот такая вот беда.

Давить гадов, чтобы светило мирового порядка и демократии продолжало сверкать все

так же ярко, нам предстоит на протяжении 10 миссий в трех регионах земного шара. Точнее говоря, в трех очагах мирового терроризма – в Афганистане, на далеком острове в Тихом океане и, понятное дело, в России.

Причем игра попсова не только по сути, но и по содержанию. В большинстве мелочей разработчики проявили прямо-таки совсем не военные небрежность и разгильдяйство. Да и вообще игра излишне расхлябанна и вольна как для современного тактического шутера: вместо настоящего прицела – красная точка а-ля Soldier of Fortune, а все оружие, которым нам предстоит создавать пробки на эскалаторе в чистилище, – просто отвратительно «абстрактно». Никаких сведений об используемом нами оружии в игре нет, и что это за пистолеты и винтовки, приходится догадываться исключительно по внешнему виду изделий. Возможно, это такой тонкий комплимент профес-



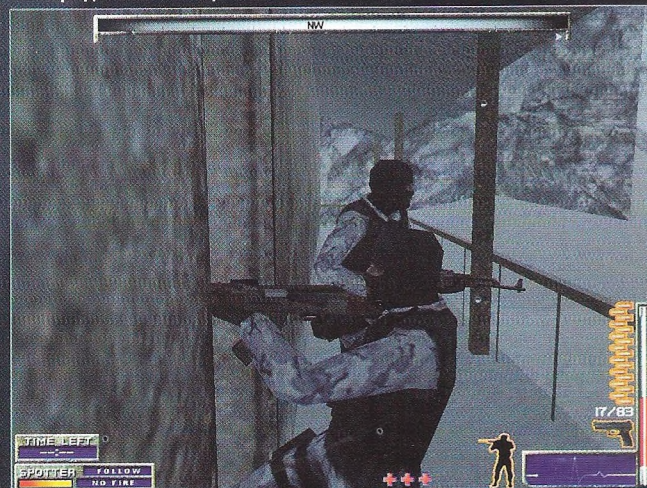
сионализму и эрудиции игроков, но я как-то не оценил.

Игра на разных уровнях сложности отличается не количеством противников, а равномерным ростом AI, или что там под этим подразумевали разработчики. Другими словами, на начальных уровнях сложности противники мало чем отличаются от доярки Нани, в руки которой случайно попал станковый пулемет. Кстати, интересный феномен: вблизи противники действительно шмаляют вкривь и вкось и вообще безвредны, как баночка с фруктовым йогуртом. Зато стоит им отойти подальше, как они начинают палить метко, что твой робкоп. Возможно, это происходит из-за того, что враги офигевают от нашего внешнего вида. В таком случае они это очень зря – вполне приличная у нас текстурированность и прорисованность, очень мило мы смотримся. Это одно из немногих достоинств подобных «безликих» игр – их разработчики не парятся по поводу того, чтобы сделать

что-то новое, но зато достаточно времени уделяют тому, чтобы выглядеть по крайней мере не хуже своих предшественников.

В результате официально придаться нам практически не к чему – пристойная графика, удобный и, понятное дело, привычный интерфейс, где все под рукой, достойная физика боя – каменная крошка от попавшей в стену пули, падение трупов, все чин-чинарем, короче. Все очень продуманно и заметных ляпов нет вовсе. Явное неудовольствие игра может вызывать только у самых брутальных поклонников, которым все эти ходы и жесты приелись похлеще рыбьего жира. Проблема же в том, что именно на них и ориентирован, судя по всему, «Морпех», поскольку всем остальным, очевидно, будет гораздо интереснее пошпилить в «первоисточники» вроде Operation Flashpoint и другие хиты жанра прошлых лет, которых они еще не пробовали.

Olmer



Название: Castle Strike
Разработчик: Related Designs
Издатель: Data Becker
Жанр: историческая RTS
Системные требования:
 Pentium 3 800 МГц, 256 Мб ОЗУ,
 64 Мб 3D Video

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



Уроки истории

Здравствуйте, дорогие детки (только вас тут еще не хватало). Вы почему не прогуливаете уроки? Что, учиться желаете, тяга к знаниям и все такое? Нью-ню, так я вам и поверил.

Ну, да ладно. Звать меня Злобная Личина, и сегодня я буду заменять вам учителя истории. Тема нашего сегодняшнего урока – «Средние века и феодальная раздробленность

в Европе на примере Германии, Англии и Франции».

И еще, спонсор сегодняшнего урока – немецкие компании Related Designs и Data Becker, столь любезно предоставившие нам электронный и очень интерактивный раздаточный материал под названием Castle Strike.

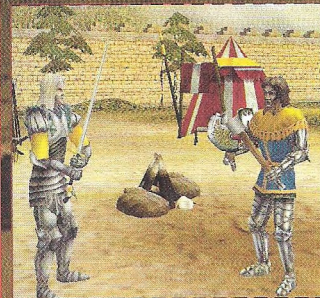
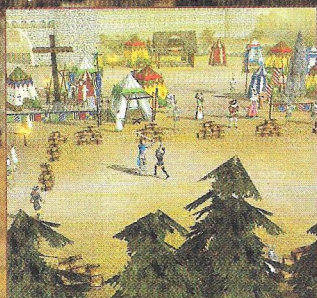
Вообще-то, это – компьютерная игра, и изучать ее нужно на уроках информатики, но дело в том, что это очень исторически

правильная игра. Именно поэтому она нам сможет помочь при изучении мировой истории.

Для начала поговорим о самой природе раздробленности. Кто желает быть первым? Раз желающих нет, будем по списку. Об этом нам сейчас расскажет некто High-Toxin. Ага, это Khaj-Tosin, ну и почерк у вашего классного руководителя. Он, случайно, не врач по профессии? А то написано очень неразборчиво.

Ладно, раз никто не знает, придется все самому рассказывать.

Итак, раздробленность – это результат удара чем-то тяжелым и очень твердым по чему-то плотному и хрупкому. Но об этом вам пусть лучше на физике рассказывают, а у нас тут как-никак история. Так вот, чтобы что-то раздробить, это что-то сперва необходимо построить. А чтобы построить, сначала нужно



раздобыть необходимые материалы. Как вы наверняка знаете по урокам информатики, где тему Age of Empires вы уже изучили, в Средние века люди занимались земледелием и ремеслами. Так и Castle Strike – рубим дрова, добываем камень, железо и так далее.

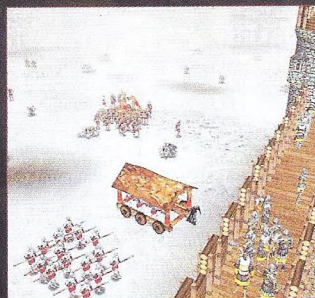
А сюзерен-феодал занимается куда более ответственным делом – добычей золота путем взимания налогов и податей. С теорией и практикой налогообложения, надеюсь, все знакомы? Если установить очень высокие налоги, то крестьяне, конечно, будут много платить, но с другой стороны, есть-то они будут очень мало и станут работать гораздо медленнее. А если, наоборот, понизить налоги, то крепостные будут выполнять свои обязанности намного быстрее. Однако если сначала немеряно поднять налоги, а затем их снизить, то производительность труда крестьян поднимется, но не сразу, а через некоторое время, то есть после того, как рабочие немного отожгутся и придут в себя.

Поднакопив ресурсы, можно смело начинать строить родовую крепость.

Сначала нужно обнести главную башню, да-да, ту, которая называется донжон, стенами твердокаменными, да башен и башенок разных на ней наставить, да ворота покрепче заделать. К слову, самые богатые могут позволить себе построить еще одну линию обороны, сделав таким образом «замок в замке». Если неприятелю удастся прорвать внешнее кольцо обороны, то защитники крепости смогут отступить и занять позиции на новом рубеже.

Основной упор в Castle Strike сделан именно на постройку и развитие замка-базы, а не на экономику.

В замке будут пить, гулять и веселиться, а также отсиживаться за толстыми и высокими



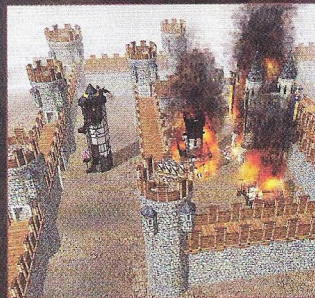
ми стенами господ феодалы, а чернь и мелкие вассалы будут обитать в хибарах. Соответственно, они будут принимать на себя основной удар противника. Впрочем, для того и придумали дозорных, чтобы вовремя узнавать о визитах нежелательных гостей.

Высокие стены придумали трусы и пацифисты, но мы-то знаем, что лучшая защита – это нападение.

Для (не)благородных целей защиты собственной вотчины от злых врагов можно обучить копейщиков, мечников, лучников и арбалетчиков, также стрелков с аркебузами. Да, огнестрельное оружие – штука хорошая, а главное – убийная, но аркебузы – это игрушки для богатых и... чтиеров.

Впрочем, есть почти легальные способы жульничества в виде всяких нечестных способов борьбы за мир и благодать в пределах феодала игрока. Понятное дело, что все эти радости достигаются за счет благополучия соседей.

Так, например, можно заблаговременно избавиться от притязаний на собственную собственность, запустив в стан неприятеля больших чумой. Хе-хе, кто сказал, что нельзя? До ООН и ее конвенций еще жить и жить. Но как не крути, а биологическое оружие рулит. Враги сначала ослабеют, а там, гляди, и копыта откинут. А если враги суме-



ли организовать некое подобие осады, то самое время устроить саботаж и диверсию. Специально обученные всем этим делам солдаты с бомбами быстро и качественно выведут из строя любую осадную машину или здание врага.

А еще есть саперы, которые могут подкопаться под стену и открыть ворота во вражеский замок, или же совершить подвиг – пожертвовав собственной жизнью, обрушить участок стены.

Есть в игре и герои – это вожди какого-нибудь знатного рода. Каждый из героев обладает уникальными бонусами на манер аур из Warcraft III.

Но, наверное, хватит уже о людях, про машины тоже можно рассказать немало интересного.

Во-первых, осадных орудий много, и все они нужны при штурме вражеской крепости. Производятся они не в мастерской, а на поле боя, то есть к вражеской базе доставляются на повозках в разобранном виде.

Затем некоторое время уходит на монтаж. Больше всего проблем возникает при монтаже стационарных осадных машин, потому они сразу же становятся объектами повышенного внимания вражеских канониров.

Передвижные осадные орудия вроде башен на колесах, лестниц или щитов можно собрать за пределами зоны поражения вражеских орудий, а затем начинить пехотой



и подогнать, куда надо. В общем, все – как в добротном историческом фильме, то есть весьма реалистично, что не может не радовать.

Хочется выразить отдельную благодарность разработчикам за очень хорошо управляемую камеру, которую можно крутить-вертеть, приближать-удалять как угодно. Это просто невероятное чудо, потому как нормальные камеры в RTS встречаются нечасто.

Из других достоинств игры стоит, пожалуй, отметить хороший, но самую малость не удобный интерфейс и самую рульную и полезную фишку в игре – возможность ускорять время. Только нужно учитывать то, что и у врагов тоже все будет строиться быстрее.

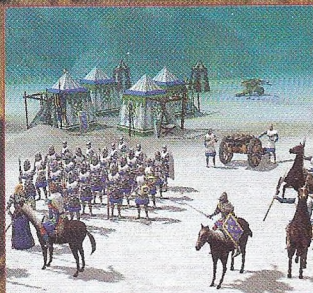
Понятное дело, есть в Castle Strike немало других интересных особенностей, но находить и изучать их вы будете уже самостоятельно, потому что это – ваше домашнее задание.



Ну вот, детки, сегодня я не очень злой, так что отпущаю вас всех пораньше, чтобы вы смогли ударить с уроков и прикупить себе Castle Strike.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Эксклюзивный дистрибьютор –
«НМК-Трейд», тел: (044) 494-27-15 (-16).
E-mail: optom@nmc-trade.com.



Название: Silent Hunter II
Разработчики: SSI и Aeon Electronic Entertainment
Издатель: Ubi Soft Entertainment
Жанр: симулятор
Системные требования:
 Pentium 2 266 МГц, 64 Мб ОЗУ, 3D-акселератор

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

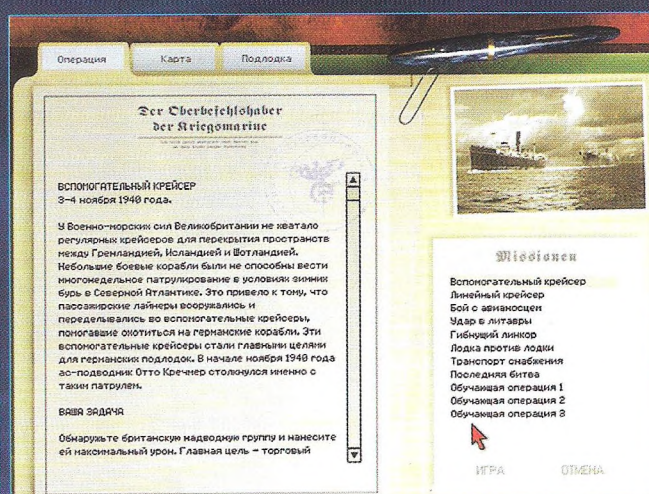
10
9
10
9
8

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ, или Заливая баки

Можете мне поверить – размер всякого счастья в вашей жизни напрямую зависит от того, насколько правильно вы его ожидали и предвкушали. Есть, к примеру, вещи, которые можно спасти только грамотным выверенным ожиданием. Такие события готовятся, как рыба-фуга: пару секунд переждал или, наоборот, показалось, что пора, поскольку есть хочется очень (хотя надо было выждать всего-то каких-то три секунды), а ты ее уже жевать принялся. И блюдо испорчено, и вы, что тоже вполне может вас расстроить, ласты склеили.

Достаточно яркий пример в пользу этой теории – Silent Hunter II. Очутись он в чреве нашего CD-Rom'a сразу после того, как разработчики отправили его на золото, наверняка бы нас постигло если не разочарование, то по крайней мере острое чувство, что на наш разнос картошки явно не доложили. Уж больно сильная шумиха в прессе предшествовала выходу SHII, чтобы не

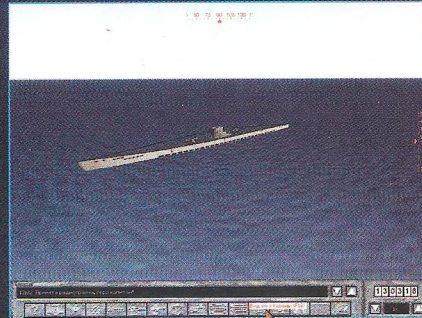
разочароваться в любом случае, даже если б игра была красивее некуда, умными мыслями богата, как моя жизнь – несчастьями, и вообще прекрасна, как идея и принцип полового размножения. Да и очутись SHII у нас чуть позже, когда бы страсти поутихли и на вещи мы бы стали смотреть намного трезвее, все равно это был бы далеко не пик возможного удовольствия. Непатченые, кое-как украденные и переведенные версии вряд ли смогли бы передать в полной мере заложенный в игру потенциал. В конечном итоге все счастье выпало лишь на нашу долю – долю тех, кто умеет ждать. В нужное время и при должном настрое мы получили отличную игру, да к тому же отлично локализованную компанией «1С». Локализация более чем уместна, учитывая количество документации и всевозможных брифов, которые вам предстоит изучить по ходу игры, а также их насыщенность спецтерминами. Так что все текстовки на русском, да еще в отличном переводе – вовсе не лишние.

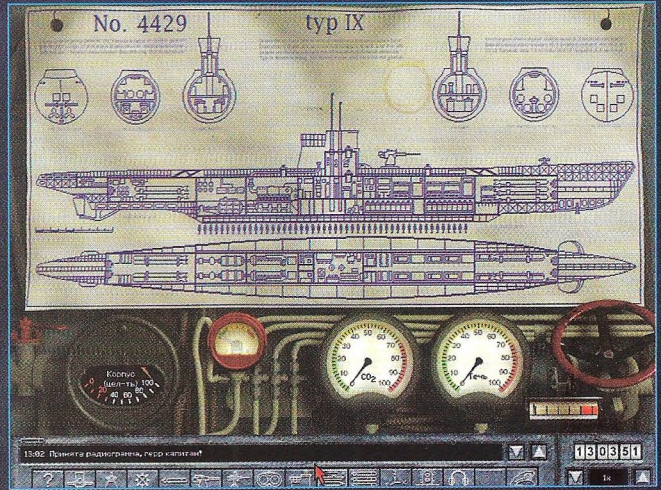


В пучине морской

Как вы, наверное, уже знаете, в SHII вашим альтер-эго выступает здоровенная немецкая подводная лодка, отважно бороздящая воды Атлантики в поисках вражеских посудин союзников. У нас в редакции как-то само собой выработалось табу на обсуждение тематики игр, действие которых происходит во время Второй Мировой войны. С одной стороны, право дело, иногда уже просто хочется, чтобы

бравые немецкие парни, держав баварского пивка и подпоясав брюшко солдатским ремнем, вышли опять к границе, обозрели горизонты и в очередной раз крикнули: «Доннер веттер! Майне хотирен завоеватен этот долбиш мир!». Ну, и понеслось. А то просто какой-то кризис сюжетов, честное слово, каждая вторая игра – высадка в Нормандии, Черчилль, шмайсеры, «За Сталина!» и тому подобная припыленная атрибутика. А с другой





стороны, нет более благодатной темы для симы подводных лодок, чем Вторая Всеобщая. Это был воистину звездный час подводных лодок, какой вряд ли еще повторит капризная тетка История. Это сейчас бои подводных крейсеров напоминают интерфейс дефрагментации диска: «найдено», «уничтожить», «подтвердить – да/нет», «продолжить сканирование». Для этого противникам даже не обязательно находиться в одном полушарии. А тогда это были чуть ли не рыцарские баталии. Во всяком случае, они были куда более напряженными и продолжительными.

Соответственно, что нужно для отличного симы подлодки? Все как бы уже есть, точнее, все было, надо лишь тщательно изучить технику и битвы тех времен и передать как можно точнее ту давящую атмосферу, когда над головой – десятки метров толщи воды и напичканные глубинными бомбами вражеские крейсера. Надо было пере-

дать и показать как можно больше и при этом оставить возможность в этом участвовать, не обладая особо глубокими познаниями инженера-подводника. Вроде как это удалось разработчикам еще в первом SH, а в продолжении они существенно развили свой успех. Для пущей достоверности в качестве эксперта-консультанта был даже приглашен небезызвестный Эрик Топп – падший адмирал, который, кстати, бежал из поверженной Германии на том самом знаменитом подводном крейсере Type XXI Electro, который вам также предстоит освоить в SHII.

Рецензируя подобные игры, натыкаешься на их главную беду: даже малейшее углубление в детали геймплея, учитывая разношерстность вкусов наших читателей, будет выглядеть как лекция по астрофизике в разгар трансровой вечеринки. (Скажу лишь, что глубинное бомбометание эсминцев – чистое читерство, а ваши гидрофоны работают

так, будто их свертили с корабля пришельцев. Вы поймете, если что).

Обсуждая серьезные симуляторы, останавливаться на достоинствах и недостатках графики как-то не принято. Это даже немного зазорно – критиковать дизайн и движок, ведь у этих игр совсем другая задача, куда более благородная и интеллектуальная, нежели радовать глаз и быть эстетически совершенными. Исключением могут стать разве что авиа- и автосимы, но тут уж, согласитесь, было бы бессмысленно симулировать высоту и скорость, не показав их толком в деталях. Впрочем, SHII, где, как и в любой аналогичной игре, половина игрового времени проходит перед приборами, очень наглядно показала, что если вторая половина игры будет проходить среди качественных 3D-моделей и ярких эффектов, то вера в происходящее, а соответственно, и реалистичность игры возрастает на порядок.

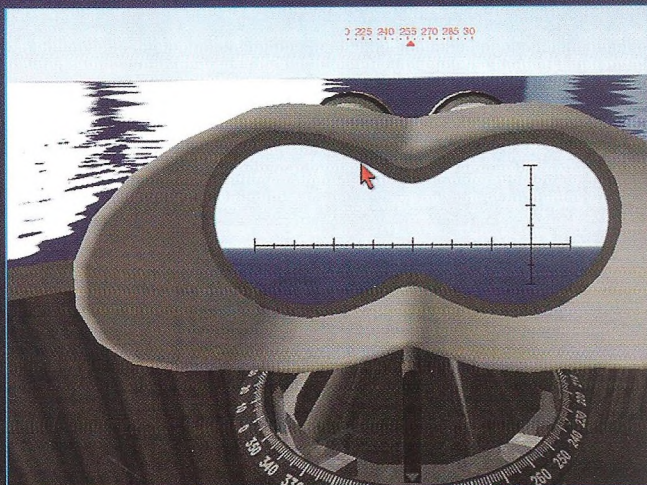
Шикарное море и реалистичное движение корабля по нему. Эсминец, летящий по волнам в штормовую погоду, выглядит настолько эффектно, что не залюбоваться им невозможно. Взрывы, дым, торпедные взрывы – все это тоже смотрится весьма документально.

Поднять перископ!

Резюмируем. Отличная игра, чтобы коротать свежие и короткие весенние ночи. Реалистичность и потрясающий геймплей, непередаваемая атмосфера морских баталий, невысокие требования в обнимку с весьма достойной графикой – все это не может не привлекать внимания, даже если вода в количестве больше двух стаканов вызывает у вас стойкую панику, а последний симулятор, в который вы игрались, был «велосипедный спорт» у вас на заднем дворе.

Итак, погружаемся?

Olmer



Название: Neighbours from Hell 2: On Vacation

Разработчик: JoWood Productions

Издатель: JoWood Productions

Жанр: adventure

Сайт игры: www.neighbours-from-hell.com

Системные требования: Pentium 2 400 МГц, 64 Мб ОЗУ,
4 Мб видео

Оценка:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

8

8

8

9

7



Когда Ленин сидел в тюрьме,
из хлеба он сделал чернильницу,
из молока – чернила,
а из соседа по камере – Надежду Крупскую.

Кажись, из песни по радио «Шансон»



Соседушка любимый! Люблю тебя... дубиной

Глобальное противостояние соседей может сравниться только с межгалактическим противостоянием тещи и зятя. Это, так сказать, классика человеческих отношений. И кому как не мне рассказывать о том, «как достать соседа»? Вот скажите, многие из вас доводили соседа до нервного срыва? Возможно, к кому-то из вас сосед ломился в дом с топором? Что, он даже ваш хребет не проверял на крепость своей старенькой лопатой? Эх, ребята, значит, вы еще не тестили жизнь на прочность. Вот я пере-

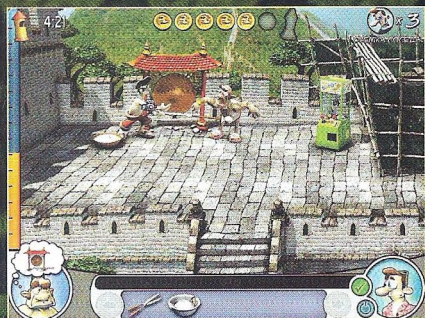
жил в реале все вышеприведенные примеры совместной жизни с соседом. Есть о чем вспомнить, но песня моя не о том, как не ладил Blind Sniper с топором.

Не успели мы и ухом шевелить, как JoWood Productions пошевелили обоими, то есть родили сиквел своего небезуспешного детища Neighbours from Hell. Толстопузый сосед, измученный до боли большими и в некоторой мере очень жестокими выходками простого парня с почти незаметным носом (на полпрожи), отправляется в ад. Частичное помутнение

в голове, непосредственно связанное с событиями предыдущей части игры, позволяет соседу полагать, что он отправился на отдых, но по жестокому стечению обстоятельств он попадает именно в ад. Ведь кроме матери с противной шавкой, понежиться на пляже вместе с соседом отправляется вся съемочная бригада ТВ-шоу «Как достать соседа». И тут – на пляжах Китая, Индии и Мексики – соседу не удастся скрыться от десятков тысяч телезрителей. Здесь и Тадж-Махал не станет для него укрытием! Да что там Тадж-Махал, если даже Великая Ки-

тайская Стена не смогла скрыть пивной живот соседа от добряка всех времен и народов Woody. Вуди по окончании измываний над несчастным соседом сможет даже заполучить «Оскар»! Но я склоняюсь к мысли, что «Оскар» вместе с надгробной плитой надо было бы посмертно вручить соседу – за непревзойденную игру эмоций. Как этого и стоило ожидать, мои мысли разошлись с мыслями девелоперов, и именно Вуди будет получать эти зловещие статуэтки, а после фигурить ими соседа =).

События первого эпизода, скрывающие за собой краткий



туториал, разворачиваются на круизном лайнере. С этого момента вы должны будете следить за каждым телодвижением соседа и его мамочки, дабы не попасть под одно из этих самых телодвижений. На лайнере мы впервые познакомимся с «огромной» красоты женщиной, откликающейся на имя Ольга. Она не представляет для Вуди никакой опасности, как и ее маленькое чадо. В то же время сосед от нее без ума (хотя и с ней ума ему катастрофически не хватает), ибо курортные романы он видел только по телеку и только в то время, когда Вуди не связывал телевизионную антенну бантиком. Проще говоря, бедняга пытается завоевать руку, сердце и еще некоторые органы Ольги, но как только у соседа просыпаются любовные инстинкты, злой гений посылает эти так называемые «порывы страсти» в глубокий анабиоз до следующей попытки.

Политика Вуди не подверглась влиянию времени, и цель игры остается прежней. Все, что от вас требуется, – это малехо пофантазировать и посмеяться от души. Как и прежде, большое значение имеет последовательность придуманных пакостей, ведь именно от них зависит душевное состояние соседа. А наш долг как **образцового** соседа – довести толстого до состояния нирваны. Сделать это очень просто.

Для начала вам надо собрать все, что нужно для злой расправы. Тут, кстати, тоже не обошлось без новшества. Чтобы заполучить некоторые предметы или даже живых существ, вам нужно будет пройти одно нелегкое испытание: выжать литр сивухи (без закуси) и пройти по прямой. Выглядит это гораздо проще, но принцип остается тот же: надо удерживать курсор мыши в центре круга, чтобы он не выходил за его пределы. Если у вас все пройдет гладко, вы получите то, к чему стремились, если же не успеете решить поставленную задачу, вы все равно получите, но вот что именно – это уже вопрос к соседу или даже к его матери.

Далее. Для достижения нирваны вам надо всего-навсего настроить вашу фантазию на нужную волну и в темпе вальса порасставлять ловушки так, чтобы сосед прошелся по ним залпом. ТА-ДАМ! Вот она, эта долгожданная статуэтка, вручение которой сопровождается дикими воплями соседа и аплодисментами зрительской аудитории!

Всем вышеизложенным мы и будем заниматься на протяжении 14 миссий. Заветные 100%, которые нужно было набирать в прошлой части, исчезли, забрав с собой домашних животных, которые реагировали на шум. В свою очередь, режиссер взял в поездку километры пленки, тем самым увеличив

количество дублей от одного до трех. То есть если ваш подопечный все-таки попадет в руки врага, не огорчайтесь – он может попасть туда еще раз, и только после третьего раза настанет неизбежный Game Over и бесповоротный рестарт.

Разнообразие игровых карт не может не радовать, а отсутствие похожих приколов ставит геймплей на порядок выше предыдущего. Никогда не забуду гостеприимный Китай, принявший соседа дружеским приветствием в виде электрического угля и нежным прикосновением туалетной бумаги, измазанной соусом «Чили». Индия тоже оставила глубокий отпечаток в моей памяти: впечатляющий прыжок в пустой бассейн, встреча с заклинателем веревки и непревзойденный вкус коровьего помета не раз превращали мое тихое сосредоточенное сопение в истерический хохот. Ну, и конечно же, неподражаемая Мексика! Быки, термиты, плотоядные растения, осы и попугаи, помогающие соседу наконец-то постигнуть, насколько сильно он все-таки любит природу. Концовке игры, наверное, позавидовал бы сам...! Да, именно он.

Графический движок игры, как и в предыдущей части, не вызывает никаких нареканий. Возможно, это потому, что его не меняли, но как бы там ни было, на графической составляющей в гейме ставим

крест (или, что проще для восприятия, плюс). Красивые пейзажи, качественная детализация, плавная анимация... Короче говоря, все именно так, как доктор прописал.

Звук оценить достаточно сложно, ведь его в игре практически нет, но чего стоит один хохот Вуди после очередной, успешно установленной ловушки! Прибавим к этому довольно-таки не надоедающий саундтрек, и в результате получим неплохую оценку за почти отсутствующий звук.

И теперь, подытоживая все написанное, хочется сказать, что я уже хочу спать и этот обзор меня достал, но я этого не скажу. Вместо этого я выражаю благодарность JoWood Productions, которые позаботились о той части населения, которой по дикой случайности все-таки повезло с соседями. А тем, кому не повезло, хочу сказать, что они глубоко ошибаются – будь у них сосед любым челом из нашей редакции, они бы вложили в слова «не повезло» совсем иной смысл...

P.S. Помните, соседей не выбирают, а игру, в которую вам предстоит сыграть, выбирать именно вам. Так сделайте же так, чтобы выбранная игра или даже музыкальный компакт с хард-роком понравился не только вам, но и вашим соседям!

Виталий Полищук
blind_sniper@mail.ru



Название: Conan**Разработчик:** Cauldron**Издатель:** TDK**Жанр:** action**Системные требования:** Pentium 4 1400 МГц,
512 Мб ОЗУ, 128 Мб 3D Video

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



От автора

После грандиозного успеха Питера Джексона и его блокбастера «Властелин Колец» все опять и снова начали носиться со старикашкой Р. Дж. Толкиеном и его героями, хотя на самом деле бренд Lord of the Rings уже давным-давно устарел, в первую очередь – морально. А все потому, что каждый из писателей новой волны англо-американского фэнтези 80-х – начала 90-х годов XX века в меру своих способностей забил пару-тройку гвоздей в гроб «гениальности» Профессора и его «бессмертных» произведений.

Да, в наше время произведения Толкиена – отнюдь не идеал и тем более не шедевр. И это мое, да и не только мое, мнение. А все вышесказанное



приведено здесь потому, что авторы эти писали и о киммерийце по имени Конан. И да будет известно злоязыким ламерам, не читавшим книг о великом варваре, что литературный возраст Конана не уступает по древности «Хоббиту».

Начало начал

Первая новелла о Конане, варваре из Киммерии, под названием «Феникс на мече» появилась в декабрьском номере журнала Weird Tales в далеком 1932 году. Тогда никто и не подозревал, что литературный герой переживет и своего создателя, и его последователей, и даже последователей последователей.

Вот уже почти три четверти века приключения могучего варвара не дают покоя писа-

телям, художникам, кинематографистам, а теперь еще и программистам. И миллионы людей во всем мире, затаив дыхание, следят за приключениями Конана. А это что-то да значит.

Мир

Асгард и Ванахейм соседствуют с Киммерией и Гипербореей. Чуть дальше на юг от самого Моря Запада простираются Пустоши Пиктов, за которыми расположены Боссонские Топи – северо-западная провинция Аквилонии, самой большой из стран Запада, королем которой и стал Конан. Но Аквилония не идет ни в какое сравнение с Тураном. Там в бескрайних степях течет река Запорожка, на которой дебоширят казаки.

А далеко на юге расположена зловещая Стигия – страна

черных колдунов, поклонни-

ков древнего бога Сета. За Стигией до самого Южного Океана простираются ядовитые джунгли Черных королевств.

Герой

Конан, варвар из Киммерии, величайший из героев, когда-либо державших в руках меч, родился на поле битвы, под звон клинков, яростные крики сражающихся и громогласный рев боевых рогов. Как и любому другому киммерийцу, ему было предначертано стать воином, и он им стал, но кроме того, ему пришлось овладеть множеством иных искусств и умений, небесполезных как для простого солдата, так и для великого правителя.

Да, могучий варвар за всю свою долгую и исполненную опасностей жизнь успел побывать в шкуре искателя приключений, гладиатора, наемника, вора, пирата, запорожского казака (серьезно и без шуток),





полководца, и наконец, короля. Но то, как его героическую историю жизни могла пересказать компания Cauldron, Конану могло присниться только во сне.

Сны

По пыльной и порядком разбитой дороге из Немедии в Аквилонию ехал одинокий путник. Породисный вороной жеребец в богато украшенной позолоченной сбруе неспеша нес своего седока, который был облачен в выдающую виды кожаную куртку, такие же штаны да потрепанный плащ. На всаднике не было ни шлема, ни доспе-



хов. Легкий ветерок развеивал его черные волосы.

Наряд всадника явно не соответствовал сбруе его лошади, но вряд ли бы кто-то решился сказать об этом вслух — тяжелый двуручный меч за плечами и кинжал с широким лезвием никак не располагали к лишним вопросам или замечаниям.

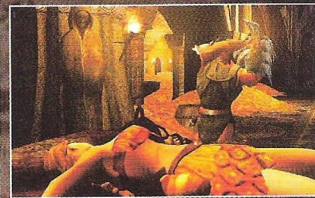
Путника звали Конан, и был он родом из далекой северной страны Киммерии. Он размышлял о событиях прошлой ночи, не забывая временами поглядывать по сторонам. Ничего особенного той ночью не произошло — он спокойно проспал до утра, но вот сны ему снились более чем странные.

Он видел суровые пейзажи родной Киммерии, горы, подпирающие небосвод, слышал громкие стоны холодного север-



ного ветра, неспособные заглушить оглушительный треск всепожирающего пламени, охватившего деревню. Ее обитатели, все до единого, были уничтожены стигийцами, почти не оказывая сопротивления, что было в высшей степени странно. Даже застигнутые врасплох и безоружные киммерийцы были опаснее разъяренных тигров.

Еще он видел одинокого воина, давшего клятву отомстить за убитых, и денно и нощно преследующего стигийцев. И в Черных горах он почти их настиг. Был тот воин большим глупцом, потому что сражаться на трескучем



морозе без теплой меховой одежды, в одной латной рубашке, не решился бы даже самый отчаянный воин севера. Так или иначе, боги были благосклонны к этому смельчаку, ведь он выжил, даже будучи погребенным снежной лавиной, и не превратился в ледяную глыбу после многочасового купания в ледяной воде.

На следующую ночь Конана опять посетили странные сны.

Река выбросила воина на берег огромного грота в мрачных Пустошах Пиктов. Воин как ни в чем не бывало поднялся, вытащил меч и снес башку подскочившему пикту. Вразвалку, как отъездивший перед зимней спячкой медведь, он побрел дальше, попутно отмахиваясь от одиноких противников, как от назойливых мух.



И тут Конан понял, что видит во сне самого себя... В то же время Конан из снов был лишь жалким подобием, неудачной копией его самого. Был тот Конан высок и мускулист, но двигался неуклюже, как матрос, месяцами не ступавший на берег. Да и вел он себя не по-киммерийски: когда нужно было трезво оценивать обстановку, он кричал, размахивал руками и вытворял прочие глупости, недостойные настоящего воина.

Зато мечом тот Конан владел просто отменно. С прямым двуручным мечом, любимым



оружием его народа, он был непобедим, если не сказать больше. Другое оружие вроде палиц или секир он игнорировал, потому как оно было слишком тяжелым и малоприспособленным для сражения с несколькими противниками одновременно.

Только вот Конан удивлялся тому, как можно размахивать мечом в узких коридорах стигийских пирамид, где самое место кинжалу или короткому мечу; а еще его удивляло, с какой легкостью он взбирался по ровным отвесным стенам.

Разумеется, Конан был не очень доволен этими странными снами, а также видом и поведением своего двойника из этих снов, хотя тот исправно крушил врагов, лакал вино и... и так далее.



Скорее всего, эти видения насылал на него какой-то маг, а может, и не на него, а может, и не маг, и может, все это и не случайно.

Вообще-то только маги способны так целенаправленно морочить головы простым смертным. Но Конан не был простым смертным, он был киммерийцем.

Заклучение

У электронного варианта «Конана», как и в случае с Return of the King, от литературного первоисточника осталось только громкое и уважаемое имя, давно став-



шее торговой маркой. Да, при скорбно, но не об этом речь. Еще одна игра в сериал о приключениях Конана не внесла ничего принципиально нового, равно как и в жанр экшнов от третьего лица. Conan — это очередная добротная игра с довольно неплохой графикой и боевой системой, сделанная в лучших традициях Rune, а может, даже еще лучше.

Отдельной строкой хочется отметить музыку. Композиции Бэзилы Полидуриса, а также несколько новых мелодий просто бесподобны.

*The Lich,
варвар из Киммерии*

Эксклюзивный дистрибьютор — «НМК-Трейд», тел: (044) 494-27-15 (-16).
E-mail: optom@nmc-trade.com.



Название: Singles: Flirt up your life

Разработчик: Rotobee Realtime 3D GmbH

Издатель: Deep Silver

Жанр: симулятор жизни

Системные требования: Pentium 4 1.2 ГГц, 512 Мб Ram, 128 Мб 3 video

Оценка:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

9

11

8

9

9

СТОПРОЦЕНТНЫЙ ПЛАГИАТ



Что ж, как всегда, вместо долгожданного и красивого экшна мне опять втюхтели симподобную гейму. Вместо того, чтобы сидеть с бутылкой пива и под «Арию» писать обзор 3-го DOOM'a, я сижу со стаканом апельсинового сока, с ушами, полностью забитыми ватой, слушаю Бритни Спирс и пишу обзор Singles: Flirt up your life. И причина тому – вовсе не главред, который пообещал выкинуть меня с работы, если я не напишу эту статью, а именно вы, мои дорогие поклонники Sims'ов.

Долгожданный Singles, который должен был увидеть мир еще 14-го Валентина, то есть февраля, решил не открывать глаза аж до апреля. Первое, что хочется сказать, так это: «Кто не апгрейднулся – я не виноват!». Игруха действительно требовательна: все, что вам светит на средних машинах, которые без проблем расправлялись с полчищем addon'ов от Maxis (разработчики Sims, если кто не знает) – это красивое слайд-шоу.

В начале игры нам дают возможность ознакомиться

со всеми представленными персонажами и выбрать

двоих из них.

Это может быть программист, чрезмерно увлекающийся играми по сетке,

и студентка художественного института; начальник какой-нибудь крупной компании и защитница окружающей среды, или даже нетрадиционная пара. После этого нелегкого отбора перед нами предстает тривиальная задача выбора режима



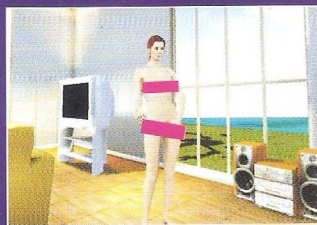
Дык вот ты такая... ТЕКСТУРА!!!



игры, которых в гейме аж целых четыре: «Тренировка-2», предназначенный для тех, кто впервые имеет дело с игрушкой такого типа; «Обычная игра» предназначена для обычной игры; «Новоселье» – почти то же самое, что и предыдущий режим, только вместо готового жилья вам нужно будет немного побыть в шкуре дизайнера и обустроить жилье собственноручно; и, наконец, «Особняк» – четвертый режим, который станет доступен только после окончания «Обычной игры».

Итак, что же все-таки скрывается за этой «обычной» игрой? Обычный парень и обычная девушка снимают обычную квартиру на двоих – это и есть наш обычный сюжет. Да, не много, но по сравнению с Sims уже хоть что-то.

Ребята из Rotobee Realtime 3D GmbH хотели перенести в свое детище все самое лучшее из



нито The Sims и настолько увлеклись, что перенесли в прямом смысле все. Да, как это ни странно, Singles: Flirt up your life – это ни что иное, как все-ми вами любимый The Sims! Основное отличие я уже назвал – это присутствие кое-какого сюжета. Цель игры довольно проста: десять таких себе кружочков в пяти областях (дружба, любовь, эротика, веселье, гнев), которые заполняются



в зависимости от ваших действий. Соответственно, две возможных концовки – позитивная и негативная. Для достижения первой вам нужно будет изрядно попотеть: выносить мусор, мыть посуду, раковину, туалет, душ, ремонтировать все, что ломается,

и при этом успевать развлекаться, говорить с другим персонажем и проявлять к нему зна-



ки внимания. Пошлятина, одним словом. Достичь второй концовки гораздо проще. Все, что вам надо делать – это ничего не делать. Герои сами все сделают за вас. И после десятка скандалов ваша вторая половинка покинет уютное гнездо со словами: «Ты мне больше не друг и не делай в мой горшок! Забирай свои какашки – отдавай мои бумажки!». Да, дорогие мои читатели, это самая что ни на есть настоящая любовь! Писать же дальше о геймплее бессмысленно: 100%-ный плагиат The Sims: Hot Date. Думаю, этим все сказано.

Графика в игре – выше всяких похвал. Вы только посмо-



трите на модели персонажей! В отличие от Sims'a они вовсе не похожи на покемонов, персонажи действительно больше напоминают людей, нежели мультипликационных героев. А зубы, зубы как они чистят! Это вам не Mafia, где сигарета без проблем проникает в текстуру ротового отверстия. Я просто не нахожу под-



ходящих слов. Полностью трехмерный движок, позволяющий играть с камерой как угодно и изучать

малейшие нюансы помещения, которые, в свою очередь, ничем не уступают по детализации персонажам. Грязь на столе, пена в ванне, блестящие стекла и т.д. и т.п. Все это заслуживает высоких оценок.

А вот звук ничем особенным не отличается. Парочка попсовых треков и стандартная озвучка каждого игрового эпизода, вплоть до похода в туалет.

И что я могу сказать вам в завершение? Да, хорошая игра получилась, все фанаты «Симсов» останутся довольны. Рецепт этой стряпни довольно прост: берем один The Sims: Hot Date, добавляем полкило-

грамма вульгарности, размешиваем все это в графическом движке (похлеще Sims 2)...

ВУАЛЯ! Блюдо подано! Прошу к столу, но перед едой советую запастись активированным углем. Всего вам хорошего и берегите свой пищеварительный аппарат, он у вас один, а Sims'ов – ВО-О-ОН СКОЛЬКО!

Виталий Полищук
blind_sniper@mail.ru

Эксклюзивный дистрибьютор –
«НМК-Трейд», тел: (044) 494-27-15 (-16).
E-mail: optom@nmc-trade.com.



Название: «Механоиды»

Разработчик: SkyRiver Studios

Издатель: «1С»

Жанр: action/RPG/гонки

Системные требования: Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

9+

9

9

9

9

МЕХАНОИДЫ



До того, как

Еще задолго до выхода проект «Механоиды» от молодой самарской команды разработчиков SkyRiver Studios привлек к себе внимание. Как на Е3, так и на КРИ игра собрала немало наград, в том числе и за оригинальность.

Ну, злые языки тут же начали разводить демагогию о том, что до «Механоидов» была Elite, с которой, собственно, все и началось, затем Privateer, «Космические рейнджеры», «Вранглеры»,

Freelancer плюс еще как минимум пара не особо удачных игр из числа неназванных.

История сия

Сюжет игры тоже заезжен до дыр фантастами всех мастей и расцветок. Помнится, в эпоху загнивания социализма, когда наша республика была еще далеко не независимая, у читателей пользовались немалой популярностью произведения польского писателя-фантаста Станислава Лема.

В своих творениях пан Станислав описывал цивилизации разумных (и не очень) машин, а также их житье-бытье и прочих беспредел. Да и не один только он такими фантазиями баловался.

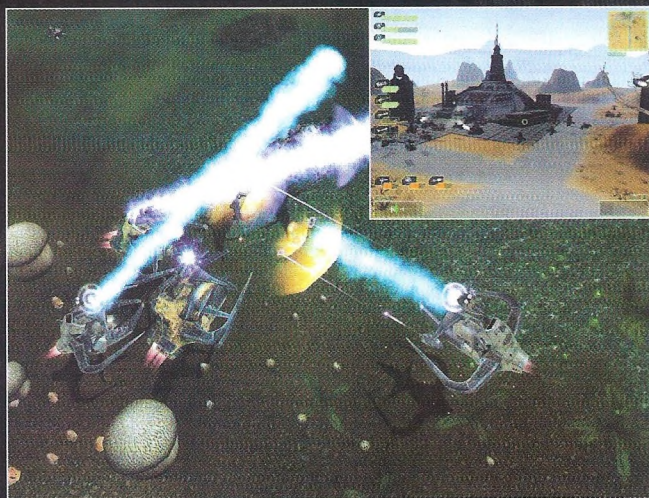
Далеко-далеко

Место действия – стандартное, тип 3, то есть где-то в далеком будущем на задворках космоса.

А если точнее, то действие в игре разворачивается на планете земного типа под

названием Полигон 4, которая разделена на восемь громадных зон: скалистая пустыня, тундра, арктика, зона повышенной вулканической активности, пустыни, холмы, болота, и наконец, зона внешних границ. Они представляют собой естественную поверхность планеты до терраформинга. По зонам разбросаны аномалии – такие гостеприимные островки с высоким радиационным фоном, магнитными бурями и другими радостями жизни.





Механика и анатомия

Механоид представляет собой сложный наноконピューтер, носитель искусственного интеллекта, заключенный в сверхпрочную оболочку. Эта оболочка очень тяжелая, поэтому не подходит для глайдеров.

Без глайдера механоид ни на что не способен, ну действительно, на что способна голова без всего остального? Впрочем, обратное утверждение тоже справедливо.

Глайдер является фактически телом механоида. Это многоцелевая машина, приспособленная для разведки, ведения боевых действий и транспортировки грузов практически на любом типе местности. Глайдеры имеют много модификаций, но всех их объединяет наличие антигравитационного эффектора и двигателей. Все остальное — силовой блок, корпус, броня, вооружение и оборудование — может сильно отличаться.

В зависимости от часто выполняемых механоидом задач глайдеры делятся на грузовые, скоростные, атакующие и универсальные.

Как ни странно, грузовые глайдеры в бою зачастую оказываются гораздо лучше навороченных атакующих моделей.

Рейтинг

Рейтинг механоида — это не что иное, как привычный всем и каждому уровень опыта. От рейтинга в первую очередь зависит доступность новой техники и оружия — слабому меху с низким рейтингом не только не продадут новый глайдер, но даже не покажут его характеристики.

Чем выше рейтинг, тем спокойнее жить и работать, потому как более слабые противники вряд ли отважатся нападать поодиночке.

Самый быстрый, но в то же время самый сложный способ поднять рейтинг — вылететь в чистую тундру и подстрелить парочку не в меру агрессивных механоидов. Но бои напрямую связаны со значительными финансовыми затратами на ремонт глайдера и покупку ракет, бомб и прочих боеприпасов.

Конечно, можно обижать слабых, но это — не наш метод, тем более за слабых противников дают мало опыта. Так что отстреливать надо всяких паразитов вроде Сингир, Диких, Захватчиков или Черных игроков.

Пути-дороги

Начинать свой путь к совершенству лучше всего в каче-



стве торговца, а затем, поднакопив денег и пересев на более крутой глайдер, предвительно оснащенный по последнему слову техники, можно осложнять жизнь всем тем, кто до этого осложнял жизнь нам. Но все же торговлю желательно комбинировать с боями — именно так можно добиться наилучшего результата. Как уже упоминалось, путь воина чреват большими финансовыми затратами без возможности их пополнения.

А.И. М-м-м...

Столь обещанного и революционного AI в игре не наблюдается, ну, разве что его зачатки.

Противники, как правило, берут числом, нападают тупо в лоб, хотя для разнообразия иногда проводят атаку с фланга. Слабые противники нападают группами по 3-5 штук и бросаются наутек, стоит только сбить с них спесь в виде щита и большей части брони.

Откровенных глупостей в поведении противников не наблюдается. Почти не наблюдается. Так, в секторе вулканов во время сражений глайдеры очень часто оказываются в кратерах с раскаленной лавой, откуда невозможно выбраться. А другие механоиды прямо косяками прутся в лаву, чтобы подобрать

собратьев, хотя на самом деле их ожидает та же участь.

На арене при сражениях сразу с тремя противниками враги никогда не нападают одновременно, более того, никогда не облетают центральную часть арены.

Типа совет

Если после запуска игры на экране полным-полно артефактов, попробуйте почитать документацию к игре. Как ни странно, помогает. Кроме того, представители SkyRiver Studios клянутся, что следующий патч появится не позднее 27 апреля, и, помимо исправлений, в нем будут присутствовать новые глайдеры, оружие и другие фишки.

Итого

Несмотря на статические пейзажи, довольно высокие системные требования (игра работает только в 32-битном цвете) и весьма внушительное количество багов, назвать «Механоиды» плохой игрой нельзя. Хотя бы потому, что играть интересно. Но и это не главное, потому как жестокость и насилие, которые напрочь отсутствуют в «Механоидах», уже порядком поднадоели.

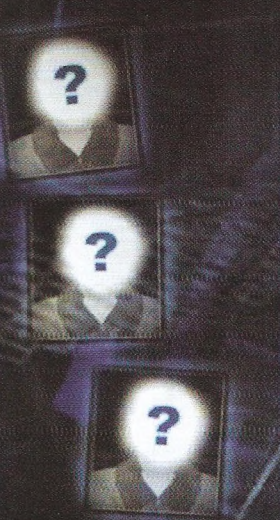
Алексей Лещук



Название: FBI Hostage Rescue
Разработчик: Idol FX
Издатель: Activision Value
Жанр: 3D action

ОЦЕНКА: 2-
Графика: 3
Геймплей: 1
Управление: почти стандартное
Звук: вроде есть

На нет и суда нет



Number of Hostages: 3
Number of Hostages: 3
Deadline: 3450 hours
Time: 15 minutes

CROWS DESCRIPTION:
Three unidentified white males, approximately thirty years old. They are armed and considered dangerous.

CANARIES DESCRIPTION:
A police officer, may be wounded
The store clerk
A customer

<Back Main Menu Next>

Приходит один программист к другому в гости, а тот что-то в C++ клепают. Ну, он и спрашивает у другана: «Что пишешь?», а тот ему в ответ: «Ща запустим – узнаем».

Анекдот

Вот весьма и очень интересно, на что надеются творцы всякого ацтоя, гордо именующие себя «программистами» или «дизайнерами»?

Варианты в стиле «и так сойдет» или «с пивом покати» давно уже не котируются. Ведь сейчас создание компьютерных игр – это серьезный бизнес со своими правилами и законами. Перед началом работ над игрой пишется бизнес-план и проводятся другие хитро вывернутые мероприятия.

Но, как ни крути, шила в мешке не утаишь – рано или поздно любой ацтой будет найден и по возможности уничтожен.

Собственно, так произошло и на этот раз, и чтобы в этом убедиться, стоит только взглянуть направо, где ацкий мачо Olmer лихо уничтожает очередной ацтой под названием FBI Hostage Rescue от печально известной своим печально неизвестным экшном Drake of 99 Dragons студии Idol FX.

Да, помимо явных суперхитов, компания Activision также

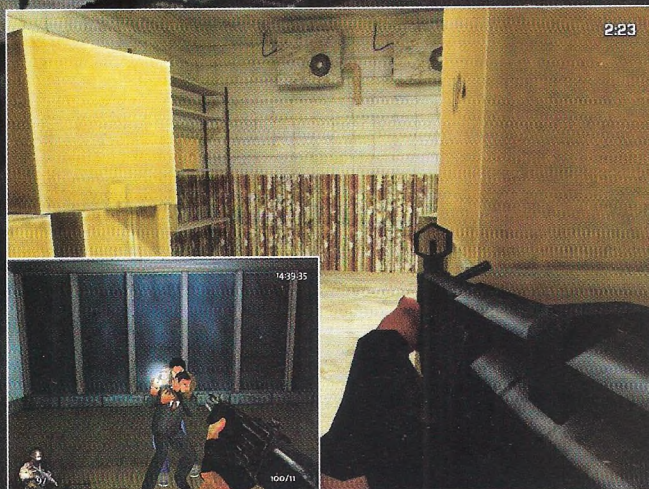
постоянно умудряется издавать полнейший ацтой, который все равно покупается, в основном, благодаря неслабой раскрученности бренда самой Activision.

Ну, что вам сказать по этому поводу? Стопудово, ничего такого, что бы не вырезал литредактор.

Так вот, абсолютно ничего хорошего, доброго, вечного и тем более интересного в FBI Hostage Rescue нет. Что же есть? Есть Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, CS, Rainbow Six или, на худой конец, UT 2004.

А в программе (именно в программе, потому что в FBI:HR очень мало от нормальной компьютерной игры) от компании Idol FX нет геймплея, но есть около 10 кривых миссий и несколько не менее кривых режимов для одно- и многопользовательской игры.

В Hostage Rescue нет AI, потому и террористы, и заложники страшно тупят, застряют в дверях, стенах и постоянно топчутся на месте, как бараны перед новыми воротами.





А еще здесь нет времени. Ну, в смысле, его ни на что не хватает. Если в шутере есть хоть какой-то тактический элемент, это означает, что нужно думать, хоть немного, но думать.

И в помине нет стабильности, ибо чуть ли не на каждое действие игрока игра реагирует крайне болезненно – зависания, подвисания или даже самостоятельные перезагрузки компа – это еще далеко не полный список всех бед и напастей, ожидающих тех, кто решится приобрести этот ацтой.

О выпадении текстур, тормозах и других «прелестях» нерационального программирования мы вообще умолчим, меньше будете знать – здоровее будете. Во, какие мы тут все заботливые, ну, просто зашибись.

Звукa нет, есть только сплошная какофония, состоящая из воплей и визгов, слушать которую желательно на китайских колонках за три бакса, а не на нормальной

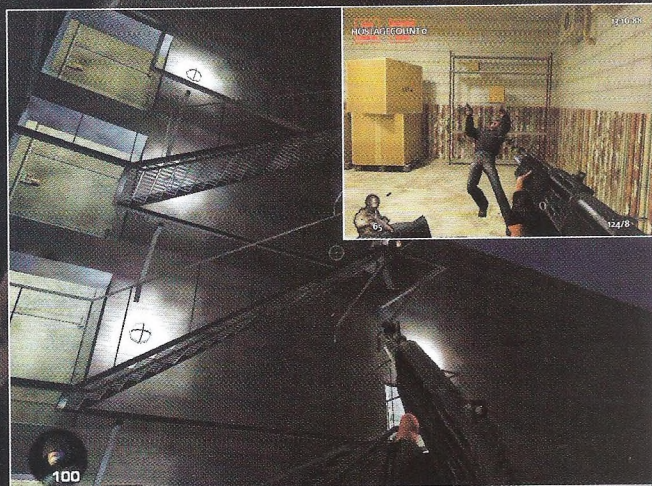
системе 5.1 – объемного 3d-звукa нет и в помине.

Чего еще там нет? Ой, и не спрашивайте. Оружия очень мало, а также явно не достаёт высокотехнологичных ФБР'овских гаджетов на манер, скажем, того же Splinter Cell. Хотя с другой стороны, действия ФБР в игре как нельзя лучше соответствуют голливудским стереотипам, то есть много шума из ничего, или стрельба по воробьям из чего-то крупнокалиберного.

Отдельной строкой хочется обругать паразита, который дизайнл уровни. Более темных, узких и запутанных коридоров мы еще ни в одной игре не встречали. Вот. И бегать по ним в условиях постоянной нехватки времени – просто «предел мечтаний» любого нормального игрока.

В FBI Hostage Rescue абсолютно ничего нет, а как гласит народная мудрость, на нет и суда нет. Только быстрая расправа на месте.

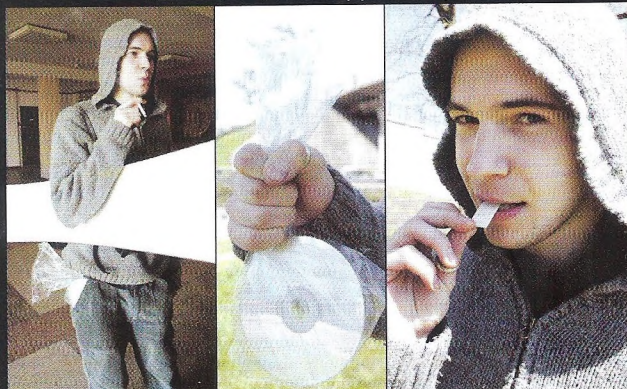
Злобная Личина



3032 способа борьбы с ацтоем!

Способ №653-6

«Шпилы!» побеждает ацтой



Шаг 1. Берем единицу ацтой, сноуборд и жевательную резинку



Шаг 2. Крепим ацтой с помощью жвачки к сноуборду...



Шаг 3. ...и съезжаем с высокой лестницы!



Шаг 4. Ацтой уничтожен. Olmer свободен.

Конкурс на лучший рецепт по уничтожению ацтой продолжается! Присылайте свои варианты, и если ваш способ будет супер-вым, то мы (и только мы!) запечатлим его, а вам вручим неацтойную игру с автографами редакторов!

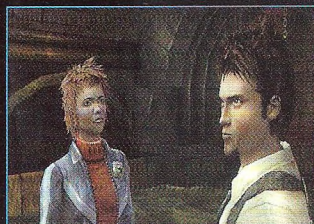
Редакция журнала не несет ответственности за возможный ущерб и прочие последствия повторения действий, описанных выше!

Название игры: **Ghost Hunter**
Платформа: PlayStation 2
Жанр: action/adventure
Издатель: SCEE
Разработчик: SCEE Cambridge
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.ghosthunter-game.com

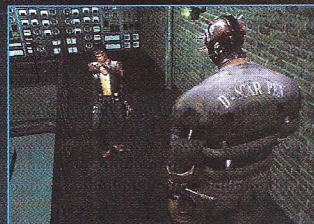
ОЦЕНКА:	10
Графика:	11
Геймплей:	9
Управление:	9
Звук:	11

ГЛАВНОСТЬ СПАСЕТ МИР

ghost hunter™



В романе Булгакова «Мастер и Маргарита» есть утверждение о том, что правду говорить легко и приятно. Лично я полностью



согласна с этим утверждением, ибо много раз оно проверялось на личном опыте. Взять хотя бы мое недавнее знакомство с замечательной игрой Ghost Hunter. Расска-

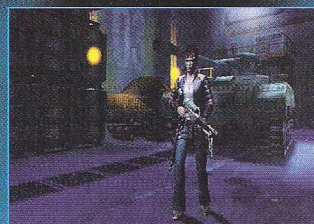
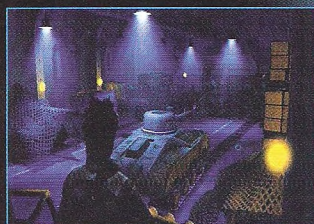


зывая вам о ней, мне не придется изворачиваться и юлить, всеми силами пытаюсь создать хорошее впечатление об этом проекте. Как раз наоборот, Ghost Hunter



настолько хорош, что правду о нем говорить легко. А самое главное – приятно.

По традиции, начну свое повествование с сюжетной линии.



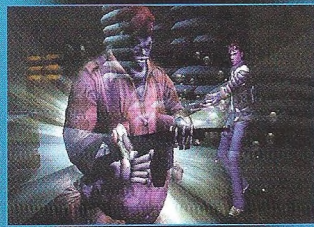


Глупость... Да, именно спасет мир!

В самом начале сценарий Ghost Hunter прямо-таки кишит многочисленными штампами и клише. Итак, не блистающий особыми умственными способностями 24-летний детройтский полицейский Лазарь Джонс отправляется вместе со своей довольно стервозной напарницей обследовать заброшенное здание школы Монтси, находя себе крупные неприятности.



Разумеется, когда-то в школе произошли жуткие, леденящие кровь события, и пропало несколько учеников. Разумеется, их не нашли. Разумеется, наши горе-полицейские решили разделить, чтобы обыскать помещения кошмарного общеобразовательного заведения (подобное стратегическое решение принимают герои каждого, даже самого захудалого, триллера). Разумеется, балбес Лазарь находит какой-то непонятный механизм и немедленно выводит его из строя, хотя как будто и не по своей воле. Механизм, как неожиданно выясняется, является хранилищем многочисленных и довольно злобных призраков, которые, используя лазейку, проникают на свободу. А самый предприимчивый



из них забирает напарницу Лазаря. Чем не повод объявить войну всему сверхъестественному и потустороннему?

Признаться, после столь невразумительного вступительного ролика я уже ожидала, что дальше последует неременный рассказ о спасении мира, красивые фразы о самопожертвовании ради жизни всего человечества и прочая ерунда. Но, к счастью, ничего подобного не случилось, и уже через несколько минут вся история приняла довольно неожиданный обо-



рот. Не буду портить вам впечатление, раскрывая все тайны игры. Скажу лишь, что авторы наделили Ghost Hunter множеством юмористических вставок, что, в свою очередь, позволило избавить игру от главной проблемы всех сюжетноориентированных боевиков – излишней пафосности.

Ghost Busters!

На создание игры разработчиков вдохновил знаменитый фильм «Охотники за привидениями» (Ghost Busters), из которого была позаимствована основная идея. Далее речь пойдет и об этом, и о прочих плодах воображения авторов. Начнем с инвентаря. Он, как ни странно, состоит из сугубо необходимых вещей для ставшего на тропу войны полицей-



ского. Никаких целебных горшков с цветами, банок со святой водой, метательных бутылок, 100 разновидностей бревен, двух десятков ржавых дубин различной длины и степени погнутости здесь нет. Зато есть следующие вещи:

Glock 17 – стандартный пистолет офицера департамента полиции. Имеет неограниченный запас боекомплекта, очевидно, финансирующийся из государственного бюджета на деньги ни о чем не подозревающих налогоплательщиков.

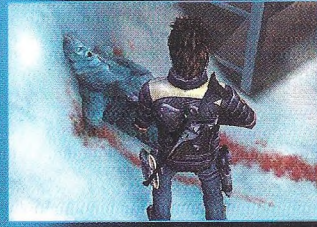


Pulse Rifle – главный аппарат для организации связи с богом надоедливых привидений. В качестве патронов использует паранормальную энергию. Добывается энергия путем сбора сгустков эктоплазмы голубого цвета, встречающихся по ходу игры, а также вылетающих из монстров при стрельбе. Имеет два вида ведения огня.

Shotgun – это и так всем ясно.

Grenade Launcher – грозное оружие. Работает с двумя видами гранат: дымовыми и разрывными. В силу своей мощи способно помочь очистить дорогу от стационарных препятствий (как, например, куча мебели перед нужной дверью).

Есть еще и другие смертоносные безделушки, о которых



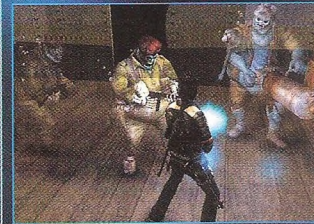
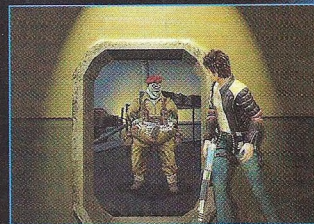
я умолчу, дабы не портить радость от неожиданной находки, призванной сохранить жизнь героя.

Хитом сезона, конечно же, является ловушка для призраков. Правда, в отличие от оригинального агрегата из фильма, в игре сие устройство с виду напоминает макет диска летающей тарелки в масштабе, максимально приближенном к тарелке обыкновенной. После точного броска этого высокотехнологичного устройства в призрака остается лишь ослабить его ауру,



паля в гада из всех оружейных мощностей. Как правило, сопротивления он в этот момент не оказывает, будучи больше озабоченным спасением своей шкуры. Правда, действует ловушка не на всех духов. Понять, на кого именно она рассчитана, можно только в ходе практического ее применения. Вообще же понять, по какому принципу привидения сортируются на тех, кого поймать можно, и супостатов, убиваемых прямым попаданием, при всем желании не удалось. Для этого, я так понимаю, необходимо пройти специальные курсы охотника за призраками. Сегодня же запишусь.

Все остальные детали инвентаря бранный и особого внимания не заслуживают. Поговорим лучше о самих призраках.





Их в игре представлено огромное количество. При этом слабых врагов в Ghost Hunter нет. Все призраки либо очень быстры, либо обладают внушительным запасом жизненной энергии, либо хорошо вооружены, либо имеют какую-то еще сильную сторону. К тому



ловушкой, то он отчаянно будет пытаться избавиться от нее и может отлететь для этого на безопасное расстояние, в то время как его собратья будут всюду заплывать и закидывать вас всякой гадостью.

Игровой процесс в Ghost Hunter довольно разнообра-



мент, когда проскальзывает из одной комнаты в другую сквозь зеленое пятно на стене. Знаете, я два (!) часа бегала за этой сволочью из одного конца дома в другой! Так что еще можно поспорить, кто кого разозлит раньше. Но в целом, головоломки – един-



ные вещи заслуживают оценки в твердые 11 баллов. Добавьте к этому то, что игра напрочь избавлена от блеклости цветовой палитры, которая свойственна многим играм этого жанра, и вы получите почти идеальную с графической точки зрения игру.



же, каждый из них оказывает довольно сильное сопротивление. Взять, к примеру, полтергейст. Он обладает невидимостью, и для того, чтобы его обнаружить, вам придется закидывать все помещение дымовыми гранатами. Пока вы будете заниматься этим неблагодарным делом, этот



зен. Помимо поимки призраков, например, вам придется демонстрировать свои навыки, отработанные в играх жанра Stealth-Action, и решать головоломки. Что касается последних, то все загадки в игре и просты, и сложны одновременно. Как такое может быть? Да очень просто. Напри-



ственный недоработанный момент в игре.

Красотища...

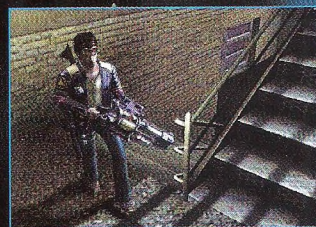
Вряд ли Ghost Hunter может претендовать на звание самой красивой игры для PS2, но при за технологичность она вполне заслуживает. Полигонов не пожалели ни на модели



Не может не радовать и отличный саундтрек, который достоин быть изданным отдельным диском.

Итого

У Ghost Hunter – кинематографичный сюжет, стильный дизайн, хорошая графика и интересный игровой процесс.



гад успеет завалить вас стульями, телевизорами и прочими предметами, находящимися поблизости. К слову, несколько метких попаданий телевизором – и вашей душе обеспечен покой на небесах.

AI врагов – на достойном уровне. Их поведение логично и все они определенно обладают инстинктом самосохранения. Так, если вам удалось «инфицировать» призрака



мер, в одном из залов от вас требуется разозлить маленькую девочку-призрака, играющую с плюшевым мишкой. Для этого надо всего-навсего несколько раз попасть в нее из пистолета. Казалось бы, что может быть проще? Но проблема в том, что вы можете стрелять в нее сколько угодно, разряжая обойму за обоймой, и все будет бесполезно, поскольку она уязвима лишь в тот мо-

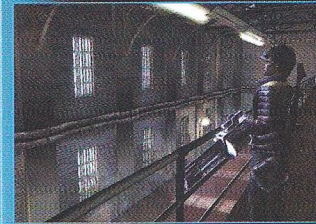
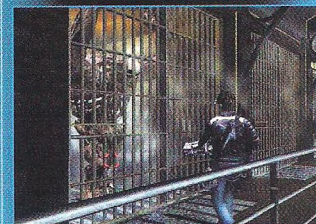


персонажей и монстров, ни на декорации – все предельно детализированно, почти к каждой мелочи авторы отнеслись с должным вниманием и уважением. Не подкачали и спецэффекты: сегодняшнего пользователя, избалованного новейшими технологиями, трудно удивить, но работа по освещению (особенно скользкий луч фонарика), трехмерная вода и тому подоб-



Отдельного упоминания заслуживает главный герой, которого разработчики наделили хорошим чувством юмора и внешностью, практически в точности копирующей героя Брэда Питта в фильме «Бойцовский клуб». Эта игра – то, что надо для настоящего геймера!

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Ласкаво просимо в Інтернет!



Модеми серії OMNI 56K



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легка установка та просте користування
- Три роки гарантії



Дистрибутори: ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88 Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46 Техніка т.(062) 385-82-55; Запоріжжя: Фотоком т.(061) 220-00-94; Київ: Антаріс-Телеком т.(044) 461-91-01 Брейт комп'ютери т.(044) 239-25-87 Версія т.(044) 554-27-47 Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77 Мережа магазинів "Діалест" т.(044) 455-66-55 Еверест т.(044) 464-77-77 Енглер-Україна т.(044) 568-58-68 ЕнранТелеком т.(044) 244-93-68 K-Trade т.(044) 252-92-22 Ланжерон т.(044) 253-87-89 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92 Навігатор т.(044) 241-94-94 Промрегіон т.(044) 249-71-29 Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30 Хакер т.(044) 229-40-33 Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; Одеса: Н-БІС т.(048) 777-70-70 Неолоджик т.(048) 728-37-28; Харків: ІТЛ т.(057) 713-69-79 Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(80572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ т.(0382) 70-07-07

ZyXEL

www.zyxel-europe.com

Третий — не лишний, третий — призовой!

Мы уже не знаем, что и придумать для вас, глазастые вы наши... По предварительным результатам, правда, никто еще не угадал, что за лица были использованы и в какой игре, но еще не вечер. Может, какие-то письма не дошли. Так что в прошлом номере третий скрин нам удался :). Типа ура.



В этот раз мы решили вас не сильно бурлить и жучить, а предложить уга-

1

дать арт. Ну, знаете, перед тем, как сделать персонажа для игры, художники его сначала создают в набросках, а над теми персами, которые удались, они уже работают серьезнее. В общем, у нас имеются картинки с именно такими артами — набросками, которые, правда, были сделаны после выхода игры. Но это ничего не значит.

Итак, у нас имеется один правильный арт — картинка, нарисованная для игры, и два неправильных. То есть чисто по приколу в этот раз у нас все наоборот. И ваша задача — сказать,

из какой игры этот арт и под каким номером он у нас находится. Для тех, у кого особенно умное лицо, дополнитель-



3

ный вопрос: откуда взяты два других арта?

Вот, собственно, и все! Тужьтесь! Тужьтесь! То есть нет, не тужьтесь! А то родите еще чего-то...

2



Победитель предыдущего этапа —
Процышен Павел, г. Киев

Ждем ответов на три вопроса:

1. Укажите игру, для которой был создан этот арт?

2. Какие арты «левые»?

3. Укажите фамилию, имя, адрес (должны же мы знать, кому и куда отправлять призы!).

Ответы надо выслать до 1 июня по давно уже известному вам адресу редакции журнала «ШПИЛЬ!»:
ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160
тел. (044) 550-2092, 553-1940

Результаты будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 7

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

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 гривнах (в т. ч. НДС):

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	4	3,60	Да!	3	5,64
Да!	5	3,60	Да!	4	5,64
Да!	6	3,60	Да!	5	5,64
Да!	7/8	3,60	Да!	6	5,64
Да!	9	4,80	Да!	7/8	5,64
Да!	10	4,80	Да!	9	6,0
Да!	11	4,80	Да!		
Да!	12	4,80	Да!		
Да!	Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike»				11,0
Да!	Спецвыпуск «Читы и коды»				11,0
ИТОГО					

(Кстати, считайте, это почти новая игра в журнале «ШПИЛЬ!») Называется «Как правильно посчитать НДС?» Высчитывается очень просто: общую сумму заказа дели на 6 и округляй получившееся число по общематематическим правилам. Т.е. если ты закажешь любимых «ШПИлей!» на 36 грн., то в квитанции об оплате надо будет написать:

«К оплате: 36 грн. 00 коп., в т. ч. НДС: 6 грн. 00 коп.»

Если будут вопросы — звони в редакцию Шаповал Вере.

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Ну что ж, любители поэзии, появился первый автор, который решил примерить на себя лавровый венок Т. Г. Шевченко. Ну, проба пера оказалась... как проба пера, но публикуем ее для того, чтобы хоть как-то подначить тех, у кого руки чешутся, но начать бояться. Не бойтесь! Пишите! Ждем.

А вот, собсно, и творение Сергея Штепы, он же SirGamer.

«Шпиль!» рулит!

В краях без сумрака и тьмы,
Где РПГ-шной кутерьмы
Не бывало только в штить,
Появился лучший – «Шпиль!».

И вот однажды в государстве,
В Украине – неба царстве,
Появился журнал «Шпиль!».

Он все игры почитает,
Лучшим – оды составляет,
Худших он в «Ацтой» кидает,
Потому ведь он и «Шпиль!».

Не бывает людям счастья,
Если они и в дни ненастья
Не купили журнал «Шпиль!».

Это, братья, Вам присказка, а сейчас – начнися, сказка!

Сей рассказ пишу я в муках,
Ведь лишь в творчестве и в скуках
Раскрываю свой талант.

Сей стишок я называю белым,
Ведь лишь только Сашкам Белым
И другим богатырям он покажется рифмачным,
Главное, чтобы был он смачным!

Жил-был Lich, и он – бессмертный, словно левела восьмого
семь бойцов против скелета и с мечом на 2d6, возродился в
подземелье, куда Дарт Вейдер ночью не ходил.
Там он был, и пиво пил, потом выжил и пошел
Мефистофеля встречать, с хлебом-солью поздравлять.
Мефистофель, красный парень, не понял подарок сей, и кричит
своим он:

– Эй! Нашу крепость оборонять толпой идите все, скорей!
Lich взял да и катану на 4d16 в Мефистофеля вонзил.
Так бесславно завершилась гегемония врага, а Lich злобный (ха-ха-ха!) стал редактором прекрасным.

Потом Рагап появился как любой нормальный Пейн:
Всех врагов своих навскидку он прогнал под тень скорей.
И любил он поиграться в игры разные.

Blood Rayne
Ему в душе запала – море крови, реки мяса,
Да и Chaser тож хорош – где же еще так
много рож
Вражеских можно убивать?
И всех он гадов убивал, и прям
главредом он ведь стал.
Вот такой он молодец!

Вот и сказочке конец, а кто
слушал – всем капец!!! :))



МОЙ ДРУГ – МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

Хочешь прославиться сам и сделать знаменитым свой телефон?

Тогда прояви остроумие и находчивость!
Присылай нам фотографии, рисунки, интересные истории,
курьезные ситуации, связанные с твоим мобильным телефоном.
Пять самых интересных работ будут отмечены призами
от торговой марки TRINITY®.*

Материалы с пометкой «Конкурс TRINITY®»
принимаются до 01.07.2004 г. по почте
(адрес редакции смотри на 80-й странице)
и по электронной почте: shpil@comizdat.com

Победители конкурса
будут названы в № 8 (август).
Желаем удачи!

* под получением призов подразумевается
приобретение их за 1 грн.

Спортивная сумочка EXTREME от торговой марки TRINITY® (наиболее полно
ассортимент торговой марки TRINITY® представлен в салоне мобильной
связи UMC по адресу: г. Киев, ул. Крещатик, 15 (в Пассаже))



Комплексные виды киберспорта в Украине? Может быть!

Если кто еще не понял, то Украина – впереди планеты всей, и в нашей стране компьютерный спорт признан неолимпийским видом спорта. Что это значит?

Да вот, оказывается, это значит, что киберспортсмен, то есть парень или девчонка, которые записались в ряды киберспортсменов, в скором будущем смогут получать все

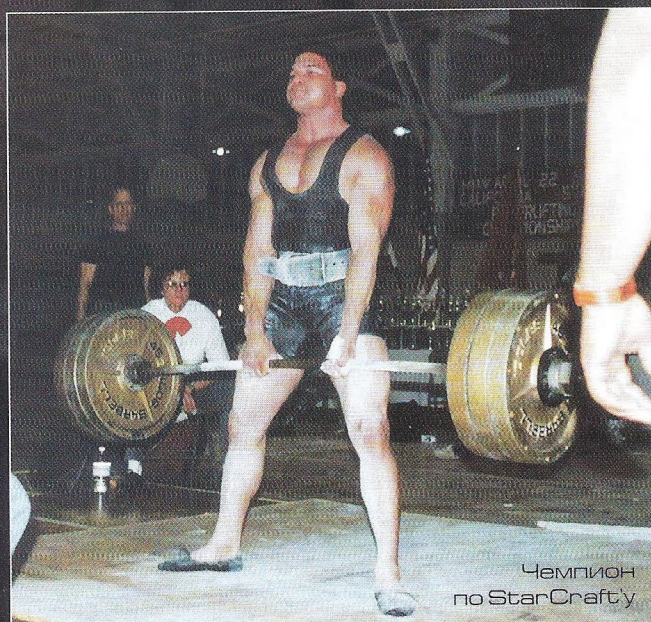
те же привилегии, что и какой-нибудь гандболист или другой представитель сборной Украины по виду спорта, не включенному в программу Олимпийских игр. Почему так произошло? Да потому, что в Украине появилась Федерация компьютерного спорта, и серьезные дяди занялись делом, в которое тысячи ребят вкладывают всю душу и большую часть своего свободного времени.

Мы уже писали о том, что Федерация компьютерного

спорта была зарегистрирована и получила право на проведение в Украине отборочных соревнований для определения сильнейших киберспортсменов в нашей стране для того, чтобы отправить их во Францию на финальные игры ESWC – Electronic Sports World Cup, где среди лучших киберспортсменов всего мира будет разыграно 200 000 долларов. Почему именно ESWC? Чтобы ответить на этот вопрос, даже не

Он не делал зарядку...





Чемпион
по StarCraft'у

нужно обращаться в Федерацию – ESWC среди игроков, полностью посвящающих себя компьютерным играм, на фоне остальных ивентов (чемпионатов, организованных CPL, или того же Cyber X Games), считается официальным чемпионатом мира. Примерно такую же славу снискал себе и чемпионат WCG с финалом в Корее. И вот эксклюзив получен, и ФКСУ провела отборочные игры, финал, составила рейтинг игроков, собрала команду для поездки на финал во Францию. А что дальше? Неужели это все? Как будет развиваться киберспорт в Украине в дальнейшем? Об этом и о многом другом говорил на пресс-конференции исполнительный директор ФКСУ Анатолий Заклецкий.

На финале в киевском клубе «Станция» присутствовал не только представитель ФКСУ в лице исполнительного директора и вице-президента Федерации, но и представитель Госкомспорта, который впервые принял участие в такого рода ивенте (организованном новой Федерацией по новому виду спорта), и даже представитель киевской Академии муниципального управления. Обсуждался вопрос о том, что такое

киберспорт, каким ему быть в Украине и как сделать его более массовым, здоровым и правильным.

Все мы знаем, как затягивают игры. Бывает, просидишь несколько часов не разгибаясь перед монитором, а потом, когда встаешь, кружится голова, не гнутся ноги, руки трясутся – короче, чистый алкаш после пьянки! И всю ночь снятся демоны, пушки, мечи, уровни, карты, бомбы... Сна как такового нет. И что бы вы ни говорили, это неправильно. Очень неправильно. Это вредно для здоровья, это вредно для психики, и это, в конце концов, отдаляет человека от реальной жизни. И кому, как не Федерации, заботиться о том, чтобы киберспорт стал здоровым видом спорта?

Представители Федерации и Госкомспорта сказали, что в таком виде, как чемпионаты и тренировки перед ними проходят сейчас, им проходить просто нельзя. Игра – замечательное явление в культуре, но посвящать себя игре без остатка – здоровья не хватит. Парень или девчонка, сидящие по 8 часов в сутки перед монитором, зарабатывают сколиоз, язву, кучу сердечных болезней, полное отсутствие

мозга. Кому интересно иметь геморрой в 20 лет? А это вполне может стать реальностью.

В общем, Федерация ищет пути, как сделать игры более здоровыми. Всем известно, что через каждые 45 минут работы за монитором следует делать какие-то телодвижения, чтобы не страдал организм. Нужно перевести взгляд на какой-то удаленный объект, чтобы не заработать себе очки со стеклами толщиной с клавиатуру, нужно также размять руки и ноги. Поэтому Федерация рассматривает вариант проведения чемпионата не как чемпа сугубо по компьютерным играм, а как чемпа по многоборью, где компьютерные игры будут перемежаться с какими-то физическими видами спорта. Что и как это будет – пока неизвестно, но гармоничное развитие молодого организма

станет одним из ориентиров на этом пути.

Кому интересно стать супер-пупер-киберспортсменом, зарабатывающим играми по несколько штук бакинских в месяц и трагичным их на лекарства? Это уже не спорт, а ма-разм. Так что, ребята, пора задуматься над тем, что мы делаем. Но даже если мы не задумаемся, то Федерация подумает за нас.

На прошедшем финале отборочных игр Украины на ESWC постоянно повторялось, что украинцы – сильнейшие люди на планете. Это было доказано сборной Украины на чемпе на Карибах, где наши мужики просто порвали прошлогодних чемпионов – немцев, в виде спорта, известном по всему миру как Strongest Men. Вот так вот.

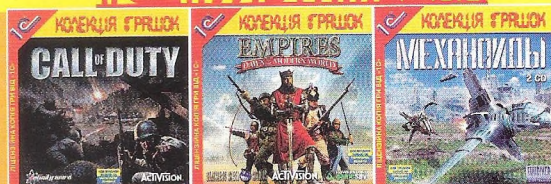
В общем, как говорят, Clawfinger: I got the message to say. Гармония, блин, – это круто!

Удачи, спортсмены!

Публикуем очередную порцию победителей акции «Улетная статья». После проведенной жеребьевки можем с уверенностью сказать, что ими стали:

1. Иванченко Андрей, г. Киев
2. Береза Андрей, г. Днепропетровск
3. Арутюнян Рафаэль, с. Песничевка

1С МУЛЬТИМЕДИА



А лучшими статьями № 3 названы:

1. Desert Rats Vs Afrika Korps – 81 голос
2. Thief III – 63 голоса
3. Manhunt – 57 голосов

Киевлян традиционно ожидаем в гости (можно с плюшками и шоколадом) до 1 июня 2004 года.

Король назван – да здравствует король!

Акция продолжается

Условия участия очень простые:

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

Результаты текущего тура будут опубликованы в № 7/2004.

В журнале «ШПИЛЬ» № 5 самая лучшая статья:

Это говорю я,
Фамилия _____
Имя _____
Контактный телефон _____

Удачи!

Финал ESWC в Украине

Итак, мы начинаем прямой репортаж из киевского клуба «Станция» с финальных украинских отборочных игр мирового чемпионата по компьютерным играм ESWC, который состоится во Франции в июле этого года. Комментатор – ваш покорный слуга – уже некоторое время находится на трибуне и следит за тем, как на площадке появляются все новые и новые знакомые лица. Здесь сегодня, 18 апреля, собрались лучшие из лучших киберспортсменов по дисциплинам Counter Strike (версия 1.6) и WarCraft III: The Frozen Throne. Погода сегодня солнечная, температура воздуха в Киеве – около 12 градусов, так что осадки вряд ли станут помехой нормальному ходу событий

на чемпионате. Все ждут гонга, который откроет финал...

Да, хотелось бы, чтобы мы могли действительно вести прямую трансляцию, но на то он и журнал, чтобы говорить о том, что уже состоялось. Обидно, конечно, но в нашей стране пока нет каналов, ведущих трансляции соревнований на киберспортивных аренах. Правда, вопрос этот уже поднимался представителями ФКСУ – Федерации Компьютерного спорта Украины, и, по их словам, вся задержка только в самих комментаторах. Это должен быть шарящий во всех киберспортивных дисциплинах человек с хорошо подвешенным языком и приятным голосом. Так что если такие таланты есть среди вас, то давайте, что ли, попробуем их найти? Мы со своей стороны

попытаемся что-нибудь организовать, и в ближайших выпусках расскажем вам о результатах наших исканий, а пока...

А пока вернемся в клуб «Станция». На торжественном открытии финала ESWC в Украине присутствовал представитель Госкомспорта, который торжественно передал флаг Украины представителям ФКСУ, ведь любой чемпионат уровня страны обязательно должен ясно показывать, что это чемпионат уровня страны и какой именно страны. Ведь так? И вот под поднятым флагом вся киберспортивная тусовка впервые встала под звуки гимна Украины, и, кто приложив руку к сердцу, кто держась за плечо товарища, вместе задумались над тем, что, в общем-то, игрушки закончились, и киберспорт

действительно стал видом спорта! Некоторые чемпионы были замечены даже в пении гимна. В общем, зарядившись чувством патриотизма, все ринулись в бой.

Жеребьевка прошла ранним утром и сделана она была с таким расчетом, чтобы игроки и команды из одного города не попали в первом же туре друг на друга. В остальном все решал случай. Обе сетки в итоге сложились очень даже гармонично, за исключением некоторых перекосов, которыми, в общем-то, можно пренебречь.

Одновременно за свои компы сели все крафтеры – масштабы «Станции» позволяют это сделать – и начали настройку девайсов, установку дров и всего остального. В общем, приступили к разминке. Казсерам пришлось заняться «туризмом» – они кочевали с площадки на площадку, куда их вызывали, то есть тут все было более традиционно.

К слову, перед финалом выяснилось, что несколько увеличилась квота от Днепропетровска по «контре» – команда, занявшая третье место на отборочных в Днепре, а это клан ed.us, в качестве премии получила путевку на финальные игры. Она, правда, не заняла призового места и вылетела после второго практически сухого проигрыша, но достойно сражалась в матче с командой Boom. Точно так же «протолкнулась» в финал команда DefDumps из Киева. Ее присутствие, впрочем, тоже не сказалось на финальных



Тризы

результатах и количестве путевок во Францию.

Финальные игры отборочных ESWC в Украине по Counter Strike

Чтоб не загружать вас ненужной инфой, расскажем, как все происходило. Фаворитами чемпа изначально назывались две про-команды – GSC.GameWorld и DIOsoft, а также HR и TreeZ.stancia.net, которая, кстати, хостится (является командой клуба) в той самой «Станции». Это, впрочем, ясно из названия. Так что, говоря спортивным языком, команда TreeZ играла на своем поле или площадке. Дома, как говорится, и стены помогают.

В первом туре повезло далеко не самой слабой команде pro100[z], фавориту турнира DIOsoft, командам Sniper, c4, NcR, union of five и n1ce cTeam – на них попались пустышки, и они автоматически прошли в следующий тур. Довольно сильные 2die4 проиграли на карте nuke клану Boom, deermix проиграл на втором дасте maverick, Fac.Cs сделали «выскачок» из DefDumps на nuke, а GSC.GameWorld безоговорочно порешала Lvoff.TreeZ.TNT – 13:1 [11:1 – 2:0]. Не так легко, но довольно уверенно прошли в следующий виннерский тур «станционные тризы» – они выиграли у команды Zvezdec со счетом 13:6. Моралезы сделали MouseTeam, HR ожидаемо выиграли у usc.L.A.W. В лузеры ушли RDO, проигравшие примерно равным им по уровню StrikeGroup со счетом 8:13 @ inferno. А уже упомянутая нами ed.us проиграла pro100[b] – 1:13 @ inferno.

Второй тур виннеров принес разочарование многим командам второй десятки рейтинга Украины. Так, Boom вылетела, снесенная на пути к победе ребятами из GSC.GameWorld – 2:13 [2:10 – 0:3] @ inferno. Хороший задел в первой игре дал возможность pro100[z] спокойно чувствовать себя в сражении против maverick – после счета 11:1 они спокойно обыграли мавериков 2:3 на inferno и вышибли их в лузеры. Игра сопровождалась небольшим инцидентом – во второй серии в игре за вторую сторону



маверики вели в счете 3:0. После этого сервер просто упал. Может быть, именно это сбilo их с победной серии и не дало отыграться, хотя, повторю, после проигрыша 11:1 выиграть довольно сложно.

В том же втором виннерском туре DIOsoft победил Fac.CS – 13:8 [8:4 – 5:4] @ nuke, moralezz def. Sniper – 13:1 @ inferno, HR def. c4 – 13:3 @ dust2, StrikeGroup def. NcR – 13:6 @ inferno, TreeZ.stancia.net def. union of five – 13:2 @ nuke, pro100[b] lose n1ce cTeam @ – 7:13 [2:10 – 5:3] inferno. Так окончательно определились фавориты турнира, и лузерская сетка заполнилась теми, кто проиграл по одному разу.

Во втором туре лузеров лишились надежды поехать во Францию Lvoff.TreeZ.TNT, 2die4, union of five, NcR, usc.L.A.W., RDO. Непростыми и напряженными выдalisся игры Zvezdec против maverick, где победу решило три выигрыша – финальный счет на карте dust2 был 13:10, ed.us против Boom – тут все решило два очка, и счет 13:11 стал настоящим «адом» для Boom – на карте inferno их заставили отправиться домой.

А что касается игры MouseTeam против c4, то ребята из c4, похоже, так перепугались, что могут вылететь из чемпа в первой же его части, что поднапряглись и порвали MouseTeam со счетом 13:1 –

счастливой для них стала карта nuke.

После игр лузеров пошли игры виннеров в третьем туре. Очень напряженная игра была у pro100[z] и GSC.GameWorld. За первую сторону была ничья и при счете 6:6 начался бой за вторую сторону. Киевская школа КС дала о себе знать, но при счете 6:5 в пользу GSC воздух просто наэлектризовался. Нервы киевлян выдержали, и в совершенно ацком поединке они смогли выиграть одну из решающих для себя встреч в финале – счет 13:11 в их пользу на карте inferno красноречиво показал, что они сильнее.

Довольно легко выиграли DIOsoft у moralezz – счет 13:3 @ nuke, и так же легко HR выиграли у StrikeGroup – 13:2 @ inferno. Более напряженная игра выдалась у TreeZ.stancia.net и n1ce cTeam. После игры за первую сторону тризы проигрывали со счетом 8:4, и это не могло не давить на мозги. Тем не менее, ребята собрались и смогли выиграть решающую сторону с катастрофическим для n1ce cTeam счетом 9:1. Луганская команда, по словам тризов, показала суперскую оборону, и тризам не так просто удавалось навязывать свою стратегию игры.

Очередные черные метки на чемпе получили проигравшие в третьем туре лузеров

deermix, настырные DefDumps, Sniper и счастливицы ed.us. Им так и не удалось поехать во Францию. А дальше по тяжелой и бескомпромиссной лузерской сетке пошли pro100[b], c4, Fac.CS и Zvezdec.

В четвертом лузерском туре встретились «близнецы-братья» pro100[z] и pro100[b], и как ни жалко было смотреть на схватку «родичей», кто-то должен был выйти из игры. Со счетом 13:8 на втором дасте порешали pro100[z]. Ребята из pro100[b] отправились в зрительский зал...

Команду moralezz вышибли с турнира ребята из c4 – счет 13:7 на inferno стал последним, что они увидели на этом финале. С одинаковым счетом проиграли StrikeGroup у Fac.CS и Zvezdec у n1ce cTeam – 13:8. Они также отправились паковать чемоданы.

Игры перешли в заключительную стадию. В четвертом туре виннеров встретились четыре фаворита турнира – здесь все было очень логично. Действительно, по игре, да и до начала игр, было понятно, что, скорее всего, в финальной части останутся DIOsoft, GSC, HR и TreeZ. Этого ожидали многие. Но то, что так будет на самом деле, конечно, вдвойне приятно!

Итак, DIOsoft победил GSC.GameWorld со счетом 13:9 на nuke, а TreeZ.stan-

На пресс-конференции участники по-
спортивному организовали «стеночку»



cia.net выиграла у HR со счетом 16:13 на карте inferno. И финалисты винерской сетки были определены.

Никто точно не мог сказать, кто же сильнее – резко поднявшие свой командный скилл TreezZ или стабильные DIOsoft? Игра все расставила на свои места. Как говорят профи, тризы сумели поднять тимплей на должностный уровень, делали грамотные сливы, и эти два фактора решили исход поединка.

TreezZ.stancia.net выиграла у DIOsoft со счетом 13:7 [7:5 – 6:2] на неоднозначной карте dust2, которая наилучшим образом может открыть способности команды играть слаженно и четко. Особенно интересно смотрится эта победа, если учитывать то, что за два дня до финала в команде тризов была сделана замена (SileNce). Но чудо произошло. Ребята сыгрались, как никто другой, и показали себя в этом поединке. Кроме того, возможно, им помогло то, что они играли на «своих» компах в этом клубе, так что площадка оказалась дважды домашней!

Если игры виннеров смотреть просто интересно, то игры лузеров всегда смотрятся с напряжением. Когда знаешь, что твой проигрыш может стать решающим, и ты потеряешь все шансы что-то показать на турнире, игра приобретает

новые оттенки. Итак, игры пятого и шестого тура лузеров.

В пятом туре довольно напряжной была игра Fac.CS против n1ce c'Team, где симферопольцы из Fac.CS выиграла 13:10 на dust2. Вторая игра – и c4 вылетает из турнира под ударом pro100[z] – 7:13 @ nuke.

Шестой тур – и две самые напряженные игры турнира. В первой из них HR с трудом выигрывает у pro100[z], которые, пробившись в высшую строчку турнирной таблицы, никак не хотели терять последний шанс на финал.

Но все же HR победили, и финальный счет 16:14 на dust2 показал, что победа была очень непростой. Еще больший напряг ожидал в игре Fac.CS против GSC. После окончательного результата – ничьей – команды играют первый овертайм. Ничья. Второй овертайм. Ничья! И только третий овертайм решает судьбу поединка. GSC – в шаге от финала! После двух овертаймов GSC прошла еще одного соперника – HR: парни из Донецка со счетом 15:15 OT2 0:4 проиграли на одной из своих любимых карт –

train. И вот они – в финале лузеров, и у них есть все шансы, чтобы отыгаться, провести реваншный бой со своими обидчиками киевского LG Cup, о котором мы писали в прошлом номере. И им это удалось! GSC.GameWorld def. DIOsoft – 13:7 [7:5 – 6:2] @ nuke. GSC – в суперфинале!

Как-то комментировать счет суперфинальной игры сложно, но хочется сказать, что GSC, в общем-то, вполне заслуживала победы. После попадания в лузеры они с большим трудом, показав хороший скилл, все же смогли пробиться в суперфинал. Но тут их ждала команда, которая не проиграла в турнире ни одного раза. Нельзя сказать, что результат был ожидаемым – даже наоборот. Тризов в финале никто не ждал. А ожидать такой игры от них было вообще сложно. Но игра есть игра, и решает все именно высокий скилл и личные качества спортсменов.

Суперфинал поставил точку: TreezZ.stancia.net победили у GSC.GameWorld со счетом 13:9 [4:8 – 9:1] на inferno. Поздравляем TreezZ.stancia.net с победой и желаем удачи в финале во Франции! Вот они, победители:

- 1 место – TreezZ.stancia.net (поездка на финал ESWC-Франция);
- 2 место – GSC.GameWorld;
- 3 место – DIOsoft.

Пресса и судьи следят
за соревнованиями



Фурор произвела
клубная футболка SK,
одетая на
SalvadorLimonas

Финальные игры отборочных ESWC в Украине по Warcraft

Очень непросто было играть лучшим из лучших, потому что противостоял им отборный состав, в который вошли все лучшие крафтеры Украины.

В первой своей игре один из фаворитов C14'Maloy ожидаемо выиграл у NcR.SaL[mx] так же, как GSC.Izual сделал L_Clan_Xeon-gNc. Представитель элитного клана крафтеров страны Fudes)Tresh прошел в следующий тур, попав на пустышку, а ветеран Allgames.White.Ra обыграл Koyot. Также повезло с жеребьевкой: GSC.Hot.C-Club и Fudes)Fodder, два признанных отца, прошли в следующий тур без боя. Халява! :). GSC.Razor.C-Club честно обыграл Ghost.FoX, а GroundDead порешал nice-Team.Medic.

Дальнейшие игры проходили так:

Fudes)Fodder (O) -vs- GSC.Razor.C-Club (H) 2:1;
GSC.Izual.C-Club (U) -vs- C14'Maloy (H) 2:0;
GSC.Izual (U) -vs- Fudes)Tresh (O) 2:1;
GSC.Hot (N) -vs- White.Ra (H) 2:0;
GroundDead (O) -vs- C14'Android (U) 2:0.

В четвертьфинале виннеров встретились два крайне :) сильных игрока: GSC.Izual.C-Club (U) -vs- GSC.Hot.C-Club (N) 2:1.

Слово – профи – порталу Gamelnside.com:

Первую игру Изуал отштампал Хота на 2Rivers новой тактикой типа «масс скилл», видимо, спроектированной специально для молодого эльфа. Вторая карта – Turtle Rock. Абуз сапожек ДХ и вторая нага решают большую часть армии Изу. 1:1. Решающая карта – Plunder Isle. Очень интересная и захватывающая игра. Обзерверы несколько раз вскрикивали в самых напряженных моментах. «Имба Варден» (Изуал) почти получила 6-й левел и ПОЧТИ убила лича, но...

Игры в виннерской сетке:

GroundDead (O) lost
Fudes)Fodder (O) 2:1;
HR-Rush (H) def. Virus (H);
HR-Rush (O) lost Fudes)Fodder (O);

Цвет варкрафтерского движения



Лузерская сетка:
Koyot (H) def. Allgames.White.Ra (H) – и White.Ra улетает с турнира домой;
GSC.RazoR (H) def. Fudes)Tresh (O) 2:0 – безоговорочное поражение орков против хуманов;
GroundDead (O) def. C14'Maloy (H) 2:1 – чемпион Украины, наоборот, не выстроил против орков правильную тактику;
И вот – долгожданный финал виннеров:
GSC.Izual.C-Club (U) lost Fudes)Fodder (O) – изи признался, что для него расклад «орк-андед» – самый сложный.

Лузеры:
GSC.Hot.C-Club (N) def. GroundDead (O) 2:0 – GD прощается с Францией;
Koyot (H) def. GSC.Razor.C-club (H) 2:1 – Razor также теряет надежду на финал;
Koyot (H) def. HR-Rush (H) 2:1 – койот продвигается все дальше...

Koyot (H) def. GSC.HoT.C-club (N) 2:1 – и дальше...
Koyot (H) lose. GSC.Izual (U) – 1:2 – и тут его встречает разъяренный андед Izual :).
Слово – профи – Gamelnside.com:

Первая игра на PI, Койот ставит эксп, Изуал идет в тех и быстрых дестроеров. Несколько стычек проходит с переменным успехом, но постоянный харас дестроерами – и экспа противника сводит на нет преимущество Койота. Хумен, обнаглев,

приходит на базу к андеду, попытка размена героев... МК умирает, а ДК уходит с децелом жизни! Дисконнект, и первая игра – за львовянином.

Вторая игра по похожему сценарию развернулась на Двух Реках. Бастрый эксп в исполнении Койота, и в противовес ему – постоянный харас и теч Изуала с уходом в дестроеров.

На этот раз, правда, Койот избрал иную тактику – никаких драгонховков, одни присты и райфлы с двух барак. Открыв огров, Койот с лихвой компенсировал потерю рабов на экспе, а затем просто пришел и убил Изуала около базы. Львовянину не помогли даже абомы и убийство МК в самом начале битвы – чересчур существенным оказался провал в экономике по сравнению с хуменом.

Третья игра проходила на TurtleRock. Противники появились на соседних респях, и Койот пошел в достаточно редкую и авантюрную застройку андеда. Не без напрягов Изуалу удалось убить рабов и три достроившиеся вышки, Архимаг противника сумел уйти на базу. Поняв, что время потекло, и идти в тех поздно, Койот предпринял вторую попытку застройки, и она ему чуть не удалась, но вовремя появившийся второй герой андеда исправил ситуацию и заставил хумана написать GG.

И вот – суперфинал. Изуал должен играть против Fodder. Кто бы мог подумать, что (скорее всего, зная о второй квоте во Францию для варкрафтера, о которой объявили позже) Изуал отдаст первое место Fodder'у?! Потрясающе спортивное поведение и настоящий ход спортсменов, которые играют не за деньги, а готовятся вместе представлять нашу страну на финале мирового чемпионата!

Итак, результаты:

- 1 место – Fudes)Fodder;
- 2 место – GSC.Izual.C-Club;
- 3 место – Koyot;
- 4 место – GSC.Hot.C-Club.

Итог

Для прокачки скилла и популяризации киберспорта в нашей стране ФКСУ решила организовать ряд встреч чемпионов с игроками всей страны. Чемпионов, скорее всего, ждет тур по Украине, или, что более вероятно, тренировочный слет в Крыму или в столице Украины.

Удачи вам, киберспортсмены!

XANTEN

Низкие цены для киберспортсменов

www.xanten.com.ua
т. (044) 564-56-32

Английское название: **MEMORIES**

Жанр: анимационный фильм (1996)

Дистрибутор: Columbia TriStar Home Entertainment

Режиссеры: Кодзи Моримото (Magnetic Rose)

Тенсаи Окамурэ (Stink Bomb)

Кацухиро Отомо (Cannon Fodder)



Воспоминания

Жажда

2092 год. Глубокий космос.



«Что здесь делает этот старый спутник?» – донеслось из наушников.

«Он попал в гравитационную ловушку до того, как достиг своей цели», – произнес Хейнц.

«Так он тут просто бесцельно болтается?» – опять донеслось из наушников.



«Да», – ответил мужчина лет тридцати и повернул черную ручку на тыльной стороне шлюза спутника.

Мир изменился. Люди освоили космос. Огромная неизведанная пустошь с каждым разом открывала искателям приключений новые тайны. Мир изменился, но привычка оставлять после себя мусор каждый раз, когда заканчивают играть с новыми технологиями, у людей осталась.

– Это «Корона», это «Корона»... Станция 103, вы меня слышите?
– Это станция 103. Говорите, «Корона».



– Задание выполнено. Объект на курсе П-Зет-302 уничтожен.

Космические мусорщики корабля «Корона» закончили очередную работу по зачистке секторов от остатков инженерной мысли и собирались вернуться домой, на родную планету. Но неожиданно на бортовой компьютер корабля поступил сигнал о помощи.



– Может, стоит вызвать спасателей?

– Болван! Разве ты не знаешь правил космоплавания? Если мы откажемся, нас больше не возьмут ни на один корабль.

– Аошима, какие координаты?

– Погоди... Зона

РЗ...З...О...05.

– Саргассы?

– Невезуха!!! Это в Саргассах!

Кладбище космоса. Я думал, туда манит только стариков.

Капитан корабля посмотрел на монитор и, поморщив лоб, произнес:



– Меняем курс.

Вот и настал этот день. День, о котором они говорили много раз. День, который должен был сделать их богатыми. День, который позволит им раз и навсегда забыть о том, кем они являются сегодня.

Космический мусорщик приближался к огромному астероиду, вокруг которого кружили обломки других кораблей. Бортовой компьютер «Короны» показал наличие сильного магнитного поля.

– Хорошо, Хейнц, я записываю факт входа.

– О'кей, начали.

– Я, Хейнц Бекнер, вместе с Мигелем Костриэлой, действуя по сигналу SOS, полученному с этого корабля в зоне Р-Зет-305, провожу операцию спасения. 12 октября 2092 года.

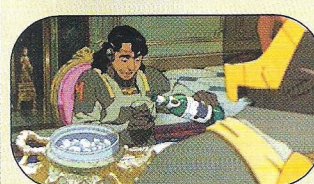
Корабль-станция «Мадам Баттерфляй» принадлежал оперной певице Еве Фридель, которая прославилась своим исключительным сопрано. Ее еще называли «Дива века».



– Наша Мадам Ева была рождена аристократкой? Маленькая принцесса, да? Тогда это объясняет такие декорации.

Со временем слава покинула оперную диву. Страх перед годами одиночества и забвения заставил создать вокруг себя это место. Потом певица умерла и оставила на растерзание времени свой дом-сказку.

Датчики показали наличие кислорода и гравитационного по-



ля. Короткими перебежками, прикрывая спины друг друга, команда спасателей вошла в холл станции. Огромный зал, отделанный в стиле восемнадцатого века, приветливо встретил людей в скафандрах. Картинные галереи, мраморные колонны, красные розы в фарфоровых вазах говорили об изысканном вкусе хозяйки корабля, только и всего. Лишь ста-



рые фотографии в деревянных рамках и обрывки видеоархивов на голографическом постаменте напоминали искателям приключений об интересной и странной жизни на этом корабле.

Magnetic Rose – история

о людях, которые хотели изменить свой мир. Отчаянно цепляясь за свои воспоминания, они пытались найти в обломках чу-



жий жизни свое спасение. Свобода от свободы, как сказал один греческий мыслитель. Человек не обременял себя ношей, он просто боялся бросить



то, к чему привязался за много лет. Иногда для того чтобы что-то изменить, вовсе не обязательно ставить перед собой цель достичь чего-то. Достаточно просто отказаться от того, что человек называет «свободой».

Лекарство

Яманаши, префектура к северу от Токио, население – 100 тысяч человек. В этом году погода



опять показала свой характер. Вчерашний снегопад многих застал врасплох. Количество простудившихся за последнюю неделю увеличилось чуть ли не втрое.

– Этот укол вам поможет, а еще я выпишу рецепт, неделю попьете лекарство.

Молодой человек вышел из поликлиники и направился к автобусной остановке. Через полча-



са он уже сидел за своим рабочим местом и чихая просматривал вчерашние записи.

– Не понимаю, мне же сделали укол в поликлинике.

– Почему бы тебе не попробовать лекарство от простуды «О-Ти-Си»? Сразу полегчает, – сказал человек в белом халате.

– Я уже все попробовал, – произнес Нобуо Танака чихая.

– А ты пробовал средство от озноба, которое мы разработали? Оно у босса в кабинете. Должно помочь. Синие пилюли в красной склянке.



Танака медленно побрел в сторону «любимого» кабинета. Коробки с отчетами, папки с диаграммами, книги по медицине и колбы с лекарствами были



неотъемлемой частью человека, который уже много лет возглавлял отдел биомедицины.

Нобуо открыл дверь и вошел в комнату. Он аккуратно переступил через коробку с отчетами и, обойдя вокруг стола, взглянул на стеклянные баночки с капсулами.

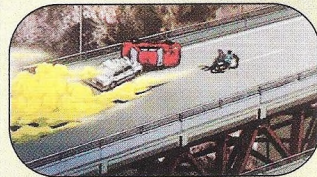
– Красные пилюли в синей склянке? Думаю, одной хватит.

Яманаши, префектура к северу от Токио, население – 99 тысяч человек. В этом году погода опять выкинула номер.

Нобуо выбежал на улицу.

– Никогда не видел, чтобы сакура и подсолнухи цвели в одно и то же время, – удивленно и в то же время взволнованно произнес молодой биолог.

Еще раз осмотревшись и не найдя поблизости ни одной жи-



вой души, он отправился в город, который находился у подножья холма, где стояла лаборатория.

Яманаши. Население – 700 человек. Танака медленно шел по улице, высматривая сквозь едкий туман людей. Но все, кого он видел, были мертвы. Зимнее солнце слепило глаза, а яркие краски вишневых садов напоминали о глобальной катастрофе. Он поднял голову и увидел в небе серую точку.

Вертолет с журналистами медленно опустился на площадку



перед выходом на крышу. Двигатели заглохли, и камера оператора, лежавшая на полу, в последний раз захватила крупным планом лицо биолога.

Stink Bomb – «обыкновенный фашизм». Черная комедия, которая заставляет улыбаться при виде того, как гибнут люди.



Маленькая деталь большого механизма, от которой многое зависит, например, когда в сводках новостей мы слышим о гибели шахтеров или узнаем, что из-за пожаров в тропических лесах без крова остались пять тысяч человек. Деталь, которая похожа на занозу в пальце в тот момент, когда мы стоим «на ковре» перед начальством.

Однако грустную улыбку на лице вызывает не столько эта деталь, сколько безысходность человеческой судьбы. Мы никогда не избавимся от этого бремени, так как тогда

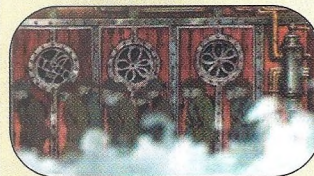


мы потеряем веру в свою человечность. Ошибки, просчеты и еще уйма вариантов другой стороны медали всегда будут преследовать человечество, ведь они являются тем двигателем прогресса, о котором мы столько говорим.

Светлое будущее



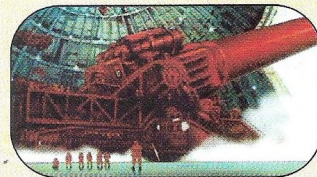
Как-то в разговоре с египетским фараоном пророк сказал ему: «Правды нет, есть только ощущение правды. Принимаете вы это утверждение или нет, но все, во что вы верите как в правду, является вашей реальностью. Ваше подсознание поверит всему, что вы ему



говорите, особенно если повторять эти слова часто и с убеждением».

Город. Город-пушка. Город, где люди существуют ради одной-единственной цели – подготовить и вовремя осуществить выстрел! Не важно, по кому, не важно, зачем. Главное – сделать это!!!

Ну и что, что из-за ядовитых газов и испарений от выстрелов



люди стали уродами? Ну и что, что этим людям приходится терпеть унижения? Ну и что, что каждый ребенок этого города с самого рождения мечтает стать «стреляющим из Пушки»? Главное, что



они живут ради веры в будущее. Главное, что они верят, что завтра будет лучше, чем вчера.

Cannon Fodder – мультфильм о мире, который оценивает жизнь по критерию победителей и побежденных. Но иногда из этого идеального мира выпадает «шестеренка справедливо-



сти», и тогда численность побежденных становится катастрофически большой.

Sova



Animania NEWS

Культовый комикс Френка Миллера (Frank Miller) Sin City, два выпуска которого были переизданы на территории Украины, будет экранизирован Робертом Родригесом (Robert Rodriguez). По предварительным заявлениям, в фильме будут задействованы актеры Джош Хартнетт и Марла Шелтон.

Роланд Эммерих («Годзилла», «День Независимости») экранизирует Dragon Ball Z. Пока о фильме практически ничего не известно. Но во всемирную паутину просочилась информация о том, что Том Велинг (сериал «Смолвилль») согласился на роль Songoku.

В начале июля этого года в Берлине приступят к экранизации MTV-шного киберпанковского мультсериала Aeon Flux режиссеров Говарда Бейкера и Питера Чанга («Аниматрица»).



Главную роль в фильме сыграет Шарлиз Терон («Монстр», «Ограбление по-итальянски»).

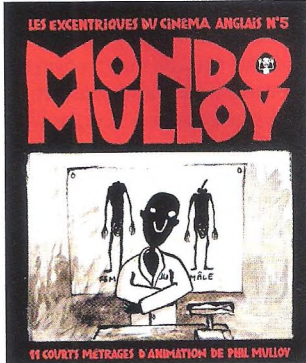
Скоро выходит The Animation Show DVD – сборник мультфильмов с одноименного фестиваля, в состав которого входят следующие картины:

Welcome to the Show, Don Hertzfeldt
Mt. Head (Atama Yama), Koji Yamamura
Brother, Adam Elliot
Parking, Bill Plympton
The Adventures of Ricardo, Corky Quakenbush
La Course a l'Abime, Georges Schwizgebel
Billy's Balloon, Don Hertzfeldt
Cousin, Adam Elliot
The Cathedral, Tomek Baginski
Intermission in the Third Dimension, Don Hertzfeldt
Fifty Percent Gray, Ruari Robinson

Uncle, Adam Elliot
Early Pencil Tests and other Experiments, Mike Judge
Aria, Piotr Sapiegin
Bathtime in Clerkenwell, Aleksey Budovskiy
The Rocks (Das Rad), Chris Stenner/Arvid Uibel/Heidi Wittlinger
The End of The Show, Don Hertzfeldt

Бывший сотрудник японской анимационной студии «Студия 4C» Хироши Мураками (Hiroshi Murakami), основав собственную студию Mugen Pictures, приступил к работе над короткометражкой Magic Circus, которая будет выполнена в 3D-cellshading.

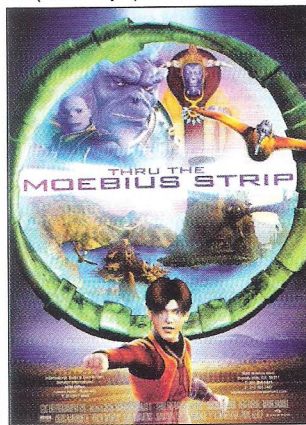
Компания ED Distribution (eddistribution.com), известная выпуском анимационных DVD-релизов европейских режиссеров (они уже издали полную фильмографию Билла Плимптона), выпустит DVD-сборник 11 короткометражных филь-



мов Фила Маллоя (Phil Mulloy) – британского аниматора с 20-летним стажем.

Силвен Шоме (создатель великолепного «Трио из Белльвилля») вместе со своей женой Салли Шоме основал новую анимационную студию в Эдинбурге (Шотландия), где приступил к работе над новыми анимационными проектами – рисованным 2D-фильмом под рабочим названием Barbacoa и еще не имеющим названия фильмом, выполненным в 3D-графике.

Наконец-то после трехлетнего перерыва в сети начали появляться новости о фильме по мотивам комиксов Мебиуса (Жан Гиро). В частности,



стало известно, что картина, над которой трудятся аниматоры, будет выполнена в 3D. Также после длительного перерыва заработал официальный сайт Жана Гиро – www.moebiusstrip.net.

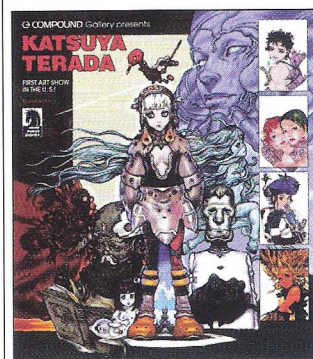
На официальном сайте аниме-сериала Samurai Champloo появился новый трейлер длиной в 30 секунд. Судя по ролику, можно сказать лишь одно: аниме-проект будет дизайнерски кровавым. Напомню, что над проектом работает Синьитиро Ватанабе (Cowboy Bebop, Exel Saga).

Корейский режиссер Тцуи Харк («Легенды Зу») сделал заявление о том, что он прекращает работу над фильмом Initial, который снимается по одноименному аниме-сериалу о стритрейсерах. Причиной тому стали конфликты со спонсорами – Media Asia Group.

Как стало известно из официальных пресс-релизов, полки американских интернет-магазинов в очередной раз пополнятся переизданным аниме. Среди них можно будет разыскать следующие вещи: Black Jack, Fobia, Initial D, Kiddy Grade, Legend of the Dragon Kings, Legend of the Mysti-

cal Ninja, Pokemon: Journey to the Johto League Champion, Sacrilege, Spirit Warrior, Sugar, Vanilla Series.

В США прошла первая выставка одного из лучших художников-мангака Японии Кацуи Терады (Katsuya Terada),



который уже добился признания на территории Европы. Издательство Dark Horse, под эгидой которого прошла эта выставка, заявило, что у них на Тераду большие планы, и уже готовится к выпуску его арт-бук Cover Girls.

Коджи Моримото («Аниматрица») снимает киберпанковский короткометражный фильм по мотивам «Бегущего по лезвию бритвы» Ридли Скотта. Именно фильм Blade Runner, а не книга Филипа Дика, вдохновил Моримото на создание этого мультфильма.

Корпорация BMW продолжает тратить огромные деньги на рекламную компанию. Вслед за двумя сезонами телекламы, снятой лучшими режиссерами Голливуда, BMW (www.BMWFilms.com) решила продолжить свое триумфальное шествие и на бумаге. Издательство Дарк Хорс выпустит серию комиксов о BMW, narrated лучшими авторами всего мира. Пока известны лишь четыре человека, которых пригласила к сотрудничеству компания: Кацухиро Отомо (Katsuhiko Otomo), Кацуя Терада (Katsuya Terada), Мэт Вагнер (Matt Wagner) и Брюс Кэмпбелл (Bruce Campbell).



Создавая мультфильм...

На одной из лекций нам предложили описать по памяти университетский коридор, аудиторию, вестибюль - помещения, которые каждый из нас видел сотни раз. И когда мы положили не густо исписанные листочки на профессорский стол, оказалось, что все мы ужасно не наблюдательны.



Сценарий

Когда мы читаем книгу, то не можем с точностью, во всех деталях представить себе события, ибо как бы ни

которые активно используют мультипликаторы.

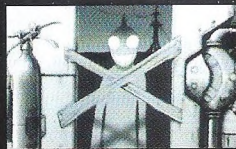
Скажу честно: первый вариант моей статьи включал в себя уйму ненужных деталей и описаний: царапина на пряжке, застёжка на шлеме, черная кнопка на пульте управления, солдатские ботинки с грубой подошвой, дизайн телевизоров и т.д. и т.п. В литературном произведении все это нагромождение деталей

показать зрителю, насколько различны литературный и мультипликационный жанры.

Режиссер задумал показать сны, которые видит усталый человек, задремавший в общественном транспорте. Согласитесь, задача не из легких. Ведь, как известно, в литературе событие отражается как действие, изменяющееся во времени. Но как собрать воедино калейдоскоп

бильном телефоне? Как показать человека, который сидит на стуле, о чем-то думает и параллельно вспоминает двор, где он вырос?

И тут же резко изменить обстановку, чтобы глазам зрителя предстала улица, на которой изо дня в день неизвестный человек покупает свежую газету и фаст-фуд? Как описать старый заброшенный завод, расписанный граффи-



были точны описания, каждый по-своему домысливает внешность героя, пейзаж, обстановку. А при просмотре анимации действие для всех зрителей, казалось бы, одинаково конкретно, и все-таки каждый также домысливает что-то свое.

Как вы помните, в прошлом номере журнала я описывал последовательность действий главного героя в мультфильме «50% серого», в котором основной упор был сделан на фон, окружающий героя. Чего в этом обзоре не было – так это сценарных деталей,

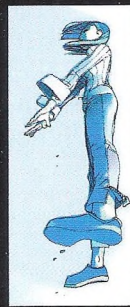
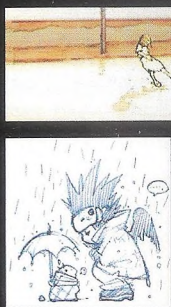
может отвлечь от основной идеи. А вот сценарий для мультфильма должен быть настолько детальным, чтобы художник, занимающийся прорисовкой всех элементов, мог четко представлять себе те детали, которые при первом просмотре, может, и не бросятся в глаза зрителю, но создают ощущение целостности происходящего.

Одним из таких примеров многообразия неприметных на первый взгляд деталей может служить мультфильм Моримото Кодзи Mixjuice, в котором режиссер сумел

абстрактных, порою непонятных, обрывочных и неизвестно откуда возникших образов? Как описать высоковольтный столб, стоящий у подножья горы, которая плавно перетекает в огромное озеро, вокруг которого, словно бабочки, гоняются друг за другом дети? Как рассказать о влюбленной паре, любящейся небоскломом в тот момент, когда им аплодирует неизвестный человек со странной улыбкой на лице? Как описать внезапный испуг девушки, сидящей на скамейке в метрополитене и спокойно играющей на мо-

ти, и одновременно показать молодого парня со странным шлемом, в ушах которого играет музыка регги? Как объяснить художнику на четырех страницах текста, что представлять собой человеческий сон, то есть как показать реальные объекты бытия, трансформированные сонным человеческим сознанием?

«Очень просто», – ответил Моримото. «Нужно быть в душе и художником, и писателем». Сценарист должен найти в своем сюжете тот момент, который станет отправной точкой в развитии сценария.



Мы никогда не подписывались освещать здесь одни шедевры и мегахиты, но все равно отечественные прокатчики прокатили нас в этом месяце особенно круто, поставив перед читателями прямо таки в неудобное положение. Нам, конечно, не впервой поднимать на штыки серость и посредственность, но расписывать словосочетание «так себе» на две страницы, когда афиши грядущих месяцев пестрят такими могучими названиями – это как-то мутрно, что ли. Мы, разумеется, выбрали самые пристойные киноленты из увидевших свет в этом месяце и посетили их в самых лучших кинотеатрах города Киева. И все было бы, наверное, хорошо, если бы не анонсы-трейлеры, шедшие перед фильмом. После лютых спецэффектов всяких там «Трой» и «Послезавтра», на которые дали подглядеть в щелочку перед основным блюдом, остается такое чувство, будто перед тем, как подать миску с перловкой, вам дали отведать кусочек молочного шоколада.

Ну, да ладно. После такой постной кино-диеты слаще будут грядущие месяцы. Итак, на нашей тарелке – боевик «Крутящий момент» и, наверное, комедия «Оптом дешевле».

Больше качественного гоню!



В 1999 году братья Вачовски нашли волшебную лампу, потеряли ее разок, и появилось на свет волшебство первой «Матрицы». Четыре года спустя, когда лампа немного отдохнула, они потеряли ее снова, и извергла лампа «Матрицу 2» и «Матрицу 3». И, казалось бы, волшебный предмет был уже ни на что не способен в ближайшие годы, но тут в результате какой-то ошибки он попал в руки шаловливых голливудских парней, жадных до денег. Парни с ходу просекли, что лампу можно не только тереть, но и мягко массировать, легко

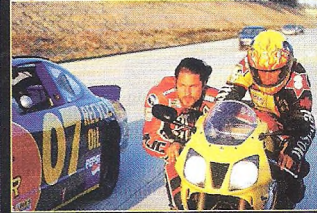
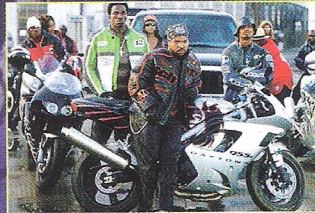
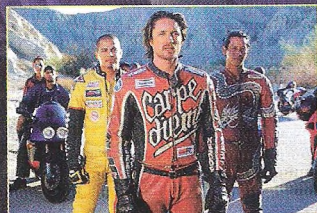
покусывать, стимулировать нежными пощипываниями кончиков пальцев и губами. Причем все это можно делать с лампой вдвоем, втроем и в самых неожиданных позициях. И начала колдовать лампа по три раза на год. Да что там, лампа от таких делов прямо-таки ошалела. Магия полилась сплошным потоком – успевай тока паковать и выпускать в прокат. Как раз один из таких извергнувшихся из волшебной лампы «Матрицы» фильмов мы и собираемся рассмотреть.

Выйди «Крутящий момент» до «Матрицы», у него не было бы абсолютно никаких шансов.

Сюжет, который можно пере-сказать тремя жестами, два из которых – согнутая в локте рука; актеры, набранные с проходной бройлерной фабрики, и диалоги из комикса про птичку Зорю. Но озаренный светом волшебной лампы, заплыванный музами сценарий чудесным образом стал основой зрелищного блокбастера. Фильм о гонках: раздельная полоса, намотанная на колесо, тачки стоимостью в «Челенджер» и взрывающиеся похлеще онго – что может быть банальнее? Все, что можно только снять с разогнанного на полную Порше, уже показали режиссеры «Форсажей»

и «Такси». Но оказалось, если заменить машины на мотоциклы, добавить bullet-time и снять в недрах компьютера сцены трюков, на которые не решились бы даже японские камикадзе, то жанр может заиграть новыми красками. Сцены на автобане просто гипнотизируют, а фантазия постановщиков трюков вызывает яростный респект. Хотя, повторюсь, все остальное в фильме – редкое варено.

Но впрочем, шикарные тетки, обалденные мотоциклы, погони и куча моднявых спецэффектов – что еще нужно, чтобы пиво шло суботним вечером максимально мягко?





«Один дома» — это смешно. Двенадцать — это уже страшно

В семье не без урода, как известно. А в нашем случае будет точнее сказать «в большой семье не без уродов». То, что обычно бесит и просто расстраивает, оказывается, со стороны смотрится на удивление забавно. Кто бы мог подумать, что случай, например, когда мои деревенские родственники заперли меня в конюшне с тремя здоровенными кобылами и бросили туда дымовуху, при должном ракурсе может вызывать гомерический смех. Оказывается, очень даже может.

Итак, кино о том, что происходит, если в одном помещении оказывается больше десяти людей, связанных родственными узами, но при этом не связанных особыми заморочками по по-

воду того, что их поведение может кому-то мешать.

Шутки о шутках

Есть актеры-бренды. Их лицо на афише — красноречивее любой рецензии. Таков, например, Стив Мартин. Если вы видите его имя в титрах, то по крайней мере несколько вещей о фильме вы можете сказать наверняка. Это: а) веселый фильм; б) кино для всей семьи; в) качественный уровень картины как минимум выше среднего; г) герой Мартина обязательно откуда-нибудь крепко навернется (в прямом или переносном смысле).

«Оптом дешевле», понятное дело, отвечает всем этим четырем пунктам. Мартин с возрастом все чаще стал появляться в картинах для де-

тей или окруженный детьми. За последние несколько лет так точно. Не знаю, быть может, это пик его увлечения, или как это там назвать, но в последней картине он появился в роли папаши сразу двенадцати детей. И весь сюжет, соответственно, строится на том, что эти маленькие монстры планомерно уничтожают нервную систему своих родителей. (Мне показалось, или в нескольких особо напряженных моментах фильма в кадр ненавязчиво попадает логотип кого-то из производителей презервативов? Если будете смотреть и заметите, обязательно напишите. Думаю, что-то такое обязательно есть — рекламисты просто не могли упустить подобный сюжет).

Подача этого, в общем-то, заезженного сюжета слегка нестандартна, поскольку главными героями выступают не сами «утилизаторы подгузников», как в «Один дома» и «Трудный ребенок», а их несчастные родители. Суть дела это не меняет, но в целом смо-

трится немного взрослых. Отсюда несколько довольно свежих шуточек папаши-Мартина. Хотя, с другой стороны, отсюда же и сопливое морализаторство (в которое безнадежно скатывается фильм к концу) на тему «Наплодили вас неосторожно — так фиг ли, не топить же вас в мешке всех. Любовь нам, типа, всем поможет».

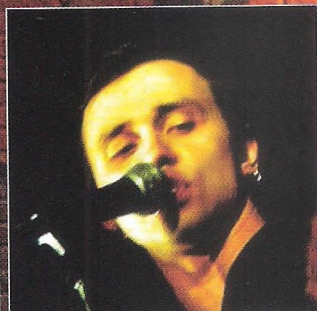
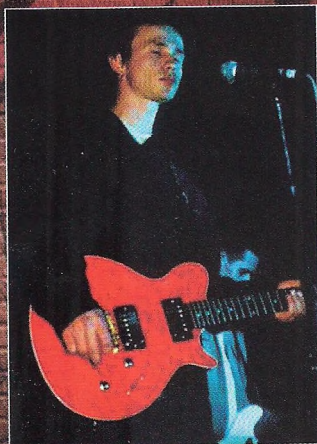
О пользе раздельного питания

Фильм непременно нужно смотреть в компании с предками с двойной целью. Во-первых, чтобы вдоволь поржать в первой половине фильма. А во-вторых, чтобы ближе к концу небрежно так обронить: «Слышь, па, царапина через весь кузов на твоей тачке и три пулевых отверстия от ментовских макаров, ну, когда я угнал ее, чтобы сгонять за самогонкой к Пете... Извини, короче». И услышать в ответ: «Да какие проблемы, сынок. Лови ключи — сгоняй еще раз к Петруше. Ему так нужно дружеское внимание — он же только третий день на свободе...».

Любовь — она такая. Ее провоцировать надо.



Дельфин, «Звезда»



культового события. Поэтому, когда на сцену неожиданно вышел Дельфин и начал лабать что-то совершенно безумное и красивое, я был, мягко говоря, застигнут врасплох. Но не настолько врасплох, чтобы мероприятие «все равно куда, лишь бы там три по сто»



мгновенно превратилось в «крайне ответственное редакционное задание по добыче эксклюзивного материала» (благо, между этими двумя мероприятиями обычно пролегал весьма смутная граница, прямо скажем).



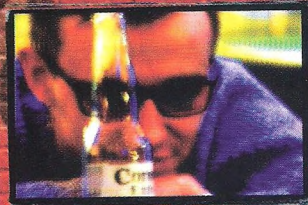
Культурно-культовое событие оказалось презентацией того самого долгожданного альбома Дельфина «Звезда».

Модные журналы обожают писать, что Дельфин растет вместе со своими поклонниками. Если это так, то добрая часть наших меломанов осталась где-то в начале 90-х, в те времена, когда всю буйствовал «Мальчишник». Второй



пик славы Дельфина, пожалуй, пришелся на релиз его сольного альбома «Глубина Резкости», который взялось раскручивать российское MTV. А дальше, по мере того, как он все больше уходил в совсем уж экспериментальную музыку, наблюдалась стабильная потеря поклонников. На концерте в «Утюгах» количества слушателей не хватило бы даже на то, чтобы толком отбасить парочку хиленьких команд по регби.

Хотя я бы назвал этот процесс, скорее, не потерей поклонников, а их фильтрацией. Ну, скажите, какой еще исполнитель может позволить себе выйти на сцену в клубе, бар



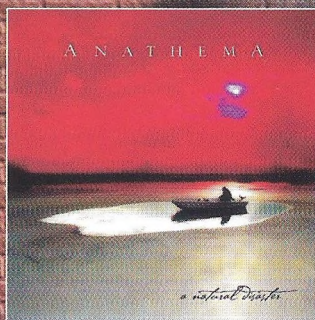
и без суеты, минуты по три настраивать инструменты, практически не общаться с залом и петь под на 3/4 фанерный звук грузящую альтернативу? И чтобы при этом зал скандировал его имя, как пьяные матросы «Авроры» — заветы Ильича?

Музыка Дельфина действительно стала взрослей. Теперь он практически совсем не читает рэп, а выводил тексты своим жутко меланхоличным вокалом. Мелодии обогатились неожиданными сэмплами и живыми инструментами, аранжировки стали куда изощренней. Гитары заметно прибавилось, появились даже акустические проигрыши. А в стихах стало меньше поучительного тона, агрессии в них тоже заметно поубавилось, что само по себе — очевидный признак взросления.

Кому-то, конечно, несмотря даже на резкие гитарные запыли и бодрые ударные, эта



работа экс-мальчишника может показаться грузящей и вообще скучной, как сто китайцев. Это значит, что вы не прошли на следующий уровень музыки Дельфина. Парень не устает расти, экспериментировать, искать и совершенствовать то, что у него уже есть, жертвуя, естественно, при этом количеством поклонников в пользу их качества. Когда этот процесс завершится, наша музыка получит светило и мегаталант уровня Дэвида Боуи. Я вам говорю.



Anathema, Natural Disaster

Я, наверное, единственный человек по эту сторону Стикса, который уверен, что группа Anathema с годами прогрессирует и становится только круче. Их студийник *A Fine Day To Exit* 2001 года изготовления я вообще считаю одним из лучших альбомов, которые толь-

диск завершающим аккордом в творческом падении группы.

Хотя в чем-то их можно понять: Anathema – самый не характерный пример построения музыкальной карьеры, какой я только встречал. Обычно молодые новообразованные группы начинают с подражания, и лишь потом, с приобретением опыта и мастерства, постепенно находят свой путь в музыке. У этого же коллектива вышло все не как у людей – они начинали с того, что играли свой,



ланхоличную, неспешную, богатую замысловатыми мелодиями и необычно звучащими инструментами, но в то же время за уже знакомыми приемами и звучанием чувствуется сильнейшая индивидуальность. Модные аранжировки, иногда – женский вокал, изредка – чисто до-от'овые ходы и т. д.

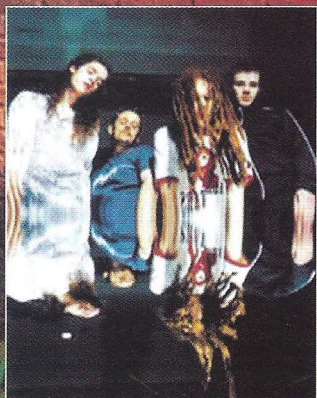
Отличный коктейль получается, в общем. Но старые до-от'овые фанаты не простили своим кумирам измены и отхода от первоисточников. Ну, как известно, больших зануд в плане музыкальных вкусов, чем брутальные металогии, не

A Natural Disaster – естественное продолжение линии, которую гнула Anathema в последние годы. Теперь это уже окончательно и бесповоротно Pink Floyd. Звук клавишных и гитар, отточенный до остроты катаны, и беспросветная меланхолия. Тоска умных людей. Музыка гвоздит к месту и никуда не отпускает – несколько тягучие мелодии, которые никуда не торопятся и настойчиво побуждают к тому же самому всех, их услышавших. Исключение – небольшое рубилово *Pulled Under At 2000 Metres A Second*, дань прошлому группы.



ко можно записать на планете Земля, существуя в трехмерном пространстве и используя лишь стандартные музыкальные инструменты и аппаратуру. В году нет и двух недель подряд, когда бы я не переслушивал эту работу хотя бы разок, в то время как так называемые «музыкальные критики» называли этот

весьма оригинальный doom, и лишь потом, находясь на пике своей творческой потенции и славы, неожиданно-негаданно решили обратить внимание на идеи заслуженных грандов рока. В качестве примера для подражания ими была выбрана мегабанда всех времен и народов Pink Floyd. Понятное дело, служить идеям, найденным такими гениями, не зазорно всякой группе, тем более что Anathema не стала слепо копировать придуманное до них, а, так сказать, творчески переосмыслила наследие гуров. За плечами Anathema'ны – «тяжелое» до-от'овое прошлое и масса своих неординарных находок, что не могло не сказаться на их интерпретации легендарных британцев. Они играют музыку столь же ме-



сыскать. Сочиняй ты хоть гениальнее Моцарта, но если это не играется на трех гитарах с жутким дисторшином, то это вообще не музыка. Так что фиг с ними. Слушайте альбомы, а не мнения.

В целом – крепкая «пять». Подходит как для фонового прослушивания, так и для вдумчивого, понотного разбора. Pink Floyd, я думаю, должны быть довольны – их стиль оказался в нужных руках.

Грузил@

<http://talk.mail.ru/article.html?ID=29422027&page=2>

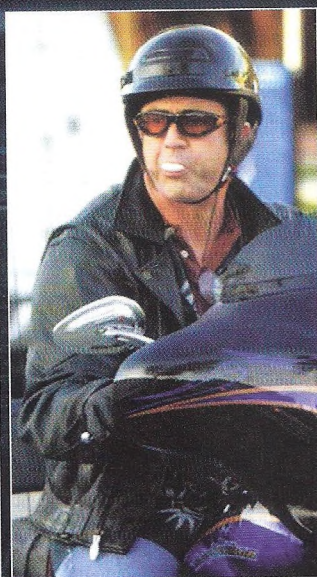
В очередной раз мы пытаемся стать хоть чуток умнее и человечнее. Как обычно, самые интересные знания – самые бесполезные. Это лишний раз подтверждает вышеуказанная ссылка, которая, при должном с ней обращении, приведет вас на забавный список самых животрепещущих вопросов и развернутых ответов на оные. Здесь вы сможете узнать разгадки всех тайн, которые наверняка будоражили ваш юный ум не одну бессонную ночь.

Например, как мурлычет кошка, как внутрь подшипников запихивают шарики, зачем собаки виляют хвостом и много-много другого, не менее интересного.

<http://www.unpeople.ru/people/1/28.1.shtml>

Чисто конъюнктурная ссылка под изрядно шумящий мегахит Мела Гибсона «Страсти Христовы». На этой страничке можно увидеть наиболее точное на сегодня

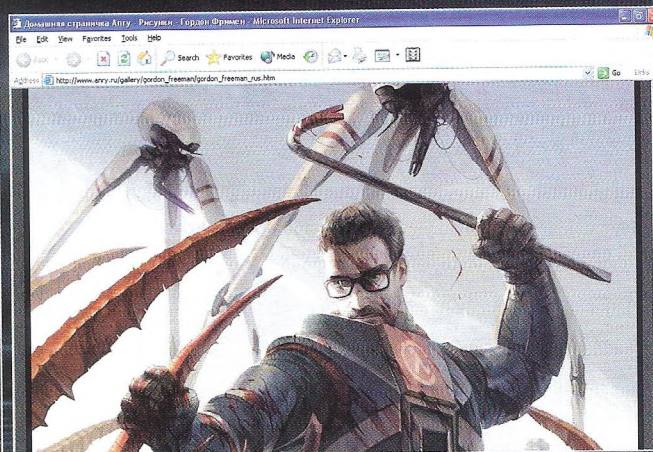
наш день изображение Иисуса Христа, созданное в 3D британскими учеными. Здесь также можно прочитать краткий рассказ о том, как они пришли к этому замыслу и какие технологии применяли. Довольно интересно.



Не смог удержаться от опубликования этой фотографии в тему. Итак, дети, человек на мотоцикле – режиссер-постановщик и соавтор сценария умней-

картинок для крупных западных игровых проектов. В общем, куча вариантов обоев для рабочего стола и мегабайты эстетического удовольствия. Знакомые игровые персонажи как они есть.

Пять баллов за общую эрудицию тому, кто отгадает, что за парень нарисован на приведенном скриншоте.



шего, искуснейшего и трогательнейшего фильма эпохи – The Passion of The Christ. Такие вот они, гении.

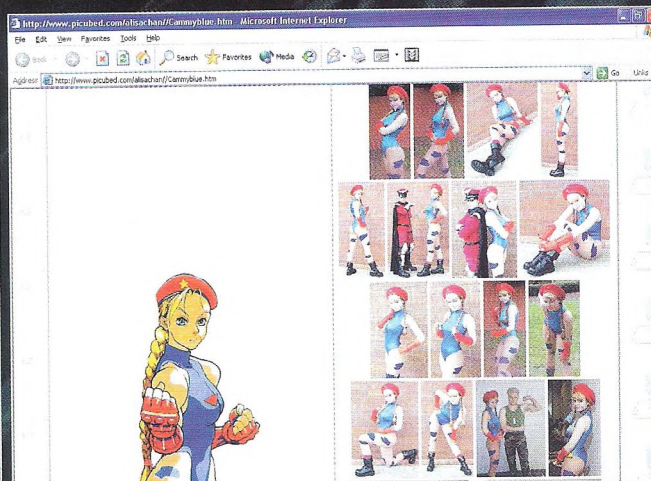
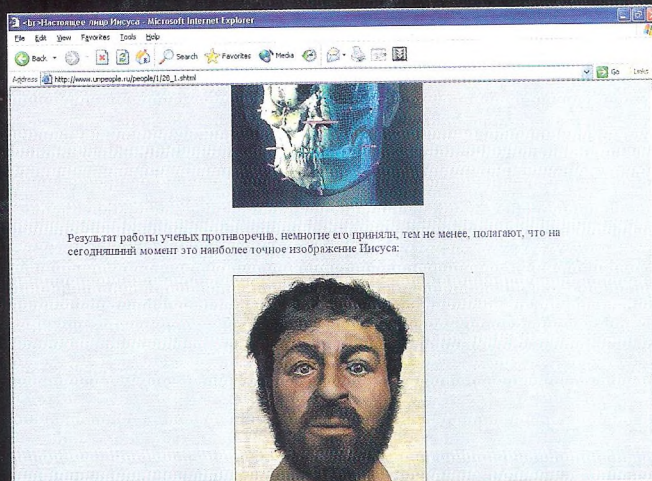
<http://www.anry.ru/rus/gallery/gallery.htm>

Галерея одного из самых гениальных художников современности – питерского иллюстратора Anry. Даже если вы о таком не слышали, то с его работами наверняка сталкивались. Его дигитайзеру принадлежат обложки для книжек фантаста Ника Перумова, последнего альбома мегабанды Blind Guardian и миллиард

<http://www.picubed.com/alisachan//AF.htm>

Еще одна иллюстративная ссылка. На этот раз, наверное, чисто познавательная. Оказывается, аниме существуют не только в головах таких э-э-э неординарных людей, как Sova. На самом деле секрет аниме – всего лишь особый взгляд на реальность и умение это ярко зарисовать. Ну, и плюс немножко сушеных мухоморов, понятное дело. Ссылка для всех тех, кто интересуется, с кого рисуют персонажей аниме.

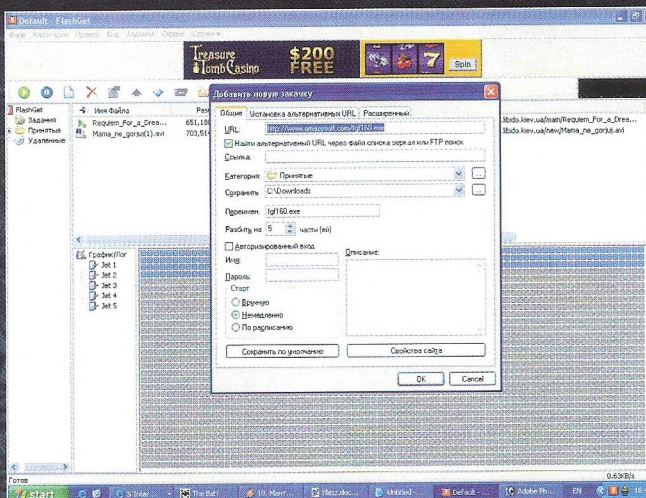
Внимание, мультики среди нас!



Все в сеть!

FlashGet 1.60

Информация, которая заслуженно открывает этот обзор. После многочисленных бет и шмет наконец-то зафиналился любимый «качок» нашей редакции – FlashGet. В принципе, если вы хоть раз в жизни выкачивали из сети что-то объемом больше одного мегабайта, то представлять вам эту программу необходимости нет. Вероятно, самая лучшая программа для оперативного получения файлов из интернета. Если вам приглянулось что-то в этом



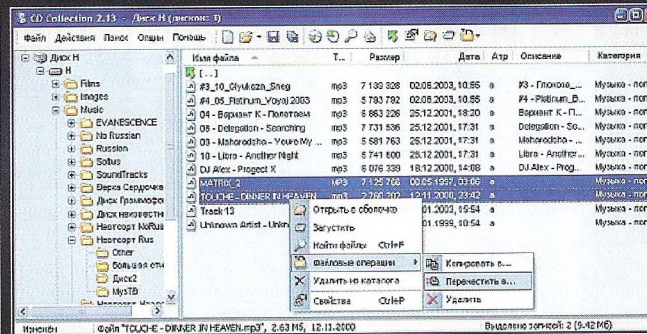
обзоре, то первым скачать все же лучше именно FlashGet.

Есть, конечно, еще и ReGet, который не так давно повзрослел еще на одну версию. И в принципе, эти программы идут ноздря в ноздю... Но у FlashGet такие уматывающие разноцветные кружочки – просто прелесть.

Забрать и уволочь домой можно отсюда: <http://www.amazsoft.com/fgf160.exe>.

CD Collection v2.13

Если компьютер у вас уже, по крайней мере, больше одного года, то в один прекрасный момент нужных файлов становится на несколько порядков больше, чем бесполезных. Хотя и тех хватает. И это не считая файлов, которые «просто на всякий случай». Добавьте сюда

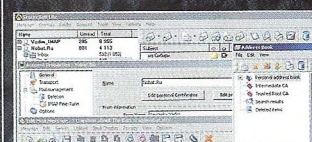


также те, которые вам лень удалить. И все это на дисках, винчестерах, дискетах и т.д. Короче, ужас.

Особенно радует то, что CD Collection извлекает всякую дополнительную инфу из файлов – теги MP3-файлов (имя исполнителя, альбом и т.д.), для файлов изображений – размер картинки и глубину цвета и т.д. И все это – крайне бесплатно.

Самовывоз программы налажен отсюда: <http://nicomsoft.com/download/cdc/cdc.zip>.

Новый скин к TheBat!

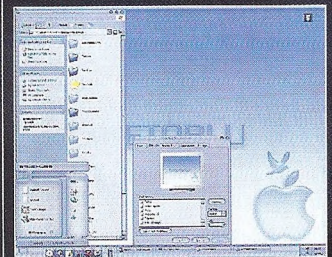


Забавная, яркая обложка к мегапопулярному почтовому The Bat!. Собственно, все.

Сообщать о своем желании получить можно по этому адресу: <http://nobat.ru/viewfile.php?id=154>.

Visual Styles

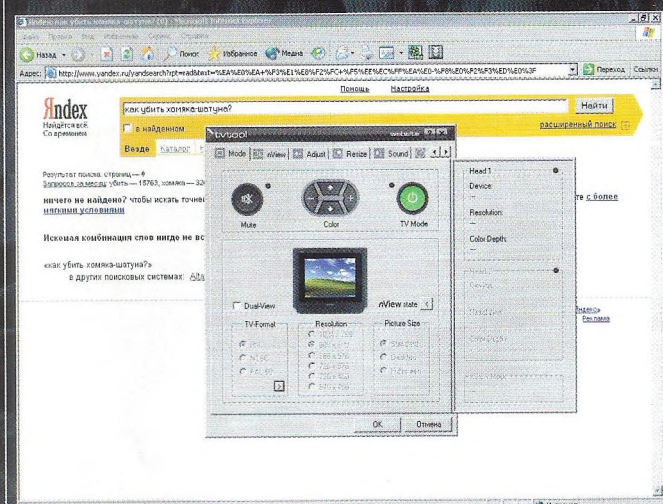
Еще одно украшательство, но теперь уже целого рабочего пространства. Если вам тоскливо сидеть за пюсюком, и вы мечтаете, как взрослый и успешный дизайнер, работать за макинтошем, или вам просто

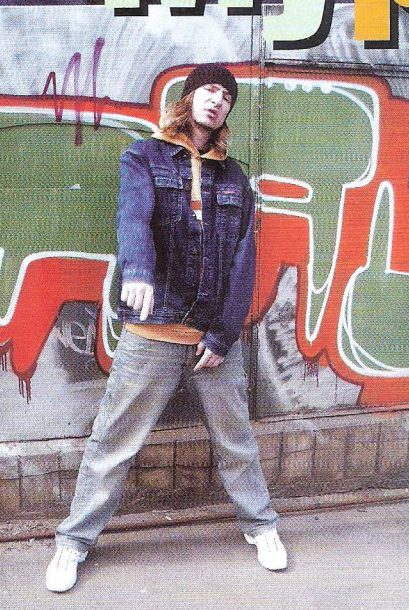


хочется чего-нибудь новенького, то обязательно скачайте этот плагин отсюда: <http://files.themexp.org/uploads/vs/45729.zip>.

TVTool 9.6.1

А это – жутко полезная программа для взрослых мальчиков – утилита для настройки видеовыхода (TV-Out) графических адаптеров NVIDIA (начиная с TNT и GeForce). При условии, что вы окажетесь не тупее, чем на это надеялись разработчики, TVTool позволит избавиться от многих проблем при трансляции изображения с компьютера на телевизор и значительно облегчит настройку этого процесса. Во многих случаях помогает избавиться от черных границ по бокам экрана и в целом упрощает трансляцию происходящего в вашем системном блоке на ТВ-ящик. Упаковать и грузить на баржи можно прямоком отсюда: <http://tvtool.cust.nearlyfreespeech.net/tvtool961.zip>.





Мурик и газовый пистолет

Акции крутой студенческий журнал «5 баллов» поделился с нами подробностями встречи их журналиста с Муриком – фронтменом группы «Грин Грей». Ну, ясное дело, интервью – перед вами.

5 БАЛЛОВ
журнал для студентов

– Признавайся, где учился?
– Я поступил в медицинский институт им. Богомольца, но так и не закончил его. Проучился в общей сложности 4 года, но всего лишь на двух первых курсах. Не пошел сдавать государственный экзамен, который означал переход на третий курс, а направился в студию, где записывалась группа «Мартышкин труд». Произошла переоценка ценностей. Я задумался о том,

что мне нужно в жизни... Да и вообще считаю, что всегда нужно прислушиваться к своему сердцу. Как раз в тот момент я понял: если не хочу быть врачом, зачем напрягать и себя, и других людей? А если честно, мне вообще не нравилось там учиться, я поступил исключительно для мамы, чтобы она не волновалась. Да и врачи мне не нравятся, юмор у них какой-то идиотский, это, наверное, тоже как-то послужило причиной моего ухода. Недавно я приходил в больницу проводить свою подружку, так меня не хотели пускать в шапку, а я ее вообще не снимаю – увлекся музыкой хип-хоп, а это уже атрибутика стиля, да и для волос полезно. Кстати, странные эти доктора: когда я учился, меня, наоборот, заставляли ходить в шапке, причем в белой.

– Как ты вообще поступил?
– Совершенно удивительным образом. Я пошел путем наименьшего сопротивления – знал, что для того чтобы пройти, я должен был решить одну задачу по физике. И тогда я делал маленькие бумажки размером 3х3 см, писал на них какие-то формулы, в общем, каракули, только мне одному известные, и крепил их на скрепку, на эту скрепку еще одну, образовывая такую цепочку, а уже ее крепил к внутренней стороне рукава.

– Удалось воспользоваться этим чудом техники?
– Конечно. Во-первых, сработала зрительная память: я помнил примерно, что и где, а во-вторых, не подвело и тактильное ощущение. Знаешь, как у карточных шулеров, которые на ощупь знали, какая карта, так

и я трогал пальцами и вынимал нужную мне бумажку. Так что физику я сдал, а по остальным предметам, видимо, набрал нужный бал. Дело в том, что в институте катастрофически не хватало мужского процента студентов. И руководство вуза очень хотело набрать побольше ребят. Возможно, мне повезло.

– А во время сессии тяжело было сдавать экзамены?
– Много помогала мама. Ей каким-то непонятным способом удавалось найти путь к сердцу преподавателя. Иногда были экзамены, которые я самостоятельно сдавал. У меня даже была сиреневая рубашка, которую я надевал на экзамены – мне казалось, что она помогает.

– Честно скажи, ведь прогуливал пары?

— Еще как! Гулял безбожно! Первый курс моего обучения в институте ознаменовался участием в группе «Фонтом лорд», это был культовый коллектив. Барабанщик и басист учились в КПИ, поэтому все свое время я проводил в капишной кофейне. Кстати, эти ребята на базе лаборатории КПИ с каких-то радиоустройств вытягивали специальные детали и переплавляли их на золотые слитки. Хороший доход был, надо сказать.

— Как развлекались в институте?

— Медики — народ циничный, и шутки у них брутальные. Один парень решил украсить верхушку елки на Новый год, а в качестве украшения захотел повесить человеческий череп. Для этого нужно было выварить голову какого-нибудь трупика, чтобы остались одни кости. Парень, не долго думая, стащил ее из морга, а вываривать стал на общей кухне в общежитии. И так, добрый мальчик-студент бросил голову в кастрюлю и поставил вариться на плите, а сам пошел по делам. Когда пришла уборщица и увидела это варево, с ней случился достаточно серьезный обморок. По-моему, этого парня потом отчислили.

Были еще случаи. У нас в анатомке, где трупы препарируют, стоит огромный стол, на котором лежит уже бывший человек, а вокруг него — много стульев для студентов. И вот кто-то взял и рассадил трупы по стульям. Когда в аудитории кто-то заходил, визгу было...

— А ты тоже так шутил?

— Нет, я развлекался по-другому... Правда, был один случай. Как-то очень поздно я возвращался домой, а возле парадного меня встретили знакомые бандитской направленности. Мы с ними постоили, выпили, и все это время они выпрашивали меня, как в мединституте трупы препарируют, какие там органы плавают, какие части тела. Короче, я им пообещал на следующий день провести экскурсию в анатомку и забил стрелку возле института. Но каково же было мое удивление, когда они все-таки пришли. Честно

скажу, гидом для них я не стал, а просто показал дорогу, куда идти и что смотреть. Они там такое устроили... Представь, толпа ребят с бандитской внешностью ходит-бегает по вузу, все громко кричат, заходят в каждый кабинет, всё трогают руками, хорошо, что сувениры с собой не захватили. Все преподаватели были в шоке. Если бы они знали, что я их привел, меня бы отчислили гораздо раньше. Да и я сам не отличался примерным поведением. Во-первых, преподавателям очень не нравился мой внешний вид — у меня были длинные волосы, я носил ковбойские сапоги, косуху и Levi's 501, тогда это было очень модно. Часто меня называли «богема» и «светский лев», причем не в хорошем смысле. Я много дебоширил, срывал лекции, очень любил спать на парах. А помню, как-то мы сидели с друзьями на лекции, и они запускали меня в космос. Я был Гагарин, а они — Титов и Королев... Да вообще безбашенное было время, я хоть и женат уже был, но любил бегать по коридорам вуза и плевать из трубочки.

— Интересно, когда же ты успел жениться?

— В 19 лет я женился, а в 20 у меня уже был сын. Со своей женой я познакомился в медучилище, где мы учились в одной группе. Понравился друг другу. Моя мама была против этого брака, всячески пыталась воспрепятствовать ему, но у нее ничего не вышло. Кстати, тогда же, в училище, произошло мое первое визуальное знакомство с Дизелем. У нас проходили всяческие мероприятия между училищами. Вот на одном из них Дизель представлял медучилище №4, а я — медучилище №1. Правда, тогда он уже был маститым музыкантом в своих кругах, а мы только подумывали о создании собственной группы.

— На что же вы с женой жили?

— Нам родители помогали. К тому же, основной заработок мне приносила торговля газовым оружием. Люди покупали для себя, для личного пользования. Времена были жесткие,

разгул уличного бандитизма, да и за длинные волосы можно было получить по физиономии, встретившись, например, с каким-нибудь гопником. С бандитами я никогда не связывался, часто продавал оружие охранным фирмам. А помню, как-то продал пистолет одному пакистанцу, тот начал жаловаться, что он не работает, и мы договорились встретиться в одном из подземных переходов. Мы встретились, мимо прошел отряд милиции, я беру у него пистолет, и случайно так вышло, что нажимаю на курок. Струя газа угодила чуть-чуть в меня, чуть-чуть в него, он испугался, отдал мне деньги и убежал. А у меня еще долгое время одна сторона лица плакала, слезы лились градом. Позже я уже совсем ушел в музыку, начались концерты, научился зарабатывать деньги любимым делом, то есть музыкой.

— Что напрягало во время учебы?

— Я не любил догматичных, старорежимных преподавателей, лишенных современных форм общения.

— Самый нелюбимый предмет?

— Я всегда был гуманитарием и терпеть не мог точные науки.

— Кем хотел стать в детстве?

— Только поп-звездой, больше никем не хотел. Правда, в то время не было такого понятия, тогда это называлось «эстрадой», а я это слово не приемлю и призываю всех студентов культивировать рок, ню-металл, рэп и поп-музыку вообще.

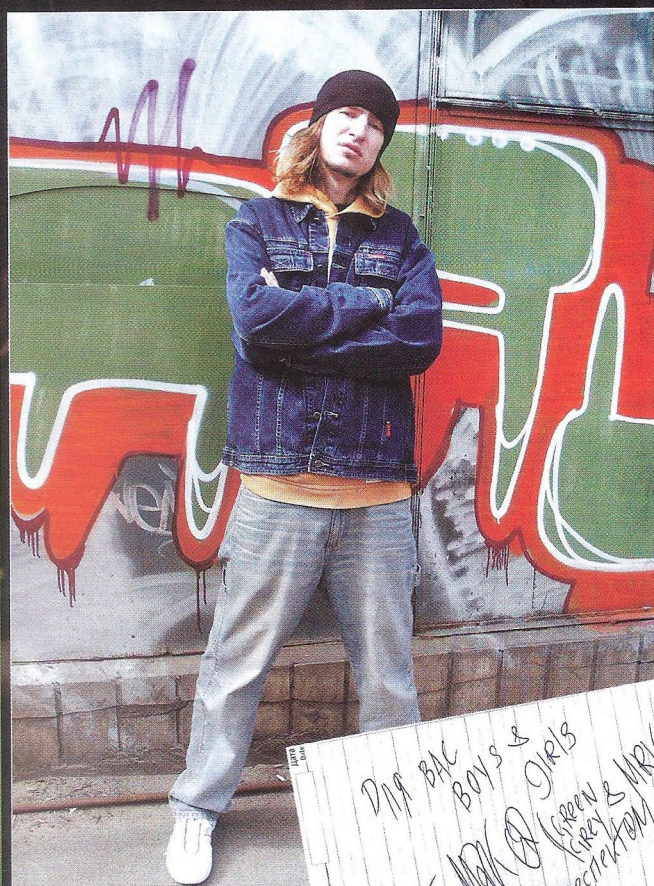
— Сколько сессий завалил?

— Завалил одну, а потом не стал мучить ни себя, ни преподавателей, и решил вовсе не сдавать больше сессий.

— Самая большая шара?

— Мое поступление в институт. Я все просчитал, всех обманул и в результате туда попал. Некоторые мои друзья даже с красными дипломами не смогли поступить.

Интервью провела
Валерия Губренко



Для нормальных пасанов



На рынке, где все уже давно поделено, новым производителям приходится проявлять изобретательность, граничащую с остроумием. Тем более на рынке мобильных телефонов, где покупатели расписаны между фирмами просто-таки пофамильно. Бизнесмены чаще всего носят Nokia, дядьки попроще – обычно Siemens и Motorola, молодяк – Sony-Ericsson. Ну, а что прикажете носить нам, простым трактористам и дояркам? Оказывается, есть фирмы, которым не безразличен имидж простых



Дядя Вася:
«Сдам бутылки – сразу за мобилкой!»

деревенских парней. Встречайте, GM440 – новый агрегат от пока еще мало известной у нас компании Rolsen. Правда, у этой компании есть все шансы в ближайшее время круто задвинуть всякую популярную электронику вроде тех же

Nokia, Siemens и Motorola на заднюю парту. Их GM440 – это первый аппарат, который позиционируется как телефон для российской глубинки. Вы только взгляните на эту прелесть! Пузатенькая, с дебелий антенной и с клавиатуркой модной такой, как на наших любимых калькуляторах «Шарп» модели 87-го года. Такая именно типа нормальная званила для реальных пасанов.

Главная же фишка GM440 – встроенный спиртометр, кото-



Баба Нюра: «Телефон Rolsen – лучшее подспорье в моем бизнесе»

рый позволяет мерять содержание этилового спирта в диапозоне от 8 до 96 процентов объема с точностью до 0,5 процента. Так что можно будет мигом выявлять – «паленку» вам впарили или нет. Как заявляют представители компании Rolsen, телефон сыграет свою роль в деле выявления нечистых на руку производителей и продавцов алкогольных напитков. Да и просто сократит количество случаев отравления алкоголем.

Помимо спиртометра, ничего примечательного в телефоне нет. Монохромный графический экран с расширением 120x160, поддержка WAP 1.2.1 и EMS. Часы, будильник. А всяких там GPRS'ов, полифоний всяких, инфракрасных портов и причалов ни фига нету. Ну и правильно, а то по ходу вся эта умнота только мозги парит.

Цена, правда, не фиговая такая – пачтишта цельных 90

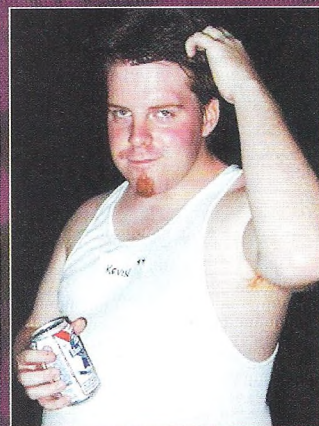


«С телефоном Rolsen работа пойдет быстрее»

долларов. Придется резать кабачника.

Мобильники будут передавать вкус и запахи

Не так давно могучий японский оператор сотовой связи NTT DoCoMo объявил о том, что намерен в самое ближайшее время создать мобильный телефон, который, помимо звука и изображения, будет передавать запах, вкус и тактильные ощущения. «Сейчас наши мобильные телефоны могут передавать голос и изображение. Однако предстоят серьезные исследования с целью научиться передавать все пять чувств», – сказал Киносита. – А президент нашей компании Кейдзи Тачикава мечтает о телефонах, которые смогут воссоздать предметы физически. Это может оказаться недостижимым, но думаю, что в конце концов мы сможем предложить нашим клиентам подобный виртуальный опыт».



«Детка, передай мне запах твоего пива»

Киносита возглавляет подразделение DoCoMo по научным исследованиям, под которые отведены площади в 64 300 квадратных метров в так называемом «исследовательском парке «Йокосука». «Йокосука» (а шо? Будто вы не знаете, что именно из-за Йоко Оно развалились The Beatles? Вполне понимаю японцев) является единственным крупным исследовательским центром в мире, который управляется оператором сотовой связи. Парк «Йокосука» был построен в 1998 году и представляет собой город в мини-

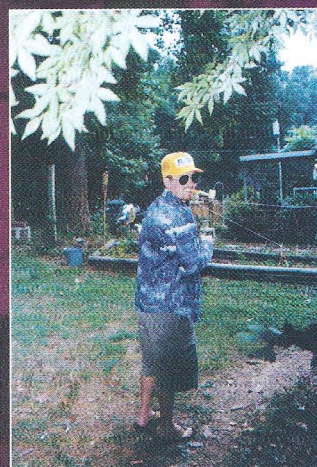


«Ой, какие новости-то хорошие!»

юре – с гостиницей, ресторанами, железнодорожной станцией и даже стоматологией. В центре работают 1200 ученых. В год он расходует около 130 миллиардов иен (\$1,24 млрд.).

То есть как бы все очень серьезно, и сомневаться в словах этих парней не приходится – будет передавать и запахи, и вкус. Правда, становиться немного жутковато, когда представляешь, какие возможности открываются перед телефонными хулиганами.

Кстати, мы с нашим старшим сотрудником Макасаном Паганосом прямо в редакции разработали альтернативный научный проект подобного прибора. В ходе успешного эксперимента нам удалось передать с помощью мобильного телефона запах и вкусовые ощущения свежего сала! На самом деле! И для разработанной нами технической модификации мобильно-



«Я люблю запах напалма»

го телефона всего-то и требуется, что кусочек скотча и маленький кусочек сала. Думаю, мы – на шаг впереди этих япошек-задавал. Осталось только научиться передавать мобильные телефоны на большие расстояния.

А как насчет стерео-фотографии?

А пожалуйста! Компания 3D-Imaging разработала Symbian-приложение, позволяющее получать стереоизображения. Причем эту модную мулю можно получить уже для существующих смартфонов. Так, счастливые владельцы Sony-Ericsson P800/900 могут купить к своим игрушкам дополнительную цифровую камеру (например, МСА-20) и, установив специальную программу 3D-snar, могут делать объемные фотографии, что в твоём фильме про звездные войны.

В основе идеи – принцип стереофотографии, когда один и тот же объект снимается двумя объективами, фиксирующими картинку под разными углами. Полученные снимки



Механизатор Колян: «На трехмерных фото мы сможем увидеть каждого долгоносика»

особым образом обрабатываются и выводятся на экран смартфона в режиме 3D. Прикол программы еще и в том, что она позволяет обходить аппаратные ограничения смартфонов Sony-Ericsson, ведь, понятное дело, разработчики не планировали делать из своих телефонов рабочую камеру для фильма «Матрица», поэтому при простом подключении дополнительной цифровой камеры к P800 или P900 ничего не происходит. Хитруны из 3D-Imaging нашли способ, как обойти это ограничение. Пока их программа позволяет только получать 3D-фотографии и записывать их в память смартфона (файлы имеют расширение *.3di), однако уже в ближайших версиях 3D-snar, помимо дополнительных усовершенствований, планируется добавить отсылку объемных картинок через MMS.

Чиста для тусы

Я сам удивлен, но число почитателей марки Alcatel у нас стремительно растет. Самые первые попытки этой компа-

нии
были
не



слишком впечатляющими – ничем не выдающиеся мобилки за обычную цену. Но более поздние модели пришлось весьма по душе нашим молодым и успешным, а 535-я и 735-я, представленные прошлой осенью, так вообще стали в доску своим прибором среди тусовочной молодежи.

На этот раз французская фирма решила обновить самую доступную часть своей телефонной линейки, представив Alcatel 355. Выглядит аппарат не фига модным – таким не стыдно стучать по стойке в самых модных клубах. Телефон снабжен дисплеем (128x128 точек) с пассивной матрицей (cSTN), отображающим 65К цветов. Главное достоинство новинки, помимо крайне яркого дизайна, – вполне приемлемая цена.

Об остальном – кратко:

- GSM 900/1800;
- габариты – 99x45x20 мм;
- вес – 80 г;
- время работы в режиме разговора – до 6 ч;
- время работы в режиме ожидания – до 9 суток;
- дисплей 128x128 точек, cSTN, 65К;
- GPRS (4+1);
- EMS;
- MMS;
- WAP 1.1;
- Java MIDP 2.0;
- 16-тональная полифония.

Новые поступления!

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

Приоблети свое лицо!
Мен с вами одной кровью!

Фирменный рюкзак «Шпиль!»

39 грн.,
включая стоимость доставки почтой

Фирменная сумка «Шпиль!»

40 грн.,
включая стоимость доставки почтой

Фирменная бандана «Шпиль!»

15 грн.,
включая стоимость доставки почтой

Фирменная футболка «Шпиль!»

35 грн.,
включая стоимость доставки почтой

Для оформления покупки с доставкой почтой:

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

Я покупаю:

	Стоимость, грн.	Да!
футболку «Шпиль!»	35,00	
бандану «Шпиль!»	15,00	
рюкзак «Шпиль!»	39,00	
сумку «Шпиль!»	40,00	
Итого		

Доставочная карточка

ФИО

Индекс

Почтовый адрес

Тел./факс



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

Пошлите мне NOKIA!

Жили-были классные девчонки... Ну, и все у них было, как у Классных Девчонок. Ну, почти все... Или так: были-жили Сильные-Стильные Пацаны. У этих уж точно все было! Но чего-то все равно им не хватало.

А в это время на дальнем-дальнем Севере в замке Снежной Королевы... Да нет и не было там никогда Снежной Королевы! Зато там, на «Вершине Мира», есть Финляндия, знаменитая напитками (читающий да уразумет) и телефонами Nokia. И только фирма Nokia могла сделать жизнь стильных пацанов и девчонок правильной.

Вот о чем пойдет речь: Nokia решила в очередной



раз удивить своих поклонников и выпустила... что бы вы думали? Реальную «раскладушку»! По секрету вам скажу, что менеджеры киевского представительства основного конкурента Nokia, когда узнали, что у нас есть образец этой модели, очень просили показать им сие детище финских производителей. Но мы не показали им первую в мире раскладную модель телефона Nokia. А вот вам покажем и расскажем о ней все. Поскольку это – первая попытка в создании «раскладу-

шек», то не будем слишком строги! С другой стороны, такому гиганту, как Nokia, ошибки непрости-



тельны. Но явных ошибок в телефоне и нет.

Да, чтоб вы вошли в курс дела, скажу: благодаря представительству Nokia в Украине мне одному из первых в нашей стране посчастливилось «поклонать» эту нокиевскую цацу под кодовым номером 7200.

Первое впечатление от телефона такое же, как когда в начале 90-х хард-роковая банда Extreme произвела на своих поклонников вокально-гитарным синглом More than words, или, если не забираться так далеко в прошлое, как когда Найк

Борзов ошарашил своих поклонников, исполнив на концерте песню «Я спросил у осени» из ставшей классикой советского кинематографа фильма «Ирония судьбы, или С легким паром!». Вот и эта модель

так же не похожа на привычные нокиевские «балалайки». И когда ее впервые видишь, кажется, что зашел не в ту дверь.

Первое, что бросается в глаза (и даже ощущается рукой) – это текстильное оформление крышки корпуса этой стильной цацы. Кстати, ткань (там именно ткань!), которая один в один похожа на замшу или так называемую «лайку», разработана итальянскими текстильщиками, которым за стиль нужно дать премию. В этом же стиле выполнена и сумочка-мешочек, входящая в комплект. С таким покрытием труба не



выскользнет из перчатки или из руки даже при очень интенсивном использовании (кто ронял трубу, меня поймет).

А теперь раскроем трубу. Менюшка, как и у всех терминалов Nokia, простая до невозможности. Думается, что даже ребенок не запутается. Сглаженно-кубический стиль «менюшки» повторяет декор корпуса. Еще один плюс за выдержанный стиль.

Нафарширована труба, как говорится, «с горкой», разве что mp3-проигрыватель отсутствует. Судите сами:

1. VGA-камера с разрешением снимков до 640X480. Качество снимков меня впечатлило;
2. FM-приемник. Наушников мне не дали, но вообще-то, сейчас мало кого удивит наличием такой фишки;
3. Активный цветной TFT-дисплей. Поддерживает до 65536 цветов при разрешении 128x128 пикселей. Как по мне, он немного маловат для габаритов телефона.
4. Встроенный спикерфон. Ну, и т.д. и т.п.



А в остальном – труба повторяет своих предшественников типа 6600. Вот только цена у телефона уж очень «кусачая». Пойдите в магазин – посмотрите, правда, дорого. Но скажем вам честно: деньги – ничто, имидж – все!

Батарейкин



Cheats + Hits

Battle Mages

- **Brainstorm** – вся книга заклинаний;
- **iamgreatcornholio** – дает опыт;
- **gimmegimmegimme** – дает золото;
- **arisemywarriors** – еще один отряд;
- **perfectwarrior** – супервоин :)
- **ShamefulLoss** – проиграть игру;
- **EasyWin** – выиграть игру.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Чтобы вводить читы, нужно отредактировать файл, находящийся по адресу: `\Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini`, и забиндить (назначить определенную клавишу) указанным читовым командам.

После этого читы в игре можно использовать, просто нажимая соответствующие клавиши.

Итак, список читов:

- **health** – дает полное здоровье;

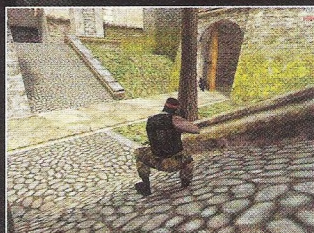
- **invincible 1** – режим бога;
- **invincible 0** – отключить режим бога;
- **invisible 1** – сделать себя невидимым;
- **invisible 0** – сделать себя видимым;
- **playersonly 1** – враги замирают;
- **playersonly 0** – враги снова начинают двигаться;
- **savegame** – сохранить игру;
- **loadgame** – загрузить сохраненную игру;
- **stealth** – показать, насколько игрок видимый;
- **preferences** – изменить настройки, включая настройки клавиш;
- **mission win** – выиграть текущую миссию;
- **quit** – выйти из игры.

Следующие команды производят единицу оружия и экипировки:

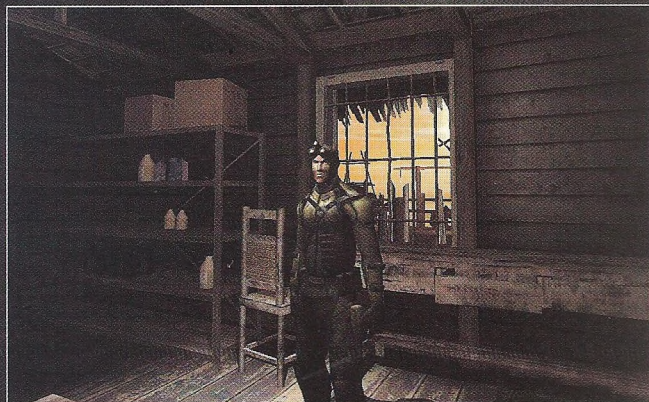
- **summon echeloningredient.eringairfoilround** – дает одно ring airfoil round;



- **killpawns** – убивает всех врагов;
- **ammo** – дает боеприпасы;
- **ghost** – режим призрака (прохождение сквозь стены, полы, потолки и предметы);
- **fly** – режим полета;
- **walk** – включает нормальный режим игры, отключает режим призрака и полета;



- **summon echeloningredient.edisposablepick** – дает disposable pick;
- **summon echeloningredient.eflashbang** – дает flashbang;
- **summon echeloningredient.efraggrenade** – дает frag grenade;
- **summon echeloningredient.esmokegrenade** – дает smoke grenade;



- **summon echeloningredient.estickycamera** – дает sticky camera;
- **summon echeloningredient.estickyshocker** – дает sticky shocker;
- **summon echeloningredient.ewallmine** – дает wallmine;
- **summon echeloningredient.ediversioncamera** – дает diversion camera;
- **summon echeloningredient.ecamerajammer** – дает camera jammer;
- **summon echeloningredient.echemflare** – дает chemical flare;
- **summon echeloningredient.ef2000** – дает F2000;

ком «|» – вертикальным слэшем.

Например:

`F9=invincible 1|playersonly 1|summon echeloningredient.efn7|ammo`

Теперь, нажав в игре F9, вы станете неуязвимым, враги замрут, вам дадут пистолет и патроны: на бойне – день открытых дверей!

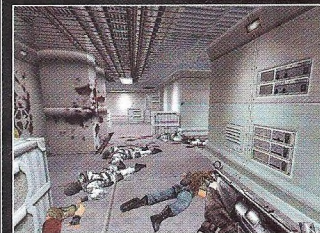
Counter-Strike: Condition Zero

Откройте консоль. Для этого нужно нажать «~» – тильду, после чего можно вводить команды:



- **summon echeloningredient.eflare** – дает flare;
- **summon echeloningredient.efn7** – дает FN7 pistol;
- **summon echeloningredient.elasermic** – дает laser mic;
- **summon echeloningredient.elockpick** – дает lock pick;
- **summon echeloningredient.emedkit** – дает medkit;
- **summon echeloningredient.erappellingobject** – дает rappelling object;
- **summon echeloningredient.ethermalgoggles** – дает thermal goggles;
- **summon echeloningredient.ethermalmine** – дает thermal mine.

Также можно назначать на одну клавишу исполнение сразу нескольких действий, которые в конфиге нужно разделить зна-



- **bot_kill** – убивает всех ботов, и если бомба не была заложена, то вы автоматом выигрываете;
- **restart** – карта рестартится, при этом ничего не теряется.

Condition Zero: Deleted Scenes

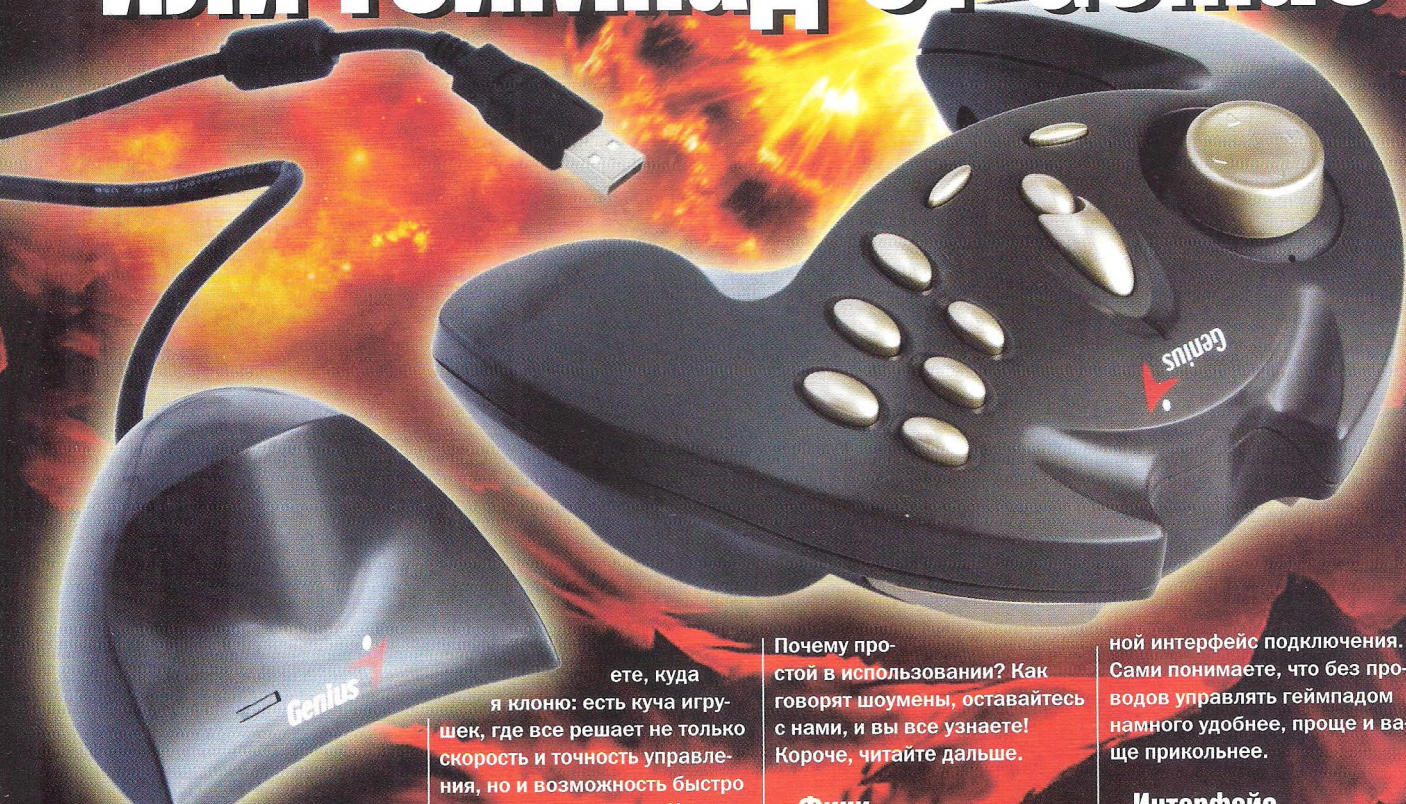
Откройте консоль той же тильдой и введите в консоли `cl_levellocks 16382` – откроются все уровни игры.

На уровне Alamo выстрелите в американский флаг на крыше посольства – и вы автоматически умрете.

Lords of the Realm 3

Нажмите во время игры [Shift]+[Enter], и откроется окно консоли. После этого введите код `unlock_all` – откроются все сценарии для страны.

Игра с огнем, или Геймпад от Genius



Давным-давно, когда создатели Doom'a открыли людям глаза на новые измерения и нужно было срочно спасти мир от наглых монстров, борцы за свободу делились на две категории: тех, кто сражался мышкой, и тех, которые предпочитали одну лишь клавиатуру. И был извечный спор: кто быстрее, лучше и круче... Мне кажется, что все на свои места расставил Quake, и те, кто уверенно орудует мышкой, одержали верх над ортодоксами, бьющими только по клавишам.

Однако новое время диктует новые законы, и для спасения вселенной уже не достаточно одного умения гонять мышью по коврику со скоростью звука. В общем, народ, вы понима-

ете, куда я клоню: есть куча игрушек, где все решает не только скорость и точность управления, но и возможность быстро нажать нужную кнопку. Короче, нужна и мышь, и клавиша в одном лице, то бишь геймпад.

В 4-м номере сам высокий и ужасный товарищ Руган со своими корешами делал тест кучи геймпадов, и это так потрясло мою нестойкую психику, что самому захотелось взять в руки такой девайс и отюзать его в свое удовольствие. Сказано – сделано, и я даже нашел геймпад, который не попал во всеобъемлющий обзор всех девайсов в Украине.

Учитывая, что человек я ленивый, и девайсы для тестов я выбираю так, чтобы напряга с ними было поменьше. Итак, пипл, представляю вашему вниманию один из самых простых в использовании геймпадов – MaxFire G-12 Wireless.

Почему простой в использовании? Как говорят шоумены, оставайтесь с нами, и вы все узнаете! Короче, читайте дальше.

Фичи

Первое, что меня привлекло в данной модели, это надпись на упаковке: No driver required for Windows XP/Me/2000/98. Для тех, кто в школе учил китайский, позволю: ИНСТАЛЛИТЬ ДРОВА НЕ НУЖНО, ПОТОМУ КАК РАБОТАЕТ ОН НЕ НА ДРОВАХ, А ОТ БАТАРЕЕК! У большинства джойстиков, рулей или геймпадов, которые мне попадались, были проблемы с подключением. Часто баги кроются именно в драйверах: то они не совместимы с моим 133-м пнем, то нужно два верхних образования, чтобы их настроить, короче, сплошной напряг. А у этого девайса таких напрягов просто нет.

Вторым достоинством MaxFire G-12 является беспровод-

ной интерфейс подключения. Сами понимаете, что без проводов управлять геймпадом намного удобнее, проще и даже приятнее.

Интерфейс

Данный девайс имеет на борту 12 кнопок плюс аналоговый джойстик. Сам геймпад достаточно удобный (по своему внешнему виду он традиционно слегка напоминает бумеранг), и вроде как даже кнопки все, что надо, под рукой. Правда, здесь нужно сделать уточнение. Это в моих мозолистых лапах он хорошо сидит, а вот если дать его в руки человеку с ладошкой немного меньше, чем кухонная сковородка (например, представительнице прекрасного пола), то могут быть испытаны небольшие неудобства.

Идем дальше. На верхней панели находятся 10 кнопок и, ясное дело, джойстик. Расположение, как можно видеть

на фотографии, стандартное – 6 кнопок под большим пальцем правой руки, остальные – функциональные. К сожалению, производители не додумались до такой простой вещи, как подписи на клавишах. В принципе, это не смертельно: во время игры вряд ли кто-то станет искать знакомые буквы на геймпаде, однако недоработка налицо. На задней панели находятся два шифта, засунутые как раз под указательные пальцы.

В общем и целом можно резюмировать, что девайс сделан с толком, чувством и расстановкой. Кнопки нажимаются легко и удобно, не западают, двойных нажатий не обнаружено. Плюсом является и то, что MaxFire G-12 оснащен не крестовиной, а джойстиком, так как последним явно удобнее пользоваться. Впрочем, об использовании поговорим в следующей главе этого опуса.

Юзабельность

Переходим к основному вопросу: а работает ли вообще это

чудо природы? Авторитетно заявляю – работает в полный рост. Для того чтобы девайс заработал, нужно перво-наперво достать его из коробки. Затем убедиться, что провода из него не торчат, следовательно, в компьютер втыкать нужно что-то другое. Это самое «другое» лежит в той же коробке и подключается к USB-порту. Все эксперименты с подключением проводились на тачке с установленным Windows XP, но на остальных ОС, я уверен, все будет работать точно так же (производители зуб дают).

В общем, так. После подключения точки доступа (это то «другое», что втыкается в писк) винда радостно сообщает, что нашла новое устройство, но паниковать не нужно: всю ответственность за работу устройства она берет на себя. Теперь пора покрутить в руках сам геймпад. Несмотря на то, что драйверов ему не надо, без батареек он работать все еще не умеет. Значит, открываем специальный отсек и засовываем туда две батарейки AAA (идут в комплекте). После

переворачиваем бумеранг вверх тормашками и видим внизу переключатель каналов. Точно такой же находится на точке доступа. Немного пораскинув мозгами, приходим к выводу, что оба переключателя должны быть в одной позиции для нормальной работы. Все, теперь можно начинать работу с девайсом. Алло! Кто сказал, что уже можно играть? А калибровать кто будет?

Калибровка – дело простое, но необходимое. Заходим в Control Panel (панель управления) и кликаем на меню Game Controllers (игровые контроллеры). В меню Properties (параметры) и находится то, что нам нужно – Calibrate. Подергайте джойстик, поклацайте кнопками – собственно, это все, что от вас требуется. Теперь можно смело загружать любимую цацу и играть до потери пульса, или пока батарейки не сядут. Однако напоследок добавлю ложку дегтя. Точку доступа (приемник-передатчик) нельзя приближать к электронным устройствам ближе, чем на 20 см. И это

только по паспорту. На практике оказалось, что все еще хуже: точка доступа должна находиться как можно дальше от компа, телевизора, мобилы, монитора и всего остального электрического, не говоря уже о беспроводных мыши и клавиатуре. Иначе геймпад просто отказывается работать®.

Выводы, или Мысли вслух

Ну, что тут можно сказать, братцы, девайс – не совсем супер, но вполне привлекательный. Прикольно то, что в подключении и использовании MaxFire G-12 показал себя молодцом. Это – один из немногих манипуляторов в моей практике, работа с которым не вызвала никаких проблем. Однако есть и явные минусы. Самым большим недостатком является необходимость установки точки доступа вдали от компа, и это даже не смешно. Как говорится в таких случаях, думайте сами, решайте сами.

Устройство предоставлено компанией «Версия»

ОБЕРИ СВОЙ ТАРИФ!

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

- добовий - 1 у.о. за добу
- нічний - 5 у.о. на місяць
- домашній - 10 у.о. на місяць

**тариф
погодинний**

**від 0,29 у.о.
за годину**

тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

**IP
TELECOM**

Ай Пі Телеком



Radeon 9800 Pro: атака клонов в разгаре!

Ну, как же достала эта практически бессмысленная гонка вооружений! Вот никак не могут успокоиться сильные мира сего – а результат расхлебывать нам с вами, дорогие читатели...

Про то, что каждые полгода, а то и чаще, нам сообщают об очередном «грандиозном прорыве» и «революционном свершении» в области построения видеоакселераторов, даже говорить неохота. По-моему, этим результатам не устают удивляться только менеджеры компаний-разработчиков.

Все остальные удивляться уже устали. Ну, кому интересно, что «новейшее супермощное графическое ядро» с кодовым названием R350

содержит почти столько же транзисторов, сколько последний процессор от «Интел» (соответственно, 115 млн. у R350 против 125 млн. у Prescott)?

В конце концов, неплохо было бы привыкнуть к мысли, что выпуск очередной новой разработки есть не что иное, как «наш ответ Чемберлену» – не дай бог отстать от конкурента! Вот только забота о рядовых пользователях (а именно – о нас с вами, дорогие читатели!) как-то не очень проявляется.

Между прочим, не так уж и легко тем, кто штампует те же Radeon'ы по лицензии ATI. Ведь ни для кого не секрет, что сама компания-разработчик изготавливает в основном только серию All-In-Wonder, все остальные карточки выпускаются исключительно сторонними компаниями.

Правда, ATI снабжает производителей так называемым «референсным дизайном», который, как известно, является истинным видением своего детища инженерами. Как правило, сей обра-

зец не только представляет собой законченный продукт схемотехнического решения, воплощенного в куске текстолита, но также и ненавязчиво рекомендует примеры дизайна – внешний вид и конструкцию системы охлаждения.

Но не стоит думать, что, передавая образцы в руки других изготовителей, разработчики требуют однозначного подражания – скорее, наоборот. Каждая компания, удостоившаяся чести быть «выпускником» видеоакселератора, стре-

мится выжать из полученного конструктора максимум того, на что он способен. В конце концов, это есть не что иное, как поддержание своего имиджа в глазах общественности.

Именно по этой причине тестирование видеоакселераторов представляло несомненный интерес как для рядового пользователя (чтобы сделать правильный выбор), так и для любого мало-мальски грамотного инженера. Ведь каждый производитель действовал в направлении собственной мысли: один стремился создать максимально дешевую (но все же суперсовременную!) вещь; другому хотелось выпустить пусть и не очень дешевую, но зато максимально навороченную разработку, да еще и в оригинальной упаковке, с последними играми в комплекте и обязательным бо-

трами, что каждый раз приходилось всерьез задумываться над вопросом выбора. Где-то можно было пренебречь производительностью в пользу цены или предпочесть наличие дополнительного процессора для видеозахвата, а другой экземпляр отлично разгоняется и оборудован очень эффективной охлаждающей системой.

К сожалению, времена меняются, и я не уверен, что это – приятные перемены в силу того, что разработчики не имеют достаточно времени на продумывание конструкции и изобретение изюминок. Получившиеся устройства похожи друг на друга как две капли воды и зачастую являются просто копией референсно-

кретного устройства можно только изучив комплектацию. В частности, я с большим трудом нахожу разницу между продуктами от PowerColor и Club3D, потому что... Впрочем, я забегаю вперед. Самое время перейти к более информативной части статьи.

Все техпараметры приводить не буду – там всякие шейдеры, тесселяции, буферинги и много других страшных слов ☺. А вот – самые интересные характеристики:

- аппаратное ускорение распаковки и сжатия MPEG 1/2, возможность

ных шейдеров (технология VIDEOSHADER);

- два независимых CRTС;
- два встроенных RAMDAC (10 бит, 400 МГц) с аппаратной гамма-коррекцией;
- встроенный TV-Out;
- встроенный интерфейс DVI (TDMS-трансмиссия), поддерживаемое разрешение – до 2043x1536;
- встроенный цифровой интерфейс общего назначения для подключения внешнего RAMDAC или DVI-трансмиссии, а также для сопряжения с TV-тюнером;
- исполнение FlipChip – с переворотным открытым кристаллом.

Некоторые конструктивные особенности, пожалуй, требуют детального рассмотрения. В частности, стоит упомянуть новый разъем питания – теперь он выглядит как обыкновенный разъем питания от IDE-накопителей.

нус-паком, например, в виде ночного горшка с аппликацией ☺.

Благодаря такому подходу из в общем-то абсолютно идентичных компонентов разработчикам удавалось изготовить устройства со столь различными параме-

го дизайна. Мало того, показатель производительности у разных экземпляров отличается столь незначительно, что определиться с выбором кон-

произвольно обрабатывать видеопоток с помощью пиксель-

Это изменение – очевидная реакция разработчиков на недовольство пользователей предыдущей «дисководной» конструкцией, которая была весьма хлипкой и ненадежной. Так что теперь не требуется наличие специального переходника,



ты с ватн одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

ХИТ СЕЗОНА:
подписной комплект

ШПИЛЬ! + "E-Mobile"

подписной индекс
09860

ШПИЛЬ! с CD + "E-Mobile"

подписной индекс
09826



eMobile
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ТЕХНИКЕ



HIS Excalibur IceQ Platinum

но тем не менее, изготовители включают в комплект кабель-разветвитель длиной 40 см.

Второе изменение, пожалуй, не столь очевидно, но от этого не менее интересно. Дело в том, что в силу конструктивных особенностей кристалл несколько ниже защитной рамки, наклеенной по периметру процессора, поэтому неоднократно наблюдалось неплотное прилегание радиатора к поверхности кристалла. Разумеется, это негативно сказывалось на охлаждении.

В новом конструктиве это досадное недоразумение напрощ отсутствует – выступ на радиаторе обеспечивает отличное прилегание его поверхности к системе охлаждения, и, как следствие, – лучший температурный режим.

Следует отметить и тот факт, что референсный дизайн не предусматривает установку радиаторов на микросхемы памяти. Тем не ме-

тельного кулера, но это – искусственное решение проблемы: те, кто желают добиться от своих карточек надежной работы в любых условиях, обязательно должны учесть этот нюанс.

Внешний вид с точки зрения наружных разъемов одинаков для всех карточек – 1 SVGA, 1 DVI и 1 S-Video.

Вот теперь можно переходить к непосредственному описанию участников тестирования.

Начнем, пожалуй, с одного из самых интересных экземпляров нашей подборки – HIS Excalibur IceQ Platinum.

Несмотря на то, что видеокарта в точности повторяет референсный дизайн, разработчики решили все-таки подать

сие изделие с приятной изюминкой – специфической системой охлаждения.

Подобными конструкциями, как правило, оснащаются топовые модели видеокарт от nVidia, но у них это, скорее, обязательное требование, поскольку приходится решать проблему отвода большого количества тепла от процессора.

В нашем случае предпосылка к применению столь громоздкой системы несколько иная – система предназначена для снижения шума, производимого вентилятором. Действительно, максимальные обороты крыльчатки не превышают 2400 об/мин, что делает работу системы охлаждения очень тихой.

Но это еще не все: на наружной планке установлен переключатель, позволяющий изменять скорость вращения вентилятора. В положении L этот показатель составляет всего 1200 об/мин, и шум

воздушного потока практически отсутствует как таковой. К сожалению, несмотря на применение столь массивной конструкции радиатора, в ресурсоемких приложениях приходится выбирать положение H, иначе система охлаждения просто не справляется с нагрузкой.

Такое решение с применением переключателя, на мой взгляд, несколько не адекватно – ну кому интересно каждый раз щелкать этим тумблером? Мне кажется, что намного разумнее было бы снабдить кулер системой автоматического управления оборотами пропеллера – уж это бы точно решило проблему контроля за температурой ядра. А так пользователю придется самостоятельно выполнять функцию термодатчика.

Стоит добавить, что система охлаждения называется DHES (Direct Heat Exhaust System) и разработана она известной компанией Arctic Cooling. При установке занимает два соседних слота, хотя я бы сказал, что все три: вставить в слот PCI какое-либо устройство возможно, но в этом случае установленная плата перекроет вентилятор и значительно снизит поступление свежего воздуха.

Что касается охлаждения микросхем памяти, то оно есть, но пассивное.

Алюминиевые мостики с ребрами, в принципе, выполняют свою функцию вполне успешно, хотя нагреваются довольно ощутимо.

Упор на систему охлаждения, собственно, и дал ви-

нее, они сильно нагреваются, и при недостаточном охлаждении могут начать сбои. Такую картину мне удалось наблюдать в один из жарких дней, когда температура в помещении составляла около 30°C. Проблема разрешилась установкой дополни-

тельного деоакселератора такое название – IceQ. И хоть аналогии со знаменитым интернет-пейджером прямо таки напрашиваются, в коробке вы не найдете инсталляции всенародно любимой «аськи» – в данном случае название стоит читать не как «АйСиКью», а как

«АйсКу», производное от «ice cool» – «ледяной холод».

А вот кое-что другое в коробке имеется, как-то:

- кабель питания (длинный – 40 см);
- переходник S-Video – RCA;
- переходник D-Sub – SVGA;
- кабель RCA-RCA;
- кабель S-Video.

Из программного обеспечения обнаружилось следующее:

- Games Collection (Vietcong, Railroad Pioneer, Neighbors From Hell, Tropico 2: Pirate Cove, Aquanox 2: Revelation);
- CyberLink PowerDVD5;
- Micro Research 3D-Album;
- VideoStudio 7se;
- драйверы к карте.

Также присутствует руководство пользователя на трех языках – английском, немецком и французском. Да и сама коробка выполнена в оригинальном стиле – нечто вроде книжки. Откинув «обложку», можно увидеть через прозрачное окно систему охлаждения во всем ее великолепии. Ну что ж, изюминка – она и есть изюминка.

Следующий участник нашего тестирования – **Sapphire Atlantis**. Видеокарты этой компании хорошо знакомы отечественному пользователю, да и то, что Sapphire считается основным изготовителем видеопродукции ATI – тоже ни для кого не секрет.

Тем не менее, образец, попавший к нам в тестовую лабораторию, не поразил ничем сверхъестественным – ну, ничего такого, что бы могло сойти за изюминку. Единственное, на что стоит обратить внимание – это отличие дизайна от референсного и применение несколько иной системы

охлаждения. Впрочем, ничего сверхнового – все это уже встречалось раньше. Кстати, кулер довольно шумный, но свою функцию выполняет нормально.

но. Жаль только, что не охлаждается память с тыльной стороны платы.

Коробка – самая обычная, да и упаковка «очень стандартная».

В комплект вошел набор кабелей и переходников:

- кабель питания – 40 см;
- кабель S-Video;
- кабель RCA-RCA;
- переходники D-Sub-DVI, S-Video-RCA.

Также присутствует некоторый набор программного обеспечения:

- Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness (2 cd);
- CyberLink PowerDirector 2.55, PowerDVD 5;
- Overclocking Software;
- Driver disk.

Инструкция по эксплуатации на шести языках также есть.

В принципе, в качестве изюминки можно рассматривать очень красивый набор программ для разгона видеоадаптера, который хорошо знаком поклонникам продукции Sapphire. Конечно, неплохо было бы к нему еще и мощную систему охлаждения добавить.

PowerColor и **Club3D** вообще не стали опускаться до того, чтобы изо-

бавлять какие-то отсебятинки. Даже коробки у них похожи настолько, что закрады-

вается нехорошая мысль о плагиате. Просто повторили один в один эталонный дизайн, включая дизайн системы охлаждения. Спрашивается, зачем перетруждаться? Проще сделать все под копирку, а то, что кулер шумит – так это проблемы пользователя.

Что характерно, и дизайн упаковки прост, как все гениальное, и даже какое-то название для продукта изобретать не стали. Комплектация кабелями и переходниками тоже идентична:

- кабель питания – 40 см;
- кабель S-Video;
- кабель RCA-RCA;
- переходники D-Sub-DVI, S-Video-RCA.

Отличия есть только в комплектации компакт-дисками: PowerColor не по-

ленился вложить, помимо

диска с драйверами и диска InterVideo WinDVD, еще 4 диска с играми и демо-версиями. А вот Club3D до такого решил не опускаться. Спасибо, хоть WinDVD положили.

Других отличий просто нет, так что можно смело представлять следующего претендента.

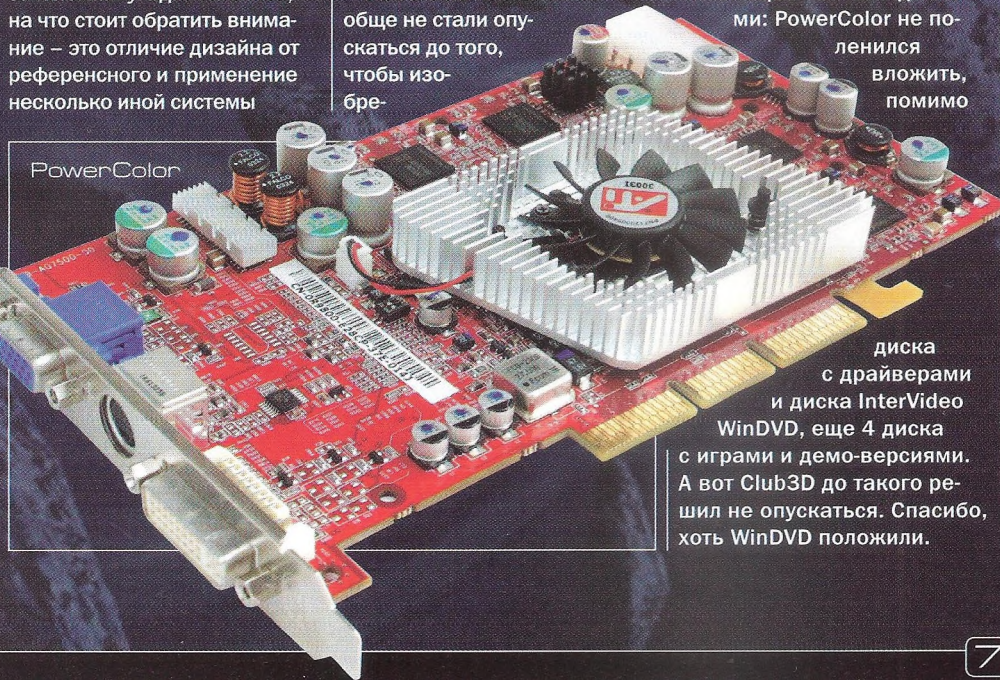
Gigabyte тоже не стал присваивать своему детищу какое-то название, если не считать таковым стандартный код изделия – GV-R98P256D. Тем не менее, сразу же бросился в глаза измененный дизайн коробки. Видимо, становится модным делать упаковку-книжку, на разворот которой можно поместить массу полезной информации. Вот «Гигабайт» снабдил потенциальных клиентов не только описанием основных «вкусностей», но и поместил сравнительную диаграмму, демонстрирующую прирост производительности новинки по сравнению с N-brand 5800 Ultra и GV-R9700 Pro.

Разумеется, заполучив в руки такую упаковку, сразу хочется извлечь оттуда нечто особенное, ну, по крайней мере, поражающее воображение. К сожалению, мечты так и остались мечтами, поскольку из коробки был извлечен все тот же... Sapphire. По крайней мере, так показалось на первый взгляд – я даже подумал, что кто-то по ошибке его туда положил.

Но на второй взгляд некоторые отличия все-таки обнаружались: на кулере была косо наклеенная этикетка с логотипом компании Gigabyte. Впрочем, отклеивалась она чрезвычайно легко, а под ней обнаружился все тот же логотип ATI. Не считая этого, видеокарта была точнейшей копией сапфи-



Club 3D



PowerColor

диска с драйверами и диска InterVideo



Sapphire Atlantis

ровской. Как говорится, без комментариев.

Странно это как-то, на самом деле. Ведь мы все уже давно привыкли, что Gigabyte снабжает свои изделия как минимум кулером собственной конструкции. Что заставило компанию изменить свои планы на этот раз – тайна, покрытая мраком. Тем более, что на некоторых сайтах есть фотография этой модели с фирменным кулером.

В общем, чтобы не травить душу, перехожу к описанию содержимого коробки:

- кабель питания – 40 см;
- кабель S-Video;
- кабель RCA-RCA;
- переходники D-Sub-DVI, S-Video-RCA.

А также присутствует программное обеспечение – драйверы, PowerDVD 5, игры Rainbow Six 3 Raven Shield, WillRock, Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness (2CD).

Ну, и последним представляем еще одного именитого участника – ASUS. Совсем недавно эта компания прикнула к сообществу производителей видеокарт, разработанных ATI. По мнению незаинтересованных лиц, первый опыт был не совсем удачным, хотя у кого-нибудь первый блин получался тем, чем надо?

Впрочем, попавшая к нам видеокарта с типичным для компании-изготовителя кодом A9800PRO/TVD/P/256M/A выглядит намного эффектней, чем разработки других произ-

водителей.

Правда, коробка выполнена стандартно, но взяв ее в руки, можно почерпнуть много интересной информации – например, о том, что внутри содержится вторая версия столь популярнейшей игры Half-Life. Не обольщайтесь: в упаковке нет диска с этой игрой. Мно-

гие наверняка знают, что релиз этой игры должен был появиться вместе с новыми видеокарточками, но увы! Разработчики перенесли выпуск, и пришлось вместо ожидаемого комплекта вкладывать купон.

Коробки-то уже напечатаны – а что делать! По крайней мере, тем, кто сумеет заполучить этот драгоценный купон, обещают бесплатный диск с игрой, как только она появится в продаже. Хотелось бы верить, что это справедливо не только для зарубежных пользователей, но и для нас с вами.

Впрочем, пора все-таки поговорить о картонке. Ведь не зря же мы открывали коробку!

Первое, что мы видим – это собственная система охлаждения. Вот за что люблю ASUS, так это за дизайнерскую деятельность

и стремление достичь совершенства во всем!

Система охлаждения хоть и не такая бросающаяся в глаза, как у HIS, но тоже весьма впечатляет. Самое главное – это то, что медный радиатор охлаждает не только процессор, но и память. Причем с обеих сторон. Кроме массивной медной пластины, есть и активный обдув – он выполняется двумя вентиляторами, которые, хоть и шумят, но не чрезмерно.

Сама же картонка повторяет тот же дизайн, который мы видели у Sapphire и Gigabyte, так что ничего нового тут не скажешь. Кроме одной маленькой детали: на тыльной стороне видеокарты распаяна микросхема ATI Rage Theater, что делает возможным не только воспроизведение TV-сигнала, но и видеозахват – как известно, с этой задачей данный модуль справляется весьма неплохо.

Комплектация картонки также ощутимо отличается от всех остальных, из общего можно назвать только переходник DVI – SVGA.

3DMark 2003

	640 x 480	800 x 600	1024x768	1280x1024	1600 x 1200
HIS Excalibur IceQ Platinum	7549	6439	5201	3958	3086
Sapphire Atlantis	7573	6463	5220	3973	3091
PowerColor	7575	6484	5217	3970	3078
Club3D	7549	6455	5194	3945	3083
Gigabyte	7567	6467	5221	3970	3104
ASUS	7537	6454	5193	3954	3083

Serious Sam 2

	640 x 480	800 x 600	1024x768	1280x1024	1600 x 1200
HIS Excalibur IceQ Platinum	133.4	105	94.7	74.5	63
Sapphire Atlantis	141.1	126.2	95.35	74.2	63.2
PowerColor	139.5	126.4	95.7	74.9	63.4
Club3D	141.2	124.2	93.7	73.7	63
Gigabyte	138.9	124.8	94.8	74.2	62.8
ASUS	138.7	126.2	94.7	74.7	63.2

Unreal Tournament 2003

	640 x 480	800 x 600	1024x768	1280x1024	1600 x 1200
HIS Excalibur IceQ Platinum	229.9	228.8	214.5	162.3	122.3
Sapphire Atlantis	228.9	228.2	215.7	163.7	123
PowerColor	229.6	228.4	215.8	164.1	123.7
Club3D	231.1	230.2	215.5	162.4	122.3
Gigabyte	228.8	229.5	215.9	163.8	123.5
ASUS	229.8	228.9	214.8	162.3	122.3

RTCW

	640 x 480	800 x 600	1024x768	1280x1024	1600 x 1200
HIS Excalibur IceQ Platinum	139.6	139.8	138.8	138.1	135.6
Sapphire Atlantis	138.8	138.6	139.3	138.6	136.3
PowerColor	137.2	138.4	139	138.2	135.8
Club3D	137.8	138.5	139.7	138.4	135.8
Gigabyte	139.1	139.2	139.8	138.3	136.1
ASUS	138.4	138.4	139.1	138.4	135.9

А все остальные шнуры и переходники заменяет один, но универсальный кабель-разветвитель – на нем есть все необходимые разъемы, собранные в небольшую аккуратную коробочку, которую можно закрепить в любом месте с помощью прилагаемой липучки.

Перед тем, как перейти к перечислению программного обеспечения, хочу заметить: все диски, кроме диска с драйверами и утилитами, располагаются в специальном круглом боксе оранжевого цвета, рассчитанном на 12 дисков. Такой себе бонус-пак, который сама ASUS окрестила ASUS CD Suite.

Теперь можно рассказать и о содержимом. В комплект вошли Battle Engine aquila, GunMetal, сборник GamesPower (6 in 1), ASUS PowerDirector Pro ME, ASUSDVD, Ulead Cool 3D se 3.0, Ulead Photo Express se 4.0 и ASUS Medi@Show SE 2.0. Набор – на все случаи жизни.

Теперь, когда мы познакомились со всеми участниками, можно переходить непосредственно к результатам тестирования. Измерения проводились на стенде такой конфигурации:

- материнская плата – ASUS P4C800;
- процессор – Pentium 4 3.06 ГГц (HT);
- память – 1 Гб DDR400 (2x512 Mb);
- HDD – Western Digital 80 Гб.

Всего проводилось четыре теста:

- 3D Mark 2003 Pro;
- Serious Sam 2;
- Unreal Tournament 2003;
- Return to Castle Wolfenstein.

Все замеры производились в разрешениях 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200.

Результаты и выводы

А теперь возникает вопрос: какой смысл в тес-

тировании фактически устройств-клонов? Ведь тот разброс параметров, который мы видим в таблице, вполне может быть обусловлен исключительно разбросом характеристик применяемых микросхем.

И это действительно так! Впрочем, не зря в начале статьи поднимался вопрос о том, в какое положение ставит производителей та самая гонка вооружений. И нет ничего удивительного в похожести видеоадаптеров, поскольку уже при производстве плат на базе Radeon 9700 PRO все производители видеокарт использовали один и тот же дизайн PCB, который обычно и называют «референсным».

Все дело в том, что усложнение процессоров привело к очень большой сложности изготовления материнских плат – помимо того, что только у самого процессора около 1000 (!) выводов, на плате есть масса других компонентов – и все это надо как-то соединить, учитывая множество дополнительных факторов и нюансов.

По этой причине исполнение платы потребовало

Так что производителям просто не хватило бы ни сил, ни времени на разработку, отладку и доводку собственных вариантов печатных плат. Зато был отличный выход: использовать уже налаженное производство по выпуску «референсных» экземпляров.

С выходом Radeon 9800 PRO ситуация не изменилась – дизайн PCB не упростился, но производители даже не стали заморачиваться такими проблемами – все дружно использовали референсный дизайн, как это было с Radeon 9700 PRO.

К чему это привело, объяснять не надо. Лично я склонен думать, что многие видеокарты, выпущенные под разными торговыми марками, вообще делались на одном и том же заводе. Иначе с чего бы им быть столь похожими?

Хуже другое – из шести производителей только двое не поленились хоть как-то поработать над приданием индивидуальности своим изделиям.

И пусть это «всего лишь» дизайн системы охлаждения, все равно, есть чем гордиться. А вот осталь-

ным, выпустившим под копирующую армию клонов референсного дизайна, а в случае с Club3D еще и не удосужившись положить пару лишних дисков – просто позор. Ведь это, в конце концов, не low-end-решения.

Тем не менее, надо и лавры раздавать. Поэтому для тех, кто не может самостоятельно сделать выбор, порекомендуем HIS Excalbur IceQ Platinum или ASUS A9800PRO/TVD/P/256M/A.

Первая карточка идеально подойдет в тех случаях, когда требуется минимальный уровень шума при обеспечении хороших показателей производительности. Вторая же порадует практически любого пользователя, особенно в домашних условиях: это очень хороший выбор для мультимедиа-компьютера.

Все остальные участники тоже неплохо справились с поставленной задачей, но, учитывая высокий уровень шума вентиляторов, нежелание изготовителей поработать над дизайном и комплектацией, они могут быть рекомендованы для применения в тех случаях, когда решающую роль играет минимальная цена или отсутствие выбора в ближайшем ларьке.

Будем надеяться, что в будущем производители более внимательно отнесутся к потенциальным покупателям,

и даже клонируя устройства, будут хоть чем-то радовать нас с вами. В конце концов, нашли же возможность лидеры сегодняшнего марфона сделать хоть что-то полезное.

Редакция благодарит компании K-Trade, Elko, «Навигатор», «Версия», Pirit Distribution за предоставленные устройства.

Сергей Грищук
serggits@comizdat.com

применения восьмислойного текстолита и весьма непростой разводки. К слову, современная материнская плата состоит всего из 6 слоев, но площадь ее в несколько раз больше!

Мы на «Игрограде»

Итак, то, о чем все так долго говорили, свершилось: 15-17 апреля журнал «Шпиль!», а также все мы, вместе взятые, имели честь выставляться на второй международной выставке-ярмарке «Игроград», проходившей в Торгово-промышленной палате Украины.

В рамках выставки посетители могли ознакомиться с текущим положением дел у разработчиков S.T.A.L.K.E.R., «Казаки 2», Telladar Chronicles или Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring, либо пообщаться с корифеями фан-



Наш диджей заиграл!

протестировали ВСЕ виды сухариков, причем с разными напитками, и пришли к вы-

сказке, где, помимо всего прочего, компаниям-разработчикам были вручены дипломы и призы. Всего было 3 номинации, и ответственное жюри из числа

представителей игровой прессы определило лучших из лучших.

Итак, лучший дебют «Игрограда» – Deep Shadows с их шутером Xenus.

Самой оригинальной игрой был признан квест «Вий», созданный по мотивам одноименного произведения Гоголя, от компании Crazy House.

И, наконец, лучшей игрой ярмарки единогласно был признан всеми ожидаемый (хе-хе, ну кто бы сомневался) S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl от GSC.

Также следует отметить, что церемония закрытия была начата сценкой украинского вертепа, что просто не может не радовать. В общем, последний аккорд выдался самым громким, необычным и запоминающимся.

воду, что самые улетные – это сухарики со вкусом сыра, бекона и острой говядины.

В субботу, 17 апреля, прошло официальное закрытие

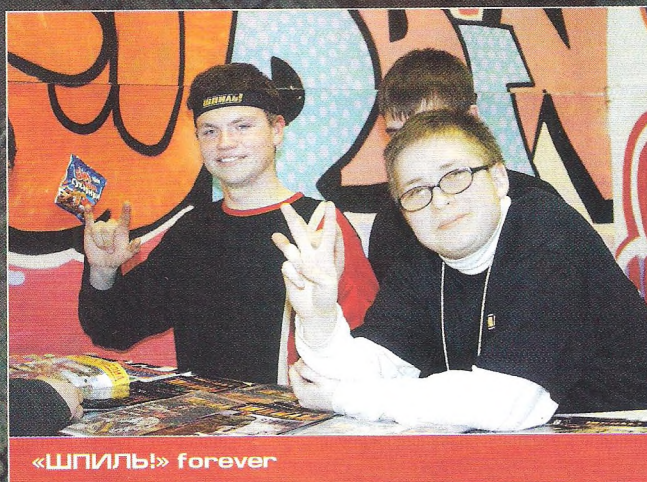


Сухарики «Бім-Бім» – питание геймера

тастической прозы вроде Лукьяненко или Олди.

Да, именно мы, потому как толпой всегда веселее, и кроме журнала «Шпиль!», на выставке спиной к спине с нами стояли друзья и братья по крови из ХЗМ.

На нашем стенде было много чего интересного, например, играл DJ, при поддержке компании «1С Мультимедиа» проходила традиционная для журнала «Шпиль!» развлекуча non-stop. Все желающие могли попробовать (взять с собой, угостить друзей) вкуснейшие сухарики «Бім-Бім» от компании «Техноком», которые являются лучшим дополнением к пиву и не только. Имея страсть к тестированию, редакторы журнала «Шпиль!»



«ШПИЛЬ!» forever

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (30), травень 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський

Редактори
О. Лішук, О. Соболев

Літературний редактор
А. Гриневич

Дизайн та комп'ютерне
верстання
О. Заславська

Фотокореспондент
М. Смоляр

Відділ реклами
О. Сепітій

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

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 22.04.2004.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №04-3482

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10.5 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 ТА ВИДАВЦЯ:

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», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідчення № КВ-5116 від 14.05.2001

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

В оформленні використано
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
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ИНДЕКС:

1С Украина	2-я обл.
«Шпиль!»	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
DiaWest	3
«Компьютеры+Программы»	4
«Шпиль!»	15, 69
ZyXEL	47
Xanten	55
IP Telecom	73

ШПИОНСКИЕ

СТРАСТИ

Спецоперация!

Продажа

спецвыпусков журнала ШПИЛЬ!
по спеццене!

«Красавчик Джеймс», он же «007», сообщил, что **1 апреля 2004 г.** «ШПИЛЬ!» объявил акцию по продаже комплекта всех вышедших спецвыпусков по невозможно низкой цене — **23 грн. 40 коп.** за три издания с доставкой!!!

Источник сообщает, что комплект получит каждый, кто перечислит 23 грн. 40 коп. на расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с № 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 302628,

и отправит доставочную карточку по адресу редакции: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160.

Срок действия акции ограничен. Заявки принимают **только до 15 мая** сего года.

Вышлите срочно деньги...

0075

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Я покупаю

«Спецкомплект по спеццене»

Товар доставить по адресу:

ФИО _____

Индекс _____

Почтовый адрес _____

Тел./факс _____



**Надзвичайна
новинка**
від Samsung!

Перемагай. SyncMaster.

Рідкокристалічні монітори SyncMaster 173P, 193P

Феноменальні властивості SyncMaster 173P, 193P просто вражають: ці монітори нахилиються під різними кутами та навіть обертаються! Вони втілюють останні досягнення технології рідкокристалічних моніторів і встановлюють нові стандарти чіткості зображення та якості передачі кольорів.

Окрім новітнього дизайну SyncMaster 173P, 193P **вперше** представляють:

- систему класифікації та професійного налаштування кольорів;
- систему управління без кнопок.

Все це зробить Ваше користування монітором зручним та приємним.



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



**СПОНСОР ОЛІМПІЙСЬКОЇ
ЗБІРНОЇ УКРАЇНИ**