

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 17(50)

Полумесячник

«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

2.09.2002

ARX FATALIS HIGHLAND WARRIORS



Подписка 2002

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 3.45 грн, 3 месяца – 10.35 грн, 6 месяцев – 20.70 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, www.sammit.kiev.ua, www.podpiska.com, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-0500, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным
центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ 245-1594
Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,

Бердичев
Бизнес-Курьер (04143) 2-1087
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

Николаев
Ноу-хау (0512) 47-2003
Одесса
Мим (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
Пресс-курьер (03249) 2-2250

- Приобрести «Мой компьютер игровой» в розницу можно в киосках и на раскладках по всей территории Украины.
- По возникшим вопросам в связи с подпиской либо покупкой наших изданий просим обращаться в отдел сбыта: (044) 455-6888, 455-6794

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ



fax-modem
ACORP 56000

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

Список статей

1. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Новый Кубок для Украины, стр. 7.
2. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Colin McRae Rally 3, стр. 8.
3. Александр ГЛЮК.
Highland Warriors, стр. 9.
4. Гнат БУРМА.
Arx Fatalis, стр. 10-12.
5. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
America's Army, стр. 13-15.
6. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
MotoGP, стр. 16-17.
7. Гнат БУРМА.
Evil Twin, стр. 18-19.
8. Том/Док/КЕРТИС, Александр ГЛЮК.
Neverwinter Nights, стр. 20-21.
9. Кирилл ТАЛЕР.
Syberia, стр. 22-23.
10. ЯСКР.
Легенды военного ремесла, стр. 24-25.
11. DAVERT.
Morrowind: Конструктор, стр. 26-27.
12. Зеленый, стр. 28-29.

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐
9 ☐
10 ☐
11 ☐
12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Традиционно предлагаем всем туристам свежий выпуск «Игроградского вестника». Только у нас — самые свежие новости игрового мира.

«Невидимки» пока не наблюдаются

В Сети появилась демо-версия ожидаемого будущего «шпионского» шутера **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way**. Демка весит 48 Мб и содержит в себе довольно солидный кусок шестой части



игры (**Chapter 6: Dairy of a Double Agent**). Впрочем, вам здесь не удастся продемонстрировать свои шпионские навыки. На протяжении всей игры нужно будет сражаться с кланом женщин-ниндзя, а в конце справиться с «боссом» уровня. Разработчики

предоставили в распоряжение Кейт Арчер довольно солидный и разнообразный арсенал. В демо-версии вы найдете как привычные оружие типа беретты, узи, АК, так и экзотическое — катаны, тонфа, сюрингены и т.д. Собственно, выложенная демка показывает некоторые элементы синглового геймплея, но лишь некоторые, так как стелс-миссии, которые, собственно, были самыми интересными в первой части (и, надеюсь, останутся таковыми во второй), вы здесь не найдете. Напомним, что в сентябре разработчики обещали порадовать нас полноценной демкой, в которую войдут три полных уровня игры. Но даже из этого маленького кусочка можно понять, что вторая часть No One Lives Forever ни в коем случае не уступит своей предшественнице. Скачать демку можно с сайта **3D Games** (<http://www.3dgamers.com/games/noonelivesfrvr2/>) или **Bonus Web** (<http://www.bonusweb.com/download/demo/nolf2ohidemo.html>). Те же, кому не лень регистрироваться, могут заглянуть на **FilePlanet** (<http://www.fileplanet.com/files/110000/112027.shtml>).

Сингл синглом, но ведь в игре еще предусмотрен мультиплеер. Так вот, его в дем-

ках мы не увидим. Впрочем, на днях на сайте **GameSpy** (<http://www.gamespy.com>) появилась материал, посвященный сетевому режиму **NOLF 2**. Судя по промелькнувшей в Сети информации, сотрудникам **GameSpy**



удалось пробраться в офис разработчиков и собственными руками пощупать мультиплеер будущего хита. И вот что они рассказали. Основным сетевым режимом **No One Lives Forever 2** будет кооператив. Причем проходить игру в кооперативном режиме мы будем на довольно основательно переработанных сингловых картах. То есть мир тот же, но обещается довольно много сюрпризов,

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЬМА ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в сентябре 2002



1-й приз: принтер Lexmark Z25



2-е призы: графические планшеты
GENIUS
3-и призы: колонки **GENIUS K10**

Кроме того, среди наших гостей будут разыграны дополнительные призы, предоставляемые компанией SET.

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

(телефон)

Почтовый адрес

ФИО

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

которых вы не увидите в одиночной игре. Кроме того, вы с друзьями сможете составить спеллсугру подразделения **UNITY** и выполнить задания, так или иначе связанные с сюжетом одиночной игры. Этот довольно простой, но при этом необычный ход разработчиков должен значительно оживить игру. Игрок не будет чувствовать себя безликим персонажем, убивающим врагов направо и налево. Напротив, вам дадут возможность побывать в шкуре сослуживца героини игры и даже поработать в общем деле. Только, так сказать, с другой стороны. В случае гибели вашего героя в сетевом режиме вы либо возродитесь в начале уровня, либо ваши товарищи «оживят» вас прямо на поле боя. В общем, все идет к тому, что кооператив шутера No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way может стать даже более интересным и игровым, чем сингл. Если вы заинтересовались этой информацией, обязательно зайдите на <http://www.gamespy.com/previews/august02/nolf2mp> и прочитайте статью.

Охота на Красного Барона

Компания **Lemon Interactive** уже довольно давно трудится над созданием аркадного авиасимулятора **Aces of World War I**. Как явствует из названия, это игра перенесет нас на поля сражений Первой мировой войны. Нам предложат выступить в роли лучшего американского аса тех времен — **Эдварда Рикенбекера**. Этот летчик действительно был одним из лучших пилотов американской авиации. После окончания войны он написал документальную книгу



«Сражаясь с Летающим цирком». «Летающим цирком» называли немецкую эскадрилью, в состав которой входил другой известный ас тех времен — **Манфред фон Рихтофен**, более известный под прозвищем «Красный Барон». Поклонники авиасимуляторов наверняка помнят игры, в которых нам уже приходилось сталкиваться с этим персонажем. В **Aces of World War I** будут представлены две противоборствующие стороны — американцы и немцы. Нам позволят выступить за тех и за других. Естественно, в игре представлен солидный парк машин тех времен. На сегодняшний день известно, что нам разрешат полетать на *Sopwith Camel*, *Spad XIII*, *Nieuport 27*, *Fokker D.VI*, *Fokker D.VIII* и *Albatros D.V*. Так как игра аркадная, поклонникам «серьезных» симуляторов она вряд ли придется по вкусу.

Однако разработчики обещают нам довольно высокую степень исторической достоверности. Так что если вас интересуют времена Первой мировой войны вообще и становление истребительной авиации в частности, то вам следует поинтереснее посмотреть к этому проекту.

Надстройка над Вавилонской башней

Add-on одной из самых (а может быть, и самой-самой из) глобальных стратегических игр — **Civilization III** (для тех, кто забыл, напомним, что он называется **Civilization III: Play The World**) — вступил в стадию бета-тестирования. Сейчас бета-тестеры усиленно занимаются отловом багов и отладкой игры. Разработчики утверж-



дают, что если не случится ничего непредвиденного (а от этого, как вы сами понимаете, никто не застрахован), игра выйдет вовремя, то есть в октябре этого года.

Космический салат

Немецкая студия **Similis** начала разработку футуристической игры **Roughnicks**. Данное творение должно прийти по душе любителям «каменного жанров». В **Roughnicks** вы найдете элементы 3D-шутера с видом от первого лица, реальной авиации и RPG. Предыстория игры в двух словах такова. Земляне развернули массированную космическую экспансию и колонизируют одну планету за другой. На одной из отдаленных «промышленных» планет рабочие подвергают нападениям агрессивных и ранее невиданных инопланетных существ. Охрана, в качестве которой, кстати, выступило подразделение космических десантников, сумела не только отбить атаку агрессора, но и найти (и, естественно, уничтожить) корабль пришельцев. Но вернувшись на базу, десантники об-



наружили, что поселение землян разрушено, а они — единственные люди на планете. Собственно, с этого и началась война Земли с воинственной инопланетной расой. Вам, естественно, в этом конфликте отводится глав-

ная роль. Собственно, эта довольно скудная информация — все, что на сегодняшний день известно об игре. Разработчики также ут-



верждают, что нам придется управлять как отдельными десантниками, так и довольно крупными подразделениями. Причем обещают подорвать какую-то новаторскую систему, при помощи которой управлять юнитами в бою будет очень сложно. Об «элементах RPG» не сказано ни слова, но скорее всего, все сведется к обычной «прокачке» наших подопечных, что заставит игроков беречь закаленных в боях ветеранов. В общем, сейчас трудно даже представить себе, на что будет похож этот взрывоопасный коктейль под названием **Roughnicks**. Будем ждать новых откровений разработчиков.

Всем не угодить

Те, кого интересуют отечественные проекты, наверняка хотя бы краем уха слышали о известной компании **Deep Shadows**, сотрудники которой, будучи еще работниками **GSC Game World**, подарили нам замечательную игрушку **Venom**. Мы не знаем, по каким причинам ребята, ныне образовавшие студию **Deep Shadows**, покинули ряды **GSC**, ну да это, собственно, не так уж и важно. Важно то, что сразу после образования собственной девелоперской фирмы **Deep Shadows** анонсировала весьма амбициозный проект **Xenus**, о котором долгое время почти ничего не было известно. И только недавно в Сети начали появляться материалы, позволяющие понять, что же это будет.

Начнем, пожалуй, с предыстории. На этот раз мы с вами выступим в роли **Кевина Майерса**, бывшего бойца Французского Иностранного Легиона, который отправляется в Колумбию на поиски своей сестры **Мэри**, пропавшей без вести в местных джунглях. Внешне **Xenus** практически ничем не отличается от обычного шутера, но это не совсем так. Игра сочетает в себе черты шутера, RPG и *adventure*. Этот коктейль приправлен элементами симулятора и разбавлен *stealth*-миссиями. Как же это все будет выглядеть? Прибыв в Колумбию и разобравшись в ситуации, наш герой узнает, что в данном регионе идет запутанная борьба между шестью группировками, добивающимися контроля над районом. Группировки эти довольно разнообразные: наркомафия (какая же Колумбия без наркомафии!), индейцы, партизанская фронт, официальные власти, бандитские группировки, видимо, не нашедшие общего языка ни с наркобаронами, ни с партизанами, и... группа агентов ЦРУ. Нашему экс-ле-

лионере придется немало попотеть, чтобы наладить отношения с местными «епископами». Задача эта, должен я вам сказать, не из легких. Теоретически, каждая из группировок может помочь вам в поисках: что-то знают одни, что-то видели другие, что-то слышали третьи. Проблема заключается в том, что все они друг друга ненавидят, а потому начать открыто работать на всех шестерых сразу, скорее всего, не получится. Придется здорово повертеться, чтобы выжить и добиться своей цели в этой тайной борьбе. У Кевина будет 20 характеристик, которые будут развиваться по ходу игры. Таким образом, у нас будет возможность создать «героя своей мечты». Разработчики утверждают, что у всех будет реальный шанс пройти игру до конца. То есть, создадите ли вы «тулого тронилу», предпочитающего решать свои проблемы исключительно при помощи собственных кулаков, или вашим героем будет спец по стрелковому оружию, или прозорливый дипломат, считающий, что обо всем со всеми можно договориться, — все равно у вас будет шанс на победу. Любую проблему можно будет решить как минимум тремя-четырьмя различными способами. Если вам по душе stealth-шутеры, сделать своего героя эдаким ниндзя и наводите ужас на своих соперников, беснуемо появляясь из темноты. Если для вас Квейк до сих пор остается игрой всех времен и народов — пожалуй, базу и тяжелые пулеметы к вашему услугам. В Xenus найдется дело для всех. Как вы сами понимаете, при такой развешенной концепции не обойтись без более чем солидного арсенала. Действительно, в «кстахах» недостатка не будет. Более того, каждую «пушку» в процессе игры можно будет модернизировать, делая ее еще более смертоносной.

Игра создается на движке Vital Engine 2, который является прямым наследником технологии, на которой был сделан Venom, так что внешний вид Xenus'a, я думаю, не разочарует. Об AI разработчики особо не распространяются, но думаю, что от людей, создавших ботов Venom'a, можно ожидать качественной реализации искусственного интеллекта.

Если вы заинтересовались проектом Xenus и хотите узнать о нем побольше, настоятельно рекомендую вам заглянуть на сайт разработчиков (<http://www.deep-shadows.com>) и почитать материал, недавно появившийся на DTF (<http://articles.dtf.ru/rus/previews/002/08/16/xenus>). О дате выхода этой игрушки пока от ничего толком не известно. Так что нам остается только ждать и следить за новостями.

Теперь я стал плохиш

В Сети появилась демо-версия action/RPG, разработанной чешской командой **Dark-Soft**, под названием **Necromafia: Trap of Darkness**. На официальном сайте игры (<http://www.trapofdarkness.com>) Necromafia гордо именуется *action-tactical fantasy game*, однако заслуживающие доверия ресурсы предупреждают, что за этим роскошным определением кроется не что иное, как банальный Diablo-клон. Единственным интересным моментом игры будет то, что в качестве главного героя выступит злобный некромант, охотящийся за древним артефактом и, подобно всякому сказочному злодею, не брезгующий ничем для достижения своей цели.



Так что если вы любите Diablo и мечтаете поиграть за действительно плохого парня, возможно, вам стоит обратить внимание на Necromafia. Почему «возможно»? Да потому что, посмотрев на скриншоты из игры, можно сделать вывод, что эстетического удовольствия от графики вы не получите. Графическое исполнение Necromafia абсолютно не соответствует современным стандартам. В общем, решать вам. Демку можно скачать с сайта Tiscali Games (http://download.games.tiscali.cz/gam/demo2/necromania_us_demo.zip). Размер — 74 Мб. Полная же версия игры долж-



на появиться в продаже весной 2003 года.

ГУРПС расставляет сети

Большинство наших читателей наверняка хотя бы поверхностно знакомы с популярной настольной ролевой системой **GURPS**. Многие из вас, возможно, даже участвовали в «кстахах», проводимых по этой системе. Но настолки настолками, а кто из вас когда-нибудь слышал о компьютерных играх, сделанных на основе GURPS'a? Никто. Единственной попыткой адаптировать GURPS для компьютерных RPG стал фоллауэвский **S.P.E.C.I.A.L.**, который, будучи интересной и сбалансиро-

ванной системой, по богатству и многообразию все же не дотягивает до оригинального GURPS'a. И вот, похоже, дело сдвинулось с мертвой точки. Компания **Steve Jackson Games** и **Worlds Apart Productions** официально объявили о своем намерении создать серию онлайн-овых RPG, жители которых будут существовать по правилам GURPS'a. Сегодня уже начаты работы над первой игрой серии. Правда, разработчики не спешат открывать нам подробности, ограничиваясь самыми общими фразами.

Призрак капитализма

Компания **Red Storm Entertainment** официально анонсировала второй add-on к своему тактическому шутеру **Ghost Recon**. Add-on будет называться **Ghost Recon: Island Thunder** и перенесет нас в недалекое будущее, а именно в 2009 год, на Кубу. К этому времени, по прикидкам сотрудников Red Storm, Фидель Кастро благополучно отправится в лучший мир, а коммунистический режим на Кубе тут же последует вслед за ним. Как это часто бывает, после смены правительства в стране начались беспорядки. Молодой демократический режим ока-



залился не в состоянии справиться со сторонниками Фиделя, и в дело вступило подразделение Ghost Recon. Add-on будет содержать в себе восемь одиночных миссий и пять мультиплеерных карт. Поклонники сетевых баталий получат также 12 новых видов оружия, которых не будет в одиночных миссиях, и два новых вида се-



тевой игры. Каких именно, к сожалению, не известно. Также разработчики обещают полностью переработать искусственный интеллект ваших напарников. Так что есть надежда, что теперь не придется вести каждого Ghost'a к месту событий «вручную».

ОПТИМАЛЬНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ
КОМПЬЮТЕР В КОМПЛЕКТУЮЩЕЕ
(044) 234.67.83, 246.43.96, 236.33 <http://www.incosoft.com.ua>

ИНТЕРНЕТ
ДЛЯ ВСЕХ

ТО ЛУЧШИЙ ЦЕНАМИ!
ВЫДЕЛЕНА ЛИНИЯ ТРАФИКА = 100 У.Е. + 75 У.Е. ВР
ВЫДЕЛЕНА ЛИНИЯ (УКРАИНА) = 54К (МР) = 395 У.Е.
WWW.XOSTING (RUS, CIS, TSM, 100MB ЛИМИТ ТРАФИКА) = 5 У.Е.
ONLINE UNLIMITED 10 СУТОК (CAPO) = 40 ГР
ONLINE 30 ВЕЧЕРОМ+НОЧЬ (CAPO) = 50 ГР
(СВУМ) = 19.95-20.95 + ВЫДЕЛЕНА UNLIMITED

Офис ИНТЕРНЕТ-продаж:
(044) 234.63.35
info@incosoft.net.ua
<http://www.incosoft.net.ua>

incosoft

ИЗДАТЕЛЬСТВО КОМПЬЮТЕРНОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Продолжается подготовка ко второму чемпионату Украины по компьютерным играм. Сегодня вы узнаете результаты некоторых региональных отборочных турниров.

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

НОВЫЙ КУБОК для УКРАИНЫ

WORLD CYBER GAMES

Конец лета — не очень веселая пора. День становится все короче, на улице уже ощутимо холодает, а нос явно требует закапывать себя, лишней роз напоминания о том, что не нужно было в одних шортах засиживаться возле открытого балкона. Закачиваются качники (отпуск), в конце концов. Но есть мероприятия, из-за которых шепота геймеров осени просто ждать не придется. Ага, оно самое — WCG!

Со времени жеребьевки каких-либо особо серьезных событий всеукраинского масштаба не произошло. Разве что устроили себе генеральную репетицию киевские квакеры. Никаких демов при этом, правда, не писались. Разве что Gameln-Side две выложили, зато с участием одного из самых сильных киевских квакеров — Hunter'a, Terminator'a и Eski. Наверное, ребята просто решили, не раскрывая карт, в очередной раз удивостериться в своих силах. Акулы же киберспортивного лера явно не заскучали. Даже поругались немного от нечего делать. Все от души пообиняли друг друга в непрофессионализме, банальном рамерстве, клевете и несоблюдении копирайтов. Как говорится, чем бы дитя не тешилось ☹. Так и хочется сказать: давайте жить дружно — и ткнуть пальцем в огород нашего закланного друга — России. Уживаются же там все онлайнные и печатные издания в мире! В общем, ладно, проехали — душещипательных бесед проводить больше не хочу.

И вот, буквально за полтора дня до начала отборочных на Gameln-Side.com появляется информация об изменении некоторых правил.

✓ Quake 3. В случае обрыва в течение пяти минут с начала матча игра переигрывается. Если же таймер переваливает за пять минут, решение будет зависеть лишь от судьбы, который будет действовать в со-

ответствии со сложившейся ситуацией. Все игроки обязаны писать демки.

✓ Counter-Strike, по подсказкам:

✓ oztek: подсказки разрешены только на ящики;

✓ de_cbble: подсказки разрешены только на ящики;

✓ de_dust2: подсказки разрешены только на ящики;

✓ de_inferno: подсказки разрешены только на ящики;

✓ de_nuke: подсказки разрешены везде (кроме текстур);

✓ de_pradigy: подсказки разрешены только на ящики, фонарь на бункере

и в вентиляцию на длине;

✓ de_train: подсказки разрешены везде (кроме текстур).

✓ StarCraft. Запрещено использовать баг «Летающий дрон». Игрок, уличенный в читерстве, будет дисквалифицирован. Все игроки обязаны писать демки.

Может, кто-то из уча-

ствующих в финале до сих пор этого не знает ☹. А пока публикуем победителей региональных отборочных. Информация предоставлена wsg.com.ua и allgames.com.ua. Особое внимание, думаю, следует уделить ровненским отборочным. Вот уж где местные игроки про-

двинули победу.

Но самые интересные отборочные еще впереди, в бой вступают Одесса, Киев,

✓ Quake3

1 — r2d2 (Павел Шевченко) (Киев)

2 — sD-stalker (Николай Царенко) (Одесса)

3 — insane (Андрей Левчук) (Львов)

✓ StarCraft

1 — Executor (Алексей Говоруха) (Киев)

2 — Koyot (Дмитрий Переста) (Мукачево)

3 — Izual (Ибрагим Аль-Хани) (Львов)

Ровно

✓ Counter Strike

1 — GunStars_vp (Киев)

2 — SS (Киев)

3 — awe (Нетешин)

✓ Quake3

1 — Soul (Владимир Мельников) (Одесса)

2 — qd'ares (Александр Лебедев) (Полтава)

3 — kpd.Le-MMiNG (Василий Нерубаченко) (Киев)

✓ StarCraft

1 — BR.Unforgiven (Виктор Концевич) (Киев)

2 — Sbobo (Александр Осыка) (Симферополь)

3 — NiK (Олег Левицкий) (Хмельницкий)

Симферополь

✓ Counter-Strike

1 — a Team (Днепропетровск)

2 — Dungeon (Симферополь)

3 — 4V (Симферополь)

✓ Quake 3

1 — [UA] HOST (Симферополь)

2 — Scamp (Симферополь)

3 — sg.Swib (Симферополь)

✓ StarCraft

1 — VoGG Shadow (Симферополь)

2 — VoGG Nirvana (Симферополь)

3 — Dark Body (Ялта)

Харьков

✓ Counter-Strike

1 — Jam (Харьков)

✓ Quake 3

1 — Onell

2 — Arbiter (Харьков)

3 — red

✓ StarCraft

1 — k7.Zloy

2 — gosu.limG

3 — Adolf



Днепропетровск и Донецк. Отчет ждите в следующем номере.

Львов

✓ Counter Strike

1 — The Fathers (Киев)

2 — Ry4eeK Nazgul (Львов)

3 — gnt (Львов)

В Игроградской Федерации гоночного спорта с нами поделились планами организации нового турнира ежегодного автошоу. Любители автогонок, не пропустите свое счастье.

colin mcrac rally 3

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

Жанр: автосимулятор
Разработчик: Codemasters
Издатель: Codemasters

Дата выхода: консольные версии в сентябре этого года, а PC где-то в начале 2003 г.

Люблю я серию **Colin McRae**, причем давно и сильно — еще с момента выхода первой части, играл в нее даже на первой PlayStation. И не удивительно — игра



хорошая, интересная, очень реалистичная и с симпатичной современной графикой. Немудрено, что столь качественный продукт быстро обзавелся многочисленной армией поклонников, к ним, как вы уже поняли, относятся и ваш покорный слуга. Единственный крупный, на мой взгляд, недостаток, например, второй части — система сейвов. Буду надеяться, что в третьей это досадное упущение будет исправлено. Кстати, о третьей части: осознал, что время не ждет, и дети кушать хотят, да и учить их надо ☹, разработчики из Codemasters дружно приняли мой бедный рапорт.

Что ж, теперь самое время проанализировать те крохи информации, которые купил на слово девелоперы соизволили выложить на своем сайте. Значит так, жил-был такой себе парень по имени **Colin McRae**, ездил он (и по сей день ездит) за прекрасную заводскую команду Ford. Был он и чемпионом мира, и вице-чемпионом, и денег на счетах в швейцарских банках у него хватало, но, как известно, количество убитых енотов никому из смертных, даже дяде Биллу ☹, в смысле Гейтсу, а не Клинтону, мало не бывает. И пришел однажды к Колину ребята из Codemasters, и сказали: давай мы симулятор твоим именем назовем, и за это тебе процент отплатим. Колин, конечно же, согласился, согласилась и многоуважаемая компания Ford. Так и решили ребята

та назвать игру — именем дяди Колина МакРэя.

Если в прошлых частях мы волюны были выбирать любую машину и ганщика, в том числе и господина МакРэя, то теперь кататься, судя по словам разработчиков, нам придется в основном на **Ford Focus WRC**, вместе с Колином и его напарником **Ники Гристом**. Повторюсь, чемпионат и карьера будут доступны только на фордовской машине и только вместе со складкой парочкой МакРэй — Грист. Видать, Колину и/или Форду не понравилось, что кто-то, пусть даже в виртуале, обойдет их команду и их ганщика. Например, у меня любимая машина — это **Peugeot 206 WRC**, и я ездил только на ней, и Колина обыгрывал на ней ☹.

Теперь относительно игровых режимов: тут особых новшеств не предвидится, появится лишь такой режим, как *карьер*. Я подозреваю, что здесь нам придется вместе с Колином постепенно, шаг за шагом, завоевывать славу и популярность, а также право гонять в более высоком классе, или возможно, будет нечто подобное *Factory-driver* из *Need for Speed: PU*. То есть вы в заводской команде испытателей и, тестируя новые машины, попутно выполняете личные просьбы начальства.

Запланирован и *обычный чемпионат*. Правда, тоже только вместе с Колином и компанией. Что такое чемпионат, равно как и *одиночные звезды*, которые тоже будут, мне кажется, никому объяснять не надо. Но у меня такое ощущение, что девелоперы не раскрывают все карты, и тайлы обнародуются только в момент релиза.

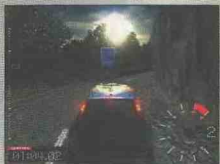
География соревнований окажется весьма обширной и охватит три континента. А если точнее, гонки будут проходить в Австралии, США, Великобритании, Испании, Швеции, Финляндии, Греции и Японии. Причем в каждой стране нам ждет свой климат и реалистичная смена погоды и времени суток.



Автомобилей запланировано много, но на данный момент объявлены следующие: *Mitsubishi Lancer EVO 7*, *Subaru Impreza WRX 445*, *Citroen Xsara Kit Car*, *Ford Puma Rally*, *Citroen Saxo Kit Car*, *Fiat Punto Super 1600*, *MG ZR*, *Ford RS200* и *Lancia 037*.

Что удивляет, так это полное отсутствие машин класса WRC (*Ford Focus WRC* МакРэй не в счет), а именно среди них и идет основная борьба гонщиков на чемпионате мира по ралли. Но надежда умирает последней, глядишь, и на любимом 206-ом «пыхика» еще погоняю.

Настройкам авто отводится еще более важная роль, чем в предыдущих частях, — они будут более тонкими и обширными.



А как же графика и реализм? Все на месте. Специально для игры разработывается новый движок, уровень детализации которого, по сравнению со второй частью, увеличен в 17 раз (с 800 полигонов до 14 000). Это какую же наду будет машину!

Обещают уделил больше внимания cockpitу и приборной доске, а то, помнится, во второй части они выглядели страшненько. Также обещают сверхреалистичный дождь, снег, облака, солнце и т. д. Ребята в машине станут крениться на поворотах, штурман хвататься за ручку, будет четко видна работа пилота с педальками, рычагом КПП, рулем и рулем.

Реализм, вообще, планируют вывести на небывалый доселе уровень. Например, каждый раз для гонки будет генериться погода, а в соответствии с ней и сама физика трассы. То есть если дождь, вас будет больше заносить, а если сухо — меньше. Машины очень реалистично и красиво будут гоняться, вы бросившись из-под колес ошметки грязи или камешки, причем говорят, что если камень попадет в камеру, то он может вполне реально ее повредить, и остаток маршрута вы проедете со следом от этого повреждения. Нечто похожее встречалось и в четвертом NFS.

Обещают также такую интересную фишку: до гонки вы сможете наблюдать, как машину готовят к гонкам, водителей и т. п., а в случае успешного завершения звезда увидите душ из шампанского.

Ждем-с золотой!

Из этого недостроенного здания раздаются тягучие звуки валенок: «Роберт Брюс, король шотландский... ту-ру-ру».

Александр ГЛЮК

HIGHLAND WARRIORS

Жанр: 3D RTS

Разработчик: Soft Enterprises Software

Издатель: Data Becker

Системные требования: Pentium III 700,
256 МБ ОЗУ, GeForce 2

Предполагаемая дата выхода: октябрь 2002 года

В мире компьютерных игр мы часто сталкиваемся с таким популярным персонажем, как варвар. Очень многие игроки (и я в их числе) очень любят олицетворять себя именно с этим немудрым амбалом, запертым, в звериные шкуры и вооруженным огромным двуручным топором. Но при этом мало кто задумывается над тем, кем же были варвары на самом деле. Как они жили, что побили, чем занимались. И вот малоизвестная компания **Soft Enterprises Software** поставила перед собой задачу рассказать нам о жизни, пожалуй, последних европейских варва-

рым подданием того, что происходило в те времена в Шотландии на самом деле. При этом следует заметить, что шотланцам удавалось совмещать варварскую дикость с достаточно четким тактическим планированием боев. Горцы шли в бой так же, как и жили, то есть разрозненными отрядами, каждый из которых представлял свой клан. Они значительно уступали англичанам в вооружении. У них практически отсутствовала конница. Кароче говоря, они просто обязаны были проигрывать. И тем не менее, получалось иначе. Каждая победа англичан над шотландцами требовала от них неимоверного напряжения сил и действительно огромных потерь. А результат... Результат был минимальным. Горцы использовали любую, самую минимальную возможность, чтобы хоть чем-то насолить захватчикам. Причем каждый раз эти «мелкие пакости» заканчивались грандиозным восстанием, которое выливалось в очередную войну. Окончательно установить свое господство в Шотландии англичанам удалось лишь в XVII веке. Почти четверть столетия длилась борьба за шотландскую корону. Неблаго, правда?

Я не знаю, удастся ли ребятам из **Soft Enterprises** воссоздать на экранах наших мониторов кровавый круговорот сражений, но вот то, что касается исторической достоверности событий, то здесь разработчики обещают держать марку. Но об этом позже. А сейчас давайте посмотрим, что же будет представлять из себя сама игра. **Highland Warriors** — это «классическая» трехмерная RTS, с элементами RPG, которые, впрочем, уже стали неотъемлемой частью современных реалистичных стратегий. Как и во всякой уважающей себя RTS, в **Highland Warriors** нам придется считать тактические сражения с экономическим планированием. В игре примут участие три шотландских клана (проживавших в различных частях страны) и англичане. Каждая из сторон будет обладать собственными уникальными постройками и юнитами. Причем разработчики собираются воссоздать реальный быт этих племен. А это значит, что игра за каждую сторону будет каренным образом отличаться. Причем это касается не только «боевой», но и «мирной» части.

В **Highland Warriors** будет пять видов ресурсов: еда, древесина, руда, камень и золото. Что вам понадобится больше всего, опять-таки будет зависеть от того, за кого вы играете. Это же справедливо и относительно способа добычи ресурсов. Так, к примеру, одним племенем окажется выгоднее добывать себе пропитание охотой, другим — скотовод-

чеством, третьим — рыбалкой и т. д. Абсолютно все юниты в игре будут накапливать опыт и становиться сильнее и круче. Причем это относится не только к солдатам, но и к мирным жителям. Так, если вошь лесоруб срубил достаточно много деревьев, то он превратится в мастера-лесоруба и будет работать в несколько раз эффективнее. Воины, прошедшие через несколько сражений, естественно, тоже превратятся в ветеранов и доставят врагу в несколько раз больше неприятностей.

Как я уже говорил выше, бои в **Highland Warriors** будут тактическими, и для того, чтобы мы с вами побеждали не числом, а умением, разработчики приложат очень много усилий. Начнем с того, что мы сможем объединять юнитов в формации. Прием правильно построенный строй будет играть заочную решающую роль. Так, отряд пехотинцев, вооруженных длинными копиями, оказав-



ся очень эффективным против вражеской конницы. Также огромная роль отводится рельефу местности. В игре вы встретите обширные открытые пространства, горы, леса, болота, и в каждом случае нужно будет выбирать соответствующую тактику боя.

Компания игры будет включать в себя тридцать миссий, охватывающих все наиболее яркие события шотландской истории того времени. Вам придется последовательно поиграть за каждую из представленных в игре сторон и, так сказать, всплывать на конфликт с разных сторон. Именно в кампании мы столкнемся с реальными историческими персонажами, среди которых будут и знакомые нам по фильму Уильям Уоллес, Роберт Брюс, английский король Эдуард I и многие другие.

Вот и пришла пора поговорить о графике. Вы, наверняка, обратили внимание на довольно высокие системные требования. Так вот, если верить разработчикам, они вполне оправданы. Игра полностью трехмерна и на каждый объект тратится довольно большое количество полигонов (приблизительно 7000 на юнита и 2000 на строение). К стати, о строениях. Постройки и разрушение здания будут состоять из 30-ти фаз. То есть при возведении дома вы сможете наблюдать, как вырастает из земли сруб, как ложится балки и устанавливается крыша. Ну, а при разрушении, надо полагать, сначала вышибают окна, потом выскочат двери и т. д., и т. п.

В общем, если все обещания разработчиков окажется правдой, мы с вами получим действительно красивую, интересную и неодинарную игру. Ждем октября.



ров.

Разрабатываемая ими игра **Highland Warriors** перенесет нас в далекий XIII век, во времена, когда свободолюбивые кланы шотландских горцев вели практически непрекращающиеся войны с англичанами. Этот период европейской истории, пожалуй, наиболее интересен для любителей батальных сцен и кровопролитных боев. Несмотря на то, что сражения на вересковых пустошах не могли в плане глобальности соперничать со многими грандиозными битвами иных войн, они однозначно были намного более жестокими и кровавыми, чем большинство известных битв. Почему? Да потому что в этих войнах участвовали варвары.

Все вы, наверняка, помните замечательный фильм **Brave heart** (Храброе сердце). Так вот, большинство историков, занимающихся изучением того периода, утверждают, что документально натуралистично снятые батальные сцены фильма являются не более чем блед-

В подземном мире тоже кипят нешуточные страсти. Отсутствие солнечного света окончательно испортило характер местных жителей. И снова все находится в руках потерявшего память героя.

Гнат БУРМА man-made@ukr.net

Arx Fatalis

Разработчик: Arkane Studios
Издатель: JoWood Productions

Жанр: Action/RPG

Системные требования:

✓ **минимальные:** Pentium II-300 MГц;
Windows 95/98/Me/2000/XP; 64 МБ ОЗУ;
3D-ускоритель 16 МБ; звуковая карта;

✓ **рекомендуемые:** Pentium III-450 MГц,
128 МБ ОЗУ, 3D-ускоритель 32 МБ.

Игра попала в немилость общественности еще за несколько месяцев до релиза. Всевозможные критические выпады посыпались со всех сторон. Так, кое-кто из отечественных и зарубежных обозревателей обвинил Arx Fatalis в банальности. Дескать, создали они примитивный подземный мир, концепция которого подстроена под ущербный движок местного производства, неспособный нормально поддерживать открытые пространства. Французские разработчики тут же превратились в гнусных туннелдеев и лентяев, клепающих свою уродливую халтуру с единственной целью — поскорей зашибить денег, махнув на Корсику и предавшись всепоглощающему расточительному кулежу.

С другой стороны, в многочисленных письмах к разработчикам недовольные геймеры критиковали нетипичную, в то же время

вующую иконку или клавишу. «Не будет ли хваленый реализм пугаться под ногами у геймплея?» — звучали почти риторические вопросы.

Таким образом на судилище предстала еще неражденная игра, практически во всех своих аспектах. А главным источником информации служили порой хвастливые изречения разработчиков (которых на любом сайте найдется достаточно) и предварительные скриншоты сугубо ознакомительного характера.

Как и следовало ожидать, невыразительный образ втолпной в грязь игры выигривился, как только она оказалась на винчестерах большинства пользователей, в том числе и на моем. А многие, но не все, обвинения, рассыпавшись в прах, показали теперь нелепыми и необоснованными. Без сомнения, Arx Fatalis создавалось с целью предоставить специфическому кругу игроков чистокровный и концентрированный dungeon crawl, состоящий из странствий по подземному миру и исключаящий какое-либо присутствие открытых пространств. Отсюда и своеобразный мир планеты Exosla, в котором действительно погасло солнце, и все жители были вынуждены переселиться под землю. Итак...

Во времена правления короля Покселиса, человека явно неординарного, жители города Аркс впервые почувствовали себя в безопасности. Хаотические атаки гоблинов разбивались о неприступные замковые стены, а держки вылазки людей-крас из городской канализации своевременно останавливались внезапными обломовами и защитами. Любые расовые конфликты между троллями, наноми, сестринством ног и людьми были прекращены благодаря умелой дипломатической политике и всеобщей лояльности.

Но вскоре произошло событие, надолго изменившее судьбу всего королевства. Неведомый метеорит расщепил небо над Экзой. Мудрые люди еще тогда утвержда-

ли, что это дурной знак, но большинство не придало случившемуся должного значения. Уже через несколько лет после падения загадочного метеорита солнце начало медленно гаснуть — излучаемый свет становился слабее, неотвратимо надвигалась вечная зима, за ней голод, болезни и страдания. Сын Покселиса Ланшир принял смелое решение — переселить город под землю, в пещеры и подземные галереи, еще в давние времена заброшенные гномами. Был подписан договор, согласно которому каждой расе отводилась своя часть пещер, в зависимости от количества выполненных работ. Переселение длилось пять лет, и за это время солнце окончательно погасло.

Другие города поступили точно так же. Теперь общаться можно было лишь одним способом — через гильдию путешественников, людей необычайно выносливых и стойких к низким температурам скотованной ледышкой поверхности. Если не принимать во внимание эти редкие контакты, Аркс остался покинутым наедине с назревающими про-



блемами. Ланшир — новый король — не мог развезать спугнутый клубок вспыхнувших с новой силой межрасовых интриг и конфликтов. К тому же в подземной крепости набирал сил тайный культ хаотического божества Акбоа. Его приспешники поклонялись осколку печально известного метеорита: камень питал их безбожные обряды и жуткие человеческие жертвоприношения, давая тем самым энергию Акбоа и ускоряя его инкарнацию.

Да, в Экзой сплошно представлена сюжетная атрибутика, знакомая всем ролевикам: это и смутные времена, и злое божество, и таинственная секта, к тому же порядочно измятая и на удивление шаблонная концепция страдающего полной амнезией главного героя, избранного высшими силами для возобновления равновесия между злом и добром.

После неплохого вступительного ролика на движке игры следует генерация персонажа. Малое количество основных характеристик (сила, интеллект, ловкость и телосложение) с лихвой компенсируется выразительными и эффектными умениями (скривость, ловкость рук, острота чувств, остральные связи, знание предметов, магия, ближний бой, оружие дальнего боя и защита), благодаря которым игрок с легко-



более реалистичную магическую систему, в которой заклинания вычерчивались на экране игроком (с помощью мышки), а не применялись простым нажатием на соответ-

сты сможет создать жизнеспособного персонажа любой пропорции. К тому же, при поднятии тай или иной характеристики автоматически возрастают соответствующие умения. Например, ловкость влияет на точность нанесения ударов, увеличение шан-



сов — на критическое попадание, скрытность, ближний бой и т. п.

Искусность и квалификация персонажа зависят от тех или иных умений, развитие которых позволяет продемонстрировать новые методы решения любых проблем. Пожалуй, самыми интересными умениями в игре можно назвать скрытность, ловкость рук, знание предметов, остроту чувств и астральные связи. Равномерно развивая первые три, игрок создаст классического вора, чем существенно уподобит игровой процесс аналогичному из Thief. Впрочем, судите сами.

✓ Ловкость рук определяет вашу способность открывать закрытые сундуки и двери при помощи отмычек, а также умение выплываться из всевозможных ловушек. При отсутствии нужного ключа этот навык существенно упростит ваши поиски магических вещей и артефактов. Подчас с открытием особо важных дверей или сундуков игрок может получить в награду немного опыта.

✓ Острота чувства позволяет находить спрятанные предметы и обнаруживать ловушки; влияет на умение вести переговоры и заключать сделки. Маленькая оговорка: невзирая на то, что этот навык у моего персонажа был достаточно развит, каких-либо изменений в его манере проводить переговоры я не заметил.

✓ Знание предметов отвечает за изготовление всевозможных зелий, а также ремонт, идентификацию и смазывание оружия ядами.

✓ Астральные связи вовремя предупре-



дят игрока о приближении враждебного существа, во время сражения снабдят информацией о противнике. Исключительным преимуществом этого умения является сущест-

венное увеличение скорости прибавления маны.

✓ Скрытность, наряду с ловкостью рук, было, есть и будет лучшим оружием плутов, ведь только она в значительной мере позволит игроку сливаться с тенью, как в Арксе найдется достаточно. Она также сделает переживание персонажа тихим и незаметным, увеличит шансы на успешную карманную кражу. Если в нижнем левом углу появилась фигурка крадущегося человечка, значит, ни один из близстоящих врагов вас не замечает.

После генерации персонажа и выбора его виртуального облика из четырех предложенных скинов игрок немедленно попадает в темницу, принадлежащую гоблинам, и знакомится с другим заключенным по имени Култор. Как я уже упоминал раньше, наш герой не помнит даже своего имени (выдать, хорошенько пытал), поэтому обретает прозвище Ам Шегар — Безымянный. Кстати, по ходу ему читают небольшую вступительную лекцию о печальной судьбе Аркса. Итак, выбравшись из темницы и расправившись с захудалым охранником при помощи человеческой берцово-кости, игрок внезапно попадает в мрачный, временами пугающий, но удивительно захватывающий мир.

При игре в Arx Fatalis понятие «поверхность» вмиг забывается — подземелья, созданные в лучших традициях Wizards and



Warriors, излучают незаурядную оригинальность, упорядоченность и эстетичность, будь то мастерская гномов или зловещее место ветхой дверкой отхожее место гоблинов, дворец короля Ланшира или домик городского банкира Горри. Все они отменно малы по размеру, отлично продуманы и насыщены приятными дизайнерскими решениями. Причем чаще всего подземелья отличаются друг от друга как в стилистическом, так и тематическом плане — вездесущие столониты и столониты вмиг сменяются подземными люминесцентными пудриками и озерами, а те в свою очередь — потоками лавы и узкими канатными дорожками. Порой небольшая тайная дверь отделяет монотонно стучащего киркой тролля от сумеречной крыты, с издающей приливной вой нечистой внутри. Мертное пропугивание подземными переходами и галереями вдруг превращается в хаотичный спринтерский бег от неуязвимой бестии, с полуплутым перепрыгиванием через тела поверженных гномов. Из дикийновного и дождающего легким футуризмом жилища нат игрок мгновенно попадает в комплекс сле-

тенных, местами обвалившихся коридоров, облепленных паутиной и полных обезумевших от голода крыс. В игре все построено на контрастах и противоположностях: покой и уют постоянно чередуются с повсеместными неудобствами и беспокоем. Наверное, поэтому к Arx Fatalis отнеслись с такой серьезностью — стараясь обустроить комнатку, отведенную тебе Ланширом в королевском замке, более скрупулезно подбираешь снаряжение, оружие и провизию перед очередным заданием и подосознательно оттягиваешь момент погружения на негостеприимные нижние уровни Аркса.



В любом смоделированном разработчиками жилище, будь то темная нора одинокого тролля или же просторные и освещенные апартаменты короля, можно жить, ни в чем себе не отказывая. Кроме кровати и шкафов, сундуков и комодов, столов и табуретов, почти в каждой обители найдется место для маленького тайника в стене либо ценной вещицы под подушкой. На кухне игрок обязательно наткнется на целую кучу кухонной утвари, стеклянной и глиняной посуды. Именно с кухней связаны всевозможные пищевые подлости и диверсии. Так, в одном из заданий вам нужно поговорить с новобранцем королем гоблинов — толстым и приземистым обжорой в костяной короне. Но тот, закрывшись в тронном зале, ничего, кроме свежих пирогов, видеть не хочет. Как быть? После недолгих манипуляций с личными вещами в его опочивальне находим зобанное письмо: «Гой,



король, ты вспоминать — никогда не пить вина — ты аллергия. Когда пить, тебе плохо... Тайный верный опэжкар. То-а-е, на шпалочках пробирался на кухню, смешивая вино с тестом для пирогов и ждем возвращения повара. Результат окажется молниеносным: отведая фирменной выпечки, бедняга выскочит из тронного зала и сплыва полову помчится в туалет, где вы с ним и пообщаетесь.

А как вам понравится возможность сесть возле камина и загорить увесистый кусок свиных ребрышек или пару-тройку куриных окорочков. Во избежание досадных случайностей своевременно пополняйте запасы мяса и рыбы, хлеба и вина, яблок и моркови, чеснока и сыра, муки и воды. Ведь Ам Шегор нуждается в периодическом питании, и порой голод может стать фатальным



фактором для вашего героя, если он ранен или отравлен. Не брезгуйте полей рыбы или приготовлением крысиного мяса — намного неприятней созерцать избиение вашего изголодавшегося alter ego какими-нибудь закудальными торгашами, у которых вы собирались стащить немного хлеба. Старайтесь не обедать чесноком, ведь тогда ваши собеседники начнут разбегаться в разные стороны с оглушительным криком: «Чесночная атака!».

Бутылочки наполняются водой с такой же легкостью, с которой они выливаются на мешающий незаметному взлому факел. Блестящие драгоценные камни и золотые самородки, местами выглядывающие из породы, поддаются нескольким ударом кирки и отправляются в кожаный рюкзак. Огромные куски железной и мифриловой руды переплавляются в литейных и умело используются в кузницах при изготовлении оружия и доспехов. Широкий ассортимент реагентов непременно понравится юным поклонникам химии и гербаризации. Собираемые на досуге цветы и листья впоследствии перетираются в небольшой железной ступке и при помощи дистиллятора преобразуются во всевозможные зелья невидимости, противоядия и снадобы для восполнения жизни и магии.

Возмездие за игровыми персонажами сопровождается скрипящими сценками



на диалке игры и излишне ограниченными диалогами, влияя на которые игрок не имеет никакой возможности. Искренне жаль. Живые разговоры существенно бы приукрасили игровой процесс, ну, скажем, дали воз-

можность кого-то пригнать или подкупить. Почти все диалоги заканчиваются схваткой или получением квеста/награды. События исключительной важности бережно заносятся в дневник, в котором кроме личных записей вы найдете автокатор, список и описание заклинаний, а также фигуру вашего героя в полном обмундировании и его текущую статистику. Немало неудобств причиняет именно карта, закрывающая почти весь экран, — ей бы придать прозрачность или же уменьшить в размерах.

На мой взгляд, в игре нет приоритетных военных ремесел, поэтому я прокачивал боевые и магические навыки параллельно. Разработчики ввели несколько типов ударов: холодным оружием: колющие, рубящие и удары плеча. Все они подбираются и чередуются автоматически в зависимости от ширины коридора и размера вражеского существа. Индикатор в нижней части экрана позволит игроку контролировать силу, с которой будет наноситься удар: чем дольше зажата левая кнопка мыши, отвечающая за удар, тем сильнее он получится. Наряду с целым ливнем мелких толчков, игрок, как и любой другой приходящий противник, имеет возможность нанести и сокрушительный удар, но в таком случае вероятность повредить оружие возрастает. Со временем ваш арсенал смо-



жет пополниться кинжалами и дубинами, щитами и доспехами, шлемами и масками, луками и стилетами, одноручными и двуручными мечами и топорами. Добавьте к этому возможность смазывать клинки и наконечники стрел ядами, а также наносить удары неожиданно, выскакивая из темного закоулка или тихонечко подкрадываясь со спины, — шансы свалить безмозглую жертву одним ударом значительно возрастает.

Волшебство основано на двадцати различных магических рунах, каждая из которых имеет свое название и значение. Например, заклинание «магическая стрела» состоит из комбинации рун Aam и Taag, где первая означает «создать», а вторая — «стрела». В игре представлено 10 циклов магии по четыре заклинания в каждом. По словам разработчиков, внимательный и находчивый геймер сможет самостоятельно смоделировать еще десять, не внесенных в циклы заклинаний, одно из которых будет самым мощным в игре. Для того чтобы задействовать заклинание, игроку придется взаимодействовать мышкой (onscreen gesture-based magic system) все его составляющие руны (минимум две) в строгой последовательно-

сти. Предвидев неудобство применения волшебства в разгар схватки и вспомнив настоятельные просьбы европейских геймеров, разработчики создали систему «консервации» любых трех заклинаний, предварительно начерченных игроком.

Тот москитик, который вы сможете выжать из Arx Fatalis, ограничивается разрешением 1600x1200x32, которое, по словам одного обозревателя, хорошо смотрится на компьютере с видеокартой GeForce 3 или 4 Ti. Не знаю, не пробовал. А вот текстуры при приближении действительно не теряют в детализации. Анимация персонажей



выглядит совсем неловко и напрямую зависит от расы и пола. Кстати, в игре среди немалого количества NPC вы не найдете и двух одинаковых героев — все они индивидуальны и непохожи, а поэтому с ними намного интересней.

Шумовые эффекты вливаются в общую атмосферу напряженности — звук шагов изменяется в зависимости от типа поверхности и материала, из которого сделаны сапоги. Хриплые наставления старшего гоблина младшему собрату в духе «ты опять не помыл за собой тарелку?» воспринимаются на ура.

Все в Arx Fatalis, начиная с качественного дизайна уровней и заканчивая дельными квестами и головоломками, множеством заклинаний и эффектного оружия, умным AI и неожиданными поворотами сюжета, действительно впечатляет. И незвуча на некоторые откровенно шаблонные эпизоды сюжета, ущемленную диалоговую



систему и некоторые неудобства в интерфейсе, желание играть усиливается прямо пропорционально прохождению. Если вы искусный ветеран Ultima Underworld, играйте и пробуйте в себе томительную ностальгию и отличные воспоминания. Если вы поклонник Thief и просто обожаете прятаться в тени, брать банки и королевские золотые запасы, вы тоже вряд ли обойдетесь без этой игры.

Для гурistos открыт новый аттракцион. У вас есть неповторимая возможность побывать в шкуре американского солдата. Все, что вы раньше видели в фильмах: — казармы, злые сержанты и т.д. — теперь становится явью. Одобрено Пентагоном.



кватанном на цитаты «ДМБ», «движение есть, а прогресса — никакого». Ну, посмотреть, ну, фразой какой перед корешами со двора сверкнуть. Ну а так, чтобы надолго цепляло, — нет. А вот у умных американцев, сразу видно, котелок в этом направлении варит усиленно. Да и денег так подкинуть они на доброе дело могут, благо, государство выделяет. И вот, после нехитрых размышлений о приверженностях среднестатистического ламериканского геймера был разработан хитрый план!

Идея популяризации армии в геймерских кругах окончательно оформилась в мозгу подполковника Casey Wardynski летом двухтысячного года. Нужно дать им игру, вправляющую мозги в нужное русло. Была проведена агитационная работа с высшестоящими чиновниками. Результатом стали ассигнования на разработку игры. На сегодняшний день эта сумма составляет около шести миллионов долларов. И хотя, как для американской армии, речь идет не о столь значимых деньгах, в девелоперских кругах подобная сумма не может не вызвать уважения. Тем более, американская армия не рассчи-



тывает ни на какой коммерческий успех своего проекта, она хочет одного — популяризации «реальной» американской армии. Той, что называется United States Army.

Делать решили командный экшен с уклоном в игру через Интернет. Почему именно так, догадаться сами. Придумать пару-тройку объяснений этому поступку девелоперов сможет даже отпетый двоечник. Итак, процесс пошел. Создание игры можно разделить на два этапа. Первый — работа на местности, армейский ликбез. За два года команда разработчиков успела посетить два десятка военных частей, полурить танком, полетать на вертолете и потренироваться с морпехами. Это уже говоря о стрельбе из уймы различного оружия и бесед с солдатами. Затем следовало собственно программирование и проектирование дизайна игрушки. По словам исполнительного продюсера игры Майкла Кэлпса, в связи с ощутимой нехваткой времени и сжимающимися сроками, разработчики решили приобрести лицензию на чужой движок (кто ж скажет, что просто

Каждая осень наносит по индустрии украинского гейминга серьезный удар. В один прекрасный день геймер достает из своего почтового ящика маленькую бумажку со штампом, в соответствии с которой такого-то числа он обязан явиться в районный военкомат для исполнения своего долга перед державой. И сдается мне, лишь немногие возвращающиеся из армии начинают вновь играть в компьютерные игры, даже самые заядлые в прошлом геймеры. Агенты, знаете ли, смещаются... в несколько иную сторону.

Доблестным бойцом 5-ой батареи «Ж» в/ч А2374 посвящается

Ну да что мы о нас, да о нас, речь ведь пойдет об армии американской. Там ребятам, с одной стороны, проще — после печально известного Вьетнама под давлением «общественности» Страна Штатов перешла на контрактную армию. И все, казалось бы, складывалось хорошо. Пока не произошло еще одно печальное, да что там печальное — страшное событие. Здания торгового центра до сих пор перед глазами стоят. Акт возмездия не заставил себя ждать. Воевать солдаты, конечно, пошли. Вот только желания ид-

бавилось. Всяк янки, пусть он и Бэн Эффлекс вперемешку с Сильвестром Стал-



лоне и Чарли Шином, два раза подумает, перед тем как добровольно одевать кирзачи и топтать в офганские пески. Вразумить политически неграмотных малолеток словами представляется практически невозможным, чувству солдатовского локтя молодежь все больше предпочитает тиммейтера со слоновьем на ближайшей крыше.

И если наши российские друзья для популяризации армии выпускают о ней фильмы «по прикорму», то друзья американские сделали намного хитрее. Фильм, при всей его уникальности, явление одноразовое. Как хорошо подметили в рас-



ти в армию у гражданской молодежи допризывного возраста, сдается мне, не при-

лень было свой делать ☺). Остановились на Unreal Warfare образца 2002 (03) года. А существовала ли альтернатива? При таком раскладе — вряд ли. Как ни прихорбисто это основывать, движок Quake 3 уже начинает устаревать. Да и специфика его иного свойства: он тяготеет больше к некой «мультижанности», а не хардкорной фотореалистичности, на которую и делала ставку разработчики AA. А с «физикой» у настоящего киберспортивного движка проблем не должно.

К слову, о самих разработчиках! Я такой, извиняюсь за выражение, шайки, не видел еще никогда. Оно и не удивительно: народ подобрался разношерстный. Ко-



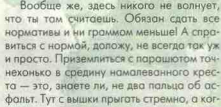
го там только нет: программисты, инженеры, студенты, научные работники и целый батальон военных, от мало до велика — на все случаи жизни. Было бы нелогичным думать, что у столь разносторонней публики выйдет ординарный продукт. Так и получилось. Через два года напряженной работы, акkurat ко дню американской независимости, разработчики выложили госзаказ армии США на свой сервер. Через те же два года напряженных ожиданий, вместо America's Army: The Official US Army Game, все геймеры получили... получили America's Army: Operations — жалкий обрезок того, что мы могли бы получить. На самом деле — ничего страшного. Operations является в некотором роде демонажем обещанной в третьем квартале 2002 года полной двухдисковой версии. (Кстати, планируют выпустить и America's Army: Soldiers, заданного армейского сисма-таматого, за которым нужно ухаживать, следить, чтобы он рос, отведаться на военной кухне, устраивал интрижки и в конечном итоге продвигался по карьерной лестнице.) Почему «в некотором роде»? Да потому, что нас пытаются накормить мыльной оперой. В этой версии в наличии лишь нескольких уровней. Остальные же сплелы создатели игры обещают выпустить как-



да несколько недель, на данный момент их уже два. Помимо обычной тренировки, здесь школа снайперов и обучение прыжкам с парашютом.

Начинается служба, как водится, с «Курса молодого бойца». Здесь сразу понимаешь, что американская армия по хозяйственности до нашей все-таки не дотягивается. Никогда тебе нарядов на кухню, «шоколадную фабрику» или рубки дров. Вместо того, чтобы обучить рекрута полезному делу, его перво-наперво регистрируют в генштабе. На официальном сайте, в смысле. Сюда же придется наведываться с докладом об очередном успешно пройденном тренировочном этапе. А в программу обучения входит многое: обращение с разнообразными стрелковым оружием, прохождение полосы препятствий, прыжки с парашютом и тактическая подготовка. Кстати, если боец проявит особую меткость, его (при наличии соответствующего патча) пригласят в школу снайперов, после чего в настоящих боях он сможет пользоваться снайперской винтовкой. Все эти навыки крепко пригодятся после поступления в линейную часть для несения службы.

Вообще же, здесь никого не волнует, что ты там считаешь. Обязан сдать все нормативы и ни граммом меньше! А справиться с нормой, доложу, не всегда так уж и просто. Приземлится с парашютом точнечонком в середине намалеванного креста — это, знаете ли, не два пальца об асфальт. Тут с вышки прыгать стремно, а когда капитан хорошим пинком под копыц с самолета вышвыривает, тем более, не до эстетства. Не обидевшись разве из-за того, что стропы дергать приходится.

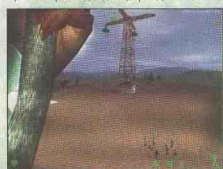


Правда, надо учитывать еще один момент. Army Operations — игра до мозга демократичная. И как бы разработчики не говорили, что гейма не является пропагандой, вы не найдете в ней ничего, способного оттолкнуть потенциального новобранца от службы в армии. Например, здесь никто не умирает. Хлопнешь себе с парашютом метров с тридцати горбом вниз, а капрал, зная себе: «В лазарет на лечение и сюда!». А пулю разве что резиновую получить можешь. Зато рейтинг — «Т». Даже дети играть могут. Хорошо, что озвучкой явно не профессионалы занимались, а то б научили детей. Также здесь нет плохих парней. Одной команде говорят, что они защищают посольство от террористов, других же заставляют этих самых террористов

вышвырнуть. Режиссерский ход, достойный самого Квентина Тарантино! Начало каждой миссии (тренировочных это тоже касается) сопровождается ужасно многословными брифингами, историей и «ценными указаниями». При определенной лингвистической подкованности их можно даже почитать, особенно Ц.У. Быстро надоедает, правда ☹. А бой-

цы и так грамотные, так что смотрите.

Сама игра очень напоминает Counter-Strike. Если не по графике, то по задачкам. Произошло столкновение интересов. Одни должны помешать другим. Реже — сделать то же самое, но быстрее. Однообразие в миссиях нет. Тут тебе и через мост кабачником переметнуться, пока на жаркое не пустили, и терминал от «кульных хакеров» защитить, и три объекта побыстрее к рукам, ногам, под крышу прибрать, и заложили освободить.



Правда, уровней на данный момент совсем немного. Но, нужно отдать должное, сделаны они грамотно. По словам разработчиков, все карты создавались с учетом советов настоящих армейских спецов. Верю! Иначе зачем им в титрах столько народу ☹? Все объекты напоминают именно то, что написано в названии. Если это огневой рубеж, это огневой рубеж. Если парашютная вышка — парашютная вышка. Мост, значит, мост. Завод, ну вы, в общем, поняли. Шесть миллионов налогоплательщиков «вашингтонов» потрачены не зря.

Чувствуется, что разработчики в военных частях не прохладжались. «Физика» в игре на уровне. Компьютерный боец выполняет практически все, что должен делать боец настоящий: бегают, ходят, прыгает, приседает, лежит, ползает и даже подает руками знаки. Не обойдено вниманием и дыхание. Задержать его нельзя, так что для соблюдения точности необходимо под него подстраиваться, иначе пуля может пройти мимо. Никогда аптечек на картах нет. Зато есть рация, при помощи которой солдат может разговаривать, отдавать приказы, шептаться и даже ругаться ☺. Породовало и то, что таскает на себе груды автоматов не получается. Максимум два, да и то один — за плечом (а не как у Джона Рэмбо и жже с ним). При этом, правда, нельзя кидать гранату. Оружие и амуниция — одни из сильнейших сторон игры. Когда ты видишь, с каким знанием дела боец меняет обмундирование, передергивает затвор и снимает оружие с предохранителя, поневоле прони-

каешься к разработчикам уважением. Ленточный пулемет не перезаряжается здесь за две секунды. На данный момент в игре задействовано десять видов огнестрельного оружия, по пять за каждую «сто-



рону». Это M4A1, M16A2 (обе винтовки могут быть доукомплектованы гранатометом M203), M249SAW, M24SWS, Barrett M82A1 для американцев и AK-47, AKS-74U, GP30, RPK и Dragunov SVD. Изюм всего оружия можно стрелять, прицеливаясь через мушку, что позволяет существенно улучшить точность. Нечто подобное мы уже видели в Operation Flashpoint. Оружью, кстати, свойственно давать осечки и заклинивать, так что всегда нужно быть начеку, дабы исправить неполадки до того, как тебя «обезвредят», — под это действие отведена специальная кнопка. Отдача у всего оружия довольно сильная. Для того чтобы хоть как-то ее компенсировать, некоторые «стволы» можно и даже нужно ставить на специально предусмотренные треноги. Также в менюшку (по обстоятельствам) входят боевые и световые гранаты, дымовые шашки, кевларовый шлем, рюкзаки, прибор ночного видения, а также порашот. В отличие от Counter-Strike, покупать, а тем более, продавать © никакое оружие нельзя — действует старый добрый метод деления бойцов на классы. Всего их четыре: Team/Squad Leader (M16A2/M4A1 соответственно), Grenadier (M16A2 с подствольным), Automatic Rifleman (M249SAW) и Sniper (M24 SWS, M82 Barrett).

Хочу заметить вот еще что. America's Army — игра чрезвычайно серьезная и дурчавая она не терпит. Будешь вести себя



хорошо — тебя повисят в звании, начнешь стрелять своих — попадешь под трибунал и тебя «зобанят». Сила геймизма в духе вещей: ее потрясающим тимпеем и одуренной атмосферой. Командир воспринимается именно как командир, а не идиотский NPC. И если он говорит, то лучше его вы-

слушать, — дурного не скажет. Также здесь нет ничего лишнего, все как в жизни: снайпер, командир, пулеметчик и морпех — каждый из них жизненно необходим. AA — игра, напаром в которой не пройдешь.

Скажу сразу, что если вы не являетесь обладателем видеокарты на чипсете Nvidia, то об America's Army можете забыть — работать игра откажется. Графика, по идее, должна была стать одним из главных хороших качеств. Но она производит двоякое впечатление. С одной стороны, сделано все очень красиво. На полигонах модели действительно не покусались. А вот со зданиями чуть иначе. Одни представляют из себя прямоугольные параллелепипеды. Другие — настоящие классные, но в принципе соблюдают баланс, видно, что девелоперы не сильно стремились делать домики слишком красивыми в ущерб производительности. Главная проблема AA состоит в наличии открытых пространств. Из-за этого многие красоты сводятся на нет громадными текстурами, например, земли. Бесконечная коричневая лужа под ногами, тянущаяся на много километров вперед, — не самое приятное зрелище. Странновато иногда наткнуться на деревья. На подобные оплошности по большей части носелют тренировочные уровни, «боевые» же сконструированы на пла-



ву. Действие игры происходит круглогодично (день, ночь, вечер), во всякое время года (лето, осень/весна, зима). Погодные эффекты неплохие, чувствуется атмосфера. Хотя все-таки от движка 2003-го Unreal'a можно было ожидать чего-то большего. Ну да ладно...

America's Army, на самом деле, запросто мог бы стать новым Counter-Strike'ом. Но... к моему великому сожалению, AA — абсолютно не киберспортивная игра. Уж слишком рулевая. Однако это нисколько не умаляет ее достоинств. Потому что она такой же первопроходец, каким в свое время стал CS. Главное ее преимущество — реализм, неповторимость, потрясающая играбельность и... вовремя задевает самолюбие геймера. На официальном форуме существует немало топиков о величии и превосходстве американской нации над всеми другими.

Отчасти из-за этого, отчасти от чего-то еще, но через тридцать шесть часов после начала свободного распространения игру скачали несколько сотен тысяч геймеров. На официальном сайте было зарегистрировано около 500 000 человек. Общее число постов на форуме прибли-

жается к 150 000. Количество обращений равнялось 750 000 hits/сек. Вот это РАЗ-МАХ! Настоящий триумф! И это только начало — не забывайте, что проект America's Army практически бесконечен. Он будет продолжаться до тех пор, пока армия не перестанет платить разработчикам. А те, в свою очередь, не прекратят придумывать все новые испытания. Обещают, как обычно, много. Грозилась даже с ав-



томобилиями что-то придумать. То ли еще будет! В моем воспаленном мозгу уже рождаются и игры в «лося», «демпельский поезд» и хождения за водкой после отбоя. Шучу, конечно. Нету такого в американской армии. Если же говорить серьезно, AA'шним игрокам предоставляется прекрасная возможность высказываться по поводу необходимых нововведений и исправлений. В идеале America's Army можно выпустить просто до беска!

А теперь о печальном. Пока игра ориентирована строго на Интернет. Интернет хороший, американский. Таким образом, пока разработчики не разорятся на нормальный выделенный сервер для игры через сеть, поиграть в нее нормально мы, увы, не сможем. Но, я думаю, поговорить по этому поводу слишком сильно не стоит. Как я уже говорил, двухдиско-



вая версия, по заверениям разработчиков, должна выйти уже осенью. Будем надеяться, что хоть по сети (судя по интервью, добавлять в игру ботов Майкл Кэппс хочет не слишком сильно), но побывать в армии мы сможем.

В общем, ждем!

KTC КОМПТЕКС СЕРВИС
Тел: 216-5567, 274-5828
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Репортаж ведущего спортивного комментатора с мотоотрека. Любители мотоциклов приглашаются на лучшее мото-трек Игрограда. Только здесь вы сможете полюбоваться высоким классом «железных джигитов».

motogp

Игорь КЛИМОВСКИЙ
aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

Жанр: мотосимулятор, с элементом RPG
Разработчик: Climax
Издатель: THQ

Системные требования:

✓ **минимальные:** Celeron-500, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео, 350 МБ на жестком диске, DirectX 8.1;

✓ **рекомендуемые:** P3-800, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео.

Мультиплеер: два режима, во-первых, Split screen, во-вторых, обычный чемпионат по сети с функцией чата

Пронзительный свист ветра... Оглушающий рев мотора... Истеричный визг полицейских сирен...

Все эти звуки слились для меня в одну безумную симфонию погони, а остальной мир пропал, лишь мой надежный байк надрывал ревел, и спидометр давно уже начал отсчет четвертой сотни. В моем мозгу судорожно билась только одна мысль — надо уйти, и поскорее. Перед глазами бешено мигали ночные огни, на такой скорости они



стали напоминать сумасшедший калейдоскоп...

Внезапно до меня донесся какой-то шум сверху, судя по звуку, это был полицейский вертолет. Вдруг откуда-то заредел голос, многократно усиленный мегафоном: «Agent WereWolf, примите вправо и остановитесь». Само собой, я и не думал следовать этому весьма «мудрому» совету, но страж порядка проявил настойчивость: «Agent WereWolf, при-

мите вправо и остановитесь, иначе мы откроем огонь. Даем вам минуту». Проигнорировав и этот призыв доблестного блюстителя закона, я еще сильнее вцепился рулями в руль и, сбросив газ, начал вписываться в поворот. Внезапно до меня донесся сухой хлопок выстрела, и события стали развиваться своим чередом. Полицейский снайпер метким выстрелом пробил заднее колесо мотоцикла, и камера вместе с покрывшей лопнула. На такой скорости последствия могли оказаться весьма печальными, так и вышло: мотоцикл потерял контакт с дорогой и стал заваливаться на бок, меня выбросило из седенья в одну сторону, байк упал в другую...

Перевернувшись несколько раз в воздухе, я с размаху упал на асфальт и, благодаря силе инерции, прокатился боком еще метров тридцать. К счастью, шлем и защитный костюм оказались на мне, но все же я сильно ударился головой, что потеряло сознание, правда, прежде чем провалиться в темноту, я услышал глухой взрыв и увидел ослепительную искру, взметнувшуюся с той стороны, куда упал мотоцикл...

Я очнулся от того, что кто-то брызгал мне в лицо водой. Открыв глаза, я узнал Рандо, а оглядев помещение — его кабинет. Увидев, что я очнулся, он прошел к своему столу и сел за него. Хмуро глянув на меня, он произнес: «Жду ваших объяснений». Я встал с кушетки и с молчаливого согласия Рандо пересел в кресло. Превозмозгая жуткую головную боль, я попытался придать своему лицу выражение самой невинности и спросил: «По поводу чего?». Судя по тому, как изменился Рандо, эта фраза явно оказалась лишней; но, овладев собой, он весьма спокойно произнес: «Agent WereWolf, я задействовал все свои связи, дабы вытащить вас из папи полиции, пока вы валялись там в бессознательном состоянии, и взамен надеюсь узнать всю правду». Меня это не удивило, погону, падение, а также события, предшествующие этому, я хорошо помнил: «Как долго я там пробыл?» Рандо вздохнул: «Ровно

столько, сколько времени понадобилось мне, дабы связаться с влиятельными людьми и с их помощью доказать полиции, что вы, уважаемый, находились в состоянии дикого аффекта и себя не контролировали. Итак, я требую подробного отчета обо всех последних событиях». Сдавшись под тяжестью аргументов начальника, я кивнул и изрек: «Шеф, завтра все в лучшем виде, а сейчас я пойду отосплюсь, честно говоря, голова у меня страшно болит». Посмотрев на часы, Рандо сказал: «Нет, отчет сейчас и в устной форме, а по поводу головы... вот».

Из подлокотника моего кресла на подставке выехал стакан воды и таблетка. Употребив колесико, я вздохнул, внимательно изучил потолок и с решительным видом начал свой рассказ.

«Когда я вез вам последний отчет из квартала симуляторов, то по дороге случайно увидел одно здание, которое меня сильно заинтересовало. Причем, судя по всему, оно было новым. Отдав вам отчет, я направился прямым тудом, и поскольку никто из агентов Д38Р еще не провел с ним инспекцию и не предоставил отчет, я решил взять это дело на себя».

Итак, что мне было известно о новостройке? Практически ничего, кроме разве, что постройки осуществлял именитый архитектор.

Просмотрев вступительный ролик, который, кстати, весьма стандартен, я по старой привычке решил начать новый чемпионат. Но, увидев пункт тренировки, на первых порах остановился на нем: там мне предстояло создать новый профиль, выбрать команду, имя гонщика, расцветку мотоцикла и



т. д. Поехали дальше, а это что такое? RPG или симулятор?

Итак, присутствуют четыре характеристики вашего гонщика:

- ✓ **Cornering** — умение гонщика поворачивать и вписываться в повороты;
- ✓ **Braking** — чем выше прокачан этот скилл, тем быстрее вы остановитесь;
- ✓ **Top speed** — умение гонщика поддерживать высокие скорости, чем больше этот показатель, тем выше максимально доступная скорость;
- ✓ **Acceleration** — думаю, название говорит само за себя, чем выше этот скилл, тем быстрее вы сможете разогнаться.

В самом начале нам дается десять очков, которые мы должны раскидать между вышеперечисленными характеристиками. После того как вы сгенерите своего персона-



жа, вы должны либо начать тренировку, либо повысить его характеристики, либо сразу же отправиться на соревнование. Но я советую первым делом толком раскатать персонажа в тренировке, дабы потом не упасть в грязь лицом перед болельщиками противником.

Подробнее о тренинге — для каждого умения существуют свои упражнения, по пять на каждый скилл. В свою очередь, каждая тренировочная сессия имеет две сложности: простую, отмеченную серебряной медалью, и более сложную — символом которой золотая медаль. «Серебрянку» проще пройти, но прибавка к скиллу в этом случае лишь +1, а в «золотой» требования усложняются, зато при успешном ее выполнении прибавка составляет +2. Дам маленький совет по поводу прокачки персонажа: как мне показалось, наиболее оптимальный вариант — это держать все характеристики, кроме торможения, примерно на одном уровне, а после существенной раскатки всех скиллов можно браться и за тормоза. Пройдя все или почти все тренировочные задания, приступаем к чемпионату.

Чемпионата два, ночью, пожалуй, с аркадного. Главная его цель — набрать побольше очков, которые начисляются за обгоны, занимаемое вами в данный момент место, прохождение чекпоинтов; также их можно получить за разного рода выпендежи на трассе — езду «на козачке», заносы, пробуксовки, прыжки и т. д. В конце каждой гонки очки суммируются, и если вы набрали их определенное количество, вас тут же уведомляют, что в пункте меню **Un-**



lockables появилась новая фишка, например турбомотор, и при желании его можно включить — результат будет стоить затраченного труда. Но лично мне больше всего понравилась функция зонта, защищающая

от дождя: все едут по мокрой трассе, а вы по сухой, не правда ли, интересно? Но одно маленькое «но» стоит на вашем пути — дабы получить сей бонус, вам придется набрать 7 млн. очков, что, поверьте, очень даже немало. Чем мне этот режим не нравится, так это отсутствием возможности прокачки персонажа — в отличие от следующего чемпионата.

Его название **Grand Prix series**. Он имеет три уровня сложности, и я рекомендую начинать с самого легкого, дабы раскатать персонажа для перехода на более высокий. Потому что если вы с только что сгенеренным персом сунетесь в игру, даже на сложности Pro, вам кирдак ☹. Схема Гран-при крайне упрощена, существует лишь свободная практика, квалификация и непосредственно само гонка. Меня весьма сильно расстроил тот факт, что отсутствует возможность настроить мотоцикл ☹, и качество езды зависит лишь от правильной раскладки пилота, что в принципе тоже хорошо, но спрашивается, кому мешали тонкие настройки машины? За победу в гонке вам начисляются очки — как в общем зачете пилотов, так и для увеличения ваших умений. За первое место положено двадцать пять и шесть очков соответственно, чем ниже позиция, тем меньше очков. Кстати, меня расстроила еще одна вещь: в игре — напором отсутствует пит-стоп, что же это за симулятор шоссейно кольцевых гонок без пит-стопов? Впрочем, нет и таких понятий, как *износ шин и количество топлива в баке*.



Когда же вы пройдете чемпионат на одной или на всех сложностях, вам станут доступны различные бонусы, вы сможете выбирать для себя мотоцикл более крутой команды, а также другого водителя. Но, во-первых, свой перс родней, а во-вторых, он прокатан покруче.

О режиме **Quick race** нечего и говорить — все то же, что и в других играх: выборы гонщика, мотоцикл, трассу и вперед!

Я не рассказывал еще об одном режиме сингла — **Time trials**. Вы в одиночестве едете круг за кругом, пытаетесь побить рекорд. После прохождения первого круга вас постоянно сопровождает ваш alter ego, которое двигается так, как вы проехали свой лучший круг. Естественно, желательно обогнать этого призрак.

Трассы в MotoGP ничем выдающимся не отличаются, это абсолютные копии настоящих. Они довольно неплохо детализированы, но, к сожалению, какие-то мертвые, даже люди на трибунах не шумят.

И пара слов о реализме, точнее, о его отсутствии — игра является чистой воды аркадой с крохотными задатками симулятора. Но ведь аркада — это не значит плохо.

Хотелось бы упомянуть, что соревноваться вы будете с реально существующими гонщиками из реально существующих команд, каждый из них может ошибиться и, например, упасть с мотоцикла или вылететь с трассы. Но чем выше сложность, тем меньше



компл ошибается, тем лучше у него траектория прохождения поворота, тем быстрее он ездит. Если что не дотянулся, это я об AI рассказываю ☹.

Теперь о графике — она произвела на меня двойственное впечатление. С одной стороны, все симпатично и высоко детализировано, а с другой — что-то не так. Например, небо: хоть облака и красивые, но какие-то ненатуральные, ненастоящие. Аналогично: очень хорошо анимированы гонщики и мотоциклы, но детализация и тех, и других оставляет желать лучшего. Например, мне больше всего понравился дым из под колес, появляющийся в результате пробуксовки на асфальте. Если же буксовать на траве или траве, летят соответственно камушки и трава. Но самое лучшее в графике — это то, что игра не тормозит даже на скромных по нынешним временам машинах.

Звук также не произвел на меня впечатления. То есть я не хочу сказать, что он плохой, но сказать, что он хороший, язык не повернется. Есть музыка, но она никакая, а постоянно слышущий шум высокооборотистого мотора надоедает, поэтому я включал Winamp и ставил свою коллекцию MP3.

Итог один — поиграл в MotoGP, немного отдохнул и назад в Morrowind! Игра как будто специально создана для ненапрягающего отдыха.

Агент WereWolf закончил повествование, но неутомленный Ранд тут же задал вопрос: «А что же стало причиной конфликта с нашей доблестной полицией?». На что я, усмехнувшись, ответил: «Ну понравился мне там один мотоцикл, решил я его украсть, а точнее, взять на время покататься ☹. Провода, охрана здания запротестовала, и я сыграл с ними в deathmatch. Потом выехал на улицы Игрограда и «случайно» не заметил поста дорожно-патрульной службы и их просьбы остановиться по причине пятикратного превышения скорости...»

Пронзительный свист ветра... Отпугивающий рев мотора... Истеричный визг полицейских сирен...

Гнат БУРМА

**Разработчик:** In Utero**Издатель:** Ubisoft/IC**Жанр игры:** трехмерная аркада**Системные требования:**

✓ **минимальные:** PII-400, ОЗУ не менее 64 Мб, 16 Мб 3D Card, 600 Мб свободного места на диске, 4-скоростной CD-ROM, поддерживаемые ОС — Windows 95/98/ME/2000/XP, клавиатура для управления;

✓ **рекомендуемые:** PII-500, ОЗУ не менее 128 Мб, 32 Мб 3D Card, 8-кнопочный аналоговый игровой пульт

Как вы думаете, что случится, если некие разработчики решат издать свое детище сразу на трех платформах: Sony



Playstation 2, Dreamcast и, наконец, PC? Не торопитесь с ответом. Я попробую сформулировать свой вопрос иначе: что будет с владельцами среднестатистических персональных компьютеров, если к ним в руки попадет игра, созданная для счастливых обладателей отнюдь не дешевых восьмикнопочных геймпадов, а под рукой окажется только клавиатура? Смогут ли они в достаточной мере насладиться всеми достоинствами этой новинки, окончательно не подорвав себе нервную систему? Ответ покажется вам странным, но, вопреки всем недочетам, в эту игру стоит поиграть.

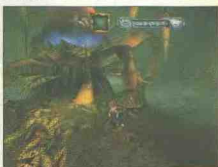
Речь идет о недавно вышедшем (у нас, по крайней мере) трехмерном платформере, так сказать, «от кутюр» — **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**. Создавался он стреляными французскими разработчиками из достаточно известной команды с довольно эксцентричным названием — **In Utero** (перевод с латинского — «во чреве»). Ну, а издался неким **Ивом Гильмо** (**Yves Guillemot**) и его подопечными из компании **Ubisoft**, которые съели не одну дюжину собак в области создания хитовых аркад, прежде

чем взялись за производство на свет этой действительно увлекательной игры.

Игрушка неплохо смотрится со всех сторон, кроме одной — управления. Действительно, ET имеет крепкую консольную основу, ведь до выхода на PC ее портировали на Dreamcast, а это сразу же бросается в глаза. Она адаптирована для игры исключительно на клавиатуре, а потому вы можете смело забыть о существовании мышки, забросить ее за диван и по возможности достать оттуда старенький запыленный джойстик — он будет как нельзя кстати. В противном же случае не нужно громко роптать на разработчиков, то и дело чертыхаясь и вдавливая пробел до невозможности в попытках пройти очередной эпизод игры. Рано или поздно к этому привыкнете. Ну а те, кто располагает лишними средствами, всегда смогут купить геймпад, яростно пропагандируемые разработчиками вместе с издателями и любезно предоставленные фирмой Guillemot.

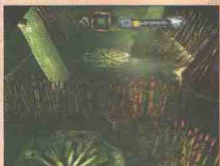
По правде говоря, без этого хитромудрого устройства лишь под конец второго акта (остров Винса) я, наконец, начал сносно справляться с чрезмерной прыткостью главного героя и с несоизмеримой строптивостью камеры, которая, видимо, претендует на главную роль в игре, уже всех сил стараясь оттеснить на второй план сюжет и графическое исполнение.

Evil Twin предоставил нам довольно нестандартный сюжет, который связан с тем



с кровяным, что есть в памяти любого взрослого человека, — детскими воспоминаниями. Игра проработана таким образом, что обвинить ее в чрезмерной инфантильности или же в избыточной сососокности практически невозможно. Evil Twin ориентируется на того маленького ребенка, который живет в каждом из нас и ох как часто заставляет о себе вспоминать.

Наша история начинается холодным дождливым вечером в одном из обычных сиротских приютов. Закадычные друзья **Джо, Винсент, Стивен и Дейв** устраивают небольшую вечеринку по поводу дня рождения своего товарища **Киприана**. Но имма-



ниннику вовсе не до развлечений. Еще бы, чему радоваться, если в этот же день несколько лет назад он потерял своих родителей. Именно поэтому в удрученном настроении он отправляется в свою комнату, оставив друзей в полном недоумении. Его встречает говорящий плюшевый медвежонок **Ленни**, естественно, говорящим он стал лишь благодаря зоообразию Киприана. Но тем не менее, между ними завязался спор, во время которого неведомо откуда появившиеся чудовища утащили одного за другим всех его друзей в таинственный параллельный мир. Вскоре это неведомое сил увлекло за собой **Ленни** и в конце концов самого Киприана.

Мальчуган оказывается в мистическом мире **Подивам**, существующем только благодаря фантазии Киприана и его друзей. Там он встречает **Уилбера** — близкого друга **Ленни** и надежного союзника в борьбе против таинственного угнетателя **Подивана**. Уилбер, кроме всего прочего, познакомит игрока со всеми особенностями управления Киприаном и его несравненным «вторым я», а также время от времени будет направлять вас на выполнение некоторых малоизвестных заданий.

Кстати, выглядит этот самый Уилбер просто отменно: только представьте себе зеленого слона в бежевой маечке с белоснежной улыбкой до огромных блинчоподобных ушей, который внезапно сваливается с небес на своих летающих качелях! Именно он введет вас в курс событий, произошедших в Подиване, а также расскажет об одном Князе, который, устроив внезапный по-

тол, погубил почти всех жителей этого мира, а также вероломно захватил власть на восьми удаленных островах. Одновременно с потопом возникает Лорен Дорит — неаристократ башня, врата которой можно открыть лишь с помощью особого ключа (Большого Единича), он оказывается не очень умным, но весьма добросовестным народцем — двойником. Ленни пытался выкрасть



этот ключ, но Князь в последний момент разгадал его планы и бросил плошевого медведя в темницу. Единич же разделил на четыре части и разбросал их по разным островам. Подвижно.

Evil Twin: Cypriens Chronides можно считать довольно неординарной игрой, в которой вам придется найти друзей Киприана, собрать все части Большого Единича, освободить Ленни, а также померяться силами с самим Князем. О, с каким удовольствием вы будете сжигать его щупальца! Но чтобы достичь этого победного финала, внимательно смотрите и слушайте скриптовые сценки (по словам разработчиков, вся мультимедийная и видеоролики продолжаются более 90 минут, что действительно подтвердилось), читайте все таблички-подсказки, плюс проявите немного терпения — вот необходимый минимум для прохождения этой игры.

Теперь самое время рассказать вам о главном герое — немного самонадеянном, циничном, чуть-чуть невоспитанном маленьком скептике с огненно-рыжими волосами, одетом в джинсовые комбинезон поверх белого в красную полоску свитера. Не стоит забывать и о смертоносной рогатке, которой мальчуган владеет в совершенстве.



В процессе игры вы также будете находить разного рода, казалось бы, совсем безобидные детские игрушки и приспособления: различные бонусы к рогатке (прицел, ускорение стрельбы и т. п.), самолетики (без проблем собьют недосугоемые предметы или пролетят там, где нашему герою пройти невозможно), жевачки (ну куда без них), фо-

тоаппараты, бонус-медведи (собирайте — и дополнительные жизни ваши), а также всевозможные квестовые вещицы. Но безобидными они выглядят лишь на первый взгляд.

Так, во время сражения с Черным Девом и его механическим творением спасти вас могут только самолетики — смело тараньте антенну на голове робота, и лишь тогда двери на оба поста управления откроются. Фотоаппараты не просто важные, а жизненно важные бонусы: они отвечают за крайне редкие сохранения в игре. Благодаря гнусному коварству разработчиков вы не сможете сбиться где попало. Вам понадобится найти дремлющего Уилберта и... сфотографироваться. Скажу честно, мне такой ход нравится, ведь в этом случае игрок намного серьезнее относится к происходящему на экране, а не уповает на недавнее сохранение. И это самое что ни есть распротраненное явление для многих портированных приставочек.

К квестовым предметам можно причислить все то, что так или иначе поможет Киприану в его путешествии. Сразу скажу, что ни один квест не вызовет у игрока даже намека на испорченное настроение или скуку. Уж очень мне понравился уровень, где Киприан взмывает на воздушных потоках и прыгает по гигантским деревянным грибам, собирает светлячков, чтобы осветить себе путь в темных пещерах царства термитов. Ну а как вам понравится уровень, в котором ге-



рой должен устранить все неполадки на дирижабле, который вот-вот врежется в скалу. А вот эпизод с трепанацией головы учителя на острове Стивена заставляет лишний раз задуматься. Как по мне, так это совсем не вписывается в мирную концепцию игры.

Но кроме всего прочего, Киприан обладает весьма интересным alter ego, то есть «вторым я», без которого главному герою в некоторых эпизодах приходилось бы, открывшись говоря, тугавато. СуперКип — очередное порождение детской фантазии с действительно впечатляющим имиджем. Только представьте себе небольшого человечка, облаченного в черные одеяния, со сверкающими глазами и вздерженными пучками снежно-белых волос. Дабы успешно переполниться, Киприан должен набрать определенное количество СуперКип-бонусов, для них, кстати, существует специальный индикатор в правом верхнем углу экрана. Подобное амплуа Киприана, бесспорно, помогает во многих ситуациях, но одновременно заставляет игрока лишний раз вспоми-

нать о всевозможных читерских штучках. Дело в том, что это ипостась Киприана отличается особенной шустристью и верткостью, а это в сочетании с убийственно неудобной камерой порождает ужасную игровую жижу. Кроме того, во время прыжков/полета часто бывают ситуации из разряда «недолетел/вперелетел», что на некоторых особенно трудных уровнях (Башня алхимика, Болото, Кузня) вызовет у игрока припадки жуткого бессилия. А вот чем однозначно полезен СуперКип, так это своими



магическими способностями — электрическим разрядом и файерболом, одна беда — СуперКип-бонусы расходуются довольно быстро. Кстати, величину и мощность файерболов можно с легкостью регулировать.

В начале статьи я упомянул об очень неудобной камере. Так вот, для управления этой самой камерой разработчиками на клавиатуре закреплена ни много ни мало пара кнопок, но в действительности игроку пригодятся только две. Даже не знаю, сколько десятков тысяч нервных клеток я потерял, прежде чем привык к постоянной ручной «подкрутке» этой дико неудобной камеры, а также к частым глюкам и прочим аномалиям. Со временем свыкшись с мыслью, что кроме главного игрового злодея, существует еще и главная игровая камера, в привычки которой входят разнообразные цепляния за текстуры, неудобные углы обзора на наклонных поверхностях, непрогнозируемый возврат на сто восемнадцать градусов против направления вашего движения и всякие прочие сюрпризы, вспомнить о чем можно лишь с содроганием.

А сейчас хотелось бы отдельно порадоваться за художников и дизайнеров. Игра определенно стильная, даже совмещение трехмерных и спрайтовых текстур сделано довольно осторожно и аккуратно. Тамшние файерболы обладают невероятной сочностью. А чего стоит, казалось бы, простенькая пробежка темной пещерой со светлячком в руке, все эти блики на стенах и инверсионные следы за вашим героем. Это нужно видеть! Стильная графика в сочетании со стильной музыкой, приправленные отличным переводом компании 1С, открываются хороши.

Беда в одном — игра понравится не каждому. Ведь далеко не все портированные проекты приживаются на РС. Тем более игра, так сказать, с неудобным управлением, специфическими жанром и сюжетом. Но тем не менее, время покажет.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com, Александр GLUKK

Neverwinter Nights

(Продолжение, начало см. в Мик №16)

Ехал в метро, было душно и скучно, па- сколько делать было нечего, даже в плейере батарейки потекли от жары. Принялся читать рекламу, иногда интересные вещи попадаются. Мне уже нужно было выходить, как мой блуждающий взгляд наткнулся на листок, явно отпечатанный на обычном принтере и наклеенный поверх рекламы памперсов. Я на-



чал читать и так заинтересовался, что даже проехал свою станцию. Дочитав до конца, я воровато огляделся и, оторвав рекламное объявление, утащил его домой, чтобы перечитать еще раз и осмыслить в более спокойной обстановке. Для интересующихся ниже приведен его полный текст (грамматические и синтаксические ошибки, коими пестрела данная реклама, исправлены нашим редактором):

ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО DocTor GLUKK, ПРЕДЛАГАЕТ:

— Уже многие десятилетия *Forgotten Realms* — популярнейший туристический объект. Ежегодно на материке *Faerun*, а точнее, в его северо-западной части, бывает столько же туристов, сколько проживает местных жителей. По мнению самих *Faerun*цев, именно на их материке самые изысканные вина, лучшая в мире кухня, прекрасная архитектура и самые разнообразные развлечения. Несомненно, именно *Forgotten Realms* можно считать законодателем мод в мире RPG-путешествий.

Напомним, что *FR* расположен на планете *Эбейр-Торил*, чаще называемой просто *Toril*. Размеры планеты примерно равны размерам нашей Земли. Вокруг нее, подобно Луне, вращается единственный спутник — *Salune*. На *Torile* имеется материк *Фейрун*, окруженный архипелагами и два континента — *Мазтика*, на далеком западе, и *Захара* на юге.

Приняв участие в нашей экскурсии, вы сможете познакомиться на основные досто-

примечательности северо-западного *Фейруна*, напомним, именно там расположены такие известнейшие места, как *Baldur's Gate*, *Icwind Dale*, и, конечно, *Neverwinter*, в незабываемое путешествие по которому и приглашает вас наша компания.

Продолжительность тура четыре дня и три ночи, не считая перелета. Стоимость тура...

Программа тура...

Вот такое объявление я обнаружил в метро, добы его не считая рекламой в адрес агентства, даты тура и программа были удалены. Но лично мне стало интересно еще раз взглянуть на *Фейрун*, на уже не в качестве агента, а в качестве экскурсанта. Поехали!

Особенности национального туризма

Перелета не помню, значит, добрались нормально. Время потеряно не зря. *Doc* потом рассказывал, что, как только мы вошли, то все сразу вышли. Это, наверно, из-за флакончика *Kexol's*, который валялся на дне моего рюкзака. Ну да ладно, это все мелочи. И вот мы снова в *Neverwinter's*. Городишко, должен я вам сказать совсем не изменился, со времени последнего посещения. Чума в полном разгаре, по улицам шляются зомби, Арибет орет не своим голосом о пропавших животных. В общем, все как всегда. Все, да не все. Теперь мы с *Doc's*м пришли сюда вдвоем. Тупой файтер и умный маг выходят на тропу войны.

Как вы, конечно же, хорошо знаете, *Neverwinter Nights* изначально задумывалось как



мультплеерная игра. Сингл — это так, довесок. Основная прелесть именно в сетевой игре, причем через Интернет. Там и только там вы сможете найти работу себе по душе. Можно стать магом или файтером, рейнджером или клериком, друидом или воровом.

рам. А если все это уже приелось, то можно стать богом и создать свой собственный мир, в котором будут жить и умирать приключенцы со всего мира. Но на Интернет-экскурсию у нас с *Doc's*м денег не хватило (*Ронд* опять зарплату задерживает). Поэтому пришлось ограничиться локальной экскурсией на двоих.

К сожалению, нам не удалось протащить свои *ДЗВР*овские скины на территорию. Девушка из экскурсионного бюро тыкала нам в лицо бумажки с крупными печатями и доказывала, что осматривать достопримечательности *Neverwinter* в профессиональных «шкурах» 19-20 уровня есть злостное нарушение всех инструкций и правил техники безопасности. Поэтому пришлось начинать все сначала. Это мы потом донали, что при заказе тура нужно было указать желаемый уровень, и пожалуйста — игрой сколько хочешь своим сингловым героем, а тогда мы этого не знали. Ну и хорошо, а то представьте, что начнется, если на улицы *Neverwinter* выйдут два перса 19-го уровня? Это skutiochy будет, а не экскурсия, у врагов-то уровень не поднимается!

Как вы сами понимаете, генерация персонажа в сетевой игре абсолютно ничем не отличается от генерации в сингле. Поэтому — шаг в портал перехода и... Акаде-



мия *Neverwinter* тоже абсолютно такая же, как и была. Вот только что это за знакомая функционация маячит возле дальней стены. Ба, да это же братцы *Doc*. Ну, сейчас мы разберемся!

Конечно, мы могли начать играть с любой локацией, но, раз уж у нас новые персы, лучше начинать с самого начала. Логично? Вполне.

По сути, сетевая экскурсия отличается от одиночной только одним: вместо тупого спутника, постоянно тубожащего в собственных ногах, с тубой бегают спутник умный. Поскольку экскурсия у нас была типовая, все остальное ничем не отличалось, но и этих отличий хватало с головой. Знаете, как было весело, когда мы нормались на команду бандитов? Какое измывание противника быстрым бегом — он за мной, *Glukk* ему стрелу в спину, он за ним, я его мечом по башке. Очень, очень весело, единственное, часто приходится сохранять и loadиться, поскольку одно дело, когда убили твоего непися (ну, убили и убили), а другое дело, когда человека, он, естественно, может respawnиться в замке и вернуться на место битвы, но ведь это потеря денег и кс-пы. Если постоянно respawnиться, то, чего доброго, можно и до *Лускана* добраться

персами первого уровня. А что, это был бы тот еще номер ☺. Может, попробовать?

Конечно, экскурсия по нету гораздо интересней, и народу больше, и набор туров разнообразней, хочешь, исследуй чего-то, хочешь, иди других экскурсантов и лупи их



в хвост и в гриву — разнообразие, блин. Но и вдвоем играть весело. Заднюю мы опять зовели свой давний спор, кто рулит в бою — тулой файтей или умный маг. Результат я вам не скажу, сами проверьте ☺.

Так что, если у вас есть доступ в Инет, заказывайте интернет-экскурсии, нет — подождают бизнес-туры на несколько человек. Живой спутник гораздо приятней тупого непися, это все знают...

А как мы кричали во время игры — «Туда, да нет, не туда, к стражникам его выманивай, к стражникам! Нет, зачем? Как умер? Дай бутылочку, блин!» Редакция чуть с ума от наших воплей не сошла ☺. Да, кстати, что приятно в групповой экскурсии, вы со своим спутником можете обмениваться вещами — бартер устраивать. Это прикольно.

Эх, а еще можно почувствовать себя Богом, в смысле DM'ом, почти совсем как в настолке. Но это тема отдельного разговора.

И запомните — боевой магией и большим топором можно добиться гораздо больше, чем одной лишь боевой магией!

В общем, веселая получилась экскурсия. Но вот и она подошла к концу. Все злодеи повержены и мы, обещанные артефакты, вернулись домой. Опять рутинка. А как хочется еще раз очутиться в волшебной мир Neverwinter! Вот тогда-то и пришла в го-



ловую крамольную мысль: а не навести ли нам справки об этих парнях из DocToG Gluk'a. Но они, чем занимаются и каким образом так быстро раскрутились сумели. Доступ к базе данных у нас имеется, так что дело это казалось совсем легким. Полезна ли, значит, в Сеть, и давай там шарить. И вот что узнали.

Приключения не заканчиваются

В комплексе с игрой идет редактор. Об этом знают все. Некоторые даже пользуются им для создания собственных миров. Мы, правда, сами редактор на прочность не пробоовали. Но от заслуживающих доверия людей слышали, что по простоте и удобству он намного превосходит редактор Morrowind, который некоторое время считался чуть ли не самым лучшим. Так за чем же дело стало? Зачем отказывать себе в удовольствии только потому, что игра пройдена, а играть по Инету вы, по различным причинам, не можете. Создайте свое собственное приключение, и вперед. Конечно, каким бы удобным редактор ни был, времени на его освоение придется затратить немало. Особенно, если у вас нет опыта в этом деле. А время в наши дни зачастую ценится дороже мифриновой копилки. Но и это не беда. Сеть буквально наполнена уже готовыми модулями, которые вы можете скачать и запустить на своей машине. Мы назовем, пожалуй, самый известный русский ресурс по Neverwinter — **Neverwinter.ru** (<http://www.neverwinter.ru>). Если вы играете в эту игру и до сих пор не были на этом сайте, то вы очень много потеряли. Тут вы найдете просто огромное количество интересной и полезной информации как об игре вообще, так и о модулях в



частности. Имеется и немалое количество статей о том, как пользоваться редактором и самостоятельно эти модули демультировать ☺. Тем же, кто хорошо владеет английским языком, стоит зайти на **PlanetNeverwinter** (<http://www.planetneverwinter.com>). Да, впрочем, много их, сайтов, посвященных этой замечательной игре. Ходите, смотрите, читайте и играйте. Главное помните: приключения не заканчиваются. Никогда.

Действительно, при помощи редактора можно добиться многого, именно на это, да еще и на игру по нету и рассчитывали создатели Neverwinter, и ведь правильно рассчитали, по рейтингу продаж за месяц NWN занял второе место, уступив только третьему Воркрафту, но тут уж ничего не поделаешь, трудно спорить с таким известным и раскрученным проектом ☺.

Заключение

Это не в смысле, что нас посадили за нарушение общественного порядка и вынесение мирных жителей, это в смысле, что пора заканчивать наше путешествие и подводить итоги.

Перечитав еще раз то, что мы написали в этом номере и в прошлом, мы сделали вы-

вод, что статья будет неполной, если мы не расскажем вам о недостатках игры, кои, увы, есть. Более того, поможем руку на сердце, замечу, что их немало. Может быть, именно они помешали Neverwinter занять первое место в хитпараде? Не знаю. Судите сами.

1. AI — как противников, так и спутников. Ничего, кроме слез, он не вызывает. Если это не худший AI года, то близок к этому. Чувствуется, что игра заточивалась под сетевые баталии, и интеллектом никто все-равно не занимался.

2. Предметы. Их просто удручающе мало. За всю игру я сменил аж четыре меча!



Ну что это такое? Да, имеется возможность заказать у некоторых кузнецов или магов уникальные вещи, но это не то. Где привычное нам разнообразие шмота? В Днябле и DS'e с этим было получше.

3. Генерация вещей в сундуках — ну, в первых, вещь там появляется не сразу как вы войдете на локацию, а непосредственно перед тем, как вы откроете сундук. А значит, используя сейв-лоад и запосысь терпением, можно найти практически в любом сундуке нечто хорошее. Но это не все! Представьте себе, сундук закрыт замком, который не может взломать мой вор десятого уровня, более того, он не может обвездить ловушку! Я ломаю сундук мечом, получаю сто демеждий, чуть не отбросившая ласть, а в сундуке... 3 золотых! И это при том, что в соседнем сундуке, не открытом и без ловушек, я нашел 100 золотых!

4. Маленький левелкап — увы, игра заканчивается 20-м уровнем, достига которого при правильной игре можно значительно раньше последнего эпизода. Но можно и не достиги, и тут опять неувязочка — в последнем эпизоде мне дали амулет, который должен мне помочь в борьбе. Хороший амулет... Но! Одеть его можно только герою 20-го уровня, а у меня 19-й. Что за дискриминация? Ладно, мы без амулета справились, но обидно, да — попал в руки уникальная вещь, а использовать ее низзя ☺.

Ладно, хватит о недостатках, игра без них не бывает. Но, при всем при том, я думаю, что вы поняли — Neverwinter игра отличная, и играть в нее очень даже стоит. Очень. А надоесть играть одному — вперед, в экскурсионный тур!

Держайте, и не забывайте: скоро появится второй Айсинд, но сейчас, кроме Мора, конкурентов у Невера я не вижу. Пока, с моей скромной точки зрения, Невер и Мор да претендента на титул лучшей RPG года. Не пропустите!

Вам еще не надоел бесконечный сериал о Сибири? Крепитесь, люди, это уже окончания ☺. Этот репортаж поступил к нам из Центра реабилитации агентов ДЗБР, в котором агент Талер в данный момент проходит курс интенсивной терапии.

Кирилл ТАЛЕР



(Окончание, начало см. в Мик №15, 16)

Краткое содержание всех частей от второго лица (Геймер)

Ммм... Вот это клавиша как раз подходит... Это хорошо, что прочная. Клавиатура для настоящего профессионала должна этого профессионала выдерживать в любом положении. Правда, Кейт?



...Принимаете старые на запястьи? Мммм, от старой особо запястьи не осталось... Вообще от нее ничего не осталось... Да нет, зачем мне по ней прыгать, что я, маньяк? Об стену, молотком, и с балкона. Все по-порядочному. Слыш, парень, я тебе расскажу сейчас.

В общем, представь себе — приезжает во Францию девушка из Америки, адвокат, чтобы выкупить для своей фирмы игрушечную фабрику. А хозяйка фабрики умирает. Девушка начинает оформлять документы, и тут оказывается — нет, ты послушай — что у нее есть брат, неизвестно где в Сибири, а по закону он и есть наследник... Не, об стену не тогда, тогда только кофе пролил, это ж еще цветочки... Нужно найти наследника, иначе ни фабрики, ни... ну, погонят с работы, короче... Девушка давай искать этого наследника, сначала в городке при фабрике, где живой души не дозволилось, зато механических хренова туча. Потом она едет в игрушечном поезде... — в игрушечном, но о-о-о-очень большом — в сторону Сибири... Все затем же едет — найти

брата хозяйки и документы подписать... Я в чем-то неправ, Кейт? Ага, едет и постепенно входит во вкус приключений. А у поезда этого, раздаточного механизма, все время завод кончается — ну и приходилось нам останавливаться чуть не на каждой станции, и везде этот братец наследил... Однажды совсем тяжело было, пришлось в подкачки лезть... Не, об стену не тогда, тогда только сигарету об Енгер затупил. Ну, доехали мы до Сибири... В город Комкальград — ты можешь такое выговорить, а? Угу, а я и представить не мог, пока своими глазами не увидел... Все русские там давно уже вымерли — остался только сумасшедший директор завода и пьяный летчик-испытатель. Так представь, этот директор, малохальный, украл руки у машиниста поезда — машинист тоже механическим был — и вставил в другого робота. Не отдам, говорит, пока не привезете мне любимую певичку... Ну, нет ручек, нет сам знаешь чего... Кейт, не ругайся! Пришлось ехать за певичкой. А певичка петь может только после коктейля — такая она загадочная. И вот тогда я начал этот коктейль готовить...

И снова второе лицо (Геймер)

Кейт, ты по-русски когда-нибудь напивался? Ну так, чтобы мешать водку с пивом, а



запивать вином? Очень боюсь певичку отравить... Она старенькая уже, хотя и старушки

также бывают ого-го! Вот моя соседка молда две бутылки сивухи за час — и ничего. Я тоже напиться хочу! Хочу напиться! С горла! Потому что я не знаю рецептуры коктейля «Опас пролезалось» — а там четырнадцать наименований алкоголя и еще кнопочка для молока. Мам!

...Хм, а как ты думаешь — если все это смешать, потом добавить молока... У певички ж не только голос, у нее крылья прорежутся и третий глаз вырастет... Ты смотри, отказывается,



и ругается еще, вот нахальная звезда! Я б тоже от этой бурды отказался...

Нет, надо что-то делать, так жить нельзя... Вот тебя, Кейт, парень бросил, меня девушка бросила. Хотела, понимаешь, чтобы я полностью ее по улицам водил и звезд показывал — это когда Гонс еще не найден! Поехал ее в Комкальград...

Ладо, попробуем смешать водку с текилой и красным вином, добавить льда... Отказалась, блин!

Другая комбинация — белое вино с красным, добавим немного романо... она! — но молоко нажал...

Так, еще раз, теперь внимательно. Белое плюс красное, вермут, немного льда, немного лимона... «Фу, гадость» — поем мы с певичкой.

Хорошо, попробуем крепенького, чтобы потом никаких претензий, мал, пьяная, петь не могу: немного рома, немного водки, немного

бренди, льда... она! — на молоко начал... Пей, говори! Пей! Понимаю, что гадость, — зато успеет быстро... Я по пьяни знаю как пою — кашки во дворе и то умалкают...

Ну, ты меня достала... Кейт, придумай что-нибудь, пожалуйста... Что все женщины любят пить? Молоко, блин...



(Через час)

...Джина, водки, бренди, вина красного, ка-
нюку, меда, льда — Пей!!!...

...Вермута, синего караса — у, буржуи! —
водки, льда, меда: ...в раковину...

(Через шесть часов — рецепт найден!)

У-у-у...! Оччень осторожно: так, водочки
...потом этого ...потом осторожно вот это-
то... чуточку льда (не пережолить бы!)... капель-
ку медку... капелечку, малюсенькую капелеч-
ку... мышка, хороша, не глючь — ковриг за-
втра куплю! ...и еще чуть-чуть... Опа, молоко!
...и еще чуть-чуть...!!!!!!! Ненавижу-у-у-у!!!

Третье лицо (Наблюдатель)

...Да, шеф. С помощью трех подсказок он
это сделал. Задание выполнено. Косо, криво,
но красиво.

...О чем рассказывать? Все подробности
прохождения в отчете. Теперь это уже пол-
ный отчет.

...В смысле, «не хочешь, колотысь»? Только
покуриваю иногда... А, шеф! Вы, как всегда,
двузначны... Не хочу, потому что как стар-
ший наблюдатель имею полномочия не рас-
крывать тайнства прохождения до официаль-
ного доклада...

...Нет, засовывать не буду, после этого до-
клады, обычно тяжело читаются... упрямый
черт — есть считать это своим следующим
занятием!



...Нет, мой подопечный не двинулся сов-
сем. Совсем! — это эсли бы он со мной на-
чал разговоры, а он только с Кейт. Дви-
нулся я — я тоже с ней разговариваю, но это
другие беседы... Мы про Америку трепе-
лемся... Прова на Лору Крофт передаю, как
утешительный...

...Что значит «корбзел совсем»? Шеф...
Есть немедленно в отпуск после задания! Есть
завтра с полным отчетом в 10.30 утра, и чтоб
доклад... Есл! У меня все есл! Конец связи
подтверждаю. ТалеR

Отпуск... Я его доканал... Мы всех нашли...
Дело сделано. Почти всех, кроме живых ма-
монтов... Правда, Кейт?

Лицо первое (Автор статьи)

О недостатках. Как уж без них уж! У каж-
дой, даже самой культовой и замечательной
игры есть свой предел совершенства, который
вроде бы и кажется преодолимым, но почему-
то не преодолевается. То ли денег не хватает
окончательно все доработать (и такое на
Западе бывает), то ли программисты в послед-
нюю неделю решают, что движок и так зверь,
незамечать рвать постройку, не пойму. Вот и
получается, что из картины в картину Кейт
переходит только в какой-то конкретной то-
чке. Со стороны конечно: бежит девушка по
краю тротуара, затем останавливается, упи-
рется лбом в край картины, возвращается
назад эдак метров сто, попадает в «точку пе-
рехода» и по проезжей полосе гордо захо-



дит/забегает в следующий фрагмент. Впро-
чем, совсем не смешно.

Нагрудный карман Кейт/внутренний пид-
жак/пазуха... Не знаю, что это, но туда вла-
зит ВСЕ! Колесики, важные документы, му-
зыкальные барабаны (не бас-бочка, упомини
боже! ©), протезы машиниста (2 шт.), поломан-
ное весло, нажники для резьбы по металлу,
бутылка водки... хватит? Неважно вопрос —
куда? Поручик, поручик, остепенитесь... Опа,
конечно, куда забавнее, но странно как-то. И
глупо.

Вот такая она, Сибиря. Ее нельзя описать
сухо и аналитично — слишком много инфор-
мации, механизмов, мистики, чувств и осталь-
ной мешанины, сопровождающей душевные
калебания и заколебания. О том, что было
после удачно приготовленного коктейля, я про-
молчу — там уже дело за развлекой, все как
по маслу. А дальше мультик, немного нави-
ный, но...

В целом Сибиря, пожалуй, при хорошей
роскритке способна поднять интерес к вест-
нам процентов эдак на 50. Антураж и впрямь
подкупающий! А разговоры — по-моему, деш-
невые НРС «перезабыть» многих RPG-шных —
у каждого неповторимый характер, соответ-
ственно, манера ведения разговора, интона-
ция, несколько вариантов ответов на каждый
вопрос из записной книжки Кейт Уолкер. Ва-
рианты меняются в зависимости от ситуации
(хотя не всегда, что печально). А то, что дей-

ствие происходит где-то в нашем интерна-
циональном «сейчас», пусть и немного рядом-
стоящим, придает происходящему особую ак-
туальность. При всей любви к RPG, другим ре-
альностям, параллельным мирам и ролевым



игром, меня куда сильнее цепляет образ ка-
питана баржи, который просит 100 баксов че-
рез жену-переводчицу, простую русскую!!! ба-
бу: «Мой хазбенд сэк: ноу мани, ноу баржа!».
Сибиря вообще пропитана «русским ду-
хом» — удивительно, но французы любят Рос-
сию и русских (об Украине их мнение, к сожа-
лению, неизвестно). Что стоит только двор-
ник на вокзале Владивостока, как заведенный
(может, и он из этих?) насмивающийся «Очи
черные». И, конечно же, ооожеет. Немного, иг-
рая в игру, не суть важно какую, чувствуешь
себя героем книги или художественного филь-
ма. Не актером, именно героем.

Немного теньки — в управлении (прости,
Кейт!) девушка довольно проста. Кольцо ука-
зывает направление движения: если кольцо яр-
кое, значит, мы нашли тайную дверь, просто
дверь или можете перейти в другой фрагмент
(картинку); если кольцо превращается в путь —
стоит присмотреться (да, черт возьми, стоит!);
если кольцо оборачивается выключкой — приме-
нить (ооооо можно что-то вставить, влить, по-
ложить, нажать); кольцо с «зубчиками», похожее
на лодочку, — взять (вытащить, отнять, поло-
жить в кейтгов безразмерную пазуху ©). По
сотовому телефону можно звонить — не за-
бывайте об этом! Как Кейт бегает, я уже рас-
сказывал. Вещи за пазухой распределяются на
активно применяемые (ключ, обломок весла,



водка) и пассивно (документы, билеты, старые
альбомы). Пара подсказок — без бармена нет
коктейля, яйца берут в клещи, чернила запи-
вают в голову. Все ясно! А вы думали, так все
и выложу... А про рисунок мамонта — вообще
сказка! Как вы его найдете, не знаю. Я на-
шел исключительно благодаря... тупости. Вы-
кал в одну точку и баловался со светом...

Еще раз: ЯРКОСТЬ И КОНТРАСТНОСТЬ!!!
И вперед!

Те из вас, кто весь последний месяц провел в новостройке Warcraft III, могут зайти в Музей и ознакомиться с историей этого архитектурного комплекса.

Яскр faye@i.com.ua

АЛТАРИ И ЛЮДИ ВОЕННОГО РЕМЕСЛА

Военное Ремесло — бесконечная сага

Никто не знал, как называется этот мир, — до тех пор, пока война Людей и Орков не поработила всех его жителей, превратив их в солдат. И они воевали всегда и за все, славно забыв, что есть другая жизнь. Так мир получил имя Мира Военного Ремесла...

Орки и Люди

...Набег странных существ, получивших имя «орки», все учащался. Азерот больше не мог жить как раньше: деревни пылали, поля вытаптывались, крестьяне гибли от топоров и копий чудовищ. Откуда они пришли, неизвестно. Очевидно одно: они хитят крови. Король Ллан в тронном зале замка Штормового Ветра стукнул кулаком

чернокнижнику Медив, укрывшись в мрачных подземельях, творил там темные заклинания, призывая демонов на Землю. Отряд смельчаков пробрался в его обитель, потеряв многих в пути; сталь обогрилась кровью Медива, но это лишь ненадолго оттянуло погильбу Азерота.

Орду уже ничто не могло остановить, она несла к сердцу Азерота — и вот пал замок Штормового Ветра, сметенный яростной войной Хаоса...

Орки жаждали править людьми, но им досталась лишь разоренная пустошь. Жители Азерота, успевшие покинуть родину, унесли с собой за Великое Море страшную легенду об Орде...

Прилив Тьмы

Шесть лет прошло с тех пор. Юное королевство Лордерон блистало возрожденным величием утраченного Азерота. Мирно сотрудничая с панами и эльфами, люди почти забыли о войне, окончившейся не так давно...

...Но о ней не забыли орки. Мирная жизнь им оказалась невозможной: раздоры внутри Орды усиливались и грозили крупной междоусобицей. Военный вождь Оргрим Роковой Мо-

глись ранним утром, подвиг на ноги береговую охрану Лордерона. Прилив Тьмы, следовавший за флотом, обогрил закатым зорем занимающийся день...

Альянс не тратил много времени на споры и принятие решений. Корабли эльфов уже стояли в порту, готовые выйти на рейд, солдаты строились в колонны, заполняя транспорт — Орда высадилась на побережье Лордерона!

Пока бесновалась на новых землях Орда, чернокнижник Гудан и огр-маг Чогагл тайком готовили собственный маневр. Со своим отрядом они самовольно напали на Казр-Дарроу, город эльфов в Келье-Таласа, — таинственный рунный камень высосал скрытые силы, позволял обучать простых огрков магическим искусствам. Только переправа Уттера Светоча через озеро Дарроуэр с отрядом палачина спасла Казр-Дарроу от полного разорения. Обращенные в бегство, Гудан и Чогагл укрылись в гробнице Саргераса, поднятой со дна моря, где продолжали звать к мгу-



шеству темных сил, привлекая их на свою сторону. История умалчивает о том, что орки, узнав о предательстве двух кланов, следовали с Чогаглом, но известно, что череп Гудана оказался могущественным артефактом в их руках.

Орду напали до самого Азерота и влбуль его. Когда войска Альянса подошли к Черной Скале, лорд Латар был вызван на переговоры воеводами орков. Над его могилкой люди потом сложили надгробие из руин Шлиаи Черной Скалы. После этого о мире не могло быть и речи...

...Села пыла, поднялся ковылями Велико-го Портала, обрушившимися на землю, и люди вздохнули с облегчением: орки больше не вернутся.

Они, как всегда, ошибались.

За Порталом Тьмы

Прошло немного времени, и Портал открылся вновь. Шахан Нерзул, пажит из библиотеки Даларана Том Медива, открыл с его помощью Портал и ушел в неведомое. Узнав об этом, лорд Кадгорн, могущественный маг, приказал: чтобы навсегда извести Азерот и Лордерон от угрозы вторжения Орды, войска Альянса должны пройти сквозь Портал...

...По ту сторону их встретил причудливый мир Дренора, родина орков. Любопытств им, впрочем, было некогда — необходимо было как можно скорее уничтожить рассадник



по подлокотнику трона и приказал готовить к войне за выживание...

Защитой от врага деревни, лежащие у самых Болот Печали, отряды напали на поселение орков. Вернувшись с победой, воины донесли страшные вести: творим повальна даже смерть. Люди поняли, что столкнулись с могучей неведомой силой, источник которой далек и недоступен. Орда перестала казаться случайным сборищем тупых неприятных тварей, способных только на разрушение и убийство.

Вслед за схватками на Болотах Печали наступило затишье, как перед штормом. Пока Граничные Земли заполняли войны обеих сторон, лидеры воспользовались передышкой, чтобы уладить кой-какие государственные дела. Король Ллан спас из Паучьих Шахт Лотора, доблестного рыцаря и талантливого полководца, а военный вождь Черной Рука убил сбежавшую из дома дочь Гринельду.

И вот налетел шторм. Орда наступала повсюду, обращая города в руины. Довбо-вок, объявился грозный внутренний враг —



пот вовремя вспомнил о людях, войско с которыми представлялось ему единственным подходящим развлечением для его подопечных.

Найдя союзников в лице троллей и огров, которым тоже было нечем себя занять, Орда воспользовалась их познаниями в корабельном деле.

...Первые паруса армады орков показо-

Зла. Выслеживая Нерзула, Альянс уничтожил несколько крупных городов орков, убил великого Черного Дракона по имени Крыно Смерти и сравнял с землей крепость Луны Теней.

Нерзул, как и все великие чернокнижники, стремился разрушить мир или хотя бы его испортить. К тому времени как войска Альянса подступили к крепости Луны Теней, шаман успел нанести смертельные раны Дренору и сбегать из-под носа у преследователей.

Разрушив Портал и запечатав проход между мирами людей и орков, лорд Кхадгар оставил один выход из Дренора — щель, в которой исчез Нерзул, спасаясь от возмездия.



...Оставаться в агонизирующем Дреноре было бы самоубийством — сонды последовали за Кхадгаром в Искорженное Безмие...
Дальнейшая их судьба неизвестна никому.

Царство Хаоса

Их было семеро, семь предводителей трех достояний рас с трех континентов. Все они получили от таинственного Пророка предупреждение о надвигающейся беде, но не все выжили ему.

Первым Пророк явился к Траллу, полукорку, военному вождю порабощенной людми Орды. Он сообщил юноше, что тот должен собрать свой народ и отправляться на запад, через море, в Калимдор. Орда покинула Лордерона немедленно, повиновшись приказу Тралла.

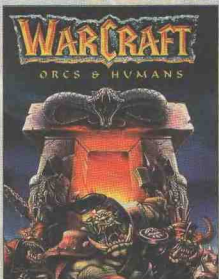
Исход Орды принес немало беспокойства людям. Орки ушли, и воины Лордерона остались наедине со странной чумой, расплодившейся по деревням королевства вместе с зерном.



Король Теренас, венценосный старец, мирно спал, утомянный вечными спорами советников и послов. Но царственный сон прервал безумец, в плаще из заплат, предвещавший конец света и призывавший короля увести людей в Калимдор. Но крикнул Пророку в ответ король Теренас, что люди сами будут решать, что им делать, вместо того, чтобы слушаться всяких проходимцев. Пророк удалился, обернувшись воронком.

Пророк явился и к лорду Антонидаксу, зная, что его мудрости, но тот был слишком

очарован блеском своей славы. Тогда, оставив главу Даларана пожирать плоды своей недалекости, Пророк встретился с принцем Артасом. Но и юноша не стал слушать незнакомца, перебив встревоженную речь патетической тирадой о защите родины от живых мертвецов. Он не послушал даже свою подругу, волшебницу Джейну Про-



удмур, почувствовавшую силу, скрытую в Пророке.

Борясь с чумой, превращавшей людей в живых мертвецов, Артас предал огню и мечу зараженный Стратхалм, за что был отвергнут друзьями, Уттером Светочем и Джейной. Дуэль с демоном Мал-Ганисом, начатая на улицах проклятого города, перешла в погону — Артас, движимый мстостью, появился за врагом на край света, в Нортренд.

Но уход Артаса не отобрал надежды у нации Лордерона — среди руин Стратхалма Джейна, пятая из семи, выступала Пророка и вняла его словам...

Среди снегов принц постепенно становился предателем: сперва солгал своим войнам, затем убил нового друга, наконец, вооружившись клинком Стол Холода, превратившим падалину в рыхлый домой в новом звании, принц короновал себя окровавленной короной, вытощил Стол Холода из тела отца и прошелся волной смерти по Лордерону, убив Уттера Светача и уничтожив даже бессмертных эльфов Квель-Таласа.

Победоносный марш Бича — так называлось войско живых мертвецов — созеряли Лорды Ужаса, правители Жгущего Легиона. Это для них Бич готовил дорогу в мир смертных, как до него пытались это сделать орки. Это они возвели на трон нового государя Нерзула, ныне Короля-Лича, укравшего от солдата лорда Кхадгара в Искорженном Безмие. Это они искали сбегавшие кланы Тралла и Грома Адакого Крика в Калимдоре...

Орки, вышедшие на выжженном солнцем берегу, первым делом обзавелись новыми союзниками — тауренами, людми-быками. Затем орки нашли себе врагов — кеитавров, дождавшихся тауренов. Затем они встретились с людьми Лордерона и поняли, что Калимдор — Земля Обетованная: все есть, что орку нужно для счастья. Но...

Военный вождь Тралл, жаждавший встречи с неким Оракулом, оставил беженцев на попечение Грома и отбыл в направлении горы Каменного Котла, призвав возвести лагерь на краю Пепельного Леса. За время его отсутствия Гром со всем своим кланом ухитрился выпить крови демона Маннорота, правившего орками во время первой войны, и убить полубога ночных эльфов, Ценариуса. Претград на пути Жгущего Легиона к уничтожению еще одного мира оставался все меньше.

Пробившись через заслон воинов Лордерона, Тралл и Коирн Кровоее Копыто, вождь тауренов, вошли в таинственные пещеры горы Каменного Котла, где встретились с Джей-



ной и Пророком, объяснившим, что Легион можно уничтожить, лишь забыв старые раздоры между расами.

Небо обратилось в пламя, когда Тралл взглянул в глаза Грому, освободив друга от связи с Манноротом. Вместе вышли они против лорда Искорженного Безмие, и демон пал, сраженный Громом, вложившим в решающий удар всю свою ярость, вместе с жизнью...

Ночным эльфам не понравилось присутствие в их лесах целых трех рас, дерущихся насмерть. Орки, люди, мертвецы — Пепельный Лес, не знавший топаров лесорубов вот уже десять тысячелетий, взывал к отмщению. Смерть Ценариуса привела эльфов в бешенство: они разбудили друждов, спавших многие века, и тогда Пророк собрал у подножия горы Хилья четверых, обзавоных встать на защиту мира. Тралл, Джейна, Тиранда Шелот Ветра и Фьюрион Гнев Шторма узнали правду о Последнем Страхе, Медие, кем и оказался Пророк. Медие рассказал



героям о том, как орки и демоны с его помощью пришли в мир. Последним бастионом Зла было вершина горы Хилья, увенчанная могучим Древом Мира — там три расы объединились против Архимонда, Верховного Демона.

Победа, полученная ценой гибели Древа Мира и потери ночными эльфами бессмертия, освободила мир от Стражей — судьба его огня оказалась в руках смертных...

А значит, у саги о Военном Ремесле не будет окончания...

В Университете на Политехническом факультете читается курс лекций по конструкторскому делу. Здесь готовят инженеров-конструкторов для обслуживания гигантского здания Morrowind.

MORROWIND

DAVERT КОНСТРУКТОР

В то время как вы, доблестные герои и героини, бороздите просторы Morrowind, а я постараюсь вам рассказать о том, что может облегчить и даже продлить ваши путешествия. Нет, это не путеводитель по Вандерфеллу. Уважающие себя геймеры (я я думаю, такими являетесь вы) не нуждаются в подобном. В этой статье я расскажу вам о системе плагинов Morrowind, а также о его скрытых возможностях. Заинтересовались? Ну, тогда приступим!

Мастера и плагины

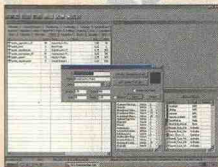
Парни из Bethesda Softworks смогли не только сделать превосходную игру, наделив ее цельным и живым миром. Они не поленились создать **систему плагинов**, которая позволяет расширить возможности игры. Что же такое плагины? Вся информация об игре, вроде карт, объектов, NPC, размещается в так называемом **мастерфайле**. Изначально игра содержит в себе только один мастерфайл — фойл оригинальной игры — **Morrowind.esm**. Плагины же являются модификацией «родного» мастерфайла, то есть сохраняют информацию об его изменениях. А изменения эти могут быть самыми разными: от добавления нового камешка на болоте в Seyda Neen до создания новых монстров, рас и даже полного изменения геймплея. И самое главное, чтобы создать плагины к игре, не надо быть опытным программистом или дизайнером. Ведь Bethesda постаралась упростить создание плагинов, сделать его доступным рядовому геймеру. И потому редактор плагинов **The Elder Scrolls Construction Set** поставляется вместе с игрой. Я думаю, вы наверняка его установили при установке Morrowind. Если это так, то посмотрите внимательно — его пиктограмма должна быть на вашем рабочем столе. Какие возможности он может предоставить конструкторам и есть ли от него какая-нибудь польза обыкновенным геймерам? Прежде чем я отвечу вам на эти вопросы, давайте сначала его запустим.

Знакомьтесь — Редактор

Поприветствовав нас картинкой, Construction Set запустился и расположился на весь экран. По умолчанию загрузился «картотек» плагинов, не имеющих своего мастерфайла. Для нас он не представляет ни малейшего интереса. Давайте создадим плагины на основе оригинального мастерфайла игры, для этого с помощью меню **File > Data files** откроем окно, в котором нам предстоит выбрать мастерфайл. В списке **TES3 files** двойным щелчком выберите **Morrowind.esm**. После щелчка на маленькой кнопке **Ok** программа начнет загружать всю информацию об игре, и пока она это делает, я советую откинуться на спинку стула или сойти на кухню и выпить кружечку ☺. Итак, после окончания загрузки вы наверняка заметили, что все окна программы

наполнились буквами и цифрами. Но не пугайтесь огромного количества этой информации, давайте-ка лучше разберемся с интерфейсом программы. Итак, начнем с правой нижней панели. В ней представлены все локации Вандерфелла, панель чуть выше является собой окно просмотра, а на огромной панели слева представлены все объекты, используемые в игре. Для начала разберемся, что представляют собой объекты.

Объекты являются основой игры, ведь каждое дерево, каждый меч, каждый NPC, монстр — это объекты. Для удобства в использовании все объекты на левой панели сортированы по категориям.



Activator (Активатор) — объекты, которые существуют в мире, но не могут быть подняты. Часто с ними связано какое-то действие. К Активаторам принадлежат вывески, флаги...
Alchemy (Алхимия) — здесь находятся все зелья и смеси.

Apparatus (Аппарат) — здесь находятся инструменты для создания смесей. Не знаю, можно ли с их помощью гнать самогон, но попробовать стоит.

Armor (Броня) — я думаю, понятно, броня крепка и толки наши быстрые.

Body part (Часть тела) — не для спонсеров, из этих объектов создаются NPC.

Book (Книга) — сюда относятся все книги, свитки и записки.

Clothing (Одежда) — здесь находятся все вещицы, в которые очень любят наряжаться NPC.
Container (Контейнер) — шкафы и ящики, в которых находится много полезных вещей.

Creature (Монстр) — в народе их называют ходячей экзотой. На чем бы мы еще могли проверить прочность топора и меткость лука.

Door (Дверь) — древнее приспособление, помогающее проходить сквозь стены ☺.

Enchanting (Магические вещи) — здесь находятся все вещи, имеющие какие-то магические свойства.

Ingredient (Ингредиент) — материал для алхимии.

Leveled Creature (Генерируемый монстр) — те монстры, которые генерируются случайным образом и не обязательно могут присутствовать. Например, именно они любят будить вас, если вы заснули в неположенном месте.

Leveled Item (Генерируемая вещь) — здесь находятся генерируемые случайным образом вещи.

Light (Источник света) — лампочки, свечи и т.п.

Lockpick (Отмычка) — все для взломщика.

Misc Item (Прочие) — сюда вошли те вещи, которые не попали в другие категории. Это — золото, ключи и всякие безделушки.

NPC — без комментариев.

Probe (Сканерная лопатка ☹) — для безвредного лущения.

Repair Item (Инструменты оружейника) — вещи для починки.

Spellmaking (Заклинание) — все заклинания, присутствующие в игре.

Static — неиспользуемые объекты, такие как дерево, скала, камень, стол и т.п.

Weapon (Оружие) — неиспользуемая часть инвентаря героя.

В списке представлены все идентификаторы данных объектов **ID**, их названия в игре, количество, а также множество других сведений. Для облегчения поиска объекта вы можете отсортировать список по одному из этих параметров.

Ну вот, я и прошел краткий курс классификации объектов. Теперь рассмотрим **панель локации**, именуемую также **Cell View**. Я думаю, все вы знаете, что все локации делятся на **Интерьеры** и **Экстерьеры**. Основным отличием последних является то, что для сопоставления с остальными названными локациями они имеют свои координаты, которые характеризуют их положение в мире. Итак, рассмотрим первый список на панели. В нем перечислены все локации, указаны их тип и координаты (для экстерьеров). В левом списке представлены объекты, используемые в этой локации. Чтобы просмотреть локацию в окне просмотра, просто дважды щелкните на ней.

И вот вместо серой панели мы видим приятный пейзаж. Для перемещения камеры зажмите **пробел** и переместите мышь. Чтобы приблизить камеру, прокрутите **колесико мыши**, а если ваша мышь не оборудована таким устройством, зажмите **V** и переместите ее. Чтобы поворачивать камеру, вам надо зажать **Shift** и переместить мышь. При нажатии на клавиши **стрелки** вы сместитесь на пол-локации, если эта локация экстерьер, при втором нажатии клавиши загрузится следующая локация, в зависимости от ее системных координат. Теперь вы можете отсортировать любую локацию как угодно. Для просмотра объекта на карте выберите его из второго спис-

ка двойным щелчком. А сейчас приступим к практическому применению CS.

Молот или подзорная труба

Я думаю, картостроители уже усвоили, что им может дать CS, и без проблем смогут разобраться с оставшейся его частью. Замечу только, что добавлять объекты в список можно посредством контекстного меню, а перемещать их на карту обыкновенным *Drag n'Drop*!м. Теперь разберемся с геймерами, которые не собираются подвизаться на ниве картостроения, а хотят извлечь из всего прочтенного выше пользу для прохвосты.

Когда я проходил Морровинд, мне пришлось долго попутать над первым квестом, который дал мне Касадес. Как вы помните, надо было отправиться в руины Архонтога, и принести оттуда Dwarven Puzzle Box. Я долго бегал по подземелью, разрыскав за этот кубик Рубика. Наткнувшись на закрытую дверь, я подумал: роз она заперта, значит, кубик должен быть где-то там. Я вернулся, выучил необходимое заклинание, открыл дверь и, истребив всех на своем пути файерболоми, очистил весь нижний уровень. Но не найдя того, что искал, впал в отчаяние. Я не знал, куда идти, что делать. Мне казалось, я обошел все подземелье, осмотрел каждый угол. Но тут мне на помощь пришел CS. В разделе Misc, я нашел искомым предмет. В его контекстном меню, выбрав Info (там отображаются все локации, в которых находится предмет, а также объект, его использующий, это могут быть NPC, монстры, контейнеры), я узнал локацию, в которой он находится. Но я ведь был там! Выбрав нужную локацию из списка, и найдя в ней объект, я удивился. Как я мог пропустить эту комнату, она ведь находится почти у входа в подземелье! И вот теперь, если я не знаю, куда идти, чтобы зря не сползаться по стране, я использую CS.

Поведав вам историю моего героического прошлого, я, надеюсь, помог вам в поиске предметов и локаций. Главное — знать, к какой из вышеперечисленных категорий принадлежит искомым предмет и найти его там (советую отсортировать список по имени объекта). Единственное, о чем я умолчал, так это о том, как узнать, с какой локацией связано данное подземелье. В списке используемых объектов локация (между прочим, его можно сортировать по типу объекта), найдите объект *Doormaker* типа *Static* (их может быть несколько). Добавив к нему, вы заметите, что на экране он представлен стрелкой. Теперь в окне просмотра приблизьте на стрелке, и вы окажетесь в окне свойств объекта. В нем вы и узнаете о локации, с которой связана текущая при использовании данного *Doormaker*'а. Теперь вы можете без проблем находить местоположение всего, чего пожелаете. Между прочим, свойства объекта зависят от его типа. Например, запустив свойства контейнера, вы узнаете, что в нем лежит. Добавлю еще, что наземную локацию лучше всего искать по ее координатам, передавая их с помощью клавиш-стрелок.

Теперь уж сами решайте, будете ли вы использовать CS как инструмент для изменения мира или как средство для его исследования. А теперь вернемся к нашим баранам, то есть к плагинам.

Плагины для всех

Для начала хочу поинтересоваться, знаете ли вы, как запустить игру с плагином? Это делается просто: при запуске игры (точнее, программы *Morrowind Launcher*) вместо обычного *Play* нажимите **Data files** и укажите требуемый плагин, заблаговременно скопированный в папку *Morrowind/Data files*. Теперь, после нажатия на *Play*, игра запустится с указанным вами плагином. Ах, у вас нет плагинов, и создавать самому лень, значит, вам пригодятся плагины, созданные другими людьми. Попробую привести здесь обзор самых интересных из них. Если у вас есть доступ в Интернет, скачать их не составит для вас проблемы.

tes3.boom.ru/dgold.zip

Если вам надоело воровать нижнее белье у NPC, установите этот плагин, он добавляет 1 000 000 золота в сундук в самом начале игры. Детали вы можете узнать в самом архиве.



morrowind.ttg.com/plugins/companion.zip

Надоело ходить в одиночку? Парень по имени *Ullgaard Romir* из Seyda Neen'a с радостью присоединится к вам.

morrowind.ttg.com/plugins/TheVoid.zip

Для вас Морровинд слишком легкий и прохладный? Нет проблем, только установите этот плагин, и вы узнаете, как вы ошибались.

207.191.50.35/mods1/ModMan Hunger Mod 1.0/ModMan Hunger Mod 1.0.zip

Хотите добавить реалистичности в свою игру? Теперь ваш персонаж будет чувствовать голод. И, наверное, разозлится, если его не накормить.

Похоже, у владельца этого сайта проблемы с домом. Надеюсь, скоро они будут уложены, ведь этот сайт — самый большой архив плагинов в сети. Так что заходите на 207.191.50.35 и крадите. А я продолжу свой обзор.

207.191.50.35/mods1/pack guar/pack guar.zip

Вы не задумывались, почему у многих NPC есть *packguar* для перевозки их вещей, а у вас нет? Разработчик этого плагина тоже подумал об этом, и теперь вы вполне можете купить хвостатого друга в Балморе.

207.191.50.35/mods1/ArmorerMod/armorerb192.zip

Вы хотите стать кузнецом? А таким крутым кузнецом, как Ронд? Нет, таким крутым вы вряд ли станете ☹, но обучиться кузнечному делу вы можете вполне. Детали в архиве.

207.191.50.35/mods1/Druids + Dwarves/Druids + Dwarves.zip

Почему у вас нет карликов? Это возмутительно! Да, я знаю, что они исчезли, но это не повод скаркать. Этот мод добавляет в игру расы карликов и друидов.

207.191.50.35/mods1/ENTERTAINERS/ENTERTAINERS.zip

Пожалуйста, это был первый официальный плагин, с помощью которого вы сможете рассказывать анекдоты и шутки, чтобы понравиться NPC.

207.191.50.35/mods1/Jedi/Jedi.zip

Вы бы хотели стать джедедом? Бездельем в мире Морровинда. И такое возможно, только установите этот плагин. Да пребудет с вами Сила!

207.191.50.35/mods1/ManaRegen/ManaRegen.zip

Почему магия не регенерирует? Непорядок...

207.191.50.35/mods1/teleportation mod/teleportation mod.zip

А эта вещьита для читеров. Она называется *Ultimate Teleporter* и находится на столе в *Seyda Neen Census and Excise Office*.

Поча ваш модем пишет, выкачивая новые плагины, я от себя добавлю, что создать непохожий плагин, который учитывал бы все ваши пожелания, может каждый из вас. Главное — не ленитесь запускать CS и разбираться в нем. Оно того стоит. Я это говорю и вам, манчкины. Хотя Морровинд и имеет мончиновскую ролевую систему, но до геймплея Дьяблы явно не дотягивает. Хотите Дьяблы 3 с отличнейшей графикой и продуманным миром? Пожалуйста, создайте свой плагин, увеличив количество монстров на метр квадратный в несколько раз!

И на прощание я скажу...

Если вы поклонник Морровинда, я надеюсь, вы смогли почерпнуть из этой статьи много необходимой и полезной информации. Напоследок, на радость читером, приведу некоторые команды консоли.

CenterOnCell или **cos, <имя локации>** — переносит вас в указанную выше локацию. Только для интерьера.

CenterOnExterior или **coe, <X> <Y>** — переносит вас в наземную локацию, заданную координатами (помните, координаты указаны в списке на панели *Cell View*).

FillJournal — заполняет полностью журнал. Может занять много времени.

FillMap — показывает все города на карте.

ToggleGodMode или **tgm** — бесмертие.

FixMe — перемещает вас на некоторую дистанцию. **Help** — более подробно о командах консоли. Вообще-то эти команды были созданы не для вас, читеров, а для помощи в отладке кода. И я не советую их использовать в игре. Но все-таки это дело ваше.

Мы продолжаем наш рассказ о звезде отечественного киберспорта — GreenJek'e. В его биографии перед нами предстают главные страницы становления самого современного вида спорта ☺.

Наталья ГРАДОВАЯ granata@rambler.ru

ЗЕЛЕНЬКИЙ 2

[Окончание, начало см. МК, № 16 [49]]
Дмитрий АМПИЛОВ (далее ДА): Каким ты видишь будущее киберспорта у нас и в остальном мире?

GreenJek (далее GJ): Ну, за границы он себя уже показал. Киберспорт уже значительно шагнул вперед, и если геймеры поддерживают его, он будет развиваться и дальше. Может быть, когда-то даже будет считаться мейн-организатором WCG, и он станет олимпийским видом спорта. Если говорить о нас, существует много нюансов, сущест-



венно влияющих на его развитие. Это игроки, организаторы, спонсоры. Во-первых, как я уже говорил, проблема в самих игроках, их халатном отношении. Во-вторых, в Украине существует несколько организаций компьютерного спорта, но толку с них никакого, потому что люди занимаются этим только ради денег. А нужно заниматься для души. В третьих — масштаб. Будут крупные спонсоры — будет большое движение. Когда отработается механизм, появятся стабильные спонсоры, когда будет набираться пятьдесят-семьдесят стран, участвующих в WCG, эти организации смогут предъявлять заявки на те же олимпийские игры. В принципе, это вполне реально, на данный момент дело к этому идет.

ДА: Но ведь это такой сугубо технический вид спорта. Не факт ведь, что примут.

GJ: Не факт! Но в любом случае компьютер с каждым днем становится все ближе каждому человеку. Я думаю, рано или поздно так и будет.

ДА: Скажи, каковы задачи спонсора, и какая отдача должна исходить от игроков?

GJ: Спонсором должно быть крупная компания, деятельность которой охватывает всю Украину. Взяв, к примеру, Одессу, Местной компании не будет интересно участие своих игроков в киевских соревнованиях, так как покупателей у нее там нет. Если

говорить об обязательствах, спонсор должен предоставлять (если это необходимо) базу для тренировок, оплачивать поездки и, желательно, какую-то минимальную зарплату для поддержки игрока. Игрок же, в свою очередь, должен не только хотеть играть, но и понимать, что у него есть спонсор. Исполнять требования, поддерживать, рекламировать его, а не просто получить деньги и тут же забыть о том, кто тебя поддерживал.

ДА: Ты говорил об ассоциации киберспорта Украины. Большой вопрос, конечно. Как ты считаешь, смогут ли они когда-нибудь нормально функционировать?

GJ: Во-первых, должен быть человек, который будет заниматься этим не ради денег. То есть из желания помочь геймером продвигать киберспорт, а не заработать на нем. Если появится такой человек, и у него будет хороший, скажем так, финансовый осяз — да. Также очень важна поддержка наших властей. В какой-то степени им это интересно, но деньги вкладывать они сюда пока не хотят. Федерации существуют, но они еще слишком далеки. Лично у меня на их счет есть очень много перспективных планов, и если появится финансовая база, я потихоньку попытаюсь воплотить их в жизнь.

ДА: Недавно в России приключилась очень некрасивая ситуация, когда в клубах начали запрещать агрессивные компьютер-

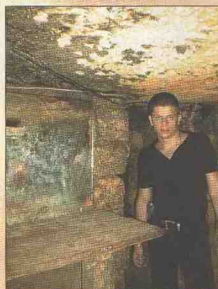
GJ: Да, подобные «движения» были. Это наши любимые, ни в чем не разбирающиеся корреспонденты, дедушки и бабушки. Не все, конечно, но многие не понимают, что происходит. Если ребенку тринадцать лет, и он ночами торчит в клубах, то естественно, они будут против всяких там «насилий» и так далее. А насилие постоянно привязывается



к компьютерным играм. Кого-то убили, сразу — «О!» — подшили к делу. Есть причины закрывать клубы. Но если мы выйдем на уровень, если у нас появится защита, то, я думаю, они наоборот поддержат нас. Им это выгодно. Дети будут играть и продвигать своей игровой политикой. Все это очень взаимосвязано. А закрывать могут! Могут и, я думаю, даже будут.

ДА: Ситуация с переходом на лицензионный софт и игры. Хорошо это или плохо? Не для владельцев клубов, разработчиков новых продуктов или кого-нибудь еще, а для компьютеристов?

GJ: На данный момент те же Quake или Counter-Strike официально купить в Украине нельзя. Даже купленный в России официальный софт ты обязан растаможить. Все лицензионное, продающееся здесь — контрабанда. То есть, мы по-любому нарушаем закон ☺. Даже если ты законопослушный гражданин и имеешь, к тому же, порядка шестидесяти долларов, чтобы купить лицензионную коробку, сделать этого ты все равно не сможешь. Вот так, благодаря нашим законам, господа «интернеты» пресекают расширение массовости игр, программ и так далее. Речь не только об играх. Взяв тот же Photoshop. Если все делать по закону, не будет ни рекламных агентств, ни издательства — ничего. Я считаю, что немного неправильно начали сейчас «щемить» за лицензию, потому что у нас нет законов, дающих право нормально ими пользоваться. Это неправильный подход к делу. Возьмем, к примеру, компанию «Бука». Она заключила договора со



ные игры. Ты не боишься, что пристальное внимание к играм может погубить их, а не помочь?

многими компаниями и спокойно производят игры. При этом стоят они от пяти до десяти долларов. Такую игру, в принципе, может позволить себе практически каждый игрок. Если бы Quake стоил десять долларов, никто не брал бы болванку за десятку гривен, а спокойно покупали лицензию. Зная при этом, что это качественная лицензия с технической поддержкой. Несовременно законодательство. Покупать контракт мы не имеем права, лицензия — возможность. Так что, должны сидеть под DOS'ом? В общем, ты начал ☺.

ДА: Как думаешь, каким образом WCG повлиял на развитие компьютерного спорта, достиг ли он своих целей?

Г: WCG — очень сильный толчок для всех геймеров. Возьмем, к примеру, тех же одеситов (ну, приехал я оттуда ☺). Мечтали квакеры попасть в Киев — съездили. В Москву — пожалуйте. Решили выиграть отборочные на чемпионат Европы — выиграли, поехали в Голландию. WCG принес пользу в два, три, десять раз больше. Мы шли маленькими шажками. Конкретно я — три с половиной года. WCG же появились и сразу же после своего создания прочно вошли в жизнь геймеров, дали украинцам возможность поехать на первый чемпионат мира, показать свой уровень. Это сумасшедший подарок всем игрокам, главное, чтобы они это понимали.

ДА: Что скажешь по вопросу игр-неудачников — тех, кто не попал в список номинаций украинских отборочных?

Г: Хм... вопрос и тяжелый, и хитрый. Насколько я понимаю, в этом году в Украине была выделена сумма денег в расчете на определенное количество игр, и на часть этой суммы (это неформально, лично мое мнение) решили провести ряд опросов, изучить общественное мнение, уровень играбельности и силу украинских геймеров в той или иной игре. На нашем сайте и сайте IL-Ware были размещены голосования по поводу игр, которые станут официальными. Во что больше играют, во что лучше играют.



Просто поехать в Корею, конечно, хорошо, но нам ведь нужно как-то заявить о себе. FIFA — классная игра. И очень много лю-

дей, особенно в Киеве, в нее играют. Но в целом на Украине она, к сожалению, не очень распространена. По крайней мере настолько, насколько три отборочные игры. Так же самое с Unreal'ом. Он очень сильно развит в Одессе. Чуть-чуть в Киеве, чуть-чуть в Днепропетровске. Вот, в принципе, и все. Эти игры не настолько массовы, чтобы вытеснить более популярных конкурентов. В пользу StarCraft'a говорит в том числе то, что играют наши старткрафтеры очень сильно. Не знаю, как, но они смогут показать себя в Корею.

ДА: Как ты считаешь, какая ситуация была бы более выгодной для Украины: StarCraft или срезание квот Quake 3?

Г: Я поднял этот вопрос, мы общались с Милой Масиной, другими организаторами. Упор делался на то, что запасной игрок в КС не нужен. Во-первых, вряд ли он понадобится, во-вторых, лучше выставить реального игрока, чем запасного. Больше мест — больше возможностей чего-то добиться. Этот вопрос рассматривается, и я думаю, что Quake дадут три места (Дали) — прим. ред.).

ДА: Твои самые яркие впечатления от прощальной поездки в Корею?

Г: Их очень много. Сильно поразили люди. Очень добрые, ласковые, у них все



красиво, чисто. Очень хороший прием, размещение. Корреспондентов поселили в одноместных номерах патиэвездного отеля, стоит он \$140 в сутки. Во-вторых, масштаб. Геймерская деревня, в которой жили спортсмены. Огромное здание со своим конференц-залом, тренажерным залом, убойной номером. Во многих стояли компьютеры, люди могли тренироваться между собой. Кроме того, просто сумасшедший Инет — играть можно было и по нему. В общем, были созданы все условия. Здание чемпионата — 6000 кв. метров, три огромные скалы, мониторы, тысячи компьютеров. Отличная организация, все распределено: пресс-зона, зона Интернет, гейм-зона. Очень понравилась церемония закрытия. На ней, кстати, присутствовали самые главные лица Кореи, награждавшие победителей. Приятно, что на глазах отдали игрокам обещанные триста тысяч долларов. Сумасшедшие деньги. Ну, а по самой Корею я особенно и не ездил — работал.

Отдельный разговор — демки. Allgames и Cyberflight были единственными в мире сайтами, откуда их можно было достать. Мы с Polosaty'м их честно воровали ☺: пробились через охрану и переписывали на дис-

кетки. Сайт WCG их так и не выложил. Были моменты, когда в пресс-зоне просто отключали электричество. Я бегом черт знает куда, находил компьютер с Интернетом и



из-под корейского виндовса — это вообще цирк ☹ — отсылал все репортажи. Пусть я что-то и упустил, но думаю, что если поеду в этом году, то покажу себя не хуже. И считаю, лучше этого никто не сделает. Это мое мнение.

ДА: Твои планы на будущее.

Г: Я стараюсь не особенно заботегать вперед, лучше потихоньку. На данный момент — проведение WCG, всецелые консультации, помощь и нюсмейкерство. Также я думаю, что буду помогать WCG в Симферополе. Первый шаг — финал здесь. На нем для меня очень важно освещение и судейство. Планирую снять очередной фильм, который разойдется тиражом, не меньшим 10 000 экземпляров. Есть желание поехать в Корею. Может быть, я еще немного переживаю, но я знаю, что лучше меня этого никто не сделает: никто не осветит лучше, никто не отснимет лучше и не сделает такой ролик. Я знаю это на 100% — ездили с корреспондентами и видел, как они «работают»: всевозможные экскурсии и все остальное. Приезжали только на финалы. Еще один очень большой плюс — опыт в получении демки и информации ☺.

ДА: Может, какие-то пожелания будут к нашим киберспортсменам?

Г: Пожелания простые. Настроиться на игру, отнестись к ней как можно более серьезно. И к тем, кто поедет в Корею, — не ехать туда как на отдых, чтобы потом рассказывать, мол, был в Корею и ничего не законил, а постараться как можно лучше показать себя, ведь это важнее, чем просто игра. Шансы у наших есть, и при этом очень большие, на призовые места. Хочется пожелать людям получить, посерьезнее относиться к киберспорту. Пусть это будет больше чем игра. Ну, и пожелание к киевлянам: чтобы они на меня не дулись и не считали, что я зарабатываю на киберспорте деньги — это полный бред. Наоборот, я их трочу и ничего при этом, к сожалению, не получаю.