МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ

№ 18(51)
Полумесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307
16.09.2002

ZANZARAH

THE THING

MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE

ALIENS VERSUS PREDATOR
PRIMAL HUNT

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, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, 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

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банкомате **ПриватБанка,** а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте **www.privatbank.com.ua**

Список статей

1. Дмитрий АМПИЛОГОВ. Новый Кубок для Украины, стр. 7.
2. Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand. Ultima Online, стр. 8.
3. Сергей МЕДВИНСКИЙ. Mortal Kombat, стр. 9.
4. BondD. Shadowbane, стр. 10-11.
5. BondD. The Thing, стр. 12-14.
6. Drakon v palto. Zanzarah, стр. 15-16.
7. Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand. Zanzarah — секретное расследование, стр. 17.
8. Александр ГЛЮК. Aliens vs Predator, стр. 18-19.
9. Том/Doc/КЕРТИС. Operation Flashpoint, стр. 20-21.
10. Богдан МЫТНИК aka Спецагент Bog. Age of Wonders II, стр. 22-23.
11. Виктор КИНШОВ aka Pilsman. Daggerfall, стр. 24-25.
12. Дмитрий АМПИЛОГОВ. Репортажи с отборочных игр, стр. 26-27.
13. Том/Doc/КЕРТИС. Уроки чисто писания, стр. 28-29.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐

Покупайте свежий номер «Игрогородского Вестника»! Именно из него узнаете, какие здания нашего города следует посетить в ближайшее время.

Сыновья железного дракона

Молодая австралийская компания Mystical Development (**http://www.mystic-dev.com**) на днях анонсировала довольно оригинальный и необычный проект с труднопроизносимым названием The Mi'Jarin Chronicles: The Path To War. Игру можно отнести к жанру FPS, однако она будет здорово отличаться от большинства виденных ними шутеров. Сюжет этой игры перенесет нас в далекое будущее, когда миру и спокойствию на нашей родной планете угрожает агрессивная инопланетная раса, уже успевшая погубить и поработить ряд галактических цивилизаций. И вот настал, так сказать, черед матушки Земли, и спасать ее придется, разумеется, нам с вами. Здесь следует заметить, что развитие цивилизации на нашей планете представлено несколько необычным для большинства фантастических произведений способом. Не только развиты технологии, но и открыты секреты магии, которая, правда, не получила распространения, оставшись достоянием небольшой горстки избранных. Исходя из такого положения дел, разработчики предоставляют нам с вами право выбора. Имеются два потенциальных спасителя мира — паладин таинственного ордена магов-воителей Mi'Jarian по имени Aiden Midora и лучший агент правительственных силовых структур Tarin Essex. Если вы предпочтете первого, то в вашем распоряжении окажется восемнадцать невиданных ранее магических систем, изучая которые, вы сможете доставить немало неприятностей своим противникам. Среди умений Aiden Midora упоминаются такие полезные навыки, как телепортация, ослепление, иллюзии, частичная невидимость и т.д. Не забыты и прямые наступательные и оборонительные заклинания. И все-таки для борьбы с огневой мощью пришельцев этого явно недостаточно, и потому, по словам разработчиков, игра за Aiden'а будет больше напоминать stealth-шутер, чем обычный боевик. Tarin Essex — полная ему противоположность. Закованный в силовую броню новоявленный Рэмбо располагает солидным арсеналом из более чем тридцати футуристических «пушек» и предпочитает лобовую атаку всем остальным способам ведения войны. Разработчики утверждают, что прохождения за каждого из героев будут кардинальным образом отличаться друг от друга — таким образом, мы с вами получим две абсолютно разные игры в одной упаковке. Помимо интересного сюжета австралийские товарищи грозятся поразить нас мультиплеером, в котором будут такие традиционные виды многопользовательской игры, как deathmatch, team deathmatch, CTF, cooperative. К сожалению, о технической стороне пока что ничего не известно. Австралийцы не особо спешат рекламировать «движок» игры. Также на сайте разработчиков нет ни одного скриншота или концепт-арта. Так что сказать, на что «это» будет похоже внешне, пока что не представляется возможным. Ну что ж, будем ждать и надеяться, что в самое ближайшее время ситуация изменится.

«Плохие парни» снова в деле

Компания Sunstorm, которая не так давно подарила нам замечательную аркадную игрушку Duke Nukem: Manhattan Project, начала работу над тактическим шутером

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____

Почтовый адрес _____

№18 (телефон) _____

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»

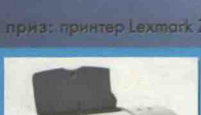
1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали 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 ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в сентябре 2002

set Сучасні Електронні Технології

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, предоставленные компанией SET.

пр. Науки, 4 (044) 250-97-61

set@set.kiev.ua www.set.kiev.ua

Final Score. В отличие от веселого и несерьезного «Манхэттенского Дюка», новая разработка Sunstorm является проектом совершенно иного рода. Нам придется выступить в роли бандита-рецидивиста Dan'a Hawkins'a. Отсидев последний срок и выйдя на свободу, Дан решает завязать с преступным прошлым и «уйти на покой». Однако перед этим он хочет проверить последнее дело, дабы обеспечить себе заслуженный отдых. Вот в этом-то благородном предприятии нам и придется ему помочь. Для исполнения своего плана наш герой должен нанять себе в помощь целую команду различных специалистов: взломщиков, водителей, профи по сигнализации, снайперов, подрывников и т.д. Работа найдется каждому. Вашей группе предстоит совершить ряд дерзких нападений на банки, инкассаторские машины, ювелирные магазины и прочая, прочая. Естественно, наша команда будет снабжена весьма солидным арсеналом и большим количеством различных инструментов, которые помогут нам в проведении операций. Так как шутер тактический, то перед каждым выходом «на дело» вам придется тщательно планировать свои действия, объясняя каждому из участников его задачу. Вы сможете управлять только главным героем, а для общения с остальными членами банды разработчики предоставят нам «простую и эффективную систему команд». Само собой разумеется, что такой подход к делу потребует довольно сильного AI наших виртуальных компаньонов. Ребята из Sunstorm клянутся, что искусственный интеллект будет настолько крут, что уже через пару минут игры вы с вами забудем, что наши напарники управляются компьютером. Собственно, все разработчики обещают нам нечто подобное, но... Впрочем, очень хочется верить, что создателям Final Score это удастся. Вот, собственно, и все, что на сегодняшний день известно об этом проекте. Релиз игры намечен на конец 2004 года. Будем ждать дальнейших откровений разработчиков.

Почтальон придет зимой

Неутешительная новость дошла до нас из офиса компании Running With Scissors, которая, как большинству из вас известно, в данный момент трудится над созданием, пожалуй, самого скандального шутера последнего времени — Postal 2. Выход игры был запланирован на осень этого года. Однако разработчики перенесли дату релиза, и «кровавый почтальон» доберется до наших мониторов не раньше зимы 2003 года. Причины задержки, к сожалению, неизвестны. Ребята из Running With Scissors ограничиваются самыми общими фразами, однако обещают, что приключения главного героя будут выполнены по высшему разряду. Нам с вами остается только ждать и надеяться на лучшее.

Морровинд под трибуналом

Слухи о грядущем add-on'е к Morrowind'у блуждали по Сети уже не одну неделю, но лишь недавно Bethesda Softworks официально анонсировала разработку The Elder Scrolls III: Tribunal. Собственно говоря, Tribunal будет классическим add-on'ом, не несущим в себе ничего необычного и революционного. На территории Морровинда появится новый город — древняя столица провинции, под названием Mournhold. Как и положено всякому древнему городу, под Mournhold'ом будут располагаться гигантские подземелья. Кроме того, нас ожидает еще и загадочный «магический» город Clockwork City, армия новых монстров, новые виды оружия и брони. Если вы не убили свои сейвы из оригинальной игры, то у вас будет возможность перенести своего раскачанного героя в Tribunal и продолжить приключения. Для установки add-on'а вам потребуется диск с оригинальным Morrowind'ом. Кроме всего прочего, разработчики полностью переделали журнал нашего персонажа. Теперь вам не придется перелопачивать горы информации в поисках описания нужного квеста. Отныне все будет разложено по полочкам: квесты отдельно, путевые заметки отдельно и т.д. и т.п. В новой серии приключений в мире The Elder Scrolls нам придется столкнуться с древними богами пантеона dunmer — Vivec'ом, Almalexia и Sotha Sil. Причем, судя по всему, разработчики уже не оставят нас наедине с безбрежной свободой. По следам нашего героя будет идти целая армия наемных убийц, посланных злым королем, а к границам Морровинда подступят орды таинственных Fabricants — демонических существ, цели которых неизвестны. В общем, как обычно, все зависит только от нас.

The Elder Scrolls III: Tribunal должна появиться в продаже уже в ноябре этого года. Ждем-с.

Нас двое в кабине — я и AI

Компания Interactive Vision заканчивает работу над «вертолетным симулятором» Vietnam Med Evac. Как ясно из названия, действие игры перенесет нас во времена вьетнамской войны. Однако на этот раз нам уготована несколько непривычная роль. В этой игре нам придется выступить в роли пилота медицинского вертолета и вывозить раненых американских солдат с полей сражений, попутно уклоняясь от пуль вьетнамцев. Единственной защитой нашего вертолета будет пулемет, установленный в салоне. Вы по желанию можете исполнять либо роль пилота, либо роль стрелка. Когда вы решите сменить штурвал на гашетку, то управление машиной возьмет на себя компьютер. Если же вам больше по душе кресло пилота, то AI выступит в роли стрелка. В игре предусмотрено около ста миссий, на протяжении которых вам придется спасать жизни американских солдат в различных районах Вьетнама. В Vietnam Med Evac предусмотрены два режима — реалистичный и аркадный, так что в игре найдется место как хардкорным симуляторщикам, так и простым любителям полетать. Дата выхода игры пока что не анонсирована, однако, по словам разработчиков, случится это уже довольно скоро. Будем ждать новых сведений.

Маркс, брат Макса

Компания Grin выложила в Сеть демо-версию своего экшен-симулятора BANDITS: Phoenix Rising. Сюжет игры был явно навеян разработчикам серией художественных фильмов «Безумный Макс». Действие игры перенесет нас в мрачное постапокалиптическое будущее, когда поверхность нашей планеты превратилась в безжизненную пустыню, по просторам которой правят бал банды головорезов, передвигающихся по пескам на мотоциклах и автомобилях, оснащенных разнообразнейшим арсеналом. Нам предлагается вжиться в роль главаря одной из банд по имени Wolfpack и пройти вместе с ним через 22 сингловые миссии, расправляясь с врагами всеми возможными способами. Всего в игре обещается более тридцати видов разнообразных противников, начиная с представителей враждебных группировок и заканчивая злобными мутантами. Естественно, по ходу игры у нас будет возможность менять и апгрейдить своего «железного коня» и обзаводиться новым, более смертоносным оружием, которого в общей сложности будет тринадцать видов. Также у нас будет возможность оценить тактико-технические характеристики трех автомобилей. В демку вошел один сингловый уровень и две мультиплейерные карты. Скачать ее можно с сайта FilePlanet **(http://www.fileplanet.com/files/110000/112683.shtml)**. Размер — 130 Мб.

Следует упомянуть, что компания 1С уже заключила договор на локализацию BANDITS: Phoenix Rising и продажу ее на территории стран СНГ. Непосредственно локализацией займется фирма Snowball. Русская версия игры выйдет под названием «Безумный Маркс» (именно так ребята из Snowball'а решили окрестить главного героя). Релиз BANDITS: Phoenix Rising намечен на осень этого года. Когда появится «русская версия» игры, будет сообщено дополнительно.

Время убивать, время лечить

Компания «Новый диск» официально объявила о поступлении в продажу игры «Скорая помощь 2», разработанной компанией Legacy Interactive, по мотивам одноименного телесериала.

«В этом, посвященном медицине симуляторе реальных ситуаций вам предстоит бороться за жизнь пятидесяти пациентов, которые предстанут перед вами, как под микроскопом, со всеми своими надеждами, взлетами и падениями. Диагнозы самые разнообразные: от преждевременных родов до множественных колотых ран. От каждого вашего решения зависит чья-то жизнь. Будете действовать правильно — станете главным врачом больницы. Ошибетесь — и ваша карьера умрет вместе с вашим пациентом.

Для спасения человеческих жизней в вашем распоряжении будет более 50 медицинских инструментов и поддержка коллег. Время строго ограничено, вся игра проходит в реальном времени».

Так что если вам надоело отнимать жизни у граждан виртуальной реальности, можете попытать счастья в роли доктора. Подробности о данном проекте вы можете найти на сайте компании «Новый диск» **(http://www.nd.ru/products/exclusive/er_2.shtml)**.

Стальной кулак под носом

Не отстает от своих коллег и компания Акелла. На днях они объявили об уходе в печать реалтаймовой стратегии «Вторая Мировая: Стальной Кулак». Эта игра, более известная нашим геймерам под названием World War II: Panzer Claws, перенесет нас в жестокие времена второй мировой войны.

«Вторая Мировая: Стальной Кулак» — это игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен второй мировой войны. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год. Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах. Еще одна особенность игры — простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии.

Проверим гладиаторов?

Началось бета-тестирование тактической игры Nexagon: The Pit, разрабатываемой компанией Strategy First. Как многие из вас помнят, в этой игре нам придется переселиться на планету-тюрьму, на которой заключенные пытаются отвоевать себе свободу, сражаясь друг с другом на специальных аренах. Небольшие подразделения зеков-гладиаторов будут истреблять друг друга не на плоских площадках, а в специальных долинах, где можно будет использовать рельеф местности для достижения тактического превосходства над противником. Кроме того, каждый из отрядов будет обладать собственными сильными и слабыми сторонами, уникальным оружием и специальными возможностями. Если вы хотите попытаться войти в число бета-тестеров, обращайтесь на сайт Strategy First **(http://www.strategyfirst.com/beta)**.

Доступ в Рай открыт

Компания Бука официально объявила об уходе в печать стратегически-ролевого проекта «Код доступа: Рай», разработанного фирмой MiST Land. Игра перенесет нас в далекое будущее, в мир киберпанка, в котором все жители находятся под контролем Центрального компьютера. Нет, он не превратил людей в стадо бесловесных рабов. Напротив, все счастливы и другой жизни не желают. Главный герой игры — молодой хакер. Путешествуя по просторам киберпространства, он случайно натыкается на непонятный пакет данных. Со свойственной молодости горячностью он копирует данные, и в ту же минуту срабатывает система защиты. Уже через несколько секунд к дому незадачливого парня несутся полицейские машины. Что же за информация попалась в руки нашему герою? Что кроется за всем этим? Именно на эти вопросы и придется ответить тем, кто решит связать свою судьбу с судьбами героев игры «Код доступа: Рай».

Игра представляет собой пошаговую стратегию с элементом RPG, действие которой происходит в мире киберпанка. Это, согласитесь, уже само по себе интересно и необычно. Разработчики предоставляют нам почти полную свободу действий, пользуясь которой, мы сможем сами выбирать пути прохождения игры. Также обещан удобный интерфейс, колоритные, запоминающиеся персонажи, более шестидесяти видов разнообразного оружия, честная физика, разрушаемые объекты, красивая трехмерная графика. Игра должна появиться в продаже 24 сентября этого года.

АтЦоВЫе тАчКи!
для кИбеРпОрТсМенОФф
подробные пАрАмЕтРы
по телефонам и адресам
КСАНТЕН (044) 564-5632
Xanten@ua.fm
Киев, Харьковское шоссе, 144а, 2 этаж
Если Вы не АтЧи - ЗВОНИ сейчас!

На нашем стадионе выступают лучшие кибератлеты Украины и России. Читайте свежий репортаж с места состязаний. О спорт, ты — мир!

Дмитрий АМПИЛОГОВ killer@zhadum.alfacom.net

Новый Кубок для Украины

World Cyber Games

Медленно, но верно «отечественные» отборочные подходят к концу. Россияне, молодцы, успели даже финальные соревнования отбегать. Игрища, в отместку, выдали нагора пару-тройку сенсаций. Сенсаций таких, что мало не покажется никому. Например, LeXeR'у. После такого остается разве что разводить руками и спрашивать себя: если не он, то кто же тогда? Или Asmoday. Третье место и, казалось бы, прощай Корея? Однако... Но об этом и многом другом вы узнаете немного позже, страничек эдак через десяток. Там же вы найдете и отчеты наших корреспондентов.

Пока же просто публикуем результаты региональных украинских и финальных российских отборочных.

WCG Россия, финал

Quake 3 1v1:
1 место — cS8|Cooller (3.000 $ + путевка в Корею)
2 место — b10B.deth (1.800 $ + путевка в Корею)
3 место — forZxxNkind (1.200 $ + путевка в Корею)

Counter-Strike 5v5:
1 место — M19 (13.000 $ + путевка в Корею)
2 место — Arcticz^Queen (7.800 $)
3 место — c58 (Kara, Demon, DK, NoodZy, Patrick) - (5.200 $)

Unreal Tournament 1v1:
1 место — 34xAskold (2.000 $ + путевка в Корею)
2 место — forZxZeek (1.200 $)
3 место — c4-Dookie (800 $)

StarCraft: BroodWar:
1 место — Ranger[pG] (3.000 $ + путевка в Корею)
2 место — Asmoday[pG] (1.800 $ + путевка в Корею)
3 место — Asmoday[pG] (1.200 $)

FIFA 2002 World Cup:
1 место — M19^Alex (2.000 $ + путевка в Корею)
2 место — M19^Oldraven (1.200 $)
3 место — Polic (800 $)

Age Of Empires 2:
1 место — [orky]Soul (2.000 $ + путевка в Корею)
2 место — Pyc_Zgin (1.200 $)
3 место — Poishuman (800 $)

Одесса

Counter Strike
1 место — команда maverick (Одесса)
Порфиров Вадим (FreeMan)
Арутюнян Карен (KarlKi)
Комар Виктор (DiOsK)
Майта Ярослав (AliaGor)
Сухтарева Алексей (B-Hammer)
2 место — команда C4 (Одесса)
3 место — команда Strangers

Quake
1 место — Синицкий Евгений (James_moxE) (Одесса)
2 место — Чужик Александр (Pitbull_moxE) (Одесса)
3 место — Решетник Константин (Whoirload) (Одесса)

StarCraft
1 место — Горшенов Виктор (White.Alien) (Одесса)
2 место — Ужицкий Василий (Maniak) (Одесса)
3 место — Кравченко Юрий (White.sas) (Одесса)

Харьков

Counter Strike
1 место — команда Jam (Харьков)
Дмитрий Петрушко (ценок)
Евгений Петрушко (ymco)
Евгений Тюрин (Mat1ldo)
Владислав Борисов (Mephi*100*)
Максим Блохин (dodd1)
2 место — B (Харьков)
3 место — КЦЕТКА (Днепропетровск)

Quake
1 место — Максим Колпунов (pro 100-O'Neil) (Харьков)
2 место — Александр Дементиев (Arbiter.ua) (Харьков)
3 место — Евгений Логинов (rad) (Харьков)

StarCraft
1 место — Сергей Попов (K_Ziny) (Крижой Рог)
2 место — Александр Стешенко (pow.LinG) (Запорожье)
3 место — Александр Овчинников (Adolf) (Харьков)

Днепропетровск

Counter Strike
1 место — команда Hit.ccs (Днепропетровск)
Рашид Тагиев (Ashik)
Игорь Бобров (pAco)
Сергей Николайчук (Smoll)
Вячеслав Гельфер (Tip3d)
Дмитрий Зобатинный (red)
2 место — команда AVG-Team (Днепропетровск)
3 место — команда Ts-team (Днепропетровск)

Quake
1 место — Игорь Сомбольский (kpd.Hunter.cz) (Киев)
2 место — Юрий Сушко (UnderTaker) (Киев)
3 место — Максим Филатов (HB-Max) (Днепропетровск)

StarCraft
1 место — Дмитрий Иванов (crvMarine) (Днепропетровск)
2 место — Антон Бурдин (cw.Undell) (Днепропетровск)
3 место — Александр Колодинский (WerelWolf) (Днепродзержинск)

Донецк

Counter Strike
1 место — команда BNF (Донецк)
Иван Емельянов (desperado)
Тауфик Хидри (TaFa)
Юшманов Бабаев (berb)
Артем Левицкий (boton)
Павел Лариончик (MacTb)
2 место — команда Brigade confused (Донецк)
3 место — команда s1mply (Донецк)

Quake
1 место — Игорь Андриенко (mx_defiler) (Донецк)
2 место — Артем Шаповал (mx_ghost) (Донецк)
3 место — Вячеслав Озеров (kpd.Rol) (Киев)

StarCraft
1 место — Владимир Легкий (K7.Scooter) (Одесса)
2 место — Олег Шуленин (hp.Papkal) (Донецк)
3 место — Антон Левченко (DonetskMafia) (Донецк)

Симферополь

Counter Strike
1 место — **e_Team** (Днепропетровск)
Иван Берестнев (e^black)
Данил Зайцев (e^neo-lik)
Андрей Глазуа (e^brat)
Александр Говрилюк (e^phoenix)
Александр Дольник (e^xaNen)
2 место — Dungeon (Симферополь)
3 место — 4V (Симферополь)

Quake
1 место — Игнат Хлопкиевич [LIA]Hotel (Симферополь)
2 место — Александр Никулин (Scamp) (Симферополь)
3 место — Максим Шляхов (sg.Swift) (Симферополь)

StarCraft
1 место — Дмитрий Дейко (NoGGShadow) (Симферополь)
2 место — Слава Блохин (NoGGNirvana) (Симферополь)
3 место — Владимир Мазуменко (BoDy) (Ялта)

Львов

Counter Strike
1 место — команда The Fathers (Киев)
Илья Белун (A.G.)
Юрий Романов (1mpulsS)
Дмитрий Сегодня (BoosM)
Евгений Симицин (Faster)
Константин Панкотз (sapyc)
2 место — команда RyEeeK Nazgul. (Львов)
3 место — команда =gr= (Львов)

Quake
1 место — Павел Шевченко (r2d2) (Киев)
2 место — Николай Царенко (sD-TaRer) (Одесса)
3 место — Андрей Ленчук (nacrim) (Львов)

StarCraft
1 место — Алексей Говорунов (Executor) (Киев)
2 место — Дмитрий Пересто (Koyot) (Мукачево)
3 место — Ибрагим Аль-Каин (Bzzd) (Львов)

Ровно

Counter Strike
1 место — команда GuNStars_vp (Киев)
Сутенко Тарас (ADIK)
Руфов Юрий (h1gitmo3)
Дейнеко Юрий (Mad Lamer)
Городинский Андрей (-B1oB3)
Лазуткин Евгений (Heroin)
2 место — команда CodEX (Киев)
3 место — команда ame (Нетишин)

Quake
1 место — Владимир Мельников (Sou) (Одесса)
2 место — Александр Лебедев (qd^aRes) (Полтава)
3 место — Василий Нарубашевич kpd.Le-MeisNG (Киев)

StarCraft
1 место — Виктор Концевич (B.R.Unforgiven) (Киев)
2 место — Александр Осико (Cboba) (Симферополь)
3 место — Олег Лавицкий (NIK) (Кильчинский)

Киев

Counter Strike
1 место — c8.ua (Киев)
Александр Коканевский (ZeroGravity)
Николай Поляровский (ents)
Сергей Литвиненко (Erik)
Сергей Воронов (MuMMy)
Алексей Кучменко (Bofka)
2 место — TeeeZ.m16 (Киев)
3 место — S* (Киев)

Quake
1 место — Роман Веренко (sD.Chip) (Одесса)
2 место — Юрий Сикорский (CCCP]Termistor10Vp) (Киев)
3 место — Алексей Горбонь (mp.Eski) (Киев)

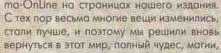
StarCraft
1 место — Ярослав Корнагин (Enemy) (Киев)
2 место — Дмитрий Кованенко (FT_Keeper) (Киев)
3 место — Денис Шубовский (Hitalking) (Киев)

Репортажи о региональных соревнованиях читайте на стр. 26-27

На наш почтамт пришла свежая корреспонденция из мира Ultima-OnLine. Наш корреспондент побывал на лучшем шарде Украины и сегодня расскажет о своих впечатлениях.

Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand

Прошло уже около года с тех пор, как я описывал свои похождения в мире Ultima-OnLine на страницах нашего издания. С тех пор весьма многие вещи изменились, стали лучше, и поэтому мы решили вновь вернуться в этот мир, полный чудес, магии, звона мечей и стука кирок. За это время в Украине открылось много других, новых и не похожих на АоП шардов (для тех, кто не знает: шард — это сервер УО, правила игры на разных серверах весьма и весьма различны). Но как и раньше, АоП

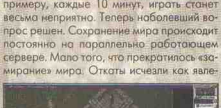


(**www.uo.net.ua**) остается самым лучшим для игры в Украине в «Ультиму». Но все-таки интересно будет узнать, что же изменилось за истекший период?

Во-первых, были созданы условия для различных вариантов прокачки персонажа. Как известно, на АоП скиллкап (ограничение по сумме набранных скиллов (умений) достаточно высок, сейчас это 3700. То есть один и тот же герой раньше мог и мечом помахать, и магией пользоваться, и из лука пострелять. Это было не очень хорошо, ибо уничтожало такое явление, как отыгрыш персонажем своей роли. Ну, в какой игре мог существовать воин-лучник-маг с идеальным развитием всех скиллов? Правильно, ни в какой. Но и резать людям скиллы было бы несправедливо, особенно тем, кто играет достаточно давно и потратил на развитие своего персонажа много времени и денег (все-таки доступ в Сеть у нас платный). Выход был найден: для магии превалирующим статом стал интеллект (int), для лучника — ловкость (dex), ну, а для воина — сила (str). Кроме того, тяжело бронированные воины потеряли возможность кастовать высокие круги магии, был запрещен кастверхом и выстрел из лука в упор и на ходу. К тому же, если магу наносится физический демодж, кастзаклинания у него сбивается. Это привело к созданию весьма интересного треугольника. Маг достаточно легко бьет тяжелобронированного воина. Тот просто не успевает подойти к магу и, при равной скорости коннекта к серверу, умирает. Однако мага легко уничтожает лучник, своими выстрелами он не дает тому колдовать, а броню маг носить не может. Но и лучника с легкостью уничтожит воин. Стрелы просто не пробьют армор воина, и лучник гибнет.

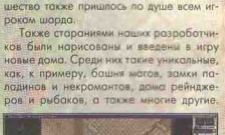
В результате начала появляться командная игра. Конечно, это пришлось не по душе некоторым ветеранам, привыкшим разрывать с десяток противников в одиночку, но большинству игроков эти изменения понравились.

Еще одно изменение, произошедшее на АоП и весьма выгодно отличающее его от других серверов Украины и стран СНГ, это создание нескольких программно разделенных серверов. В результате подобного разделения практически исчезло такое явление, как «откат игрового мира». Ведь почему такое случалось раньше? Сохранение происходило, к примеру, раз в час. При этом все передвижение на сервере «замирало», и мир сейвился на винчестер. Если в работе сервера по той или иной причине происходил сбой, он возвращался к предыдущему сейву. И хорошо, если только ради помехи возникали сразу после сохранения. А если как раз перед ним? Тогда все то, что вы сделали за это время, уходило в небытие. Можно, конечно, возразить, мол, кто мешает сохранять мир почаще? Но я уже писал о «замирании» мира, и поверьте, если оно будет происходить, к примеру, каждые 10 минут, играть станет весьма неприятно. Теперь наболевший вопрос решен. Сохранение мира происходит постоянно на параллельно работающем сервере. Мало того, что прекратилось «замирание» мира: Откаты исчезли как явление природы. Такого технического решения еще никто не применял, и оно стало настоящим прорывом в игровом ультимовском мире.



Кроме того, стараниями работающего над Эпохой Силы коллектива стало возможно передвигаться верхом на таких экзотических существах, как дрейки (небольшие драконы) и медведи. Причем если вторые пока выглядят как экзотика, то первые представляют собой весьма грозную боевую силу. Да и смотрятся такие наездники весьма красиво и экзотично. Данное новшество также пришлось по душе всем игрокам шарда.

Также стараниями наших разработчиков были нарисованы и введены в игру новые дома. Среди них такие уникальные, как, к примеру, башня магов, замки паладинов и некромонтов, дома рейнджеров и рыбаков, а также многие другие.



Выглядят они весьма красиво и сразу снискали себе популярность среди многих игроков. Особенно стильно смотрится магический маяк.

Введено на шарде новое оружие и кое-какие предметы. Так, уже появились 6 новых луков, 2 меча, 3 топора, 1 дубина и уникальный предмет глефа, сочетающий в себе достоинства меча и копья. Также на шарде появился новый щит, несколько видов медалей и, наконец, наша гордость — новый монстр Титон. Выглядит он весьма угрожающе, ибо ростом с двухэтажный дом. До и в бою убить его не так уж и просто. Представьте себе, идете вы, к примеру, по подземелью и тут «навстречу такое...

Ну и, вообще, надо отметить, что АоП был, есть и, надеюсь, останется самым лучшим шардом Ультимы-ОнЛайн, работающим на Украине. Это подтверждается и итогами голосования на престижном западном сайте: **http://www.gamesites200.com/ultimaonline/index.shtml**, где АоП занял 4 место в мире по популярности. Это лучший результат среди всех шардов СНГ.

Итого, если вы хотите найти игру, в которую можно играть годами, и у Вас есть выход в Интернет, не сомневайтесь — этот мир создан именно для Вас. Заходите на **www.uo.net.ua**, регистрируйтесь и играйте.

Вспомним 1998 год. Помимо других, ожидаемых геймерским сообществом игр, на рынок достаточно скромно и без особой помпы выходит четвертая версия Mortal Kombat. Фаны этой легендарной игры были удовлетворены — обещанная трехмерность смотрелась на экране компьютера очень красиво. Правда, на просторах бывшего Советского Союза МК не приобрел новых поклонников, поскольку игра по сравнению с достаточно демократичной (в плане системных требований) третьей частью стала в четыре раза прожорливей. Кроме того, из игры были выкинуты многие фичи, которые так полюбились большинству из тех, кто играл в МК3 (они, по мнению авторов, не вполне соответствовали духу игры). И тем не менее все стали с нетерпением ожидать продолжения. Почти сразу же по Интернету поползли слухи о предполагаемом выходе следующей части хита, которая на большинстве сайтов датировалась концом лета 1999 года. Там же описывались новые фичи, которые должны были появиться в игре, а также приводился список персонажей-участников смертельного боя. Я был одним из тех, кто поверил этой информации и использовал ее при написании статьи, посвященной обзору первых четырех частей.

Сергей МЕДВИНСКИЙ serjem@gmx.net

Сразу хочу попросить прощения у тех читателей, которые обиделись на меня за использование сией недостоверной информации и так же, как и я, поверили в близкий рулез. Что поделаешь, все мы иногда склонны принимать желательное за действительное. Поэтому в этот раз я буду в большей мере опираться на информацию официального сайта игры.

Прежде чем приступить к описанию игры, я хотел бы отметить, что из команды разработчиков ушел один из основателей игры — дизайнер Джон Тобиас, который по совместительству занимался написанием истории Mortal Kombat. После выпуска четвертой версии он посчитал, что проект не имеет будущего и его следует закрыть ☹. К счастью, второй патриарх игры — программист Эд Бун — с ним не согласился, и именно его мы обязаны поблагодарить за продолжение знаменитейшего файтинга.

Итак, как уже наверняка некоторым наиболее любознательным читателям известно, следующая версия будет носить название «Смертельный альянс» (Deadly Alliance). Своим названием она обязана сюжету: два великих мага Шан Тсунг (известный нам по первым трем играм) и Кван Чи (помощник падшего бога по имени Шиннок в четвертом МК) решили объединить свои силы и завоевать наш мир, победив повелителя молний бога Рейдена и его команду.

Основным нововведением в пятом МК следует считать стили боя. Каждый из персонажей игры получит в свое распоряжение два рукопашных стиля и один с оружием. Так, например, Джонни Кейдж будет в игре специалистом по карате, джит кун до (направление, основанное Брюсом Ли, если мне не изменяет память) и нунчакам. Стиль боя теперь будет определять поведение вашего героя во время схватки. Все движения персонажа и его удары будут выполняться в строгом соответствии с выбранной для него школой. К сожалению, пока еще сложно сказать, какой стиль получит каждый конкретный персонаж, однако некоторые соответствия уже можно проследить. Судя по всему, вышеупомянутый Кван Чи станет драться в стиле Тай Чи, возвращающийся в игру Кунг Лао будет владеть стилем Шаолиньский кулак, а новый боец Слепой Кенши использовать стиль ниндзюцу. Конечно же, в арсенале каждого из бойцов останутся и спецприемы, такие как гарпун Скорпиона и ледяной шар Саб-Зиро, а также добивание (fatality).

Еще одно планируемое новшество — система логинов. Если игрок сумел получить в свое распоряжение секретного бойца, то войдя в следующий раз под своим именем, он найдет этого персонажа в добром здравии и боевой готовности.

Скорее не новым, а хорошо забытым старым является фича под названием Test your might (проверь свою силу). Думаю, геймеры со стажем, проходившие первую часть игры, помнят, как им приходилось разбивать груду досок, каменные глыбы, наковальни, рубины и алмазы. В добавление к этому мы еще получим Test your sight. Что это такое — пока тайна разработчиков.

В плане графики МК, судя по скриншотам и видеороликам, будет на уровне самых последних игровых стандартов. Мы сможем наслаждаться 3D-движком, который не только реалистично изображает движения персонажей, но и показывает такие мелочи, как порванная одежда, ссадины на телах бойцов и следы крови.

Конечно же, мой рассказ был бы неполным, если бы я не рассказал о тех, кто будет решать судьбу турнира. Я не стану утомлять читателей перечислением всех персонажей (о некоторых из них все еще известны лишь имена), а в основном остановлюсь на «возвращенцах».

✓ Шан Тсунг — специалист по пожиранию душ и, «по совместительству», один из боссов турнира. Думаю, игрокам со стажем его представлять не надо.

✓ Кван Чи — маг, второй босс турнира. Впервые появился в четвертой версии игры в качестве главного помощника падшего бога Шиннока.

✓ Молох — помощник боссов. По внешнему виду очень похож на почившего в бозе Горо. Единственное отличие — количество рук: у Горо их было четыре.

✓ Рейден — бог молний. Он же главный противник Шан Тсунга и Кван Чи.

✓ Кунг Лао — боец Шаолиня. Его предок, носивший то же имя, был долгое время чемпионом турнира, пока не был побежден принцем Горо.

✓ Соня Блейд — лейтенант американского спецназа и главный враг «криминальных элементов».

✓ Джексон Бриггс (он же Джекс) — майор американского спецназа. На турнире помогает Соне.

✓ Скорпион — ниндзя. Когда-то он был убит Саб-Зиро, но с тех пор постоянно воскрешается, как только у темных сил возникает необходимость напасть на наш мир.

✓ Саб-Зиро — знаменитый замораживатель. Некогда боец клана китайских ниндзя Лин Кью, принадлежавшего ранее Шанг Тсунгу. В настоящее время он сам стал главой клана и стремится подчинить его силам добра.

✓ Кано — глава клана «Черные драконы». Экс-генерал армии Шао Кана. Отличается крайней нелюбовью к Соне.

✓ Мавадо — глава клана «Красные драконы». Попал на турнир, спасаясь от представителей американского правосудия. Кроме того, он хочет сразиться с главой конкурентов Кано.

✓ Китана — принцесса Внешнего Мира. Ненавидит Шан Тсунга, помогавшего Шао Кану уничтожать ее страну и ее родителей.

✓ Джонни Кейдж — голливудский актер, специализирующийся на фильмах martial art. Был убит во время вторжения армии Шао Кана на Землю, но затем воскрешен (судя по всему, всерьез и надолго ☺).

Ну вот, вроде пока все. Будем ждать «Fatality Friday» — 22 ноября, когда игра должна появиться на приловках. Правда, есть одна ложка дегтя, которая может испортить всю эту бочку меда: руководство Midway не собирается портировать игру на персоналки. По мнению Эда Буна, прибыль, полученная от этого, не покроет издержек. И все же я верю в лучшее. Пусть не в ноябре, но «писюковая» версия все-таки должна выйти — по крайней мере, общественность на это надеется!

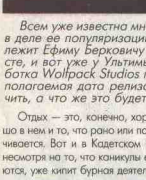
А корреспондент, отправившийся на новый объект, пока шлет только письма. Где он, никто не знает. Последний раз его видели входящим в двери почтамта. По кадетскому корпусу ДЗВР ходят слухи, что его приняли за BondDeposit...

BondD bondd@ukrpost.net

SHADOWBANE

Всем уже известна многопользовательская онлайновая РПГ Ultima Online, в деле ее популяризации среди читателей МиКа огромная заслуга принадлежит Ефиму Берковичу aka Rand'у. Но игровая индустрия не стоит на месте, и вот уже у Ультимы вскоре появится сильный конкурент — это разработка Wolfpack Studios под названьем Shadowbane. Близится осень и предполагаемая дата релиза (4 квартал 2002 года), значит, пришла пора изучить, а что же это будет за новинка.

Отдых — это, конечно, хорошо, но хорошо в нем и то, что рано или поздно он заканчивается. Вот и в Кадетском Корпусе ДЗВР, несмотря на то, что каникулы еще продолжаются, уже кипит бурная деятельность. Кадеты



старших курсов вместе с представителями городской мэрии выполняют нудную, но нужную работу по принятию классов в эксплуатацию. Трудятся группами, например, у нас три человека: щуплый субъект из мэрии, пятикурсник Вася Пупкин и ваш покорный слуга ☺. В процессе досмотра мы должны устранять различные найденные нами аномалии, типа мин-ловушек или заклинаний «замедления» и «отравленное дыхание». Вот и теперь в кабинете «Прогнозирования будущего и кумулятивного искривления времени» нашли пятимерную коллапсирующую область (помню, тут еще зимой лектор разбил пару бутылочек с реагентами, после чего пропал в столбе дыма, но к сожалению всего потока, вновь оказался у доски через две минуты). Ну что, Васек, настраивай компенсатор, а я подкачу показатели сканера... Выдавая очередную порцию координат, я почувствовал запах дыма и покалывание в ушах. О! Нет! Пупкин забыл отключить компенсатор перед настройкой... Теперь меня выбросит в одну из будущих реальностей...

Интернет все стремительнее внедряется в повседневную жизнь людей как за рубежом, так и у нас. Он уже давно проник в игростроение, и постепенно от простого продолжения локального мультиплейера дело перешло к проектам, ориентированным исключительно на игру через Великую Сеть. Сначала это были стратегии по мейлу, потом MUD-ы и, наконец, первая онлайновая РПГ Ultima Online, создатели которой не останавливаются на достигнутом и неустанно трудятся над улучшением своего творения.

Пример Ultima оказался заразителен, и вот, как из рога изобилия, посыпались анонсы будущих онлайновых РПГ. Все они, конечно, очень интересны, но прежде всего мое внимание привлек Shadowbane, поскольку создает его небезызвестная Wolfpack Studios (также она разрабатывает эмулятор сервера Ultima Online).

Дым медленно рассеивается... Где я? Передо мной открывается довольно мрачный пейзаж. Ладно, хватит стонать, пора вставать и приступать к делу. Сначала не мешало бы выяснить, куда меня занесло... Местечко не очень, убогий городок и одно большое дерево посреди, даже людей не видно. Впрочем, какие люди, может, здесь живут только кровожадные твари, чем только не населяют подобные местечки разработчики с их неуемной фантазией...

Аэрин...Угрюмый мир, мир после разрушительной катастрофы, планета, раскопотая на части страшной войной. Не просто разделенная на враждующие государства, а разбитая на отдельные участки суши — кластеры, между которыми поддерживается сообщение че-

рез магические порталы, — все это так знакомо, но только на первый взгляд...

Шадоубейн... Могущественный меч, поставивший точку над «i» не в одном конфликте, именно он может решить судьбу мира в темные века Аэрина, уничтожить тьму и проложить путь свету нового золотого века. Множество легенд повествуют об истории этого меча, едва ли не больше, чем сложено рассказов о прошлом Аэрина, насчитывающего более 5000 лет. Такой проработанной предысторией может похвастаться немного игр, и в основном они творились по мотивам каких-то мифов, Шадоубейн же только в процессе создания начал обрастать легендами, обрел свою историю и фольклор. Да что ту: говорить, все становится понятным, когда узнаешь, что над сюжетом работает целая группа фэнтистов. Даже после выхода Shadowbane в свет, работы не остановятся, и мир не застынет в своем развитии. Игроки смогут сами создавать историю Аэрина, становясь творцами собственных мифов и легенд.

Немного оглядевшись, я направился к зданию со знакомым значком — наковальней, наверное, здесь работает кузнец. Так и есть, внутри взгляду открылись полки с разложенным оружием и доспехами, сам кузнец, к моей радости, тоже оказался на месте. «Здравствуйте. Куда я попал?» — задал я вопрос, более подходящий человеку, свалившемуся с луны. «Это город «Бегущее пламя», расположенный в северной части Аэрина. Я вижу, ты не подготовлен к странствиям, путник. У тебя нет не-

обходимого снаряжения, чтоб добраться хотя бы до соседнего городка. Но тебе повезло, ты зашел как раз по нужному адресу...» М-да, торговцы везде одинаковы, в любой ситуации стараются хоть что-то продать. Думаю, снаряжение мне не понадобится, особо засиживаться здесь я не собираюсь, ведь у меня остался сканер, найду еще один провал в пространстве и попробую вернуться обратно в Игрогрод...

Но этот раз разработчики предоставили геймеру обширные возможности для самовыражения. Во-первых, доступны на выбор 10 рас: Aelfborn — эльфборны, отпрыски людей и эльфов. Dwarves — гномы, они созданы богами из камня. Half Giants — полугиганты, это люди с примесью крови гигантов, но выше человеческих особей в два раза. Elves — эльфы, бывшие властители мира, растерявшие свое величие в междоусобных схватках. Humans — люди, бывшие рабы эльфов, заполучившие их владения. Irekei — ирекеи, краснокожие наездники пустыни. Shades — тени, странные существа, рождающиеся у людей,

с серой кожей и глазами без зрачков. Arcoiik — аракуа, летающие гуманоиды. Centaurs — кентавры, равнинные жители, основавшие в степях свое королевство. Minotaurs — минотавры, созданные с помощью магии, живучие и очень сильные.

Также Вы сможете задать своему персонажу специальные умения, типа трейтов и перков в Fallouye (в Шадоубейне это таланты (talents) и особенности (traits)), что сделает Вашего персонажа еще более уникальным. Чтобы уравновесить получаемых персонажей по силе, введена система, аналогичная существующей в MUD-ах. Для создания аватары выделяется некоторое количество поинтов, расходующихся на выбор расы (чтобы стать человеком, не придется тратить ни одного поинта, а на эльфа уходит больше половины их запаса), а также полезных умений.

Если после выбора расы и разных умений у Вас остались лишние поинты, их можно потратить на повышение начальных характеристик героя, коих насчитывается целых пять. Итак, вкратце рассмотрим их. Strength — физическая сила героя, влияет на количество наносимого урона и на грузоподъемность. Dexterity — ловкость, влияет на скорость и координацию движений персонажа. Constitution — телосложение, действует на количество очков жизни, а также на быструю восстановления маны и стамины. Intelligence — интеллект, оказывает влияние на уровни умений и их скорость развития. Spirit — дух, обеспечивает хорошую чувствительность к природным и божественным явлениям, действует на количество маны.

Помимо обилия возможностей сделать свой персонаж уникальным в плане умений, в Шадоубейне удастся, в зависимости от выбранной расы, изменять и внешний вид своей аватары: менять цвет волос, прическу, добавить себе бороду и усы, поработать над цветом кожи и своим телосложением.

Имена игроков в пределах одного кластера будут уникальны, а вот фамилии нет, и вы сможете создавать целые семьи. Вам нужно выбрать одну из четырех профессий: Fighter — воин, Healer — лекарь, Mage — маг, Rogue — вор. Что очень сильно повлияет на дальнейшее развитие персонажа и предопределит доступные умения. Получив уровень, можно выбрать специализацию, вследствие чего станут доступны новые силы и умения. Помимо возможностей специализации: новый уровень повышает количество поинтов жизни, маны, стамины, дает очки тренировки (которые можно будет потратить на обучение у NPS) и персонажа. Причем чем больше у игрока уровень, тем меньше он получает преимуществ (ограниченное число хит-поинтов, маны, стамины и тех же тренировок). В итоге, достигнув некоего надцатого левела, ему только и останется, что сказать: «Я крут! У меня такой-то уровень», и все.

Особенно стоит отметить один полезный момент игры: после создания собственного персонажа Вы попадаете в один из безопасных городов. В них ни один из игроков не сможет на Вас напасть, а поблизости от города окажутся области с монстрами низких уровней. Игроки могут создавать гильдии, а накопив денег, и основать свой город. Последнее не только дорогое удовольствие, но и очень хлопотное. Поначалу, пока в городе не возведут стены, защищать стройку от атак придется вместе с наемными стражниками, а ведь нужно еще успевать где-то деньги для поддержания зданий и на зарплату продавцам доставать. Только со временем, возведя стены и начав получать деньги от продаж своих товаров в магазинах, можно будет немного расслабиться... Но недолго продлится ваше спокойное существование, у любой гильдии есть свои враги, и город вскоре может оказаться в осаде, и если Вы не справитесь с обороной, все деньги уйдут впустую, все будет разрушено до основания.

Зря я так отреагировал на старания кузнеца продать мне немного амуниции. Брести по раскаленной пустыне в кроссовках, фуфайке и джинсах, несмотря на то, что цель недалеко, очень непросто, такое чувство, будто подошвы кроссовок никогда больше не оторвать от ступней. Ну и спекся я, а преодолел всего лишь полпути. Какой-то час на солнцепеке заставил раскиснуть курсанта ДЗВР, видать, еще не готов стать спецагентом... Мое внимание прилек звук осыпающегося под чьими-то шагами песка. Из-за ближней дюны показалась большая фигура... Тролль! Как не узнать этого угрюмого гиганта. Огромная туша песочного песка, костные шипы, торчащие из суставов, безволосая голова с длинным носом и косыми глазами. Как он не вовремя, у меня даже оружия нет... Как-то странно он себя ведет: осмотрелся и сразу побежал за следующую дюну. Пару минут спустя нашлось объяснение такому поведению, более десятка всадников шли по следу песчаного тролля. Один из них поскакал в мою сторону. «Здравствуй, странник! — широкое лицо излучало дружелюбие. — Неудачное направление ты выбрал для путешествия, на много километров впереди нет человеческого жилья, только тролли да жестокие Иреки. Лучше вернись в город, да возьми припасы и коня». «И тебе крепкого здоровья, не могу я вернуться, цель путешествия близка, а амуниция только бы замедлила мое движение, да и зачем много припасов могу...» — всегда проще прикинуться могущественным магом, чем объяснять дикарям, что согласно показаниям сканера, мне идти всего два километра...

Старания разработчиков нужно оценить по достоинству: все игровые меню можно произвольно расположить на экране, вытаскивать на поверхность разные подменю и значки умений (точно как в «Ультиме»), делать их любой степени прозрачности — это расширит видимую игроком территорию.

Графика в «Шадоубейне» трехмерная, модели игроков и монстров качественные, яркие магические эффекты — в общем, все сделано для более полного погружения в мир Аэрина. Для особых ударов введена специальная анимация и различные эффекты. В общем, смотрите скрины. Музыка наимного сопоставима с ней в «Ультиме», вместо надоедливых коротких midi, полноценное звуковое сопровождение. Красота!

И в других отношениях разработчики не подкачали, стоит только изучить на сайте www.shadowbane.com или на его русскоязычном зеркале www.shadowbane.ru дневники бета-тестеров, чтоб понять — эта игра понесет, наверно, самый тяжелый удар по Ultima Online на западе. В нашей стране перспективы у Шадоубейна есть, но несмотря на то, что в течение первых трех месяцев игра будет бесплатной, последующая ежемесячная оплата в количестве 10 убитых енотов за аккаунт, думаю, отпугнет большинство геймеров, и они продолжат играть в «Ультиму» на бесплатных шардах.

Охотники уже давно скрылись из поля зрения, даже песок, поднятый в воздух копытами лошадей, не вздымался над дюнами. Обойдя стороной пару скорпионов, мне удалось добраться до возможного выхода из этого мира. Это оказалась огромная каменная колонна метров шесть высотой, на одной стороне которой затейливая вязь древних рун создавала узорную арку. В центре арки тонкие линии резьбы складывались в хаотические клубы дыма, напоминавшие мне, каким путем я сюда попал. «Ну Пупкин, выберусь я отсюда, покажу где раки зимуют, отправлю в турне по пеклу...» Сканер запишал, пора идти. Коснувшись пальцами камня, я не почувствовал сопротивления, наоборот, меня будто что-то подтолкнуло в спину, и я влетел в портал...

(Продолжение следует)

В городском кинозале премьера. Римейк известной ленты в жанре хоррор Джона Карпентера. «Нечто» ступило на улицы Игрограда. На борьбу с инопланетной угрозой брошены лучшие силы ДЗВР.

BondD bondd@ukrpost.net

За последние несколько лет разработчики игр «мониторизировали» большое количество популярных кинолент. Теперь их загребущие руки добрались, наконец, до своеобразной классики фильмов ужасов. Трепещите, The Thing — «нечто» пришло.

Системные требования: P300, 64 Мб ОЗУ, Win95/98/Me/2000, DirectX8, 3D-видеокарта 16 Мб
Разработчик: Computer Artworks
Издатель: Vivendi Universal
Жанр: horror/TPS

Уныло стрекотал проектор, отмеряя последние метры пленки, на экране творилось нечто невообразимое: странное существо рвало на куски отбивающегося солдата, кровь брызгала во все стороны, окрашивая стены и пол в ярко-красный цвет. Четыре спецназовца угрюмо смотрели на экран. «Слушай, Блейк, по-моему, это не новый фильм ужасов, а документальная хроника!» — воскликнул один солдат. «С чего ты это взял?» «Не замечал я раньше за полковником привычки показывать фильмы перед новым заданием...»

Уже довольно давно девелоперы при создании игр эксплуатируют имена и сюжеты популярных фильмов. Не знаю почему, но среди их творений для жанра horror очень мало. Вот и разработчики из Computer Artworks отметили эту же тенденцию и решили немного изменить сложившуюся ситуацию. В качестве основы для своего творения они взяли классику: фантастический ужастик Джона Карпентера The Thing («Нечто»). Действие игры — это по сути продолжение сюжетной линии фильма. После того, как оборвалась связь с одной из полярных баз, правительство США отправляет капитана Блейка с группой солдат (то есть вас) узнать, что же там все-таки произошло и, если нужно, спасти оставшихся в живых.

«Буря приближается, у вас час на то, чтоб спасти выживших, мы будем ждать в точке сбора». Да, остается только искать уцелевших. Надежда на то, что все ОК и у полярников всего лишь сломана рация, рассеялась после первого же взгляда на разрушенные здания станции. Чтоб так все разворотить, нужно было специально расставить заряды по всем помещениям — кому это могло понадобиться? Ладно, сейчас мы все узнаем...

С первых минут игры понимаешь, что даже слегка свший монитор может стать настоящей напастью. В связи с тем, что по сюжету поднялась буря и везде царит полумрак, на темном мониторе серый вечер превращается в ночь. В принципе,

The Thing так воспринимается даже лучше, но иногда, чтоб найти какую-нибудь нужную вещь, приходится буквально «ощупывать» локацию. Кстати, о буре, она выполняет ту же роль ограничителя видимости, что и туман в некоторых играх, но все-таки буря на полюсе смотрится более убедительно, чем непонятный туман в открытой степи. Стандартное управление рассчитано на трехкнопочную мышь со скроллингом (довольно удобно), впрочем, при отсутствии таковой можно все перенастроить под свою ситуацию.

На месте бывшей посадочной площадки большой котлован, они что, к центру земли решили докопаться? Спустившись по небольшому серпантину, мы обнаружили три помещения, в одном из них оказалась странная конструкция... Что-то она мне напоминает... НЛО! Прямо как на фотографии! Может, это пришельцы уничтожили базу? Нет, не похоже, что это дело рук инопланетян, к тому же половина «тарелки» снесена и торчат только куски покореженного металла — вот тебе и мягкая посадка...

Скрипит игра скриптовыми сценками, посмотришь на них и задаешься вопросом, ну почему в других играх ничего подобного нет. Зачем нужно делать видеоролики, когда вот решение, перед вами! До... Хорош у игры графический движок,

такие, можно сказать, фильмы на нем сделали! Сразу видно, что это еще не предел. Да что там — посмотрите, как идет снег в бурю... Крупные снежинки падают на землю, сливаясь в темную завесу, только светящиеся маячки не дают потеряться в разбушевавшейся стихии. А как Вам понравится схематичная анимация персонажей: у всех уникальные лица, и при разговоре они двигают губами, а не махают верхней половиной головы — класс! Да Вы еще не видели, как после удачного броска зажигательной гранаты горящие монстры бегут вроссыпную, оставляя за собой лужи крови, как они полыхают, а какие натуральные пятна крови!!! Отдельную благодарность следует вынести дизайнерам уровней. Пусть помещения не блещут обилием красок (да какая может быть красочность в домиках военного образца?), но на каком уровне все выполнено: в жилой комнате на стене висят фотографии, на батарее сохнут носки, а их хозяин, наверно, давно превро-

тился в кошмарную тварь. Заходишь в столовую, в углу опрокинута пара столов, видимо, здесь шел бой, а вот и оборонявшийся лежит с раскуроченной грудной клеткой, все вокруг покрыто засохшей коркой крови, жуть...

После высадки на Норвежскую базу

мне удалось сколотить небольшую команду из инженера и медика. Выяснив, что рация не работает, мы отправились в медицинский блок, где успешно отразили нашествие алиенов. Теперь у нас не осталось сомнений — все, что написано в попадавшихся записках на бумаге и в компьютерах, правда. Эти инопланетяне оказались носителями страшного вируса, который постепенно, клетка за клеткой, заражает человека, в итоге изменяя его, хотя память и старые привычки сохраняются, homo sapiens становится намного хитрее и... живучей. Эту новую тварь практически невозможно уничтожить, а когда ее удается расчленить, отдельные части тела продолжают функционировать, пытаясь тебя убить.

Следуя за норвежцем, мы добрались до метеостанции. После короткой стычки с тремя существами я пошел в соседнюю комнату разведать ситуацию. Мои напарники остались меня ждать. Несколько секунд спустя я услышал стрельбу из автомата. Когда я влетел в комнату, то увидел завершение превращения: кожа кусками отпадала с медика, на руках появились уродливые отростки, одежда разлезлась по швам. Инженер в ужасе открыл по нему стрельбу, пули без ощутимого эффекта пробивали тело. Схватив огнемет, я тоже начал стре-

лять, через минуту все закончилось. На месте, где стоял медик, осталась только лужа крови и второй огнемет. За спиной раздался стон: «Мы все здесь умрем...» Обернувшись, я увидел, как инженер, сидя на коленях, засунул дуло автомата себе в рот и выстрелил, стена за его спиной окрасилась кровью вперемешку с мозгами...

Большую часть игры Вас сопровождают компьютерные напарники. Иногда это будет один человек, иногда два, максимум в группе их может оказаться три. Каждый имеет свою специальность: инженер поможет отремонтировать поломанные распределительные коробки и технику; медик вылечит всех в группе, но, к сожалению, бессилен помочь себе сам, так что придется тратить на него аптечки; солдат — умелый стрелок с крепкими нервами, который не испугается даже самых жутких монстров. AI компьютерных помощников не очень продвинутый, но и не тупой. Когда у NPS заканчиваются патроны, он просит их у тебя, при ранении, если рядом нет врача, он тоже обратится к тебе за помощью.

Еще у напарников есть шкала страха и шкала доверия к тебе. Если твой спутник немного боится, то у него начинают бегать глаза; если сильно боится — начинает паниковать, может сходить под себя по маленькому (какой позор, а еще и спецназ), постоянно ноет и говорит бессмысленные фразы; а если он напуган до смерти — то способен открыть беспорядочную пальбу по сторонам или застрелиться. Чтобы предотвратить несчастные случаи, нужно как можно быстрее вывести его из устрашающей местности.

Шкала доверия поможет предотвратить возможные конфликты с коллегами. Перестать доверять они могут, получив от Вас ранение, увидев, как Вы убили члена команды, или после того, как Вы отберете у них оружие. Если Вы вообще лишитесь доверия членов команды, то они и убить Вас могут. Восстановить подмоченную репутацию удастся, сделав себе анализ крови, изничтожив много монстров или дав хорошее оружие своим партнерам. Все просьбы и изменения отношений к Вам индицируются значками, появляющимися над головами спутников, очень удобно — если не услышал, так увидишь.

Хочется отметить еще одну особенность реализации продвинутого интеллека NPS. Допустим, кто-то из группы настолько разуверился в Вас, что отказывается выполнять приказы. Но если приставить ему к голове пистолет, то он послушается, впрочем, из-за подобного обращения он, возможно, вообще начнет считать Вас своим врагом. Противники тоже не обделены умом. Монстры, может, и слегка туповаты, но нападать стараются группами, одновременно с нескольких сторон, иногда даже атакуют сначала медика. Спецназ корпорации намного умнее разных тварей. Прячется за ящиками, делает перебежки, организованно отступает под шквальным огнем. Если удастся достать из снайперского ружья солдата в засаде, то его напарник

начнет потихоньку обходить Вашу позицию в надежде отомстить за друга.

В этих событиях замешана корпорация «Ген-Х», судя по всему, это именно они возродили к жизни клетки тела пришельца, погребенного подо льдом. Ну что ж, любопытство убило кошку, а людей корпорации уничтожили потроха инопланетянина. Ученые даже начали экспериментировать с ДНК, повышая сопротивляемость к огнестрельному оружию, — доповышались. Теперь исследовательский центр мертв, гудят турбины, работают компьютеры, но вокруг ни одного живого человека, только разные твари снуют вокруг обезображенных тел. Никогда бы меня здесь не было, если б не задание — нужно спасти Фарадея. Ну да ладно, обычных тварей мне убивать не впервой, а для огнеупорной припасен сюрприз — дробовик и гранатомет...

Пушка лишней не бывает, особенно большая пушка, особенно против инопланетян. Впрочем, кому я рассказываю, Вы и так это знаете по Quake, AVP и другим играм, лучше я расскажу, какое оружие предоставили разработчики. Пистолет — несерьезное вооружение, слишком мал наносимый урон, единственным преимуществом является неплохая точность. Автомат — хорошая скорострельность, низкая кучность, урон вдвое боль-

ше, чем у пистолета, неплохо подходит для отстрела большой кучи мелких врагов. Дробовик — убойная вещь, на мой взгляд, самое лучшее оружие, неправдоподобно большая кучность не портит впечатления от стрельбы. Паяльная лампа — несмотря на свои размеры, может представлять серьезную угрозу для противника, отлично подходит для разрушения ящиков, загораживающих дорогу. Огне-

мет — незаменимое оружие, без его помощи не удастся убить ни одного относительно сильного чудовища. Снайперская винтовка — при стрельбе от пояса или на ходу более «косого» оружия не

существует, но стоит только хорошенько прицелиться, и враг останется без головы. Гранатомет — самое разрушительное оружие, стреляет, как ни странно, ручными гранатами, поэтому не удивляйтесь тому, что у вас они могут скоро закончиться. Шокер — скорее, даже не оружие, а средство усмирения разбушевавшихся членов Вашей команды, впрочем, им тоже можно убить, только придется где-то полминуты разряжать его во врага. Гранаты — существуют трех типов: осколочные — обычные противопехотные гранаты; зажигательные — опасны как для противника, так и для Вас, вследствие большой площади поражения; и шоковые — заставляют противников-людей бросить оружие, а монстров на некоторое время дезориентируют. Часто вам придется пользоваться инвентарем, где можно найти: аптечки, огнетушители, шприцы с адреналином (для приведения в чувство напарников), тестеры крови,

сигнальные ракеты, те же самые гранаты и фонарик (ура! я вижу, вижу!).

Подхожу к двери, прислушиваюсь, гудят трансформаторы, характерный треск издает искрящаяся поломанная распределительная коробка, а в остальном тишина, ничего подозрительного.

ОПТИМАЛЬНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ

Компьютеры Intel,AMD,+14",15",17"	от 1200 грн
F/M Motorola,Acorp,D-Link,Lucent 56k(внутренние)	от 56 грн
F/M ZyXEL,GVC,IDC,D-Link,ACORP(внешние COM/USB)	от 145 грн
CD-drive 40x-52 TEAC, Samsung, Sony, BTC	от 123 грн
DVD 10x-16x ASUS,SONY,LG,Samsung	от 240 грн
CD-RW 8/4/32-40/12/48 TEAC,LG,ASUS,Sony	от 303 грн
Мониторы 15" TFT Sony,Hansol,Samsung	от 2065 грн
Мониторы 17" Sony,Hansol,DTK,DEAWOO	от 705 грн
Принтеры CANON,HP,Lexmark,Epson,OKI	от 190 грн
Сканеры HP,PRIMAX,Mustek,Canon(25 типов)	от 190 грн
Matherboard ASUS,MSI,Abit,Intel,Soltek,Cayon	от 212 грн
Видеоадаптеры ATI,ASUS,MSI,Abit(+TV out,очки,Tuner)	от 129 грн
SDRAM,DDRAM,RIMM,SIMM (Samsung,Kingston)	от 56 грн

каждому покупателю фирменная футболка в подарок!

11 Отдел КОМПЬЮТЕРНЫХ продаж:
(044) 228.47.63, 246.43.89, 235.28.33
http://www.incosoft.com.ua
e.mail: info@incosoft.com.ua

Incosoft

Звук играет не последнюю роль в The Thing, на слух можно определить, за какой дверью спряталась большая бяка, а потом открыть ее и убедиться в своей правоте. Слышно, как по вентиляционным трубам несутся отряды мелких тварей, не подозревая, что сейчас они попадут под огонь твоего автомата, который с грохотом извергает очередные пятьдесят пуль из быстро скуднеющего патронташа. Звуки оружия очень реалистичны. Взрыв зажигательной гранаты и стоны умирающих спецназовцев корпорации сообщат, что бросок достиг цели. Все прелести трехмерного звука... Но особенно важны в этой игре диалоги в тех же скриптовых сценах, без которых легко потерять сюжетную линию и проходить игру совсем неосмысленно, как какую-нибудь аркадную стрелялку.

Корпорация приобрела новое оружие, теперь у них появилась возможность распространить этих тварей по всей земле, не понимаю, зачем им это, но мы должны их остановить. Пораженные вирусом твари замаскированы под груз, постав-

ляемый Красным Крестом, даже простые рабочие не знали, что планируют их боссы. Объяснив все народу, мне удалось привлечь на свою сторону группу трудящихся корпорации. Теперь наша цель — не дать вирусу выйти за пределы лаборатории.

Всем игра хороша, но как обычно, в бочке меда не обошлось без некоторого количества дегтя. Начнем с напарников. Они очень впечатлительны, вид выпотрошенного тела вызывает у них приступы рвоты, я их, конечно, понимаю, но где же хваленая спецподготовка! Тем более, не очень-то и приятно, пробегая мимо очередного тела, слышать сзади дружные звуки, аж самого на рвоту тянет. Во-вторых, очень неудобно стрелять из огнемета и паяльной лампы, при виде со спины Блейк старается облить напалмом себя, а не стоящую рядом тварь (в общем, работает на врага). А при использовании вида от первого лица мешает то, что нельзя перемещаться. То же относится и к гранатомету, только, к счастью, он не бросает гранаты под ноги. В остальном оружии, кроме снайперки, предусмотрен автоприцел. Но и у него есть проблемы: не работает на дальние расстояния и по меткости выстрелов очень напоминает стрельбу NPS: если рядом лежит труп, или если много монстров, то большинство зарядов начинает уходить в воздух. И самая большая ложка дегтя — это система сохранения. Так как The Thing разрабатывалась одновременно для четырех игровых систем, три из которых приставки, то и сейвы сделаны в приставочном стиле — со-

храниться можно только в установленных местах, юзая ленточный магнитофон. У многих это вызывает отрицательную реакцию, но подобная ситуация даже помогает глубже проникнуться атмосферой игры: вот из-за угла выскочил монстр, кровь гонит адреналин, а если он меня убьет, то уровень придется проходить заново. Да, по поводу монстров: некоторых боссов очень сложно убить, почти нереально, а самый последний монстр вообще кошмар... Также хочется помянуть о сюжете: в отличие от некоторых игр, он очень хорошо проработан, чувствуется, что девелоперы приложили все силы, чтобы судьба Блейка не оставила Вас равнодушным. Но Боже мой... как же можно так открыто кальковать последние фильмы и популярные игры, по ходу игры то и дело встречаются знакомые места и повороты сюжета, то из Half-Life, то из Resident Evil... Более особых нареканий нет.

Играть или не играть? У каждого свое мнение и свои вкусы, но я рискну посоветовать Вам познакомиться с The Thing. Игра напоминает смесь Hitman и Max Payne, хотя нет в ней таких спецэффектов и стелс-миссий. Но зато присутствует некий дух таинственности и ощущение кошмарности

происходящего на экране. Конечно, это не та игра, которую Вы будете проходить пять раз кряду — сюжет-то линеен. Хотя и в «Макс Пейне» о нелинейности не приходится говорить, но несмотря на это, он пользуется заслуженной популярностью. Так что, не проходите мимо, покупайте и вступайте в борьбу за спасение земли от нашествия нечисти.

Дополнительную информацию можете найти на сайте игры: **www.thethinggames.com**, сайт очень красивый, долго грузится и на английском...

«Три очень милых феечки уселись на скамеечке, и съев по булке с маслицем, успели так замазаться, что мыли этих феечек из трех садовых леечек»

Сказки Матушки Гусыни, перевод Самуила Маршака.

Drakon v palto

ZANZARAH

Жанр: adventure/RPG/action
Требования: 500 МГц, 64 ОЗУ, 8 Мб видео, серое вещество ☺

Вердикт: играть!

— Где это тебя черти носят? — накинулся Ранд на вошедшего в приемную Дракона в пальто. — То на работу напрашиваешься, то неделями не появляешься!

— Я испытал, это... Потрясение... Вернее, сотрясение, этого, как его?.. Мозга, во!

— Но это же не повод отлынивать от работы! Мозги в нашей работе не главное. Их можно и докупить. Ладно, перейдем к делу, — лицо шефа смягчилось, что настороживало. — Отдохнул, стало быть, теперь поработаешь, пока все в отпуске. Поедешь с заданием в Англию. Что ты знаешь о Лондоне?

Дракон в пальто закатил глаза, как школьник возле доски:

— Лондон из зы ван оф зы биггест таун ин зы ворлд... — начал он.

— Можешь не напрягаться, — прервал его шеф. — Работать будешь в русскоязычной среде.

— А что за задание-то? — поинтересовался подчиненный.

— Помнишь Zanzarah? Так вот, поступили сведения, что там открылся какой-то портал, феи взбунтовались, мир в опасности. А начинать придется из Лондона. Ты бывал в

тех местах, вот и разберешься. Как спасешь мир — сразу с отчетом ко мне!

Хороша снаружи...

Итак, любители встречать игры по одежке — пускайте слюни, художники компании Funatics Development! веников не вяжут! Я в восторге от красоты и разнообразия созданного ими мира, причем для всего этого не нужны пятые Пни и восьмые ДжеФорсы. Разработчики позаботились о нас, обладателях слабых машин! Нарисовано все супер, очень ярко и с любовью; локации даже по дизайну непохожи одна на другую, что также очень радует. Забравшись на одной из карт высоко в горы, вряд ли можно сдержать эмоции при виде живописной долины, расстилающейся внизу.

Звуковое сопровождение под стать графике, они гармонично дополняют друг друга. Каждый персонаж, каждое существо обладает своим голосом и манерой речи. Музыка меняется в зависимости от местности. Играя помногу часов кряду, я ни разу не подвергся желанию выключить звук или хотя бы сделать его тише. Такого соответствия музыки и изображения атмосфере игры я до сих пор не встречал. Честное пионерское.

Управление. Интуитивно и просто. Всего несколько клавиш, к которым быстро привыкаешь и даже не думаешь о них. В крайнем случае, можно настроить под свою руку.

...И внутри

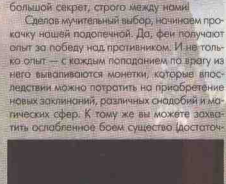
С чего же начать описание самой игры? Наверное, с выбора персонажа? Так вот, выбора вам не предоставят, тем более что от него вряд ли изменится бы процесс игры. Почему? Читайте дальше. Главная героиня — девочка Эйи, наше с вами альтер-эго, попадает из современного скучного Лондона в мир эльфов, гномов и болотных гоблинов (тоже добрых, кстати). Хотя они и не похожи на толкиеновских, к чему поначалу трудно привыкнуть, со временем понимаешь, что именно так они и должны выглядеть в этом мире. Еще здесь живут маленькие крылатые существа — феи, обладающие магическими знаниями. В них-то и вся соль игры. Они — ваше основное оружие против единственно серьезной опасности в игре — других фей. И, конечно же, перед вами обычная задача — найти виновных и спасти мир. Но ведь это для нас самое легкое!

Возвратимся к нашим баранам, то бишь к феям. Каждая из них имеет свой источник магической энергии. Всего существует двенадцать типов источников: природа, огонь, вода, воздух, лед, свет, тьма, хаос, пси, металл, камень и энергия. Фух, вроде все! Неслабо, да? Каждый из видов энергии эффективен против трех-четырех других типов. Например, водой эффективно бороться с огнем и металлом, природой — с хаосом и пси. В общем, включите воображение или, еще лучше, меню подсказки, и все станет ясно. Однако это разнообразие увеличивается, если учесть, что существует несколько видов фей каждого типа.

Однако вы попадаете в мир абсолютно безоружным, почитай голым. Стыд-то какой! Значит, первая наша задача — чтобы прикрыть срамоту, найти себе фею, а лучше пять — именно столько может быть в вашей партии.

Но мы не будем торопиться. На первых порах хватит и одной, а расположение других мы заводоем в бою. Поначалу придется выбрать одну из трех бабочек, которых нам любезно предоставит повелитель этих самых фей — Рофус. Выбор встанет между существами стихий природы, воды и камня. Лично я выбрал фею стихии природы — вначале она окажется очень полезной по сюжету. Но это большой секрет, строго между нами!

Сделав мучительный выбор, начинаем прокачку нашей подопечной. Да, феи получают опыт за победу над противником. И не только опыт — с каждым попаданием по врагу из него вываливаются монетки, которые впоследствии можно потратить на приобретение новых заклинаний, различных снадобий и магических сфер. К тому же вы можете захватить ослабленное боем существо (достаточ-



но только вплотную к нему приблизиться), которое потом, по желанию, можно будет добавить себе в команду или отпустить за выкуп (деньги давай, давай!). Однако следует помнить, что при захвате феи ее уровень существенно снизится, и вам придется прокачивать ее практически с нуля, поэтому лучше не ловить существа ниже 19-20 уровней.

На определенной стадии ваша бабочка сможет мутировать в другую свою разновидность (у них это называется «эволюция»). Мутация также может произойти, если определенный вид бабочки соединить с некоторыми предметами. В результате изменятся основные характеристики существа — магическая сила, скорость, летучесть-прыгучесть, количество очков жизни. Изменится даже внешность и голос фей! Круто! Однако вы в силах отменить эволюцию, если это вас не устраивает, поскольку изменение бывает не всегда в лучшую сто-

рону (вспомните, как эволюционировали Might and Magic ☺). С системой боя, я думаю, разберетесь сами, не маленькие. Один совет: если хотите быстро прокачать какое-то существо, поставьте его первым в своей партии. Можете даже не бросать его на амбразуру — пусть другие отдуваются, — уровень его все

равно будет расти. И вообще, очки опыта даются не за нанесенное повреждение, а за участие в бою. Таким образом можно также подлечивать раненых фей, не расходуя зелья, так как с ростом уровня очки жизни и мана полностью восстанавливаются.

Не забудьте, что вашим крылатым друзьям по мере их роста необходима будет более мощная магия. Одна фея может использовать одновременно до четырех заклинаний — по два активных (атакующих) и два пассивных (защитных). Купить их можно у торговцев, которые случайно генерят список из нескольких заклинаний.

Система диалогов отличается простотой. Над персонажем, с которым можно пообщаться, загорится зеленый курсор — дальше вызываем диалоговое окно и читаем все подряд. Это вам не Фол и не Балдурс: можете не напрягаться, думая, какой из вопросов выбрать — все равно придется задавать их все.

Что из себя представляет мир Занзара? О, он просто огромен, к тому же еще и красив! Это и лондонская квартира Эми, и сад эльфов с небольшой деревушкой, где мы появимся в самом начале игры, и столичный город Тиралин с прилегающими лесами, Денмор — деревня гоблинов, стоящая на болотах, подземная деревня гномов Монагхем в горном краю, заснеженные вершины гор, ведущие в Небесный край, и много, много других чудесных мест. Перемещение между ними возможно двумя способами: старым добрым одиннадцатым маршрутом (да-да, ножками) или при помощи рунных камней перемещения — необычайно удобно и быстро.

Еще один приятный момент, стоящий упоминания, — Загрузка/сохранение. Процедура эта происходит очень быстро, никаких томительных минут ожидания перед монитором. Переход между локациями — дело нескольких секунд. Таким образом, процесс игры не разбивается на части, создавая впечатление целостности мира. Каждая ваша запись происходит поверх предыдущей, то есть получается что-то вроде быстрого сохранения. Также игра записывается при переходе между локациями. Учитывая линейность игры, такой способ не мешает ее прохождению. Зато как увеличивается играбельность!

Вам скучно? Ну что вы! Это только моя заслуга, игра же не на шутку затягивает. Вот мы и перешли к основному критерию оценке игры — геймплею.

* * *

Геймплей! Как много в этом слове
Для сердца геймера слилось!
Как много в нем отозвалось...

Так вот, исследуя мир Занзара, докапываясь до причин случившегося в нем несчастья, вы будете бегать от одной локации к другой, не ведая скуки, отвлекаясь лишь на бои с дикими феями, живущими в самых различных местах. Вы будете бегать хотя бы для того, чтобы посмотреть — что же дальше, как выглядит следующая карта, что из себя представляют феи того или иного вида? Задания, которыми вас будут потчевать обитатели этого мира, отличаются разнообразием и простотой. Знаете, чего я больше всего не люблю в компьютерных играх? Дурацких заданий и загадок, а также прыжков через пропасти, чтобы, десятки раз переигрывая, матерясь и дрожа от ярости, добраться до заветного входа/выхода/артефакта/ключа. В Zanzarah ничего этого нет. Все просто и логично, игра идет легко, как яхта по ветру. Первые шесть часов игры я прошел на одном дыхании и, забыв обо всем, даже о еде, что нехарактерно лично для меня. Я бы и дальше сидел за компом, но меня просто из-за него выгнали.

Так что делайте выводы. Можно просто блуждать по карте, наслаждаться красивыми пейзажами и время от времени получать опыт в боях, все более прокачивая своих бабочек, благо вас никто не торопит. Можно строго следовать сюжетной линии, выполняя с виду побочные квесты, которые на самом деле ведут игрока дальше к развязке. И поверьте мне, пройдя все карты, вы захотите облазить их еще раз в поисках пропущенных тайников, новых противников или просто из любви к этому миру.

Ждете, когда же я начну ругать игру? Не дождетесь! Для ее прохождения я забросил другую интересную гейму — Arx Fatalis, а это о чем-то да говорит. Один мой друг сказал, что Zanzarah напоминает Покемонов. Я об этих тварях не знаю ничего, кроме названия, и того, что выдумали их японцы. Поэтому в моем лице вы можете видеть сугубо объективное мнение человека, не замутненное бременем сравнения (во, загнул!). Нет, правда, игрушка сделана очень добротно — примерно тринадцать баллов по двенадцатибалльной системе. За всю игру я не встретил ни одного бага, ни одного глюка. Но если вы настаиваете, то скажу свое «фу» не совсем корректному переводу, где три разных расы получили одно название — «эльфы», а диалоги иногда не совсем понятны. Также можно придраться к внешнему виду торговцев заклинаниями, которые в демке выглядели намного симпатичнее, весьма напоминая работорговца из первой части «Звездных войн». На мой взгляд, мир Zanzarah должен понравиться всем, кто хоть что-то смыслит в хороших геймах.

Выводы для тупых файтеров

Как, вы еще не бросились покупать игру? Это может означать лишь две вещи: либо я хреновый рассказчик, либо вы тупой файтер (если выберете первый вариант, значит, еще не все потеряно ☺). Умные маги и поклонники стиля фэнтези наверняка уже переворачивают магазины в поисках диска.

* * *

Ранд поблагодарил подчиненного за службу, приказав более не пропадать и не болеть. Распрощавшись, принялся разгребать почту, пришедшую из мэрии. Первым ему попалось письмо с пометкой «срочно». Он открыл его и прочел: «С настоящего момента ввести выборочную проверку отчетов курсантов и кадровых сотрудников непосредственно на объектах».

Дракон в пальто уже покидал кабинет шефа, когда тот окликнул его:

— Дракон! Я все хотел тебя спросить... — Ранд запнулся, потом передумал и спросил. — Где же твое пальто?

— Так ведь... не сезон, — грустно ответил тот и закрыл за собой дверь.

— Ну вот, с него и начнем, — подумал Ранд.

Проверено в бою
в клубе "Бастион"
КОМПЬЮТЕРЫ
(044) 441-2435, 458-4539, www.apex.kiev.ua

Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

ZANZARAH – СЕКРЕТНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Избранные места из отчета Ранда в мэрию о проверке деятельности курсанта Конь в пальто, личный номер 3498-бис.

Мдя... Распустились мои подчиненные. Совсем мышей, в смысле, фей не ловят. Думают, сидит себе Ранд на кресле в своем кабинете и ничего о том, что у него за спиной происходит, не знает. Ну так вот, это не совсем так. Я много чего знаю, и работу могу провести не хуже любого оперативника, вот только текучка заела. Благо отчет агента Конь в

пальто уже мною прочитан. Ну так вот, думаю, прогуляюсь чуть. Прогулялся. Не спорю, здание вышло весьма интересное и, несомненно, оно займет в Игрограде достойное место. Но вот не удостоилось оно в конском отчете, скажем так, изюминки. А ведь на самом деле все гораздо и проще, и сложнее, чем он описал.

Итак, начнем с самого начала. То есть с того, что вам дано в распоряжение. Будем считать, что вы как минимум добрались до Зачарованного леса. А что это значит? А это значит, что у вас уже есть как минимум одна фея, сумка для складывания и ловли эльфов и книга с запасом рун, позволяющая мгновенно перемещаться по пройденному игровому миру. Из всех точек игрового мира надо сразу отметить как минимум три особо важных. Во-первых, это ваш Лондонский дом — только в нем вы сможете комплектовать действующую команду фей. Во-вторых, Сад фей, в котором вы всегда сможете бесплатно потренировать своих новобранцев где-то так уровня до 6-8. И, наконец, Коттедж, возле которого стоит пугало... Это что еще за ерунда, спросите вы. Позволю с вами не согласиться: пугало — весьма нужная вещь, особенно в первой трети игры. Оно будет бесплатно подзаряжать ваших фей маной, причем без ограничений и возрастного ценза ☺. Конечно, потом, когда денег в кошельке станет много, когда вы сможете скупать все, что попадется на глаза, о старом пугале можно будет забыть, но... Имущества и наличности редко когда бывает СЛИШКОМ много. Кстати, о деньгах: закончиться, то есть совсем, до копейки закончиться, они не могут. Как так? А очень просто. Если в кошельке тугриков слишком мало, идем в Сад фей и тренируем наших бойцов. Что? «Конь в пальто» утверждает, что там дают слишком мало опыта? Мало... Конечно, а что вы хотите за убийство бойца нулевого уровня, да еще и безоружного? Самое главное — за каждую победу вы будете получать не только опыт, но и деньги. Ну, а когда денег станет побольше, идем в Деревню на болотах и тренируемся там дальше. Одна тренировка — 60 монет в минусе. Зато там феи, хоть и невооруженные, но все-таки 18 уровня. Так что опыта дадут достаточно много.

Теперь давайте посмотрим на самих фей. Итак, что они могут. Летать? Правильно, могут и летать. Но самое их главное свойство — это то, что так или иначе могут уничтожать противника. И как, вы думаете, они это делают? Кулаками? Хммм... Ну, человеку, который далек от мира игр, может и такое взбрести в голову. Я уже писал выше, что фей можно (и нужно) подзаряжать маной. Ну, а где мана, там что? Правильно, там и всяческие заклинания. Причем интересно то, что каждое из четырех заклинаний, имеющихся в наличии у вашего бойца, имеет свой собственный запас энергии. А что получается из этого? А из этого получается, что в самом начале игры выгоднее не подзаряжать фею бутылочкой с маной, а (если находишься далеко от чучела) просто сменить разряженное заклинание на новое. Почему? Как и писал «Конь в пальто», заклинания мы покупаем у торговцев. Причем не просто покупаем, а выбираем из некоего набора. Как это выглядит на самом деле? Торговец за энную суму денег выбрасывает нам случайный набор заклинаний. Среди них могут быть и нужные

нам, и совершенно бесполезные. Причем выбрать из каждого набора можно всего 1 заклинание. Но из этого получается, что даже если в предложенном наборе нет ничего для вас ценного, все равно стоит брать хоть что-то. Ведь вы уже заплатили за право выбора! Ну, а потом, когда заклинания становятся уж слишком дорогими, конечно, выгодней тратить бутылочки.

Теперь давайте опять посмотрим на наших фей ☺. Итак, они заряжаются заклинаниями. Причем фею начальных уровней сугубо мощным заклинанием не загрузишь. Надо постоянно учитывать показатель энергоемкости слота. Там значится, заклинания какой мощности и какого типа можно в этот самый слот поставить. Когда берешь новую фею, всегда присматривайся, до какого уровня ее можно натренировать. Чем этот уровень выше, тем более грозным бойцом станет она к концу игры. К тому же надо учитывать, что в «Занзарахе», как и в других играх подобного типа, один прокачанный боец стоит нескольких десятков (а то и сотен) непрокачанных. Возникает законный вопрос: а зачем вообще иметь несколько разных фей? Ведь выгодней, по идее, прокачивать одну единственную. Ответ уже дал наш стажер.

Каждая фея пользуется заклинаниями определенного типа. Причем, если против фей одной стихии эти заклинания особо эффективны, то всегда найдутся и те, кто имеет иммунитет к вашим заклялкам. В идеале, конечно, хотелось бы найти такую комбинацию этих летающих воинов, чтобы ваша группа имела бы иммунитет к любому другому набору. То есть, чтобы всегда на воина противника можно было выставить своего, иммунного к его заклинаниям. Но к сожалению, такое невозможно. Почему? Хммм... А представьте себе, что у врага такой же набор. Представили? Так что, время от времени придется прыгать обратно в Лондон и менять свои карты, тьфу, в смысле, фей. Благо обычно в определенной местности водятся бойцы определенного рода.

Ну, а теперь давайте в последний раз посмотрим на... Нет, не на фей, на них мы насмотрелись (это Кертис у нас любитель ☺) — на наш вещмешок. Здесь стоит обратить внимание на несколько весьма полезных вещей. К примеру, Пульверизатор с чесноком. Очень полезная вещь. Идете вы по лесу, к примеру. Натыкаетесь на дикую фею, которая гораздо вас сильнее. Прысните на нее из такой бутылочки — и все... она откажется с вами драться. А вот Рог фей — полная противоположность, он заставляет драться с вами спрятавшегося вражеского бойца.

Единственное, что у меня не вызывает нареканий — вывод. Вы еще здесь? Странно, вообще-то я бы советовал побыстрее идти покупать игру и играть... «Занзараха» этого и вправду стоит.

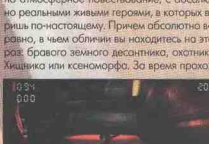
Очередная пристройка к величественному зданию, образцу галактического классицизма. Какая дивная лепнина на потолке! Ой, она шевелится... Ой! Она меня сейчас съ...

Александр ГЛЮК

ALIENS VERSUS PREDATOR 2 PRIMAL HUNT

Предисловие

Серия Aliens vs Predator стоит особняком в мире 3D-шутеров. Это и бешеный экшен, с горами трупов и реками разноцветной крови. И леденящий кровь ужастик. И необычайно атмосферное повествование, с абсолютно реальными живыми героями, в которых веришь по-настоящему. Причем абсолютно все равно, в чьем обличии вы находитесь на этот раз: бравого земного десантника, охотника-Хищника или ксеноморфа. За время прохождения игры мы успевали сродниться с каждым из них. В конце концов, это еще один способ окунуться в мир старых кинофильмов, которыми, я уверен, многие из нас засматривались еще в эпоху господства видеосалонов. Согласитесь, не часто сталкиваешься с таким сочетанием в рамках жанра, выбравшего своим девизом фразу kill them all.



Появившаяся в 1999 году первая часть AvP была, возможно, и далека от идеала, но все же здорово выделялась на фоне остальных 3D-шутеров. Мрачная, напряженная атмосфера, просто насильно выдергивающая нас из реальности и переносящая в безумный мир, где в каждой щели затаилась смертельная опасность. При абсолютно разных персонажа, каждый из которых обладает собственной манерой ведения боя. Три истории, три жизни, которые нужно прожить. Все это, естественно, не могло не привлечь поклонников компьютерных игр.

Прошло три года, и в свет вышла Aliens vs Predator 2. Как известно, большинство геймеров с недоверием относятся к сиквелам. Но на этот раз все получилось с точностью до наоборот. Ребята из Monolith сделали очень удачный ход: они сюжетно объединили миссии всех трех персонажей. Причем каждая из них воспринималась как захватывающий интерактивный фильм, с отлично прописанным сценарием и четко распределенными ролями. Припоминаете? Все герои, с которыми нам приходилось сталкиваться по мере прохождения игры: десантник Эндрю Харрисон, генерал Рыков, доктор Эйзинберг, наемница Дуня — все они воспринимались как действительно живые люди, со своими проблемами, амбициями, желаниями, достоинствами и недостатками. Но ладно. Люди есть люди.

А вспомните миссии за Чужого и Хищника. Родившегося на человеческой базе alien'а неукротимый инстинкт тянет обратно в родной улей. Возможно, он даже не отдает себе отчета в собственных действиях (ведь, насколько я помню, бойцы-Чужие не были разумными в нашем понимании этого слова), но первобытная ярость, с которой Чужой идет к своей цели, просто не может не завораживать. И играя за этого, прямо скажем, не самого симпатичного персонажа, невольно начинаешь смотреть на происходящие события именно с его, Чужого, точки зрения.

Не менее драматична история Хищника. Мы знакомимся с ним в самом начале его охотничьей «карьеры» (помните обучающую миссию), когда еще неопытный молодой Predator только-только осваивает азы «родового» ремесла. Спустя некоторое время Хищник становится свидетелем гибели своих товарищей (а, возможно, учителей, наставников) и, естественно, горит желанием отомстить. Собственно, не такой уж оригинальный сюжет, но как это реализовано!

Впрочем, зачем пересказывать то, что вы все, наверняка, видели и пережили сами. Aliens vs Predator 2 является, на мой взгляд, лучшим шутером 2001 года. Многие, безусловно, со мной не согласятся, но я и не претендую на истину в последней инстанции. Скажу только, что после анонса Primal Hunt я начал усиленно следить за разработкой add-on'а. Уж очень сильно хотелось вновь окунуться в ту жуткую, но такую захватывающую атмосферу и встретиться с полюбившимися персонажами. Несколько насторожил тот факт, что создание add-on'а Monolith доверил другой компании, а именно Third Law Interactive. Их предыдущая разработка — KISS Psycho Circus — прошла мимо меня, и потому я попросту не знал, на что способна эта команда. И как всегда в таких случаях, надеялся на лучшее.

Русский спецназ

В миссии за людей нам предлагают выступить в роли спецназовки Дуни, которая в составе подразделения генерала Рыкова прибывает на планету DM 1201, в местность, известную под кодовым названием «Зета». Именно на этой территории ученые под руководством доктора Эйзенберга проводят раскопки древнего саркофага, который каким-то образом связан с одним из древнейших ульев Чужих. Что, знакомые все лица? Да, действительно. Это та самая Дуня, которую мы отправили на тот свет в образе Эндрю Харрисона, и тот самый Рыков, жизнь которого оборвали опять-таки мы с вами, только уже в виде Хищника. Да и Эйзенберг тот же самый.

Дело в том, что действие add-on'а происходит на девять месяцев раньше событий оригинальной игры. Взгляд назад, так сказать. Но

вернемся к нашим... спецназовцам. С вашего разрешения, я опущу детальное описание вступительного ролика. Дуня, мающаяся под душем, фигурирует практически во всех интернет-обзорах. От себя же только замечу, что ничего интересного и необычного вы там не увидите. Дуня как Дуня. Перейдем сразу к делу. На месте раскопок обнаружен артефакт, который, по предположениям ученых,

был создан древней загадочной расой Навигаторов. Вот за ним-то нам и придется отправиться. Облом подстерегает игрока за первой же дверью. Где темные таинственные коридоры, наполненные тревожными шорохами? Где смутные тени копошащиеся в полумраке? Где ожидание неизбежной смерти, притаившейся за следующим поворотом? А нету! Вместо этого прямо с порога на нас бросается алиен, который, естественно, тут же рассыпается кислотным фонтаном, разорванный зарядом дроби, выпущенным из дуплетного шотгана.

До, забыл сказать, в первой операции мы будем не одиноки. С нами идут двое товарищей, которые прилагают максимум усилий, чтобы облегчить нам жизнь. Причем, нужно сказать, что получается это у них очень неплохо. Можно пропусти шагом двигаться позади соратников, время от времени покрикивая на них командирским голосом. Только когда вы достигнете подземного коридора, ведущего непосредственно к месту раскопок, шаго закончится. Друзья-товарищи полягут, погребенные нескончаемым потоком алиенов. Но к тому времени в руках Дуни окажется... полный боекомплект. Да-да, заботливые разработчики выдают нам все виды оружия буквально на третьей минуте игры. Мало того,

боеприпасы и аптечки встречаются практически на каждом шагу. А врагов становится все больше и больше. Как и положено порядочным ксеноморфам, они прыгают с потолка, бегут по стенам, выползают из расщелин. Но в противостояние зубы-когти-хвост vs огнемет, побеждает, как правило, последний. Если же вы будете слишком расточительно расходовать напалм, вам на помощь придут старые добрые игрушки типа самоноводящегося снаряда, убойного дробовика, универсальной штурмовой винтовки и т. д.

Имеются и новинки. Так, Дуня, оказывается, здорово стреляет «по-македонски». Пистолет в AvP 2, благодаря своей скорострельности, никогда не был совсем уж бесполезным оружием. Ну, а два пистолета по скорости стрельбы не сильно уступают той же штурмовой винтовке. Единственный, но очень серьезный минус — очень долгая перезарядка. Если у вас неожиданно в разгаре боя закончатся патроны, можете смело нажимать на load. Но в общем, несмотря на обилие королей Чужих, которых, похоже, понизили в звании до обычных бойцов, жизнь у Дуни намного проще и скучнее, чем у Эндрю Харриса. Прогулка по равнинам и подземельям DM 1201 не имеет абсолютно ничего общего с действительно жуткими сражениями в оригинальной AvP 2.

Матерый охотник

Хищник, пожалуй, наиболее любимый большинством игроков персонаж AvP. Если люди воспринимают разворачивающиеся события как военную операцию, Чужие — как охрану своих владений, то для Хищников все это не более чем охота. Спорт, если хотите. До, экстремальный, но все-таки спорт. Так было всегда. Но Third Law решила иначе. Начиналось все, вроде бы, как обычно. Вместо зеленого новичка из AvP 2, на DM 1201 прилетел ма-

терый охотник, который в мгновение ока зарубил зубастых быков и прыгучих обезьяноящеров. С сородичами песчаного червя из Дюны пришлось немного повозиться, но больших проблем и они не доставили. После этого настала очередь Чужих, которые, в панике спасаясь от разъяренного охотника, вывели его прямо на артефакт Навигаторов. Обнаружив данный девайс, Хищник тут же связался со своими сородичами, и они, мгновенно забросив охоту, принялись на злосчастную DM 1201 и принялись ее колонизировать.

Миссии за Хищника мало чем отличаются от миссий за людей. Самовозвращающийся диск, невидимость, гранаты практически не используются. В первой части своих приключений Predator'у приходится сражаться с ордами Чужих. Тут уж не до засад и ударов в спину. Включаем инфракрасное зрение, берем пушку поскорострельнее — и вперед.

Далее придется иметь дело с людьми. Но и здесь вам вряд ли удастся блеснуть своими спецспособностями, ибо постоянно путаюшиеся под ногами алиены просто не позволят вам сменить бластер на диск или копье. В общем и целом, миссии за Хищника вызывают легкое недоумение. Зачем? Зачем рушить каноны и делать из колоритных охотников-спортсменов очередную расу завоевателей?

Чужой, просто Чужой

Миссии за Чужого откровенно скучны. Пожалуй, единственным светлым пятном является путешествие в образе facefugger'а по коридорам базы Хищников. Если в оригинальной AvP 2 нам приходилось аккурат-

но пробираться за спинами охранников, прятаться в воздуховодах и канализациях, по возможности избегать открытых пространств, то здесь все иначе. «Экшен!» — кричали левел-дизайнеры Third Law, прописывая маршрут для юного ксеноморфа. Только скорость и хорошая реакция позволят вам уклониться от выстрелов Predator'ов и достичь желаемой цели. Само собой разумеется, что этот процесс неизбежно сопряжен с не слишком приятной операцией save-load, но все-таки весело... Правда, атмосферности не добавляет. Хотя, было бы к чему добавлять. Рождение «selfburster'а» в теле Хищника уже не вызывает того шока, который, в уверен, был у каждого, сталкивавшегося с оригинальной игрой. Что поделать, прекрасная находка Monolith оказалась одноразовой, и попытка ее повторить не вызывает вовсе никаких чувств. Ну, мясо, ну, кости, ну, погризем...

Дальнейшие приключения нашего Чужого будут заключаться в бесконечных поисках пути к пресловутому артефакту. Откуда новорожденный узнал об этом девайсе, и зачем он ему нужен (излучение артефакта убивает Чужих быстрее пулемета), так и осталось загадкой. Уставшие от экшена разработчики, выделили на долю Чужого очень малое количество противников, и их чахлые попытки сопротивления не в состоянии разогнать подступающую сонливость.

Вывод

А вывод прост. Перед нами очередная стрелялка. Какая? До нормальная такая стрелялка. Оружия много, патронов — куча, врагов тоже хватает. Вот только считать эту поделку продолжением серии Aliens vs Predator нельзя ни в коем случае. Third Law упустили самое главное — то, что делало AvP чем-то большим, чем просто шутер. Так что настоятельно советую фанатам Хищников, Чужих и земного спецназа ни в коем случае не брать в руки коробку с надписью Primal Hunt. Чтобы не расстраиваться.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS

Жанр: тактический командный 3D-шутер
Разработчик: Bohemia Interactive
Издатель: Codemasters
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium 2 400 МГц, 128 Мб ОЗУ, 16-Мб видеокарта;
✓ **рекомендуемые:** P3-700, 256 Мб, 32-Мб видеокарта.

Из невысказанного...

Чем дольше я пишу об играх, тем больше начинаю требовать от разработчиков. Не

знаю почему, но меня все время тянет покопаться в игрушке, найти ее минусы и поругать тех, кто ее делал. Такое, правда, происходит не всегда. Некоторые проекты, как и раньше, захватывают меня, заставляя забыть про сон и хлеб насущный, затягивая в выдуманный, но такой притягательный мир, вынуждая закрывать глаза на минусы и недочеты. К сожалению, таких подарков судьбы становится все меньше — то ли игры пошли хуже, то ли угодить мне стало сложнее. О хороших, затягивающих играх писать приятно, хотя и сложно, постоянно нужно себя одергивать, дабы не скатиться в лирику и примитивное восхваление, все время необходимо напоминать себе, что в любом проекте есть недостатки, и о них нельзя не упомянуть. Об играх неинтересных и, с моей точки зрения, отстойных, рассказывать менее приятно, но гораздо легче. Единственно, что требуется, так это сдерживать порывы скатиться на мат, а в остальном — без проблем.

Сложнее всего писать об играх, оставивших неоднозначное впечатление. Когда я сам не могу определиться с оценкой. Вроде и игра неплохая, а что-то не так. Чего-то ей не хватило. Не затянуло, оставило равнодушным.

Эх, насколько было легче жить, когда я просто играл и не пытался анализировать, тогда все выглядело просто и предельно ясно — есть хорошие игры и есть отстой. Все. Только черное и белое и никаких полутонов... И неважно, что именно заставило отнести игру к той или иной категории, важно определенность.

Ладно. Хватит о грустном. Пора вернуться к нашим баранам (играм, а не разработчикам ☺).

Искусство делать add-on'ы

Прошло чуть меньше года с того времени, как компания Bohemia Interactive выпустила свой Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Думаю, об этой игре рассказывать не нужно, я о ней в свое время писал и очень хвалил. Да и не только я. Проект, несомненно, оказался очень успешным и во многом новаторским. Первый в своем роде реальный симулятор войны. Так что нет ничего удивительного в том, что разработчики решили извлечь из своей игры все по максимуму и начали выпускать add-on'ы. В первой части мы воевали за НАТО, потом за Советскую Армию, и теперь, естественно, нам предлагают попробовать покрасоваться за третью сторону-участницу данного конфликта — за Сопротивление. Что ж, логично. Скажу честно, к add-on'ам у меня отношение несколько специфическое. Нет, я не говорю, что это плохо, но новая игра меня устроила бы больше или хотя бы продолжение на новом движке, хотя, глянем, ага!

Движок оставили тот же, но жутко апгрейдили. Во всяком случае, если верить разработчикам. Но мы-то с вами умные, мы знаем, что в наше время им доверять не модно. Верить нужно только себе, так что лучше давайте загрузим игру и посмотрим на нее, так сказать, во всей красе улучшенного движка, но-

вой сюжетной линии и обещанных нам еще невиданных возможностей.

Купите мне красную шапку, купите мне вострую саблю, и я уйду в партизаны!

С чего бы начать обзор нового творения Bohemia Interactive? Наверное, логичней всего с сюжета. Теперь разработчики перенесли нас в прошлое, и действие игры происходит за несколько лет до событий, показанных нам в OF: Cold War Crisis.

Итак, вы — бывший спецназовец Виктор Троска (Victor Troska), который тихо-мирно живет себе на острове Nogova. Этот остров в игре прежде не встречался, но, честно говоря, как по мне, от ранее нами виденного

он отличается довольно незначительно, — как всегда, огромные расстояния, как всегда, полное отсутствие животного мира. Впрочем, отсутствие животных — это не беда. В конце концов, перед нами симулятор войны, а не симулятор охоты.

Итак, живете вы себе на острове, никого не трогаете, и вдруг на территорию вводят советские войска. Что делать? Все пропало! Наиболее сознательные жители острова хватают обрезы, оставшиеся от дедов-прадедов, и подаются в леса, естественно, приглашая и вас, как самого опытного бойца. Но Виктор, т. е. вы, вовсе не горит желанием стрелять в русских, он вообще не желает ни в кого стрелять, а хочет, чтобы его оставили в покое. Как вы сами понимаете, в покое его не оставят, хотя и предложат на выбор — либо уйти в партизаны, либо остаться. Правда, я бы на вашем месте никуда не ушел, в этом случае игра закончится очень быстро, и не самым лучшим образом ☹.

И вот, вы уходите в лес, возглавляете отряд партизан и даете бой подлым оккупантам. Я не стану рассказывать вам о тактике партизанских боев, о том, что подобные партизанские объединения в реальной войне долго бы не протянули, о том, что советские солдаты не были такими идиотами, какими они показаны в игре. Нет. Просто скажу, что сюжет третьей части, с моей точки зрения, очень сильно ушел в область фантастики и русофобии. Впрочем, что нам, украинцам, до того, что кто-то не любит русских?

Скажу, пожалуй, о том, что меня слегка притомило в игре. Начало. Первые несколько миссий, действие которых происходит ДО вторжения. Мы ходим по городу, общаемся, смотрим мультики и т.д. Очень, конечно, не-

обычно, может быть, даже и интересно, вот только реализация мне не слишком понравилась — скучновато, откровенно говоря, да и анимация вызывает некоторое удивление. Но вот, с мирной жизнью покончено, враги сожгли родную хату, и мы отправились в партизаны. Где мой верный АК?

Лучшее — враг хорошего

Теперь пару слов об «улучшенном» движке. Если под этим словом понимать то, что при отсутствии, на первый взгляд, улучшений

в графике и анимации тормоза увеличились, то движок, несомненно, улучшен. Я не шучу, при попытке играть на максимальных настройках я наткнулся на такие тормоза, что быстро бросил это занятие, тем более, что до совершенства графике ещё далеко. Не знаю, что разработчики сотворили со своим движком, но они явно очень старались. Если выставить средние настройки, игра идет нормально и в графическом плане почти не отличается от предыдущих частей. Разве что очень незначительно.

Так что, как я и ожидал, никакой революции не произошло. Перед нами все тот же Флеш.

Или не совсем тот?

Трудно быть партизаном...

Теперь давайте поговорим о том, что отличает данную часть игры от предыдущих. Это не только то, что воевать вам придется за партизан. Это лишь сюжетный поворот, и особого интереса он бы у меня не вызвал, если бы не реализация.

А реализация оригинально — судите сами. В начале игры у партизан практически нет оружия. Его вам придется добывать самостоятельно, и чем больше Виктор (то бишь вы) найдет оружия, тем больше его видов будет доступно в следующих миссиях. То же самое касается и партизан: чем больше из них останется в живых после проведенной операции, тем больше у них будет опыта. Кстати, то же фишка и с техникой: уничтожили вражеские танки — великолепно. Захватили их целыми — можете в следующей миссии ими пользоваться. Кстати, тут имеется один очень интересный нюанс: когда вы едете на вражеском танке, противник может принять вас за своего. Помоему, неплохо.

Вторая черта, отличающая данную игру от предыдущих, это то, что в ней упор сделан на управление командой бойцов, т. е. большинство миссий командные.

С одной стороны, это очень хорошо и интересно, а с другой... С другой — расстраивает ограниченное количество возможных построений и то, что подчиненные тебе солдаты временами очень сильно тупят. Впрочем, это бедо многих подобных игр.

Естественно, появилось новое оружие и техника.

Из техники имеем: вертолет V80, гражданский автобус, полицейский джип, мотоцикл.

Из оружия: FN-FAL, HG G3A4, UZI

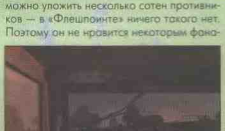
Не так уж много, но все-таки...

Теперь немного о геймплее — особых изменений (если не считать упор, сделанный на управление бойцами) он не претерпел. Перед нами все то же динамическая игра, в которой почти нет времени на раздумья, а любая пуля может оказаться последней. Игра, где нам придется сражаться на небе и на земле, с автоматом в руках и в танке. Симулятор войны, в меру страшный и реальный.

Я не знаю, как кому, но мне игры Флешпоинтовской серии очень нравятся. Они необычны, и именно этим интересны. Только во «Флешпоинте» ты чувствуешь, что человек смертен, и не просто смертен, а смертен внезапно и зачастую глупо.

Например, в одной из миссий я укитрился практически сразу погибнуть под... гусеницами нашего же танка ☺. Где еще такое было?

Да, забудьте о десятке пушек, которые вы таскаете за пазухой, забудьте о том, что можно выдержать прямое попадание ракеты и как ни в чем не бывало продолжить бой, забудьте о том, что в одиночку можно уложить несколько сотен противников — в «Флешпоинте» ничего такого нет. Поэтому он не нравится некоторым фана-



том «мяса», поэтому его любят остальные, в том числе и я.

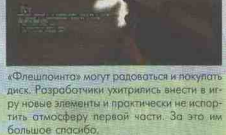
В Operation Flashpoint: Resistance нам предлагают пройти кампанию и ряд отдельных миссий, тут придется и крупномасштабную войсковую операцию проводить, и на вертолете полетать, и зенитной батареей покомандовать, и даже почувствовать себя в роли карателя. В общем и целом, весьма интересно, хотя и не скажу, что оригинально.

Сразу предупреждаю, что играть в Operation Flashpoint: Resistance несколько сложнее, чем в предыдущие игры данной серии, но, думаю, и это неплохо.

Что меня удивляет, так это то, что эксперимент Bohemia Interactive с созданием реального симулятора войны никто не попытался повторить, до сих пор у «Флешпоинта» нет конкурентов на этом рынке, и разработчики спокойно почивают на лаврах, штампуя продолжения своей игрушки. Честно говоря, надеюсь, что со временем положение изменится, и у команды появится конкурент, а конкуренция — хороший стимул к развитию.

Вывод

О своем отношении к add-on'ам я уже говорил. Это хороший способ заработать еще немного денег на удачном проекте. Это не плохо, это не хорошо, это тенденция, с которой приходится мириться. Как по мне, новый проект гораздо интересней, но если его нет, что ж, сойдет и add-on, особенно если он сделан качественно и интересно. Operation Flashpoint: Resistance — это, несомненно, качественный add-on. Любители



«Флешпоинта» могут радоваться и покупать диск. Разработчики укитрились внести в игру новые элементы и практически не испортить атмосферу первой части. За это им большое спасибо.

Если закрыть глаза на русофобские тенденции (а, что нам это русофобия?), то игра производит весьма приятное впечатление. Но. Это только add-on и не более. Интересный, динамичный, но...

Ладно, это во мне заговорила любовь критиковать ☺. Не обращайте внимания, а просто играйте. Думаю, вам понравится.

Хотя... первая часть была лучше. Просто потому что она была первой ☺.

Из невысказанного 2

Эта статья далась мне нелегко. И ведь, что странно, и игра мне понравилась, и покритиковать найдется что, а чувствуется какая-то незавершенность, неправильность. Есть в этом проекте что-то, что мне не очень понравилось, но что я не могу сформулировать.

Может быть, просто не стоит делать продолжения с такой скоростью? Хотя, когда это хорошей игре мешали хорошие и быстро вышедшие продолжения? Никогда.

Не знаю. Но, пожалуй, я понял одно — если в ближайшем будущем выйдет еще один add-on к «Флешпоинту», писать о нем я не стану. Даже если он окажется очень качественным и интересным.

Так что, надеюсь, парням из Bohemia Interactive скоро надоест почивать на лаврах, и они порадуют нас, к примеру, полноценным продолжением игры. Но новом движке, с новыми возможностями и с исправленными ошибками. Я действительно надеюсь на это, ведь проект очень необычный и интересный. Вот только штомповка add-on'ов эту необычность притупляет, превращая в обыденность.

Вот! Вот оно! Именно это мне не понравилось!

А в остальном я остался доволен потраченным на игру временем — сделал это я не напрасно и удовольствие получил. Чего и вам желаю.

Предлагаем чудесные финские домики. Прелестный сборный коттедж в стиле Эпохи Чудес украсит любой дачный участок. Из стандартного набора строительных материалов вы можете построить хоть садовую беседку, хоть дворец.

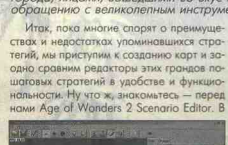
Богдан МЫТНИК aka Спецагент Bog

AGE OF WONDERS II

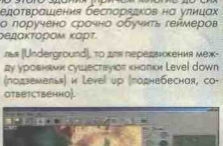
THE WIZARD'S THRONE
Scenario Editor

Совсем недавно в квартале пошаговых стратегий Игрограда было возведено здание под названием Age of Wonders 2, грозящее красотой и грандиозностью затмить сияющий великолепием и славой дворец Heroes 4 of Might and Magic. Многие жители нашего города уже ринулись изучать чудесную вселенную этого здания (причем многие до сих пор не вернулись ☺), а мне, почетному картостроителю Игрограда, в целях предотвращения беспорядков на улицах города, лицами, вошедшими во вкус игры (как было в случае с Heroes 4), было поручено срочно обучить геймеров обращению с великолепным инструментом по созданию пристроек к нему — редактором карт.

Итак, пока многие спорят о преимуществах и недостатках упоминавшихся стратегий, мы приступим к созданию карт и заодно сравним редакторы этих грандов пошаговых стратегий в удобстве и функциональности. Ну что ж, знакомьтесь — перед нами Age of Wonders 2 Scenario Editor. В



каталоге игры запускаем файл AoW2Ed. В главном меню выбираем опцию Files > New. Диалоговое окно, что появляется при создании нового сценария, предлагает нам выбрать размер карты (их всего четыре: Small, Medium, Large, Extra-Large), начальный тип ландшафта, указать наличие или отсутствие подземелья. В отличие от Editor'а Героев 4, подземелья можно будет добавлять/убирать потом, непосредственно в процессе создания сценария, что представляется более целесообразным. После описанной процедуры перед нами появляется сам редактор. Прежде всего, хотелось бы отметить некоторую его особенность. В левом верхнем углу отображается текущая частота изменения кадров FPS (Frames per second). Вот так, даже здесь можно проверить мощность своей видеокарты (лично у меня на Riva TNT2 этот показатель колебался от 5 до 40). Но вернемся к созданию сценария. Прежде всего, необходимо разобраться с местностью. Ландшафты размещены в правом верхнем углу редактора. К сожалению, их всего лишь 13 видов (для сравнения, в Героях их насчитывалось аж 30). Ну что же, на мой взгляд, этого тоже вполне достаточно. Выбрав нужный ландшафт, начинаем преображать карту на свой вкус. Готово? Теперь пришла очередь придать карте рельефности. При помощи кнопок на тулбаре Raise Terrain (поднять поверхность) и Lower Terrain (опустить поверхность) вы можете самостоятельно создавать холмы и овраги. А придать местности разнообразия можно, воспользовавшись готовыми природными объектами, которые находятся на вкладке Tiles. Они рассортированы по типам: Grass (растительные), Steppe (степные), Desert (пустынные), Snow (снеговые), Wasteland (безлюдные), Beach (береговые), Water (водные), Swamp (болотные), Caverns (пещерные). Если ваша карта двухуровневая, то есть имеет подземелья (Underground), то для передвижения между уровнями существуют кнопки Level down (подземелья) и Level up (поднебесная, соответственно).



На этом разговор о проектировании ландшафтов закончен. Этот этап создания карты аналогичен heroes'овскому. Ну, а сейчас мы перейдем ко второму этапу построения карты, а именно, к размещению игроков, городов, разных игровых объектов. А вот здесь уже есть существенные отличия. Хочу все же напомнить, что в Heroes'ах игровые объекты (Adventure objects) и существа (Creatures) имели собственные свойства (Properties), изменяя которые, можно было регулировать тот или иной параметр данного объекта (к примеру, менять имя, навыки, характеристики героя, численность монстров). В этом редакторе ситуа-

ция идентична. Аналогичные объекты имеют практически те же свойства. Так что, если вы спец по картостроению в Героях 4, этот абзац можете смело пропустить. А тем, кто обделен самомнением, рекомендуется дальше читать очень и очень внимательно.

Начнем мы с городов. Город находится на вкладке Tiles > Places. После помещения его на карту в свойствах города (чтобы изменить параметры объекта, надо кликнуть на него правой кнопкой мыши) нужно указать несколько параметров, а именно: принадлежность к игроку, название, размер города (как вы знаете, их всего четыре: Outpost, Village, Town, City), силу гарнизона (Weak, Strong, Average) и начальные постройки. Следующий шаг — мы добавим разные игровые объекты: телепорты, шахты, мельницы, башни и др. Все это добро размещено на уже знакомой нам вкладке Tiles > Places. И наконец, не забудьте проложить дорогу.

Отмечу, что каждый игровой объект в редакторе имеет свой ID. Что это такое? Хороший вопрос. Так вот, ID (identification) исполняет роль своеобразного кода, по которому можно отличить один предмет/существо на карте от другого такого же. Применение ID мы рассмотрим немного позже (на примере событий).

Чего нам еще не хватает для полного счастья? Правильно, героев. Они находятся на вкладке Tiles > Heroes. Выбираем, ставим их на карту, задаем несколько параметров в свойствах (принадлежность к игроку и модель поведения (охранять, патрулировать и т.д. и т.п.))

Чтобы создать героя, кликнем на кнопку Add New Hero вкладки Heroes правой панели. В параметрах нужно выбрать расу и пол своего героя (причем, можно независимо от его портрета ☺), указать имя, титул, класс (у каждой расы их три, но в сумме, учитывая особенности рас, выходит около 10) и уровень. Дальше идет обычная процедура для ролевиков, а именно — распределения Skill Point'ов на характеристики героя (30 начальных поинтов и +10 за каждый уровень). Количество скиллов, затрачиваемых на разные параметры героя, не зависит от его класса. Кем бы герой ни был, у него всегда будет уходить два поинта на передвижения (Moves), 10 — на урон (Damage), а на все остальные характеристики (Attack, Defend, Hits, Resistance) — по 5 скиллов. Навыки героя зависят от класса. А что до их количества, то все, доступные данному классу героя, можно добавлять без ограничений. Кстати, опцию Spell можно использовать только после того, как у героя появился навык Spell Casting. На начальное заклинание, увы, можно выбрать только одно. При желании на второй вкладке Items можно добавить герою парочку артефактов.

А теперь самое интересное: создавать в редакторе можно не только героев. Ликуйте: теперь у нас есть возможность САМОСТОЯТЕЛЬНО СОЗДАВАТЬ разные предметы. Согласитесь, это очень круто, в Campaign Editor'е Героев ничего подобного не было. Ну что ж, приступим. Нажимаем на кнопку Add new item (вкладка Items) и оказываемся в окне создания предмета. Прежде всего вы должны его назвать, выбрать тип — оружие, броня или украшение, под тип подобрать соответствующую иллюстрацию, указать стоимость предмета и его доступность (Availability). Потом необходимо указать бонусы, которые добавляет данный артефакт характеристикам героя (и не надейтесь — количество нулей строго лимитировано ☺), и специальные возможности артефакта (вот здесь ограничений нет ☺). Нажимаем на магическую кнопочку OK и получаем новый артефакт в списке. Теперь его можно разместить на карте.

Ух, с предметами, кажется, разобрались. Пора приступать к следующему этапу картостроения — добавлению Event'ов (событий). Событиями в Вандерсах можно называть нестандартные происшествия, то есть те, которые не предусмотрены обычным игровым процессом. К примеру, присоединение монстров или героев, обогащение маной или золотом, появление героя или монстров, телепорт, сюжетные сообщения и прочее. В этом перечне присутствует даже проигрывание клипа. События придадут игре разнообразие, увлекательность и даже снабдят некоторыми элементами квеста. Они состоят из условия (trigger) и самого действия. Чтобы добавить событие, перейдем на вкладку Events правой панели. Нажимаем на кнопку New, которая расположена внизу. Итак, прежде всего необходимо указать имя события (поле Name) и его тип (список Type). В списке Activate необходимо указать, сколько раз это происшествие должно повториться: однажды, один раз на игрока или всегда. Теперь нужно изменить его параметры. Для каждого события они свои. Например, для телепорта это координаты места отправки, пункта назначения и игрок, которому адресовано данное событие (этот параметр присутствует практически во всех событиях). Теперь займемся настройкой триггера (условия). Выбрав тип, указываем его параметры. Сопутствующие действия можно добавить на вкладке Conditions.

Иногда приходится привязывать события к определенному объекту. Это нужно делать не только в соответствии с его названием, но и по его ID-коду.

При создании событий вы наверняка заметили что формат координат имеет несколько странный для нас вид — XYL. Если с X и Y вроде как все понятно, то с L дело обстоит немного сложнее. L (Level) — указатель на уровень поверхности, причем 1 соответствует подземелью, а 0 — самой поверхности. По умолчанию стоит значение (–1), то есть вообще не используется.

Еще одно. Как я уже говорил, в списке событий фигурирует проигрывание клипа (Play Movie). Все доступные клипы находятся в каталоге Movies и имеют расширения .bik. Специальный проигрыватель Bink Video Player можно скачать с сайта www.radgametools.com.

А теперь приступим к настройке карты. В основном меню выбираем опцию Options > Map Settings. На первой вкладке (General) указываем название карты, имя автора, при желании можно дать краткое ее описание (поле Map Description). Не помешает добавить пару мелодий, которые будут звучать на протяжении всей игры (список Map Songs) — как вы знаете, музыка в AoW2 довольно неплохая. На следующей вкладке Settings отрегулируем количество игроков, героев, доступные расы и уровень независимого AI — Easy, Normal, Aggressive. Третья вкладка (Players) поможет нам настроить параметры игроков: расу, цвет, стартовый капитал и ману, начальную прибыль. Вам не понравилась сфера магии Визарда? Пожалуйста, сейчас изменим. Нажимаем на Customize и попадаем в меню редактирования главного героя. Здесь можно не только указать его имя, пол, сферу магии и даже написать стандартные фразы, которые будут им использоваться при объявлении войны, разрыве/предложении мира или альянса. Последнее, что мы должны указать, это начальные дипломатические отношения между игроками (вкладка Diplomacy). Как многие из вас знают, в дипломатии AoW2 переплюнула Героев. Вместо извечного героического принципа «один против всех» (или «пусть против всех», в случае альянса) в AoW2 мы имеем три состояния межгосударственных отношений, а именно: война, мир и альянс, которые, между прочим, могут меняться очень быстро. Короче, ничего сложного.

Это, пожалуй, все, что я хотел рассказать вам сегодня. Надеюсь, теперь вы сможете самостоятельно сделать карту к AoW2.

В музее вы можете увидеть прообраз величественного здания Morrowind, недавно украсившего квартал RPG. Хотя многие и называли его Buggerfull'ом, рожденные им архитектурные идеи востребованы современностью.

Виктор КИНШОВ aka Pilsman
kinshov@mail.tavrida.net

«Моя самая большая надежда, мое самое большое разочарование»
Френк Герберт.

Жанр: RPG
Разработчик: Bethesda Softworks
Системные требования: 486/66 МГц, 8 Мб ОЗУ, 2x CD-ROM
Дата выхода: конец 1995 г.

Рождение героя

Когда весть о гибели Ягара Торна стала мало-помалу забываться, жизнь в Империи

начала входить в привычную колею, что, несомненно, явилось следствием трудов Уриэля Септима VII по поддержанию мира в стране.

Однако это затишье, как это часто бывает, было лишь предвестием страшной бури. Никто не замечал тяжелых туч войны, сгущавшихся над горизонтом. И когда, казалось, в Империи должен был наступить очередной золотой век, разгорелся конфликт между двумя королевствами — Даггерфоллом и Сентинелем. Гордое и свободолюбивое племя редгардов вновь подняло вопрос о предоставлении им большей независимости, в ответ на что лоялыный Императору король Даггерфолла Лиандуус бросил на Сентинель свои войска. Он нашел, пожалуй, самое простое решение этой проблемы... и самое жестокое. Две армии сошлись в знаменитой сече на Крингановом Поле. Бретонцы Даггерфолла нанесли поражение редгардам Сентинела, но в жаре битвы погибли короли обеих сторон. После смерти Лиандууса командование войском принял его двадцатидвухлетний сын Готрид, который и привел Даггерфолл к победе. Он оказался не так поялен к Империи, как его отец, однако открыто выступать против ее мощи все же не решался. Возможно, его мнение формировалось под влиянием жены, бывшей принцессы Сентинеля, а ныне королевы Даггерфолла Аубек-и. Возможно, но это лишь догадки...

Казалось, что, несмотря на ужасные потери, конфликт полностью разрешен. Однако все оказалось не столь просто, ибо призрак павшего короля Лиандууса являлся по ночам в Даггерфолле и требовал отмщения. Все бы ничего, но его всегда сопровождала армия призраков, набрасывающихся на случайных ночных прохожих. Город объял ужас.

Слух о событиях, происходящих в Скалистых Землях, достиг ушей Уриэля Септима VII, и он отправил в Даггерфолл своего человека. К сожалению, история не сохранила его имени, посему мы наречем его просто «геро-

ем», ибо деяния его поистине замечательны. Герой покинул Даггерфолл и отправился в далекий путь...

Daggerfall vs. Morrowind

Когда появился Morrowind, многие игроки-обозреватели поспешили возложить на него лавры лучшей RPG года, попеременно поливая TES III грязью. Причем почти все сравнивают Морровинд с его предшественником, Даггерфалл'ом. Однако ветераны второго TES ушли в отставку, и замолвить слово о нем некому. Постараюсь в меру своих сил пролить свет на историю этого нашумевшего проекта.

Признаюсь сразу, в первую часть я не играл. Знаю только, что Elder Scrolls: Arena, вышедшая в 1994 году, ничем, кроме громадного игрового пространства, не была примечательна. Два года спустя появился Daggerfall, прозванный за исключительное количество багов «Buggerfull'ом». Правда, во второй части разработчикам удалось добиться феноменальных результатов. Получив практически все главные премии, The Elder Scrolls: Daggerfall перевернула мир ролевых игр, утвердив новый стандарт в своем жанре. Миллионы людей этот мир привлекал уже хотя бы тем, что в нем хотелось жить. Чем же настолько потрясла игровую общественность эта игра?

Итак, добро пожаловать в мир Старых Свитков (The Elder Scrolls) и провинцию Даггерфолл залива Илайнк-Бей (Iliac Bay). Вам придется влезть в политические делишки этого региона, обзавестись кой-какими знакомствами, врагами (куда же без них?), убить энное количество народа, вернуть похищенное письмо, отправить на покой привидение и решить, кто получит магический Дингус (Dingus), иногда называемый Тотемом Тибера Септима, сулящий его владельцу неограниченную власть. Получив вы должны сообразить, как

остаться в живых и подольше протянуть, чтобы закончить порученную вам работу. Возможно, ваш персонаж будет до неприлиния богат, но это не цель игры, хотя чертовски приятная ее сторона.

Даггерфолл — нетрадиционная компьютерная ролевая игра: здесь нет классической линейно развивающейся цепочки квестов, которой вы вынуждены робски следовать. Вы можете развивать свой персонаж как угодно и по каким угодно направлениям — какие вам больше нравятся. Чувствуете в себе тягу к преступной жизни, жестоким убийствам невинных людей, грабежу городских слепых и к репутации одного из самых опасных преступников Илайнк-Бей? Пожалуйста! Хотите быть Рыцарем в сияющих доспехах, спасать девиц, попавших в беду, сражать монстров и бороться за мирный мир, открытый Правде, Справедливости и Великому пути Тамриэля? Сколько угодно! Все пути открыты для вас. Не обязательно точно следовать главному квесту, хотя вы упустите при этом много интересно-

го. Начнете ли вы выполнение главного квеста вообще, когда начнете и в каком порядке будете проходить его этапы, почти целиком зависит от вас. В игре предусмотрено шесть видов окончания, в зависимости от того, какой путь вы выберете. В общем, как и в Морровинде, нам дается полнейшая свобода действий. Так в чем же разница, спросите

вы. Объясню. Что геймерам больше всего не понравилось в Морровинде? Бездушные NPC, неинтересные квесты, неразумительная боевая система. В Даге каждый подобный компонент — высочайшего качества. 750 000 тысяч ЖИВЫХ NPC, создающих иллюзию настоящей жизни, игровой мир Даги, раз в 8 больший (если вы захотите обойти его целиком, вам потребуется недели две). Не стоит забывать, что весь мир создан дизайнерами практически вручную. А квесты? Во второй части вы никогда не встретите заданий типа: найди то-то, принеси, унеси то-то, отведи туда-то. Не героическое это дело.

Техническая кутерьма

Система боев в Даге заключалась в умении ловко владеть мышью. Игрок зажимает левую кнопку мыши и начинает аккуратно двигать устройством, нанося тычки, рубящие и режущие удары, блоки.

Существует несколько зон повреждений, прикрывающихся соответствующими доспехами:

✓ голова (helmet — шлем);
✓ плечи, правое и левое (pauldrons — наплечники);
✓ руки, правая и левая (bracers — нарукавники);
✓ кисти рук (gauntlets — латные рукавицы);
✓ грудь (cuirass — грудная часть доспеха);
✓ ноги (greaves — поножи);
✓ ступни ног (boots — обычная обувь или часть доспеха).

Удар приходится на случайную часть тела. Если на этой части есть броня, то она принимает на себя некоторую часть удара, в зависимости от типа брони. Со временем броня стареет и ломается, так что не забывайте про починку. Биться приходится в realtime. Именно во время боя персонаж быстрее всего устает; по мере того как его запас сил (fatigue) истощается, он все реже попадает по противнику.

Магической системой Даги сейчас, конечно, никого не удивишь, однако 6 лет назад телекинез, телепортация, хождение по воде и умение дышать под водой не могли не впечатлять. Алхимики изощряются в создании многочисленных снадобий и магических предметов. Уровень магии зависит от интеллекта персонажа и дополнительного множителя. Каждое заклинание требует особого количества единиц маны. Мана пополняется при отдыхе, питье зелий или за счет высасывания силы противника (эффект Spell Absorption).

Герой Дага

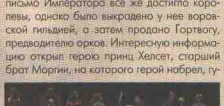
Задача перед агентом Империи стояла трудная, порой ему даже казалось, что она невыполнима. Поэтому прежде чем приступить к действиям, герой решил адаптироваться к новой для него обстановке. Но это длилось недолго. Повстречавшись с призраками, герой по ночам просыпался от кошмаров. А тут еще и люди, особенно приближенные к Императору, пытающиеся напомнить о миссии, с которой герой пожаловал в Даггерфолл. Как ни странно, эти приближенные давно уже осведомлены о прибытии в Даггерфолл человека Императора и во все глаза следят за его действиями. В конце концов герой практически одновременно получает послания от Моргин, принцессы Вэйрестэ, и Лотана, принца Сентинеля, содержащие просьбы как можно скорее прибыть к их дворам.

Справедливо рассудив, что это как-то связано с возложенной на него миссией и отдав должное отменной работе тайных агентов обоих королевств, герой покинул Даггерфолл и отправился в столицу Вэйрестэ, ибо она находилась несколько ближе, нежели Сентинель, посему и дорожные расходы казались не столь велики.

Явившись во дворец, он предстал пред царственным ликом юной принцессы. Как выяснилось, последняя знала кое-что о тоинственном письме Императора, однако просто так делиться информацией явно не собиралась. Дабы как-то возместить свои расходы

на тайных агентов, внедренных в окружение знати Даггерфолла, Моргин приказала герою исполнить сначала ее поручение — передать послание Короля Червей (King of Worms). Надо сказать, что под сим оценивсих псевдонимом скрывался глава могущественной гильдии некромантов; и раскрытие связи с оным принцессы Вэйрестэ могло иметь ужасные последствия как для нее самой, так и для всей правящей семьи королевства. Именно поэтому она поручила доставку послания абсолютно незнакомому человеку, решив, что раскрытие им ее секрета негативно скажется в первую очередь на его собственной миссии. В общем и целом, она было правда. Однако не обремененный высокими моральными принципами герой прочел ее письмо сразу же как только покинул вэйрестэкий дворец. Хмм... Похоже, юной леди невтерпеж выйти замуж, и не за кого-нибудь, а за сына самого Короля Червей! Нечего сказать, подходящая партия... Пофилософствовав немного о превратностях любви и в конце концов придя к выводу, что философ из него никудышный, герой отправился в обитель тамриэльских некромантов, что в Драконьих Горах, находящихся в северных регионах Скалистых Земель.

Можно и не говорить, что вотчина некромантов — не лучшее место для воскресных прогулок. Порядком измотавшись в дороге, герой в итоге обнаружил логово Короля Червей и с чувством выполненного долга вручил ему послание. Моргин сдержала обещание и поведала герою о том, что некромат им письмо Императора все же достигло королевы, однако было выкрадено у нее воровской гильдией, а затем продано Гортвогу, предводителю орков. Интересную информацию открыл герою принц Хелсет, старший брат Моргин, на которого герой набрел, гу-



ляя по замку. Оказывается, незадолго до Битвы на Крингайновом Поле Вэйрест отправил в стены обеих сторон своих представителей, надеясь, что те образумят как Лизандуса, так и короля Сентинеля Камерона, и кровопролития удастся избежать. Впоследствии неудачливые дипломаты уверяли, что не успели попасть к началу битвы, так как по дороге были атакованы орками, однако Хелсету донесли, что это не совсем так: все же они добрались до шатра Лизандуса и несколько минут провели внутри, видимо, о чем-то беседуя с королем Даггерфолла, после чего удалились.

Дело запутывалось все больше и больше...

Можно и не говорить, что после всех вышавших на него долю испытаний герой справился с заданием. Пусть не сразу, но вскоре все, что необходимо, было в его руках.

О дальнейшей его судьбе история умалчивает. Возможно, он все же купил полюбившийся ему домик в Даггерфолле, где и осел, а может быть, вернулся ко двору Императора и теперь выполняет очередную опасную миссию, возложенную на него сюзереном. Так или иначе, для тех, кто знал его, он навсегда останется героем, Героем Даггерфолла.

Итоги

Да, это было настоящая RPG. Игра, совершившая переворот в умах, сердцах и пристрастиях. Первый раз индустрия предоставила игрокам целую вселенную, в которой можно прожить десятки непохожих друг на друга жизней вместо того, чтобы тупо следовать прихотям сюжета. Это ли не достижение?

Компьютеры??? Компьютеры!!!
Pl Celeron / 128 / 40 / 2MX 32M / 80G / 32X GeForce2MX400/32 / CD-Ch.....599 р.
Pl Celeron / 128 / 80GG / 128M 32M / 40G / 32x+4X w RW / CD-Ch.....749 р.
Pl Celeron / 800 / 256 / 2MX 32M / 40G / 32X GeForce2MX400/32 / CD-Ch.....969 р.
Duron / 1300 / nForce400 / 128M 64M / 80G / 8X 16x GeForce2MX400+VGA / CD-Ch.....959 р.
Athlon / 1600+ / TX133 / 256M DDR133 / 40G / 32M GeForce2MX400/32 / CD-Ch.....1197 р.
Athlon / 1900+ / KT133 / 256M DDR133 / 80G / 64M GeForce4MX440 / CD-Ch.....1496 р.
P4 / 1700 / i845 / 2x256 SDR / 40G / 32M GeForce2MX400/32 / CD-Ch.....1099 р.
P4 / 1800 / i845E / 256M SDR / 60G / 64M GeForce4MX440/32 / CD-Ch.....1375 р.
P4 / 2200 / i845E / 512M SDR / 60G / 64M GeForce4MX440/32 / CD-Ch.....1589 р.
P4 / 2400 / 533 / 256M Rambus / 80G / 64M GeForce4TI4200/128 / DVD-Rom.....2196 р.
Фирма "Творчество" Тел. (044) 234-1204, 246-7660
www.creation.kiev.ua

Дмитрий АМПИЛОГОВ

Репортажи с отборочных игр

World Cyber Games

Для начала о событиях в России. Крах, а иначе и не скажешь, LeXeR'а объяснить очень сложно. Дать вразумительное пояснение сможет лишь он сам. У него остался только один шанс: взять пример у Asmodey'я и стребовать у организаторов финальных WCG autobirth. Ехать, конечно, придется за свои деньги, но подобный прецедент для Леши уже не первый. Однажды ему уже довелось побывать в подобной ситуации. И многие знают, чем это закончилось. На QuakeCon'2002 он «штамповал» всех такими темпами, что просто дух захватывало. 20 000 евро достались именно ему. Сюрприз, хотя и не такой большой, приключился и в номинации Unreal Tournament. Там Askold обошел двух главных претендентов на победу — квакеров Devil'а и c4-Dookie.

В Украине же конкуренция чуть пониже. Поэтому и сенсаций на долю населения приходится чуть меньше. Таковых, можно сказать, практически и не было. Разве что удивляет решение трех сильнейших киевских кланов остаться в родном городе. Хотя, с другой стороны, командировка могла означать неуверенность в своих силах. Так что с некоторой долей уверенности можно говорить о том, что мы стали свидетелями генеральной репетиции финальных украинских отборочных по CS. Засим раскланиваюсь и оставляю вас один на один с репортажами с одесских и киевских отборочных. Отмечу, что Ярослав Будниченко не только занял пятое место по Киеву, но и поставил, со счетом 49:-4, рекорд отборочных по результативности ☺. Уже знакомый Вам Евгений Трофимов участвовал в одесских отборочных в роли судьи.

WCG: Киев

Вот и закончилось лето, пора отпусков и каникул. Вместе с ним завершились и регио-

нальные отборочные чемпионаты, определились все участники, которые решат между собой, кто в этом году поедет в Корею защищать честь страны.

Официальное начало чемпионата было намечено на 10 часов утра. В связи с этим некоторые люди приехали на час-полтора раньше, чтобы, заплатив за игровое время, немного поразмяться. Но не тут-то было. Клуб оказался закрытым, и тренировалась там лишь десятка избранных.

Пару слов необходимо сказать и о самом клубе. Сейчас он считается одним из лучших клубов столицы. Посудите сами: 60 машин, «вооруженных» Pentium 4 1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce2 MX400, 19" мониторы. Большое помещение также оборудовано кондиционерами, которые там появились буквально за неделю до проведения турнира. На мой взгляд, лучшего места для такого чемпионата в Киеве просто было не сыскать.

К десяти часам к помещению клуба начало подтягиваться приличное количество людей, вооруженных своими мышками, а кое-кто клавиатурами, наушниками и даже ковриками для своих мышей. Почтили нас своим присутствием и James с Pitbull'ем. Они приехали из Одессы поболеть за своего соотечественника sD.Chp'а. Из иногородних участников стоит отметить еще и Zap'а, прибывшего к нам из Черкасс и сыгравшего на чемпионате на довольно высоком уровне.

Так как ждать начала игр нужно было еще как минимум полчаса, народ начал понемногу расходиться. Одни пошли на улицу подышать свежим воздухом, другие решили позавтракать, а третьи вовсе облюбовали находящийся возле компьютерного клуба игровой зал, отстреливая там монстров с зеленой кровью. Спустя минут тридцать из помещения клуба вышел администратор и начал собирать у геймеров дискетки с конфигами для игры.

После того, как эти самые конфиги были переписаны на компьютеры и подняты выделенные серверы для игр, организаторы чемпионата вышли из помещения клуба и начали приглашать людей внутрь. Разумеется, не всех, а только тех, кто в данный момент должен был играть.

Из зарегистрированных (чуть более сотни человек) на чемпионат пришло только 53. Поэтому случались небольшие накладки: кое-кто начинал играть с первого тура, а некоторым пришлось сражаться только со второго или даже третьего. На мой взгляд, не последнюю очередь в этом сыграла платная регистрация. Многие надеялись, что, как и в прошлом году, участие тоже будет бесплатным. Но организаторы решили по-своему и назначили плату — 10 гривень. Кстати, еще стоит отметить не такой жесткий, по сравнению с прошлым годом, «фейс-контроль». Процентов 50 участников явилось без документов, однако все равно были допущены к чемпионату. На первом же WCG тем, кто забыл свои бумаги дома, пришлось за ними возвращаться.

Те, кто не попал на чемпионат, но имел доступ в Интернет, мог узнавать результаты всех игр практически сразу же после того, как те были сыграны. А самые интересные матчи комментировались в real-time режиме. Все очень напоминало спортивные соревнования: «...Счет 1:0. Ески опять 200:200, но Чип не высовывается. Пятая минута, Чип безрезультатно пытается отбить контроль. Ески опять 200:200, хорошо подлавливает Чипа, у Чипа 100:50, счет 1:0. Ески дико прессует...». Ну, и так далее в таком же духе.

Следует заметить, что во время проведения чемпионата посторонних зрителей в по-

мещение клуба не допускали. Да и игроков, выбывавших из игры, администраторы тоже культурно выставляли за дверь.

В первое время для того, чтобы зрители, стоявшие вдоль прозрачной стены клуба, могли наблюдать за процессом, специальным образом поворачивали мониторы, транслировавшие самые интересные игры, проходившие в данный момент. Но представьте себе полсотни человек, толпящихся за относительно небольшой стеной, и два монитора в трех метрах от нее. Поэтому радости этих зрителей не было предела, когда на площадку возле клуба вынесли телевизор с огромным экраном и большими колонками.

Несколько слов следует сказать и о некоторых играх. Было сыграно большое количество интересных матчей. Одним из интереснейших была игра приехавшего из Одессы Chip'а и киевского Eski. По этому поводу один умный человек организовал тотализатор. Все желающие (их оказалось по 7 человек за каждую сторону) скинулись по 5 гривень. Победу буквально-таки вырвал Chip.

Еще одна интересная игра была сыграна в дуэли между парнем из Черкасс Zap'ом и киевским отцом Eki. Проигрывая к восьмой минуте 9:1, Ески с огромным трудом все-таки вырывает победу — 11:9. Не игра, а загляденье ☺.

Первым путевку в финал выбил себе Терминатор, выиграв у sD.Chip'а. После этого Chip'у, за право выйти в финал, нужно было выиграть у Eski, что оно и сделал. Правда, эта победа далась ему очень нелегко, о чем говорит финальный счет поединка — 12:11.

И наконец, в самом финале Chip обходит киевского игрока №1 Терминатора в двух играх и сам становится №1 на киевском WCG.

Ну что можно сказать по поводу тройки призеров, попавших в финал Украины? Никаких неожиданностей. С учетом того, что много сильных игроков из Киева уехали попытать счастья в другие регионы, именно они и должны были попасть в финал.

Споры происходили разве что только по поводу занимаемых мест в первой тройке. Многие думали, что на первом месте окажется Терм, а уж потом Чип с Ески. Но госпожа Фортуна, видимо, придерживалась иного взгляда на происходящее.

Напоследок хочу сказать пару слов тем, кто не достиг тех высот, до которых хотел добраться на WCG. Тренируйтесь и не отчаивайтесь. Терпение и труд все перетрут.

GLI

Репортаж подготовил
Ярослав «U.glaD» БУДНИЧЕНКО

WCG: Одесса

29 августа в Одессе начались региональные отборочные World Cyber Games. Проходили они по трем номинациям: Quake3, StarCraft и CounterStrike 5x5. В первый день организаторы решили провести соревнования по двум более легким в плане организации играм — Quake и StarCraft.

И вот к десяти часам утра в клубе «Навигатор» собрались все квакеры, желающие сойтись в битве за путевку на киевский финал. Пришло их, на первый взгляд, очень немного, всего 11 человек.

На самом же деле, вполне нормальное для Одессы явление — многие разъехались по другим городам. Мотивировалось это только одним: из каждого региона в номинации Quake на финал может поехать всего 3 человека. В Одессе же хорошо подготовленных ребят намного больше, поэтому многие опасавшиеся фаворитов игроки разъехались по всей Украине. Отборочные одесские ребята проходили не только в своем, но и трех других городах. Собственно в Одессе осталось всего пара игроков, которые и претендовали на первые места. Так

что большинству было давно известно, кто займет первые два места, вряд ли кто-нибудь смог бы остановить James.masK (чемпион Украины 2001 года) и Pitbull.masK (старожил профессионального гейминга) на пути к пьедесталу. Сомнения имелись только по поводу «бронзовых» наград, на которые претендовали трое: Shark_Rip, Lee.masK и Whortael.

Чемпионат быстро близился к концу. По его году James и Pitbull несколько раз встречались между собой в дуэлях. Каждый раз Pitbull.masK показывал хорошую игру и даже выигрывал поначалу, но скилл James.masK не оставлял никаких шансов на победу и в конце неизменно перевешивал огромный опыт Pitbull'а. В целом, Quake особых сюрпризов не преподнес. Первое место за James'ом, второе — за Pitbull'ем. Третье и четвертое взяли Whortael и Shark_RIP соответственно.

После небольшого перерыва, примерно к 15:00 стартовали отборочные соревнования по StarCraft. В этой номинации зарегистрировалось чуть больше семнадцати человек. В отличие от квакеров, крафтерские «котцы» смекалки не проявили и решили бороться за путевки на киевский финал у себя дома. Поэтому возникла проблема: на три призовых места, гарантирующих поездку на финал в Киев, претендентов оказалось немного больше. Прогноз на финальную расстановку мест выглядел примерно так:

- ✓ White.Ra
- ✓ White.saa (White.DJam)
- ✓ White.Toxic.

Однако получилось все не так просто. По воле жребия фавориты встретились между собой уже в первых турах. Так, White-Ra проиграл White.DJam и опустился в лузера. Спустя еще пару туров его выбивают с турнира. А ведь этот игрок — один из немногих, кто может хорошо показать себя в Корее.

Дальше — больше. Буквально в последние минуты перед началом соревнований был зарегистрирован игрок под ником Maniak. Весь чемпионат темная лошадка Maniak спокойно шел себе к финалу. А так как внимания на него никто особо не обращал, дошел он до второго места.

Однако в связи с тем, что White-Ra покинул турнир немного раньше, и учитывая его большие шансы на Корею, был поднят вопрос о том, чтобы допустить его к всеукраинскому финалу. Возможно, это было только при выполнении трех условий: если какой-то из игроков, занявших призовое место, отдаст путевку White-Ra, а также если на такой ход согласятся судьи и организаторы. Этим игроком и стал Maniak. Он пошел на уступки, предоставив свою путевку Ra. Теперь последнее слово за организаторами.

Первый день чемпионата закончился около 10 вечера, и все довольные пошли спать.

На 30 и 31 августа были намечены отборочные по Counter-Strike. Чтобы подготовить и провести чемпионат как можно быстрее и лучше, организаторы и судьи прибыли на место боевых действий к 8:00. Наши любимые каунтерстрайкеры, однако, благородный почин не поддержали. К тому же CS — игра командная, а так как в команде человек пять, то сразу возникает куча проблем: кто-то не пришел, кто-то заболел, у кого-то нет паспорта и т. д. и т. п. В итоге, из-за неподготовленности команд регистрация, которая должна была закончиться в 10, завершилась лишь в 11 часов, всего на чемпионат было заявлено около 20 команд.

После того, как всех желающих зарегистрировали, команды начали рассаживать за игровые поля. Таковых было предусмотрено два для четырех команд, и по идее мы укладывались в довольно короткий промежуток времени, однако местные энергетики высказали на этот счет свое мнение.

Только я вышел со списком команд для оглашения жеребьевки, как в клубе выключили свет. У всех (а в особенности, думаю, у самого Жени — 1 сентября ему предстояло ехать на финал российских WCG, а до этого необходимо было провести отбор в Одессе — прим. ред.) приключилась небольшая паника, однако после небольшого совещания (свет, насколько мы поняли, наши власти включать не собирались) приняли решение проводить игры на генераторе. Мощности генератора, правда, хватило только на одно игровое поле, так что чемпионат состоялся в поистине экстремальных условиях.

После всех сюрпризов около двенадцати часов начались первые игры.

Главными претендентами на поездку в Киев считались команды c4-TeaM, SharkS, StoRM (за последнюю играла легендарная Маша, занявшая 3 место чемпионата Украины 2001)) и maverick.

Борьба выдалась нешуточная. В то время как StoRM и Maverick идут по отцам, c4-TeaM уже во втором туре отцов выбивает команду SharkS в лузера. Следующей жертвой c4 становится StoRM, и единственная команда с девушкой уходит в лузера. В четвертом туре лузеров SharkS покидают турнир. Команды же c4-TeaM и maverick продолжают идти по отцам, именно они и встречаются в виннерском финале. В упорной борьбе после нескольких тяжелых игр в суперфинал проходит команда maverick. Однако c4-TeaM не сдается и таки пробивается в суперфинал, обыгрывая всех в лузерах, где они опять встречаются с maverick.

Финальные игры проходили около двух часов ночи, но никто не хотел уходить (так и хочется прочесть «умирать» ☺ — прим. ред.), чтобы выяснить, кто же все-таки поедет в Киев. Бои затянулись примерно на час, и примерно к тем победитель все-таки определился. Им стала команда maverick.

Итог отбора таков: в принципе, все закончилось именно так, как и должно было. Не без некоторых сюрпризов, естественно. Также мы рады, что очень быстро провели соревнования — на день раньше, чем было запланировано по расписанию. Посмотрим, что будет в Киеве. Думаю, одесситы поедут в Корею как минимум по двум номинациям — Quake3 и StarCraft.

Репортаж подготовил
Евгений «GreenJek» ТРОФИМОВ

P.S. Фотографии © GameInSide.com& allgames.com.ua

Знаменитый маг-боевик, ветеран ДЗВР Кертис, выздоравливает после психической травмы, полученной в мире NeverWinter'a. Его временно освободили от полевых исследований, но в отпуск не пустили. Он сейчас работает в приемной комиссии кадетского корпуса ДЗВР.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Уроки чисто писания

Ну вот, снова осень, снова учиться... Вот и в нашей школе, пусть и с небольшим опозданием, прозвенел первый звонок. Так что не стесняйтесь, проходите в класс, рассаживайтесь.

Знаете, что натолкнуло меня на написание этой статьи, точнее, цикла статей? Не поверите, вовсе не поиски оригинальной темы, вовсе не отсутствие интересных игр ☺ — нет, натолкнули меня вы. Впрочем, начнем с начала.

Иногда в нашу редакцию и на мой мейл приходят письма. Нет, не так. В нашу редакцию и на мой мейл часто приходят письма от читателей, и некоторые из них объединены общим вопросом: кто может стать нашим автором и как это сделать. Так сказать, что делать и кто виноват — в новом виде ☺. Ответив примерно на сотню подобных писем, я пришел к выводу, что устал повторяться и что если данный вопрос многим интересен, то проще и логичней ответить со страниц нашего издания. Ну и плюс, как бесплатный бонус, дать некоторые советы — то, что доктор прописал, так сказать. Так и появился на свет небольшой цикл занятий, но первое из которых вы как раз попали.

Начнем с первого, самого важного вопроса — кто может стать нашим автором. Отвечаю — вы. Любой из вас, если, конечно, он разбирается в играх и способен связно излагать свои мысли. О грамотности я молчу, грамотность штука крайне полезная, но, поверьте моему опыту, не самая важная. Видал я неплохих, но безграмотных авторов, совершающих кучу тупых ошибок. Видал и вижу. Вот, как в зеркало гляну, так и вижу ☺. Правда, исходя из того, что писать статьи нужно в Ворде, хочу напомнить, что у данной программки есть функция проверки орфографии. Данная штука, естественно, ловит не все ошибки, а зачастую может и новых добавить, но в любом случае она полезна и существенно облегчит работу нашим редакторам. А ссориться с редакторами лично я никому бы не посоветовал. Так что перед отправкой текста, пожалуйста, проверьте его грамотность. Сэкономите кучу нервных клеток, и не только редактору ☺. Кстати, из этого пункта плавно вытекает следующий — мы не принимаем к рассмотрению тексты, написанные от руки. Ну нет у нас машинисток, что тут поделать. Если вы уж взялись писать про игрушки, значит, либо компьютер стоит у вас дома, либо вы имеете к нему свободный доступ. Лично у меня, для справки, компьютер дома (третий по счету) появился примерно через два года работы в редакции. Как говорится, кто хочет, ищет средства, кто не хочет — причину.

Следующий важный вопрос — как стать нашим автором. Очень, кстати, важный вопрос. В принципе, варианта два — для тех, у кого есть доступ к Интернету, и для тех, у кого такового нет.

Если Интернет у вас есть, все просто — напишите нам письмо по адресу **games@mycomp.com.ua**. Укажите сведения о себе (ФИО, любимые игры, телефон, игровой стаж и т.д.) и скажите, что хотели бы для нас писать. Желательно сразу прислать тестовый текст, дабы мы могли адекватно оценить ваши способности. Предупреждаю сразу, писать о новых крутых игрушках на начальном этапе вам не светит. Первая статья, с которой начинают свой путь наши авторы, как правило, пишется в рубрику Музей. Почему? До потому что мы не можем поручить неизвестному нам человеку писать о модной игрушке — вы можете не написать вообще или написать плохо, и что тогда? Дырка в номере? Музей же — рубрика неустаревающая, статью, которую я напишу сегодня, могут опубликовать через пару месяцев, и она от этого менее (или более) актуальной не станет. Так что если ваша статья нам не подойдет, мы попросту не станем публиковать ее, и номер не пострадает, а если она окажется хорошей, то ляжет на полосу. В таком случае вас можно будет поздравить со вступлением в сообщество авторов МИКа. Впрочем, если, послав статью, вы покупаете следующий номер и ее там не обнаруживаете, не спешите расстраиваться — ждите ответа от редакции. Вполне возможно, что статья нам понравилась, но поскольку новые авторы появляются не так уж и редко, то на несколько ближайших номеров рубрика «Музей» занята. В этом случае вы ничего не теряете — статью опубликуют, а вам пришлют предложение писать дальше. Естественно, все это сработает только в том случае, если вы написали в «Музей» об игре, о которой мы еще не писали. Если статья по данной игрушке уже была, то ваш материал опубликован — увы и ах — не будет, но баллы за него вам засчитают.

Кстати, о «Музее» — хочу напомнить, что в этой рубрике пишут об играх, вышедших как минимум пять лет назад. О менее старых играх мы будем писать позже.

Если вы не уверены, о каких играх мы писали, а о каких нет, — напишите письмо, укажите там, что хотите стать нашим автором и что можете написать в рубрику «Музей» о таких-то играх. Списочек желательно дать побольше ☺. Если вдруг вы разбираетесь еще и в истории той или иной игростроительной компании, или можете толково написать об этапах развития того или иного жанра — укажите и эти варианты.

Вариант для тех, у кого нет Инета — воспользуйтесь телефоном. Позвоните нам по номеру 4556888, попросите к телефону Ефима Берковича и сообщите ему, что хотите стать нашим автором. Предупреждаю сразу — варианты типа: «Я хочу для вас писать, скажите, о чем» — не проходят. Если уж вы утверждаете, что разбираетесь в играх, будьте добры, темы ищите сами. Опять-таки, начинайте с «Музея».

Теперь о том, как нам писать и какие статьи мы принимаем. Возьмите ручки и записывайте. Тема — «Техника Безопасности При Написании Статей в МИК». Помните — эти правила могут спасти вам жизнь ☺.

Правило номер один — никакого плагиата. С авторами, хотя бы один раз уличенными в списывании, мы никаких отношений не поддерживаем. Списать статью — это верный способ поссориться с редакцией. И не нужно думать, что если вы перекатаете статейку из российского журнала, мы этого не заметим — во-первых, есть хорошие методы проверки, а во-вторых, у нас есть читатели, которые очень любят выискивать плагиаторов. Ну и, конечно, не советую забывать о законе, о защите авторских прав. У нас ведь не школа, а издательство, да? Это в школе вы можете хвалиться одноклассникам, как клево списали контрольную, — в худшем случае вам всего лишь поставят двойку. Можно и рискнуть. У нас оценок не ставят, а сразу выгоняют из школы — оно вам нужно? Авторитет очень сложно заоевать и очень легко потерять, не забывайте об этом.

Правило номер два — статьи делятся (в основном) на ревью (обзоры) и превью (анонсы), о таких жанрах, как интервью, аналитические материалы и т.д. мы поговорим в следующий раз. Минимальный размер ревьюхи — 9500 знаков без пробелов (мерить Вордом), минимальный размер превьюхи — 4500 знаков. Именно из цифр, кратных указанным, советую исходить. Нестандартные (по размерам) материалы мы публикуем редко. Для начала вам нужно написать статью именно минимальных размеров, меньше/больше — расстрел на месте ☺.

Правило номер три — не забывайте, пожалуйста, об иллюстрациях. Их нужно прилагать к статье. На одну ревьюху нужно иметь около восьми картинок в формате .bmp или .tif. Снимать их можно при помощи кнопки PrintScreen и любого графического редактора, а если не получается — специальных прог типа Hyper Snap. В крайнем случае ищите их в Интернете. У нас в редакции нет отдельного человека, который подыскивает скрины ко всем статьям — каждый должен позаботиться о себе.

Правило номер четыре — смешное правило, но сколько людей на нем прокальвалось! Прошу вас, подписывайте свои статьи. Причем, тем именем или ником, который вы хотите увидеть на страницах нашего издания. Откуда мне знать, что статьи некоего Владимира Ульянова нужно было подписывать просто «Ленин»? Если вы хотите, чтобы наши читатели могли вам написать — указывайте свой мейл, ну, и ждите писем. Реакция читателей — лучший способ оценить статью. Хотя лично я не стал бы утверждать, что читатель всегда прав ☺.

Правило номер пять — не забудьте указать жанр игры, издателя, разработчика и системные требования. Причем реальные требования не стоит писать — дескать, Анриал Торнамент 2003 идет на Пентиуме 133 с видеокартой Вуду 1 и 32 метрами мозгов — пойти-то он, может, и пойдет, только кто на такой конфигурации играть станет ☺? Пошаговый Анриал — вот это да...

Вроде, несложные правила, да? Это, ясное дело, не все, только основные. Главные. Без которых никак.

Почитав эту статью, вы можете задуматься, а насколько вообще реально стать нашим автором. Может быть, так же реально, как выиграть в потерею машину?

Задумайтесь на секундочку — в геймредакции МИКа всего три человека: Ефим Беркович ака Ранд, наш гейм-редактор, Василий Попов ака Александр Glukk, наш главный новостник, и наш покорный слуга, главный не скажу чего ☺. А кто остальные, пишущие статьи? Такие же геймеры, как вы. Такие же читатели, как вы, просто однажды они решились и принесли или прислали в редакцию свою первую статью. Теперь они наши авторы. Люди особой породы ☺.

У нас очень хорошая редакция, мы люди веселые и не зажравшиеся. Мы всегда рады новым авторам.

В каждом из нас и из вас есть потенциал, есть таланты, о которых вы вовсе и не подозреваете. Может, один из этих талантов и есть журналистика. Ведь мы не просто обозреватели игрушек, мы журналисты. И наше издание — отличная ступенька для пути вверх, к примеру, для поступления в вуз на факультет журналистики. Забывать об этом не стоит. Как и не стоит забывать о том, что писать об игрушках не только интересно, но и прибыльно. Мы ведь никому не предлагаем работать бесплатно, так что можно и на апгрейд машины заработать...

И еще, я ведь тоже не всегда был журналистом. Просто однажды, несколько лет назад, я решил испытать свои силы и написал первую статью. Потом написал еще несколько, потом перешел на ставку и теперь пишу постоянно. Чем я отличаюсь от любого из вас? Кроме возраста, мало чем, честно говоря. Конечно, умение писать дано, увы, не всем, но многим. Нужно только попробовать, приложить усилия. Это не сложнее, чем впервые спасти мир ☺.

И, наконец, САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО, напоследок. Пишите так, чтобы вам самим было интересно перечитать ваш текст. Если я перечитываю недельки через две свою статью, и мне скучно, я понимаю, что спорол лажу. У всех бывает, увы...

И еще, чуть не забыл. Вы можете очень круто писать, но помните — есть такая штука, как сроки выхода номера. Статьи должны сдаваться вовремя. Обязательно. С авторами, которые нас постоянно динамят, мы не работаем. Я, конечно, понимаю — творческие личности, все такое, но есть вещи, обязательные для всех. И это одна из них: статья должна быть сдана в срок. В нужном объеме и со скринами. Не кидайте нас, и мы не кинем вас ☺.

Думаю, на этом можно закончить первый урок. Надеюсь, данная статейка пойдет кому-то на пользу. Пишите. Играть в игры — это еще не все.

До, и не забудьте: с тех, кто станет авторами благодаря моей статье — пиво ☺. Я предпочитаю Оболонь «Премиум» (не считайте это рекламой ☺).

Фух, думаю, на сегодня все. Сильно загружать пока вас не стану, в конце концов, начало учебы, не все еще оправились от теплой жары ☺.

Если появятся вопросы — пишите, мой мейл указан, я с радостью растолкую и помогу, если понадобится.

А теперь можете закрыть тетради и пойти поиграть во что-нибудь. Встретимся на следующем занятии и поговорим. А поговорим мы — для разнообразия — о том, что же такое журналистика, какая она бывает, а заодно я расскажу о некоторых приемах, применяемых журналистами. Думаю, это будет полезно, как минимум для общего развития. В конце концов, должны же вы понимать, чем собрались заняться.

И напоследок, если вас заинтересовала данная тема, рекомендую почитать цикл статей «Школа молодого автора» в «Моем Компьютере», это особенно полезно для тех, кто хотел бы писать не только об игрушках, но также о железе и софте.

Вот и все. Дерзайте. Пишите и звоните нам. Заваливайте нас статьями, их много не бывает. Особенно хороших.

В конце концов, то, насколько интересен нас журнал, зависит не только от нас, работников редакции, но и от вас, наших потенциальных и реальных авторов.

Вот теперь точно все.

Удачи, и до встречи на следующем занятии.