



№ 19(52)

Полу месячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

I.IO.2002

MAFIA

THE CITY OF LOST HEAVEN

MEDIEVAL

TOTAL WAR

XENUS

HOVER ACE

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.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 120-1608,
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
Нау-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

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ



fax-modem
ACORP 56000

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

Список статей

- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Новый Кубок для Украины, стр. 7, 26-27.
- Александр ГЛЮК.
Xenus, стр. 8-9.
- BondD.
Star Wars Galaxies стр. 10-11.
- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Mafia, стр. 12-14.
- СМИРHOFF.
Medieval Total War, стр. 15-17.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Hover Ace, стр. 18-19.
- TaneR.
The Longest Journey, стр. 20-21.
- Davert.
Neverwinter, стр. 22-23.
- Яскр.
Vampire: The Masquerade, стр. 24-25.
- С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
Генералы уборки, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Что день грядущий нам готовит? Щос почитаем и поймем ☺. Что почитаем? Конечно, «Играградский вестник»!

Хотите повоевать с природой?

В Сети появилась подробная информация, касающаяся игры Emergency 2: The Ultimate Fight for Life, разрабатываемой немецкой студией Promotion Software. В этой



реалтаймовой стратегии вам не придется уничтожать легионы противников и заботиться о правильном построении собственных войск на поле битвы. Здесь все с точностью до наоборот. Разработчики предложат вам вжиться в роль начальника отдела чрезвычайных ситуаций и заняться спла-

сением мирного населения от всяческих напастей. В распоряжении игрока будут находиться десятки пожарных и медицинских машин, отряды горных спасателей, поисковые вертолеты, водные спасательные службы, саперы и т.п. На протяжении двадцати пяти миссий вам придется задействовать все имеющиеся в вашем распоряжении ресурсы, чтобы противостоять наводнениям, пожарам, землетрясениям и прочим катаклизмам. К сожалению, очень мало информации относительно экономической части игры, но скорее всего, обеспечение спасателей всем необходимым для работы также ляжет на плечи игрока. Emergency 2: The Ultimate Fight for Life должна появиться в продаже уже в конце октября этого года. Издателем проекта выступит компания Take Two Interactive.

Короли ринга

Не так уж часто появляются на PC представители такого жанра, как файтинг. Игры, целью которых является уничтожение противника при помощи собственных коленостеблей, практически полностью перекочевали на игровые приставки. И вот, види-

мо, начинается обратная волна. Недавно стало известно, что компания THQ намерена портировать на PC один из новейших «приставочных» файтингов WWF Raw. Эта игра является симулятором популярного в



Америке телевизионного шоу «Реслинг». Как многие из вас, наверняка, знают, реслинг — это необычайно эффектная смесь спортивного единоборства и тщательно срежиссированного, почти театрального шоу. В реслинге нет правил, все удары и захваты разрешены, но при этом ни один из них не наносится в полную силу. При этом бойцы настолько умело имитируют реальную схват-

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



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
set@set.kiev.ua

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

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ку, что подвоха никто не замечает (хотя знают о нем все ☹), и смотреть действительно интересно. В WWF Raw вам предложат выступить в роли одного из сорока пяти популярнейших атлетов Америки (каждый из которых имеет своего прототипа в реальной жизни) и принимать участие в шоу, сражаясь с другими претендентами на звание «Лучшего из лучших». Игра будет действительно сделана как телевизионное шоу: с эффектным появлением атлетов на ринге, азартными болельщиками, колоритным комментатором и т.д.

Как и во всяком файтинге, для победы в WWF Raw вам придется заучить множество ударов, комбо и бросков, чтобы добиться победы. Помимо поединков, запланированы и массовые побоища, в которых на ринге будут сражаться до шести бойцов одновременно. Игра должна появиться в продаже уже в конце этого года. А пока вы можете скачать демо-версию размером 66 Мб, заглянув на сайт разработчиков (http://www.thq.com/wvf_raw/Assets/Demo/WWFPCDemo.zip).

Парижские тайны

Французская компания Cryo Interactive выложила в Сеть информацию о двух своих новых проектах. Под номером первым идет приключенческая игра Salambo, действие которой перенесет нас во времена Первой Пунической войны. Игроку придется вжиться в роль раба Спендиуса, который мечтает вырваться из лап карфагенянина. В этом нелегком деле ему помогает наемник Мато, влюбленный в дочь карфагенского военачальника. В общем, разработчики обещают нам запутанную любовную исто-



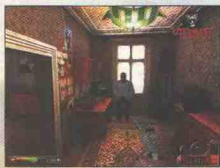
рию в духе «Ромео и Джульетты». Сценарий игры написан по мотивам произведений Гюстава Флобера, так что, похоже, можно действительно рассчитывать на интересный сторилайн. Графика этого квеста довольно необычна и тоже производит приятное впечатление. Salambo должна появиться в продаже уже в октябре этого года. Тем, кто заинтересовался этим проектом, советуем заглянуть на официальный сайт игры (<http://salambo.cryogame.com>).

Вторая игра от Cryo называется Thorgal: La Malediction D'Odin. Кое-какая информация о ней уже просочивалась в новости, но это было уже довольно давно. «Проклятие Одина» перенесет нас в раннее средневековье, где нам придется жить и

бороться в образе викинга по имени Торгал. Этот человек попал под проклятие великого скандинавского бога Одина, которое обрекает его на необходимость убить собственного сына. Попытаться снять с себя проклятие, Торгал отправляется в долгое и опасное путешествие, в котором ему придется сражаться не только с людьми, но и с богами. 3D-графика «Thorgal» делает, по заказу Cryo, российская компания Акелла, которая, похоже, довольно плотно сотрудничает с французскими разработчиками. Игра также должна появиться в продаже в октябре этого года. А адрес официального сайта Thorgal: La Malediction D'Odin такой: <http://thorgal.cryogame.com>.

Польские капризы

Разработчики из польской студии Mirage Interactive на днях объявили о том, что они приостанавливают работы над весьма интересной action/RPG RailHunt и перебрасывают все силы на скорейшее



создание игры Sniper. Об этом проекте никому ничего неизвестно. Те, кто следит за игровыми новостями, наверняка помнят о «симуляторе снайпера» Sniper: Path of Vengeance, создаваемого компаниями Mayhem Studios и Xicat Interactive. Так вот, таинственный польский Sniper не имеет к этому проекту никакого отношения. В пресс-релизе, сообщаемом о временной консервации RailHunt, говорится, что эта игра по сравнению со Sniper-ом не более чем «неплохая идея». Ну что ж, будем надеяться, что это действительно так и, конечно же, будем ждать новых открытий разработчиков, которые, возможно, приблизят завесу тайны над таинственным «Снайпером».

Кстати, о волынках

Немецкая компания Data Becker на днях объявила о том, что релиз разрабатываемой ими исторической реалистичной стратегии Highland Warriors переносится на январь 2003 года. Причины названы довольно стандартные: доводка баланса, шифрование игрового процесса и т.д. Коротко говоря, придется подождать.

Для тех, кто слышит об этой игре впервые, поясню, о чем, собственно, идет речь. Highland Warriors — это историческая стратегия, которая перенесет нас в средневековую Шотландию. Действие игры будет занимать временной период с девятого по четырнадцатый век. Именно в этом времени нам и предстоит жить и сражаться за одну из четырех противоборствующих

сторон. В игре представлены три клана шотландских горцев и англичане. Причем, все три клана будут разительным об-



разом отличаться друг от друга. По утверждению разработчиков, они намерены адекватно в качестве действующих лиц игры наиболее непохожие друг на друга кланы, чтобы игра за каждую из сторон была как можно характернее. В кампаниях мы встретим таких известных исторических деятелей того периода, как Роберт Брюс, Уильям Уоллес, английский король Эдуард I и др.

Берлин на шахматной доске

В Америке поступил в продажу трехмерный пошаговый варгейм Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin. В этой игре вам придется принять участие в боевых операциях на Восточном фронте, в промежутке с 1941 по 1945 годы. Разработчики обещают фанатам стратегий более 900 различных типов юнитов (из которых более 300 будут относиться к тяжелой бронетехнике), более 15 разновидностей фортификационных сооружений. Сражаться придется на полностью трехмерной карте, которая будет включать в себя более 50 различных типов земной поверхности. Также заявлены изменения погодных условий. Естественно, при планировании боевых операций вам необходимо будет учитывать все факторы, чтобы добиться победы. В общем, похоже на то, что Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin придется по душе любителям глобальных интеллектуальных стратегий.

Вундеркинд против барона

В Сети появилось демо-версия приключенческого шутера Iron Storm, разрабатываемого компанией Wanadoo Edition. Действие «Железного шторма» будет происходить в мире т.н. альтернативной истории. Этот жанр в последнее время стал довольно популярен в литературе, но в компьютерных играх ничего похожего до сих пор не было. Итак, разработчики предлагают нам свое видение того, как бы выглядел мир, если бы Первая мировая война продолжалась вплоть до 1964 года. Собственно, в это время и происходит действие игры. Перед нами открывается мир классической антиутопии. Мировая экономика развалена, враждующие армии сражаются из последних сил. По руинам

городов рыщут банды мародеров. Уже не одно поколение рождается в бункерах, где детей тут же отбирают у родителей и воспитывают из них потенциальное «пушечное мясо». Одним из таких детей и является главный герой игры по имени Weasel. Ему повезло больше других. Его незаурядные бойцов-

стей двадцатью двумя новыми марками автомобилей, среди которых будут модели Ferrari, Porsche и Lamborghini, ранее никогда не появлявшиеся в данной серии, и двадцатью новыми трассами. Также у вас будет возможность выступить в роли полицейского и погоняться по городу за водителями-лихачами.

На мушке у Кейт

Наконец-то отправился на золото ожидаемый многими шпионский шутер No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way. Во второй части хита от Monolith мы снова встретимся с Кейт Арчер, очаровательным агентом суперсекретного подразделения UNITY, которой опять придется противостоять террористам из группы H.A.R.M. На этот раз негодяи вступили в контакт с коррумпированными группировками советских военных и готовят третью мировую войну, второй разработчики сверхмощное атомное оружие. Спасти мир может только Кейт — с вашей помощью, разумеется. В No One Lives Forever 2 мы столкнемся с некоторыми персонажами, перекочевавшими сюда из первой части, а новыми врагами будут... Далго перечислять. Их будет очень много, начиная от террористов и советских спецзвонцов и заканчивая кланами ниндзя, представителей которых мы могли наблюдать в демо-

пустить игру вовремя, и сосредоточили все силы на «приставочной» версии игры. Ну, а нам с вами придется подождать.

Сюжет BloodRayne довольно тривиален. Нам придется выступить в роли очаровательной вампирицы, которая крошит в мелкую капусту своих же соплеменников. В общем, все



как в дешевом голливудском боевике: есть хорошие вампиры, есть плохие вампиры, хорошие должны убить плохих. Все. В общем, сюжет никогда не был сильной стороной жанра 3D-action, так что не стоит расстраиваться. Нужно просто набраться терпения и ждать.

StarCraft глазами суперменки

Компания Blizzard анонсировала новую игру, действие которой будет происходить во вселенной StarCraft. Такое заявление наверняка привлечет к себе внимание большинства геймеров. Новая игра, культовая вселенная — что еще нужно для счастья? Ну вот, это свершилось. Но не спешите радоваться. Лучше дочитайте заметку до конца. Итак, действительно, на Tokyo Game Show Blizzard Entertainment анонсировала тактический шутер StarCraft: Ghost. Нам снова придется вступить в войну террон, зергов и протосов, но уже не в роли главнокомандующего армией одной из сторон, а в образе девушки по имени Nova,



сплускающей в земном подразделении Ghost. Как и всякий порядочный Ghost, Nova владеет солидным арсеналом оружия и изрядными экстрасенсорными способностями, которые будут помогать ей в неравной борьбе с превосходящими силами противника. О перипетиях сюжета пока что ничего не известно. Зато известно другое. Игра будет создаваться эксклюзивно для «приставок» нового поколения. Вот так вот. В пресс-релизе менеджеры Blizzard заявили, что они уже очень давно поглядывали в сторону рынка консолей и втайне мечтали сделать приставочную игру. Ну что ж, мечты близорядцев начинают сбываться ☹.



ские способности были замечены еще в раннем детстве и заботливо развиты опытными наставниками. После чего Weasel попадает в спецподразделение, в котором быстро завоевывает славу непобедимого бойца, способного справиться с любым заданием. Именно поэтому ему поручают операцию Iron Storm. Нашими противниками в игре выступят солдаты русско-монгольской империи, во главе которой стоит барон Николай Александрович Угленберг. Почему во главе империи стоит не император, а барон, остается загадкой, хотя... вспоминается барон Владимир Харкониин из «Дюны». Возможно, в процессе игры этот странный факт выяснится. Демо-версия включает в себя две миссии из финальной версии игры и весит 194 Мб. Желющие скачать ее могут обратиться на FilePlanet (<http://www.fileplanet.com/files/110000/113189.shtml>) или 3D Gamers (<http://www.3dgamers.com/games/ironstorm/>). А релиз Iron Storm намечен на 23 октября этого года.

Жми на золото!

Согласно заявлению компании Electronic Arts, очередная часть одного из самых известных гоночных сериалов — Need for Speed:



Hot Pursuit 2 — ушла в печать и должна появиться в продаже 21 октября 2002 года. Hot Pursuit 2 порадует любителей больших скоро-

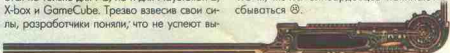


версии (http://www.3dgamers.com/dl/games/noonelivesfrv2/nolf2_demo.exe.html), появившейся несколько недель назад. Как и в первой части игры, No One Lives Forever 2 можно будет проходить различными способами, начиная от пологового убийства всех «плохих» на уровне и заканчивая «чистым шпионским» способом, активно используя огромный арсенал специальной техники и бесшумного оружия, которым разработчики заботливо снабдили главную героиню. Судя по многочисленным превью и обзорам демки, сегодня ни у кого не возникает сомнений, что No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way повторит успех первой части игры. Мы тоже на это надеемся, но... Поживем — увидим. Продажи игры должны начаться уже в конце октября, так что ждать осталось совсем немного.

Вампиры опаздывают

Разработчики из компании Terminal Reality на днях заявили, что релиз разрабатываемого ими вампирского экшена BloodRayne перенесен на начало 2003 года. Причиной подобного решения является то, что игра создается не только для PC, но и для PlayStation 2, X-box и GameCube. Презво извещая свои силы, разработчики поняли, что не успеют вы-

АтЦовые тАчки!
для КИБЕРСПОРТСМЕНОВ
и любителей ПАЛЬСКИ
и других азартных игр
КСАНТЕН (044) 564-5632
Xanten@ua.fm
Киев, Харьковское шоссе, 144а, 2 этаж
Время работы: Акт.Н. — 3ВОНИ субмал



Вот и закончился Чемпионат Украины по компьютерным играм. Как закончился? Вы что, серьезно, на нем не были? Тогда читайте отчет немедленно!

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

Новый Кубок для Украины

WORLD CYBER GAMES

Вот уже второй раз Киев принимал Кубок Украины по компьютерным играм. Стоит ли говорить о том, что для всех геймеров это главное Событие уходящего года, момент истины, когда наступает время отделить зерно от плевел. Из 1559 игроков были отобраны 88 лучших, которые и продолжили борьбу после региональных соревнований. Автор выражает благодарность компании Samsung и РА «Диалог» за проведение этого чемпионата.

Делегатов со всей Украины Киев встретил негостеприимно — сырой погодой и гадким колючим ветром; однако бывалых украинских игроков подобные мелочи не смущали, и к вечеру 17 сентября перед входом в Дом Учителя собралась довольно-таки внушительная орава киевлян и гостей столицы, с сигаретой коротающих время, оставшееся до жеребьевки. Более продвинутые (или более хитрые) к этому времени уже смекнули, что ступень на всех не хватит, и принялись занимать места в зрительном зале. Как и на любом серьезном мероприятии, основному действу предшествовали приветственные речи. На огонек заглянул даже известный киевский диджей Паша. Вел же официальную программу еще один популярный человек — телеведущий Глеб G. При всем уважении к игровому комьюнити, так и хочется заметить, что выходит многом его представителям на широкую арену еще рано — чувствуется, что держа мышку ребятам намного проще, чем бормотать что-то в микрофон. Да и общая специфика мероприятия, одобренная несколькими наивным представителями Глеба о киберспортивной молодежи, не очень-то способствовала самоутверждению приехавших игроков — напротив, выставляла их не в лучшем свете, чашечкой вызывая у гостей приступы смеха. Впрочем, все это мелочи. Кому-то дуть в микрофон, кому-то играть. Самое главное — не мешать друг другу жить. Народ так и поступил: геймеры во всю взяли общаться, а Глеб пустил в ход весь свой арсенал, бойко проявляя интерес к Анне, девушке, заведовавшей процессом жеребьевки.

и в физкультурно-спортивном порядке по-срывались с мест, дабы явить свои мужественные лица окружающим. Нстоящим, добрым откровением стало для меня присутствие ровнян (если это на самом деле были они). Оказывается, тоже что-то выигрвали.

Теперь пройдемся по результатам жеребьевки. Четверых квакеров, побывав-



ших в Корее в прошлом году, «во избежание» судьи решили «протестить», то бишь развести по разным углам турнирной сетки, вдобавок, одарить в первом раунде «холодной». Забегая вперед, скажу, что не всем это помогло ☹. Боги Counter-Strike а сложились над главными фаворитами и разбросали их по разным сторонам турнирной сетки, так что первый раз HR-xc6 и c58.ua должны были встретиться лишь в «финале отцов». Ну, а там короткий бой в лузерском финале и украшение вечера — суперфинал. Опять же не спешите. Про StarCraft ничего конкретного сказать не могу — не разбираюсь. Неизменным осталось одно: многие фавориты до финала не дожили. Объявив расписание на следующий день (9:00 — StarCraft, 14:00 — Quake 3 Arena, 19:00 — Counter-Strike, виннеры), всех отпустили домой. Шумно обсуждая результаты жеребьевки и ищако поглядывая на будущих соперников, элита украинского гейминга разошлась/разъехалась по домам.

Утром следующего дня всем обладателям бейджиков было предложено заполнить карточку прогноза победителей всех трех номинаций. Фикс состоял в том, что сделать это можно было практически в любое время. Ваш покорный слуга, например, долго примеривался, кого вписать, а затем мощно ткнул пальцем в небо, не угадав НИ ОДНОГО обладателя медалей высшей пробы. Расстраиваться, правда, особо не стал — обычное дело, как оказалось. На самом деле, правильно всех троих номинантов не назвал никто. А двух победителей указало всего четыре человека. Среди них и был определен призер, оформивший анкету раньше всех. Это теперь я понимаю, что, ввиду непредсказуемости наших игроков, делать прогнозы стояло в самом-самом конце, только тогда можно было бы угадать всех призеров. Потому что никто из главных фаворитов (white.Ra, c58.ua и James.mask) так и не победил, отдав медали более тренированным. Да, вот чего-чего, а сенсаций на чемпионате было предостаточно. И это касается не только нашей «фаворитистой» троицы. Как вам победа вышедшего в крафтерский финал из лузеров Nirvana, или титановый Terminator, которого после поражения в стартовом матче уже списали на металлолом? А команда maverick, убившая в лузерхс c58, или малыш [UA]Host, который провел потрясающую матч против самого James'a?

Не сказать, что по сравнению с прошлым годом WCG немного потеснили, я не могу. Зал Украинского дома, как ни крути, намного больше порядочного зала дома Учителя. Все мы помним хорошую поговорку: в тесноте, да не в обиде. Именно так геймеры и расположились.

Это было настоящее единение сидящих, присевших на корточки, стоявших геймеров. Наблюдать за соревнованиями позволяла два проекционных телевизора, те же, что и в прошлом году. Сбоев в освеще-



ежки. Неизвестно, чем бы все это закончилось, не появився на сцене главный судья Кубка Украины Caffboy. Началось представление регионов и собственно процесс жеребьевки. Делегаты сделали вид, что жи розу друг друга не знают ☹.

Окончание на стр. 26-27

Тяжела жизнь спецтента — собирался в Париж, а попал в Колумбию. Наркобараны, кокаин вместо марковки на грядках. Где? Да в новом здании от Deep Shadows. Куда ломанулись? В очередь!

Александр ГЛЮК

XENIUS

Жанр: action/RPG

Разработчик: Deep Shadows

Предполагаемая дата выхода: первый квартал 2003 года

Когда речь заходит об украинских разработчиках, все обязательно вспоминают компанию GSC Game World, подарившую нам такие замечательные игры, как «Козаки», Yehor Codename: Outbreak и недавно появившийся HoveFace. Сегодня вся геймерская об-



щественность, затаив дыхание, следит за работой GSC над новым амбициозным проектом — приключенческим шутером STALKER. В свете грандиозных успехов игр от GSC многие упустили одно небольшое происшествие, случившееся в этой компании. Спустя некоторое время после окончания работы над «Веномом», GSC покинули создатели «Явочки» Vital Engine (технологии, на которой делался Venom) — Сергей Забарянский и Роман Лут. Уйдя на волю хлеба, ребята собрали свою собственную команду, окрестили ее Deep Shadows и занялись разработкой загадочной игры с непонятным названием Xenius. Изначально о ней было известно только то, что ее создатели «ютцы» Venom'a, на него же движке. Из этого следовал вполне логичный вывод, что через некоторое время нам вновь предложат «зловый» тактический шутер, с чрезвычайно проработанным AI (а в этом плане с Venom'ом тягаться могут очень и очень немногие) и современной графикой. Однако подобные выводы оказались ошибочными. А какова же реальность? Что же на самом деле скрывается за словом Xenius?

А скрываются за ним пропахшие кровью и кокаином джунгли Колумбии и оставшийся легионер Кевин Майерс, прибывший в этот латиноамериканский ад в поисках своей сестры-журналистки, бесследно пропавшей здесь несколько месяцев назад. Собственно, с этого момента и начинается игра. Завязка, как вы сами могли заметить, довольно проста и незатейлива. Но это ведь только начало, а до

конца еще следует дойти. Прибыв в Колумбию, наш герой быстро понимает, что местных жителей абсолютно не интересует судьба пропавшей журналистки. Здесь все занято решением более насущных проблем. Как многим из вас, наверняка, известно, политическая ситуация в Колумбии оставляет желать лучшего. Многочисленные группировки борются за сферы влияния, используя в качестве аргументов всевозможные виды огнестрельного оружия и боевой техники.

В виртуальной Колумбии от Deep Shadows дело обстоит ненамного лучше. На территории, где будет происходить игра, имеется шесть противоборствующих группировок: официальные власти, партизаны, наркомафия, индейцы, бандиты и ЦРУ. А какое дело безудержно боточу, скажете вы, до внутренних разборок? Он тоже сначала думал, что вся эта кухня его не касается. Но вскоре выяснилось, что это не совсем так. Проблема в том, что любимая сестричка в Колумбию не отдала, а занимается журналистикой расследованием, и, подобно всякому уважающему себя журналисту ©, успешно совмела нос во внутренние дела данного региона. Каждая из шести группировок владеет кое-какой информацией, столь необходимой нашему герою. А это значит, что общения со всеми ними не избежать. А так как врагов нужно знать в лицо, пожалуй, следует познакомиться с ними поближе.

Итак, официальные — это представители официальной власти данной провинции. Они олицетворяют собой закон, их поддерживают регулярные войска и силы полиции. Партизаны — ультралевые группировки. Прекрасно вооруженные и хорошо организованные, они контролируют до 30% территории страны и на-



ходится в оппозиции официальным властям. Кстати говоря, линия фронта будет проходить как раз по тому самому региону, в котором нам придется вести поиски. Наркомафия — здесь, я думаю, все понятно. Большинство из вас видели фильмы о кокаиновых плантациях

в джунглях и зловых наркобаронах, каждый из которых владеет собственной небольшой армией. Кстати говоря, они нашли взаимопонимание с идеинными последователями Маркса. Индейцы, как известно, являются коренными жителями этой страны. У них очень напряженные отношения со всеми, но больше всего они ненавидят наркобаронов, насильно привлекающих их для работы на плантациях. Агенты ЦРУ безуспешно пытаются покончить с наркомафией и прекратить доступ наркотиков на территорию США. Ну, а бандитские группировки — это обманные уголовники, об-



лагающие данью немногочисленным торговцам в крупных городах.

Как видите, группировки явно относятся к различным весовым категориям, однако пообщаться (в той или иной форме) придется с каждой из них. Спустя некоторое время Кевин понимает, что оказался в центре крутиль (пусть даже по местным меркам) политической игры и играть ему придется именно по заданным правилам, независимо от того, хочется ему этого или нет.

Как вы, наверняка, заметили, жанр игры определен как action/RPG. Формулировка довольно-таки расплывчатая. Что же здесь больше? В каких пропорциях смешаны эти два популярных жанра. Ответить на этот вопрос не так-то просто. С первого взгляда, шутер. Любимый многими вид из первого лица. Довольно солидный арсенал — порядка 20 различных видов оружия, каждое из которых имеет реальный прототип, собственные тактико-технические характеристики и возможность апгрейда. Множество разнообразных врагов: несмотря на то, что все ваши противники будут людьми, представители каждой из группировок имеют собственное предположение в плане оружия и привыкли к различным стилям ведения боя.

И все-таки, после нескольких часов общения с разработчиками и просмотра демо, я пришел к выводу, что нас ждет инте-



реонная и глубоко проработанная сюжетная RPG. Попробуем объяснить почему. Сейчас мы не станем вдаваться в философию и выяснять, что же именно отличает хорошую ролевую игру. Посмотрим, что обещают нам создатели Xenu's. Глубоко проработанный мир, населенный живыми персонажами.



Есть такое. Города и поселки, военные базы — какие-нибудь плантации, джунгли, наконец — все это живет своей собственной жизнью, при этом остро реагируя на любое действие игрока. Учитывая специфику данного региона, никого из жителей не шокирует появление на улице города человека с автоматом в руках. Но стоит вам только устроить перестрелку, как вами тут же заинтересуются полиция. Причем отделиться от нее будет очень непросто. Хотя возможно, и даже несколькими способами.

Для достижения своей цели вам придется активно общаться с NPC. Несмотря на заявления сотрудников Deep Shadows о том, что на фоне колоритной фигуры главного героя все остальные жители этого мира будут серыми и безликими (ребят явно обуяла скромность!), каждый из них является довольно незаурядной личностью, с собственными пристрастиями, наклонностями и желаниями. В зависимости от ваших действий, те или иные NPC будут относиться к вам по-разному и, соответственно, по-разному придется выстраивать общение с ними. Диалоговая система Xenu's, несмотря на кажущуюся простоту, довольно гибкая и развешенная. При первом разговоре с абсолютно новым человеком у вас имеется небольшой набор стандартных фраз. Но когда вы подойдете к нему второй раз (или перед этим еще и скажете ему какую-то уловку или заведете общение знакомым), то количество вопросов и тем для беседы существенно возрастет. Причем именно исследование мира и плотное общение с его жителями поможет вам разобраться в ситуации намного больше, чем беспорядочная стрельба направо и налево.

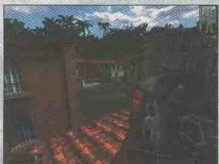


Раз уж речь зашла об RPG, то нельзя не упомянуть о развитии персонажа. Да, наш герой будет обладать 20 характеристиками, которые повышаются в зависимости от их ис-

пользования. Под вашим чутким руководством Кевин сможет стать мастером стрельбы из различных видов оружия, профессиональным вором и взломщиком, научиться водить различные транспортные средства (причем не только автомобили, но и танки, вертолеты, катера). Также можно будет приподнять силу, ловкость, умение общаться с народом и множество других полезных навыков. Естественно, стиль игры определяется тем, как именно вы будете развивать своего персонажа. В мире Xenu's найдется место как любителям «бескровного» прохождения, так и поклонникам stealth-миссий и, конечно же, нашим друзьям-маньякам ☹.

На что еще хочется особо обратить внимание, так это на детальную проработку мира. Разработчики уделяют очень много внимания мелочам, что создает иллюзию реальной жизни. При просмотре демка мне не удалось найти ни одной пары похожих комнат. Каждая из них несет на себе печать живущего в ней человека. Столы, стулья, chairs, тарелки, незащищенная кроватка — все это выглядит так, будто хозяин этого дома только-только вышел за дверь. Кстати, при желании у вас будет возможность использовать некоторые предметы в своих целях.

Ну, а какие же «вкусности» готовит игра поклонникам 3D-action? Об оружии я уже упоминал. Его планируется много и каждый вид будет обладать собственными характеристиками, такими как скорострельность, объем магазина, скорость перезарядки, цена. При желании (и за соответствующую плату) вы смо-



жете определить любую из этих параметров. Покупать и усовершенствовать «стволы» придется в специальных магазинах, причем в зависимости от района, в котором вы находитесь, цены на оружие будут меняться. Тело каждого из персонажей поделено на шесть «зон поражения» — это руки, ноги, туловище и голова. Прямое попадание в голову влечет за собой неизбежную смерть. При попадании в ногу, противник начнет хромать, в руку — выронит оружие и т. д.

Раз уж разговор зашел о боях и противниках, то неизбежно встает проблема искусственного интеллекта. Задавать подобные вопросы создателям Venom'a было просто неудобно. Те, кто знаком с этой игрой, я думаю, меня поймут. В Xenu's AI ботов основывается на той же системе — виртуальном зрении и слухе. Естественно, это дает нам огромный простор для тактического планирования боевых действий. Однако, в отличие от своего предшественника, Xenu's не является тактическим шутером. Кстати, исходя из того, что излишняя злобность AI Venom'a отпугнула от игры многих геймеров, разработчики решили

несколько «попридержать» наших виртуальных противников. Они довольно редко стреляют в голову, ограничиваясь попаданием в прикрытое тяжелым бронированием туловище. Но при всем при этом боты не производят впечатление умственно неразвитых. Они так же, как и их «веномские» предки, стараются занять наиболее выгодную для боя позицию, перезарядить оружие; они пытаются спрятаться куда-нибудь и т. д., и т. п.

Мир Xenu's представляет собой единую карту размером 625 кв. км. В игре не будет никаких локаций — вы волны двигаетесь, куда захотите и когда захотите. Конечно, одо-



левать такие расстояния на своих двоих скажется несколько напряжно. Для облегчения жизни игрока и разнообразия геймплея в Xenu's введены уже упоминавшиеся выше транспортные средства. При создании физики автомобилей разработчики ориентировались на недавно появившуюся замечательную игрушку GTA 3. Несмотря на то, что работа еще далека от закончена, даже то, что готово на сегодняшний день, производит незабываемое впечатление. Управление легковым и грузовым автомобилями разительно отличается друг от друга, равно как и их поведение на дороге. Кроме этого, будет возможность поводить танк и катер. А для особо злобствующих маньяков предусмотрено возможность уничтожения военной базы посредством боевого вертолета.

Игра создается на сильно переработанном движке Venom'a, получившем название Vital Engine 2 и полностью отвечающем современным требованиям. По словам самих разработчиков, можно так представить основные характеристики их engine.

1. Уникальная технология отображения большой но очень детальной территории 25x25 км.
2. Схелетная анимация с blending. MAX plugin позволяет экспортировать анимированные в 3D/MAX модели в формат игры.
4. Анимация лица при разговоре.
5. Многослойные текстуры любого разрешения.
6. 5000 треугольников на персонажа.
7. Lightmaps.
8. View-independent progressive mesh для моделей и view-dependent progressive mesh для геометрии.
9. Физика моделирования движения твердого тела (набор predefined моделей: машина, вертолет, ящик, игрок).

Очень много еще хотелось бы сказать о Xenu's, но мое время уже на исходе. Так как же выведет? А он прост. Xenu's — это игра, которую стоит ждать. Ждать и надеяться, что ребятам из Deep Shadows удастся осуществить все свои задумки. Мы же с вами от этого только выиграем ☹.

И что это у нас за новенькое здание в онлайнном квартале? Привет, Дарт Вейдер! Ух... Так это же «Звездные Войны»!

STAR WARS GALAXIES

BondD bondd@ukrpost.net

Продолжая обзор онлайнных ролевых проектов, на этот раз мы остановимся на разработке LucasArts и Sony Online Entertainment. Они совместно трудятся над Star Wars Galaxies — воплощением в виртуальной реальности вселенной, придуманной Джорджем Лукасом. Заглянем к ним в творческую лабораторию?

[Окончание, начало см. в Мик № 18 (51)]
Предполагаемая дата выхода:
4 квартал 2002 г.

Коснувшись пальцами камня, я не почувствовал сопротивления, наоборот, меня будто что-то подтолкнуло в спину, и я влетел в портал... Очнулся я в плохом расположении духа. А чему радоваться? Вылез из одного заповедья и сразу попал в другое... Вокруг дикое джунгли, неизвестные мне птицы перелетают с ветки на ветку, издавая неприятные для слуха звуки. Нет, риторических вопросов задавать не стану, к чему они — в Игрограде таких мест нет. Значит, надо отсюда срочно выбираться. Так, где мой сканер? А действительно, где он?

Star Wars! Как много связано с этими словами... Вспоминается, как дух захва-



тывало от бешеной скорости; как напрягал все умственные способности, чтобы придумать новую тактику; как все суще-

ство охватывала гордость от очередной победы в духовном поединке. Теперь Вы сможете полнее ощутить всю притягательность вселенной Star Wars, ведь вскоре появится Star Wars Galaxies. Виртуальный мир MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) раздираем конфликтами. Вы сможете стать на защиту империи, повстанцев или же остаться в стороне, с интересом



наблюдая за развитием событий и занимаясь своими делами. Все пути открыты, куда направится, решать Вам.

Хм... Странный портал я прошел, обычно они связывают миры с одинаковым техническим развитием, а тут... «Добро пожаловать в республику Набу, одно из красивейших мест нашей Вселенной. К Вашим услугам гостиницы, рестораны и прочие блага цивилизации, также у нас можно заказать билет на челночный рейс на любую планету...» — гласила реклама в туристическом агентстве. Гостиница мне не нужна, нечего здесь расслаиваться, на-

до возвращаться, но вот беда — сканер потерялся, наверно, я его уронил, когда перемещался между порталами. Надо поискать возможности воссоздать его, иначе я никак не найду дорогу домой. Черт, попался мне этот Вася Гупкин, ад для него — это слишком слабо, отправлю его в такую же поездку. Ладно, посмотрим по карте, на какой планете достаточно развитые технологии для создания сканера...

Как ни прискорбно, но разработчики не решились доверить рукам игроков жизнь главных героев этой эпопеи. Конечно, вы встретите в Star Wars Galaxies и Хена Коло, и Дарта Вейдера, но это будут NPS, которые могут дать какой-нибудь квест, а не управляемые геймером персонажи. Но не стоит отчаиваться, Вам предоставляется неплохой выбор биологических видов (именно видов, некоторые из которых подразделяются на расы). Rodians («Родионцы») — зеленокожие гуманоиды, приспособленные для охоты за вознаграждением, что не мешает Вам выбрать им другую специальность. Mon Calimari («Мон Каламарис») — амфибии, способные передаваться под водой, обладают высокой технологией. Twi'lek («Твилеки») — очень похожи на людей, могут изучать доступный только им язык дви-



жений щупальцев. Human («Люди») — люди как люди, большой выбор рода занятий, не имеют специальных способностей. Trandoshen («Трандошанцы») — рептилии, сильные и живучие, отличные воины и разведчики. Bothan («Ботаны») — отличные шпионы. Zabrak («Заброкки») — физически напоминают людей, обладают телепатическим даром. Wookiees («Вуки») — физически сильные и очень хорошо разбираются в высоких технологиях.

У вашего воплощения в мире звездных войн будет шесть основных характеристик: сила (Strength), телосложение (Constitution), ловкость (Quickness), выносливость (Stamina), сосредоточенность (Focus), сила воли (Willpower) — и три производных от них величин: очки жизни (Health), очки действий (Action) и очки силы (Mind). Вас не ограничивают одной профессией, при создании персонажа можно выбрать необходимые именно Вам навыки. Также в игре можно изменять различные параметры внешнего вида Вашего аватара, например, волосы, татуиров-

ки, цвет кожи, полноту и рост. Таким образом создаются все необходимые условия для того, чтобы игроки могли сгенерировать множество уникальных героев, что положительно сказывается на игре.

Если Вы примете какую-либо сторону в галактическом конфликте, у Вас появится



шанс подняться по карьерной лестнице. Например, начав каким-нибудь доносчиком, можно дослужиться до командира отряда и взять на себя руководство подразделением имперских войск. Не меньший восторг Вы достигнете, вояя за повстанцев. Можно вообще не принимать участия в конфликте, а колить деньги, поставшая провинции и тем, и другим. Короче говоря, возможности развития персонажа огромны...

В Star Wars Galaxies решили бороться с повсеместной урбанизацией территории и поэтому разработали систему отдельных серверов с ограничением количества аккаунтов. В отличие от других игр, серверы представляют геймвер не отдельные части мира, а одну и ту же Вселенную. Также в игре существуют зоны, где строительство домов вообще запрещено, такие себе заповедники. А там, где можно строить, выдвигаются требования к зданиям, потому что, во-первых, поддержка зданий в рабочем состоянии в этом случае удешевляется, а во-вторых, становится намного проще возводить оборонные укрепления. Вся система экономических отношений хорошо продумана, и ставить дома где-нибудь в одиночестве просто не выгодно. Да, еще дома, если позволяют их размеры и планировка,



можно переоборудовать в собственные магазины, в которых NPS за отдельную плату займется реализацией Ваших товаров.

Кашук, радина вуки. Надеюсь, здесь помогут решить мою проблему. Еще по прошлым заданиям я узнал, что вуки, несмотря на их неуклюжий вид, отлично разбираются в технике и очень восприимчивы к новым знаниям. Надеюсь, объединив мои знания с их умением и технологией, получу-

ся создать второй сканер... Кстати, здесь очень красивая природа: огромные леса, деревья невероятных размеров, а лучи солнца, пробиваясь сквозь кроны, окрашивают в приятный темно-зеленый цвет. Смотришь на такой пейзаж, и все проблемы отступают на второй план, красота...

Star Wars Galaxies справедливо назвать хорошей многопользовательской игрой не только благодаря удачной сюжетной завязке и ролевой системе, но и очень красивой графике. Все скриншоты потрясают реалистичностью, смотрятся, как кадры из фильма. А если учесть, что они не рендеренные, и абсолютно также выглядят игра, то понимаешь, что перед нами поистине уникальный проект: хорошо продуманная футуристическая вселенная, проработанная система развития персонажа, чрезвычайно реалистичная и красочная графика.

По поводу системы управления разработчики дают мало информации, говорят только, что все можно будет настраивать по своему вкусу. Насколько Star Wars Galaxies оправдают наши надежды, покажет вре-



мя. Но нужно учитывать еще один важный для геймера момент — плата за аккаунт. Кокова она будет, пока неизвестно, но ясно, что без нее не обойдется. Надеюсь, что в нашем регионе ее догадуются снизить.

Всю самую подробную информацию о ходе разработки можно узнать на сайте <http://starwarsgalaxies.station.sony.com> или на его русскоязычном зеркале www.swg.ru. Кстати, чуть не забыл, вскоре после выхода Star Wars Galaxies появятся add-on, предлагающие полетать в космосе на кораблях. Его планируют выпустить к тому времени, как у игроков появится достаточно денег для приобретения своего космического транспорта.

Мне повезло: применение парочку экипировки из арсенала начального курса магической подготовки, а спас пару вуки от работников, они и помогли мне связаться с местными умельцами. Спустя всего несколько дней мой, слегка утолщенный сканер был в моих руках. Немедленно включив его, я поразился: подходящее искривление оказалось совсем рядом, за дверями соседней лаборатории. В ней находились экспериментальная аппаратура для сворачивания пространства и переходов между такими же воротами. После включения питания пробы затемились, появившийся туман сложился в знакомый рисунок дымящих колец. «Ну, Пупкин, я иду!» — мысленно произнес я и сделал шаг вперед...

(Продолжение следует)

Mustek СКАНЕРЫ

Официальный дистрибутор
в Украине MAS Elektronik AG:

- Впечатляющие дилерские цены
- Заказы онлайн на сайте www.mas.ru
- Рекламная поддержка
- Бесплатная доставка по Киеву
- Поддержка гарантии 2 года



55,90 63,00

Be!Paw 1200CU
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 точек
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс и питание: USB
Ультратонкий дизайн



83,90 99,00

Be!Paw 2400CU
Цветной сканер формата A4
Разрешение 1200x2400 точек
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс и питание: USB
Ультратонкий дизайн



53,90 62,00

Be!Paw 1200
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 точек
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс USB
Оригинальный дизайн



69,00 79,00

Plug-N-Scan 2400M
Цветной сканер формата A4
Разрешение 1200x2400 точек
Глубина цвета 48/36 бит
Интерфейс: USB
Отличная цветопередача



56,90 66,00

Be!Paw 1200CS
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 точек
Глубина цвета 48/48 бит
Интерфейс USB
Улучшенная цветопередача



44,00 51,00

ScanExpress 1200UB
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 точек
Глубина цвета 36/48 бит
Интерфейс и питание: USB
Недорогой компактный сканер



66,00 76,00

Be!Paw 1200TA
Цветной сканер формата A4
Разрешение 600x1200 точек
Глубина цвета 48/45 бит
Интерфейс USB
Встроенный сканер модуль



89,00 104,00

Be!Paw 2400TA
Цветной сканер формата A4
Разрешение 1200x2400 точек
Глубина цвета 48/45 бит
Интерфейс USB
Встроенный сканер модуль

Гарантия 2 года

Гарантия на все модели сканеров Mustek предоставляется сервисным центром компании MAS Elektronik AG, официального дистрибутора Mustek в Украине



Technically unlimited.

MAS.de

IT-Elektronik AG

MAS Elektronik AG

Киев, ул. Сагаможанского, 59
(044) 248 7691, 248 7692
info@kiev.mas.de
www.mas.ru

Почувствуй себя мафиози. Поработай на «крестного отца». В конце концов, получишь отчет об игре, которую хотели запретить в Италии... Все происходящее, только «Мафия» вечно!

Дмитрий АМПИЛОВ

MAFIA

THE CITY OF LOST HEAVEN

За каждым большим состоянием
стоит преступление
Бальзак

Скажу сразу, Mafia — хит. Хитовость его
несомненна и обжалованию не подлежит. В



игре практически нет слабых мест. Абсолютно все сделано не просто хорошо, а очень хорошо, отлично. Движок, игровая физика, графика, звук, сюжет. Геймплей, в конце концов. Что ни возьми — достижение. Вообще, игры такого ранга очень часто расходятся по подходу к созданию. В частности, сроки их выхода, и без того затянувшиеся, очень часто по несколько раз сдвигаются. Привычное всем явление. Вот и над Mafia работали очень и очень долго. Около трех с половиной лет. И история ее создания — не дай Бог каждому.

Начнем с того, что предидущим проектом Illusion SoftWorks был Hidden & Dangerous. На движке именно этой игры Mafia изначально и создавалась. Однако спустя целый год разработки девелоперы поняли, что реализовать все задуманное на нем невозможно.

А выпуск некачественного продукта в планы чехов не входил уже тогда. Вот так разработка The city of Lost Heaven началась заново. Практически с листа, ибо движок было решено написать новый. Но такой, чтоб уже и для Hidden & Dangerous 2 сгодился. А тот еще кто лицензирует.

Не стоит думать, что самим разработчикам все эти переносы не надоедали. Daniel Vavra, директор и дизайнер игры: «Однажды я встретил старого друга, с которым мы не виделись некоторое время, и он спрашивал у меня, чем я занимаюсь». «Игрой», — неизменно отвечал я. «Ого, а какой?» — оживленно спрашивал товарищ. «Той же, что и прошлый раз», — отвечал я. Дальше меня словно обдало ушатом холодной воды: «Слушай, прошлый раз мы виделись два года назад». Это было просто пощечина! И вот после долгих лет ожиданий игра все-таки появилась. Сказать, что она хоть немно-



го еще до релиза устарела — нельзя. Все тит-топ. Не похожа Mafia, правда, и на хорошее вино, которому время идет лишь на

пользу. Наверное, терпение разработчиков в один прекрасный момент все-таки погнуло, иначе с чего бы это им оставлять небольшое количество разнообразнейших багов. К слову сказать, петиция о выпуске патча подписало уже более семисот человек.

Начинается игра с развязки. В маленькой, ничем не примечательной забегаловке решается судьба человека, который и сам неплохо справляется с ролью вершителя судеб. В обмен на безопасность своей семьи Tommy Angelo, один из лучших «солдат» Дона Salieri, решает сдать полиции своего босса. Детектив Norman прекрасно понимает: для того чтобы нарушить «омерту» — круговую поруку, нужно иметь действительно веские причины, однако все равно не хочет покупать кота в мешке. У него есть достаточно времени, чтобы выслушать историю чудесного преобразования заурядного таксиста в одного из лучших «калориджменов». Детектив Norman закуривает сигару и весь превращается в слух. А Tommy предстоит пережить все заново. Игра не ставит целью помочь Angelo стать тем, кем он стал — вот он, напротив, Norman'a сидит. Геймер — лишь рука судьбы, направляющая реальность в нужное русло. Иногда на помощь будет приходить партнер, ведомый Al.

В самом начале я говорил о том, что в Mafia все на высшем уровне. Но как же так,



скажут некоторые из вас, а сюжет? Игра с головой окутает нас в жизнь Lost Heaven'ской Коза Ностры. Принимайте ей это даже лучше, чем некоторым фильмам. Давно знакомый сюжет, завлекающий ведь сюжетом, завлекающий до дыр... зато стандартный для мафиозного блокбастера. Игру создавали настоящие «киношники» специалисты: режиссер, сценарист, оператор, каскадеры. Именно создавали, а не принимали участие в разработке. Если бы присудили специальный, игровой «Оскар», то он в обязательном порядке достался бы Mafia. Принимать практически во всех номинациях, потому что игра смотрится.

«Мафия» нельзя не сравнивать с GTA 3. Однако чем больше сравниваешь, тем быстрее понимаешь, что назвать The city of Lost Heaven клоном нельзя — слишком она оригинальна. «Мы попали в невыгодное положение из-за того, что «Мафия» была анонсирована раньше, а вышла позже GTA. Grand Theft Auto отсутствовал такой успех, потому что она

оказалась первой в своем роде игрой. Теперь люди ждут от нас, что мы выведем игровой механизм на новый уровень. Но мы выбрали другой путь, и некоторые будут разочарованы. Возможно, если бы мы вышли раньше, подобная участь постигла бы GTA. Тем не менее, я не думаю, что GTA и Mafia игры одного пла-



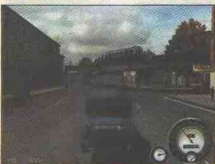
на. И если вы прочитаете некоторые ревью, то увидите, что многие считают так же. Мы — не аркада «дави людей, потому что это по приколу». Больше мы похожи на «то Tommy Angelo, попробуй пожить его жизнью, почувствуй то, что он чувствует», — говорит Daniel Varra. Господин директор не обманывает, подписав под каждым словом. GTA — это интерактивный комикс, Mafia — серьезный рассказ о гангстерах. И, к сожалению, это тот редкий случай, когда «хардкорность» может сыграть злую шутку. Во время игры складывается впечатление, что разработчики из Illusion Softworks либо не видели GTA вообще, либо играли в нее очень усложненно, а затем сделали свой проект абсолютно отличным от «Великого автогонщика». Общее в двух этих играх то, что в обеих можно ходить пешком или украсть машину. Все! На этом все сходство заканчивается, ибо даже ход сюжетных линий сравнивать нельзя.

Tommy Angelo не повезло. Он просто оказался не в то время не в том месте. Мирный бы таксиста самым беспардонным образом был нарушен двумя боевиками, которым в срочном порядке требовалась машина, чтобы оторваться от свихших на хвост гангстеров враждебного клана. Дупло пистолета подействовала очень быстро, спустя полчаса иррешенное такси подкатило к кафе Salieri's. Другой Дон не зобовует, его денег хватало и на ремонт, и «на пропустить стаканчик-другой». Далеко пороботать предложил. Tommy отказался, но обещал подумать. А через пару дней его нашли молодички Морелло, от которых он так удачно скрылся. Такими расколотыми и вдребезги. Расслабились бы и голову Tommy, на тот, быстро оценне ситуация, пригласил дворами к Дону Сальери. И уже очень скоро пошел мстить — Сальери помогает своим людям.

Mafia не дает слишком много времени на расколку. Упелениевание от бандитов Морелло, несколько миссий по доставке пассажира, слопан по подворотниам и все. Мирная жизнь городского бастка окончена. Жизнь «в семье» быстро берет свое. Tommy становится «своим человеком», приобретает новые привычки. Своем по-другому одевается. Мало кто узнает в этом fronteе вчерашнего водителя такси. Времи это, хоть и неспокойное, но относительно мирное. Серьезных дел нет — так, рутина. А вскоре придет и война.

Однако то, что является рутинной для настоящего гангстера, геймеру таковой не по-

кажется, даю слово. Миссий в игре ровно двадцать, все они поделены на три-пять подмиссий, однако одинаковых заданий практически нет. Мир Lost Heaven а жесток и беспощаден. День, ночь — невожно. Разбитые носы, проломленные черепа, убитые и даже сгоревшие машины, погоня, перестрелки, застреленные копы и гангстеры — все это реалии сурового мира Кола Ностри. Придется собирать дань за «защиту», объяснять местной шлане, что не стоит терроризировать мирных граждан, работать наемным убийцей, промать отелю, а затем быстро спастись через крыши в близлежащую церковь, в которой как раз отпевает одного из убитых вами в предыдущих миссиях людей. Банки грабить, в конце концов, нужно. Однако нельзя говорить, что такая жизнь лишена некоторой прелести. Иначе где бы еще представился шанс поучаствовать в ганках самых быстрых в мире машин, где бы еще ты мог навалить обидчикам Соры, дочери бармена Salieri's? Эта патрасация коротко стриженной блондинки с великолепной фигурой еще сыграет свою роль. Но я усталую, коую — не буду портить оирпиз. The city of Lost Heaven нет обычных шутерских постоков рода потосовок, здесь все четко привязано к сценарию. В принципе он линей-



ен, однако существует ряд дополнительных миссий, которые не влияют на ход основной сюжетной линии, но позволяют получить в свой арсенал и гараж кое-что новенькое.

Первое, что бросается в глаза с первой же секунды игры, да что там игры, пролога, это анимация персонажей. Такого лично я не видел еще нигде. Разве что на скриншотах из третьего Doom'a. Модели всех игровых персонажей были созданы при помощи технологии motion capture. На живых актеров наешали кучу маленьких датчиков, генерирующих скелет будущей модели, анимацию ее движений. Затем все это дела начали облачать в фотографического качества «шкурку» (попросту говоря, текстуры). Лица основных действующих персонажей легко узнать, слушать одно с другим практически невозможно. Вообще, известна и широко применяется эта технология уже очень давно, но здесь все вышло на качественно новый уровень. Если раньше работа оканчивалась на каркасе модели, то в Mafia анимированы даже черты лица. У героев двигаются губы, подбородок, брови. Мигают глаза. Но главная изюминка состоит в том, что вся мимика строго синхронизирована со словами персонажа. Вот это действительно супер. Попробуйте к этому огромное количество теподвижений и получите портрет предельно персонажа.

Осенний Lost Heaven Boobies, назвать время, потраченное на разработку нового движка, потраченным впустую, нельзя ни в коем случае. Он безумно красив и очень технологичен. Игровой engine позволил создать огромный игровой мир, прекрасную архитектуру, красивую графику с спецэффектами и игровые сценки кинематографического уровня. Сюда же можно смело приписать прекрасную игровую физику, а также хорошо спроектированный автомобильный трафик. Lost Heaven — типичный американский городок



времен «сухого закона». Размещениями (10 кв. км) он будет поминше Liberty City, зато можно выйти за пределы города и покататься по предместьям (30-40 кв. км). ИЧ раскинулся на трех островах, никаких запретов на передвижение нет, можно ехать в любую точку города, было бы время. Вся его территория поделена на множество кварталов, от спальных районов до дорогущих бизнес-районов. Ориентироваться в городе очень просто, карта и компас донельзя облегчат этот процесс. Чувствуется серьезная работа над архитектурой и планировкой. При воссоздании игрового мира использовались старые фотографии американских городов, правила архитектуры того времени. В погоне за реализмом было проштудировано немало научных книг и художественных фильмов. Всего в городе около 400 зданий. Наряду с обычными многоквартирными он изобилует уникальными постройками: гостиницей, церковью, банком, домами, виллами и многим-многом другим. По большей части все это многоэтажные здания. Одно для городов все меняется. Высочис стронений здесь нет. Так, автодом (на котором, кстати, можно покататься), фермы, замысловатый двухэтажный мачельник и тому подобные сооружения. В игре



присутствует уникальная возможность (а иногда это необходимо) побродить внутри строений. Причем прорисована и смоделирована внутренняя обстановка просто замечательно. При этом никакие экранная загрузка: вошел в гостиницу, устроил там погром, затем выскочил из окна на соседнюю крышу и давай уплетать от полиции.

Lost Heaven — как раз тот случай, когда о городе можно сказать, что он живет сво-

ей жизнью. Способствует этому прекрасная система городского трафика. Людей на улицах немного. Как и в GTA, их можно сбивать, однако, в отличие от «Автогонщика», здесь они хотя бы пытаются отпрыгнуть в сторону,



причем делают это весьма успешно, но жутко криво графически. Весь город пронизывает метро и трамвайные линии. Это не только интерактивные декорации, но и прекрасный способ добраться до места назначения без риска быть сдвинутым колами или просто застреленным.

Автомобили выдержаны в стиле того времени: они солидные и неторопливы. Даже самые «прилизанные» красавицы никуда не пойдут: лимит скорости по городу — 60 км/ч, а за превышение или проезд на красный свет могут штрафовать. Не остановишься — начнут преследование и посядут в катапузку, начнешь отстреливаться — и вообще убьют. Чтобы такого не произошло, придется убирать всех преследователей и тихонько сараниться в укромном местечке, переждать и с чистой совестью закончить ночное. А можно и вообще не нарушать правил дорожного движения: существует и спидометр, и автоматический ограничитель скорости, который не позволит авто разогнаться свыше дозволенного. К слову, не понравится полиции и наличие оружия, а тем более, стрельба из него. Короед по всей строгости.

Спецэффекты в игре очень высокого класса. Четвертый пенитим и четвертый Geforce вполне дают потропиться и с освещением, и с тенями, и с погодными эффектами. Особенно ярко выглядит гроза, застигшая Tommy на пустынной ферме. Машины — те вообще, как накалированные, ездят.

Отдельный разговор — оценки на движке игры. Помните, я говорил о киношных спецэффектах? Так вот, полнометражный фильм, сделанный на движке Mafia, я посмотрел бы с огромным удовольствием. Да, до «Корпорации Монстр» ему далеко, однако, одно смотрелось бы он как настоящий гангстерский боевик.

Автомобили — одна из сильнейших сторон Mafia, как графически, так и физически. Машина из крошечки, в которой тебе все ничто, превратилась в обычную конструкцию из стали и дерева. Во-первых, физическая модель. Она очень реалистична. Скорость, ускорение, масса, тип подвески, сцепление, колеса — все это, и многое другое, по полной программе влияет на поведение машины. Управление дает тридцать годов — не самое легкое, но весьма увлекательное занятие. Особенно когда преследователи высветились из окон и начинают решать твою

шину почем зря. Попадут в колесо — и все, пиши пропало. Вмешаться в сталь — с приборной панели потом отскрести будет, ни зирбзов, ни абс не предусмотрено, уж извините. Да и уход за автомобилем — не самое простое занятие. Нужно следить, чтобы не закончилось горючее, чтобы нигде не взрвалось, — деформация кузова чревата не только уменьшением скорости, но и заклиниванием колес, вследствие чего машину начнет клонить в сторону, что особенно критично на гоночках. Общее число машин — около шестидесяти, однако многие из марок представлены тремя-четырьмя разными моделями. Не видели бы вы, ЧТО это за модели. Яки хворь! Глазу есть за что зацепиться. Жаль только, что вкупе с огромными пространствами, фотореалистичными текстурами и спецэффектами, большое количество этих автомобилей влечет за собой сильнейшие тормоза, что вновь и вновь заставляет задуматься о приобретении акеля последнего поколения. К стати говоря, все авто, которые Tommy экспроприрует по ходу игры у населения, автоматически попадают в гараж, а оттуда — во Free Ride. Сожетной линии там нет, вы волны выбирать машину, время суток, количество пешеходов, полиции, интенсивность трафика и ехать убивать гангстеров, подвозить на так-



си пассажиров, устоявать в гонках или вызывать машины. Таким образом Mafia обладает редким качеством — риплайбилити, играть в нее будет интересно не один раз.

Создание столь сильной игровой атмосферы оказалось бы невозможным без соответствующего звука. EAX, сильная машина и «Мafia» окутает нас в атмосферу большого города. Да что же пустынная ферма, сколько все-таки получишь удовольствия, ныряя с дождя под навес. На улице — ливень, а ты сидишь на сене и слушаешь, как барабанят капли по крыше. Просто потрясно! Но роль главных героев отобрали люди с известными итальянскими корнями — акцент чувствуется моментально. Все диалоги поставлены на высшем уровне. Отдельно стоит отметить музыку. Это настоящий, убойный джаз 30-х, сыгранный Ботемским Симфоническим Оркестром. Признаться честно, поначалу немного давал на мази — они не привыкли к таким мелодиям. Од-

нако спустя некоторое время осваиваешься, и музыка, наоборот, помогает погрузиться в атмосферу игры. Тем более, она четко соответствует ситуации. От беззаботной — во время неторопливых поездок по городу, до тревожной и жесткой — по ходу разборок.

Вот что-то в «Mafia» меня безумно порадовало, так это реалистичный арсенал. В ружьях можно использовать купо-



ки, пистолеты и нож. Сила удара контролируется: противника можно стукнуть либо много раз, но слабо, либо хорошенько приложиться за один-два удара. Пистолеты: шестизарядный S&W 10 M&P, убойный S&W 27 Magnum, полицейский Colt Detective Special и «средний» Colt 1911. Из дробовиков имеются обрез и помповое ружье. Первый помощнее и побыстрее, зато и стреляет медленнее помпового ружья. Да и годится в основном для очень близкого боя. Отдельным пунктом стоит Thompson «Tommy Gun» 1928. Немного подробнее о нем вы прочитаете во врезе. Завершают парад винтовок Springfield 1903 и снайперская винтовка Nagant 1891. К стати говоря, тонкие стенки запросто простреляются, так что даже не пытаться за ними спрятаться. На закусок — гранаты и коктейль Молотова. Супер! Наконец-то, никаких тебе гранатометов с огнематом.

Помните, что я говорил в начале статьи? Mafia — хит! Еще 6 железяками новинки закупаются, пору «тараканов» патчем отловить, мультиплеер добывать, и все, народ бы днями катался. А так — просто очень серьезный, очень сильный хит. Рекомендую всем и каждому!

P. S. 8 статьи использованы материалы интервью Daniele Varra IGN, а также сайта orgcrime.narod.ru.



Thompson «Tommy Gun» 1928

Замедление откидывания ствола, ребристый — для ускорения охлаждения — ствол, дополнительная подствольная ручка и усовершенствованный боевой механизм сделали «Томмиган» чемпионом по пулеметанию. Ствол и прицельное приспособление обеспечивают великолепную кучность стрельбы. Это было супероружие нулевого века!

Длина (без приклада) — 590 мм.

Вес — 4690 гр.

Скорострельность — 400 мин.

Начальная скорость — 390 м/сек.

Калибр — 45.

Количество патронов в магазине — 50/100.

А в квартале стратегий новый хит от создателей «Сегуна». Думаю, людям, разбирающимся в вопросе больше, объяснять не нужно — все и так сказано.

СМИРНОВ

MEDIEVAL TOTAL WAR

Когда мальчишка закрывает глаза, ему все непременно представляются героические войны, которые он ведет не за страх и не из-за совести, а только для того, чтобы почувствовать себя настоящим мужчиной. Ему видятся длиннейшие колонны пыльной пехоты, азымленные отряды легкой кавалерии, несущиеся за горизонт. И спокойная поступь закованной в доспехи от головы всадника до хвоста коня тяжелой кавалерии. Во главе которой на белом или вороном скакуне гарцует сам мальчишка.

Когда мальчишка закрывает глаза, ему все непременно представляются героические войны. Особенно если до этого он полчасик просидел за своим компом, укрощая строптивую старшую Европу. Когда он втайне от родителей играл в Medieval: Total War.

Шахматная доска — весь мир (почти весь)

Когда мальчишка вырастает, в его жизни появляется постоянное утреннее хождение на работу, ежевечерние встречи с немного недовольной женой, ужин и время, когда все детское в нем может проснуться. Достаточно засесть за любимый компьютер и дать сыграть сидрому диск с новой стратегией — Medieval: Total War. И тогда с утра никто не сможет его побудить, а на работу он пойдет с красны-

шой! — вот девиз настоящих создателей компьютерных игрушек. Удачно соединив пошаговую стратегию и реалтаймовые сражения, разработчики «Сегун — Тотальная война» и «Сегун — Монгольское нашествие» перенесли боевые действия из далей Японии в близлежащую Европу, Север Африки и Переднюю Азию, в



колыбель европейской цивилизации — Средиземноморье начала одиннадцатого века.

Принцип игры остался прежним. Перед игроком карта (в Medieval: Total War — Средиземноморье), на которой он играет в своеобразные шахматы. Геймер стремится заполучить вселенскую власть, перемещая по карте в соседние области или, используя порты, в более дальние места фигурки, символизирующие его верные войска и другие игровые персонажи. Как и в шахматах, фигурки ходят по правилам: по суше — только в соседние области (они подсвечиваются), по морю — только туда, куда позволяют идти ваши расставленные на море корабли. Невоенские фигурки могут совершать транзитные прыжки в дальние концы карт, используя морские коммуникации. Учитывая правило перемещения по карте, можно контролировать свои оборонительные порядки, снимая войска из внутренних провинций и собирая ударные группы во внешних.

Вводя фигурки своих войск в чужие провинции, игрок может спровоцировать шикарную драку. Но в сражении будут принимать участие только те силы, которые в данный момент находятся в провинции. Если вы не намерены вести автоматическое побоище, вам открывает-

ся самая главная часть игры — реалтаймовая битва. Вы попадаете на трехмерную карту местности, где размещаются ваши войска, которые, послушные руке своего предводителя, будут ходить в атаку, стрелять или на ходу рубить убегающего противника.

Красивые карты местности для битв, интриги, шпионы и ассасины-убийцы — все это было доступно геймеру еще в предыдущих версиях игры. Но новое тоже нашло себе дорогу, и этого нового разработчики приготовили достаточное количество.

Принципы построения империи

Первым делом игрок в Medieval: Total War выбирает для себя эпоху, с которой он начнет игру. Предлагается три варианта: раннее, среднее и позднее средневековье. Каких-то особых действий для перехода в следующую эпоху не предусмотрено. Соответственно каждому периоду на карте средиземноморского бассейна показываются территории государств, которые в то время реально существовали. Далее геймер по своему вкусу выбирает



страну, которую он желает сдвинуть с подступающей, и начинает игру.

Как в каждой приличной стратегии, здесь вам придется проявить свой военный и экономический талант. То есть формировать войска и возводить строения, причем все это можно делать в одной и той же провинции, были бы средства. Длительность и цена постройки указывается в соответственной менюшке, там же можно прочесть и о тех характеристиках, которыми обладает данное войско или здо-



ми глазами. И даже когда он внимательно слушает своего шефа, перед его внутренним взором проносятся легкая кавалерия, бряцает латами имперская пехота и медленно ползут упряжки с требушетами.

«Разделяй и властвуй!» — вот девиз настоящего воителя. «Развешивай и учу-

ние. Активировать постройку юнитов или зданий можно в двух иконках левого нижнего угла экрана, выбрав свою провинцию.

Как каждому нормальному средневековому повелителю, на экономику вам внимания стоит обращать немного — герои-



ческие поступки в те времена совершались в основном на поле боя. Героев, перекладывающих золотые за конторкой, в истории особо не видно и не слышно. И ни одна «шестисотая» карета с великодушными рыцарями не могла в те времена затопить в глазах прекрасных, а особенно не очень прекрасных дам, испещренных шрамами рыцаря на таком же «шрамовитом» боевом коне. Но слегка заняться экономикой все же придется. Давно не растерять постоянные подкрепления, требующие денег.

В отличие от «Сегуна», где все измерялось таинственной кокой, в Medieval: Total War действуют фориты. Путей накопления их несколько. Нахав правой кнопкой мыши на одной из собственных провинций, игрок видит несколько основных ее показателей. Среди них — уровень налогов, которые он может уменьшить или увеличить. Вместе с налогами изменяется и доход с провинции, а также может поменяться и лояльность населения, что отражается на бунтах.

Еще один способ получения денег — торговля. Многие провинции имеют свое уникальное сырье, которое они могут продавать. Основу торговых операций составляют морские перевозки, поэтому в провинции нужно строить порт. Переменение кох товаров, так и войск (в отличие от «Сегуна») между портами должно осуществляться кораблями. Море, как и суша, разделено на области, корабли могут переходить только в соседние. Для того чтобы послать войско-товар далеко, нужно выстрелить цепочку из кораблей до точки назначения. Через ход после уста-

новления цепочки в иконке торговли для соответствующей провинции можно будет увидеть положительное торговое saldo.

Некоторые постройки, те же фермы или торговые посты, добавляют личный фаринг в копилку государства.

Кроме прочего, в провинциях показан уровень подлости населения до исправления религиозных култов и еще один связанный с этим показатель — количество верующих, исповедующих православие, католицизм, ислам, некую татаро-монгольскую веру, и безбожников-огнепоклонников.

Конечно, находящиеся в регионе войска потихоньку обращают жителей в истинную веру. Но лучше это делать не с помощью оружия, а запуская разнообразных папов, епископов, исламских учителей-сепаратистов, разнообразных бисопов, кардиналов и даже инквизиторов. Все эти шустрые ребята (особенно здесь отличаются многочисленные католики) могут слегка подправить настроение простого народа в пользу своей религии. Потому собственные курители религиозного фимиاما должны быть наготове.

Война и все, что с ней связано

Среди юнитов игры присутствуют военные, участвующие в реалтайм-овых сражениях, и полувойские — слишком крупные фигуры, чтобы сходить с шахматной



доски мировой карты. Это шпионы (заброшенные в чужую провинцию, они делают вражеские тайны доступными для вас так же, как и свои собственные — нажатием правой кнопки мыши), уже упоминавшийся религиозный сброд, эмиссары (способные шпионить, заключать договоры, вести контрразведку, а также подкупать повстанческих и нейтральных генералов, переводя их под ваше руководство), убийцы (мощные все предвещающие, а также генералитет) и нежные создания...

Полза в «Сегуне» была только от рождения многочисленных наследников, но в Medieval: Total War у правителей периодически появляются на свет еще и дочери. Они тоже могут путешествовать по карте, шпионить, но самое главное — выходить замуж. Бронный союз с другим королем укрепляет мирные договоры игрока. Дочерей можно выдавать не только за наследников чужих престолов, но и за эмиссаров. Полза будет и если собственных дочерей отдавать за своих же генералов — последние становятся намного лояльнее и ответственные.

Склонность к алкоголизму или необычайное личное обаяние — все это можно узнать о генералах или принцах, просмотрев их характеристики (кликнув на них правой кнопкой мыши). Прежде всего, это наличие королевской крови, женат или нет (отображается непосредственно с двух сторон портрета генерала), а потом другие дополнительные качества, как-то: полководческие способности, нобожность, склонность к накоплению денег, лояльность своему, ну, и мелкие грешки, типа беспробудного пьянства. Все эти ха-



рактеристики влияют и на войска, и на провинции, в которых находится генерал.

Кроме жития на дочери короля обычному генералу (не принцу) может повлиять характеристика титул провинции. В виде свитков они находятся прямо на карте. Стандартный титул — это управляющий (дак, лорд, воевода) данной земли. В высшей степенной области (путем построения дополнительных зданий) вы можете получить несколько титулов, каждый из которых добавляет определенные характеристики — от командующего армией до канцлера. Для того чтобы дать титул полюбившемуся генералу, достаточно объединить фигуру титула с фигуркой генерала на карте (как и все соединения и передвижения, это делается путем зажатия левой кнопки мыши и перетаскивания фигуры в нужное место). Дополнительные титулы можно вручать в награду к титулу лорда такой-то земли. Титул nebude с вашим генералом до тех пор, пока его не убьют, а потом свиток вновь появится на карте той провинции, откуда произошел.

Совершенно новым для «Тотальных войн» стало активное использование флота. Его



можно строить в специальных зданиях. Военно-морские силы могут быть задействованы для торговли, связи, а также для сражений с вратом. К сожалению, реалтайм-овые битвы за флоты в игре не доступны, поэтому приходится довольствоваться ин-

ОПТИМИЗМ И ПРИБЛИЖЕНИЕ
КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ:
(044) 228 47 63, 246 43 83, 230 29 33 | <http://www.incosoft.com.ua>

ИНТЕРНЕТ
ВХОД В ИНТЕРНЕТ:
100 - 177 42 31 11, 13 11 11 11 11

ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ (СТРАНА) = 100 У.Е. + 70 У.Е. / МБ
ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ (УКРАИНА) = 640 (МБ) = 399 У.Е.

У.Е. КОСТЯНТ (РЕГ. КОД, Т.М.Б., ТОМ. ЛИСТ. ТРАКТА) = 5 У.Е.

ДИСК. УНИТЕД 160 100 (С.А.О.) = 40 ГР. / МБ
ДИСК. 20 ВЕЧЕРА. НОВАЯ (С.А.О.) = 16 ГР. / МБ
1 (В.Д.Н.) = 18.35-00.00 - ВЫХОДНЫЕ (УНИТЕД)

Офис ИНТЕРНЕТ-ПРОДАЖ:
(044) 234 33 35
<http://www.incosoft.net.ua>
e-mail: info@incosoft.net.ua

incosoft

ИНТЕРНЕТ-ПРОДАЖ

формацией о том, что кто-то кого-то слегка пожег.

Благодаря реалтаймовой составляющей, сложенными колоннами своих войск игрок сможет поуправлять лично, водя их по трехмерной местности. Реальный батл нужно признать наиболее захватывающей



частью «Тотальной войны». Сухопутные военные юниты разнообразны. Имеются уникальные для каждого государства войска. Все характеристики отдельного рода войск, а равно и отдельного отряда, можно просмотреть, нажав на юните правой кнопкой мыши. Появились пушки, которые строятся в отдельных зданиях.

Роль канониров в игре важна — в отличие от «Сетунов», в средневековой «Тотальной войне» крепости не стоят с открытыми воротами, пройти в которые можно, уничтожив живую силу противника. Теперь необходимо еще разрушить ворота или стены башни. Причем происходить это будет под сопровождением ответных залпов из стрелковых или артиллерийских башен (их можно развивать, строя новые типы защитных сооружений). Кроме того, внутри крепости существует еще и форт, являющийся в который тоже стоит отдельных усилий. Без орудий или баллист разрушить стены сложнее. Более-менее хорошо с этим справляется пехота, и очень плохо — кавалерия. Процент разрушения стены вы увидите, наведя на нее курсор.

В результате побед рейтинг отдельных отрядов и вообще войск тоже мо-



гут расти. Такие отряды лучше беречь: солдаты с высоким рейтингом являются гарантией того, что ваше войско не побежит под ударами врага, по крайней мере, будет дольше этому сопротивляться.

Одна интересная штука и другие

Правдивая и очень интересная вещь введено создателями в игру. Она связа-

на с религиозными реалиями средневековья и доступна только католическим или последователям ислама. Речь идет о Священном крестовом походе и Джихаде. Этих интересных функций лишены православные, что как-то компенсируется некоторыми параметрами уникальных военных юнитов.

Что же такое Крестовый поход и Джихад в интерпретации «Тотальной войны»? Если игрок сражается за любое католическое государство, он может соорудить в своей провинции здание, которое производит только один псевдоюнит — Крест, символ похода. После того, как Крест построен, он появляется на глобальной карте. Его можно передвинуть в область, подсвечивающиеся при нажатии на Крест, тем самым указав цель Крестового похода. При этом под сень Креста автоматически стекаются силы рыцарей, крестьян и прочих воителей. Изымать войска для собственных нужд из-под Креста нельзя, можно только безвозвратно добавлять. При передвижении Креста из области в область, к заданной игроком цели похода, вокруг него дополнительно концентрируется католическое население.



ние (перемещать Крест придется самому игроку). Следует учитывать, что при походе через земли нехристианских государств вам придется испрашивать разрешения на перемещение и оплачивать размещение в провинции. Когда же земли неверных достигнуты, войска начинают бой.

При удачном исходе битвы крестоносцы превращаются в обычную группу войск, теперь уже управляемую игроком. Все это верно и для Джихада. Он тоже строится в отдельном здании (причем быстрее, чем у католиков, но качество войск хуже). Крестовый поход и Джихад не действуют на единоверцев.

О прочих тонкостях коротко. Католикам проблематично воевать с единоверцами — Пала Римский имеет полномочия наказывать, отлучить от церкви (на отлученного смогут безнаказанно нападать другие).

В игре доступна постройка специального здания, которое дает возможность нанимать иноземные войска. Заказ их стоит денег, да и зарплату они требуют каждый год. Активируется доступ к наемникам в нижней части окна постройки юнитов.

Периодически всякие умные головы в разных регионах Средиземноморья будут додумываться до неких открытий, которые

существенно повышают бонусы того государства, чьими гражданами они являются. Земли опустошают эпидемии чумы, случаются неурожаи, вспыхивают ксты инквизиции, пожары восстаний и гражданские войны. Нужно быть достаточно осторожным политиком и экономистом, чтобы не пострадать от всех этих напастей.

Продолжительным фактором риска ста-



нет периодически появляющаяся Золотая Орда, для полного уничтожения которой не достаточно один раз полностью снести ее представителей с лица Земли.

Общая картина

В игре кроме одиночных миссий присутствуют еще исторические кампании и отдельные исторические битвы. К сожалению, битв всего три, а вот кампаний значительно больше.

Условия победы для сингла задаются по нескольким параметрам. Подробнее с ними вы сможете ознакомиться по ходу игры. Впрочем, они достаточно стандартны по сути своей. При желании игрок может воспользоваться редактором и создать либо отдельную битву, либо свою кампанию.

У Medieval: Total War серьезные запросы относительно графики. Игроки знают довольно много места, и еще кусок памяти войска машины оно откусит для авто- и просто сэйвов.



Резюмируя, можно сказать, что всем бывшим (или настоящим) мальчишкам, бредившим о собственных железных легионах, игрушка доставит настоящее наслаждение. Причем деухуровневость Medieval: Total War (пошаговая основная часть и реалтаймовые битвы) дает возможность геймеру сосредоточиться на разных аспектах военной политики.

«Война — это... война» — говорил герой фильма про барона Мюнхгаузена. Более емко охарактеризовать игру «Средневековая Тотальная война» невозможно. Значит, нужно играть.

Гонки... Опять гонки? Но какие! Такого вы еще не видели! Читайте ответ нашего агента о новом здании, построенном создателями знаменитых «Казаков» и «Венома»!

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

HOVER ACE

Жанр: аркадно-футуристичные гонки с элементами экшена.

Разработчик: GSC Game World

Издатель: Руссобит-М

Минимальные требования: PII-500, 64 МБ ОЗУ, Nvidia TNT2, 800 МБ HDD, DirectX 8.1

Рекомендуемые: P3-1000, 128 МБ ОЗУ, Nvidia GeForce 2

После бурных событий прошедших суток агент WereWolf мирно почивал в своем убежище, и сон его был слишком спокойным для человека с криминальным прошлым.

Но настала ночь, начало боевого дежурства. WereWolf, разбуженный будильником, направился в ванную, борюча что-то невразумительное себе под нос. Выводя свой X-Wing из ангара, он думал о том, когда же его переведут на дневные дежурства.

Слушая музыку и разглядывая ночной город, агент собирался с мыслями, но вдруг в ясном и чистом небе прямо перед ним разверзлась дыра наподобие магического портала — явления обычного в реальности виртуальной, но привычного в городской жизни.

«Что за ...?» — только и успело подуматься. Портал, захватив X-Wing вместе с нашим героем, захлопнулся.

А тем временем Ранд в своем кабине-те рвал и метал:

«Где опять несут черти этого негодяя, как всегда пропал невеста куда, ни слова начальству, что за отношение!..» Подобные тирады Ранд изливал уже около часа, безуспешно пытаясь выйти на связь со своим агентом.



А в это время, далеко-далеко от Игродра, в совершенно невероятном месте, напоминающем технологичную пустыню, среди скелетов тигантских чудовищ WereWolf совершал аварийную посадку. Приземление получилось не очень удачным —

проанализировав состояние своей машины, агент пришел к выводу, что в ближайшее время куда-то не полетит, по крайней мере на своем X-Wing'e. Глянув на датчики температуры и на показатели счетчика Гейгера-Мюллера, который был близок к зашкаливанию, он вздохнул и подумал: «Кого же мне благодарить за столь чудесную бесплатную путевку в этот радиоактивный курорт?». Ответ не заставил долго себя ждать.

Облачившись в скафандр и выбравшись из кокпита, он спрыгнул на раскаленный песок, и, оглядевшись по сторонам, пнул ногой кусок арматуры. Вдруг в поле его зрения попал какой-то стремительно приближающийся объект — то ли низко летящий самолет, то ли высоко едущий автомобиль. Когда транспортное средство подошло к WereWolf'у, он разглядел, что аппарат перемещается при



помощи турбореактивных двигателей и висит над поверхностью земли с помощью антигравитационной подвески. Наметанным взглядом агент оценил весьма грозные системы бортового вооружения.

Из аппарата выбралось странного вида существо, тоже в защитном скафандре. Оно подошло к агенту и заговорило на общепринятом межгалактическом наречии.

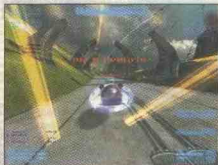
«Уважаемый господин WereWolf, я прошу прощения за столь бесцеремонное изъятие вас из вашего мира, но ваша кандидатура прошла тщательную проверку и была выбрана для нашего шоу, для нашей игры».

Агент удивленно вскинул бровь, и молвил:

«А подробней нельзя объяснить, по-человечески...» — взглянув на существо, он осекся на полуслове; никакого отношения к человеческой расе оно не имело.

«Все подробности вы можете узнать отсюда, — создание протянуло облачен-

ную в перчатку клешню, в которой находилась пухлая папка с бумагами. — Этот хOVER отныне ваш». Оно махнула рукой в сторону своего транспортного средства.



ва, и из грузового отсека появился другой аппарат, без вооружения и, судя по всему, менее мощный.

Расклавшись, гуманоид запрыгнул в кокпит и рванул восвояси. WereWolf оглядел новую машину и, усевшись в кресло, принялся изучать документы.

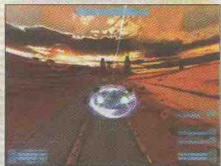
Оказалось, что портал перенес агента в недалеком будущем, на Венеру. В этом мире происходят ожесточенные гонки на хOVERах — боевых машинах. Смертельно опасные состязания проходят на нескольких планетах, с разным климатом и условиями. Ознакомившись с документами, WereWolf внимательно осмотрел приборную панель и органы управления хOVERа, после чего запустил двигатель и направился к месту проведения соревнований, сверяясь с картой.

Пробыв на месте, агент обнаружил ангар, куда тут же решил поставить свою машину. В ангаре стояли хOVERы других участников гонки — их вышло девять, — туда-сюда сновали андронды-техники, настраивая и ремонтируя боевые машины. Не успел агент остановиться, как к нему



тут же подбежала свободная бригада и принялась осматривать его машину.

Увидев на стендах огромное количество запчастей и оружия, WereWolf понял: веросовался, можно ли установить и ему что-то из этого арсенала. Ответ был отрицательным — мол, технический уровень агента и его соперников пока нулевой, а значит, полностью отсутствуют какие-либо навороты и возможности их применять. Поко механики возлились с его машиной,



новоиспеченный гонщик подошел к монитору с расписанием соревнований и тут же записался в чемпионат для новичков и любителей.

Спустя несколько часов он уже стоял на стартовой решетке... 3, 2, 1. СТАРТ!!! Ховеры резко рванули с места и, стремительно набирая скорость, понеслись по кольцевой трассе.

Агент WereWolf был весьма удивлен интеллекту соперников: они напряженно боролись за первенство; подвезали, сталкивали с трассы, иногда срезали дорогу по прямой. Само собой, это не стало большой помехой для него: стабильно лидируя и выбывая фэги из противников, агент победил в первом чемпионате. На протяжении чепма он успел познакомиться на живописной Венере, заваленной огромными скелетами древних щеров (причиной их смерти, вероятно, стал ужасный климат). Далее организаторы перенесли соревнования на курорты Ледяной Планеты, которая от полюса до полюса покрыта снегом и льдом и потому привлекательно для туристов, увлекающихся зимними видами спорта. После этого гонщики попали на старую добрую Землю. В чемпионате для профи существуют



еще и трассы на Марсе — индустриальном центре Солнечной системы.

В общем, впечатления о конструкции трасс остались самыми благоприятными, все очень красиво, большинство объектов можно уничтожить по ходу гонки (жаль, лазерные турели в этот список так и не попали). Щедрой рукой организаторов на

трассах разбросаны разные бонусы — неуязвимость, двойной урон, режим невидимки, эффективное ускорение, ремонтные бонусы, «зарядники» для энергощита, весь арсенал оружия, включая комплекты боеприпасов.

Затем WereWolf прошел следующий, на сей раз профессиональный чемпионат, после успешного завершения которого завадел немалыми капиталовложениями и Тяжелым Спортивным ховером, вооруженным в соответствии с восьмым (максимальным) техуровнем, то есть лазерными пушками, тяжелыми пулеметами, кластерными ракетными установками, мортирой. Вдобавок, ховер был защищен мощнейшей урановой броней, и оснащен лучшим двигателем и энергощитом для этой модификации. Еще на борту присутствовали всякие приятные мелочи — ускоритель, аппаратура по автоматическому ремонту, миномет, дополнительные отсеки для боеприпасов.

Очки, по окончанию гонки конвертирующиеся в капитал, дают не только за место на финише — это зависит и от типа гонки, и от трассы. Например, вы можете получать их за повержение сопер-



ников, за то, что захватили и удерживали генератор (по сути, тот же флаг). В гонке по чекпоинтам, само собой, количество очков зависит от вашего места на финише. Но не только: вдоль трасс движутся нейтральные объекты, представляющие для нас немалый интерес. Знаете, как приятно подбить какой-нибудь дирижабль, который падает на голову сходящему сопернику ☺, да еще и очки за это получить? Или же бросать под сесоды мины?

Когда агент прошел все чемпионаты, он решил обратить внимание и на другие режимы гонок. Одиночный заезд — гонка проходит по обычным правилам, если приехал первым и/или набрал много очков, значит, победил. Чекпоинты на время — всю гонку тикает таймер, если не успеваешь доехать до следующего чекпоинта вовремя, вас штрафуют, а если успеваешь, наоборот, добавляют очки и время; уничтожив же соперника, вы добавите себе фору. Борьба за генератор — у кого он на борту, тот и зарабатывает очки, пока его не протранит кто-нибудь из соперников. Гонка на выживание — по завершении каждого круга последний гонщик выбывает из состязания, в конце гонки остается только один. Игра на время — за отведенное количество времени вам нуж-

но пройти трассу, за каждую оставшуюся секунду после финиша начисляют очки.

WereWolf с достоинством прошел все эти испытания и, став абсолютным чемпионом, заслужил право вернуться домой, в Игроград. Его X-Wing был восстановлен,



под звуки фанфар он влетел в портал, который перенес агента и его машину в Игроград, и Ронд наконец-то смог связаться со своим подчиненным. WereWolf с трудом убедил его, что все это время занимался делом: оказалось, что агент отсутствовал в Игрограде всего несколько часов.

P.S. Если кто не догадался, из всего вышеизложенного следует, что GSC выпустили новый хит. Продолжу хвалить игру ☺. Графика просто супер! Все очень красиво, интерактивно, движок — отличный. Видели бы вы, что за безумно красивая игра света, тени и огня происходит на трассе во время гонки! Динамическое освещение реализовано просто великолепно, текстуры ховеров и трассы детальные и красивые. И знаете, что самое главное? То, что обоим при всех своих прелестьях не缺少 требователен к машине.

Эффекты озвучены великолепно, на слух можно определить, из чего по вам попали — из лазера или из пулемета. Музыкальное сопровождение также достойно похвал: драйвовый жесткий рок — как раз самое оно для игры с таким геймплеем.

Для любителей статистики даю следующую информацию: количество трасс в



игре — 16, по четыре на каждую планету, ховерокрофтов — 15, по пять в каждом классе, оружия — 10 видов, плюс 9 батов с абсолютно уникальными характеристиками и специфическими характеристиками. К недостаткам Hover Ace я отношу полное отсутствие мультиплеера и даже режима раздельного экрана, но будем надеяться на патч, который добавит эти функции.

Все, на сегодня я закончил, всем удачи, пишите на мыло!

Давно думал, что написать. Посовещался с Doc'ом, он у нас психиатр. Doc' тор погрыз мухомор и предложил кремацию. А я советую вам совершить очень долгое путешествие. Доем мухомор и скажу куда ☺.

Кирилл Талер

The Longest Journey

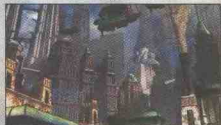
История одной переписки
во время Очень долгого
путешествия

Первое письмо в редакцию

Здравствуйте, уважаемая редакция МК! Меня зовут Вадим Народничкин. Мне очень нравятся ваши журналы, особенно Мик, потому что я покупаю постоянно! Из авторов интереснее всех читать Кертиса и Glukk'a, потому как мои любимые жанры — это RPG и шутеры. Вы очень здорово придумали эту идею, когда все авторы — спецанты, а Ранд — их шеф и раздает задания ☺ Скажите, Ранд — это реальное лицо или виртуальное? И если реальное, то это правда, что он воевал во Вьетнаме? Мне рассказывали друзья, но я сомневаюсь, поэтому решил узнать у вас. А Кертис и Glukk? Хотелось бы узнать побольше о своих любимых авторах — какие они в реальной жизни?

А вот с Кириллом Талером я не согласен — он написал, что «Сибиряка» лучший квест времен и народов. А на самом деле лучший квест всех времен и народов «Очень Долгое Путешествие». Кирилл в него, наверное, не играл, поэтому не может так расписывать за все квесты.

Я сам в квесты играю редко, но в это



играл — и прошел его «залпом», потому что от игры нельзя оторваться, настолько она хороша. А про «Сибиряка» я слышал, что

это нудотина, где роботам все время надо колесики прикручивать и шестеренки чистить, хотя графика там хороша. И много олепчаток — то NPS пишете, то NPC. Как же правильно?



Извините, если я очень резко высказался, но не могли бы Вы заменить статью о «Сибиряке» статьей о «Длинном Путешествии»?

И еще мне очень хочется стать вашим автором.

С уважением, ученик 7-Б класса, Народничкин Вадим.

Квака форевал

Ответ

Здравствуйте, уважаемый В. Народничкин!

Так как большую часть письма вы потратили на меня, то и отвечать поручили мне. Вы хотели узнать побольше об авторах? Ранд действительно воевал во Вьетнаме. У него три пулевых ранения в голову, все сказанное, поэтому подчиненные его боятся. Он под два метра ростом и любит на завтрак бифштексы с кровью.

Tom/Doc/Kertis в свободное время работает зубным врачом. В основном удаляет, хотя иногда ему приходится заниматься вправлением челюстей и протезированием.

Отсюда и «Док». Ведет настолько здоровый образ жизни, что его коллегам становится стыдно.

Glukk — маленький, рыжий, похож на гнома. Любит детей и пулемет M60, причем неизвестно, что больше. Дома имеет большую коллекцию противогазов.

Еще знаю, что BondD получает \$2000 долларов в месяц за рекламу одноименных сигарет. А если уберет лишнюю D, то его просто баксами засыплют.

Амфилог, после того как ушел из «боев без правил», некоторое время разводил пчел и кроликов. В журнал попал при попытке продать главному редактору 5 литров потоки вместо меда.

О себе вкратце: с 17 лет работал на шахте «Комсомольская» в Воркуте, волосы темные, симпатичный, зубы желтые и их мало.

Если у вас, Вадим, после прочтенного еще не пропадало желание стать автором нашего журнала, перейдем к основной части письма.

Во-первых, статью, которая уже попала на страницы журнала, НЕЛЬЗЯ заменить!!!

Во-вторых, я действительно не проходил «Долгое Путешествие». Но после заявления, что TJ — лучший квест всех времен и народов, я заинтересовался. Вот поставил, запустил. И что же я вижу: некая девушка Эйприл из XIII века проваливается в сон и оказывается в параллельном мире магии, в одном нижнем белье. Никакого страха и стыда, впрочем, не испытывает. Просто флегматично говорит, что ей очень неудобно в таком пикантном виде ходить по краю обрыва под фиолетово-желтым небом и общаться с говорящими дубами. На рядовой геймер не обращает внимания на такой пустяк — ведь Эйприл Райан в нижнем белье, к тому же так эротично смущается! Приятно смотреть, да и от явных недостатков игры отвлечает, которых уже в прологе навалом.

В-третьих, The Longest Journey, а игра в оригинале называется именно так, вышла еще в 2000 году, а сторые игры мы обычно не анонсируем, а помещаем в музей.

В-четвертых, что касается авторства в нашем журнале, потренируйся-ка ты сперва



на школьных сочинениях. И почаще придерживай язык, чтобы как помело не болтался.

Успехов! К. Талер.

Второе письмо в редакцию

Здравствуйте, Кирилл Талер. Пишет вам мама Вадика, Нина Серафимова.

A photograph showing the interior of a train carriage. The carriage has rows of seats and overhead luggage racks. A person is standing in the aisle, and another person is seated in the foreground. The lighting is somewhat dim, and the overall atmosphere is that of a public transport vehicle.

Квест не квест, а в мир магії рвануть
неплохо! Полете-е-еи...!

Ночь вечна! Даже если вы полностью прошли «Невервинтер», вы можете вернуться к нему вновь. Как? Прочитайте этот материал и вперед, к новым свершениям!

Davert

МОДУЛЬНЫЙ NEVERWINTER NIGHTS

Ночи заканчиваются, начинаются дни... Мир спасен, все монстры убиты, все квесты выполнены. Что же дальше? Долгие дни, проведенные в таверне за кружкой пива и бесконечные рассказы о былых приключениях. Все те, кто так храбро сражался за судьбу мира, теперь обречены на медленную и мучительную смерть в этой старой забегаловке. На смерть от скуки. Неужели это конец? Неужели больше некого спасать, некого убивать? Так, что ли? Конечно же, нет. Ведь сколько еще неисследованных регионов в Невервинтере, сколько еще NPC требуют помощи, сколько монстров жаждут награды своего убийцу богатой экспой. Приключения продолжаются!

Тысяча и одна Невервинтерская ночь

Итак, дорогие геймеры, если вы тоже скучаете по новым приключениям в мире Невервинтера, эта статья для вас. По каким это приключения я говорю и какое отношение к ним имеют модули? Сейчас расскажу, только давайте обо всем по порядку.

Создав Neverwinter, Bioware не пожалела ни труда, ни времени, внедрив в игру систему модов. Каждый мод (то есть



модуль) представляет собой новую полноценную игру на neverwinterowsком движке и с его же ролевой системой. Модуль может быть как для одиночной, так и для сетевой игры. Некоторые из них могут требовать DM'a (Dungeon Master'a), то есть человека, управляющего модулем в сетевой игре. Кроме морального и эстетического удовлетворения от прохождения того или иного модуля, вы можете получить также нужную для прокачки вашего персонажа экспу. Как видите, модули — хорошая и полезная вещь. Для создания модулей в игру был добавлен Neverwinter Nights Toolset, представляющий собой редактор локаций, диалогов, скрип-

тов и группировок. К редактору вернемся позже, а пока давайте я расскажу вам, какие же модули были созданы с его помощью.

Если вы ищете сайт, посвященный модулям, вам одна дорога — на www.vault.ign.com/Files/modules/modulelist2.shtml. Здесь доступно для скачивания более 970 (!) модулей. Все модули имеют небольшой размер — в среднем 100-500 Кб. Большие модули могут достигать и четырех мегабайт. Надеюсь, качество вашей связи не помешает вам их скачать. А чтобы вы не потерялись в этом огромном списке, приведу обзор наилучших и интереснейших модулей.

Итак, начну я с UnderDark: NightBelow Book 1. Это классическая D&D-игра. Нет нелинейности и второстепенных заданий, но зато налицо хорошо продуманная сюжетная линия. Добротная и детальная графика, да и звук неплохой. Что еще сказать — ирайтел! Единственное предупреждение: противопоказано манчкинам.

Зато следующий модуль как раз для них. Broken Home — всех убью, один останусь! Хорош как в сингле, так и в мультиплеере.

Night's Dark Toror — этот модуль ничем особым не отличается, такой себе середнячок. Немного глючат, но в общем неплохой. В прохождении довольно сложен, так что заручитесь поддержкой друзей по сети, и вперед!

Sylvan Lake Saviors v1.05 опять же потешит вас хардкорным геймплеем, особенно если вы сунетесь туда персонажем ниже 4-го уровня. Отличная графика, хороший звук, баловный сюжет, море орчьей крови. Короче, сканать стоит, особенно любителям рубить все подрядя ☺.

Crystal Tower — еще один отличный модуль, как для одиночной, так и для сетевой игры. Хорошие диалоги, нелинейность в выполнении заданий (можно выполнить главный квест без носилки), отличные второстепенные квесты. Рекомендуемый. Также доступно его продолжение — Crystal Tower II. Этот модуль во всяком случае не хуже, а то и лучше первой части.

Quest for the Heartstone. Охарактеризовать его можно одним словом — монстратник ☹. Как раз для манчкинов, но бойцам ниже 10 уровня туда идти не советую. Лучше проходите по сети несколькими персонажами.

Если вы давно не били гигантов, то G1 Steading of The Hill Giant Chief как раз для вас. Отличный геймплей, для сингла нужен персонаж уровня 17-20, а для сетевой игры — персы 10-го уровня. Скажет, как всегда, оригинальностью не отличается: на город напали гиганты, kill them all ☹! Манчкинам особо рекомендую.

A Tragedy in Tragilar (Full) — один из лучших модулей, 5-10 часов геймплея. Отличные диалоги, много битв, что еще нужно ролевикам? Автор рекомендует проходить персонажем 5-7 уровня.

Fate's Warning — Chapter One. Его создатель запланировал серию похожих мо-



дулей во вселенной Saire. Так как этот модуль — первая глава серии, автор советует проходить его персонажем 1-го уровня. Для манчкинов не подходит, но настоящим ролевикам должно понравиться.

Tales of The Hullack Forest: The Sunken Cemetery. Ходят слухи, что на кладбище в лесу происходят странные вещи — такая вот завязка. Рекомендуемый уровень перса — 10-14, есть возможность подняться на уровень. Можно проходить персонажем любого класса, но автор советует клирику или папашину.

The Trouble With Goblins — проблемы с гоблинами? Нету гоблинов, нету проблем ☹. Сетевой модуль, рекомендуется проходить группой из 4-6 персонажей 1-3 уровней.

A Road Less Traveled — это еще один хороший сингловый модуль. Рекомендуемый уровень персонажа — 3-20. Если ваш персонаж выше 10-го уровня, игра превращается в банальный «всехубей».

BT1: Bramblewood Keep — этот модуль отлично подходит как для сингла (персонажи 3-4 уровня), так и для сетевой игры (1-2 уровня). Много битв и хороший сюжет, 2-

3 часа превосходного геймплея. Пройдя этот модуль, скачайте его продолжение — BT2: Candle in the Dark — опять-таки сингловый модуль, рекомендуется для персонажей 1-5 уровня.

Ruins of Netheril — огромный модуль, в нем 15 локаций, более 30 NPC, продуманные диалоги — все это обещает незабываемые ощущения. Автор советует проходить персонажем 6-8 уровня.

Netherlands тоже является огромным полноценным модулем на 30 часов игры. Же-



лательно проходить по сети персонажами первого уровня, но можно и в одиночку. Проклянется с первого до 17 уровня.

А как вам название следующего модуля — Pool of Radiance? Не правда ли, что-то знакомое? Да, это римейк известной игры, с адаптацией под третью редакцию AD&D. Огромнейший модуль, чуть не отдельная игра с более чем 20 часами геймплея! Поэтому советуем проходить его новым персонажем.

Следующий модуль еще претенциознее, Fellowship of the Ring является не чем иным, как адаптацией первой части Властелина Колец под Neverwinter. Автор кичится тем, что заготовил детальнейшие карты всех приключений Фродо и его друзей. Правда, кроме карт в этом моде больше ничего и нет (пока) ☹. Для игры настоятельно рекомендуется DM и четырех хоббитов ☺.

Теперь вернемся к мюнхинским модулям, к которым и относится The Boon. Это огромный мод с 8-12 часами геймплея. Есть возможность прокачаться с первого до 18 уровня.

И напоследок расскажу о целой серии модулей под общим названием Penultima.



Все части, а их насчитывается шесть, сделаны очень профессионально, что обещает всей серии славу одного из наилучших модов сайта. Скачайте и установите в каталог modules, затем запустите игру и укажите Other Modules.

На этом обзор модов окончен. Конечно, там их еще осталось очень много, но

не все заслуживают внимания. Выбирая какой-то модуль для скачивания, посмотрите, что про него пишет автор, а также комментарии к нему. А теперь я расскажу вам об упомянутом выше редакторе модулей — Neverwinter Nights Toolset.

Стройплощадка

Вы тоже хотите создать нечто подобное? Нет проблем. Чтобы начать работу над своим модулем, вам необходимо запустить редактор из каталога игры. В появившемся окне вам сразу предлагается создать новый модуль с помощью мастера. Не отказывайтесь от его услуг. В следующем окне вам требуется назвать модуль. Сделав это, переходим к окну локаций — модуль должен содержать как минимум одну. Чтобы добавить локацию в модуль, воспользуйтесь Area Wizard'ом. Назовите локацию и определите, к какому типу она относится, то есть какие текстуры она будет использовать как основные. Нажав Next, определите размер локаций. Размер может колебаться от 2x2 до 32x32. И вот, создав локацию, вы попадете в окно редактирования модуля. В списке слева вы можете увидеть древовидную структуру, содержащую все элементы вашего модуля. Панель в центре служит окном просмотра



ра. Чтобы просмотреть какую-либо локацию, дважды щелкните на ней; для перемещения камеры используйте туглбор. Если она каким-то чудом у вас не включена, вызвать ее вы сможете с помощью меню View > Interface Panels > Camera Control. Также, зажав Ctrl и левую кнопку мыши, вы можете переместить камеру, а если вместо левой кнопки зажмете правую, сможете поворачивать камеру. Ну, разобравшись с окном просмотра, перейдем к правой панели. С ее помощью вам и предстоит создавать карту. Если вы захотите перекрасить какие-то участки карты другой текстурой, то для этого на правой панели установлена кнопка Paint Terrain. Создав свой ландшафт, вы можете поместить на карту объекты. Все они перечислены там же и рассортированы по группам: Creatures — монстры и NPC; Doors — двери, важный элемент карты, с помощью них осуществляется переход между локациями; Encounters — незапланированные монстры ☹, то есть монстры, активизируемые только в некоторой области. Items — полезные предметы, Merchants — местная Бессарабка, выбирайте любого торговца и ставьте на карту. Placable Objects — предметы, не имеющие прямого отношения к игре; Sound

Objects — разные звуки, помещая этот объект в локацию, также можете указать радиус звучания; Triggers — активаторы скриптов, переходы между локациями и прочее; Waypoints — указывают важные места на карте. При размещении объек-



тов на карте заметьте, что они также добавляются в список левой панели. Так что для нахождения того или иного предмета вам достаточно дважды щелкнуть на его названии. Чтобы указать какие-то специфические свойства объекта (например, двери — локацию, с которой она соединяет данную), из его контекстного меню выберите пункт Properties. Чтобы перейти от редактора локаций к редактору диалогов (Conversation Editor), группировок (Faction Editor), скриптов (Script Editor) и журнала (Journal Editor), нажмите их с помощью меню Tools. Что еще про них сказать? Редакторы диалогов и журнала похожи и не должны вызвать трудностей в понимании. Редактор скриптов сделан очень добротно, сбоку приведены все возможные функции, переменные и константы. Если вы хоть немного знаете Си, то разобраться с ним для вас будет проще простого. Настроить свойства модуля вы можете в Edit > Module Properties. Там же вы можете настроить события, происходящие на карте, то есть указать связанный с ними скрипт. Можете и указать параметры времени карты, стартовый видеоролик (в формате Bink) и используемый файл ресурсов, а также добавить небольшое описание своему модулю. Напоследок о



файлах ресурсов (расширение .hak). Они могут содержать в себе абсолютно любые файлы, необходимые для модуля, например, те же видеоролики. Чтобы создать hak-файл, запустите nwhack.exe из папки utils. Если вам что-то непонятно, пожалуйста на nwwault.ign.com, а если у вас трудности с английским — на сайт поближе: www.neverwinter.ru.
Все.

Устали от AD&D? Насред ГИРПС? Что ж, тогда «Путь Вампира» — это как раз то, что вам нужно, дабы обрести вкус жизни. Солоноватый вкус жизни, которую вы можете оборвать в любой момент... Конечно, если вас не проткнут основным колом.

Яскр faye@i.com.ua

Vampire: the Masquerade

Становясь чудовищем, понимаешь, что значит быть человеком

История Вампира

Игровой модуль Вампир делится на два последовательных подмодуля. Это Вампир: Темные Века (Vampire: The Dark Ages, VIDA) и Вампир: Маскарад (Vampire:



The Masquerade, VIM). Первый, менее популярный, описывает жизнь сообщества вампиров во времена Средневековья. Вампир: Маскарад, о котором пойдет речь ниже, охватывает период с 1486 года до наших дней и вероятного будущего. В

1486 году возникла необходимость в создании организации вампиров, которая помогала бы выживать Сородичам (Kindred), таким же вампирам. Она получила название Камарилья (Camarilla) — так испански называется маленькая комната. Это название символизировало тайные помещения, где проводились первые собрания вампиров. Камарилья провозгласила Маскарад основным законом бытия Сородичей: вампиры должны жить, не раскрываясь перед смертными, иначе существование всех окажется под угрозой.



История вампиров

Род вампиров назван так не зря — они все потомки Каина по крови. Каин, проклятый Богом, на вечную жажду крови, был первым вампиром, представителем Первого Поколения. Генеалогия вампиров ведет

счет Сирам (Sires) и их Чадом (Childer). Сир, вампир поколения n, превращающий смертного в вампира, дает ему частичку своей крови, являющейся Кровью Каина — Чедо (Childer) считается представителем следующего поколения, n+1. Итак, Первое Поколение — Каин. Он построил город Енох в земле Нод и создал троих, ставших Вторым поколением. Они погибли в Первой войне, последовавшей за Потопом, но успели породить семерых — Третье Поколение, называемых также Наистарейшими (Antediluvians). Наистарейшие основали тринадцать кланов вампиров; все они чрезвычайно могущественны и правят всем сообществом, ведя Джинал. Четвертое и Пятое Поколения известны как Метуселы (Metuselahs) — они мало чем уступают в могуществе Наистарейшим. Шестое, Седьмое и Восьмое Поколения — доста-

точно сильные и весьма наглые вампиры, зачастую стоящие у власти и считающие, что действительно ею обладают, будучи все же лишь пешками в игре Наистарейших. Девятое и Десятое — Старейшины. Одиннадцатое, Двенадцатое и Тринадцатое — Новорожденные, вампиры, обращенные недавно, сила Крови в них невелика. Четырнадцатое и Пятнадцатое — Последние, они слишком далеки от Каина, чтобы передать Кровь по наследству.

Отмечу, что Сир Девятого Поколения создаст Чедо Десятого и не иначе, пусть в мире уже существуют и Четырнадцатое, и Пятнадцатое.

Шесть Традиций

Заповеди вампиров Камарильи. Невыполнение любой из них грозит смертью.

Традиция Первая: Маскарад. Ты не должен раскрывать вою истинную природу тем, кто не имеет в себе Крови.

Традиция Вторая: Владение. Твое владение — твоя забота. Все должны уважать тебя, находясь в твоём владении. Никто не смеет оспаривать твоих слов в твоём владении.

Традиция Третья: Потомство. Создать нового ты имеешь право лишь с согласия Старейшины. Иначе и ты, и твой Потомок будете уничтожены. Традиция Четвертая: Ответственность. Ты в ответе за свое Потомство. До тех пор, пока Потомок не будет Освобожден, ты управляешь им, и за грехи его платит тебе.

Традиция Пятая: Гостеприимство. Уважай чужое владение. Придя в чужой город, сперва представься тому, кто провиг в нем. Не будучи принятым, ты никто.

Традиция Шестая: Уничтожение. Тебе запрещено убивать себе подобных.

Только Старейшино имеет право созывать Крововую Охоту.

Крозовая Охота, или Lexitation — единственное средство наказания за нарушение Традиций. Все вампиры города, услышав об объявлении принцем города Охоты, прочесывают город в поисках преступника. Затем его убивают либо изгоняют. Пока это не произойдет, Охота не может быть отменена.

Секты

Камарилья (Camarilla). Первая, главнейшая организация вампиров. Поддерживает Маскарад, являющийся ее основой. Структура ее проста на первый взгляд, но достаточно запутанна, основные элементы — Конклавы, Внутренний Круг, Юстикеры. Конклавы занимаются рассмотрением Шести Традиций, равно как и установлением новых. Внутренний Круг — величайший из всех Конклавов, собрание его происходит каждые 13 лет в Венеции на протяжении вот уже пяти веков. На нем присутствуют Старейшины всех кланов, его цель — выборы Юстикеров для каждого клана. Юстикер — судья клана, он обладает правом последнего голоса в решении вопросов о нарушении Шести Традиций любым отдельно взятым вампиром.

В Камарилье состоят семь кланов: Малкониане, Торедоры, Вентру, Гангрел, Бруджа, Носферату, Тремри. Кроме них, конечно же, последователями Камарильи считаются все вампиры, поддерживающие Маскарад.

Шабаш, или **Саббат** (Sabbath). Известная также как Черная Рука, секта Шабаш, по слухам, образовалась из средневекового культа смерти. Главный противник Камарильи, не поддерживает Маскарад, считает, что вампиры должны открыто подчинять себе людей. Среди вампиров-противников Маскарада выделяются два правящих клана: Цинии и Лосамбра. О Шабаше ходит много неподтвержденных слухов, обличающих секту в чудовищных поступках: диофобии (попущение крови Рата), убийствах своих Старейшин и многом другом. Но, опять же по слухам, все грязь, выдуманная на Шабаш, выгодно Наистарейшим, заинтересованным в войне двух сект.

Инконири (Incipni). Во совсем секта, скорее общее название для всех тех, кто пожелал удалиться от общества Рода. Это старые, мудрые вампиры, преимущественно живущие среди диких природы, избегающие общения с Сорочичами.

Презренные (Califf). Вампиры, не относящиеся к какому-либо клану и не принадлежащие к сектам.

Родословные Крови

Bloodlines, чтобы быть совсем точным. Так называются потомки одного из Наистарейших, связанные Кровью через поколения. Существует тринадцать основных Родословных, называемых Кланами, не считая множества мелких. Вполне возможно, что существует множество неизвестных Родословных, особенно у тайнственных восточных Сорочичей.

Бруджа (Bruija) — в начале своей истории Бруджа были искателями и хранителями знания, но сейчас они, потеряв свое богатое наследие, превратились в лоскутчики.

Гангрел (Gangrel) — вампиры, проживающие в основном в сельской местности, поддерживающие отношения с Цыганами и Оборотнями, злейшими врагами вампиров.

Малкониане (Malkavian) — прошлое их истории окутано тайной. Во многие из своих легенд Малкониане не верят сами, но наиболее распространена следующая: основатель их дома был проклят Коинном, и с тех пор всех Малкониан преследует безумие.

Носферату (Nosferatu) — клан, обреченный на уродство. Хотя, согласно легенде, ос-

нователь клана был проклят за свое дикое поведение, сейчас Носферату хладнокровны и лучше других справляются со Зверем внутри себя.

Торедоры (Toreador) — художники, поэты, артисты. Прedayи друг другу и искусству, как они заявляют.

Тремри (Tremere) — клан магов с весьма короткой, но богатой историей. Тысячу лет назад общество чернокнижников заставило основателя клана обратить их в вампиров.

Вентру (Venture) — вампир-аристократы. Легенда гласит, что основатель клана был убит кем-то из Бруджа — несмотря на некоторую оскорбительность этого факта, сам прецедент дает вампирам Вентру определенную свободу.

Повествование

То есть Storytelling. Вот мы и добрались до собственно игры, освоившись с обстановкой и вводными понятиями.

Бить игроком достаточно просто — приходится контролировать только одного персонажа. Куда сложнее быть Повествователем — ему приходится дей-

ствовать от имени всей игровой вселенной, что требует тщательной проработки сюжета Истории или целой Хроники, подготовки ответов на любые вопросы, а также умения импровизировать, выдумывая ответы на ходу и тонко аллюдируя их в канву мира.

Повествователь следит за выполнением законов игрового модуля, но имеет право нарушить их, если на то есть веская причина. Бездумно игнорировать правила игры не рекомендуется — это может только испортить ее.

Важно следить за тем, чтобы всем было интересно; игра — это прежде всего развлечение. Необходимо следить за равенством игроков, всякий раз давая им понять, что игра не соревновательная.

Искусство повествования

Неопределенность. Квинтэссенцией жанра «хоррор» является страх. Поэтому очень важно поддерживать атмосферу неопределенности; игроки не должны знать, что может случиться в следующий момент игры.

Время. Игра со временем как одно из таинственных условий неопределенности. Время тянется медленно при исследовании мира и утекает сквозь пальцы в ситуациях, требующих действия. Не давать лишнего времени на обдумывание положения, прерывать совещания внезапным происшествием — вот нужный принцип.

Описания. Описания ощущений персонажей следует делать как можно более детальными и красочными, уделяя внимание малейшим пятнышкам крови на одежде или рукам. Игрок вживается в образ своего персонажа, начиная видеть реальность его глазами. В результате атмосфера игры густеет и оживает.



Воображение. Конечно, описывать все — тяжелый труд, это утомляет игроков и постепенно превращает их в пассивных слушателей. Иногда следует подключать воображение самих участников — это усилит неопределенность и загадочность.

Изгибы сюжета. Весь мир живет, пульсирует, расщепляясь контрастами и антиномиями. След за всплесками ужаса наступают минуты покоя, который на самом деле лишь затишье перед бурей.

Граница. Игроки не должны забывать, что время идет и что его обычно не хватает на раздумья.

Цена награды. Чем труднее и дольше дается персонажам победа, тем интереснее игрокам. Главное — не переусердывать.

Тайные интриги. Не все стоит высказывать на поверхности. В тайе смелый, когда игроки уже, казалось бы, решили залочу, откуда ни возьмись появляется новая загадка, подчас сводящая на нет все усилия. Интрига обязана облекать каждое действие персонажей; хитросплетения заговоров — основа вампирской жизни.

Безопасность. Абсолютной безопасности не бывает, а в «Вампире» ее не должно быть и близко. За упущением кто-то стоит с осинином колом и крестом...

Зависимость. Пусть игроки не чувствуют, что их персонажи — самые главные в игре. Любый неигровой персонаж может обладать важной информацией, которую не добывшись его расположения, не выудить; дружба с альяментными особами тоже возвышает и обогащает...

(Продолжение следует)



КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
на самом
лучшем
уровне

Звоните!

236 88 00
www.ktc.com.ua

НОВЫЙ КУБОК для УКРАИНЫ

WORLD CYBER GAMES

Окончание, начало на стр. 7

жении турнира не было — все ключевые и самые интересные матчи крутились очень оперативно.

Самой зрелищной номинацией выделялся Quake. Именно он собирал в зрительном зале наибольшее количество людей. Порой складывалось впечатление, будто сидишь не на Кубке Украины по компьютерным играм, а на настоящем футбольном матче. Чип убивает Терминатора —



одна половина зала вопит «О-о-о-а!» Терм рождается, быстро хватается за шифт и шифтит Чипа. «А-а-а-а!» — отвечает вторая половина зала. И как бы не старались судьи отгородить игроков от морального давления, ничего с многотысячной толпой не поделаешь — орет себе и орет. По словам одного из игроков, это «А-а-а-а-а-а-а-а!» постоянно гнало его вперед, он просто не мог выступить плохо перед такой публикой. Ради такого действа геймеры даже отказывались от бесплатной еды — вытянуть их на завтрак было абсолютно невозможно, ни на какие внешние раз-

дражители они не реагировали, оставляя дееспособными лишь слуховые и зрительные рецепторы и оборудуя свое удовлетворение от увиденного и услышанного громкими воплями.

Разговоры и шутки практически смолкли. Кто-то пока лишь настроивался, пытаясь побороть дрожь в руках, кто-то уже «отстрелялся» и просто не знал, куда себя деть, точнее, куда деть свои глаза.

Еще на открытии соревнований было сказано о том, что будут созданы все условия отдыха для всех участников и просто «людей с бейджиком». Не обманули! В двух шагах от пресс-зоны был оборудован коридор с двумя столами для настольного тенниса и два настольных футбольных стола. Смешно говорить, но о «реальных» развлечениях многие вспомнили именно благодаря WCG. Очень часто понакала придилошиться слышать «давай разиграемся, я давно не играл». Да и движения с непривычки были какими-то дергаными. Но скоро это прошло, страсти закипели неимоверные, подчас ничем не уступая действу, происходившему этажом выше. В теннис народ играл еще более-менее тихо, на матчах же по настольному футболу открывались внутренние катализаторы — хотелось даже поставить на кого-нибудь мелкую сумму денег.

И в завершение пару слов о церемонии закрытия. Возможно, у организаторов есть свое на это мнение, но не все оценили выступавший болет. Почти не вызвало никаких положительных эмоций и театрализованное выступление ребят с разными колоше-режущими принадлежностями — слишком наигранно и оляповато все было. Как по мне, показательный бой на zln'e между Chip'ом и Terminator'ом, при всей его дефолтности (ребята играли без своих конфигов и на чужих мышках) смотрелся намного интереснее. Пусть там и не было особой стрельбы или тактической мысли, но игроки играли от всей души. Ну, а Глеб Г тем временем рекламировал девчонку из модельного агентства, которые вручали всем победителям медали. Ребята его полностью игнорируют, мол, ничего не слышно, звучат ре-

чи, поздравления. Зрительный зал засыпает измышленной бумажкой, а Terminator (разменявший, кстати, в день финала третий десяток) что есть силы давай махать украинским флагом, чуть не прервав жизнедеятельность пары-тройки попавших под руку каскадеров.

Ну, а после официальной части началась неофициальная — солидное количество киевских геймеров намылилось ехать дружить в гости к приезжим — видели ночь, гуляли всю ночь до утра!

Как ни крути, как ни верти, а в Dae-jon поедут лучше. И, будем надеяться, проявят они себя там с лучшей стороны.

P.S. Фотографии взяты с Gameln-Side.com.

Мини-интервью с kpd.troechka

МИК: В среде «протеймеров» бытует мнение, что девушки никогда не смогут достичь уровня ребят. Каково твое мнение на этот счет?

kpd.troechka: Да, на самом деле я очень часто с этим сталкиваюсь. Более половины всех ребят говорят, мол, у тебя ничего не получится, ты можешь достигнуть лишь до среднего уровня, и то если очень сильно постараться. То есть, «девушки протеймеры — это нереально». Сейчас я колеблюсь, даже не могу выбрать ответ. Или это действительно так, и меня переубедят, или я буду стоять на своем и играть себе в удовольствие.

МИК: Прислушиваешься к чьему-то мнению или делаешь выводы сама, ни на кого не оглядываешься?



kpd.troechka: Я обязательно принимаю чью-то точку зрения во внимание. Интересно услышать, что говорят по этому поводу другие люди, которые уже давно в киберспорте. Во-первых, я новичок, а вторых — девушка, но решение, играть дальше или оставить эту затею, я приму сама.

МИК: А к чему ты сейчас больше стремишься? Будешь продолжать играть, планируешь выступать на следующих WCG?

kpd.troechka: Насчет WCG я не знаю — нужно иметь очень высокий уровень, а я, как уже говорила, новичок в киберспорте. Но я собираюсь играть дольше. Пока мне это нравится, я буду этим заниматься.

МИК: Каким ты видишь будущее киберспорта? Оно вообще есть?

kpd.troechka: Да, несомненно. Компьютерные игры, компьютерные техноло-

WCG Украина, финал

Quake3:

- 1 место — sd-Chip (цифровая видеокамера Samsung D-75 + поездка в Корею)
- 2 место — [CCCP]Terminator' (мобильный телефон Samsung SGH-620 + поездка в Корею)
- 3 место — sd-Soul (музыкальный центр Samsung MM-L7 + поездка в Корею)

StarCraft:

- 1 место — VOGGNIrvo (цифровая видеокамера Samsung D-75 + поездка в Корею)
- 2 место — Hirling (мобильный телефон Samsung SGH-620 + поездка в Корею)
- 3 место — crw.Marine (музыкальный центр Samsung MM-L7 + поездка в Корею)

Counter-Strike:

- 1 место — HXKsb (цифровые видеокамеры Samsung D-75 + поездка в Корею)
- 2 место — Mavelick (мобильные телефоны Samsung SGH-620)
- 3 место — c58.ua (музыкальные центры Samsung MM-L7)

гии сейчас постоянно развиваются. Каждый год появляется что-то новое. Я думаю, на следующих WCG, кроме StarCraft, Quake и CounterStrike, будут представлены новые игры.

МИК: Твой прогноз на киевский финал?

kpd.froechka: На самом деле, сделать это очень сложно, потому что игроки очень непредсказуемы. Ты ставишь на одних игроков, а выигрывают другие. Я бы хотела, чтобы выиграл одесит Чип, молодой и замечательный парень. Когда киевские игроки разъезжались по другим городам, он приехал сюда из Одессы, и в принципе, очень хорошо себя показал. Я хочу, чтобы он в составе сборной Украины поехал в Корею.

МИК: А второе-третье места, как ты думаешь, кто займет?

kpd.froechka: Мне бы хотелось, чтобы это был Терминатор и, если трезво рассудить, Эскимас.

Мини-интервью с [UA]Host'ом

МИК: Ты самый маленький игрок на этом чемпионате. Напугает тебя, что все здоровые вокруг?



[UA]Host: Нет!

МИК: Давно играешь?

[UA]Host: Дол!

МИК: Примерно сколько?

[UA]Host: Примерно два с половиной года.

МИК: Когда начинал, как к этому окружающие относились?

[UA]Host: Да я выигрывал вначале, сначала у одного, потом у другого. Потом Крым выиграл, Симферополь.

МИК: Думал, что таким классным игроком станешь?

[UA]Host: Нет, даже не загадывал.

МИК: Работал над собой, стремился к этому?

[UA]Host: Да, тренировался.

МИК: Сколько думаешь еще играть?

[UA]Host: Вот как закончится квейк, так и все.

МИК: И все, забросишь киберспорт вообще, в другие игры не думаешь играть?

[UA]Host: Нет!

pro 100.Hipnotic: «...чувствовать, что выигрываешь»

В свои восемнадцать Антон Беленисов может по праву носить гордое звание ве-

терана киберспорта. Противников своих он в хвост и гриву гонял еще в заплотную эпоху Quake 2. Гонял знатно, доставало даже нашим северным соседям. «Трикси» же, которые еще тогда выполняли Hipnotic, тогда еще [MAN], до сих пор являются образчиком великолепной техники исполнения расприжки и стрейф-джампов. Было время, когда казалось, что Антон «забил» на игры, однако страсть взяла свое, и он снова начал тренировки. Возрождение выдалось довольно-таки тяжелым — шестое место, и Киеву можно было делать ручкой. Но... мир не без хороших людей. И вот Гипнот уже в столице, отыграл свои матчи и зашел в помехе ракеткой в игровой зал. Где и был допрошен. Слово за слово — и флэш-интервью вылилось в довольно-таки объемный материал. Результат, собственно, перед вами.

МИК: Расскази, как получилось, что ты попал на финал, заняв шестое место на региональных отборочных?

pro100.Hipnotic: По классу игры я далеко не на шестом месте. В городе есть два человека, которые могут у меня выиграть, — это Arbiter и O'Neill, которые прошли на WCG. Мне просто попалась плохая сетка, проиграл я только потому, что попался два раза с тем человеком, с которым хотел ехать. Все сразу завопили, Гипнотик, мол, вообще, как он мог проиграть? Так что важно было, согласаст ли люди помочь мне поехать на WCG или нет. Попаст в Киев было для меня принципиально важно, нужно было доказать некоторым людям, что они не правы. А за победой я сюда, на самом деле, не ехал. Хотелось, но не позволили мне выиграть, потому что я неправильно тренировался. Обстановка была неправильная. За месяц до начала WCG в нашем тренировочном клубе начался ремонт. Сделали его классно, без базара, на месяц мы не играли вообще. Вообще, брать первое место мы решили еще до начала ремонта. Играли, тренировались. Собирались в Москву ехать. Но когда начался ремонт, все как-то забили. Сыграл я только на чемпионате. И то на ХР. Потом приехал сюда, здесь стоит 98-й. Бред какой-то! А так, ничего сказать нельзя. Все места, которые были заняты — на самом деле служебно заняты. Люди играли очень долго, я их всех знаю, знаю, как каждый из них играет, как тренировался перед чемпионатом. Харьков, например, не показал себя на этом чемпионате не потому, что играть не умеет, а потому что не было возможности готовиться — это очень важно. Страйкеры, допустим, вообще ничего не показали, потому что люди не тренировались с нормальными командами, они уже не могут догнать ни Днепрпетровск, ни Киев [HRxсб и c58.ua, соответственно, — прим. автора] — это были главные фавориты.

МИК: Как оцениваешь свою игру?

pro100.Hipnotic: Я знал, что у меня нет шансов, но доволен, что проиграл первому и второму месту и остался никому.

МИК: Как тебе Одесса?

pro100.Hipnotic: Одесса — показателем в Quake'е. Их лучшая пятёрка, которая приехала, вся вошла в лучшую восьмерку. Начиная с первого, заканчивая пятым местом. А команду playerick просто «проперло», и все это прекрасно знают.

МИК: Смогут ли украинские игроки выйти на мировой уровень?

pro100.Hipnotic: У нас никогда в жизни не будет людей, которые смогут выиграть чемпионат мирового класса. Почему? Потому что у нас это не развито, держится на каких-то клубах, не так как везде. Украина никогда не будет играть на мировом уровне, если у нас не будет нормальных условий, нормального Интернета. Если ты решил чего-то добиться, то должен знать, к чему идешь. Так каждого спортсмена готовят. Это очень важно! Тренировочная база у нас «никакая». Россия — да, там все точно то же, но совершенно другое отношение. У них намного больше чемпионатов, намного больше людей, которые и продвинулись дальше, чем мы. Нужно знать, что ты делаешь, сидишь за Интернет, иметь хорошие условия, в которых тренируются все нормальные люди. А так ты ничего практически не добиваешься, даже если тренируешься. Да, первое место на Украине, но не больше. Я знаю, что это такое — играю уже очень давно, многого добивался, был чемпионом по второму



Квейку. Но кроме James'а я не могу представить ни одного украинского игрока, который бы что-то показал что-то в мире. Нет людей, которые смогли бы проскочить в чемпионате мира дальше восьмерки. А чтобы оказаться в ней, нужно очень хорошо играть и играть с правильными людьми. Это все так не объяснишь, это нужно чувствовать. А если почувствуешь, что ты выигрываешь, то обязательно сделаешь это. Вот на прошлом WCG очень интересные были игры! Особенно финал, все кричали, когда Харьков с Одессой встречались. У всех была радость после проигрыша Arbiter'а и победы James'а, а на этом WCG такого не было. На этом WCG было сразу два: кто играл, тот и выиграл, все. C58, насколько я знаю, не суперсилено тренировался, не суперсилено готовился. Вот HR — показателем! С того года до сегодняшнего дня они не вставали из-за контрстрейка. Люди поехали по классу игры, а не просто так. Надеюсь, что к следующему чемпионату такого класса все отнесется серьезно, и игры будут намного интереснее.

А что тут у нас за мусор с кувалдой? Он научит вас, как быстро и эффективно вывести из строя винчестер. Шучу! Но самое дело тут вам расскажут, как очистить винчестер от лишнего хлама...

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ ms@3dfly.com, http://www.3d.kiev.ua

ГЕНЕРАЛЫ УБОРКИ

Новый винчестер всегда кажется огромным. Со временем это заблуждение проходит. Непомимо разрастается папка Program Files, а игрушки жадно поедают остатки свободного пространства на диске. Нужно каким-то образом очистить содержимое винта от ненужных файлов. Как это сделать?

Среди накопившегося хлама трудно отличить «лишнее» от «нужного». Существует несколько вариантов решения такой проблемы. Во-первых, можно все без разбору «закачать» на болванки. Идея хороша, да только CD-RW найдется далеко не у каждого. Во-вторых, можно похитнуть и почистить свой винт командой format c:. Данный способ тоже не поддается критике. И, и использование его стоит только в самых безнадёжных ситуациях.

Помните, когда максимальный размер винчестера не превышал одного гигабайта (лет пять тому назад), существенно увеличить размер свободного пространства можно было за счет удаления временных интернет-файлов. Спустя какое-то время объемы жестких дисков возросли на порядок, и необходимость в затирании TMP-файлов отпала сама собой. Поэтому о них забыли. А между прочим, зря.

Дело в том, что проблема свободного места — далеко не единственная из тех, что могут возникнуть из-за временных файлов. Сейчас обнаружилось много новых причин, вследствие которых «темнелик» вновь заставляет пользователей обратить на них внимание. Вот основные.

✓ Если долгое время не переустанавливать «систему» и при этом регулярно посещать web-страницы, то размеры папки Temporary Internet Files могут превысить даже объемы папки Games.

✓ При посещении некоторых сайтов, так сказать, сомнительного содержания, можно подхватить какой-нибудь вирус.

✓ По временным файлам можно воссоздать полную картину Вашего пребывания в Интернете. Иными словами, про анонимность можно забыть.

Приведем пример. Зарегистрировался

Вы, скажем, на форуме, а адресок его бросили в папку «Избранное». Во время Вашего отсутствия Ваш младший братец выходит в Интернет и заходит на этот форум. Во временных файлах остается информация о регистрации на этом сайте, поэтому брата форум автоматически определяет как Вас. Подумайте, как может быть опозорено Ваше честное имя!

✓ И наконец, временные файлы могут вызывать конфликт программного обеспечения (редко, конечно, но бывает).

Из всего вышесказанного вывод может быть лишь один — винчестер, как и ботинки, подлежит очистке. И не только от временных файлов. Если мы уж взялись за генеральную уборку, не забудем также о системном реестре, который со временем тоже захламляется. Итак, в сегодняшнем обзоре мы рассмотрим некоторые программы, которые позволят упростить процесс наведения порядка.

SuperCleaner

Разработчик: South Bay Software (<http://www.southbaypc.com>)

Статус: shareware, \$29.95

Интерфейс: английский

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Размер: 283 Кб

Где взять: <http://www.southbaypc.com/download/cleanup.exe>

SuperCleaner поможет найти ненужные и устаревшие файлы, почистит меню «Пуск» и разберется с интернет-файлами. Но обо всем по порядку.

Первая закладка программы — «Ненужные файлы». Для того чтобы SuperCleaner их обнаружил, нужно нажать кнопку Scan. После вывода списка таких файлов вы можете удалить их все или воспользоваться настройкой (Options). С ее помощью обозначаются объекты для удаления, добавляются или удаляются расширения файлов, указываются файлы или директории, которые сканировать не нужно.

Перейдя на вторую закладку меню «Пуск», Вы обнаружите нербочие ярлыки и ссылки на программы, которые находятся в стартовом меню. В настройках можно задать сканирование не только главного



го меню, но и рабочего стола, а также позволяет программе удалить все пустые папки.

Следует учитывать, что SuperCleaner работает с браузерами Netscape, America Online, Internet Explorer, Opera. Вы сможете быстро очистить кэш, Internet-History, удалить файлы cookies и пр.

С помощью настроек в закладке Miscellaneous чистят «Корзину», упорядочивают по алфавиту «Избранное» и программы «Главного меню», удаляют временные файлы Windows Media Player.

Если вы доверяете программе на все 100%, можете, не заходя в настройки, перейти на закладку AutoClean и почистить все автоматически.

Nafig

Разработчик: Деха Казанцев

Статус: freeware

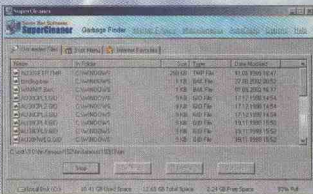
Интерфейс: русский

ОС: All Windows

Размер: 9 Кб

Где взять: <http://stamina.ru/misc/Nafig.exe>

Краткотная утилита, написанная нашим «левшой», предназначена для того, чтобы удалить лишние типы файлов в меню New Explorer. Практически каждая устанавливаемая программа считает своим долгом что-нибудь туда добавить. В результате вырастает длинный перечень файлов, которыми пользуетесь не так часто. Создать программу обладая своеобраз-



ним чувством юмора, поэтому своей версии программы Nafig он дал название Toilet Edition, а к файлу прикрепил иконку в форме унитаза. Работает программа проще простого: выделяем ненужные файлы и нажимаем кнопку «Слить воду». После очистки меню New не будет засорять ненужной информацией систему. Мелочь, но приятно.

Registry Trash Keys Finder 2.2.2.

Разработчик: SNC (<http://www.snc.mallru.com>)

Статус: freeware

Интерфейс: английский/русский

ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000

Размер: 28 Кб

Где взять: <http://www.snc.mallru.com/download/trashreg.zip>

Еще один тип «мусора» копится в системном реестре Windows. Он постепенно переполняется бесполезными ключами, которые остаются после себя некоторые программы (в особенности это относится к разным играм). Эти ключи почему-то не удаляются даже деинсталлятором. Многочисленные программы, призванные наводить порядок в реестре (RegCleaner, CleanSweep и подобные им), несмотря на убедительные заверения создателей о тотальной чистке реестра, не замечают так называемые trash-ключи. Версия этой разработки, к сожалению, чистит всего лишь одну (но самую проблемную) ветвь реестра HKEY_CLASSES_ROOT_CLSID.

WinCleaner

Разработчик: Mars Software (<http://www.marssoftware.net>)

Статус: shareware, \$10

Интерфейс: английский/русский

ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP

Размер: 719 Кб

Где взять: <http://www.marssoftware.net/wincleaner/index.shtml> (но страничка большое количество серверов, откуда можно скачать программу).

По секрету скажем, что никаких ограничений в работе незарегистрированная версия не имеет. Все неудобство, которое она будет причинять, — всплывающее окошко при загрузке-закрытии утилиты с просьбой перечислить \$10. Права на програм-

му принадлежит минской компании Mars Software, поэтому WinCleaner может принять русскоязычный вид. Утилита не имеет файла справки, но последняя, пожалуй, и не нужна, так как разобраться что к чему несложно, но в крайнем случае, можно воспользоваться всплывающими подсказками. Кроме того, в WinCleaner имеются предустановки, помогающие пользователю выбрать тип «мусора», от которого нужно избавиться. Популярные сегодня браузеры Internet Explorer, Netscape версий 4 и 6 и Opera имеют собственные настройки для очистки кэша и временных файлов, а Netscape 6 и Internet Explorer даже оснащены встроенным менеджером для удаления файлов Cookies. Программа может в свернутом виде тихоночь сидеть в трее рядом с часиками и время от времени включаться по заранее заданному графику (через каждые 15 минут, полчаса, раз в час и так далее) и чистить систему.

Для того чтобы провести очистку винчестера, нужно нажать кнопку «Чистить». WinCleaner также ведет статистику удаления ненужных файлов. Прежде чем приступить к работе с утилитой, не лишним будет заглянуть в раздел «Информация» и изучить сведения о системе. Взглянув на статистику, можно сделать вывод, какие файлы нужно удалить (cookies, временные, файлы в «Корзине» или резервные копии системных файлов). Пользовательские настройки настолько обширны, что с их помощью редактируются даже отдельные ключи реестра, и более опытные юзеры смогут работать с WinCleaner точно так же, как с редактором реестра Regedit.

Jv16Power Tools 1.1

Разработчик: Jouni Vuorio (<http://www.jv16.org>)

Статус: freeware

Интерфейс: английский/испанский/итальянский/русский

ОС: Win98, 98SE, ME, 2000, NT4, XP

Размер: 1.3 Мб

Где взять: <http://www.vtoiy.fi/jv16/programs/jv16pt.rar>

Утилита Jv16Power Tools, названная так в честь программиста Jouni Vuorio, уже давно широко известна. Отчасти своей популярностью программа обязана кинополюскому интерфейсу, но основное ее преимущество — многофункциональность. Среди функций, с которыми успешно справляется Jv16, можно отметить следующие:

- ✓ очистка реестра — удаление из системного реестра ненужных и неверных записей;
- ✓ очистка диска — поиск и удаление с винчестера дубликатов файлов, временных файлов и т. п.;
- ✓ управление временными файлами — полное управление временными каталогами и контроль за количеством свободного пространства на винчестере.

Window Washer 4.7

Разработчик: Webroot Software Inc.

(<http://www.webroot.com>)

Статус: shareware, \$29.95

Интерфейс: английский

ОС: All Windows

Размер: 1 Мб

Где взять: <http://www.webroot.com/wwwinstall.exe>

Если в квартире есть окна, их периодически нужно протирать. С «форточками» приходится делать приблизительно то



же самое. Разработчики Webroot Software предложили свой инструмент для «мойки окон», который так и назвали — Window Washer. Эта программа, на наш взгляд, одно из лучших утилит для быстрой и качественной очистки от «мусора». Она имеет красивый и интуитивно понятный интерфейс, взгляд на который все становится понятным. Если установить опцию периодической проверки диска на ненужные файлы, то внизу окошка Window Washer будет отсчитываться время до начала следующей проверки. С помощью настроек программы можно не только убрать все временные файлы, но и скрыть все следы своей работы за компьютером — Document History, файлы MSOffice (Word, Excel и т. д.), Windows Run History, Windows Media Player и, конечно же, все, что относится к файлам Internet Explorer и Netscape Navigator. Работа Window Washer в фоновом режиме ничем не нагружает систему. В свернутом виде программа превращается в иконку-щелку в системном трее.

В заключение статьи должны добавить, что пользоваться программой для очистки системы от разного рода «мусора» нужно осторожно, не всегда полагаясь на настройки по умолчанию. В противном случае возможна потеря действительно важной информации. Например, если вы используете популярный на сегодняшний день менеджер для записей Download Accelerator и удаляете все *.tmp (сожжем, описанной выше программой SuperCleaner), то все незавершенные документы канут в Лету, так как информация о них хранилась именно во временных файлах.

