

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 20(53)

Полу месячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

14.10.2002

ICEWIND DALE



BATTLEFIELD

1942



neocron

Уроки чисто игрового

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

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

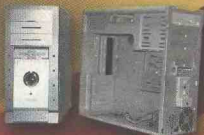
Николаев
Ноу-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
Пресс-курьер (03249) 2-2250

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банке **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 ОКТЯБРЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА

eletek

Главный приз -
корпус "HANYANG" M-208



- настоящий блок питания, мощность 300W со встроенным сетевым фильтром, температурным контролем;
- вывод USB портов и разъемов для наушников и микрофона на переднюю панель;
- возможность установки всех типов материнских плат, включая платы под P4.

г. Киев,
Индустріальна, 37, 1 этаж
тел. 495-2911, 457-9845,
shop@itp.com.ua,
www.eletek.com.ua



Список статей

- Сергей ДЫНИОВСКИЙ.
Fifa 2003, стр. 7.
- BondD.
Neocron, стр. 8-9.
- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Новый Кубок для Украины, стр. 10-11.
- Том/Doc/КЕРТИС, Кирилл ТАЛЕР.
IceWind II, стр. 12-15.
- BondD.
Battlefield 1942, стр. 17-19.
- Кирилл Талер.
The Longest Journey, стр. 20-21.
- Яскр.
Vampire: The Masquerade, стр. 22-23.
- Дмитрий ЧИТАЛОВ.
Goblins 3, стр. 24-25.
- Александр НИКОЛАЙЧУК.
Norton Utilit, стр. 26-27.
- Том/Doc/КЕРТИС.
Уроки чисто писания 2, стр. 28-29.

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

ДЗВР УПОЛНОМОЧЕН ЗАЯВИТЬСЯ

Сохраняйте спокойствие и ни в коем случае не читайте это сообщение! Оставайтесь лучше в неведении! По поводу сюрприза, который приготовил вам наш Департамент. Не послушались? Читаете — что ж, сами виноваты...

Итак, люди любят праздники. Наверное, потому что по праздникам им обычно делают подарки. Вот и мы решили к Новому году сделать подарок всем нашим читателям. Какой? Очень хороший! Но давайте по порядку.

В последнее время, после выхода первого «Чистописания», нас просто завалили письмами — подобная активность читателей, которые к тому же хотят стать нашими авторами, не может не радовать. Единственная беда: места в журнале на всех не хватит ☹. Что же делать? Как это? Развешивать! Если вы нас так любите, значит, вы достойны того, чтобы видеть нас чаще. Понятно, к чему мы клоним? Да!

Начиная с января месяца, наш полумесячник, превращается в еженедельник! Все могут радоваться и кричать «Ура!». Естественно, без вашей помощи мы бы на такое не решились — честно говоря, у нас просто не хватило бы авторов, чтобы выходить так часто. Но похоже, с авторами проблем не будет — интересно, если все будут писать, кто же будет читать ☹?

От лица Департамента хочу поблагодарить всех, кто нам написал. Надеюсь, наше сотрудничество будет долгим и продуктивным. Кстати говоря, в этом номере в рубрике «Музей» вы можете прочесть статью одного из наших дебютантов. Так держитесь!

Теперь вы сможете более оперативно узнавать новости игрового мира, раньше всех читать обзоры новых игр (которые, между прочим, станут подробней и, надеюсь, интересней).

Естественно, у хорошей новости есть и грустная сторона — если вы зайдете

на почту и попытаетесь подписаться на наше издание, то увидите, что подписка стала дороже — не удивляйтесь, мы не взвинчиваем цены, просто вместо двух номеров в месяц вы теперь будете получать четыре. Кстати говоря, в октябре наш Департамент решил провести небольшой эксперимент, так сказать, проверку на прочность — в результате вы получите не два номера, а целых три, благо писать есть о чем. По нашей просьбе разработчики срочно изменили свои планы и увеличили количество разрабатываемых игр — чтобы нам было о чем писать, естественно. Напоминаю, что свои статьи нужно посылать на games@myscom.com.ua. Не забывайте нас, пишите, вместе мы изменим этот мир. В лучшую сторону. И кстати говоря, мы будем единственным игровым еженедельником в СНГ. Согласитесь, это круто!

Итак, все ждем января — мы не оставим вас без подарков!

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"
в октябре
CAM

**МОЙ
КОМПЬЮТЕР**

ПО СЛУЧАЮ
ЧЕТЫРЕХЛЕТНЕГО ЮБИЛЕЯ

**ВСЕ ПОБЕДИТЕЛИ
ПОЛУЧАЮТ ПО
ПРИЗУ - СЮРПРИЗУ!!!**



П

«Играградский вестник» снова с вами! Достижения игровостроительства, отчеты ремонтных служб Играграда, аварии и катастрофы — все в свежем выпуске!

Лысым снова с нами...

Похоже, октябрь начинается со сбывшихся надежд. Во всяком случае, студия IO Interactive наконец-то отправила на золото вторую часть своего долгождан-



ного симулятора наемного убийцы. Что ж, ждем с нетерпением. Первая часть игры была шедевром, посмотрим, что потеряет и приобретет игра с введением вида от первого лица. На всякий случай опасайтесь обмана, версии, появившиеся ранее, являются кривой бетой.

Дюк мит унс!

Крепнет подозрение, что при этой жизни нового Дюка нам не дожидаться. Ну сколько можно слушать о новых отсрочках? И вот на днях в Сети, а конкретнее, на сайте GameMAG (www.gamemag.ru) промелькнула информация о том, что по похождению Дюка будет снят фильм!

Что сказать, фильмы по компьютерным играм становятся все более популярными.



Жаль, с шедеврами в этом новом жанре пока туговато. Впрочем, с Дюком все может быть несколько по-другому, и мы увидим не просто тупой боевик, а очень смешной тупой боевик, с неподражаемым юмором. Во всяком случае, с нетерпением ждем дальнейшей информации.

Убьем Билла?

И снова о кинематографе. Сейчас речь пойдет о новом фильме Квентина Тарантино под названием «Убить Билла» (Kill Bill). Нет, его не делают на основе игры, совсем даже наоборот — это на основе фильма студия Black Label Games собирается сделать игру. Пока ни-

каких подробностей о проекте неизвестно, кроме сюжета фильма — некая наемница оказывается предана своим боссом. Несколько лет, проведенных в коме, не лучшим образом сказываются на ее характере, и она решает расправиться с боссом, а заодно и со всеми, кто попадется ей под руку.

Вот, в принципе, и вся информация. Да, выход фильма намечен на октябрь 2003 года, а выход игры — на второй квартал 2004-го.

Сэм еще серьезнее

А теперь внимание! Заглянув на <http://pc.ign.com/articles/372/372647p1.htm>, вы сможете обнаружить интересную информацию, касающуюся продолжения одного из наиболее почитаемых в народе ургангных шутеров последнего времени, а именно Seriousного Сэма.

Информации, правда, не очень много, но оно заслуживает интереса. Итак, очередная часть приключений Сэма должна появиться уже в 2003 году, и будет она называться... Serious Sam 2! Так что теперь нас ждет не add-on, а полноценная игра. Вспоминается одно интервью с разработчиками, в котором они пообещали, что в Сэме будет три части. Так что имеются все основания предполагать, что в следующем году мы услышим анонс Serious Sam 3. Если, конечно, разработчики не решат, что каждая часть должна быть на пару ☺.

В любом случае с нетерпением ждем подробностей о сюжете, новом оружии и монстрах (спорим, монстров станет еще больше), а также о новых технологиях, которые будут применяться при создании игры.

Да, счастливые обладатели X-коробки могут радоваться: приставочный релиз состоится одновременно с компьютерным, плюс игра будет поддерживать все мультиплеерные режимы по системе Xbox Live.

Конкретные разборки

Если вы помните, некоторое время назад мы писали об онлайн-овой игре Бойцовский клуб. Так вот, по адресу [http://](http://ricn.ru/scandals/material/4806/)



ricn.ru/scandals/material/4806/ имеется очень интересная информация касательно этого проекта и компании Мос-

так.ру, предоставляющей ей услуги хостинга. Вот цитата:

«Уважаемые господа!

Вам предоставлены услуги по размещению в сети «Интернет» коммерческого проекта игровой программы «Бойцовский клуб» <http://www.combats.ru>. Концепция, используемая в основе данной программы, является контрафактной (пиратской) копией интернет-проекта «Путь воина» <http://wayw.mhost.ru>, в отношении которого имеется свидетельство о депонировании и регистрации произведения (объекта) интеллектуальной собственности №5723, выданного Российским авторским обществом коллективу авторов, в том числе и мне, Белоножке Антону Викторовичу».

Такие вот дела. Если говорить кратко, на создателей «Бойцовского клуба» хотят подать в суд за нарушение закона об авторском праве. Если интересно, прочтите письмо полностью, а мы будем следить за развитием событий (если оно последует) и держать вас в курсе.

Это он, это он!..

Думаю, не стоит вам рассказывать о самой жестокой и кровавой игре 1997 года — «симуляторе безумного почтальона» со скромным названием Postal. Мы уже писа-



ли о том, что студия Running With Scissors занимается разработкой продолжения этой игрушки, и что она не собирается идти ни на какие уступки американскому общественному мнению. Игра будет, и будет кровавой и безумной. Единственный вопрос, который нас очень волнует — когда? Сколько еще ждать прихода почтальона?

Ответ на этот вопрос нам дает компания Акелла в своем официальном пресс-релизе:

«Postal 2 — кровавое безумие теперь и для России!

Компания Акелла с огромной радостью спешит объявить о подписании договора с американской компанией Running With Scissors об издании на территории России, СНГ и стран Балтии игры Postal 2.

Благодаря сотрудничеству Running With Scissors и Акеллы, продолжение культовой brutalной игры теперь будет

доступно российскому игроку на его родном языке. Скоро наступит день, когда вам придется забыть о работе, о прогулках в парке и обо всем другом на свете, посвятив свое время одному — игре в один из самых новых ожидаемых проектов для PC во всем мире — Postal 2.

Разработчик Postal 2 — компания Running With Scissors, является известным и даже скандальным разработчиком, презирым сенатором Либерманом, Почтовым отделением Соединенных Штатов Америки, а также правительством Австралии. И все это из-за того, что вышедшая осенью 1997 года оригинальная версия Postal буквально перевернула игровую индустрию. Вы только представьте, сумасшедший главный герой, убивающий тысячи людей и активно употребляющий ненормативную лексику! Конечно, после этого возникли возгласы общественности, мол, подобное насилие в играх провоцирует людей совершать преступления в реальном мире. Однако это оши-



бочное мнение, на дене Running With Scissors старалась, наоборот, упрятать насилие в компьютерную игру и показать людям, что только крайне безумный человек способен творить такой беспредел на улицах города.

Подробная информация об экшен-проекте, а также дата выхода Postal 2 будет доступна на официальном сайте Акеллы (www.akella.com) в самое ближайшее время, о чем будет сообщено дополнительно. Кроме того, вы уже сейчас можете посетить официальный англоязычный ресурс игры по адресу www.gopostal.com.

Напомним, что оригинальная версия игры должна появиться уже в первом квартале 2003 года. Надеемся, Акелла не будет тянуть с локализацией.

Тормозим?

Сразу ряд грустных новостей в одной обложке. Итак, по последним сведениям, тактический шутер SWAT: Urban Justice от компании

Sierra задерживается и появится только в 2003 году. Компании Black Isle Studios и Arush Entertainment тоже поспешили добавить свою ложку дегтя в геймерскую бочку меда, пер-



вая заявлением о задержке проекта Lionheart, вторая — отсрочкой Devastation. Судя по всему, обе игры появятся весной 2003 года.

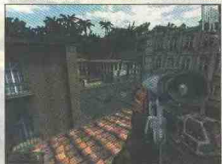
Не осталось в стороне и компания Novologic, отложившая на месяц выход своего очередного тактического шутера Delta Force: Black Hawk Down — ждем его теперь в районе ноября месяца.

Посмотрев на своих товарищей, издательская компания Mindspace поднакулилась и перенесла выход ролевой приключенческой игры Mistmare на начало следующего года.

Ну и ладно, пока хватает во что играть, так что можно и обождать.

Немного о Ксенусе

Вот еще один пресс-релиз, на этот раз от компании Руссобит-М, и касается он наших соотечественников, киевской студии Deep Shadows. Так вот, в субботу, 5 октября, компания Руссобит-М сообщила о подписании



контракта с украинской студией Deep Shadows, согласно которому Руссобит становится издателем «Ксенус», многообещающего экшена с ролевыми элементами на территории России, СНГ и стран Восточной Европы, а также официальным агентом по продажам игры во всем остальном мире.

Да, в прошлом номере МИКа было довольно большое превью по поводу этого ожидаемого нами проекта.

В помощь Казакам

Тем, кто купил игрушку Казаки: Снова Война и обнаружил проблемы с игрой по Интернету, будет нелишним прочесть данное сообщение:

«Компания Руссобит-М и студия GSC Game World спешат донести важнейшую информацию для всех любителей сразить-

ся в новый стратегический хит — Казаки: Снова Война по Интернету.

Внимание! Для того чтобы получить уникальный идентификационный код, позволяющий всем обладателям лицензионной версии продукта, сразиться на специальном игровом сервере Казаки: Снова Война, вам следует написать письмо на адрес <http://www.russobit-m.ru/rus/support@russobit-m.ru> или позвонить по телефону +7 (095) 212-27-90.

Полученный код необходимо ввести в меню «Создать Личный Профиль» при регистрации вашего «аккаунта», в графе «Код». Вводить код нужно всего лишь один раз при регистрации.

Не потеряйте этот код, ибо он уникален для каждого пользователя.

Вот такие дела... Так что получаем код и сражаемся по инету...

Реконструируемся?

Нет, не понимаю я некоторых разработчиков, не успели еще толком создать компанию, уже заматываются на нечто глобальное и революционное. Вот и недавно образованная Damage Studios туда же. Разработчики родственно пообещали нам мультиплеерную онлайн-овую ролеву игру под названием Rekonstruction.

А знаете, что нам придется реконструировать? Ни много ни мало, как разрушенную астероидами Землю! Подробностей о проекте пока что, естественно, нет, так что его геймплей я даже не могу себе представить, но релиз, вроде, обещают в конце 2004 года. Желющие ознакомиться с подробностями могут заглянуть на официальный сайт компании: <http://www.damagestudios.com>. Вот только ничего интересного пока вы там не обнаружите. Положим... пока ждем.

Новый код доступа?

Очень интересная информация появилась на сайте DTF (<http://www.dtf.ru>), и касается она недавно вышедшей игры студии MiST Land, известной нашим игрокам под названием «Кад доступа: Рай». Точнее говоря, она касается возможного продолжения этой игры. Вот что пишет DTF:

«Paradise Cracked 2 действительно всерьез занимает умы разработчиков — более того, изначально сюжет игры рассчитан на трилогию. Но окончательное решение о производстве сиквела будет принято не раньше конца этого года, когда станет понятно, какими темпами разошелся первый «Парадиз» (за рубежом, главным образом). Пока же в планах по второму «Парадизу» значится и real-time, и slo mo, и еще куча всяких вкуностей. Его история будет начинаться сразу по окончании третьего эпизода оригинального «Када доступа», а главным героем будет женщина».

Полную информацию вы можете найти по этому адресу: <http://news.dtf.ru/index.php?mode=id&year=2002&month=10&day=07&id=14.29.36>

Ну, а мы, со своей стороны желаем разработчикам удачи, и горюем об отказе от пошагового режима.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕНЫ	
Компьютеры Intel: AMD, i4, i5, i7, i3	от 1200 руб
IBM, Motorola, Apple, Dell, Link, Epson (66кн/универсальн)	от 84 руб
IBM XSeries, HP, Dell, IBM, Epson, Canon, HP, IBM, IBM, IBM	от 1400 руб
CD-drive 40x, 24x, 52x, TEAC, Samsung, Sony, BTC	от 120 руб
DVD 16x, 18x, ASUS, Sony, LG, Samsung	от 240 руб
CD-RW 16x, 24x, 40x/14x, TEAC, ASUS, Sony	от 240 руб
Материнские 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133	от 2000 руб
Мониторы 17", 17", 17", 17", 17", 17", 17", 17"	от 700 руб
Принтеры CANON, HP, Lexmark, Epson, OKI	от 180 руб
Сканеры CANON, HP, Lexmark, Epson, OKI	от 190 руб
Материнские 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133	от 210 руб
Материнские 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133	от 120 руб
Материнские 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133, 133	от 60 руб
Оптика КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРИБОРОВ: (400) 220-47-53, 246-43-66, 226-28-33 www.moscowoptics.com.ua info@moscowoptics.com.ua	

Рассказ спортивного обозревателя о спортивном сезоне наступающего года. Надеемся увидеть вас на трибунах нашего Стациона. Встречайте Иггрод Спартинный 2003!



Сергей ДЫНИОВСКИЙ

Жанр: футбольный симулятор
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Системные требования: пока не известны
Дата релиза: ноябрь нынешнего года

Похоже, что в недрах компании Electronic Arts вновь зреет план по завоеванию мировой компьютерно-футбольной индустрии, а осуществить она его задумала с помощью своего нового творения. Ни дня кого не секрет, что это самое произведение — не что иное, как обыкновенный футбольный сим. Также всем известно, что свое развитие серия футбольных симуляторов от EA начала аж в далеком 1996 году. Игра эта произвела фурор среди поклонников спортивных симов вообще и футбольных в частности (хоть и немного их насчитывалось на тот момент). Отличалась она красивой графикой, качественной музыкой и продвинутым AI. С тех пор серия Fila так и не слезает с пьедестала короля футбольных симуляторов (впрочем, даже и не собирается, благо, солидных конкурентов не наблюдается). И вот недавно EAшники анонси-



ровали новую часть футбольных похождений. И моя обязанность описать вам различия между новой игрой и ее предшественницей, а также индивидуальные особенности 2003 Фифы.

Итак, начнем с графики. Скриншоты, найденные мной в Интернете, были сделаны с приставки Sony Playstation 2, и я не возьму на себя смелость утверждать, что все, что на них изображено, мы увидим в пикселях версии

Достаточно только вспомнить историю с режимом тренировки и фанатскими фейерверками в FIFA World Cup 2002. Вопрос: «Почему на скриншотах есть, а в игре нет?» был на устах почти всех виртуальных футболистов буквально в течение нескольких месяцев после официального релиза игры. Поэтому не обескуражьте, если что-либо из нижеописанного окажется неправдой (повторюсь, судил только по скриншотам и всему, что на них изображено).

Пересе, что бросается в глаза, — отличные ракурсы. Так что или скриншоты хорошо подобраны, или камера стала на порядок умнее. Зрители. Что можно о них сказать. Так как крупных планов нет, приходится судить издалека. Если не принимать в расчет расстояние, то выглядят они весьма реалистично. Если поднапрячь серое вещество, и вспомнить прошлые серии игры, то в голове замелькают странные картинки с вечно подпрыгивающими спайтами, отдаленно напоминающими людей. Да, публика на стадионах практически во всех частях игры была прорисована слабее всего. Оно и понятно, трудно сделать трехмерный каждого зрителя, хотя в ранних версиях «Фифы» ситуация была не столь плачевна. Да, и если взять, к примеру, тот же NHL от все тех же электроников, там хоть первые ряды зрителей проработаны довольно пристойно. К зрителям добавились такие новые статические объекты, как растяжки в руках фанатов. Также возросло количество милиционеров (или, если угодно, полицейских) на трибунах. В тренерских кабинках наконец-то появились люди. У футболистов сзади на футболках наконец-то появились дагожденные фамилии игроков. Это все нововведения, которые я заметил на скриншотах.

Также небезизвестный факт — в Интернете стал доступным пресс-релиз игры под названием FIFA 2003 Fact Sheet, после прочтения которого народ устал хотя бы, к чему ему готовиться. Вкратце переведу вам текст данного пресс-релиза. Итак, что касается игрового движка и контроля мяча. После того, как разработчики полностью переработали движок игры в прошлой части, они решили по-

ступит аналогично в преддверие следующей. Все идет к тому, что физика мяча окажется полностью застрахованной от глюков. Теперь, когда футбол будет на полной скорости мчаться к чужим воротам, мяч станет отскакивать от его ноги, а не висеть на ней, как приклеенный. Сдается мне, что умение принимать и обрабатывать мяч (в смысле, как можно более умело) будет зависеть от определенного навыка.

Ну, вот и настало время AI. Если все, о чем пишут разработчики, правда, игра запомнится надолго. Компьютерные игроки теперь будут здраво оценивать ситуацию на поле, например, когда комп забьет гол, после которого поведет в счете, он автоматически из всех тактик выберет защитную, да еще и такую, что вам было как можно неудобнее с ним играть. Так что при всех ваших игровых талантах придется проявить еще и недюжинные знания и владение тактикой. Также очень качественно обещают перенести из жизни в игру поведение футболистов. Следовательно, можно ожидать невероятных финтов в испол-



нении бразильца Денилсона, специфический разбег Роберто Карлоса и целование Раулем копыда после очередного забитого гола.

Последнее, о чем я еще не сказал, — чемпионы и сами команды. Разработчики обещают 16 футбольных лиг, 450 команд и более 10 000 игроков. Также в игре будет чемпионат под названием Club Champion Mode, в который включены 18 сильнейших клубов. Вероятно, члены этого самого Club станут самыми реалистично исполненными командами, которые когда-либо создавала корпорация EA. Значит, должно быть все, начиная от лиц игроков, их атрибутов, и кончая клубными стадионами и песнями в исполнении фанатов. Соответственно и стадионов будет около 20.

Что же следует из всего вышеперечисленного. Если верить всему (или хотя бы половине) того, что обещают нам разработчики, то не за горами революция в сфере футбольных симов (а как же иначе). Начиная с графики и заканчивая геймплеем, все выглядит практически идеально. Поэтому есть чего ждать не только заданным любителя «Фифы», но и рядовым геймерам, которым я также советую по-лучше приглядеться к игре. Осталось только напомнить, что релиз намечен на ноябрь нынешнего года.

P.S. Будьте на здоровье (да простит мне комментатор футбольного канала этот небольшой плагиат) и за наших.

На городской почтамт «до востребования» продолжают приходить отчеты агента ДЗБР, отправленного в длительную командировку BondDералью. Читайте описания вложений.

BondD bondd@ukrpast.net



NEOCON

(Продолжение, начало см. в Мик №18-19[51-52])

Разработчик: Reaktar.Com

Предполагаемая дата выхода:

4 квартал 2002 года

После включения питания проем затемнился, туман свился в знакомый рисунок дымящих колец. «Ну, Пупкин, я иду!» — делаю шаг вперед. И сразу же уткнулся носом в стену. Так и убитый недолго. Сразу встало за окном, благо он на месте. Да, ну и помещение. Судя по всему, я попал в чью-то квартиру. Хм, интересно, кто в Игрограде будет жить в такой камерке, имея, как все нормальные жители,



возможность произвольно менять габариты комнаты. Сейчас проверим: «Поднять потолок до высоты пяти метров». Ноль реакции, кажется, мои плохие предчувствия подтверждаются...

Оставьте меч, выберите лук, сожмите спеллбук — перед вами мир киберпанка. Здесь нет места «теплым нежностям» — вежливо обратившись к кому-нибудь, можно заработать пулю в лоб. Жестоким мир делает сердца твердыми, выходя из них жалась каленный железом. Добро пожаловать на Землю конца XXVII столетия. За это время произошло очень много событий: истощение нефтяных запасов, открытие на Марсе металла, позволяющего создавать термоядерные источники энергии, создание Китайской Империи, колонизация Марса, открытие сверхсветовых космических двигателей и третья мировая война... Но нет, вам не придется владеть жалким существованием, бегая с каменистым топором наперевес по радиоактивному развалинам мегаполисов. Историческая линия развивается дальше: почти уничтоженное человечество развивается до железного века и неожиданно находит хранилище доверенных знаний, после чего резко поднимается в развитии на прежний уровень и даже превосходит его. На земле, пораженной радиацией и загрязненной токсическими

веществами, осталось всего три города. После знаменательного события — установления межпространственной связи с переселенцами, отправившимися покорять звезды еще до Войны — часть жителей одного из этих городов, Неокрона, улетает, чтобы захватить открытую планету и уничтожить этих самых переселенцев (следствие рывка прогресса: технологии современные, а гуманности никакой). С этого и начинается игра. Вы — беглец из радиоактивных пустошей, поселившийся в одной из освободившихся после отправки космических кораблей квартир. Вы ни с кем не знакомы, никому не нужны, единственное, на что вы способны, — это выполнять мелкую грязную работу, предоставляемую городскими властями.

Наконец-то удалось выбраться из этих коридоров. Как оказалось, меня забросило в одну из самых труднодоступных частей этого мира. Оказаться в подземельях «Падающих ангелов» (техников, которые не захотели создавать оружие и откопаться от общества) мечтает немало падающих к новым технологиям авантюристов, но совершенные охранные и оборонительные системы держат их в отдалении... Скорее показывает, что очередной портал находится в стороне города. Пойду напрямик — надеюсь, тут нет ничего опасней троплей или дестроиров.

В Neocon'e невелики возможности для создания различных персонажей. Раса только одна — люди. Четыре профессии на выбор: ПСИ-монах (PSI-Monk), ГЕНТАНК (GEN-tank), детектив (Private eye) и шпион (Spy). Провода, внешний вид своей одежды можно полностью настроить: цвет кожи, во-



лос, лицо, рост и комплекцию, ну и, как это часто бывает, пол. У вашего персонажа пять основных характеристик: сила (Strength), ловкость (Dexterity), интеллект (Intelligence), телосложение (Constitution) и ментальная сила (PSI Power), при создании персонажа они не регулируются, а определяются выбором

профессии, их прокачка в игре ограничивается статкопом, который варьируется в зависимости от класса. В основном разнообразие вносит система скиллов, в игре их очень много, причем все эти умения доступны независимо от профессии, но сложность их прокачки у каждого класса персонажа распределяется по-своему. В Neocon'e реализована смешанная система развития пер-



сонажа, совмещающая в себе уровневую и тренинговую. При использовании умения растет опыт характеристики, к которой это умение относится, и при достижении его максимум игрок получает новый уровень этой характеристики и пять баллов на повышение скиллов, относящихся к этому статусу. Очень интересная система, дающая некоторый простор для развития вашей аватары, при этом гарантирующая от всевозможных несуразностей в процессе прокачки (вот я из пушки по врагу постреляю, а на полученный опыт расскаю по максимуму пси-возможности).

Недалеко от входа в город мне встретился местный агрессивный вид жизни — мутанты, они атаковали меня с двух сторон, сначала расстрелянно и не шелох, потом, после того как снес двоих из них файербалом, навалились всей кучей, и заослести пули из их встроенных ручных пулеметов. Благо ДЗБРовская подготовка, включающая изучение всех жизненно важных заклинаний и обучение владению разнообразными видами оружия, спасла меня. Включив защитный экран, вмонтированный в пояс, я начал отстреливаться из вызванного заклинанием плазменного пистолета. Спустя пару минут от нападавших остались кучки пепла, только один из них додумался вовремя сдаться. Хм, интересно, чей это пистолет? Так, смотри, ага! Вот на рукоятке доржавленная надпись: «Восе Пуляну от Феликса Эдмундовича за меткую стрельбу». А! Вот это номер — любимый именной пистолет Пуляны! Надо будет бросить его в кислотную

луку, но потом, перед уходом из этого мира. Или, может, себе оставить?

Разработчики из REAKTOR.COM создали не просто MMORPG, а MMO (Action/RPG). Особый упор сделан на боевой стороне игры. Обширный выбор оружия разнообразит тактику. В Neocron'e предоставлено холо-



ное, огнестрельное, энергетическое и пси-оружие. Холодное оружие, конечно, не самое сильное, но и с ним можно попортить жизнь врагу, особенно чем-нибудь типа «когтя» или двухстороннего меча, изготовленных с применением субатомных технологий. Огнестрельное оружие, помимо пистолета и ружья, стреляющих обычными пулями, представлено «взрывометом», гранатометом и ракетной установкой. Среди энергетического оружия есть лазерное, плазменное, огнемёт (и что это он там делает?) и совершенно фантастическое оружие — Glion-Boson Suspension Ray gun, которое воздействует на атомном уровне — после попадания жертва будет выглядеть оплолненным куском материи. Пси-оружие базируется на модульной основе и не является чисто ментальным — скорее, речь идет о смеси психоники с техникой. Для использования своих экстрасенсорных способностей обязательно нужно иметь зарядный модуль (для накопления энергии) и еще один модуль с каким-то умением.

Раз уж я зашел разговор об оружии, стоит еще вспомнить, как реализованы бои — PvP (игрок с игроком) и PvM (игрок с монстром). Они больше напоминают схватки из Quake, но зависят не столько от скорости коннекта, сколько от развитости умений (их вы можете прокачать в местном аналоге лиги-бола, голографической игре NeoFrog). При гибели ваш персонаж будет восстановлен в Генератор-установке, расположенной в вашем доме, характеристики и умения будут сохронены, но через несколько минут они восстановятся.

Неомотри на агрессивность игрового мира, найдется чем заняться и мирному труженику. Для этого существует система создания вещей — правда, не очень продвинутая. Можно делать оружие, импланты, броню, наномодули и еще много всяких мелочей. К сожалению, не удастся строить дома, недвижимость приходится покупать. Создавать разнообразные товары просто так, для интереса, могут только настоящие маги. А оптимальным применением своих креативных способностей является обеспечение себя необходимым, тем же оборудованием или деньгами. Для этого создана система торговли «на лету» — с ее помощью можно, встретившись с покупателем, безопасно что-нибудь ему продать. Подкапав денег и купив соответствующее помещение, можно начать компьютерного торговца, который будет продавать ваш товар.

У этого варианта есть ряд преимуществ: во-первых, торговля не остановится даже тогда, когда вас нет в игре, во-вторых, вы сможете разместить рекламу вашего магазина в информационной сети Неокона, а реклама, как известно, — двигатель торговли.

Но все же этого мало для полной реализации мирной профессии. Кто поможет прийти злему войну и прибить торговца? Как раз с этой целью в Неокроне созданы районы, в которых курсируют роботы-охранники (NCPD). В этих защищенных районах убийство запрещено, нарушителям вход туда запрещен, и если таковой попадется на улице стражу порядка, то немедленно будет атакован — обычно это плачевно заканчивается для игрока (роботы неуничтожимы). Но чтобы все убийцы не переселились за пределы Неокона, такая система введена всего в двух районах: Виа Россо (Via Rosso), Плато (Piazza). В Парке Перца (Pepper Park) роботы следят только за тем, чтобы жители не доставили огнестрельное оружие. А в оставшихся двух районах — Пригороде (The Outzone) и Пустоши (совершенно, даже не районы, а просто околотки, The Wastelands) — роботов вообще нет, и бои можно вести где угодно.

В отличие от существующих онлайнных RPG, в Neocron'e много видов транспортных средств. В городе можно быстро перемещаться, используя Генер (по Виа Россо и Плато можно перемещаться только на этом виде транспорта), но это очень дорого. Также есть различные хавербайки (воздушные мотоциклы), машины и танки. Некоторые из них управляют сразу несколькими игроками.

Интересный город. Хавербайк, подобранный рядом с мутантами, пришлось оставить при входе в центральные районы. Пару часов пешком через людные площади и паутинные туннели... Везде стеллы голографической рекламы, на каждом углу терминалы доступа в информационную сеть. Вот ты какое... Будущее @. Сканер показывает все то же направление, дальше, дальше через город.

Из трех заявленных городов пока доступен только Неокрон, но к тому времени, когда игроки разовьются настолько, что смогут путешествовать через радиоактивные пустыни и выживать в борьбе с разнообразной мутировавшей живностью, разработчики планируют выпустить add-on, который даст возможность добраться до другого города и поселиться в нем. А еще позже можно будет перебраться на красную планету, в марсианскую колонию. В общем, перспективы у игры впечатляющие @. Но, как и в большинстве подобных игр, ку-

пив диск, вы получаете несколько месяцев бесплатной игры, а потом придется ежемесячно платить за сохранение аккаунта на сервере. Сейчас проходит открытый бета-тестирование, кто хочет поучаствовать добро пожаловать на www.neocron.com.

Тяжело здесь жить — уже вырвались из талкотни города, я повстречал группу людей. Они нашли какой-то ангар и спешно пытались обустроить его для жизни и отражения нападений. Приняв меня за разведчика, попытались застрелить из лазерной пушки, но, потерпев неудачу, сменили агрессию на любопытство: «Как это он выжил после прямого



попадания, да и еще не покаялся...» После недолгих переговоров мне удалось проникнуть в их крепость (именно туда указывал сканер), среди тонн металлума я нашел остатки корпуса космолета, с трудом открыв люк, шагнул внутрь заполненного помещения, единственным источником света в котором был луч сканера, падающий из-за спины...

(Продолжение следует)

WWW.EXPO.KHARKOV.COM

ВЫСТАВКА

17-18 ОКТЯБРЯ
ХАРЬКОВ

СВЯЗЬ
ИНТЕРНЕТ
2002



ЦИФРОВОЙ ДОМ
INTEL
СЕРВЕРЫ И
СЕТЬЕВЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ
ОУ, МКО, ОМЛТ,
СПЕЦИАЛИЗИР.
СЕМИНАРЫ,
ПРЕЗЕНТАЦИИ,
ПОКАЗЫ, ШОУ

О УЧАСТИИ
ВЫСТАВКИ: ХАРЬКОВ
0572 608-913

WWW.EXPO.KHARKOV.COM

Спортивный комментатор продолжает рассказ о ходе мирового турнира по киберспорту. Лучшие кибератлеты нашего города уже купили самоучители корейского языка.

Новый Кубок для Украины

Дмитрий АМПИЛОВ

WORLD CYBER GAMES

«Девиз Всемирных Киберигр 2002 — «Beyond the Gate!». Девиз означает, что WCG 2002 не только Всемирный Игровой Турнир, но и увлекательный, захватывающий и гармоничный «Всемирный Фестиваль Культуры», который не имеет языковых и культурных барьеров».

Официальный пресс-релиз

Еще не завершились все национальные отборочные, а в Пекине уже состоялась первое официальное мероприятие World Cyber Games 2002. Дабы без каких-либо



проволочек подготовиться к финальной стадии, организаторы решили не тянуть резину и провести церемонию жеребьевки как минимум за месяц до начала соревнований, что и было сделано в четыре часа вечера 29 сентября по местному пекинскому времени. «Жеребьевки» намерены на высшем уровне. В процессе получения представителей не только главных спонсоров, но и китайских, и даже корейских властей. Понятно, что многим от этого ни горячо, ни холодно, однако не следует забывать, что пока киберспорт не признают на высшем уровне, дела не будут. Корея же в очередной раз показывает правильный подход к делу.

Пару слов о жеребьевке. Ее результаты в «человеческом» виде пока нет, поэтому я просто попытаюсь рассказать о самых сильных, на мой взгляд, соперниках наших квакеров и хаунтерстрайкеров. С легкой руки организаторов в соперники Chip'у (уже успешному, кстати, сменить тега — после триумфального выступления он был принят в одесский mask), помимо прочих, достались «золотой» англичанин DC-Sid и «серебряный» француз (а «зловных» товарищей там, поверьте, хаотей). Soul'у организаторы подложили весьма массивную свинью. И дело даже не в том, что легендарного обладателя настоящего разряда по киберспорту b100.death'a в

народе иногда кличут «досей», просто слишком уж сильно играет сейчас е-буржес. Однако бывать нам наших северных соседей на WCG будет уже не впервой, многие еще помнят прошлогоднюю игру Chip'a против питерца PELE. Да и против голландцев с бразильцами, хоть и сильные они, играть (и выигрывать!) можно и нужно. Но вот уж кому зная драчка предстоит, так это единственному представителю столицы — Terminator'у. Один «злой» unKind чего стоит. Кроме россиянина и украинца, на «проходные» места претендуют кореец s79 Janus и «второй» англичанин DC-Dreg. Днепровской команде HR.xc6 проблема выхода из группы предстоит решить с турками (Vendetta) и итальянцами (Team Impact). Все в их руках, главное, не в обиду с58.ла будет сказано, гранат лишних не кидать.

Однако все это — лишь предположение, никогда не был склонен делать скоропалительные заключения и прогнозы. Как ни банально это звучит, на таком уровне халявы нет (ну, или почти нет ☹). Тем более, существует такая пренебрежительная вещь, как нервы — сдать они могут у кого угодно. Ребята ведь, по своей сути, отнюдь не профессиональные спортсмены, психологи с ними не работают. Тем более следить за уровнем многих стран мы не в состоянии, и я уверен, сенсации не заставят себя ждать.

Судя по последним событиям, усиленно тренируются перед WCG лишь квакеры. Даже несмотря на то, что донецкий чемпионат «Красный Октябрь» собрал очень



мало участников, всего около двадцати человек, его все равно можно считать полноценной тренировкой перед Кореей — в нем участвовали два призера украинских отборочных, да и прочий «состав» был не из слабейших: it.WildCat, mx_Ghost, mx_De-filer, mx_nameless. Очень порождало то, что не «завили» после неудачного выступ-

ления на украинском финале James. Победой, пусть и несколько непонятной (как сообщает gamelife.org, в финале ребята просто прикалывались), он доказал, что сбрасывать его со счетов еще рано. Смею надеяться, все «корейцы» приобрели ценный экспириенс и боевой азарт. И самое главное, не забыли, что тренироваться перед Кореей все-таки нужно.

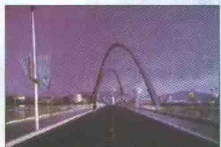
Теперь о грустном ☹. В своем интервью Корине с allgames.com.ua бронзовый призер Кубка Украины в номинации Starcraft HR-Marine рассказал о том, что написал заявление об отказе от путевки в Корею. Вовремя получить украинское гражданство не удалось. Полтора месяца для того, чтобы стать украинцем, не хватило. В Корею едет VOGGShadow. Спроу вспоминается, как посереживший от горя Дино



(Shadow) наотрез отказывается ответить даже на пару вопросов. Может, знал? Но фарт не отвечал ☹? Его можно было понять: тиммейт, занявший в региональных отборочных лишь второе место, выигрывает в итаре Кубок Украины, а он, Shadow, лишь четвертый, и завершает борьбу в шаге от Кореи. В хитросплетениях судьбы сам черт ногу сплосит. Сегодня ты пан, завтра уже пропал. Так бывает. Но все равно, gg, Maral GI, Shadow.

Читатель, сколько раз тебе доводилось слышать, что победители Кубка Украины «едут в Корею»? Много? Вот и мне тоже много. А тут организаторы еще и сообщили о том, что в этот раз финальные WCG состоятся не в Сеуле, а в Дайджине. И даже назвали точное место его проведения — Ехро Park. И сказали, что будет это мероприятие для всех геймеров с сопровождающими не чем иным, как настоящим праздником. Все делегаты в этом году будут жить вместе: журналистам придется вплотную столкнуться с геймерским бытом и всеми невзгодами, с ними, бытом, связанными ☹. Да и как можно на глазах своей

прессе играть плохо — мало того, что распространяют на целый мир, так еще и сверху придумают. Уже вижу, как чувство локтя и моральный настрой подскокивает до запретных высот ☹.



Дайжону, как и Samsung Electronics, стаиваются с соревнованиями высшего уровня уже не впервой. Совсем недавно город принимал Чемпионат Мира по футболу (одним из главных спонсоров которого выступил Samsung), так что сомневаться в качестве созданных условий и организации соревнований не стоит. Находится Дайжон практически в самом центре Кореи. Благодаря столь выгодному географическому расположению, он является крупнейшей транспортной развязкой, объединяющей север, юг, восток и запад страны. Это пятый по численности населения город, крупнейший научный, индустриальный, административный и культурный центр. В Дайжоне проповедуются продвинутой культуры XXI века, в которой гармонично сочетаются обращения к благо человечества наука и технология, борьба за чистую окружающую среду и древние традиции. Во всяком случае, так написано на официальном сайте WCG ☹. Не обделен город и достопримечательностями. Местные пейзажи, вкупе с национальным колоритом, не оставят равнодушным даже самого «рожденного», простите за штамм, геймера. Будут хорошо играть, их, конечно, будут отсутствовать и даже экскурсию устроят ☹. Вот журналистам роздолье, за шесть дней «от и до» можно изъездить не только Дайжон, но и всю Корею, были бы деньги на «попутный билет» ☹. Дерзайте, ребята!

На откуп геймерам выделена целая деревня. Деревня специальная, геймерская,



так что за местных беспокоиться не стоит — трогать их никто не будет (я надеюсь ☹). Да и вообще, деревней это можно назвать лишь с очень большой натяжкой. Насколько я понимаю, обычно Samsung Fire Yoosung Camp используется как база отдыха и обучения сотрудников компании Samsung Electronics. Ну, едут туда

геймеры, допустим, не для того, чтобы учиться (как минимум, в обычном понимании этого слова), зато неприхотливых игроков стабилизируют в классных комнатах можно будет складывать абсолютно спокойно. Но в чем минус? По заверениям организаторов Кубка Украины, журналисты, официальные лица и геймеры, как я уже говорил, будут жить в одном месте. Организаторы же гранд-финала WCG утверждают, что приедут на него около пяти сотен человек из 45 стран мира. Однако путем сложных расчетов можно понять, что рассчитан Yoosung Camp приблизительно на 300 человек. Неувязочка получается. На самом деле, все это шуточки, я абсолютно уверен в том, что эта проблема разрешима, и неделю гранд-финала участники проживут в абсолютном комфорте — укомплектована ведь «деревня» по полной программе. Сейчас начну описывать!

Номера — от двух до шести человек. К услугам — кровати, ванная комната (душ) и столы с Интернетом для особо «мажористых». Ответить народ сможет как восточной, так и европейской кухни. Самое плохое — не ставить эксперименты до игры, а то сами знаете причуды хилых гамерских же-



лудков ☹. О прачечной, аудиториях, классных, многоцелевых и разных других комнатах рассказывать не буду — красивые они и все. Книжку там можно почитать, на компьютере поиграть, письмо на родину написать, если ностальгия замучит. И хвостик. Пошли на развлечения. Главным, скорее всего, станет местный магазинчик (не знаю только, будут ли в нем продавать горячительные напитки ☹). Хотя не намного меньше популярности, думаю, будут пользоваться тренажерный зал, бассейн, игровые площадки, игровые автоматы, сауна и бильярдная. Так что если кто жаждет подкачать трицепс, научиться плавать (благо имеется легушатики) или сломать пару-тройку игровых автоматов, вас милости просит. Главное — не проломить оппоненту голову кивом ☹. Но что мне понравилось больше всего, так это «дорога через лес». Чувствуете разницу между культурами? Вот наш, например, человек, когда хочет подумать, идет в лес, кушает грибы, нощует шишки и прорубается через ветки. Здесь же все жутко цивилизованно: длинная и широкая прямая дорога до деревьев вокруг. Топай, думай — не хочу. Однако самобытнеем здесь лучше не заниматься — свалишься от тотальной депрессии километром через полтора — заняться ведь нечем, придется думать.

Игры состоятся в Дайжонском Expo Park. Насколько я понимаю, а информации не-

много, этот комплекс был построен специально для проведения International Exhibition 1993 (международной выставки, по-нашему). После того, как интерес к выставке поулег, комплекс переделили под «обычный» «научный парк». Теперь он используется для проведения всеческих выставок и мероприятий. Рядышком, кстати, примостился Ggumdoiland, парк развлечений, под завязку набитый всякими американскими горками и подобными штуками. Говорят, прекрасное место скоротать воскресный денек (а лучше и другой, по-



тому как очереди везде) с детишками. Хотя в Expo Park не стыдно принять даже World Cyber Games. Комплекс этот состоит из девяти павильонов, охватывающих почти все области науки. Что ни павильон — чудо. По каждому, даже никогда не видев его живую, можно рассказать очень долго. К сожалению, объем статьи ограничен, поэтому могу лишь предложить зайти на официальный сайт Expo Park'a — <http://www.expopark.co.kr>. Главными же достопримечательностями являются, без сомнения, символы парка — Башня Света и «Пающие Фонтаны». С обсерватории Башни, расположенной на 93-метровой высоте, взору посетителя представляется весь обаятельный красоты парк. Даже фотки — это нечто! Отдельного упоминания заслуживают фонтаны. Коротенький рипик, увиденный мною еще в детстве, очень сильно впечатлил меня, я очень рад за ребят, которым, возможно, посча-



ствится увидеть эти движущиеся и расцветающие огнями в такт музыки фонтаны ажурно.

Как сообщают allgames.com.ua, лететь в Корею сборная Украины будет через Франкфурт. Отбывает делегация из Киева 27 октября в 14:10. Во Франкфурте последует пересадка на Сеул, и в 12:15 следующего дня ребята окажутся в Корею. А до Дайджона там рукой подать — около трех часов на автобусе или поезде. Обратно сборная также летит через Франкфурт, домой команда вернется 5 ноября.

В городском Театре Народной Драмы и Антинародной Комедии сегодня премьера. На подиумах дебютируют лучшие агенты ДЗВР. Да, пребудет с ними Мельпомена!

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com, Кирилл ТАЛЕР

ICEWIND DALE



Пьеса в двух частях с прологом и эпилогом

Действующие лица:

Ранд — шеф Департамента Защиты Виртуальной Реальности, здоровый афроамериканец двухметрового роста с тремя сквозными дырками в голове. Человек. Файтер.

Кирилл Талер — агент-стажер, тоже здоровый, но китаец, чем-то похожий на Само Ханга. Полуорк. Ворвар.

Доктор Кертис — специальный агент, врач-психиатр, в свободное время под-



работывает стоматологом. Рост средний. Интеллект максимальный. Эльф. Маг-склеротик.

Glukk — особый агент, маленький, похожий на гоблина эльф-мутант. Тоже маг-склеротик. Интеллект чуть пониже.

Вадик Народицкий — вообще не агент, просто примазался. Ученик 11-6 класса, без особых примет. Вор-клептоман.

Дрокоша — агент под прикрытием. Девушка с волосами настолько покрашенными, что их истинный цвет определить затруднительно. Любительница мухаморов и датлов. Раса неизвестна. Клерик.

Музыкальное сопровождение — группа «Несчастный Случай».

Пролог

Сцена завалена ватой, которая должна изображать снег. На пенке сидит Кирилл Талер. На нем ярко зеленые валенки, желтые штаны, красный ватник и голубая ушанка, оттеняющая фиолетовые волосы. На заднем плане аляповатые нарисованные горы, покрытые снегом. В некоторых местах краска потекла, и снег приобрел несколько странных оттенков. В руках Кирилл сжимает банку с полустерильной надписью.

Талер: To beer or not to beer? Впрочем, какая разница. Сейчас проверим.

Вскрывает банку и осторожно пробует. Потом пробует еще раз. И еще.

Талер: Таки да. Пиво. Но позাপрошлогоднее. Как меня утомили продукты не первой свежести!

Допивает пиво, сминает банку и швыряет ее в зрительный зал. Вокрик, стук падающего тела.

Начинает играть музыку, сквозь завывания ветра можно услышать, как Кортнев поет:

Смех и грех, стыд и срам. В шесть утра двести грамм,

Ну что же, велком плиз, здравствуй, мой алкоголизм.

Песня медленно утихает, свет гаснет, опускается занавес.

Часть первая

Долина Полных Отморозков (искажен. «Долина Ледяного Ветра»)

Декорации те же, но теперь на пенках сидят все шесть героев.

Кертис (патетично): А знаете, Темные Силы собрались напасть на Targos!

Glukk (грустно): Шо, опять? Doc, только не говори, что мы снова Избранные и должны спасти этот мир от гибели. Тем более что погода тут мерзкая, декорации фиффовые, и вообще, не нравится мне это место. Пусть себе загнивается.

Вадик (с воодушевлением): Нет, я просто обязан спасти этот мир. Мы все обязаны. И знаете почему?

Все, хором: Почему???

Вадик: Потому что я Бэтмен!

Подает на спину и заливается дурным смехом. На фоне смеха Кортнев поет:

Короче, что же я могу сказать тебе на прощание, ну?

Не надо было быть дураком!

С мрачным видом группа собирает валяющиеся на сцене мечи, топоры, посохи, золотое и отправляется спасать мир. Глядя на их лица, можно подумать, что они приговорены к публичному сожжению, причем на костер собираются входить все вместе. Идиотскими улыбками сверкают только Вадик и Дрокоша, которая сосредоточенно жует мухамор.



Декорации плавно меняются, и вот наша группа героев уже плывет на корабле к далекому Targos.

Голос за кулисами (с выражением): В десятиграде опять неспокойно. Монстры осадили Targos, и скоро город может оказаться отрезанным от всего цивилизованного мира. Мэр Targos принял решение просить помощи у соседей, и отряд наемника из Лускана... (Удивленно) Опять Лускан? Я там был, ах да... Так вот, наемники из Лускана выплыли на помощь городу на многочисленных кораблях. Наемников было много, и они, как обычно, погибли. Вместе с мэром. Да. И только шестеро наших героев могут спасти десятиградье. Но что могут сделать шестеро искателей

приключений против толпы монстров? Действительно, что? Да любого из них хватило бы, чтобы отправить под воду весь Gorgun, а то и всю Forgotten Realms...

Очередная смена декораций. Задник на сцене теперь изображает порт с горящими кораблями. Наша группа торжественно спускается с корабля и направляется к стоящим возле причала стражникам.

Стражник (хмуро): Ну, и кого тут черт принес? Не видите, что ли, на город напади, так что волите лучше отсюда туда, откуда пришли.

Слепивает на землю, всем своим видом изображая презрение.

Кертис (удивленно): Такого приема я не ожидал. А еще цветы, толпы девушек и приветствия? Неплохо что-то в Датском королевстве...

Второй стражник (совсем хмуро): Вам же сказали: валите отсюда. Не загромождайте обзор, не видите, мы ждем героев, которые должны спасти наш город!

TaleR (достав из инвентаря здоровую дубинку): Ты че, бакал? Не видишь, мы и есть эти. Спасители. Короче, либо дай заняться работой, либо тебе реанимация уже не поможет!

Первый стражник (светлея лицом): О Боже! Наконец-то вы! Теперь наш город будет спасен! (В сторону) И почему героями всегда становятся такие дебилы?

Роняет каплю и падает, теряя сознание от потери крови.

Дракоша (сочувственно): Так он, бедняга, ранен! А я-то думаю, и чего у него раны из головы течет? Вот, пожуи мухоморчик, попусти.

Оставив стражников на посту, группа входит в город. Судя по горящим зданиям и трупам на земле, еще недавно в нем кипела битва.

Glukk (забоченно): Что, все? Всех уже без нас поубивали? О, Дос, глянь, маленький зеленый ушастый человечек! Привет, учитель Йод!

Дос: Это не Йодо, это гoblin. Смотри, еще один. Близи Зосада!

Ранд (выхватывая меч и испуская дикий вопль): В атаку! За мной Вперед!

Дос: Спасовасм Нозал!

Вадик: Найдите мне тени! Я буду в ней прятаться!

Начинается страшная схватка. Ранд с Талером размахивают мечами, Вадик подбегает

Дос (мрачно): Блин, забыл все заклинания. Говорил тебе, давай посним ночью, а ты? Нет, пошли грибы собирать, они, дескать, как раз из-под земли появляются, а тут и мы — ты их файерболом ослепишь, а я буду хватать, пока они ориентацию потеряли и не поразбегались. А еще Огненные Руки пришлось использовать, чтобы костер разжег? И зачем? Дракоша, вон, мухоморы сырыми лапает, и ничего...

К магам, воинственно размахивая колем, подсакивает гoblin.

Дос (с проснувшимся интересом): Ну-ка, ну-ка, что у нас тут? (Хватает гоблина за шею) Э, батенька, да у вас же карие! Небось, никогда зубы не чистили и Орбит не жуеете. Придется удалять... (Гоблин на глазах начинает зеленеть) Дракоша, а ну-ка сделай ему местную анестезию.

Дракоша достает из инвентаря мухомор и засовывает его в пасть гоблину. Тот захватывает лиловыми пятнами, после чего теряет сознание. Дос склоняется над пациентом, достает из инвентаря кусачки и начинает выдергивать ему зубы.

Дос: Великолепно! Так, зайдем на следующей неделе, я вам новые вставлю, а пока отдыхайте. Да, можете сплунуть. Кто следующий на удаление?

Оставшись в живых гоблины в панике бросают оружие и разбегаются.



Glukk (глубокомысленно): За Орбитом побежали... Великая все-таки сила — медицин! Дракоша поправляет сбившуюся набок юбку и поворачивается к Glukk'y.

Дракоша: Ну, как я выгляжу? Вадик (думая о чем-то своем): Как и все на этом движке, плоское и косоугольное. Ой...

Посох Дракоши ломается о голову Вадика и тот, теряя сознание, валится на землю. Из его инвентаря выпадают всякие безделушки, в которых группа с удивлением узнает свои вещи...

Ранд (с угрозой): Блин, я свой топор уже три дня найти не мог. Клептоман несчастный. Будем теперь его на ночь связывать, а то в следующий бой вступим голыми и без оружия.

Дос (меряя Дракошу взглядом): А что, мне это идея нравится... [Быстро отпрыгивает в сторону] Поосторожней! Гляди, заболит зубы, я тебе их лечить не буду!

TaleR (пожевываясь): А мне, это, нафиг не нравится. Здесь холодно... С чего бы это?

Glukk (шмыгнув, шаркая кривой ножкой): Мой узкоглазый друг, знаете ли вы, как называется место нашей командировки?

Дос и Вадик: Знаем!!!

Glukk: Тихо! Умных никто не спрашивает... (Подумав) Маров тоже...

Ранд (обиженно): Как драться, так файтер, и как думать, так тоже файтер! (Думает) Где-то возле Неверинтера... Неплохо бы туда заглянуть...

Дракоша: Там все равно ничего живого не осталось.

Дос (в ужасе): Разве мы там никого не успели спасти?

Дракоша (вздыхая): Наоборот. Всех успели...



Ранд: А я бы по Неверинтеру еще бы прогулялся. Там движок другой, лучше и красивее...

Вадик (осторожно, шепотом): Движок другой, Дракоша другая... (уворачивается от мухомора) Совсем другая! (Не уворачивается от мухомора).

Glukk: Это — Долина Ледяного Ветра. Поэтому и холодно... Тенимота вы все! TaleR, хватит дрожать, пора с монстрами биться.

TaleR: Я не дрожу, я пожевываюсь...

Ранд (с угрозой): Это кто здесь выживает? (Хватает топор)

TaleR: Че у тебя с ушами, зупус?

Ранд: Что у меня с ушами? (Роняет топор)

Дос: Да брось ты зипиться!

Ранд: Я злюсь!! (Бросает топор на ногу Вадика)

Вадик (прыгая по полюне на одной ноге): Я злюсь!!!

Ранд: Кто его обидел? (Хватает топор)

Дракоша: Тихо всем, дети мои! Что вы как гоблины, честное слово? Мы уже давно должны защищать границы Айсвиндейла. В Таргосе все спокойно — враги разбежались сами... Горожане, правда, тоже... А нам пора защищать форт Шенган — это по карте южнее... Где моя карта? (В истерике)... Где мои мухоморы???

Дос (с одобрением): Правильно. А чтобы от нас больше не разбежались мирные горожане, нам всем нужно иметь хоть какую-то хоризму. Это вам не Wizardy 8, где один бьет, второй ворует, а третий разговаривает. В этом мире, чтоб он действительно заступил, к каждому из вас может подойти важное существо с важной информацией. Вот что ты ему, к примеру, ответишь, а TaleR?

TaleR (чешет дубинный затылок): Ну, типа, что ты здесь делавешь на моем пути?

Дос: А конкретнее?

TaleR: Ну, типа, конкретна, что ты делаешь...

Дос: А мозгами пораскинуть?

TaleR: А, так бы сразу и сказал! (Поднимает булавку, размахивается)

Дос: Стоп, все понял! Так мы и до десятого левола не дойдем! Нет, товарищи, здесь



есть в врагам сади и тычет ножом в спину, Дракоша разведет направо и налево благословения, пользуясь тяжеленным посохом, Дос и Glukk стоят сади и делают руками загадочные пассы.

Doc: Как кем? Ну, этим... стоматологом... то есть магом. Точно, магом!

Glukk (пристально глядя Docу в глаза): И что ты там делаешь?

Doc: Я?!! Ну... э... атлетизм прокачивал...

Дракоша (подходит, решительно берет инициативу): Дети мои, давайте подведем итоги перед последним марш-броском в логово врага. Собирайтесь все сюда! Так, где моя...

Вадик: Вот! (Сует ей карту) Я не крал, я изучал стратегию...



Rand (подходит, обнявшись с TaneR'ом, оба в синяках и кровоподтеках): А мы — тактику! TaneR: Гы... Точнее, того... ее полное отсутствие. Но было весело.

Дракоша: В форте Шенган мы всех выбрали?

TaneR (чешет затылок): Там кто-то помощи просил, вроде, но мы никого не нашли.

Rand (снисходительно улыбаясь): Ну, тебе просительно, у тебя тогда на двойку интеллект был, а у меня аж на целую единицу!

Дракоша: В Западных низинах артефакты брали? Брали!

Все хором (Вадик громче всех): Брали!!! Дракоша: С оборотнями добазорились?

TaneR (потирая укушенное мягкое место): Наполновили, вроде...

Doc (подхватывая): А храм разбомбили? Да, тышу раз!!! Маги рулят!

Дракоша (грозно): Тише... Что-то не похоже на мухоморы... Вы что, пилие??

TaneR (шепотом, Rand'y): А помнишь, как мы в храме этих жриш... (Отглядывается на Вадика, стоящего рядом) Отойди, рано тебе такое слушать!

Rand (шепотом, TaneR'y): ...Конечно, помню, такое не забывается. Как мы их!.. (Вадик) Или, учи алгебру, у тебя скоро выпускные экзамены!

Вадик (обижено): У нас общий сбор, мне тоже можно. Алгебра подождет — Бэтмен я, в конце концов, или не...

Rand (хватая топоричей): А ну брысь отсюда! Не унат люди алгебру в одиннадцатом классе, а потом вот такие движения получают (осматривает себя), что даже о соседа порезаться можно.

Вадик, обиженный и надуленный, отходит, засовывая паззие топора в руки.

Rand и TaneR (обнявшись, вместе): ...Как мы их тогда вдребезги порубали!!! (Смеются)

Дракоша: Дети мои, братцы! (Отглядывается на надувшегося Вадика) ...Ну, и всякий прочий сброд... Мы были в Восточных низинах, сражались с хищниками!

TaneR: Даже разговаривали... Ну, дипломатию ж учили, как было приказано...

Дракоша: Были в лесу, с демонами спаривались, тайники взломали, грибы не растоптали...

Glukk (заботливо): Не устала?

Doc (шепотом): Она в священном трансе, тсс...

Дракоша (начиная светиться): Дракона прямо в логове ногами затоптали? По Моноштурго галки бегали? Тоже, кстати, падик, нельзя было в досках ходить! Что мы только не делали... Нам было хорошо? Была! Айсвинд — место холодное, корявое, с фиговыми декорациями, но симпатичное. Да? Да!!! И где мы сейчас?

Пауза.
Rand: Ты что хочешь сказать? Мы... как всегда оказались... в...

TaneR: В том месте, где предстоит последний бой! Бол

Голос за кулисами (строго): TaneR, вы правильно ответили на вопрос, ответ на который все знают уже больше часа. Для вас это несомненный успех. Вы получаете 5000 хеле и ваш интеллект поднимается до нуля. Поздравляем! Теперь у вас нулевой интеллект!

TaneR: Ypp-p-a!!!

Все бросаются поздравлять боевого товарища. Шкавал аплодисментов, голоса из зала: «Бис!», «Браво!», «Во, дебил!», «А остальные что, лучше?».



TaneR: Я даже больше скажу, мы сейчас у основания тех самых башен...

Rand: Молчи. Больше ни слова!

TaneR (доставая булавку, обижено): Почему, я ведь знаю?

Rand (доставая топор, обижено): Потому. Сейчас ты опять правильно ответишь, и тебе еще интеллект дадут. Ты же остался последний, кто с интеллектом ниже моего!

TaneR (замалываясь булавой): А, может, я умнее быстро?

Rand (замалываясь топором): Один удар — и поуплывешь...

Дракоша (грозно): Нам на штурм идти! Бросьте оружие! Мериться и доспехами звенеть!!! Шас каждому по мухоморчику — и... где мои мухоморы??? (Отглядывается на Вадика, сразу же начинает читать несвойственный клирикам заклинание заклинание).

Вадик (ярвато за спину Doc'a): Спрячь меня, собрат по пильди! Ты же в Морровинде тоже подворовывал!

Doc: Тише ты братец услышишь...

Glukk: Да, братец, я помню, как ты говоришь, что у меня интеллект ниже. А ну посмотри, чей файербол сильнее?

Вадик (тихо-тихо, но с таким ужасом, что все замолкает): Мама... мамочка... на нас все смотрят...

TaneR: Кто здесь?! (резко оборачивается и видит зрительный зал)

Rand, Doc, Glukk и Дракоша медленно поворачиваются к зрителям.

Голос из режиссерской ложи: Все, не могу, движок пора менять...

Немая сцена. Занавес закрывается. Звучит мелодия Несчастного Случая.

Ибо что такое мир, когда не пир во имя любви!

Эпилог

На сцене сидят разработчики игры. Они очень веселые и слегка пьяные.

Один из разработчиков: А неплохо мы всех развели на деньги.

Второй: Да. Движок старый, сюжет как всегда, делать ничего не пришлось, а денег дали...

Занавес медленно опускается, голоса становятся невнятными и постепенно умолкают.

Под бурные аплодисменты на поклон выходят актеры, исполнившие главные роли в спектакле. Лица у них не очень радостные, только Дракоша привычно улыбается, доедая мухомор. Поклонившись, актеры уходят, до зрителей долетает последняя фраза:

Doc: Ну, и нафига все это было нужно? Вопрос остается без ответа.

Вывод

Честно говоря, даже не знаю, что писать. Поэтому, не мудрствуя лукаво, напишу proudly. Играть во второй Айсвинд можно. А если вам понравилась первая часть, то даже нужно. Единственное введенное в игру новшество — это правила, измененные под третью редакцию (что уже не ново), а в остальном... Ну, новые монстры, новая музыка, новые шмотки.

Не знаю почему, но меня не покидает ощущение, что игра несколько устарела. Хотя я и говорю, что графика в ролевуках не главное, но после Моей Невероятной Айсвинд смотрится несколько криво. И почему было не переделать движок? Лень? Не знаю. В принципе, в игре я не понял две вещи — использование устаревшего движка и циферку «два» в названии. По большому счету, нас обманули, обещали вторую часть игрушки, а выпустили нечто типа add-on'a. Бывает. Мы уже привыкли к тому, что все пытаются нас обмануть. А вот звук в игре весьма неплох. Во всяком случае, мне понравился, скривившее впечатление. За это разработчикам спасибо.

Наверное, на этой оптимистической ноте я и закончу. Если первая часть игры вам понравилась и устаревшая графика вас не пугает — смело покупайте диск и радуйтесь. В остальных случаях диск можете не покупать. После прохождения игры у меня осталось двойственное впечатление — вроде и интересно, но скучно. Не знаю даже, почему. Вроде, особо критиковать в игрушке нечего, впрочем, как и хвалить. Наверное, именно это и плохо. Второй Айсвинд мог стать событием, а оказался обычной игрой, в которую можно играть в ожидании чего-то более интересного и оригинального.

Может, конечно, я и не прав, просто заранее ожидал от игры большего, и потому расстроился. Не знаю. Здесь грустно и одиноко, пунтик...

MEDIEVAL TOTAL WAR

Прямо во время кампании вводите следующие коды:

deadringer. — получить 1 000 000 флоринов;

badgerbunny. — открыть все юниты и здания (если строение еще не построено, или юнит в этом месте не тренируем, то чистый юнит создаваться не будет);

meofoundsomeau. — получить много золота;

meofoundsomeag. — получить много серебра;

meofoundsomecu. — получить много меди;

viagra. — получить много железа.



Во время игры нажмите Enter и введите один из перечисленных кодов, затем снова нажмите Enter:

thereisnospoon — неограниченное количество маны;

whosyourdaddy — невидимость;

strengthandhonor — продолжать играть после поражения или победы (кампания);

worpten — быстрое строительство;

keyseroze — добавить 500 золота;

lcalainepowder — быстрая смерть;

leafitome — добавить 500 леса;

pointbreak — еда;

thedudeabides — охлаждение;

itvexesme — нет победы;

whoisjohngall — исследование;

synergy — дерево технологий разблокировано;

sharpendshiny — алгебры;

riseandshine — выставить время на утро;

lightsout — выставить время на вечер;

daylightsavings (час) — выставить время дня (час);

daylightsavings — вкл./выкл. перемещение солнечного света;

motherland (поса) (уровень) — выбор уровня;

little boy — получить красного убийцу;

give more please — получить золота и дерева;

deathcar — получить танк;

little rabbit — получить кролика-убийцу.

Hooligans

Во время игры удерживайте Ctrl и вводите любой из приведенных ниже кодов:

broodjekroket — добавить денег;

frikandel — добавить лидера и команду;

frietewaterfiets — добавить двух лидеров и команду;

mexicanosale — накачаться наркотиками;

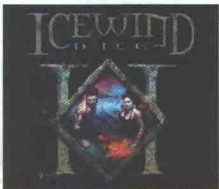
vlammetjes — убить вооруженного юнита;

shaslick — получить оружие 3-го уровня;

koassoufie — переместиться к курсору мышки;

stampot — выиграть уровень;

boerenkoolmetworst — проиграть уровень.



Разрешите использование консоли кодов в конфигурационной программе. Во время игры нажмите Ctrl + Tab, чтобы открыть консоль, и наберите следующие команды:

ctrlaldelete:hans[] — телепортировать выделенную часть команды игрока в указанную мышкой точку;

ctrlaldelete:midas[] — получить 500 золотых монет;

ctrlaldelete:addgold[#] — получить # число золотых монет;

ctrlaldelete:exploarea[] — открыть всю карту в текущей области;

ctrlaldelete:setcurrentxp[#] — установить XP у выбранной части команды в # очков;

ctrlaldelete:setchapter[#] — установить текущую главу игры в #; пролог — глава 0, другие значения глав — от 1 до 6;

ctrlaldelete:movetoarea(x) — загрузить указанную номером область. Для названия областей смотрите директорию на CD2, например, ctrlaldelete:movetoarea («AR6300»);

ctrlaldelete:createitem(x,#) — создать предмет x в количестве # экземпляров, например ctrlaldelete:createitem(«00BOLT01», 10);

ctrlaldelete:oddsPELL(x) — выделенный курсор персонаж запоминается и добавляется в книгу магии spell x;

ctrlaldelete:setglobal(x,Y,#) — установить глобальную переменную в указанное значение: x — имя переменной, Y — тип LOCAL, GLOBAL или имя области (AR####), # — значение, например, ctrlaldelete:setglobal(«VARIABLE», «GLOBAL», 1);

ctrlaldelete:setglobal(x,Y) — проверка текущего состояния переменной: x — имя переменной, Y — тип LOCAL, GLOBAL или имя (AR####);

ctrlaldelete:enablecheatkeys[] — разрешить использовать коды во время игры;

Ctrl + A — просмотр доступных персонажей;

Ctrl + C — проиграть заново вступление к главе;

Ctrl + S — выбрать персонаж, используйте A и S для перемещения назад и вперед по списку;

Ctrl + F — повернуть выбранного персонажа вокруг его оси;

Ctrl + M — отладочный дамп с информацией о местности;

Ctrl + J — телепортировать команду в место, указанное мышкой;

Ctrl + Y — убить текущего выбранного юнита;

Ctrl + K — убить выбранного монстра или убрать PC с пути команды;

Ctrl + R — выключить выбранного персонажа или его портрет;

Ctrl + U — получить свободные XP;

Ctrl + I — поменять уровень защиты до слухов;

Ctrl + 2 — затемнить экран;

Ctrl + 3 — осветлить экран;

Ctrl + 4 — показать полигоны;

Ctrl + 6 — трансформировать ваш текущий выбранный персонаж в следующий;

Ctrl + 7 — используйте 6 и 7 для прокрутки назад и вперед по списку между всеми доступными в игре персонажами;

CTRL + 9 — показать поле ограничения персонажа.



АКЦИЯ УЧИСЬ СТУДЕНТ!

с 1 октября по 31 декабря.

- ✓ Принимают участие **компьютеры, комплектующие и периферия** с указанием **"Акция"**
- ✓ Регистрация по номерам **билетов.**
- ✓ Среди участников разыгрывается много ценных призов.
- ✓ Подробности на сайте www.set.kiev.ua.

set
Сучасні Електронні Технології



По улицам Игрограда прокачат танки, в небе с воем пронесутся истребители издалека доноситься раскаты полевой артиллерии. Не пугайтесь, это не военный переворот, а просто учения в рамках новой программы ГО — Боевой Щит.

BondD bondd@ukrpost.net

BATTLEFIELD

1942

Лавры Counter-Strike не дают покоя современным игростроителям. И рынок наводняют все новые и новые тактические шутеры. Некоторые оставили море положительных впечатлений (Operation Flashpoint), а кое-какие промелькнули совсем незаметно (даже названия не могу вспомнить). К каким из них отнести нашу подопытную игру, сейчас и решим.

Минимальные системные требования:
P3-800, 256 МБ ОЗУ, 3D-акселератор 32 МБ, звуковая карта, CD-ROM, Win9x/ME/2000/XP

Разработчик: Digital Illusions
Издатель: Electronic Arts

Архив Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Раздел нераскрытых преступлений. Дело №4951 «Пропажа группы туристов во время экскурсии: «Богат Игроград достопримечательностями. Много у нас развлекательных комплексов, картинных галерей, театров и, конечно, музеев. Наша экскурсия посвящена как раз последним. Диапазон их тематики очень велик: от охоты на динозавров до битой антарктической войны. Особое место среди всего этого многообразия занимает тема второй мировой войны, экспозиция которой размещается в самых новых зданиях. С нее-то мы и начнем...»

Вот интересно, где-то я читал или по телевизору видел, что во многих странах запрещено проводить эксперименты по клонированию. Вы думаете кто-то послушался? Конечно же, нет! Все непризнанные тении просто поменяли направление своей деятельности, теперь вместо того, чтоб клепать зную

стоялку Вашему вниманию очередную жертву экспериментальной Battlefield 1942 на сцену! Присмотритесь внимательно, не замечаете ничего знакомого? Да? Странно, ну хорошо, сейчас мы рассмотрим пациента повнимательней, а потом, я думаю, Вы сами догадаетесь, кто послужил прообразом для этой игры.

«Перед нами самый новый музей, посвященный ВМВ, его название говорит само за себя — Battlefield 1942 («Поле боя 1942»). Архитектурное решение здания очень ори-



гинально, но отдельные его части просто копируют некоторые более старые строения. Впрочем, чего мы стоим перед входом, у нас же не экскурсия по архитектурным решениям. Пошли внутрь, там все и рассмотрим.

Battlefield 1942 — командный тактический шутер, разрабатывался больше в расчете на мультиплеер, но и сингл тоже вполне удался. В ходе прохождения кампании Вы сможете поучаствовать во всех значительных сражениях как в Европе, так и Африке. Приемлем кампания две: за Германию с Японией и за союз Великобритании, СССР и США. Но карты в них одни и те же, просто воеешь по разные стороны баррикад. В ходе сражений вам будут помогать компьютерные баты. Возможности их AI регулируются в начале кампания, соответственно, чем мощ-

нее компьютерный интеллект, тем интереснее и сложнее с ним играть. Должен заметить, баты получились довольно умными. Не лезут зря под пули, не пытаются совершить невозможное (пистолетом изогнать пулю и с криком «Ура-а-а!» на танк), грамотно прячутся в засады, отлично управляют техникой.

Так как возможности современных компьютеров не позволяют воссоздать одновременное сражение хотя бы сотен людей, разработчики из Digital Illusions придумали новую систему респавна. Например, в битве должно участвовать по четыреста человек с каждой стороны. Ограничение в игре — 64 (!!!) одновременно играющих человека. Значит, появляются эти 64 игрока на карте, воеют, если кто-то погибает, то он становится одним из 368 человек, которые должны еще принять участие в сражении. Бой заканчивается только, когда падет в битве последний



человек одной из воюющих сторон. Еще одна хорошая задумка: чтобы недалеко бегать к полю боя после респавна, в Battlefield 1942 введена система контрольных точек, захватив одну из которых, можно уже выбрать — то ли возродиться на базе, то ли на этой точке. То есть, провалившись в лагерь противника, захватываешь их основную базу, а погибшие товарищи смогут на ней респавниться, чтобы помочь удержать ее и изжить врага в «тисках».

«Так, сейчас мы приступим к ознакомлению с историческими реалиями того времени. Музей новый, и методы подачи информации тут тоже несколько отличаются от уже привычных. Слушайте все! Быстро разбили на две равные команды! Что? Вос нечетное число? Ну что ж, я тоже поучаствую. Теперь выберите себе одну из пяти специализаций: разведчик, штурмовик, медик, сапер и ракетчик. Не бойтесь, Вы потом при необходимости сможете ее поменять на более актуальную».

Да, здесь вам придется выбрать один из пяти типов солдат. Разведчик (он же снайпер) вооружен оптической винтовкой, ножом, пистолетом, гранатами и основным своим оружием — биноклем (☺), может вызвать воздушную поддержку и артобстрел. Штурмовик имеет автомат, нож, пистолет и гранаты. Неплохая точность стрельбы из автомата делает его самой универсальной и неза-



свечку Долли или ковырять генетический код в надежде получить непобедимого солдата, они клонируют самые популярные игры. Пред-

менимой боевой единицей (правда, автомат против танка не поперет). Медик — те же нож и пистолет, автомат, плюс аптечка. Сапер (он же инженер) — нож, пистолет, ружье (ко-



рошая точность и убойная сила при медленной скорости перезарядки), динамит (очень нужная вещь для диверсий), противотанковые мины и разведной ключ. Ну, и наконец, ракетчик — на вооружении имеет нож, пистолет, гранаты, а также ракетницу, с помощью которой можно померяться силами с танком и даже победить при этом. В зависимости от того, за какую сторону Вы намерены играть, будут изменяться модели оружия, но комплектация наборов останется той же. Правда, никто не помешает Вам подобрать оружие поверженного врага или товарища, и тогда, соответственно, поменяется Ваша профессия.

Дальше — больше, ведь ручное оружие — это не все. Что за вторая мировая война без танков, самолетов и кораблей? Правильно, без них не обошлось. Вот и в Battlefield 1942 Вы сможете побывать и танкистом, и летчиком, и капитаном, даже на подводной лодке поплавать — специально для этого в игру встроены реалистичные симуляторы разной техники. Например, при управлении самолетом замечаешь, что он кланится на бак — это сказывается вращение винта (прямо как в полноценном летном симуляторе). А если у тебя катер, то после крутого виража он еще долго раскачивается, вызывая у некоторых приступы морской болезни, а после отключения двигателя по инерции плывет, медленно теряя скорость. Ну, а танк — это вообще нечто, пусть нельзя разрушить дом



или свалить дерево, но раздвинуть зазевавшегося пехотинца вполне реально. Кстати, оставаясь в этой гусеничной крепости, ты неуязвим для пуль, но при этом тернешь мачеверность, становясь отличной мишенью для ракет и гранат. Причем в Battlefield 1942 не какая-нибудь абстрактная техника, а реально пребывающая тогда на вооружении. Можно проехаться на «Тигре» или пострелять из

«Катюши», сравнить японский «Чи Ха 97» с американским «М4 Шерманом», устроить бой «Мессершмита» с «Корсаром» или потопить крейсер «Ямато», торпедировав его с подводной лодки «Гато Класса». Выбор техники в общем большой, вот только СССР смотрится как-то бледно, ну если у нас из самолетов был только «ЯК-9»?

«Сеня, осторожно, справа «Тигр», осторожно, Сеня! Черт! Взрыв, сопровождаемый гневными криками улетающей на небеса души: «Да я с этой сенсой играть не могу!». Ну я сейчас вам покажу, как наших убивать Теркин, прикрой меня! Молодец, хорошо снял пулеметчика с танка. Ща мы зарядим по вашему «Тигру» ракетой, да еще и гранатой добавим... Прямо, как в песне: «Четыре трупа возле танка украсят угрюмый пейзаж...» Вот так-то лучше! Ой Сеня, ты уже вернулся, да еще и со снайперкой! Захватываем еще одну точку, и победа за нами. Дуй, Сеня, на вон тот холм, а мы с Теркиным пойдем низом тебя от танков прикрывать. Сносим их оборону, захватываем флаг, шок и мат в два хода. Все поняли? Тогда вперед!»

Баты, конечно, хороши, но с людьми играть интереснее и азартнее. Battlefield 1942 предоставляет большой простор для этого — три вида мультиплеера: командный деэтич, захват флага и доминанция. В командном деэ-



тиче нужно уничтожать врагов, за что даются очки. Команда, набравшая больше всего баллов, побеждает. В захвате флага Вам нужно будет походить с вражеской базы фляк и уберечь свой. Среди новшеств здесь — все те же контрольные точки, захват которых может ощутимо облегчить задачу. Доминанция — необходимо перебить всю вражескую команду. Как видите, игра сублюбо командная, никаких «исек убью, один останусь», победит только тот, кто сможет сослосовать свои действия в группе, сработаться со своими товарищами.

«Бой следует за боем. Вы уже почувствовали, что такое война. Нет? Что ж, давайте побьем в шкуре американцев и японцев. Действия перенесем на какой-нибудь остров. Теперь конфликт усложнится, придется бороться за каждую пядь земли. Готовы? Что, устали? Ну хорошо, пять минут на отдых и продолжим наше знакомство с темой. (Плохо они отдыхают, быстро настроивая качество воссоздания пейзажа и звукового оформления, ну, и заодно увеличивую сложность)».

Как бы дотошно ни была продумана игра, а без хорошей графики сейчас никак... Battlefield 1942 не претендует на лавры очередного образца красоты. В этой игре все больше направлено на создание удобного геймплея. Графика — лишь инст-

румент для достижения этой цели. Пейзажи реалистичны, без лишней украшений и неестественно ярких красок — здесь война, а не картинная галерея. Но сами по себе они не лишены привлекательности, некоторые из панорам можно даже использовать в качестве обоев. При этом аскетичность графики позволяет полнее ощутить игру, прокнуться происходящим на экране — ничего лишнего. Благодаря все-му этому, в бою уклад с линией огня прохо-

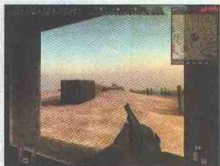


дит не как «трикс», а на уровне рефлексов, как в жизни. Графический движок отлично справляется не только с отображением обширных пространств, но и с закрытыми помещениями, текстуры не плывут, и не протыкаются стенами оружия. Также хорошо сделаны скины игроков и боевой техники, даже дуло у оружия не многогранное, как во многих играх, а круглое. Еще очень реалистичны различные эффекты, например, взрывы. При попадании снаряда в землю поднимается столб из земли и огня и постепенно опадает пылью, при этом взрывная волна разлетается пехоту противника в стороны. При попадании во вражеский танк снаряд неминуемо разворачивает его, сбивая прицел и закрывая обзор пылью и дымом. Подбитая техника мгновенно вспыхивает и сгорает, оставляя после себя только черный осто, но очень реалистично, но протестительно. Бегущий по песку солдат или едущая машина поднимают легкую завесу пыли. В общем, графика выглядит добротно и очень качественно.



«Как-то случайно я стал снайпером: патроны к моему верному автомату закончились, из пистолета убить кого-то просто не реально, пришлось подобрать вражеское оружие. Но никак, убивал же я как-то медведями из автомата, значит, и из снайперки смогу. Оставив отряд атаковать противника на дороге, сам отправился на удобный холмик, залег между пальмами и начал методично уничтожать пехоту противника. Седьмой, восьмой, откуда этот грохот и пыль? Кто ме-

ня отвлекает? Черт, они засекли мою точку, наверняка, с того вон самолета — смотри, как разлетается, таракант своим мотором наверху, бомбы на наши позиции кидает. Чем бы его достать? Где-то я поблизости видел зенитку, кажется, за соседним холмом. Ха-тит вспомнить, сейчас пойду и проверю, а то пули над головой свистят, рядом взрыва-



ются ракеты, придется уходить, но ничего, скоро ваша «птичка» поплывет мне за это...»

Играть без звука, конечно, можно, но, за что, почему я умер, как это танк так нечетко подбегался, чтоб меня переохват? Да, играть можно, но не в Battlefield 1942, ведь тогда так много всего пропустишь. Например, вот с оглушительным грохотом взорвался бронетранспортер, а японский солдат засел за стационарный пулемет — пули вокруг так и свистят. А в небе идет сражение между истребителями — слышно привистовое жужжание и стрекот авиационных пушек, вдруг этот шум перекрывает уханые зенитки, и один из самолетов с ревом врывается в землю. Чувствуешь, как из-за угла подкрадывается враг, пытаюсь застыть тебя врасплох. Как же можно без этого обойтись? Разработчики постарались, чтоб звук максимально соответствовал реальному сражению, но все-таки добавили замаскированные под радиопереговоры сообщения о некоторых важных событиях, таких как захват контрольной точки, появление противника на горизонте. Но озвучивание — это еще не все, существует еще и музыка, к сожалению, во время боя вы ее не услышите (она бы только мешала). Отмечу, что она доступна только в меню. Да, довольно неплохая музыка, лучше всего ее слушать сразу после запуска Battlefield 1942 и смотреть видеоролик, крутящийся на заднем плане.



«Странная война, страшная война, как я устал... Хочется уснуть и не слышать больше криков раненых. Надоело терять друзей, помню, как меня с полуслова очистишь свой путь от врагов, мы движемся вперед, нам

нельзя отступать, позади заградительный батальон, только вперед... Кончились патроны, ничего, у меня есть нож — верное оружие, никогда не дающее осечки, лишь бы не дрогнула рука. Очередной защитник «фатерлянда» лег на землю с перерезанным горлом. Спасибо, противник, мне твой незащищенный безопас еще пригодится. Осталось совсем немного до победы, и нас тоже осталось совсем немного. Еще чуть-чуть, и в бой пойдет второй штрафной батальон. Фашисты нас боялись, ведь нам нечего терять, почти как им, но у нас за спиной еще заградительный... Нас осталось так мало...»

Да, есть время пораскочить мозгами, а есть время соскребать их с земли. Как раз последним я и занимаюсь после очередной попытки полетать на самолете. Как говорится, недалеко самолет от взлетной полосы падает. Так вот, занимаюсь я своими делами и думаю, как хорошо быть простым пешеходом, бегаясь себе, никуда не падаешь. Это я веду к тому, что разработчики из Digital Illusions решили не упрощать жизнь игрокам, а даже по возможности усложнить. У пешеходки свое управление, у наземной техники немного другое (больше напоминает NFS), почти такое же управление и у водной техники. Самое трудное — обуздать самолеты, тут, скорее, одной клавиатуры бу-



дет мало, понадобится еще и джойстик. В общем, если бы не летали до этого в какому-нибудь флаймме, пришлось бы сложновато.

«Старое почти захвачено. Еще немного, и мы сбросим этих самоуверенных американцев с берега. Сакимото делает очередной заход над их позицией, сейчас полетят очередные бомбы. Туп двигатели приближаются, перерастая в грохот. Ему что, мотор простоял? Раньше он так не шумел... Да и летит он как-то странно, слишком быстро снижается. Смотрите! Небо падает! Всем в укрытие! Поздно... (Самолет врывается в землю, мгновенные ступа облака касаются земли, все вокруг вспыхивает ярким огнем). Конеч архивной записи.»

В потопке открылись ложи, И из них течет вода. Не пугайтесь, это тлюки, Так бывает иногда...

Как часто мне вспоминался этот стихок в процессе прохождения кампании. Вот и пришла пора покрывать эти творческие программистов, долго я этого ждал, копил впечатления, подбирая слова... Ночью, наверно, с графикой. Графика хорошая, просто отличная, но требования к компьютеру у нее нереальные. И даже на сильной машине при игре на разрешении больше 800х600 может

начать тормозить, а через несколько минут «тормозов» вылететь. Обидно становится, когда приходится пятый раз подряд отговевать карту. Также большими требованиями к ресурсам отличается система искусственного интеллекта: при установке сложности поведения ботов на 50% уже есть шанс, что Battlefield 1942 вылетит посреди боя. Но фоне общего стремления графики к реалистичности смешно выглядят танковые и пушечные снаряды, они скорее напоминают медленно парящие метеориты — черный шар с



огненно-дымным хвостом. Совсем ужасно смотрится физика. Пули из пулемета летят дальше пушечных снарядов, если снаряд падает в танк, то машину только немного сдвигает, а если рядом, то взрывная волна отбрасывает ее метров на пять. Подбитый в бою танк смешно подпрыгивает (как баскетбольный мяч). Танк, остановившись в каком-нибудь углу, с легкостью может быть блокирован одним пешеходом, присевшим сбоку: он просто не сможет сдвинуть человека с места. Если машина упадет набок, то через минуту сама по себе развалится. А боты! Например, причесавшись ты в доме, так вот они, увидев твою имя, бросаются напрямук и не падают в дверной проем — их тогда легко расстрелять. Итого, глюков больше чем достаточно, не зря спустя буквально две недели разработчики выпустили патч, посему все страждущие должны проследовать на сайт www.battlefield1942.com и качать.

Общий вывод таков: несмотря на то, что Battlefield 1942 — коктейль из Counter Strike,



Operation Flashpoint и Delta Force, он вполне может заменить их в клубх благодаря хорошо продуманному командному геймплее. Но... системные требования портят всю картину. Сингльплеер тоже очень хорош, может увлечь надолго, но все упирается все в те же системные требования — уж слишком игра прожорлива. Покупать «Полу битвы 1942» или не покупать, смотрите по возможностям своего компьютера, лично я за ней не скупал и отлично провел время.

Продолжаем публиковать записки путешественника. Они принадлежат перу маститого литератора, пишущего в жанре эпистолярного романа.

Кирилл ТалеR

The Longest Journey

История одной маленькой
переписки во время
Очень Долгого Путешествия

(Продолжение, начало см. в МК №19(52))

ICQ-I

23.45 Доброй ночи, Вадим. Не спитесь?
23.45 О, здравствуйте Кирилл, начинаю наше Большое Приключение?

23.46 Начинать-то начинаем... Уроки сделаны хоть?

23.47 Какие уроки? Уже 11 класс, можно ничего не делать... Я серьезно — школу закончу хорошистом, не меньше... У меня один вопрос к Вам, Кирилл. То, что вы меня написали учеником 7-Б, это так нарочно подстроено, да?

23.50 Вряд ли. Наверное, опечатка. А может, в редакции посчитали, что ты возраст себе подправил, чтобы старше казаться.

23.53 Я что, правда, так глупо написал, что надо мной в Мике смеются все? Значит, мне нужно быть серьезным?

23.55 Ага! Именно быть, а не казаться. А то у тебя смайлов по три на предложение, как у 11-летнего... Ну, знаешь, как начинать?

23.57 Я уже серьезный. Все. Начало знаю, как дальше, пока неясно. А Вы, как там, проходите?

23.58 Да вот, проблемы у меня с полицией в Нашем мире.

00.00 А-а-а-а! Это просто! Обезьяна спасает. Там такой рупез с обезьяной — но я догадался...

00.00 Только маме не говорите, ладно?

00.01 Ладно, поехали. Завтра статья идет в номер. Отвечать оба головой. Наблюдатель не дремлет.

Наблюдатель

Слушаюсь, шеф, следить внимательно за прохождением! Только это... ммм...

...Нет у меня никакого похмелья! С чего это вы взяли?

...А-а-а-а, почему мычу? Слов не хватает...



Нет, шеф, не нужно мне такие слова напоминать, я их и сам знаю. Вот сейчас не выдержу и скажу...

Скажу, шеф, потому что раньше я наблюдал всего за одним, — простите за неофициоз — иднатом, а теперь сразу, простите, за двумя... Замечу — полными.

...Почему? Да потому что проходить игру будет тот, кто не умеет проходить, а писать статью будет тот, кто не умеет писать.

...В смысле, а наблюдателем будет тот, кто не умеет...

Шеф, у меня был хоть один провал за время работы в вашем... ДЗВР?

Слушаюсь, после прохождения задания пройти дополнительный курс лечения от спелоза...

А можно еще отпуск потом, так сказать, в качестве разрядки?

...В смысле, губа на два гигабайта? Ясно. Сообщаю о всех даль... С вами был К. ТалеR. Все, шеф, пока!!!

Фу-у-х... То ли шеф сегодня слишком злой, то ли я слишком расслабился, то ли игра слишком остроумна... А вы говорите — квест, квест...

ICQ-II

01.15 Кирилл, я уже начало написал. Хочешь, прочитаю?

01.16 Довой.

01.17 Слушайте: «Захожу я в кабинет к шефу Rand'y, выламываю ногой дверь и, положив на его стол новенький M-60, говорю, мол, хочу у вас работать, потому что могу выполнить любое задание. Rand тогда пожелал и говорит...

01.20 Все. Приехали. Я с тобой не работаю.

01.20 Почему?

01.21 Потому что в редакции каждый день приходит десять писем, которые именно так и начинаются. Все ломают Rand'y двери, все жутко крутые, у всех под окнами стоят броневик, а с собой три автомата, гранатомет, в худшем случае кольцо бесмертия... Эй, ты еще здесь? Обиделся?

01.26 Я же не знал... Я думал, что так надо. Что это каждый новенький должен зайти к Rand'y в кабинет... Я же думал, в Мике только так и пишется...

01.27 Спокойно, не реви. Я сам реву, бывает. Ты постарайся совсем забыть, что пишешь для Мика, что там есть Кертис, Ранди, Глоки, Бонди и т.д. Напой на все и дай волю фантазии. Сейчас успокойся, хлебный пива и через полчаса начнешь. Кей?

01.27 Хорошо, постараюсь.

01.28 Удачи.

А я сейчас вот бегу по Миру Магии... Шики собираю...

Вступление (Вадик)

А вы представьте себе, что наша Земля не одинока. Что у нее есть брат-близнец, например. Просто мы раскопали давным-давно надвое. И теперь двум нашим половинкам плохо. На Земле, сами понимаете, мир Техники, а на нашей второй половинке, на Аркадии — мир магии. И наша Земля — совсем не Земля, чтоб вы знали, а самый настоящий Старк. И вот так мы живем, располосованные, тыся-



чи веков, пока кому-то не придет в голову этим воспользоваться. Нехорошие дядьки, они же есть везде...



00.00 Уж помог так помог, помощничек. Ладно, догадаться. Пивом, небось, затерялся?

Что нехорошим дядькам нужно, это тоже все знают — власть над Вселенной, например, или над Галактикой, на худой конец. Но туттошние дядьки оказались еще и очень глупыми — заветили объединить наши две половинки заново, с корыстными, конечно же, целями.

И если бы им этого удалось добиться, на Землю, то есть на Старк, а заодно и на Арканию и на все ближайшие параллельные с перпендикулярными миры пришел бы большой... В общем, хаос пришел бы. Потому что



на смену хрупкому Равновесию Хаос всегда приходит, быстро и безжалостно.

И, как в каждой сказке (хотя ТУ — очень реальная вещь сама по себе), одновременно с нехорошими дядьками появляется Спаситель. И дядки один за другим мучительно умирают, самый последний эпизод долго убегает и отстранивается, но потом тоже мучительно умирает. Потому что Спаситель — это красноречивый Сухов, Джеймс Бонд и редактор Rand в одном лице.

А вот тут придется поволноваться, потому что миссия спасения Равновесия возложена на Вас... даже не на Вас, а на молодую, хрупкую и очень недоверчивую девочку, которая ни из чего не стреляет, ни во что не верит, да ко всему еще и художница... И спасти вселенную придется не с пулеметом в мускулистых руках, а с игрушечной заводной обезьянкой в маленьких женских ручках.

Вы как думаете — правильно ли доверять спасение Вселенной девочке 18-и лет от роду?

А ее никто и не спрашивал! ☹

ICQ-III

4.15 Кирилл?

4.16 Кирилл, ты есть?

4.31 «Мое, здраемка!... Тут одна загадка, никак не могу ее... Ладно, как там у тебя?»

4.32 Хочется... У меня получилось. Слышай...

4.38 Onal Вот и появляется новый автор... Ты пока не загорайся только. Я сейчас буду писать продолжение, а ты вспомни, как происходит та загадка. Там, в морской пучине это бедная девочка мучается с четырьмя кристаллами... их нужно вставлять и возвращать...

4.40 Там сложновато, я помню. Но для меня это раз плюнуть плюнуть!

4.40 Чего?

4.41 Ну, тармажу я, короче, к утру ☹. Сейчас вспомню, что там происходит.

4.41 Давай. Я за продолжение.

Продолжение (Кирилл ТАЛЕР)

«Ура, трехратное ура — мы опять идем спасать Вселенную!» — восклицают горячие норвежские парни, создали ТУ и отправили

бедную Эйприл Райан в такой водоворот событий, что Бонду с Рандом действительно мало не покажется. Замечу только, что по размаху локаций ТУ приближается к известному фильму-сказке «Бесконечная История». Действительно, диву доешься, как еще в 2000 году можно было создать такую иллюзию «внесказочности» (слово подпадающее), причем главного героя двигается достаточно адекватно, ноги в коленях у нее сгибаются в нужную сторону, а пальцы на руках можно пересчитать издалека. Нет, 2000 год не настолько от нас далек, наоборот, многие нынешние игры бывают далеки от ТУ. Ведь и в следующем году — увы! — многие фирмы не побрезгуют старыми движками (у «Долгого Путешествия» он и на сегодняшний день не самый худший, поверьте, а уж для двухлетней давности...) и немновыми идеями. Сюжеты? — О, молчу, молчу! — последние игры разных жанров наталкивают на мысли о тотальном отсутствии фантазии у разработчиков.

Зато ТУ фантазией просто фонтанирует! Действие происходит сразу в двух фантастических мирах: магической Аркадии и нашей родимой Земле-Старке, но... XXII века... То есть придумывать в два раза больше. И ребята придумывали. Как там в RPG отчитываются — «квевдено порядка пятидесяти новых монстров...» Только тут не монстры, а целые расы, населяющие мир магии... Сбился со счета на втором десятке и успокоился, пусть себе живут. Идея постоянных перемещений Эйприл с Аркадии на Старк (Землю) и обратно тоже подкупает. Начиная, мол, подражать магическим пассам — пожатием с родную полицию мимо трех знакомых букв на стене. Точно от флювров, визоров и небоскребов — получайте драконов, артефакты и магию. ТУ не дает скучать с самого начала и до финальной точки — до квеста это, пожалуй, плановое.

И вот тут горячие норвежские парни сильно расслабились. Потому что количество яв-



нов в плохой игре — это смешно и забавно (позубоскалить можно), а в такой как ТУ — это очень грустно. Во-первых...

ICQ-IV

5.48 Кирилл, я уже давно справился. А ты? Записался чуток. Рассказывай, как происходит.

5.49 Лучше посмотри на сайте, потому что сложно, я тебе со слов... Ну, не поймешь ты сразу. А писать сейчас моя очередь.

5.51 Помог так помог, помощничек... Читай мое продолжение и думай, что дальше. Причем с тебя — критика.

Не, критику не смогу. Она ж мне очень нравится!

5.52 Если хочешь быть хорошим автором, нужно даже на любимые вещи смотреть объек-

тивно. Ладно там, хвали, но не повторяйся. Потом сбросишь мне написанное — и спи, я закончу. Сдавать статью буду в 10 утра.

5.54 Хорошо. Сейчас прочитаю...

Окончание (Вадик, сильно порезанный)

Еще из хорошего можно отметить саму героиню — Эйприл. На каждый предмет и



на каждого NPC у нее есть свое четкое мнение. Еще мне нравится ее умение владеть собой в безвыходных ситуациях — и самому как-то спокойнее становится, такая уж она флегматичная нордическая девушка ☹.

А во время ее долгих, но интересных разговоров с кем-нибудь из NPC можно просто сидеть и кайфовать — как будто фильм смотришь.

Вообще, сами приключения Эйприл похожи на американский фантастический фильм, скорее даже фантазийный — в котором и испугаться можно здорово, и расслабиться.

Эпилог (Кирилл ТАЛЕР, сильно порезанный)

Правильно, американский фильм. И вселенную спасение, и двухлетняя графика не второй свежести, а иногда действительно страшно (была там такая избушка с доброй бабушкой — я от монитора вместе со стулом отпрыгнул), но все куда-то мимо. Имя, это у меня после «Сайберни», наверное, — там не нужно было спасать Вселенную, там хватило только старичка чокнутого розньство. Только почему у меня слезы на глаза наворачивались?

Здесь никаких слез и не должно быть, но... Оставшаяся все технические и логические ляпы (некоторые шедеверные задочки с уточками и ключиком уже описывал, а есть еще с камушками под водой, с «телефонным телефоном и т.д.), остановилось на простом — в квесте на первый план выходит главный герой. В отличие от RPG, его не отыгрывают, а отличие от шутеров, ему не требуется быть чем-то особенным. Предоставленный сам себе и разработчиком, он должен как-то оставаться цельным.

Кейт Уолкер это удалось, потому что она — маленькая корпоративная мышка, такая же как я, как вы и как многие-много людей по обе стороны океана. Она не героиня, зато живая. Эйприл Райан обаятельная, неглупая, смелая и... неживая. Часто ловил себя на том, что играю кулолом. А оттого и не было страшно ни за нее (я я старался), ни за Старк с Аркадией, ни за Вселенную. Обидно, игра ведь хороша.

Это были лучшие квесты... Что-то нас ждет теперь, а?

Или ждешь ТУ-2 на пару с «Сайберней-2»? Шеф, я врал, я хочу также задонять!

Просьба к экскурсантам соблюдать правила безопасности: надеть серебряные цепочки на шею и запастись чесноком. В темное время суток следует воздерживаться от прогулок в одиночестве — в Гостинице продолжается бал-маскарад вампиров.

Яскр faye@i.com.ua

Vampire: the Masquerade

(Продолжение, начало см. в Мик №19[52])

Правила

Правила Вампира просты с виду, но по мере углубления в игру в них обнаруживается сложность и ветвистость.

Время. Существует пять уровней течения времени: ход (отрезок времени, необходимый для совершения одного действия), сцена (период действия, происходящий в одном и том же месте), глава (независимая часть истории, объединяет в себе несколько сцен), история (полное повествование, состоящее из нескольких глав, с завязкой, кульминацией и развязкой сюжета), хроника (серия историй, связанных персонажами или темой).

Действия. Действием можно назвать все что угодно, от прыжка с крыши на крышу до заглядывания за угол. Некоторые действия определяются мастером как свершившиеся, а некоторые требуют броска кости.

Броски костей. В жизни царит случайность, древний бог — мальчик, подкидывающий кости, мир стоит на костях порядка. Десятигранные кости, используемые в игре — вот воша Господа Удача.

Рейтинги. Перед броском кости собираются в Пригорище (Dice Pool) согласно рейтингу навыков. Последний колеблется от одного до пяти, в зависимости от персонажа, но иногда встречаются персонажи с нулевым рейтингом некоторого навыка. Каждая единица рейтинга добавляет точку в таблицу и кость в Пригорище. Итак, пять рейтингов:

- X — Отсутствует;
- 1 — Слабо;
- 2 — Средне;
- 3 — Хорошо;
- 4 — Исключительно;
- 5 — Превосходно.

Сложности. Собрав нужное количество костей, в соответствии с используемыми навыками, игрок бросает их, ожидая некоего результата, определенной сложности. Сложность варьируется от трех до девяти по возрасто-

щей. Преодолеть сложность означает выбросить кости на число, большее значения сложности. Стандартной считается сложность 6.

Кроме этого, существует понятие количества успехов, обычно от одного до пяти, определяющее результативность броска на всех имевшихся в Пригорище костях. Одни действия требуют большого количества успехов, другие — меньшего. Некоторые могут произойти лишь в случае выбрасывания пяти или более успехов, что равноценно чуду.

Правило единицы. Единичка на грани аннулирует один успех, выпавший вместе с ней. Если после взаимного погашения единиц и успехов осталось еще хоть одно единичка, происходит несчастье.

Автоматические успехи. В большинстве ситуаций не хочется прерывать игру бросками костей. В таких случаях либо обходятся за отыгрыш, либо следуют правилу, гласящему, что если количество костей в Пригорище превышает уровень сложности, то успех считается автоматическим.

Конечно же, зная обо всем, игрок в рамках правил обязательно — правило для того и существует, чтобы делать с ними все что угодно.

Создание персонажа

Вот мы и подошли вплотную к своему воплощению в игровом мире — персонажу. Каждый персонаж строится (а не рождается) автоматически — процесс трудоемкий и требующий творческого подхода, не говоря уже об опыте «ролевика».

Основные концепции. Их пять:

✓ персонаж может принадлежать к любой культуре, нации или расе; тем не менее это должен быть юный (до 50 лет) вампир,

знающий о мире Родни только со слов своего Сира, выглядящий внешне таким, каким был застигнут избранный в миг смерти;

✓ таблица характеристик создается только для того, чтобы помочь игроку сконцентрироваться на игре, суть же персонажа определяет ролевой отыгрыш;

✓ не стоит особо задумываться над количеством очков в каждом Навыке — в завершение процесса создания персонажа вам причитаются бонусные очки (ешора — freebies);

✓ навык, равный одному, считается слабым, пяти — великолепным, впрочем, вампирские умения заключаются в Дисциплинах и использовании Капель Крови (Blood Points);

✓ вампиры одиночки не выживают, поэтому персонаж должен вписываться в группу.

Роль Повествователя. Повествователь должен провести игроков через весь процесс создания персонажа. Рекомендуется потратить целую игровую сессию на генерацию и объяснение связки истории. Результатом ведь должны быть персонажи из плоти и крови, а не из бумаги. Этому послужит и создание предисловия — краткого описания персонажа до Инициации (Embrace).

Шар Первый: Эскиз персонажа. Предварительный набросок включает в себя Концепцию (Concept), Клан (Clan), Натуру (Nature) и Поведение (Temperament). Концепция — то, кем был персонаж до Инициации, что определяет и эпоху, в которую он жил. Клан отражает стиль существования, влияющий на возможности вампира. Натура и Поведение необязательны, но для более подробной проработки игровой личности важны. Натуру — то, чем вампир является на самом деле, его принципы или инстинкты. Поведение — то, как он подает себя, возможно, несколько лицемерно. Впрочем, лицемерие — главное качество вампиров.

Шар Второй: Выбор Атрибутов (Attributes). Прежде всего, игрок должен расставить



приоритеты Атрибутов своего персонажа, к которым относятся Физические (Physical), Ментальные (Mental) и Социальные (Social). Физические отвечают за силу, ловкость и т.д. Ментальные — память, внимание и интеллект. Социальные Атрибуты — это способ-

зущим вампира изнутри, — одна из главнейших жизненных задач любого из Соратичей. Потеряв всю свою Человечность, вампир сдается Зверю и более не может быть использован в качестве игрового персонажа.

Хроника

Итак, мы знаем, кто мы, но где? Этот вопрос стоит решить прежде всего, и лишь затем приступать к созданию персонажей, помещая их в готовую историю.

Создание хроники. К моменту начала игры хроника еще не готова — ведь Повествователь пока не знаком с персонажами,爱好ов, именно от их действий зависит развитие сюжета. Стоит набросать лишь следующие аспекты: лейтмотив, декорации, протагонистов и антагонистов, схему развития.

Лейтмотив — главная мысль хроники, нечто, на чем следует заострить внимание, так сказать, кровь, питающая сюжет. Это может быть либо особое правило для игры, либо некие рамки для участников, либо постоянный всплывающий сюжетный элемент — например, незнакомец, говорящий загадками, которые должны быть отгаданы.

Декорация — город, в котором живут вампиры. Повествователь не должен забывать, что вампиры — существа городские по своей натуре, только некоторые

Антагонисты — противники, без которых не сможет развиваться сюжет. Преодоление любых трудностей, не обязательно борьба с конкретными злодеями, не обязательно. И чем оно сложнее, тем интереснее игра. Чаще всего противники являются людьми или вампирами, разрозненными или объединенными под властью главного врага. Возможно, со временем возникнет потребность заставить игроков ненавидеть выдуманных противников, чтобы победа над ними была более желанна и ощутима — поэтому злодеев стоит делать действительно жестокими и отвратительными.

Схема развития — во избежание запинки в игровом процессе, приближительная схема возможных ветвлений сюжета, мест действия и заданий набрасывается до начала игры. Построение такой схемы завершает процесс создания хроники.

Создание истории. Если в процессе создания хроники Повествователь имел определенную прерогативу, то история плетется самими игроками, получившими заряд энергии и направление движения. Тут, в отличие от хроники, Повествователю прилагать особые усилия не нужно — чем скромнее он себя будет вести, тем интереснее играть.

Основными конструктивными аспектами истории являются тема, конфликт, драма, сюжет и настроение.

Конфликт, как уже отмечалось выше, определяет жизненность истории и влияет на изменение сюжета.

Драма актуализируется в ключевых, поворотных моментах, иначе со временем она притрется и надоест. Способы создания драматической атмосферы слишком многочисленны, чтобы описать их в этой статье или попытаться заменить их общими фразами. Для этого существует официальная документация, где все расписано в подробностях (© — прим. лирикедатора).

Настроение — эмоциональная часть истории, колорит, в котором выдержана картина. С этим колоритом Повествователю не справиться в одиночку, потребуется участие игроков, но задать камертон игры все же предстоит именно ему — будь он веселым или депрессивным, романтичным или будничным.

Описания техники создания сцен, а уж тем более ходов, конечно же, не существует, по крайней мере мне о том не известно. Как можно стандартизировать игровые приемы и при этом не убить интереса к игре? Здесь магия опускает завесу — пусть риторический ее вся входящий в мир Вампира.

(Продолжение следует)



Шар Четвертый: Преимущества (Advantages). Сюда входят Дисциплины (Disciplines), Прошлое (Backgrounds) и Достоинства (Virtues) — так сказать, социальная составляющая вампира. На Дисциплины игрок получает 3 точки, на Прошлое — 5, а на Достоинства — 7, приоритеты здесь отсутствуют.

Дисциплины — мистические силы, присущие только вампирам, они варьируются в зависимости от клана. При выборе дисциплин некоторые преимущества получают Презренные, живущие вне кланов — они могут выбрать любые три дисциплины, хотя и не имеют в них начальных познаний. К Прошлому относится все имущество вампира, его знакомства или жертвы, из которых можно пить кровь беззаконно. Достоинства — Самоконтроль (Self-Control), Совесть (Conscience) и Смелость (Courage) — влияют на Человечность (Humanity) и Силу Воли (Willpower) персонажа, его эмоциональные реакции в той или иной ситуации, например, преодоление страха или упрямства совести за совершение злых деяний.

Шар Пятый: Завершающие Штрихи. Начальная Сила Воли равна Смелости, то есть колеблется от 1 до 5, а Человечность равна сумме Самоконтроля и Совесть — значения от 2 до 9. Используя freebies, то есть шаровые очки, числом 15, игрок подгоняет цифровую базу персонажа окончательно.

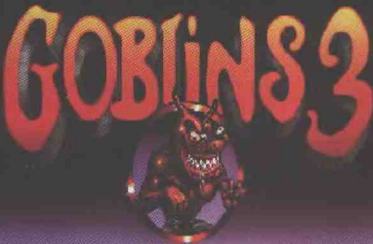
- ✓ Дисциплины — 7 очков за точку;
- ✓ Атрибуты — 5 очков за точку;
- ✓ Способности — 2 очка за точку;
- ✓ Достоинства — 2 очка за точку;
- ✓ Сила Воли — 2 очка за точку;
- ✓ Человечность — 1 очко за точку;
- ✓ Прошлое — 1 очко за точку.

Достаточно выгодно повысить свою Человечность: сохранение в себе человеческих качеств и борьба со Зверем (Beast), при-



В Музее тематическая экспозиция, посвященная жизни и быту представителей оборотного населения Игроградщины. Она проходит в рамках дней культуры Гоблиной Автономной Пустоши в столице.

Дмитрий ЧИТАЛОВ alonegamer@ukr.net



Разработчик: Coktel Vision

Издатель: Sierra

Жанр: quest

Системные требования: 286, 1 МБ ОЗУ, EGA-монитор, 6 МБ дискового пространства.

Год выпуска: Goblins 1 — 1991; Goblins 2 — 1992; Goblins 3 — 1993

Это было давно, очень давно... Многие даже не помнят тех прекрасных времен. Тогда раса гоблинов еще не была занесена в Красную книгу мира компьютерных игр. Вы спросите: «Почему?» Ответу. А



кто-то пробовал вести статистику, сколько этих бедных, обделенных интеллектом существ полегло на полях сражений с выскоками, возмнившими себя спасателями цивилизации, героями, без которых время замрет, а пространство перестанет существовать вовсе? Кровью гоблинов были щедро политы земли возле великого города Балдурса, снега Долины Ледяного Ветра, пески далеких Аллодов. Гоблинам сносили головы длинными мечами +4, жгли файерболлами, высасывали из них жизнь посохами вампиризма. И вот, сейчас только разрозненные их стайки носятся по виртуальной реальности, забыв свой язык, культуру, став дикими и неуправляемыми. Но так было не всегда. Когда-то давно гоблинов было много, существовало целое королевство. И проблем у них осо-

бых не было, досаждали, правда, мелкие демоны, но это так — мелочи, по сравнению с сегодняшним днем. Был и король у них, веселый, как и положено гоблину. Пир на чистоту устраивал, и гуляли гоблины на них совсем как люди, может, даже и лучше. Но однажды все это закончилось. Съехал король с катушек, крепко так съехал, крепко даже для гоблина. Думали сначала, что от веселухи непомерной, но нет — заколдовали короля. Смастерил злой волшебник куклу — и давай в нее булавки пихать. И решили советники и министры вырывать из беды главу государства — он хоть и дураком стал, но гоблином все же остался. Но, видать, не отошли еще советники от хмельного пира, и вместо того, чтобы послать на выручку королю элиту гоблиного войска, готовую порвать любого за дело свободы и процветания родного королевства, они, рискуя, послали троих, далеко не претендующих на звание героев гоблинов. И не пожалели... А имена этих героев золотыми буквами были записаны в историю Королевства.

Так начинается знаменитая трилогия Goblins.

В далеком 1991 году французская компания разработчиков Coktel Vision при поддержке гиганта игроиздания Sierra вы-



пустила первую часть квестового сериала Goblins, которая немедленно завоевала популярность среди геймеров все-

го мира. Что же принесло такую известность этой игре? На то время жанр квеста не находился в таком упадке, как сейчас, и считался одним из самых перспективных направлений развития компьютерных игр. Квестов выпускалось море, вспомнить хотя бы Сьерровские сериалы Space Quest, King's Quest, Police Quest, Лукасовских Индиану Джонс и Цака Маккракена. Впрочем, выбрать было из чего. Но именно в Гоблинах было реализовано несколько революционных на то время нахонок. Во-первых, игрок управлял не одним персонажем, а тремя, каждый из которых обладал уникальными способностями. Такого в квестах еще не было. Один в поле не воин, знаете ли...

Первый, самый старый и мудрый гоблин Интикус использовал магию. Слышались радостные крики любителей ролевых игр? Нет, не все так радужно. Была именно МАГИЯ, как она подействует на тот или иной предмет или персонажа, не знал, наверное, и сам гоблин-маг. Или старый уже стал, или больше и не умел вовсе — неизвестно. Второй герой, нахальный и тупой вышибала Азгарт, который ни магией не умеет поль-



зоваться, ни даже двери не сможет культурно открыть, а вот ударить кого-то в лоб или разбить что-то — это пожалуйста. Третий, самый молодой гоблин Оулс был, скорее всего, подмастерьем у какого-то гоблиного мастера на все руки, но так как он всего лишь ученик, то носить с собой и использовать он может только один какой-нибудь предмет. Вот с такой командой вы и отправляетесь в путь на поиски злого волшебника. Теперь об уровнях игры. В Гоблинах они представляли собой отдельные экраны: только разгадав все загадки на одном, можно было отправляться дальше. Это иногда облегчало прохождение игры, не в пример многим играм подобного жанра, где игрок, застряв на каком-то месте, должен был часами с маниакальным педантизмом ощупывать каждый миллиметр доступных игровых локаций в надежде найти либо новый предмет, либо новое применение уже имеющимся. В Гоблинах же все было просто. Экран один — ищите, да обращайтесь. Но это не значит, что играть в Goblins просто: наличие трех уникальных персонажей увеличивает обилие комбинаций. «А что если поколдовать? Не помогло. А ударить? Тоже. А у этого мелкого рожа есты! Если падуешь? О! Что-то упало. А ес-

ли поколдовать?.. И так далее. Но это не было скучно, это было весело — разработчики создавали свое детище с любовью и юмором, и это чувствуется на протяжении всех трех частей игры, начиная со вступи-



тельной заставки и до конца. Вы когда-нибудь видели, как смеются гоблины? Нет? Тогда мышку в руки — и вперед! Зрелище, скажу вам, то еще... Кстати, Goblins — это один из немногих выпущенных тогда квестов, который был ориентирован именно на управление мышкой. Что касается графики, но то время это было весьма прилично, хотя сейчас низкое разрешение, громадные пиксели и 256 цветов смотрятся весьма непривлекательно и могут отбить всякое желание играть. Но истинных фанатов квестов это вряд ли остановит.

Теперь о плохом. Как в каждой игре, в Гоблинах недостатки также присутствовали и давали о себе знать. Первое — это система сейвов, которая состоит из кодов, которые предоставляются игроку по мере прохождения уровней, а поскольку DOS — операционка однозадачная, то готовые листы бумаги и ручки, потому как запомнить их вряд ли удастся. Во-вторых, Goblins — полностью линейная игра, то есть существует строгая последовательность действий, без соблюдения которой в игре невозможно продвинуться дальше. Да и логики в некоторых загадках, по крайней мере человеческой, маловато — иногда приходится размышлять как гоблин ☹. Несмотря на свою непродолжительность (да-да, первых Гоблинов можно было пройти практически за один присест), игра стала настоящим шедевром, и даже сейчас по своей атмосфере и геймплею не уступит, пожалуй, ни одному из современных квестов.



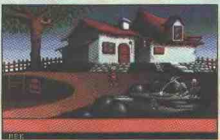
Неудивительно, что Coktel Vision решила выпустить продолжение своего хита, и через год, в 1992 году, игровая общественность смогла лицезреть Goblins 2. Надеясь во многом оправдаться: разработчики решили не расслабляться, просто добавляя новые уровни в игру, а существенно переработали ее, постарав-

шись устранить недостатки первой части.

Начнем, пожалуй, с сюжета. Как и в первых Гоблинах, неприязни снова коснулись королевской семьи. На этот раз злой и коварный демон Амоник, выкрал единственного наследника. И снова гоблинам пришлось отправиться в нелегкий путь на поиски принца.

Что же нового внесла Coktel Vision в игру? Наши герои теперь только двое. Имя им — Фингус и Винкль. Как и прежде, они сильно отличаются друг от друга. Фингус — это интеллигент, по гоблиным, конечно, меркам, по тем же меркам он и умен. Применять силу ему не позволяет слабое физическое развитие и, наверное, хорошее воспитание. Полностью дополняет его второй гоблин — Винкль, у которого серого вещества не наблюдается вовсе, но зато руки у него растут откуда надо. По глупости он даже может сохрять любой съедобный предмет, даже если тот жизненно необходим для успешного прохождения игры. Куда-то безвозвратно исчез дедушка-мг — видеть, магия среди гоблинов уже не в моде.

Загадки в игре стали заметно сложнее, что позитивно отразилось на ее продолжительности. Если на прохождении первой части игрок тратил один день, то на вторую уходило около трех суток. Учи-



тывая возросшую сложность игры, разработчики ввели такую фишку как джокеры, то есть подсказки. Использовать их можно было только три раза за всю игру. Хотя ограничение это легко обходилось, лично я играл честно ☺. Увеличилось, по сравнению с первыми Гоблинами, количество загадок, для разрешения которых необходимо было участие обоих героев. Игра сохранила прежнюю линейность, но было ли это минусом, можно еще поспорить.

Также исчезло во вторых Гоблинах дурацкая система сейвов — теперь можно было сохранять как в обычных играх. Значительно улучшился игровой интерфейс и графика. Наконец, об озвучке наших гоблинов. Разговаривают они очень прикольно, на своем родном тарбарском языке, который очень похож на человеческий, но разобрать что-либо невозможно. Гоблины, что с них возьмешь? Исчезла возможность физических повреждений, которая присутствовала в первой части — выполни какое-то неправильное действие, один из гоблинов мог получить ранение, что впоследствии могло привести к его смерти и перезагрузке уровня. Хит-пикеты персонажам были в общем-то не нужны, а постоянные перезагрузки все же негативно сказывались на геймплее.

В 1993 году увидели свет Goblins 3. Наконец-то демоны и всякая прочая нечисть отделились от королевской семьи гоблинов, обратив свое внимание на обычного гоблина Блаунта, у которого из-под носа была украдена его возлюбленная. Не зная почему, но третьи Гоблины уже не пользовались такой популярностью, как их предшественники. Этому во многом способствовала резко возросшая сложность про-



хождения игры: загадки стали запутанней, путь к решению некоторых — по-идиотски (тыфу ты, по-гоблински) нелогичным. А может, просто время было уже не то — какникак, в виртуальной реальности наступила эпоха Wolfenstein и DOOM? Во всяком случае, именно Goblins 3 стала последней частью сериала. А жалко... Так что же представляли собой третьи гоблины? Игравое мы, как и прежде, двумя гоблинами: Блаунтом и Чумлом. Блаунт, наш несчастный жених, является основным персонажем игры. Подавляющее большинство загадок решаются именно благодаря его участию. Его маленький помощник — дегенерат Чумл — только иногда помогает ему, а в некоторых игровых сценах отсутствует вовсе. Добавлена так называемая карта, благодаря которой можно оценить, на какой именно стадии игры находится наш гоблин.

Несколько улучшилась графика, сложнились загадки, но гоблины остались теми же. Великолепный юмор первых двух частей нигде не делся, прикольные остались такими же интересными, такими же сказочными.

Вот и пришло время делать выводы. Чем же является сериал про Гоблинов для любого любителя компьютерных игр? Просто очень хорошей игре, очень хорошим квестом. Coktel Vision, используя последние наработки того времени, создала игру, в которую играть интересно и сейчас, даже не фанатам. Шутки, иногда глупые, но все равно смешные, а главное, герои очень гармонично вписываются в общую атмосферу. Такие же бесшабашные и прикольные, как и сама игра.

В общем, садитесь играть, и вы не пожалеете. Как минимум один день отличного настроения вам обеспечен. Гоблины forever!

КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЕРВИС
компьютеры и комплектующие
3воните!
236 88 00
www.ktc.com.ua

Александр НИКОЛАЙЧУК (meim) meim@mail.ru

ВСЕХ ИЗЛЕЧИТ, ИСЦЕЛИТ ДОБРЫЙ НОРТОН UTILIT

Не является преувеличением тот факт, что компьютеры прочно вошли в нашу жизнь, во многом улучшив ее и значительно облегчив нам существование. Многие просиживают перед «шарманкой» дни напролет, гоняя измученных монстров по темным коридорам, выисывая новоспеченный хит в дебрях Интернета или выполняя какую-либо работу. В общем, компьютер — равноправный член семьи. Равноправный настолько, что в один момент может даже и прихворнуть, что проявляется в постоянном вылете Explorer'a (иногда даже сразу после загрузки), в том, что программы «выполняют недопустимую операцию и закрываются», в «синих экранах смерти» и т. д.

Естественно, чтобы избежать подобной невроотрепки, нужно что-то делать. Так как мы живем в демократическом государстве (по крайней мере, в этом нас пытаются убедить холеные дядки с портфелями под мышкой из Верховной Рады ☺), то и решить проблему можно несколькими способами.

Первый, самый радикальный и, я бы сказал, варварский метод заключается в пол-

Наконец, находить неработающие ссылки на несуществующие файлы, оптимизировать весь реестр и работу жесткого диска в целом.

Что выбрать? Можно пользоваться стандартными средствами, которыми нас любезно снабдил небезызвестный софтверный монстр в придачу к горячо любимым «камам», так сказать, «бэзвозмездно». Как по мне, Scandisk, Defrag, Sfc (больше, пожалуй, назвать nevero) уж больно медлительны, неприглядны, да и со своими прямыми обязанностями справляются не охти как. Хотя Sfc и выделяется на общем фоне качеством выполняемых операций (например, d/f'ки системные восстановления), но уж больно это узкоспециальный, специфический продукт — не для массового пользования, в общем.

Остается использовать утилиты сторонних разработчиков. Здесь перед нами открываются безграничные возможности по выбору соответствующего софта — от маленьких проворных утилиток разработчиков-энтузиастов до универсальных комбайнов (или комбайных универсалов ☺), хорошо зарекомендовавших себя крупных ИТ-компаний.

Лично я отдаю предпочтение второму варианту — в таких случаях охватывается вся система полностью, программы из одного пакета отлично уживаются друг с другом, им не приходится дублировать несколько раз одну и ту же работу. В наших краях подобным требованиям отвечает набор системных утилит от Питера Нортон — Norton Utilities. Существует, конечно же, и аналогичные продукты ничуть не худшего качества, скажем, Nuts & Bolts, но я, честно говоря, в «свободной продаже» их не нашел, а потому в свое время полностью перешел на Norton.

Итак, что же нам предлагает сегодня человек, под чьим руководством были созданы некогда популярные «синие панельки»? Пакет состоит из нескольких компонентов-программ.

✓ Norton Disk Doctor — куда более продвинутой аналог windows'ской «проверки дисков», который более качественно справляется с поставленными задачами и нередко находит ошибки после работы своего менее опытного коллеги. Кстати, им можно полностью заменить ScanDisk, и теперь уже детище Norton Utilities будет трудиться над поиском и исправлением ошибок до загрузки Windows.

✓ Norton WinDoctor — программа для нахождения мусора и исправления ошибок

непосредственно в реестре, «ремонта» потерянных связей приложений, удаления неработающих ярлыков и т. д. Все найденные неисправности сортируются по степени критичности, предлагается групповая обработка схожих ошибок. Как и в предыдущей программе, присутствует возможность отката любого действия (все изменения регистрируются в специальных файлах, создающихся автоматически). Работа обоих «докторов» происходит как в автоматическом режиме, когда все решения принимает искусственный интеллект, прекрасно, кстати, справляющийся со своей работой, так и в режиме ручного конфигурирования, когда продвинутому пользователю предлагаются все средства по более тонкому тюнингу системы. Присутствует такая удобная функция, как подстройка «под себя», то есть можно один раз настроить поведение программы при обнаружении определенных типов ошибок, а после, просто кликнув на ее ярлыке на рабочем столе, совершать работу мастера в автоматическом режиме.

✓ Norton Optimization Wizard — продолжатель традиций WinDoctor'a, обеспечивающий «железную» настройку реестра, его

ном сносе неизбежного творения дядюшки Билла (да не зарастет к нему народная тропа ☺) «со всеми потрохами», то есть со всеми установленными программами. Способ устойчив — основательный, серьезный такой, стопроцентный, да уж больно неохота каждый месяц-два начинать «новую жизнь», настраивать систему, ставить тяжеловесные программы и ключевые драйверы (на этот счет — кому как повезет). Много добровольцев? Итак, этот способ отбрасываем сразу.

Второй метод состоит в создании образа всей работоспособной системы, например, с помощью Norton Ghost. Потом в нужный момент просто жмешь на загрузку «защитной игры» — как в любимом шутере. Ну, это уже что-то, только вот процесс сохранения или загрузки — далеко не минутное дело, системой в это время пользоваться нельзя, да и не так много у обычного юзера свободного места гуглет — будь винт хоть резиниовый, а чем его забить, наш человек найдёт.

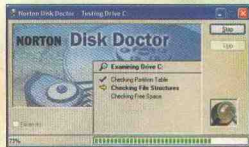
Итак, выход третий и наиболее оптимальный — пользоваться специальными утилитами по поддержанию вашего «железного друга» в форме. Подобные программы должны уметь находить и исправлять логические ошибки (упаки саж, Боже, от всяческих багов) во внешесте, появляющиеся при сбоях в работе системы, отключении электричества в самый неподходящий момент. Далее они должны лечить реестр от некорректного воздействия многочисленного полезного и не очень софта, который мы устанавливаем и удаляем (что самое вредное для здоровья любимого мостда) десятками.



сжатие (а значит, ускорение работы), увеличение скорости запуска прикладных программ. Утилита также производит тестирование логических дисков на скорость для размещения на самом быстром из них файла подкачки, вычисляет оптимальный размер этого файла.

✓ Norton Speed Disk — программа для дефрагментации файлов. Скорость ее разительна, различие со стандартным defrag'ом бросается в глаза всегда, а нередко время выполнения операции уменьшается в несколько раз. К тому же утилита умеет размещать файлы и папки на диске в любом заданном порядке: можно (и нужно) поместить файл подкачки в самом начале раздела, а, например, постоянно пополняемую новыми записями базу данных в конце —

для уменьшения ее последующей фрагментации. А еще программа оставляет свободной некоторую часть дискового пространства сразу после файла папки, чтобы даже при увеличении размера он оставался монолитным.



✓ **Norton System Information.** Этот модуль служит для получения полной и исчерпывающей информации об установленном оборудовании, системе и системных службах, запущенных приложениях, занимаемой ими свободной памяти, состоянии сети и т. д.

✓ **Norton Diagnostics** — программа для проверки работоспособности железной составляющей вашего любимца, которая не ограничивается внутренними устройствами, как-то: памятью, видеокартой, звуковой картой, — но также тестирует и периферию, начиная от принтера и модема, заканчивая клавиатурой и мышкой.

✓ **Norton UnErase Wizard** — программа для восстановления удаленных файлов. Поддерживает поиск в заданной папке без необходимости сканирования всего диска; производит поиск и восстановление файлов по имени, типу, размеру, дате; позволяет использовать подстановочные символы.

✓ **Norton Image** создает специальный снимок диска, в который записывается вся критическая информация о файловой системе. Программу значительно увеличивает шансы на успех при восстановлении файлов при помощи Norton UnErase Wizard'a.

✓ **Norton Rescue Disk** — данная утилита создает своеобразный «спасательный круг» на случай полного краха системы. Она переписывает на съемные диски важные системные файлы и все необходимые программы для восстановления работоспособности компьютера; автоматически проверяет «всех» восстановительного пакета и при необходимости дает сигнал о том, что его нужно обновить. Интересной функцией является возможность добавления своих собственных файлов как критически важных, что снимает проблему сохранения важной информации в любой возможной ситуации. Если использовать в качестве носителя данных обычные дискеты, мы получим Dos-систему с необходимым программным обеспечением для «возрождения из пепла». А если вы располагаете, скажем, Zip-drive'ом, то у вас будет практически полноценный Windows с несравнимо большим удобством при восстановлении.

✓ **Norton File Compare** — это модуль для сравнения нескольких версий одного файла (с цветом наполнением). Он различными цветами наглядно выделяет отличия в двух экземплярах, проводит интеллектуаль-

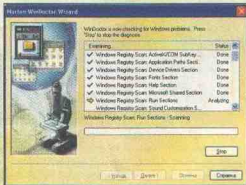
ную синхронизацию и находит произошедшие изменения, например, в ветвях основного и архивного реестров.

✓ **Norton Registry Editor** — более удобный редактор реестра, чем стандартный regedit. Позволяет работать не только с основными, но и удаленными, расположенными на других машинах реестрами; выделяет строковые переменные разных типов; позволяет делать частичный откат действий пользователя; сохраняет в архив и восстанавливает из него весь реестр или отдельные ветви.

✓ **Norton WipeInfo** — служба для перманентного удаления файлов и папок (физическое «затирание» информации посредством нескольких циклов перезаписи вместо банального обнуления записей в FAT-таблице). Позволяет полностью избавиться от следов деятельности пользователя или компрометирующей информации. В домашних условиях полезность ее очень даже сомнительна, но, возможно, при работе с ценными данными (в частности, при необходимости их уничтожения) придется как нельзя кстати. Norton UnErase Wizard или другие подобные утилиты «убитые» таким способом файлы, понятное дело, уже не достанут.

✓ **Norton CrashGuard** — программа, которая постоянно работает в фоновом режиме (о чем свидетельствует ее значок в трее) и следит за работоспособностью всех запущенных приложений. В случае подвисания она может попытаться восстановить «провинившуюся» программу или корректно закрыть ее с сохранением данных. Конечно, поможет это не в 100% случаев, но, согласитесь, лишняя збегота о важном документе или книге Excel трезит душу любому пользователю.

✓ **Norton SystemCheck** — утилита, выполняющая комплексную проверку всей ОС и жестких дисков и оптимизирующая их ра-



боту. Фактически она просто запускает отдельные сервисы (Disk Doctor, WinDoctor, Optimization Wizard и т. д.).

✓ **Norton System Doctor** — это своеобразная приборная панель вашей системы, которая позволяет держать руку на пульсе компьютера. Программа представляет собой совокупность многочисленных датчиков, графиков, циферблатов, импровизированных спидометров, отслеживающих все, что только можно себе

представить (и даже чуть больше ☺). С ее помощью можно узнать, сколько свободного места на любом диске, степень текущей фрагментации файлов, степень загрузки процессора, дата последней проверки реестра, время работы компьютера, скорость передачи данных по сети, свободные GDI-ресурсы — в общем, все, что угодно душе даже самых любознательных пользователей. Но самое интересное то, что System Doctor не только пассивно наблюдает, но и активно действует! Подходило по графику время систематической проверки диска или реестра — проверяет, обнаружил ошибки — лечит, мало места на вине — запускает программу очистки диска и т. д. Естественно, любой дат-



чик можно скрыть и, наоборот, из простого списка выбрать еще дополнительно.

✓ **Norton Utilities Integrator** — последняя в списке, но не последняя по значимости. Это оболочка для всех вышеупомянутых программ, где все сервисы распределены по категориям с предоставлением удобного доступа ко всем утилитам. При «глобальной зачистке» неплохо запускать именно ее и далее орудовать уже из ее окна, не отвлекаясь по мелочам на всякие там «Гуски и «Робочие столы». Просто, а главное — быстро (совсем, как в рекламе: сухо и комфортно ☺).

В общем, как видите, в пакете ничего лишнего: каждая софтина отлично справляется со своими специфическими функциями. Но истинная сила пакета — в его полной интеграции, когда работа, выполненная в одной программе, подхватывается следующей и обслуживание системы выводится на качественно новый уровень, доступный как матерому, продвинутому пользователю, так и обычной домохозяйке.

Напоследок следует сказать, что «все это добро» отлично работает (даже последняя версия — Norton Utilities 2002) на Celeron 366 со 128 Мб памяти под Windows 98 (ME) или Win2k (под XP, ясное дело, компьютер понадобится уже помощнее) и не просто «показывает статус-бэри», но позволяет, не отвлекаясь от основных занятий, быть уверенным в своей системе.

Я за свою систему ручуюсь. А вы? Р. С. Редакция не несет ответственности за негативные последствия работы описанных в статье программ.

Приемная комиссия кадетского корпуса ДЗВР продолжает свою работу. Для абитуриентов открыты подготовительные курсы. Занятия проводит Кертис, совмещающий педагогическую работу с драматургическим творчеством.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Уроки чистого писания 2

Привет! Давненько не виделись. Ничего, сегодня усиленно поработаем — доставьте тетрадки и ручки. Начнем, пожалуй, мы с разбора полетов. Я сказал, доставать тетрадки, а не метлы! У нас урок не по квиддичу, а по чистописанию!

Все потому, что я Бэтмен
Несчастный Случай

Я, конечно, очень рад, что прошлое занятие вызвало такую бурную реакцию: Ранда и меня просто завалили письмами и звонили звонками. Впрочем, подробности того, к чему ваша неожиданная активность привела, читайте впереди. Как, вы не читаете передовицы? Неинтересно? Бросьте, эту передовицу вам очень стоит почитать. Поверьте.

Впрочем, я не об этом. Давайте напомним вам о домашнем задании — итак, вам предлагалось написать в редакцию и предложить для Музея какую-нибудь игру. Если игра нас интересовала, мы просили вас написать по ней статью, и вы это делали. Во всяком случае, некоторые. На некоторые, похоже, были на уроке не очень внимательны — опять в морской бой резались?

Так вот, ваши идеи, списки игр и статьи отправлять нужно по адресу games@mycomp.com.ua, а не на мой майл — это раз.

И два. Я понимаю, что Doom и Heroes of M&M очень интересные игры. Но неужели вы думаете, что мы о них не писали? Ошибаетесь! Впрочем, в том, что мы получили огромное количество писем с предложением написать о таких известных играх, есть и моя вина. Я немного невнятно описал поставленную перед вами задачу — что ж, извиняюсь, постараюсь сформулировать ее по-честнее. Итак, если вы хотите писать для нас, вам нужно найти малоизвестную, но интересную игру, о которой мы еще не писали. Я понимаю, что задача непростая, но никто и не обещал вам легкой жизни — хлеб журналиста горек и тверд как гранит науки ☹.

Как узнать, о чем мы писали? Самый простой способ — купить и прочесть все наши журналы ☹. А еще можно зайти по адресу <http://www.igrograd.com.ua> и посмотреть список опубликованных статей. Там, правда, не все материалы, но большинство. Я уже писал, что список игр, по которым нам нужны статьи, мы публикуем не будем. Почему? Первый тест — это еще и испытание. Испытание вашей решимости, вашего умения работать и искать информацию. Нам не нужны авторы, которым нужно разжевывать тему, да еще и от-

вести за ручку туда, где можно купить игру, — мы работаем с людьми ответственными, находчивыми и самостоятельными. И возраст физический тут ни при чем.

Вот, а теперь небольшая шпаргалка — список игр, на которые нас НЕ ИНТЕРЕСУЮТ материалы.

✓ Все игры ID Software, а также их прямые родственники — Heretic, Duke Nukem и т.д. По большому счету, о шутерах писать вообще не стоит — либо о них уже все написано, либо они представляют из себя ничем не примечательный клон. Единственное, с моей точки зрения, исключение — ROTF.

✓ Серия King Bounty — Heroes, а также серия Might&Magic, после пятой части.

✓ Fallout 1 и 2, Baldurs Gate, Diablo и вся продукция Blizzard, все Цивилизации, включая Альфа Центавра, все Dune, C&S и т.д., всякие Lords of Realms, Мастера Магии и Ориона. Не пишите про NFS'ы, FIFA, NBA и GTA. Не стоит вспоминать о таких играх и сериях, как Dungeon Keeper, Warlords, X-COM, Mortal Kombat, Tomb Raider, Age of Empires, Caesar, Jagged Alliance.

Думаю, тенденция ясна?

Только не говорите, что мы перечислили все хорошие игры, и потому писать для Музея просто не о чем. Это неправда. И подтверждение тому — Музей в этом номере. Посвященный моему любимому квесту 90-х годов, Гоблинам. Кстати говоря, его автор — как раз один из тех, кто внимательно слушал меня на прошлом уроке. Бурные, продолжительные аплодисменты, переходящие в овацию!

Фух, аж вспотел. На этом разбор полетов, во всяком случае на сегодня, мы закончим и перейдем к основной теме нашего урока.

Стан! Чуть не забыл! Сколько знаков должно быть в статье? Правильно — 9500 (плюс-минус 100 ☹). Не меньше и не больше. Не забывайте об этом — маленькие статьи мы заворачиваем, большие режем по живому. Я ведь Doc'тор ☹. И еще, ищите игры начала 90-х, а не их конца ☹.

Наконец, мы очень приветствуем материалы, посвященные развитию того или иного жанра, материалы о компаниях и известных разработчиках. Вот, к примеру,

один внимательный слушатель предложил тему, которую мы по своей скромности никому не предлагали — материал о развитии нашего издания, от первого номера до сегодняшних дней. Так вот.

Ищите, да обращайтесь. Не будьте как все — будьте оригинальными ☹.

Итак, тема нашего сегодняшнего занятия проста и понятна — журналистика. Не игровая, которая является всего лишь отдельным случаем, а обычная. Кто такие журналисты, чем они занимаются, в чем их задача и все такое.

Вроде, с первого взгляда все просто: журналист — это человек, несущий людям информацию. Так? Так, да не совсем. Журналист — это в первую очередь человек, занимающийся формированием определенного общественного мнения по поводу той или иной проблемы. Не даром журналистское название «четвертой властью». Правда, такая власть существует только тогда, когда не все журналисты куплены и запуганы — впрочем, это совсем другая тема.

Если упростить, то всех журналистов можно разделить на три большие группы. У каждой имеются свои задачи, свои методы их решения и свои шаблоны.

Какие же типы журналистики мы можем выделить? Смотрите сами.

1. Информационная журналистика — к ней относятся всевозможные группы новостей. Задача новостного журналиста — ответить на три вопроса: Что? Где? Когда? Основной козырь — оперативность. Именно по этой причине, из-за стремления быть раньше всех, новостные журналисты так часто ложатся, переводов нам непростительную, а зачастую и просто неверную информацию. «Экстренное включение! Проветливательное сообщение! Вчера под мостом поймали Бэтмена с хвостом». Вот вам типичное «Что-Где-Когда» — быстро, коротко и крайне достоверно ☹. Если вы смотрите различные новостные телепрограммы или занимаетесь поиском игровых новостей на сайтах, вы сами можете заметить, как много появляется непроверенной и откровенно спекуляционной информации. Например, о том, что релиз Duke Nukem состоится вот-вот, я читал уже раз десять. Из них дважды о том, что он ушел на золото ☹.

2. Следующий тип — обзорная журналистика. Понятно, ею занимаются обозреватели, а творение обозревателей на бумаге называется обзором. Задача обозревателя непохожа на ту, что стоит перед новостником. Конечно, фактор скорости никуда не девается — устаревший материал никому не нужен. Но обозреватель должен подать читателю развернутую информацию, с фактами, выводами, часто используются интервью с участниками событий, фотографии с места происшествия и свои мысли по поводу. В принципе, в обзоре меня привлекает несколько вещей — четкая подача фактов, их достоверность (как правило) и, если мне нравится сам обозреватель, его отношение к тому, о чем он рассказывает. Иногда это отношение меня интересует даже больше всего остального. Факты — вещь гибкая, их можно подобрать абсолютно по-разному и показать одно и то же событие в любых цветах.

Итак, возможно, вы уже слышали вест о том, что вчера вечером под мостом поймали Бэтмена с хвостом. Наш специальный корреспондент Кей Дач выехал на место происшествия и провел небольшое журналистское расследование — читайте его эксклюзивный материал!

Дело происходило в районе 23-00 возле пешеходного моста, где несли вахту доблестные милиционеры патрульно-постовой службы. Сержант Петренко, подняв голову, заметив темный силуэт, скользящий под опоры моста. Сначала он решил, что перед ним американский шпион, готовящий подрывную акцию, но присмотревшись, обнаружил, что у неизвестного имеются крылья и хвост. «Стой, кто идешь?» — закричал мужественный сержант, выхватывая автомат. Незнакомец на мгновение замер, после чего попытался скрыться. Но не тут-то было — наши мужественные милиционеры начали операцию по задержанию. Несколько часов продолжалось преследование, и наконец, неизвестный был задержан. Им действительно оказался глава одного из преступных синдикатов Америки, известный по прозвищу Бэтмен. Что он делал под опорами моста, пока неизвестно, но наверняка мы скоро получим ответы на все вопросы. Что же, как обычно, наша милиция оказалась на высоте и, проявив чудеса героизма, поймало опасного преступника. Вызывает удивление наличие у Бэтмена хвоста. Давы разбираться ситуацию, я обратился к Начальнику Сангидемстанции города Кие-

ва товарищу Мordioкову, и вот, что он сказал:

«Бэтмен, он ведь мутант. Наполовину человек, наполовину летучая мышь. Судя по всему, возможно, после купания в Днепре мутация приобрела скачкообразный характер, отсюда и хвост. Вызывает беспокойство то, что в реку мог попасть мутант под действием которого и другие жители Киева могут мутировать».

Как видите, ситуация не просто и неоднозначна. Мы будем следить за развитием событий, а пока рекомендуем не купаться в Днепре и прилегающих к нему водоемах».

А теперь вариант номер два:

«Со специальным репортажем — наш журналист Генриетта Фискалоччи! Читайте сенсационное расследование!»

Все вы, наверное, слышали о том, что вчера под пешеходным мостом якобы был пойман Бэтмен с хвостом. Попробую пролить

подняв голову и увидел колышущийся между опорами моста силуэт хвостатого чудовища с крыльями. Выронив из рук бутылку, сержант выхватил автомат и открыл огонь на поражение. К счастью, рука сержанта дрожала даже больше обычного, и вся очередь ушла в «молочко». Впрочем, неизвестному хватило и этого — взмахнув руками он сорвался и упал, к счастью не на асфальт, а на траву.

Сейчас неизвестный находится во второй городской больнице в отделении реанимации. Впрочем, неизвестным назвать его трудно — «Бэтменом» оказался обозреватель популярного издания «Мой Компьютер Игровой» Дмитрий Лысенко, тренировавшийся на мосту слух дзюдофером. Страж порядка принял за крылья голы плаща, а за хвост — страховочную веревку. Вот и вся история с «Бэтменом».

Подумайте, каким людям мы даем в руки оружие?».

Вот такой пример обзоров. Перейдем к третьей категории?

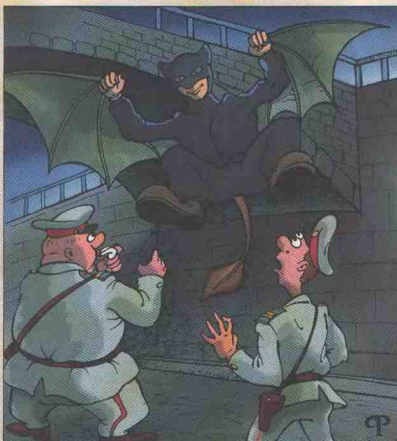
3. Тип третий — аналитически-критическая журналистика. В эту группу входит также публицистика, но ее трогать мы не будем. Данный тип журналистики несколько специфичен и более узконаправлен. Если новости и обзоры событий интересны многим, то аналитика и критика интересуют лишь небольшую группу людей, серьезно занимающуюся какой-то проблемой. Скажу сразу, что статья хорошим обозревателем могут многие, статья хорошим критиком или аналитиком очень сложно.

Я не стану разбирать, чем критики отличаются от аналитиков, скажу лишь, что авторы аналитических материалов прослеживают тенденции. Если вы читаете материал, скажем, о четвертых Героях, автор которого подробно препарирует игру и показывает вам все ее скрытые и явные недостатки, то скорее всего,

вы имеете дело с критиком. Если вы читаете материал обо всей «героической» серии, начиная с King Bounty, при этом автор тоже препарирует серию и прослеживает тенденции — перед вами аналитик. Впрочем, недаром эти два типа я объединял в один. Грани между ними очень размыты.

Опс, время урока, как я вижу, подошло к концу. Что ж, прощайте с вами до следующего занятия, там мы поговорим уже не о типах журналистики, о методах, которые журналисты используют в своей работе. Что? Аналитический Бэтмен? Будет на следующем занятии!

Удачи.



свет на эту фантастическую ситуацию. А был ли мальчик?

Итак, вчера вечером наряд милиции совершал плановое патрулирование в районе Пешеходного моста. В наряде были два милиционера — сержант Петренко и рядовой Лабуденко. Ночь была довольно холодной и, судя по всему, наши мужественные стражи порядка решили согреться, употребив некоторое количество горячей жидкости. Так это или нет, милиция нам, естественно, не скажет, но другого объяснения последовавшим далее событиям лично я не вижу.

Итак, около 23-х часов сержант Петренко, делая очередной плоток из горла,