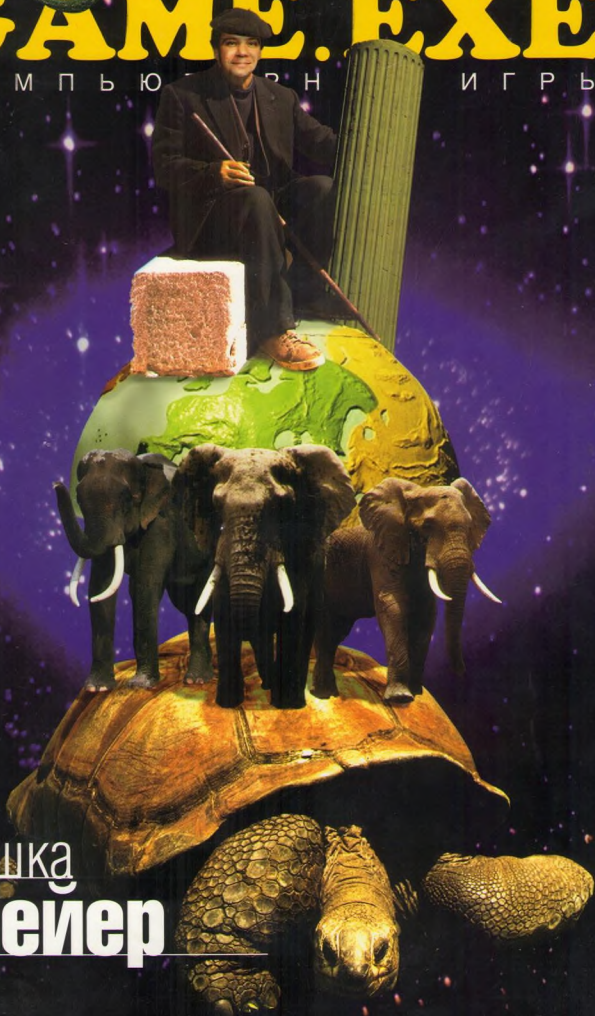


Sid Meier's

1997

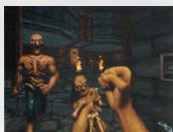
GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Дедушка
Мейер

"Монолит": экшн, аркада, РПГ и стойка на ушах



Кровавая баня

Они обещали многое. "Поверь, и путь будет указан", — сказали они. И я принял их веру. Они требовали доказательства и получили их. Но о Нем я узнал лишь тогда, когда в первый раз взял в руки жертвенный нож. Они не предупредили меня, и это было лишь одним из бесчисленных уроков, которые мне предстояло усвоить. Теперь Его имя навсегда во мне, в моем сердце, в моей душе. Чернобог, повелитель Пашиш. Я погрузился все глубже во тьму с каждой жертвой... Ну что ж, довольно — пора укусить руку, которая так щедро меня кормила. Теперь мой путь лежит через все подземелья, вниз, к Нему. Мест — мой компас, жаль лишь, что у меня нет другого оружия, кроме этих старых рук...



Возможность отомстить вам представляют хорошие ребята из команды Monolith, недавно купившей фирму Q-Studios, которая разрабатывала проект Blood для известнейшей 3D Realms. Игрок, жаль, что на время, станет одним из четырех Избранных, верховных жрецов кабалистического культа, посвященного страшно-му и ужасному Чернобогу (Tchernobog). По неизвестным причинам вас сильно обидели... убив и похоронив на кладбище около церквушки. Ваша задача, как обычно, вспомнить все, а заодно и расправиться с тремя бывшими братьями, плавно переходя от них к Чернобогу. По этой самой причине в игре четыре эпизода.

Вам предстоит помериться силами с поклонниками культа, горгульями, зомби, гончими ада и прочими антигероями из длинного списка злодеев и мертвецов. Для того чтобы человечество навсегда забыло название культа, вам придется приручить, проткнуть, перерезать и поджечь всех до единого, принадлежащих этому "славно-



му" демонию трупаков.

Работенка грязная и не терпит безличности.

"Используй то, что под рукою, и не иди себе другого!" Этот девиз компании Monolith, очевидно, позаимствовалась из старого австралийского мультфильма "80 дней вокруг света" и успешно воплотила в жизнь. Набор оружия в игре поражает своей необычностью: вы найдете в своем арсенале уже упомянутые иглы (I), сигнальный пистолет (II), обрез (III), огнемет, слепленный из аэрозольного баллончика и зажигалки, и даже трагичную куклу с полным набором булавок (IV). Каждая из упомянутых штукенций имеет альтернативный способ применения, а иногда, съев определенный бонус, вы сможете стрелять и кромсать с обеих рук! Не стоит забывать и об "inventory", кармане, в который складываются все найденные предметы с целью их последующего применения.

Игра использует уже испытанный в боях 3D Realms'овский Build engine, отличающийся недурной скоростью, равно как и качеством графики. Авторы обещают значительно усовершенствовать engine, утверждая, что в их варианте он не уступит самому Quake'у. Правда, это касается лишь архитектуры и устройства уровней, тогда как модели врагов останутся строго плоскими.

Разумеется, подобная игра не сможет обойтись без multiplayer'a. Вы сможете принимать участие не только в

совместных боях действиях, но и в подобии режима deathmatch, который в Blood'e называется BloodBath. Более того, Monolith клянется, что они смогли возродить боевой дух multiplayer-игры второго DOOM'a, который, увы, был почти утерян во время лихорадочно-беспостового клонирования.

Несколько дней назад (текст пишется в начале марта) вышла в свет демо-версия, а если точнее — stagearea игры (читайте наше интервью в следующем номере EXE). Monolith чудесным образом обещает выпустить свою "Кровавку" уже нынешней весной, тогда как в 3D Realms, помнится, заявляли об осеннем релизе...

Капитан Вискас

Не удивляйтесь, перекупкой Blood'a, Monolith



Productions готовит к выходу собственную игру, на этот раз чистой воды платформенную аркаду. Да какую! Claw, а именно так называется проект, использует великолепный DirectX engine, обладающий сомном достоинством. Позволяя несколько слоев parallax scrolling'a, engine Claw удивит вас великолепно нарисованной графикой (это не преувеличение)



Материалы
в рубрике
подготовлены
Александром
ВЕРШИНИНЫМ



— взгляните на скриншоты, динамика, скорость, а также удивительными для аркады разрешениями (от 640х480). Но это не все! Впервые на PC-рынке простая аркада сможет позволить соревнованию 64 игроков одновременно. Разумеется, в "Интернете".

В отличие от своих коллег по жанру, Claw обладает прекрасным продуманным сюжетом, который порциями скрывается игрокам с помощью все той же потрясающей мультипликационной анимации. Игрок выступает в роли капитана Claw (Монтизмоза Кошачий Коготы), по совместительству пирата и известного разбойника. При этом капитан Claw — человек... извините, кот



образованный и интеллигентный, как и полагается заслуженному компьютерному флибустьеру. Впрочем, атаки об этом не подсказывают и приказывают поймать удачливого разбойника, назначив крупную сумму за его голову и хвост. Попад в тюрьму, Claw находит записки предыдущего заключенного о некоем Амулете Девяти Жизней — а это уже предлог для побег!

Так начинаются приключения, в которых игрок будет помощником капитана, а вернее — станет самим Claw. Перед вами — 16 уровней, около 50 различных врагов (по три на каждом этапе) и 20 минут мультяшки: есть ради чего бороться!

Параллельная реальность

Пожоже, что амбициозный Monolith (вот он — "цельно-каменно-глыбистый" характер) решил попробовать свои силы во всех жанрах компьютерных игр: так, недавно было объявлено о начале работ над on-line'овой RPG Alternate Reality.

Название не нос: две игры этой серии — The City и The Outgeop — были выпущены в 80-х годах и давно стали классикой. Monolith обещает не опозорить спавное имя и влить миру нечто уникальное. Игрок будет дозволено созреть свое виртуальное "Я" в самых мельчайших подробностях. Обитать вы будете в великолепной прорисованном трехмерном мире, который надолго вывет вас из реального бытия. И неудивительно, ведь за игру взяли Philip Price и Gary Gilbertson, создавали двух предыдущих приложений. А в их игры играют в сетях до сих пор!

Создав своего двойника, вы сможете исследовать бесконечные города и подземелья, биться с компьютерными негодяями и, разумеется, другими "живыми" игроками. Несмотря на обилие драк в игре, авторы понимают, что такой образ жизни нравится далеко не всем. Именно поэтому для многих пользователей Alternate Reality станет местом для встреч. Нет проблем! В новой RPG от Monolith найдется уголок и занятие для всех желающих.

Проект находится в самом начале разработки, поэтому более подробной информации об игре не имеют даже сами авторы (нет и скриншотов). Впрочем, выход игры запланирован на середину 98 года, так что у ребят из Monolith есть время определиться.



MONOLITH

Тысяча и один способ стойки на ушах

Все-таки "Интернет" — великая вещь: можно запросто взять и пообщаться с целой командой американских девелоперов, разговорами о новой игре которых вот уже какой день полна Сеть. Было бы желание. У интервьюера и, разумеется, у самих винзаников торжества. И все это — сидючи в уютной квартире на Бережковской набережной, одной рукой нежно перебирая клавиатуру, а другой лаская веселого уварья и проказника Дума (как вы думаете, какова этимология клички любимой собаки нашего корреспондента?). Было бы желание...

А оно, конечно же, было — и у редактора отдела новостей **Александра ВЕРШИННА** (в народе — Game EXE), и у сотрудников компании "Monolith": **Jason HALL** (CEO фирмы), **Nick NEWMAN** (главный дизайнер и разработчик игры Blood), **Craig HUBBARD** (дизайнер урсней Blood'a), **John JACK** (менеджер проекта Claw), **Philip PRICE** (главный дизайнер и разработчик Alternate Reality On-Line). Далее ребята будут проходить под партийной кличкой Monolith (один раз) и личиной-логотипом своей любимой компании (раз двадцать)...

Итак, Саша, начинай! А ты, Дум, лучше иди погоняй кошек! (Простите, киски.)



Monolith Все просто, ведь мы создали игру, в которую не самым интересно играть. В самом начале компании состояла всего лишь из шести человек, так что определиться было очень легко. Теперь в нашем штате — 75 сотрудников, и каждый, конечно же, обладает собственным вкусом! Но мы все равно приспосабливаемся, выбравшего на заре нашей зры. Помните, мы всегда не идём "проторе" в рынке, которую можно

было бы "закупить" своими продуктами. Выбор жанра целиком зависит от знания, что мы можем сделать программой наилучшего качества, которая заставит игрока СТОЯТЬ НА УШАХ долго, очень долгое время. Мы знаем тысячу и один способ, как это сделать. Главное же в том, что Monolith полностью состоит из таких же игроков, и мы все с их стараниями вытаскивать вещи, интересные не только потребителю, но и нам самим.

EXE Один из ваших проектов, Blood, стал известен задолго до появления демо-версии. И все же, на что вы надеетесь, выпустить еще один 3D shooter, которых в последнее время было больше чем достаточно? Видимо, Blood обладает



Game.EXE Господа, вы появились на рынке компьютерных игр сравнительно недавно. Почему компания Monolith решила начать именно с сурово-мистологического (извините, это не переводится) вещей, а именно с захватов и аркад — Claw, Blood, Metal Tek? Ведь список популярных игровых жанров компьютерством, рукомажством и выломаньем не ограничивается...



A screenshot from the video game Grand Theft Auto: San Andreas. It shows a character with a beard and a tank top in a city street. The game's HUD is visible at the bottom, showing a health bar at 100, a weapon icon, and a mini-map.



EXE: В пресс-релизе, посвященном Blood'y, ваша версия Build'a была названа "Enhanced". Какие же изменения привнес Monolith?

Добавлено многое.
Возьмем, к примеру,
возможность

.EXE: Выход Blood'a намечался на осень 97 года. Эта дата магическим образом сменилась на "весна'97" — как только Monolith взял игру в



.EXE Узнав имя главного плохихша, фигурирующего в сценарии к Blood, редакция Game EXE была шокирована. Чернобог (Chernobog) — звучит классно. Корни у этого слова явно русские. Может быть, у вас в команде есть наши соотечественники?

Monolith ввел новый элемент в жанр: каждый вид оружия имеет альтернативное применение. Различая, к примеру, может стрелять одиночными выстрелами, а может и очередью, которая, как вы понимаете, наносит непоправимый урон врагу, заставляя его метаться в поисках воды или тени (очень, кстати, уместно, что именно после удара). Даже выстрел достаточно эффективен, чтобы уложить недруга за несколько ударов. Нам не хотелось, чтобы кто-либо из игроков превращался в абсолютно неуязвимую вещь, как это случилось с героями в Duke Nukem 3D и pistolom в DOOM.



.EXE Шутки в "Доке" были в общем-то на грани приличия — чего стоит один "AAAA! Much better!". Resnick Ratpaccе использует другую тактику: в игре не найди трезвых персонажей, кроме, быть может, куриц. Интересно, как в этом разрезе будет смотреться Blood? Как у вас с чувством юмора?



Есть всякие соображения. Blood уже обладает своим мрачным,

черным юмором. "Зеленый" шутки Дока хороши только для него самого, и мы стараемся держаться от них подальше. Наша мечта — достичь угрюмой, классической атмосферы "Реаниматора" и ему подобных.

.EXE Ясно. "А на клэббиде все спокойненько..." Но нам туда не надо, так что я все же о технологической скорости multiplayer-режима — это хорошо. Но зачем придумывать велосипед, если можно попросту взять Quake engine и делать "все, что ты захочешь..." (цитата)?



Поняв за новыми технологиями обычно оказывается делом гораздо более хлопотным, не говоря уж о соотношении затрат/прибыли. К тому времени, когда скажем, мы



решили бы портировать Blood на Quake engine, сменили графика и проч., наверняка появилась бы какая-нибудь новая технология. Интересности и играбельности игры — вот наша цель. Мы уверены, что Blood завоюет толпы поклонников уже после выхода демо-версии.

.EXE Недавно вышла "бета" игры Слаш. Пожалуй, самым значительным ее отличием от DOOM'a стала технология "точечных" ударов по врагам и возможность отстреливать части тела. К тому же, там реальные 3D-монстры! Может быть, вы планируете нечто подобное для Blood?



Что касается декоративной зомби — пожалуй, да, сколько

угодно! Подобную шутку можно будет продолжать и с головами игроков в multiplayer-режиме. А о прицельном огне по отдельным частям тела... Мы старались сделать как можно более динамичную стрельбу, для подобно-жестких спринтов с прицелом потребовался слишком много времени. Вас устает несколько раз убить... А что вы скажете насчет возможности играть в футбол с татуированной головой?

.EXE Скажу одно: черный юмор. Очень черный. Кстати, о сетевой игре, раз уж мы с ней заговорили. Интересно, BloodBath — это единственный deathmatch-режим? Или есть другие задумки?



Стиль deathmatch в Blood'e сильно отличается от id-вариантов Quake'a и DOOM'a. Причин несколько. Как обычно, мы заботимся о скорости игры. Ребята в Monolith'e предпочитают жесткие и быстрые сражения, со счетом в несколько десятков секунд. Наше оружие дает большую тактическую свободу в игре. Вместо того чтобы предложить бойцам еще один вариант убийственного pocket launcher'a, мы приспособили каждый тип оружия из арсенала для своей,



специфической функции. Человек, вооруженный огнестрельным пистолетом, вполне может противостоять кому-то с образцом. В отличие от тех же Duke Nukem'a и DOOM'a, где pocket launcher решает все, игроки в Blood научатся использо-



вать буквально все оружие. Тот же, кто попытается выжить, расчистивал только на один (пусть даже немного более мощный) тип вооружения, обречен на смерть или... перевоплощение.

.EXE Поняно. А как насчет игры в Blood по "Интернету"? Знаю, что в Слау вы смогли развиваться за один раз до 64 человек. Возможно ли такое в Blood? Было бы здорово!



К сожалению, нам пришлось бы полностью переписать Blood для внедрения системы "клиент-сервер" (как в Quake'e). Что касается игры через "Интернет", то Blood уже оптимизирован под TEN. За этой службой последует Kall... Кроме того, играть в клэббиде посредством Internet'a с чем-нибудь менее мощным, чем ISDN-соединение, — это, извините, отстой. Нам кажется, что пользователи все-таки ждут игр, в которые можно с успехом играть по модему.

.EXE Хорошо, с Blood'ом действительно все ясно, давайте перейдем к следующей игре. Вы называете Слау "первой игрой порожденного рода" на PC. Как же так? Мы думаем, что вы готовите



Слау — это первая аркада в настоящем SVGA-режиме (640x480 и далее) для PC. Только начинав работать над проектом, мы знали, что хотим сделать очень качественную "а-ля консоль" аркаду: она должна быть не только лучшей и самой быстрой, но и обладать очаровательной графикой (хотя бы в режиме 640x480x256). Конечно, период на более высокое разрешение, программисты сразу же столкнулись с рядом специфических проблем.

Например, с увеличением системных требований, в

частности — количества памяти. Все просто: если вы хотите оставить размер объектов прежним, а количество пикселей увеличить — получите нехватку памяти. Как только программисты решили эту задачу, работа пошла на лад. ✻ вскоре мы получили очень хороший, быстрый engine. И в этом наш главный козырь. Большинство пишущих аркад ограничиваются скромным 320x200 (Earth Worm Jim, Pitfall, Jazz Jackrabbit, Rayman). Консоли предлагают нечто среднее между 320x200 и 640x480 — что-то вроде 520x300. Именно поэтому мы очень гордимся тем, что Monolith выпускает первую в истории жанра



SVGA-аркаду

Высокое разрешение не только делает "погружение" пользователей в виртуальный мир более вероятным, но и позволяет создать убедительные, почти живые персонажи. Для нас это безусловно важно, потому что наши игроки очень умны — до неприличия. Каждый обладая своей тактикой, неожиданными виражами оружия и во многом из-за чего не уступит игроку. И последний довод в пользу SVGA: художники изрядно потрудились над изогнутыми телами блатов для создания коммютерных героев. Поверьте, один раз увидев Слау, пользователи больше не согласятся на устаревшее 320x200! К удовольствию игроков (равно как и насущно), Слау может показывать 20 минутами рисованных

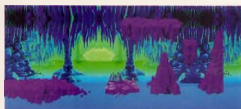
Э Л В И С ТЕЛЕКОМ

Специальное предложение 60\$ в месяц для физических лиц

ИНТЕРНЕТ 720

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ДОСТУП часов работы

ТЕЛ.: 152-9700, 152-9411, 152-2042



мультфильмов, которые в значительной мере оживляют игру и ее сюжетную линию. 3D-аркады зачастую напрочь игнорируют видео- или мультипликационные ролики. Между тем, игры на персонажах — не идут ни в какое сравнение с консольными вещами. Требования пользователей к играм несоразмерно более высоки и обширны, а значит — недостаточно просто оттранслировать код игры с платформ, надо что-то добавить. Достоинство Claw в следующем: игра с самого первого дня разрабатывалась исключительно для PC, учитывая всю специфику рынка.

Однако наиболее серьезные отличия Claw от остальных представителей данного жанра состоят в удивительной "разноликости" врагов, то есть в их способности мыслить. Большинство классических аркад не обращает должного внимания на такую деталь, как поведение неигровых персонажей. Врагов можно победить просто организован на голосу или ударе дубиной. Как правило, сюжет таких игр построен на раскрытии (возвращении) бесчисленных секретов — враг не является полезной декорацией, не раскрывает игроку по-настоящему замечательные тайны. Разумеется, задачи будут и в Claw. Но зрятецкая картина (как и он сам) обладает полным набором боевых действий — использует меч, одноразовое оружие, молот, динамит. Более того, враги в Claw заставляют вас вспомнить опыт Metal Kombar: бросив вас через портал на мостовую, нанесший удар ружьем или ногой. Удивительно! Монстры быстро осознают, что если капитан Claw неконтактен, то надо также прыгнуть и ударить (выстрелить). Ну а если поведение пирата в атаке слишком предсказуемо, враги попытаются блокировать удар или убьют от него. Еще одно преимущество Claw — присутствие на каждом уровне как минимум трех разных монстров (в сумме набирается около 40), а в то время как во многих аркадах вы насчитаете максимум 10 за всю игру.

А вы когда-нибудь видели платформу аркаду, которая поддерживает multiplayer-режим? 64 игрока одновременно! Такого еще не было!

EXE: Великолепно! Ответ абсолютно исчерпывающий. Нас действительно удивила-порадовала уникальная multiplayer-технология Claw. Как вы смогли вписать шесть с лишним десятков игроков в один уровень?

M: Смогли, и это не шутка: в Claw в самом деле можно играть до 64 человек одновременно. Предполагается два типа multiplayer-игры — не счет и на время. Остановимся на последнем. Итак один из игроков создает multiplayer-игру, выбирая желаемые уровни и максимальное количество соперников (не все любят городские мажоры). Остается лишь положить чайничков в специальной чайной комнате. Цель игры — как можно быстрее пройти этап и добраться до конечной остановки. Каждый из игроков преодолевает не только полчища врагов, но и козни соперников. Последние представлены на нашем мониторе в виде самостоятельного передвижающегося голое Claw, с собственным количеством заработанных очков, занимающим место на данный момент времени и прочей информации. Несмотря на отсутствие рук и ног, пробагающие головы все-таки могут вас обидеть: а ход идут специальные "бонусы", способные отобрать часть очков, кусочек жизни, на время "приморозить" вас и даже убить. В конце этапа подводятся итоги, игроки обмениваются проклятиями и жалобами...

EXE: Звучит очень заманчиво... Ну а как насчет deathmatch-поединков: 32 капитана vs. 32 капитана?

M: Это идея! Нет, пока до дуэлей Claw vs. Claw мы не дошли. Может быть, с вашей подачи использовать это в качестве дополнительного, призового уровня... Но не сейчас — в продолжении.

EXE: Вы выпускаете версию редактора ClawEdit. Может быть, вы намерены как-нибудь использовать созданные вами или кем-то еще уровни? Как насчет того, чтобы издавать их на отдельных CD, как поступает Blizzard с абсолютно бесконечными Warcraft-уровнями?

M: Такое решение маловероятно. Ведь мы отдаем как freegame настоящий editor — тот, которым сами пользуемся при создании уровней. Нас устроит, если будут появляться новые этапы. Ведь это означает, что Claw живет в сердцах играющего народа.

EXE: И, наконец, можете ли вы приписать для EXE и его читателей версию тайны на новейшим проектом Monolith's — онлайн-овой RPG Alternate Reality?

M: Мы хотим создать мир, который позволит игрокам отстраниться от повседневной жизни и отдохнуть в другом измерении. В виртуальной реальности будет время и место для всего — реальных действий и романтики. Это будет воплощением самых прекрасных ваших снов, но и приближением кошмаров тоже! Каждый играющий будет принимать собственные решения, ведущие его к "персональной судьбе". Alternate Reality будет полна загадок: не только логических, но и философских... и даже моральных. Будет ли это похоже на Diablo? Мы очень хотим, чтобы игра ша

в real-time, но не желаем, чтобы пользователь страдал из-за этого. С другой стороны, мы не позволим игроку обдумывать ходы, словно он размышляет шахматную партию. Ограничения на количество игроков? — Никаких ограничений. AR — это единая реальность. И при этом очень большая. Будет ли AR состоять лишь из одного, скажем, королевства или в ней пригласят множество подземелий, как в том же Diablo? Безусловно, города, подземелья, замки, волшебные земли и даже рай — все это будет в Alternate Reality. Вас интересует, будет ли игра похожа на The Elder Scrolls? На самом деле, это "Арена" похожа на AR. Дело в том, что серия Alternate Reality впервые появилась около десяти лет назад. Но мы учимся, совершенствуемся и берем на вооружение находки, сделанные при создании и AR, и Elder Scrolls...

От редакции: Еще раз — публично — благодарим всю команду Monolith's, которая смогла выкроить время для интервью, несмотря на подготовку к выходу демо-версии Blood'a.



Справка
Game.EXE

Компания **Monolith Productions** была создана в 1994 году с целью разработки высококачественных продуктов для рынка компьютерных (PC) развлечений. Прежде чем присоединиться к Monolith, многие издательские сотрудники работали в таких известных фирмах, как Broderbund, Edmark, Sierra, Expert,SSI, 3D Realms, QStudio и NCSA. На сегодня в разработке находятся следующие проекты: 3D-шутер Blood, который будет издаваться GT Interactive; Claw, SVGA-аркада под Windows 95; еще один 3D-шутер под рабочим названием Metal Tek, обладающий настоящим трехмерным engine'ом и издаваемый корпорацией Microsoft. Кроме того, в ближайших планах компании — открытие отделения Monolith Services, которое будет заниматься исключительно графикой и звуком, включая 3D rendering, motion capture, сканирование и даже изготовление видеороликов.

Дедушка Мейер

Человек-легенда отвечает на вопросы корреспондентов Game.EXE



Трудно, очень трудно найти человека, который не слышал бы его имя. Еще труднее найти того, кто не играл в игры, которые создал **Сид Мейер** (Sid Meier).

Его жизнь — это история "первых", тех, кто дал базальной вычислительной машине возможность развлекать людей.

В 1982 году он и "Wild Bill" Stealey основали легендарную MicroProse (первым продуктом компании была игрушка для Atari 8-bit



F-15 Strike Eagle:
от Apple II до наших дней



Helicat Ace:
игра микропроцессоров для персонального компьютера, F-15



Strike Eagle, вышла в свет в 1985-м и разошлась более чем миллионным тиражом. Именно F-15 заложил основы нового игрового жанра, имя которому — авиасимуляторы. Вслед за этим Сид Мейер первым в мире создал симулятор подводной лодки — *Silent Service*.

Разнообразие компьютерных игр всегда было целью этого человека. И в 1988 году выходит очередной шедевр — *Pirates!*. Эта игра навсегда вошла в историю как наиболее удачное сочетание стратегий и RPG.

Прошло немного времени, и Сид возвращается к авиационной теме: MicroProse выпускает победонос-

ный *F-19 Stealth Fighter*, с которым не мог сравниться ни один симулятор того времени. Но настоящий взрыв произвела *Civilization*, игра, положившая начало "симуляторам Бога", шедевр, в который играли миллионы людей по всему миру. А еще был *Railroad Tycoon* и другие игры, оставившие не менее яркий след в истории компьютерной индустрии развлечений.

В прошлом году Сид Мейер покинул свое детище по имени MicroProse и стал соучредителем компании Firaxis, где и собирается продолжать свою деятельность. (Впрочем, перед уходом он создал игру, которой, как и всем его произведениям, угрожала счастливая судьба стопроцентного хита, — *Magic: The Gathering*.)

Но все это было в прошлом. Сейчас Сиду 42 года, у него подрастает 6-летний сын Райан, его любимая игра *WarCraft II* и он является одним из владельцев компании Firaxis.

Railroad Tycoon



Джефф Бригс, Брайан Рейнольдс и дедушка Мейер.



Сид Мейер.



Новая дедушкина команда.

Civilization

И этим все сказано!



Компания Firaxis была создана в мае 1996 года. Ее учредителями стали Сид Мейер, Джефф Бригс (Jeff Briggs) и Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds). По мнению этих людей, да и всего коллектива Firaxis, компьютерные игры могут приносить людям не только радость — они должны давать человеческому воображению свободу, возможность перевести рамки обыденной жизни. Сид Мейер покинул MicroProse не ради пустой прихоти. У него и его единомышленников из Firaxis есть вполне определенная цель: эти люди хотят создавать игры, в которые будут играть поколения, которые станут частью мировой культуры. И знаете, вспоминаю *Civilization*, начинаешь верить, что эти смелые планы могут сбыться...



Pirates! Gold.



Но давайте посмотрим, что скажет сам Сид, недавно устроивший пресс-конференцию во всемирной сети "Интернет". Тест, который приведен ниже, состоит из этой беседы в "открытом виртуальном пространстве", в которой наши корреспонденты принимали самое живейшее участие (как под псевдонимами, так и под логотипом журнала), и предпринятых в приватном порядке дополнительных (уточняющих) расспросов. Единственное замечание: поскольку в чате помимо наших страждущих бессонницей корреспондентов (пять утра по Москве не лучшее время для ток-шоу) участвовали и другие любознательные люди, чьи вопросы, на наш взгляд, также представляют всеобщий интерес, мы не стали никак персонально фиксировать вопрошающую сторону и ограничились знаком "??". (Кстати, разрешения на публикацию чата получено. У самого Сиды Мейера.)

Game.EXE

Сид Мейер ○○○

...о Firaxis

? Сид, где вы, что вы, как вы?

Сид Мейер: С начала мая прошлого года я работаю в Firaxis Software. Наша новая команда трудится над парочкой очень любопытных проектов. Впрочем, часть рабочего времени уходит на консультации в MicroProse. Разумеется, по поводу Magic: The Gathering.

? Будет ли у Firaxis собственный стенд на очередной выставке E3, где стремятся "ответиться" даже самые последние разработчики?

С.М.: Нет, пока нет. Но мы сможем найти нас в гостях у Origin/Electronic Arts.

? Можете ли вы назвать дату выхода первой игры вашей новой компании?

С.М.: Честно говоря, на сегодня у нас есть два рабочих (в смысле — работающих) прототипа будущих продуктов. Но, как и всегда, назвать дату релиза игры почти невозможно. Так что я даже не буду стараться...

? Сид, вы не могли бы намекнуть, какой жанр предпочла Firaxis для "пробы пера"?

С.М.: Мы тщательно анализируем прошлые победы и поражения. Нельзя отрицать, что некоторые игры имели феноменальный успех. Поэтому

я хотел бы объединить оправдавшие себя идеи и некоторые новые разработки.

? Почему Firaxis заключила контракт с Electronic Arts? Не мешает ли это вашей независимости?

С.М.: Я давно мечтал создать условия, когда мы спокойно занимались бы созданием игр, а за их рекламу и распространение взялись профессионалы, понимающие наше стремление к свободе.

? Можете ли вы назвать программные инструменты, используемые Firaxis?

С.М.: Работа идет с Microsoft C++ под Windows 95. Впрочем, мы создали графические и

звуковые библиотеки, специально оптимизированные для использования в играх.

? Какие игровые компании вы считаете своими ближайшими конкурентами?

С.М.: Вообще говоря, мне кажется, что все мы нуждаемся в чем-то большем количестве хороших игр, а потому все же не важно, кто их делает. Я не думаю о конкретных компаниях, как о конкурентах: хорошие игры только способствуют развитию нашей индустрии. В последние несколько лет наблюдался повышенный интерес к небольшим компаниям: Bullfrog, id Software и т.д. Надеюсь, что под Windows 95. Впрочем, мы создали графические и



...о планах

? Будете ли вы делать еще одно продолжение Pirates'?

С.М.: Pirates!, как ни странно, мне все еще нравится. И у меня есть кое-какие идеи о том, как можно использовать эту тему в будущем.

? Демо-версии ваших новых игр — когда их можно ожидать?

С.М.: Мы собираемся представить тестовые варианты

игр Firaxis'a в июне в Атланте на выставке E3. Затем, вероятно, появятся и on-line-демо.

? Будут ли ваши игры хоть когда-нибудь идти в столь модном ныне режиме реального времени?

С.М.: Я думаю, что real-time очень хорошо согласуется с некоторыми игровыми жанрами, но вряд ли я рискну

бы добавить его в Civilization. Впрочем, некоторые из наших смелых идей допускают использование "реального времени" в ряде будущих игр Firaxis.

? Можете ли вы хотя бы намекнуть о том, над чем сейчас работаете? Мы никому не скажем. Честное слово.

С.М.: Это будет смесь DOOM и SimCity. Шутка...

? Будете ли вы делать RPG?

С.М.: Воплощением моих представлений об RPG стали Pirates! Кстати говоря, в Magic: The Gathering тоже присутствует ролевой элемент.

? Будете ли вы использовать видеорежиссура а-ля Wing Commander?

С.М.: Я постараюсь, чтобы этого никогда не случилось. Уж извините...



...о себе

? Какие из игр, созданных вами, нравятся вам больше всего?

С.М.: Было довольно забавно работать над Civilization. Когда мы поняли, что именно хотим сделать, дело пошло быстрее... Кроме того, мне до сих пор нравятся Pirates! и Silent Service.

? Скажите, каково чувствовать себя создателем Civilization, этой шахмат 20 века?

С.М.: Я действительно горжусь тем, что написал эту

игру. В ней присутствует все, что, по-моему, должно присутствовать в игре. Очень приятно видеть, как люди создают на этой основе свои игры, дают волю своей фантазии. Я чувствую себя причастным к этому. Мне нравится делать игры, и если вы считаете, что у меня это неплохо получается, то я, пожалуй, продолжу.

? Сид, вас называют "дедушкой" компьютерных игр, "отцом" индустрии, и вам уже 42 года. Не слишком ли много для

человека, который занимается таким "молодым" делом?

С.М.: Безусловно, компьютерные игры — это, в первую очередь, молодежное увлечение. Выходит — я все еще считаю себя молодым! К тому же, я "в деле" практически с самого начала...

? Что может повлиять на вас при создании новой игры?

Используете ли вы чужой опыт?

С.М.: Я стараюсь играть как можно больше и умудряюсь быть в курсе последних

разработок. Однако все это почти не влияет на мои проекты. Большинство идей приходит из детства: железные дороги, самолетики, пираты, увлечение историей...

? Известно, что вам очень нравится WarCraft. Почему эта игра, а не, скажем, C&C?

С.М.: Во-первых, мне по душе интерфейс в WarCrafte, во-вторых, экономика не подчиняет себе игру. В-третьих, для меня и моего сына C&C чересчур жесток.



...об играх

? В каком случае ответите на следующий вопрос: насколько изменилась индустрия игр за прошедшее время?

С.М.: Гораздо меньше, чем вы думаете... Меняется

технология, но изюминка, делегация игроку хорошей, всегда одна — дельный процесс игры. Основой успеха является идея. Заставить пользователя увлечься и забыть обо всем,

кроме происходящего на экране, — вот задача любого разработчика!

? Чем же отличается хорошая игра от плохой? Неужели всякий раз, когда

фирма-производитель выпускает новый проект, она играет в "русскую рулетку"?

С.М.: Я думаю, есть лишь пара вещей, которые необходимы каждой игре. Во-первых,

Ждем-с!

Виды на весенне-летний урожай '97

B&B: Screenwreckers (Virgin)	март
Betrayal at Antara (Sierra)	апрель
C&C Counterstrike (Virgin)	март
Capitalism Plus (i-Magic)	апрель
Dark Reign (Activision)	июнь
Deathtrap Dungeon (US Gold)	июнь
Fallen Haven (i-Magic)	март
Galactic Mirage (Virgin)	апрель
Interstate 76 (Activision)	март
M1A2 Abrams (i-Magic)	март
Need for Speed 2 (Electronic Arts)	март
Outlaws (LucasArts)	апрель
Red Baron 2 (Sierra)	сентябрь
Scarab (Electronic Arts)	март
Shivers 2 (Sierra)	март
The Divice (Virgin)	апрель
Tiger Shark (GT Software)	март
Ultima Online (Electronic Arts)	июль

6881 (Electronic Arts)	июнь
Armored Fist 2 (Electronic Arts)	май
Birthright (Sierra)	апрель
Comanche 3 (Electronic Arts)	март
Darklight (Electronic Arts)	март
Dungeon Keeper (Electronic Arts)	май
Imperial Galactica (GT Software)	март
Iron & Blood (Acclaim)	апрель
Lands of Lore 2 (Virgin)	август
MDK (Playmates)	апрель
Quake Mission Pack 2 (Activision)	март
Reloaded (Interplay)	апрель
Rush Hour (Psychosis)	март
Shadows over Riva (Sir-Tech)	апрель
Test Drive: Off Road (Wea Video)	март
Theme Hospital (Electronic Arts)	март
X-Wing vs. Tie Fighter (LucasArts)	апрель



дабы привлечь пользователя, надо поставить его в ситуацию, одновременно соблазнительную и невозможную в реальном мире. Во-вторых, важно, чтобы игрок использовал свои собственные знания и эрудицию, а не лазил поминутно в описание, то в аннотацию. Наш "клиент" должен получать удовольствие от проделанной своими руками работы и тех решений, которые он принимает.

? Вы думаете, что процесс

принятия решений является основополагающим?
С.М.: Безусловно. Причем это касается всех игр без исключения. Просто в DOOM'e для вас важна скорость — здесь нет времени на раздумья. И проблемы тут попроще: стрелять или не стрелять... Civilization куда более сложна. Игрок должен решать более сложные задачи — здесь требуется время на размышления. Итак, важен баланс скорости и сложности.

? Сид, как вы думаете, запас новых жанров исчерпан? Можете ли вы выделить некие перспективные игровые жанры?
С.М.: Мое мнение таково: нас ждет бум multiplayer-игр. Вероятно, с участием 100-200 игроков. Разумеется, с использованием "Интернета". Когда-то настольные игры были "оттранслированы" в компьютерные — теперь игрушки для одного человека превращаются в multiplayer

...о DOOM'e

? Вы говорили о DOOM'e. Он вам нравится?

С.М.: Мне импонирует дизайн этой игры. Это великолепно выполненный проект.

? Интересно! А вы не считаете, что DOOM слишком жесток?

С.М.: Есть такая буква! Но я восхищаюсь Игрой (с большой

буквы). Я не стану бы призывать всех окружающих играть в DOOM, но тщательность выполнения вызывает бурю положительных эмоций.

...o Civilization

? Скажите, Сид, появятся ли в дальнейшем какие-либо update'ы к CivNet'у? Занимаетесь ли этим MicroProse?

С.М.: Этот вопрос следует адресовать MicroProse, я ничем подобным не занимаюсь. Что касается Fixpacks, то компания в любом случае уделил немало внимания сетевым версиям своих игр.

? Консультируете ли вы MicroProse по вопросам, связанным с Civilization?

С.М.: Her Magic: The Gathering

— это последнее, что я делаю для MicroProse.

? В Civilization присутствуют очень продуманная система управления, но многим кажется, что, полевая микром, не обязательно самому строить каждое здание и следить за количеством зерно в каждом амбаре. Что по этому поводу думаете вы?

С.М.: Мне кажется, что игре нужна смесь "микроуправления" (micromanagement) и глобального плана. Без него игра превращается в РАБОТУ. Но при наличии такого

плана достижения приносят много блага радости — ведь ты сам имеешь дело с деталями.

? Что привело вас к созданию Civilization?
С.М.: Эта игра — слияние очень многих идей. Некоторые из них я воплотил в Railroad Tycoon, но осталось чувство, что чего-то не хватало. Огромное влияние оказали настольные игры: Empire, SimCity и, конечно, Civilization.

? Будет ли когда-нибудь CivNet 2 или Civilization 3?

С.М.: Я не знаю. Правда...

...o multiplayer

создавать еще лучшие игры, нежели люди издумывали до сих пор. Сейчас мы добавляем в эти игры возможности multiplayer. Но я уверен, что вскоре будет найден абсолютно новый, уникальный формат, который станет использовать все прелести этого режима. Ultima Online — первый шаг в этом направлении.

? Как вы думаете, почему производители игр стали уделять меньше внимания возможности multiplayer-игр на одном компьютере?

С.М.: Разработчики реагируют на запросы покупателей. Хотя я люблю играть на одном компьютере со своим сыном — он занимается легкими, а я трудными

задачами.
? Каковы ваши мысли по поводу массовых игр вроде Ultima Online?
С.М.: Когда компьютеры были "маленькими", то есть только начали появляться, мы брали настольные игры и портировали их на машины. Потом мы задумались до того, что на компьютере можно

? Вы хотели сказать, что существуют два различных рынка?

С.М.: Именно так. В последнее время они немного приблизились друг к другу. Вообще говоря, я удивлен, что РС выстояли в соревновании с

...o других игровых платформах

? Сид, собираетесь ли вы портировать свои игры на другие платформы, скажем, на PSX или Nintendo?

С.М.: Стратегические игры, которые я в большинстве своем занимаюсь, плохо переносятся —

мешает отсутствие клавиатуры. Кроме того, существуют некоторые проблемы с графическим разрешением. Упомянутые вами платформы плохо приспособлены для подобных вещей. Их чокен — аркады, стрелялки, драки.

Nintendo и Sega. Современные консольные игры очень красивые, динамичные, словом, притягивают взор. Удивления длится полчаса. На персональных все наоборот: не понравившаяся полчаса игра может отнять у тебя несколько недель, а то и

месяцев.

?: Будут ли ваши грядущие игры работать и тестироваться под Windows NT?

С.М. Пока что рано говорить что-то определенное... Мы будем думать о выборе платформы ближе к дате выпуска.

...о будущем игр

?: Как насчет версии Civilization или Civilization в виртуальной реальности?

С.М. Придется на время войти в роль "редакции" и проварить, что эти игры не станут много лучше от новых графических инкарнаций. Я полагаю, что основное действие игры должно происходить в воображении игрока. Ни одна технология не сможет соревноваться с человеческим мозгом. Я боюсь, что виртуальная реальность загубит человеческую способность фантазировать — а этого надо опасаться. Компьютерные игры не должны вытесниться в видеофильмы, не требующие участия потребителя.

?: Науке ли от технологий ничего не зависит?

С.М. Конечно, нет! Но желаемого эффекта можно достичь и теми средствами, которыми мы уже располагаем. Хорошая игра должна создавать

такую атмосферу, которая, продолжая неверие игрока, заставит его осушить себя в другом мире. Пользователь попросту не должен иметь времени отключиться от игры и вспомнить, что он находится в себе дома!

?: Кстати, о других видах развлечений. Сможет ли индустрия компьютерных игр соревноваться с Голливудом?

С.М. Об этой опасности надо помнить всегда. Технология может идти вперед, но авторы игрушек никогда не смогут получить лучшее изображение, чем в видеофильме, более чистый звук, чем на CD. Мы способны взять свое лишь одним: взаимодействием с потребителем. Компьютерные игры — единственный вид развлечений, в котором пользователь не только участвует, но и всегда является главным героем. Создатели игр должны стать user friendly — тогда мы выиграем.

Компания

"Новалайн"

(Sony PlayStation)

Игры и Аксессуары для Sony PlayStation

(NINTENDO 64)

Игры для PC на CD-ROM

"Новалайн" — официальный дистрибутор PlayStation S.R.L. и дилер Sony C.I.S. в России

Широкий ассортимент новинок и классики

Новая система товарного кредитования

Осуществляем доставку по России

Оптовая и розничная продажа:
Большая Оринда, 53-е строение 7, 1 этаж,
Проезд ст. метро "Добрынинская",
"Третьяковская" или "Голосовая",
Тел./факс: (095) 233 0510, 231 1677.

Телефон: (095) 231 7091
E-mail: nolainc@del.ru

Розничная продажа:
ВВЦ (ВДНХ), павильон "Высчитистина"
Техник (МТЦ), центр зала, левая сторона, тел. 181-5388.






?: Но не может ли этот процесс совершенствования привести к ситуации, когда люди будут прикованы к экрану и перестанут жить в реальном мире?

С.М....Я припоминаю серию

Star Trek'a с подобным сюжетом... Ну а если серьезно, то я надеюсь, что люди достаточно умны, чтобы не покидать нашу чудесную планету ради компьютерного суррогата.

E-mail-расспросами великого человека занимались **Александр ВЕРШИНИН, Алексей ПЛАТОНОВ, Олег ХАЖИНСКИЙ и Петр ДАВЫДОВ.**

Игрография Сиды Мейера

Управление **Game.EXE**

Игра	Год выпуска	Платформа
Wellcat Ace	1982	Atari 8-bit
Chopper Rescue (Air Rescue)	1982	Atari 8-bit
Floyd of the Jungle	1982	Atari 8-bit
NATO Commander	1983	Atari 8-bit
Spitfire Ace	1983	Atari 8-bit
Solo Flight	1984	Atari 8-bit
Decision in the Desert	1985	Atari 8-bit, вместе с Ed Bever
Conflict in Vietnam	1985	Atari 8-bit, вместе с Ed Bever
Crusade in Europe	1985	Atari 8-bit, вместе с Ed Bever
F-15 Strike Eagle	1985	Commodore 64
Silent Service	1986	Commodore 64
Pirates!	1988	Commodore 64
F-19 Stealth Fighter	1990	PC
Railroad Tycoon	1990	PC
Covert Action	1990	PC, вместе с Bruce Shelley
Civilization	1991	PC
Colonization	1994	PC



Страдания юного Вернера

Любите ли Вы классику, друзья мои? А классическая **RPG** — не красные

винегреты последних месяцев, где **кусочек** стратегии сплосветуется с

углом *LightHouse*, а традиционный замок заключает в себе бесконечные

лабиринты в духе *Duke* — нет, настоящие саги о рыцарях и драконах

принцессах и волшебниках? Если вы уже давно тоскуете о ЧИСТОТЕ жанра, то

Dragon Lore 2: The Heart of the Dragon Man —

игрушка для вас.

На этот раз знаменитый герой перлов "Саги о драконе" Вернер Фон Валленрод покидает родной замок, чтобы отправиться на поиски своего боевого дракона



Мараша, без которого он не может считаться настоящим рыцарем и, тем более, на владыку лесов своего дяди — великого герцога Эрага. Под славным попом — жалкая крылатая клыча, которую сбивает первая же встреча с эскадрией вражеских драконов. Теперь бедняге и вовсе придется тащиться пешком по заколдованному лесу, из которого не так-то просто выбраться.

В каждой уважающей себя **RPG** должен быть большой дремучий лес, который обычно символизирует три обидопадных и 3D лесных, с некоторыми вариациями повторяющихся в бесчисленном количестве экранов. Но в *Dragon Lore 2* лес действительно выйдит дремучим и заколдованным. Я не знаю, как это удалось

художникам французской компании Syco, но, когда бродила по эгмичабам, мне было по-настоящему страшно, тоскливо и холодно. Кромешную тьму без луны и ночи сменил турпный туман, сквозь него с грудом* приближались редкие солнечные лучи, снова наступали сумерки, а я (топчусь, Вернер) все брел и брел, спотыкаясь о коряги и камни и проклиная нетопную карту и сумасшедшую клычу. При этом лес выглядел на редкость реально: стонущими в тумане столетними деревьями, шелестящими скрюченными корнями за усеянную булыжниками бесплодную почву, с расщепленными кустами, с забытыми песками и непопуганными болотными. В то же время, это, несомненно, был волшебный лес, в

перевы.

И в заколдованной чаще, и в Дракони, куда лежит путь Вернера, вам придется заниматься привычными

RPGшными делами: сражаться, торговать, болтать со всеми встречающимися и добывать себе пищу.

Для сражений на тапте с собой целый арсенал: два копья, сабля, два меча, боевой топор и пару щитов.

В зависимости от оружия и движений мышкой можно применять три вида ударов: колющий (очень эффективный, но утомительный), режущий (послабее) и возвратный (усиленный режущий удар).

Из всей кучи желе-зок мне больше всего пригидился топор. Против дома, как известно, нет приема: главного лесного злодея я уложила им в два счета. А до этого все пыталась поблагородному махать рыцарским мечом и была за свои снобиетские замашки не разбита.

В придалу к оружию вы получаете 5 магических заклинаний: для



котором вполне естественно обитали злобные динозавры, гномы, орки и бровиче

друзья (добывания информации) и поджогов, но ваши познания в магии будут расти по мере продвижения в игре.

Выйдя из леса, который занимает целый CD, вы попадаете в городишко при Дракони Арене —

здесь проходит турнир драконных рыцарей, одним из которых целанно стал Вернер Фон Валленрод.

Только тут вы начинаете понимать, с каким неудачливым субъектом свела вас судьба. Мало того, что этот оборот пустился в путешествие на совершенно

непригодной для этого дела клыче, — не успел он

выйти из города, как его обвинили в краже реликвии из храма. Рыцари над вами

насмехаются, в списке турнира вас включили только из жалости, страж-

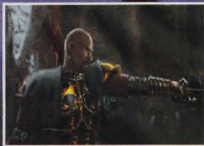
ник не пускает во дворец, потому что, по его мнению, вы не похожи на гостя принца.



Наступает ночь, жители города

расходятся по домам, а вы остаетесь на улице без сил и куска хлеба. Вам нечего даже пойти нищему, а при попытке достать несколько монеток из фонтана на вас нападает привидение... Словом, все комплексы школьных времен (разбередит, гадюка! Висюлька, создатели игры посчитали, что, если хорошенько отдушить нам болящую мозоль, мы придем именно в то настроение, которое необходимо для победы в любом турнире.

Возможно, они правы: униженный и оскорбленный, Вернер начал у меня



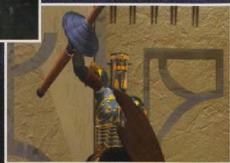
шустро бегать в поисках крови и пищи. Ласково поговорить со злейшим врагом, подлизаться к дамошке в надежде на помощь на турнире, напугать до полусмерти городского стражника, загнать что-нибудь из рыцарского барахлишка в местной давошке, сыграть в кости с шутлерами в кабаке — это теперь пара пустяков для благородного юноши. Я думаю, что, пройдя суровую школу жизни под вниманьем руководства, на Драконью Арену он выйдет



достойным противником мерзкого герцога Эрага.

Но до этого славного события еще надо дожить, и вас уже ждут мрачные катакомбы под Ареной, поиск священных камней, встреча с огненным драконом Мараном и, конечно же, прекрасная принцесса, лучшая награда герою.

О тлично придуманные приключения Вернера Фон Валленрода сопровождают славная ненавистная музыка и, что называется, добротная 3D-графика (намного лучше обычной средне-RPG'шной). Если диам, особенно в городе, заметны мелкие неприятные глюки и некоторая



пластичность персонажей, то в темноте герои смотрятся просто восхитительно. Создатели игры это учли, и у вас не будет недостатка в ночных приключениях.

И еще раз о локалах затишья. В оригинале рыцари и драконы разговаривали по-



французски. Английская же версия сделана довольно небрежно. Я уж не говорю о дебильных стишках и выспренных пустопорожних реках некоторых персонажей — это хорошую RPG особенно испортить не может, но, скажем, как вам такие приколы: в лесу компас часто вместо W (запад) начинает показывать загадочное O, а при сохранении игры с клавиатуры невозможно ввести ни одного нормального слова — видимо, в игре осталась французская раскладка букв. Готовившийся московской командой "Апокриф" русский перевод Dragon Lore 2 делается с французского оригинала, и в нем, я надеюсь, все эти мелкие накости будут устранены.

В английском, французском, русском или ином языке вы будете играть в эту игру — в любом случае вы оцените верность Срю лучшим традициям RPG'шного жанра и удивительную свежесть восприятия, с которой ее художники и сценаристы во зродили уже, кажется, насмерть заснеженный мир замков и драконов.



В заключение пара советов драконоводам и драконолюбам:

в DL 2 не совсем удобная контрольная панель, поэтому особенно внимательно следите за тем, чтобы ненароком не сохранить игру вместо того, чтобы ее загрузить;

из инвентаря очень легко теряются вещи, поэтому, если вы хотите взять в руку новый предмет, сначала отложите старый в инвентарь;

буква "O" на компасе — соответствует букве "W"; если вам надоело тащиться черепашьим шагом, нажмите и удерживайте

побед — Вернер побежит; в городе ночь наступит совершенно внезапно, поэтому почаще сохраняйте игру...

— Ольга Цыкалова

Системные требования:
486 DX2/66,
8 Мбайт RAM,
2 Мбайт на HD,
2-скоростной
CD-ROM
(лучше 4-
скоростной),
звуковая карта,
MS-DOS/Windows

★ Cryo

Dragon Lore 2

85% ГРАФИКА

85% ЗВУК

85% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%

<Fallen Haven>
 <Richard Carr's Treasure Island>
 <Magic: The Gathering® BattleMage>
 < Battleship>
 <Star General>
 <Age of Sail>
 <Emperor of the Fading Suns>
 <Command & Conquer: Red Alert>

Стратегии

Ascendancy
 Gene Wars
 Lords of the Realm II
 M.A.X.
 Wages of War
 War Wind

КОДЫ

24



MAGIC: THE GATHERING® BATTLEMAGE Magic... остается достаточно яркой звездой на нынешнем игровом небосклоне. Мне кажется, у нее есть будущее.

38



EMPEROR OF THE FADING SUNS "в EFS есть все, о чем мы мечтали долгие времена: ветераны."

28



Battleship "Впервые мы столкнулись с игрой, где так удачно и к месту сочетались бы жанры видео и собственно игровой engine."

20



Fallen Haven "Fallen Haven предоставляет собой некий компромисс между стратегической управленческой игрой и классическим turn-based wargame."



Бизнес по-военному

В МИРЕ КАПИТАЛИСТИЧЕСКИХ акун правила игры очень просты: надо уметь быстро собирать. Если нам это не дано, нужно хотя бы быстро копировать успешную разработку. Дано уже универсальный DOOM до сих пор "полюбили" воплощением массы клонов. По всей известности, участь игроков от Software разделит Red Alert, а



точнее C&C от Westwood. Хорошие новости! К K&P и Dark Reign в списке клонов присоединились еще несколько названий. Одно из них — **WAR, Inc.** Производители — Interactive Magic.

Когда копируешь контрольную карту отличника, нельзя списывать дословно. Поэтому I-Magic терпеливо выбирала из C&C все положительные элементы, дополняя их собственными идеями. Разумеется, игрок опять столкнется с ордой машин, созданных для убийства, — танков, вертолетов, пушек и так далее. Сюжет немного изменен:

теперь вы являетесь главой большой корпорации, сдающей в наем свой внушительный парк военных игрушек. Поверьте, быть руководителем такой конторы не так уж просто! Вам придется заботиться не только об успехах на полях сражений, но и о репутации фирмы, а также котировке родных акций на бирже. В то же время

необходимо исправно снабжать научный отдел финансами, иначе яйцеголовые откажутся приносить пользу всеобщему делу. А это означает отставание в технологии, что неминуемо приводит к разгрому. Никто

кроме вас не позаботится и об инженерях, не говоря уж о пехоте, которая взрывается в специальных биостерилизах. Впрочем, WAR, Inc. не только налагает юду обязательств на главу корпорации, но и предоставляет много путей для решения вопросов. Например, вместо того чтобы копировать пехоту прямо на месте, вы можете подвозить ее транспортными самолетами и сбрасывать в нужную точку, но такая операция будет нелегкой не только в солидных ассигнованиях, но и в предоставлении некоторых ресурсов.

Кстати, о пехотинцах — ими не рождаются, ими становятся. Только что вылезшие из котлов клоны ни на что не годятся. Чтобы добиться от них топка, новичков придется прогнать через структуру обучающих и тренировочных центров. Впечатляет, ведь в игре десять уровней "опытности" солдатов.

Только не думайте, что I-Magic остановилась на достигнутом. Главный скрипиз поджидает игрока при знакомстве с техникой. Конечно, все основные типы — танки, самолеты, корабли — наперед заданы. Но дальнейшее их развитие целиком в руках играющего. Вы сможете изменить любой из технических параметров приглянувшегося вам бронетранспортера (мотор, броня, вооружение, встроенный компьютер). Разумеется, это стоит денег. Но **важно!** удовольствие! Частота обещает около миллиона (!)



возможных комбинаций техники. Да, и самое важное: новые юниты будут иметь такое название, которое вы им присвоите.

Для наиболее нетерпеливых игроков существует специальный



режим игры, мгновенно переносящий их из главного меню в самое пекло битвы. Впрочем, гораздо интереснее заняться компаниями, число которых на данный момент достигает 20. Каждая из них имеет собственную, уникальную цель и может длиться от 15 минут до 4-5 часов. В ходе кампании разработчики игры будут поджидать вас сюрпризы — неожиданно найденное неизвестное оружие, новые биотехнологии и даже махинации на бирже.

Учитывая все перечисленное, можно лишь занести проект I-Magic в почетный список Ожидаемых Игр. Тем более, что эта real-time-стратегия выполнена в великолепном SVGA-разрешении обещает быть к концу весны '97.

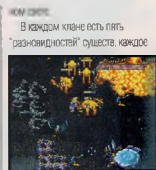
Мутанты, вперед!

A VOT И ЕЩЕ ОДИН ПРЕТЕНДЕНТ на теплые местечко игры с тираником в 1,5 миллиона экзemplов. Он называется **Warbreeds**, его создатель — компания Broderbund, один из старейших игроков на компьютерно-игровом рынке. Несколько лет компания занималась только публикацией чужих продуктов. Последним "своим" проектом оказался Prince of Persia 2. Но вот недавно наконец занято о новой игре, которую Broderbund делает исключительно собственными силами.

Что есть Warbreeds? Красивый ответ такой: Warbreeds — это стратегическая игра в реальном времени. Имеет место быть завет планет. Несколько рас борются за обитаемые миры с помощью генетически измененных воинов. Игроку придется заниматься не только битвами, но и экономическими вопросами. Как всегда, существует дерево технических и генных усовершенствований, которые либо открываются собственными силами, либо возвращаются у противника. Игроку

быть зашита в multiplayer-режиме по сети или "Интернету". Все командование над одним из четырех кланов, игрок должен искать, собирать, исследовать и использовать генетический материал с целью создания "универсального" солдата.

Если описывать игру кратко, то ничего необычного мы не заметим. Но стоило обратиться к самим создателям Warbreeds, как они раскрыли немало интересных деталей. Разрабатывая данную стратегию в несколько нестандарт-



из которых имеет доступ к (заметные — своим!) 25 возможным примочкам — броне, оружию, инструментам и многому другому

Материалы
рублики
подготовки
Александром
Васильевым

Генетическая основа игры выгодно отличает ее от толпы C&C-клонов. Растения, дающие энергию, могут произрастать только в определенных местах. Их победы проводятся в электростроении в специальных заводах. Члены клана сами строят заводы, клонирующие данную особь и выпускающие всевозможные прибамбасы. Кроме того, критически важно продумать, как именно вы подведете электростроение к своим зданиям (еще одно уязвимое место).

Большинство подробных стратегий придерживаются принципа "побеждает сильнейший", то есть обладавший наибольшим количеством пушечного мяса. BroodWarlord полагает, что так жить нельзя. В связи с этим каждый отряд в игре имеет уровень опыта, который повышается в том случае, если юнит умудрится выжить в очередной передовке. Таким

образом, игрок всеми силами подталкивает к сохранению собственных войск — ведь *был бы не был, а выжил бы!*

BroodWarlord особенно потрудились над искусственным интеллектом отрядов. По утверждению



авторов Warfreeds, никудышный AI является главным недостатком как WarCrafta, так и C&C. Разработчики утверждают, что игроку больше не придется бесконечно погонять кидов-крестьян и он сможет сконцентрироваться на боевых

действиях.

Warfreeds будет обладать идеально сбалансированным соотношением сил кланов. На каждую убийственную и неэтичную стратегию найдется контрмера. Для каждого танка отыщется

граната. Для каждой бочки — затычка.

Как всегда, художники общаются нечто неповторимое. Неудивительно: WC2 и C&C недавно отметили вторую годовщину пребывания на рынке компьютерных игр.

Система производства в значительной мере автоматизирована. Вам лишь остается указать, какие заводы должны производить данную продукцию, а также место, где удобнее всего получать результаты труда.

В multiplayer-игре тоже произошли значительные изменения. Нанимать союзную базу или прилетать, вам не придется долго искать его базу или отряды с тем, чтобы наконец заключить союз. Достаточно лишь переговорить с ним о помощи chet'a. Более того, вы сможете управлять боевыми войсками как собственными (кто украл моего боевого мамонта?).

Производитель может рассказывать о своих привнесениях в жанр очень и очень долго. Нам остается лишь верить и ждать...



Есть ли жизнь на Юпитере?

НАУКА, КАК ВОДИТСЯ, ЭТО

неизвестно. Зато суперкомпания Eidos, похоже, обладает точной информацией по данному вопросу. Жизнь просто кишит на упомянутой планете. Более того, ей там тесно. Именно по этим причинам жизнь, называющая себя Jovians, решила завоевать планету нежно-голубого цвета. Нашу Землю Eidos, как и другие члены нынешнего хит-парада компаний Game EXE, планирует добавить в остояющийся жанр real-time-стратегий немного живительной теоретической мысли. Начнем с того, что игрок будет долго и широко раскрытыми глазами любоваться графикой Conquest Earth. Дело вовсе не в чудной реализации моделей и сверхреализмизм. Авторы просто позаботились себе использовать все 64744 цвета, которые предоставляет 16-битный графический режим. Хорошее начало! Разумеется, эффекты специально проработаны, дабы блистнуть всем набором тонов. Загорающиеся взрывы, обжигающие пыли по косякам грозугозы, горящие леса, разорванная земля — все это будет немало

отвлекать игроков от самого процесса.

Чтобы не докучать пользователям исключительно насущными землянами, авторы сотворили обитателей Юпитера. Говорить об их тактике бесполезно — по земным меркам она немного странновата. Как все приличные обитатели Юпитера, Jovians целиком состоят из газа. Чтобы завоевать (только зачем?) отчаянно сопротивляющийся землян, умные инопланетники облачают себя в доспехи из силикона. Осталось лишь принять форму чего-нибудь понятного слабоумным обитателям Земли! Пять пришельцев — и вот вам танк! Если их только три, то получится старенький "Виллики"...

Пришельцы с воображением принимают форму деревьев, кочек и прочих достопримечательностей с тем, чтобы неожиданно напасть сзади. Прочие же развлекаются путешествиями по тылам противника в почти прозрачной форме, за счет которой могут толпиться специально обученные потоки обитателей (по Дарвину — люди). Естественно, что наш воздух немного не подходит иноземным

туристам, которые весьма эгоистично засоряют его с помощью специальных станций, делая более похожим на ароматы родной планеты. Со своей стороны, упрямые homo sapiens отказываются дышать такой грязью и строят очистные сооружения. На этом месте родство со стандартным C&C-переворотом



заканчивается. Несомненное решение состоит в том, что вы лично можете принять участие в сражении. Отдав приказ группам войск и отдельным отрядам, игрок сможет осознать пригласившийся ему танк и управлять им, как будто он играет в аркаду — включается "ручное" управление. Ездим, стреляем, помогаем решить ход сражения с помощью открытого взятая отряда! В случае выбора такого вот оригиналь-

ного способа управления в распоряжение игрока также поступает очень удобная функция усаживания/трисгивения камеры. Не беспокойтесь за юниты, озабоченные под управлением AI: они будут следовать маршруту и подчиняться приказам так, будто за их действиями следите вы сами. Для более эффективного командования были введены линии повелевания отрядам, оставленных вами на произвол судьбы: `Hebor seek&destroy, hml` и `latrade` (поиск и уничтожение, охота и, грубо говоря, резня и убийство) позволят игроку точно указать, как должен поступить отдельно взятый солдат в боевой ситуации. Впрочем, если ваши бойцы все-таки попали в засаду, небольшая камера в тот же миг покажет вам место избиения. Таким образом вы сможете оперативно реализовать в подробных ситуациях.

У Conquest Earth есть немало прелестей, вовсе не разрабатываемых издателем. Чего только стоит, к примеру, ночные миссии К счастью, по достоинству оценить игру и сравнить ее с конкурентами можно будет уже к середине нынешней весны.

MoO — это клон!

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ

существует лишь несколько игр, отнесенных к стандартам жанра. Кроме известных DOOM'a, WarCraft'a и C&C есть и понятие клона Master of Orion. А теперь представьте удивление публики, когда недавно в обиход было запущено мнение, что MoO — клон старенькой игры отSSI Imperium Galactica! Bonpos опорный. С другой стороны, есть шансы, что этот спор вскоре станет абсолютно неактуальным. Дело в том, что компания GT Interactive готовит к выходу игру Imperium Galactica



(какое совпадение!), которая может стать классикой жанра и занять даже великий и могучий MoO.

Игра представляет собой интересную смесь стратегии и... чего-то еще. По своему духу IG наиболее близка к Battlestar Galactica, вернее — к тому чем

проект с этим названием должен был стать.

Сюжет игры будет очень интересен поклонникам научной фантастики. Многие из нас помнят А.Азимова и его "Основание" ("Foundation"). Развивается огромная галактическая империя. Как обычно, беспорядки начинаются на краю владений, где рука императора уже не столь чувствительна. Ходят слухи о непонятной угрозе "извне" — инопланетного космоса. Понятно, что раскрывать кашу придется молодому лейтенанту, который оказывается в эпицентре событий абсолютно случайно. Вам достанется средний эсминец и отправляют разбираться с небольшой планетой, поднявшей бунт против правящего режима. Указанное дело является лишь началом: вы будете продвигаться в ралле, получая все больше силы и свободы действий.

Но даже в самом начале игры вам не придется скучать. Жизнь командира корабля вообще непростой. Ваш штаб — мостик корабля — поможет вам командовать как судами в безвоздушном пространстве, так и действиями на

поверхности планет. Здесь же осуществляется радиосвязь с отрядами, которые посылаются на задание. Космические битвы, как и все вышеупомянутое, происходят в режиме реального времени. Вид стандартный — сверху. Для удобства есть "регулятор" течения времени. И никакого Wing Commander!

Часть игры, относящаяся к делам земным, напоминает смесь SimCity 2000 и Deadlock. По ходу дела игроку придется строить здания, регулировать систему налогов и ублажать массы оставшиеся в покое. Ситуация может быть очень плоха: в разгар кризиса на планете к вам приходит сообщение о нападении пиратов на проходящий неподалеку космический транспорт. Перескочив на одну из карт на другую, вы в отчаянии думаете, что вашему флагману необходим ремонт. В разгар этой курьезной ситуации снова радио! На этот раз — жене и детям, которые соскучились по любимому папочке (это не шутка). Если вы все-таки подарили народ и прогнали пиратов, у вас найдется время пообщаться по кораблю. Вы обчиркните массу

интересных функций!

Получив следующий чин, вы приобретаете новый, большой корабль и флот. Разумеется, со временем игрок столкнется и с немалыми баталиями, и с очевидной потребностью в развитии



технологий. Не обойден вниманием и дипломатический вариант разрешения проблем. Ну а когда появятся инопланетные расы, ваше веселье достигнет невиданных доселе высот! Игра должна выйти в апреле — космос уже ждет своих завоевателей.



Главное — сюжет!

ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО ВСЕ

участники нынешнего конкурса на Лучшую Стратегию в Реальном Времени (IGaPB, если кратко) имеют свой козырь. Понятно, что везде присутствует SVGA-графика (пора бы уже привыкнуть!) и всесду хороший стереозвук. Но фирма DigiFX нашла свою лазейку в хиты — длинное и увлекательное повествование. Для работы над сюжетом новой иги, которая получила название Mission to Nexus Prime, авторы пригласили обладателя премии Hugo Timothy Swartz, известного также по старенькому фильму Star Wars (может, слышали кто-нибудь?).

Итак, голливуд Zehn пишет новеллу, которая по совместительству станет сюжетной основой компьютерной игры. Как обычно,

предполагается наличие двух групп сил. Первые, именуемые UEN, United Ethos of Humanity, также известны как "хорошие мальчики". Плохойей назвали коротко и сердито: Rossh. Вы сможете играть за любую из сторон: в обоих случаях вам гарантировано 20 последних миссий (звездка, скоростное спасение, защита — это далеко не полный список заданий).

Игра выполнена в потрясающей SVGA-графике, на этот раз в режимах от 640x480 до 1280x1024. Среди прочей статистики выделены 39 различных типов строений и три десятка строений. Четверо вида ландшафта абсолютно уникальны — ведь каждая местность принимает активное участие в боях действия. Каким образом? Очень просто: будь то

пустыня, обычная или ледяная тропики или вулканический мир — игрок найдет интересные особенности. Вулканы, плывущие лавы, будут цепенить в ваш самый дорогой и новый танк, а трещина во льду появится как раз в том месте, где вы форсировали реку. Любите засады? Нет проблем — выезжаем в пещеру и тутшим двигателя! Проезжавший мимо противник не сможет должным образом отреагировать, когда ваша ватага с ревом выскочит прямо у него из-за спины. Если вам все еще не хватает экзотики, то можете поссориться с местными жителями. Будете уверены — их партизанские отряды заставят вас глубоко пожалеть о содеянном!

В том случае, если 40 миссий пролетели как одна, игрок сможет

создать собственные с помощью встроенного редактора. Разумеется, подобная игра в наше время не может обойтись без multiplayer'a



Mission to Nexus Prime предложит вам много режимов игры по модему, сети и "Интернету". DigiFX планирует запустить специальный сервер, который будет посвящен исключительно коллективным играм по космичерной сети. Авторы этой игры несколько запаздывают — их творение должно появиться лишь к маю...

Новые миссии "Противостояния"

В первой половине марта

компания "Дока" и фирма "Наши игры" объявили, что между ними достигнуто соглашение о разработке и выпуске набора дополнительных миссий к стратегической игре "Противостояние", которая, начиная с декабря прошлого года, по оценке независимых экспертов, прочно удерживает лидерство по продажам на российском рынке.

"Мы приняли решение об

издании дополнительных миссий, основываясь на многочисленных пожеланиях, полученных нами от покупателей игры. — прокомментировал соглашение директор Отделения программных разработок АО "ДОКА" Анастасий Шевчук. — В новых миссиях будут учтены многие замечания пользователей. В частности, будет добавлен автоматический скроллинг экрана, возможность

сыгранных миссий, увеличено количество боевых единиц, добавлены новые игровые функции. Мы также предполагаем снабдить "Противостояние" новым руководством, содержащим описания всех миссий и боевых единиц, а также тактических приемов."

В свою очередь, руководитель "Наших игр" Виктор Винокуров сообщил, что разработчики, постаравшись учесть в дополнительных

миссиях большинство пожеланий, высказанных пользователями, приготовили ряд сюрпризов: во-первых, новые задания (а их будет не менее 20) будут более разнообразными и "долгосиграющими", а во-вторых, на этот раз бои будут вестись на заснеженных просторах, что создает совершенно новое визуальное восприятие игры.

Выпуск дополнительных миссий намечен на конец апреля текущего года.

Больше капитализма!

ПОЛАГАЕМ, ВРЯД ЛИ НАЙДЕТСЯ

хотя бы один поклонник экономико-стратегических игр, который не слышал о Capitalism от i-Magic, этой Библии капиталистических акул всех возрастов и политических убеждений. По спланированной традиции, удачную игру через некоторое время "догоняют" всевозможные Special, Gold и Collection Edition'ы. Capitalism был, безусловно, удачной игрой, и

никаких принципиальных изменений в сиквеле не предусматривается. Это не Capitalism 2, а всего лишь новая версия любимой всеми и игры. Но! Зато CP Plus развился массой полезных мелочей и интересных особенностей, которых так не хватало первому Capitalism'у. Каких? Сейчас выясним.

Во-первых, слегка изменилась графика, ставшая более

и т.д.). Размер карты увеличился в 4 (!) раза, освобождая простор для истинно русского маневра (раздуйтесь плечо, размажьтесь рука!), а востроенный редактор карт позволит создавать собственные территории.

Далее. Появились новые виды продукции, причем как конечной, так и промежуточной. Всем понравится и свежие сценарии, включающие в себя исторический, современный и футуристический варианты игры. Кстати, во всех сценариях теперь можно задавать цели, которых игрок хочет достичь.

Однако основное новшество — это, без сомнения, введение случайных событий. Теперь в вашей компании может случиться пожар, на ферме начнется эпидемия скота, пшеницу на полях может пожрать саранча. Главные же события — это забастовки и научные прорывы. В первом случае работа ваших фирм приостанавливается, и вам приходится сидеть за стол переговоров с профсоюзами и решать вопросы повышения зарплат и улучшения условий труда (пусть выхода из кризиса — несколько), а технологический

прорыв моментально приводит ваших ученых к успеху, к которому они могли идти годы... Согласитесь, подобные "случайности" существенно разнообразят и без того многогранную игру.

Все эти и, мы надеемся, другие



новшества наверняка привлекут к делу построения капитализма свежих бойцов, а уж старые поклонники ни за что не пропустят обновленной версии любимой игрушки. Выход Capitalism Plus назначен на нынешнюю весну, так что, уважаемые магнаты, готовьтесь! Биржи открываются в 9:00!

Петр ДАВЫДОВ



тем приятнее новость о том, что в ближайшем будущем состоится выход ремейка под догоном оригинальным названием

Capitalism Plus

Здесь необходима оговорка:

детализированной и красивой, но все же перемены эти не столь существенны. Куда важнее присутствие в новой версии реальных карт стран и континентов (включая США, Европу, Азию



Чужие пленных не берут

Все гениальное просто. Видимо, воодушевившись этой простотой, но гениальной идеей, Interactive Magic, известная ранее своими сверхсложнейшими экономическими, военными и симуляторами, решила попробовать что-нибудь попроще и повеселее. Вот, это не очередной кровавожидкий C&C-киллер. Это походовая стратегия **Fallen Haven**. Игра еще не вышла, но ее демо-версия свободно по воле производителей лежит в "Интернете", благодаря чему мы имеем прекрасную возможность оценить новинку. **Fallen Haven** представляет собой некий компромисс между стратегической управленческой игрой и классическим turn-based wargame.

Планеты одиноковы: где-то много природных ресурсов, где-то их почти нет. Таким образом, борьба за территории и за то, что на них находится (а ресурсы — наша сила), является ключом к успеху. Ресурсы в игре три — Энергия, Деньги и Наука. Энергии необходима для питания всех построек на базе; деньги идут на возведение новых зданий и производство юнитов; ну а наука, как негрудно догадаться, позволит нам улучшать отдельные характеристики нашей техники — скорость, скорострельность, броню и многое другое. В какое русло направить исследования — решать нам. Цель игры проста и безжалостна в своей очевидности — захватить столицу соперника.

Кстати, в демо-версии все операции с наукой, а также основную часть юнитов и построек создатели злобно вырезали, видимо, надеясь распылить интерес к игре. Чужаки, можно считать, что это им удалось. Коммерческий вариант FH обещает возможность игры как за землян, так и за агрессоров, добавлены более 25 различных юнитов с каждой стороны, 20 сооружений для развития баз, оригинальный бомбардировщик, массу синергии, мультиплеер, оригинальные саундтреки и еще кучу всевозможных плюшек и пряников.



Сам процесс игры четко разделен на два этапа: СТРАТЕГИЧЕСКИЙ и ТАКТИЧЕСКИЙ. Основень задачи на стратегическом этапе — развитие промышленного и научного потенциала колонии, организация эффективной обороны контролируемых территорий и подготовка сил для вылазок на земли противника. Мы можем строить и ремонтировать здания, производить новые боевые единицы, а также

оставлять приказы на отправку десантных транспортных кораблей, с помощью которых, собственно, и производится перемещение солдат и техники между регионами. А главное, не следует забывать возводить побольше сторожевых башен и заборов вокруг базы, потому что на тактическом этапе, который, поверьте, неминуемо последует за стратегическим, может прилететь транспортный корабль пришельцев (да не один), и тогда придется на деле доказывать наше право на Жизнь, потому что Чужие пленных не берут.

Тактическая часть реализована в духе UFO или Mission Force: CyberStorm. Противники ходят по очереди, каждая база имеет свой минит-определенный запас юнитов, которые распределяются между движением и стрельбой. Впрочем, после некоторого развития защита баз становится достаточно простым делом. Того же можно сказать и о наступлении. Как только наши транспорты

приземлятся на территорию вражеской столицы, противник, что нас тут не любит, и захватит хорошо укрепленной, с прекрасным танковым составом и ограниченными



ми силами (теми, что вошли в корабль) становится сложной тактической задачей.

Здесь самое время поговорить об AI. По мне, AI должен быть слегка туповат, чтобы неспешно проигрывать человеку (а что вы хотите — мы платим деньги, а нас еще и унижают перед собственным компьютером?), и все же не настолько, чтобы вызвать раздражение из-за своих неумных действий. В первые минуты знакомства с **Fallen Haven** встал вопрос наличия интеллекта непосредственно у автора этой заметки, настолько долго я не мог найти верное тактическое решение и захватить одну из пограничных территорий. Отмещение ненавистных инопланетянам пришло в виде нескольких дальноточных гудков. Они буквально в кашу размолили весь вражеский гарнизон, который наивно ушел из-под прикрытия лазерных турелей в погоню за бомба БТР-камикадзе. Вот это была бойня, я вам доложу! Уверен, что и сегодня еще таурианы с болью вспоминают тот день... Конечно, трудно на

создателя не стали утверждать себя мышлением оригинального сюжета. Перенаселение Земли, экологический кризис, отчаянный поиск нового пристанища для человечества, и (о счастье!) открытие раз, чудесной планеты, получившей название New Haven. Казалось бы — все прекрасно и удивительно, можно жить дальше, спокойно загнивая свежеспеленную родину, но нет! Те же спутники-разведчики, открывшие новое место обитания для наших прапраправнуков, спровоцировали запуск древней военной машины тауринов, жестоких экспансионистов, безжалостных агрессоров. Теперь у них только одна цель — стереть землян в порошок. Точнее, с лица New Haven.

Зона боевых действий поделена на регионы (в демо-версии их 4, в полной игре будет 15). В одном из них расположена наша столица, в другом база Чужаки. Не все районы



смешанные чувства. С одной стороны, все строения и рельеф отрисованы в чем-то вроде 3DS и в разрешении 640x480 смотрятся очень даже симпатично. Однако серьезные нарекания вызывает некоторая статичность пейзажа (то есть трубы не дымят,

вода не волнует, жизни не заметно), а также довольно малая анимация кинтов. Перемещаются они криво и спорадически, солдаты не двигают ногами, а у БТР не вращаются колеса. Все это

портит общее впечатление от игры, поэтому хочется надеяться, что в полной версии разработчики нальют на графические детали.

Матерый стратег-ман, посмотрев "дему", возможно, скривит губы: "Слишком просто. Больше напоминает real-time, который по ошибке сделали turn based..." Может быть, и так. Но опыт подсказывает, что простота вовсе не мешает игре быть увлекательной, разнообразной и непредсказуемой. И кажется мне,



что Fallen Haven вполне может стать еще одним тому подтверждением. Давайте подождем немного и проверим.

Олег ХАЖИНСКИЙ

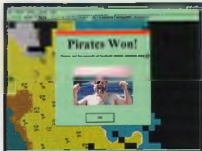
Где карта, Билли?

В ы играли в детстве в "Зарицу"? Бедняжки! А во что же вы тогда играли? Ах, в "Денди"... А вот дети в Америке тоже не играли в "Зарицу". Они играли в "Остров Сокровищ". Две команды кладоискателей высаживались на необитаемый остров и начинали искать сокровища. Воруемые шагами, поспатами, биноклями и, конечно же, картой, дети погнались по острову в поисках сундука, появляя чудеса ловкости и смекалки. "А — подумал однажды Richard Carr, и вот теперь дети всего мира, взрослые и не очень, имеют возможность походить за сокровищами, сидя за компьютером.

Идея игры осталась без изменений — на остров высаживаются две команды кладоискателей. От сценария к сценарию условия меняются, но суть остается

прежней — опередить конкурентов, скопировать сундуки и доставить их в цитадель и сохранности до корабля. Прямитанно, скажете вы? Это смотря как сделать. Richard Carr подошел к делу написание "Острова Сокровищ" со всей ответственностью. Более того, с уверенностью можно заявить, что Treasure Island — самый сложный и детализированный симулятор поиска сокровищ в мире.

Открытие сезона "Площадки сокровищ" для нашей команды — дело, пожалуй, привлекательное. За один сезон (что-то вроде кампании) мы принимаем участие в десятках экспедиций, в каждой из которых нам предстоит отыскать и доставить на корабль определенное количество сокровищ. Рядовых игроков флота за определенное время



(граждане! Храните деньги в сберегательной кассе!). В демонстрационной версии, которой мы располагаем, сезон, правда, только один, а экспедиций в ней всего три (нужный годок). Но в коммерческой версии нам обещают полную приключенческую жизнь, до отказа заполненную райскими островами и сундуками золота.

Искатели сокровищ

Чем меня купила играшка, так это тем, что у вся морюха есть параметры (как в той же UFO). И скорость. Выносливость. Скрытность. Знание погоды и даже умение ставить ловушки! В зависимости от этих параметров определяется 5 стандартных типов морюхи: быстрые и выносливые Бегуны, скрытные и зоркие Скауты, мастера шнелл Флотилийщики, непоседливые, но умные Подводники и незамысловатые Бойцы. Однако среднее во всем. Вся прелесть игры в том, что герои не застревают в своем развитии, а продолжают упорно тренироваться,

Каждый мужчина должен что-то совершить в этой жизни. Посадить дерево. Построить дом. Вырастить сына. Написать игру. И когда ты видишь, что дело сделано, тебя наполняет чувство покоя и радости. Жизнь проходит незря. Richard Carr, глава и, похоже, единственный сотрудник фирмы Carraig, счастлив. Его игра закончена (37 месяцев непрерывной работы!). Продукт вышел добрым и веселым (хотя судим мы только по демо-версии — публикаторов автор пока не нашел). Представляем вашему вниманию Richard Carr's Treasure Island.

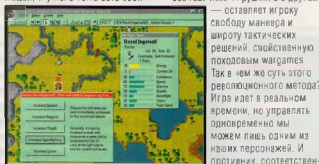
а насколько упорно, зависит от их обучаемости (параметр trainable) и заинтересованности в конечном результате (мотивация). Перед началом экспедиции мы принимаем в команду новых работников, а затем каждый член бригады награждается, будь то адмирал Бен-Бу или простой матрос, под нашим чутким руководством проходит интенсивный курс тренировок.





Таким образом в течение сезона мы можем буквально выпилить команду нашей мечты, команду, наиболее точно отвечающую нашим требованиям. Только не упускайте из виду, что капитан конкурирующей стороны (пиратов) тоже не зря ест свой хлеб. Он также муштрует своих людей, и у него тоже есть свои

собираюсь с мыслями. Дело в том, что в Treasure Island Ричард Карр реализовал абсолютно новый и, по его мнению, революционный engine, названный им "simultaneous strategy", который, с одной стороны, делает игру такой же живой и непредсказуемой, как



представления о правильной тактике и стратегии. В полной версии будет десять различных капитанов, которые будут командовать соперничающей бандой на протяжении всего сезона. Каждый капитан на свой цвет и вкус подбирает и тренирует своих головорезов, так что и вам придется менять тактику от сезона к сезону.

Turn-based real-time

Вы заметили, что я еще ничего не сказал о том, как происходит собственно охота за сокровищами? Это потому, что я сознательно оттягиваю этот момент,

— оставляет игроку свободу маневра и широту тактических решений, свойственную походным war games. Так в чем же суть этого революционного метода?

Игра идет в реальном времени, но управлять одновременно мы можем лишь одним из наших персонажей. И противники, соответственно, тоже. Пока наш Бегун, например, гонит с судном к кораблю, все остальные члены команды просто стоят. Остановился Бегун передохнуть, можно подвести к нему группу Бойцов для охраны от враждебно настроенных Пиратов.

Чтобы оценить все плюсы и минусы такого подхода, нужно просто немного поиграть. Учитывая, что мы можем замедлять и даже останавливать ход часов, времени на анализ ситуации и принятие решений вполне хватает, но тем не менее острота ощущений, свойственная real-time, остается.

Наше клавишное управление может передаваться Богом, шагом или

ползком. Все они, конечно, могут копать ямы в поисках сокровищ, но быстрее всего это получится у Тарага Го. Мощное средство в игре — возможность перемещать моряков. Мы можем, к примеру,

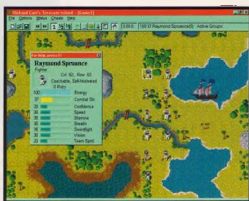
создать дозорную группу (Скауты с Бойцами), которая будет первой обнаруживать приближение врага и бить тревогу. Нам потребуется несколько групп захвата, Тараг и Бегун под усиленной охраной. Хорошей идеей будет организовать засаду, расположив ее в леснице «неподалеку от пиратского корабля» торжествующий пиратский Бегун с судном наверняка будет без охраны, и мы его встретим, и ему вопреки придется делиться.

Все эти примеры я привожу ради того, чтобы вы поняли, что игра вовсе не так проста как может казаться, и может доставить много часов радости игрокам всех поколений.

Кстати, как вы видите, все спорные вопросы между конкурирующими сторонами решаются с помощью шагов. Но создатели наиграют на то, что в игре никто не умирает и нет крови. Побужденные Моржи или Пираты просто захватывают в плен. Это не нарушает общую светлую и немного «домашнюю» атмосферу (разработчик благодарит за помощь жену, маму и папу...).

AI

Про AI автор говорит очень много и очень хорошо. Он уверяет, что его AI не жульничает, работает по очень сложным алгоритмам и играет более «по-человечески», чем сам человек. Поэтому, кстати, он отказался от написания multiplayer-модуля к игре. Обычно я довольно скептически отношусь к подобным заявлениям (вспом-



ним Dr Smart'a с его BK3000AD), поэтому на стану подтверждать или опровергать слова автора, тем более, что в демо-версии соперники нам покажутся только самые слабые, так что давайте подождем полной версии.

Графика

Графику и звук можно оценить одним словом — забавно. Вы не найдете в игре ни живого видео, ни 3D-анимации. Обычный Windows-интерфейс и минимум графики. В целом игра сделана на высоком, но все-таки любительском уровне. Впрочем, это и хорошо — системные требования этой игрушки очень скромны и позволяют установить ее вместе с «Тетрисом», Pizza Worm, Lines и прочими культовыми «офисными» играми.

Итоги

Несмотря на то что игра вышла смешная и несерьезная, разработчики относятся к ней очень и очень основательно. Об этом говорит и обширная поддержка в Internet, и огромная система помощи — проци Большая Советская Энциклопедия по кладискательству. Классно сделан режим tutorial'a, в котором очень подробно и понятно объясняются все тонкости этой непористой игры. И если когда-нибудь на вашем пути встретится полная версия Treasure Island, не поддавайтесь первому впечатлению, а вспомните этот материал и попробуйте поиграть. Гарантирую, что вы не пожалеете.

Олег ХАЖИНСКИЙ



Скользящие на тропе войны



...Их семеро, постигших законы времени и пространства и научившихся перемещаться между мирами. Их называют Planeswalkers, Идущие сквозь миры. Эти люди обладают невымыслимым могуществом и силой. В их власти возводить континенты и осушать океаны, перемещать целые полчища сквозь макрокосмы и обрушивать их на своих врагов. Долгие годы безмятежности были лишь подготовкой к Последней Войне. Могущественный маг Равиндель запер всех Идущих в одном из мировоззрений. И теперь этому кусочку Вселенной суждено стать свидетелем самой разрушительной брани — войны Planeswalker'ов. Их семеро, и ты среди них. Их семеро, но останется только один. Добро пожаловать в **Magic: The Gathering BattleMage**

Откровенно говоря, я никогда не относился к этой игре серьезно и приступил к ее постижению с некоторой степенью скептицизма. Скептицизм этот в большой степени был вызван прочтением различных про-MicroProse'овских (см. постскрипtum к этой рецензии) пресс-релизов, в которых BattleMage представлялся в качестве упрощенной динамической аркады по мотивам оригинальной карточной игры. Максимум, что я ожидал увидеть — бледную и беспомощную real-time-стратегию вроде AD&D'иного Blood & Magic. К счастью, я ошибся. Снимаю шляпу — Acclaim и RealTime Associates удалось сохранить атмосферу M:TG, ничего не опущено, игра цветет, она полна жизни, энергии и радует глаз. Помните бессмертное "Baraka... wins... Fatality..."? Примерно в таком ключе...

В отличие от MicroProse (см. также предыдущую одно-

именную игру этой компании, которое было опубликовано в #11-12 известного вам журнала), которая просто переложена M:TG на компьютерные "рельсы", Acclaim уводит нас на зыбкую почву экспе-



риментов с человеческим организмом, называемых teal-time. Это довольно опасное занятие, потому как по природе своей M:TG неторопливая стратегическая игра, в которой вечноски приводит к размышлению и анализу. Кроме того, это также означает изменение правил, и, следовательно, игрового баланса. Разработчики, вероятно, хорошо понимали, что могут оказаться в ситуации, когда реальные фаны M:TG предадут их BattleMage анафеме за отход от истоков, а юные поклонники teal-time, оторвавшись на минуту от Red Alert, попробуют напрячь иный восплащенный мозг в попытке осмыслить правила M:TG и плюнуть на игру, в итоге терпя неудачу. Что ж, время все поставит на свои места, но, на мой взгляд, кое-что у Acclaim получилось. А кое-что — не очень. Давайте вместе разберемся.



Сюжет

Как вы уже, верно, поняли, играть нам придется за одного из Planeswalker'ов (так и подмывает написать — Скользящих). Семеро магов встречаются не впервые, и

цать регионов, которые населены самыми разнообразными обитателями. Каждый маг в начале игры занимает одну из территорий. Затем, в результате захватнической или дипломатической деятельности, их владения начинают расширяться. Путешествуя по новым странам, игроки встречают местных обитателей, с которыми коротают время в длительных беседах. По итогам этих разговоров вы можете приобрести новые заклинания или артефакты, а можете, например, обрести проклятие и потерять часть собственных накоплений. Так что будьте осторожны! Не все местные — "латифундисты" безобидны и горят желанием помочь. Некоторые с радостью отдадут свои земли под вашу защиту, другим придется силой доказывать наше право на владение их территориями.

Чудо-книга

Какой волшебник обойдется без книги заклинаний? Вот и у нас есть своя Книга. В ней собрано все, что известно нам о магии. В процессе игры мы сможем покупать, обмениваться и силой отбирать новые заклинания. Однако не забывайте, что в дуэли каждая

многих из них давно связывают узы дружбы или кровавая ненависть. Мы можем занять место любого из них, но выбирайте осмыслительно — каждый кулесник специализируется в различных областях магического искусства, и стиль игры будет различаться от персонажа к персонажу. Темный гений Равинделя запер их в Доминии, области, находящейся на стыке всех миров, и теперь самому большому континенту этой планеты, Крондору, предстоит стать полигоном для испытания изощренных заклинаний пяти стихий.

Материки поделен на тридцать





сторона может использовать не более 60 заклинаний, а значит — верным решением будет составить собственную боевую библиотеку из самых мощных и хорошо сочетающихся карт и менять ее состав исходя из возможностей вероятного противника. В этом обзорном материале просто нет места для анализа различных подходов к составлению библиотеки. Между тем, это краеугольный камень M:TG, и, возможно, вскоре мы вернемся к данной теме.

Дуэль

Мир и покой, царящий в Доминари, обманчив. Равнодушный собрал всех волшебников не для того, чтобы они заглянули здесь выращиваемым цветочкам. Рано или поздно два враждующих мага встречаются на одной территории и тогда... Тогда приходит время дуэли!

Если стратегическая часть игры, в ходе которой мы беседуем с нашими соседями, формируем магическую книгу и развиваем новые территории, протекает неторопливо и мирно, то во время дуэли придется здорово напрячься. Последнюю требует от игрока не только наличия асного и быстрого ума, но еще и здорового опорно-двигательного аппарата и железных нервов. Мои первые попытки освоить управление и тактику боя в Battle Mage завершились полным провалом. Буквально через несколько минут после начала сражения я оказывался окруженным со всех сторон целой сворой различных медведей-гризидов, тобиюнов и прочей нечисти, которые относились ко мне крайне недружелюбно, а попросту говоря, хоте-

ли меня убить. Судорожные попытки сотворить какое-нибудь заклинание чаще всего заканчивались неудачей, а те слабые издания, что мне все-таки удавалось породить, вели себя весьма непатриотично и умирали через несколько мгновений.

Поймав себя на желании разбить клавиатуру о монитор, я понял, что нахрапом Battle Mage не возьмешь, успокоился и сел читать инструкцию...

Место дуэли представляет собой довольно большую территорию со сложным рельефом, на которой встречаются реки, леса, холмы и разнообразные постройки. Соперничающие маги располагаются на разных концах полигона и перемещаться по нему не могут. Превращение походовой M:TG в динамическую Ascendancy реализовано следующим образом. В любой момент игроку доступны семь карт. Каждые десять-пятнадцать секунд последняя в ряду карт замещается на новую из стопки. На верхней части экрана отображается только текущая карта и запас маны каждого цвета. Мана дает нам карты с изображениями соответствующих территорий. Выбирать карту можно с помощью клавиш "A" и "D", а если вам нужно посмотреть общую картину, нажмите "E" (тонкость — тогда вы практически лишитесь обзора театра боевых действий). На картах нанесены только картинки и стоимость заклинаний, поэтому если вам по названию не понятно, на что данная карта способна (а это нормально, если вы никогда не играли в M:TG), получить ее полное описание можно, кликнув на ее изображении левой кнопкой мыши. Реко-

менную особенность не учитывать, потому как ваш соперник не будет вежливо ждать,

пока вы усните суть нового смертоносного заклинания, аImagine вам из всех сил fireball'ом, да так, что мало не покажется.

Выбранное заклинание можно сотворить, нажав "T". Объясню важный момент: есть множество заклинаний, которые требуют смешанных видов маны. Например, 2 красные и 2 лобого цвета (они обозначаются крестиком). В этом случае после нажатия кнопки "T" вам предлагается выбрать, какую именно ману вы хотите пустить в дело. Набрав нужное количество маны, вам необходимо ЕЩЕ РАЗ нажать "T", и только тогда заклинание будет исполнено. Если вы раздумали или мана не набирается, кликните правой кнопкой мыши на изображении карты. Рассказываю об этом в таких деталях только потому, что сам долго не мог разобраться, что к чему, а новый человек может осерчать на игру и стереть ее, и будет несправ!

Неправ потому, что, проведя несколько часов в жарких баталиях и привыкнув к управлению, вы наконец почувствуете всю прелесть Battle Mage. В чем состоит основное достоинство real-time-игр? На мой взгляд, в этом неповторимом ощущении СОПРИЧАСТИЯ, когда мы полностью вовлечены в приключение и нет никакой возможности оторваться. Когда я играю в Battle Mage, я

чувствую азарт, я чувствую влечение, и чтобы остаться в живых, мне необходимо быстро думать и быстро действовать.

Таких ощущений никогда не получить в походовых играх.

Еще один интересный момент, который появился в компьютерной версии M:TG Battle Mage, — это возможность в живую видеть, что происходит на поле битвы. Всевозможные fireball'ы и lightning bolt'ы срываются с рук мага и устремляются к цели. Вызываемые существа толпами носятся по полянам, вызывая всеобщую панику, а мистический голос под тревожную музыку с расстоянной объявляет названия сотворенных заклинаний. Вся эта напряженная атмосфера битвы передается игроку, и, поверьте, это очень здорово!

Финал

Если вы новичок в M:TG, финал для вас находится в облачной дали. Ведь для победы необходимо полностью подчинить себе все тридцать территорий. А это предполагает много десятков измывающих сражений с конкури-





Системные требования: Pentium 75, 16 Мбайт ОЗУ, 2-канальный CD-ROM, 2 Мбайт hard disk, 60 минут на игру, Windows 95

рующими магами за простору Крондора. Одолеть их можно только верной тактикой, быстрым умом, крепкой рукой и немалым удачи. А если электронные соперники перестанут быть для вас проблемой, хващам услуги мультиплеера — до четырех человек по сети. Господи, могу себе представить, что это будет за бойни!

Графика и звук

Здесь у BattleMage все в порядке. Чувствуется тот стремительный и динамичный стиль, что так привлекал в свое время в Mortal



Kombat'ax. Замечательное сильное "интро" не только настраивает на нужный лад, но и объясняет все-какие принципы игры. Интерфейс хорошо продуман и незримо сделан. Оформление всех карт, а в игре их около 200, сохранено в авторском стиле, поэтому бывалые M-TG-игроки без труда узнают свои любимые заклинания. Единственное нарекание вызывает, на мой взгляд, графика во время дуэлей. Сами территории, на которых происходит сражения, сделаны отлично, но вот спрайты магов и порожденных ими созданий смотрятся мелковато. Благо и не очень хорошо анимированными. А ведь дуэли —

это, собственно, и есть сама игра. Что мешало сделать им побольше внимания?

Обратная сторона медали
Что ж, игра явно удалась. Но у меня есть несколько претен-



зий к разработчикам. Во-первых, авторы похоронили душу, заявив, что в BattleMage может играть любой человек, даже тот, кто в глаза не видел M-TG. Это неправда. В тоненькой брошюрке, прилагаемой к игре, разработчики касаются лишь основных черт, минимума правил, необходимого для понимания игры. После чего выкидывают бедного, ничего не понимающего новичка под перекрестный огонь электрических молний и прямо в зубы саблезубых тигров. Неверно это, господа хорошие. Я никогда не играл в оригинальный M-TG (к огромному моему сожалению), но давно интересуюсь игрой и хорошо знаю ее правила, однако это не спасло меня от огромных затруднений в попытках понять, что же надобно сделать для выигрыва. Во-вторых, real-time, который делает игру такой увлекательной, в то же самое время делает ее изматывающе трудной для управления.



Дело в том, что порожденные существа вовсе не спешат броситься в бой из-за защиты своего повелителя. Вместо этого они стоят, словно стадо баранов, и ждут, пока игрок лично не даст им команду (как в C&C или Warcraft). Причем спрайты существ такие медленные и движутся так стремительно, что попасть в нужную фигурку становится непростой задачей и требует определенной сноровки. Возиться со специальными возможностями монстров тоже некогда, ведь для этого нужно отыскать чудиле на довольно обширном поле боя и попытаться ткнуть в него мышью.

Таким образом, мы должны как-то организовать управление армией, блокируя подходы напавших сил, прорываясь с флангов для



Это должен знать и уметь каждый (рядовой игроман)!

ПРИШЛО ВРЕМЯ РАЗОБРАТЬСЯ.

Что же такое на самом деле Magic: The Gathering? Нет, это вовсе не некое новое компьютерное и не просто красивое словосочетание. Это популярнейшая коллекционная карточная игра, разработанная несколько лет назад фирмой Wizards of the Coast.

Игра представляет собой дуэль двух могущественных магов. Маги эти настолько сильны, что не опускаются до банального рукоприкладства. Вместо себя они впускают в бой армии самых различных монстров, теоретически способных заклинания и используют разнообразнейшие таинственные артефакты, имеющие самое неожиданное назначение. Естественно, что в ходе дуэли карочей грабят огромное количество маны, или магической энергии. В качестве источника своей силы маги используют земли. Например, ботва являются ис-

точниками черной маны, магия смерти и разрушения — белой маной, источник магии защиты и восстановления — фиолетовой маной. Всего таких цветов пять. Подобная система существовала в игре Master of Magic, создатели которой тоже, очевидно, увлекались M-TG. Есть и еще один вид магической энергии — земляная мана — белая маня универсальности, но получить ее можно только мистическим хитом, адептам редких артефактов и заклинаний.

КАЖДАЯ КАРТА

символизирует какую-нибудь территорию, заклинание или артефакт. Чтобы сотворить заклинание, необходимо иметь требуемое количество маны нужных цветов, а значит, чем большим количеством земель владеет маг, тем более мощные заклинания он может обрушить на голову врага. Вызван-

ные из других измерений монстры начинают жить собственной жизнью. Ими можно атаковать соперника и его созданий, или прибегать к их для собственной защиты. Отдельные заклинания и артефакты позволяют усиливать армию наших существ, приносят им новые возможности и, напротив, всемогущим образом вводят монстрам соперника.

Из сотни всемогущих карт участник дуэли должен выбрать 60 — магическую библиотеку. Подбор этого собрания — непростая задача, открывающая широкий простор для различных стратегических решений. В 65 карточек карт нельзя вместить все виды заклинаний и существ. Поэтому обычно игроки специализируются на нескольких видах магии, например, черной и красной. Так в игре выделяют того или иного мага.

Получившаяся колода тасуется и сдается по пять карт. В ходе игры используются или "убиваются" карты открывающиеся на "кладбище", а из колоды тянутся новые. Этим и объясняется необходимость запоминать случайности в M-TG не только





атаки противника, и при этом умудряться следить за своими картами, творить новые заклинания и блокировать волшебства противоположной стороны. Кошмар, одним словом. И все бы ничего, если бы не туловатый AI, управляющий существами. Выбирают дорогу они крайне нерационально и вообще ведут себя очень странно. Совсем не помешало бы наличие, например, "горячей клавиши", по которой все вновь созданные монстры отправлялись бы сразу вперед, в гущу боя.

Про AI, управляющий противником, ничего сказать не могу, врать не буду, свечку, как говорится, не держу, в карты не заглядывал. Не до того было. Но проигрывал часто, гораздо чаще, чем выигрывал.



Самая проблема — отсутствие доступа к архиву, хранящему информацию обо всех картах во время кампании. И чтобы не брать кота в мешке, приходится каждый раз записываться, выходить из игры и лезть в архив.

Большая часть этих недоработок, на мой взгляд, вызвана тем, что Acclaim очень торопилась с выпуском игры. Согласно решению суда (есть, есть божий суд!), если Acclaim успеет закончить игру до 10 января, ее конкуренту — MicroProse — придется отложить выпуск своего продукта до 1 февраля, чтобы не создавать паники на игровом рынке. Acclaim успела. Но какой ценой! Тоненькое руководство. Опечатки. Масса мелких ошибок и недоработок. Ну и конечно, наши любимые patch'и... Без них не обходится ни одна большая игра. На сегодняшний момент Acclaim выпустила patch версии 1.1, который исправляет некоторые ошибки.

И все же, несмотря на все вышесказанное,

нос. M:TG остается для меня одной из звезд на нынешнем игровом небосклоне. Мне кажется, уже есть будущее. И, вы знаете, Acclaim тоже так считает: планируется каждый квартал выпускать пакеты с новыми M:TG-картами, а это означает появление свежих кровавых монстров и хитроумных заклинаний, это означает новые тактические решения и трюки, это означает, что игра вам надоест очень и очень скоро...

— Олег Хажинский

P.S. История продолжается! Мы не собираемся закрывать в нашем журнале тему Magic: The Gathering. Считайте, что знакомство только начинается. К тому моменту, когда номер уже попадет к вам в руки, весь мир будет играть в другую версию компьютерной M:TG — на этот раз от маститой MicroProse. Это будет значительно более сложная и интересная игра. Так что готовьтесь, тренируйтесь и... уповайте на нас!

следующем номере .EXE мы продолжим рассказ о Magic: The Gathering. Поможем вам разобраться в правилах, поделимся ценными советами и, конечно, подробно расскажем о последнем творении Sid Meier'a под крышей MicroProse.

★ RealTime Associates, Inc.

★ Acclaim

80% ГРАФИКА

90% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

быть двух одинаковых боев даже при неизменном составе библиотеки магов!

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

у каждого мага есть 20 "жизней" (life points). Выигрывает тот, кому первым удается отнять все "жизни" у соперника или оставить его без карт.

Естественно, что все это бушеет магическими силами, которые должны регулироваться строгими правилами игры. Правила M:TG достаточно сложны, но не запутаны. Создатели игры сделали все возможное, чтобы облегчить восприятие новичков на путь истинный, разработав среднюю по сложности, с примерами и комментариями инструкцию.

Удивительно, какую замечательную, захватывающую интересную игру можно сделать всего лишь с помощью обычных карт, не применяя заметных вл. Верно, а ведь в нас раскопаны сотни долей положительной! Создатели игры пригласили целый сказочный мир, со своей мифологией и историей, со своими героями и антагонистами, тварями страшными и не очень. Всего за подержанный M:TG было вложено около 75 тысяч долларов.

каждая из которых представляет какую-то часть этого мира — новое заклинание, новое существо, новый артефакт. Любая карта — это произведение искусства, в которое вложены души талантливых художников-минималистов. Конечно, такие карты не грех назвать коллекционными! Между прочим, игра так и называется — "коллекционная карточная". Почему? Дело в том, что все карты выпускаются ограниченными тиражом и продаются в запечатанных пачках по 10 и 60 карт. Особенно ценные карты, самые мощные заклинания или существа встречаются в них крайне редко.



Как уже говорилось, всего было создано около 1000 различных карт, а в пачке используется лишь 60. И, конечно, мечта любого коллекционера M:TG — заполучить в свою коллекцию самые ценные экземпляры. Только в отличие от, например, собирателя монет, который с ростом коллекции становится всего лишь более богатым (или бедным), владелец хорошего собрания карт M:TG делается все более и более могущественным, волшебником, приобретающим, наводящую ужас простотой смертным. Поэтому цена некоторых M:TG-карт на черном рынке достигает нескольких тысяч долларов!

БУМ M:TG-МАНИИ

пришел на 1994 год. Тогда играй была больше вся Северная Америка. Сегодняшние маги настолько рады, и, может быть, поэтому Wizards of the Coast начали сотрудничать с издателями компьютерных игр и вот, наконец, после длительных судебных разбирок с небольшим отрывком появились сразу две игры — real-time-серия "M:TG Battleground" от Acclaim и творение знаменитой MicroProse, к которому приложил руку "отшельник-магистр" Sid Meier.

К сожалению, после увлечения коллекционными карточными играми обогнала нас сторонай, большая часть игроков и слыхом о таких вещах не слыхивала, а немногие посвященные не могли "достаться" — слишком уж далеко. Теперь — ура! — все встало на свои места, и любой жаждущий легко может потрогать M:TG руками. И, кто знает, может быть, скоро в какой-нибудь газете объявятся тексты такого содержания: "Меню двух Гаргулий Минотавров на Стену Отчаяния, срочно..."

ИТАК,

представляем Magic: The Gathering у нас в журнале.



Буря в квадрате воды

"Морской бой". Эта немудреная, но чрезвычайно оригинальная игра завораживала всегда. Но детство удаляется все дальше и дальше, а вместе с ним уходят и старые игры. И ничего-то с этим не поделаешь.

Впрочем... так ли уж ничего? А что если взять эту замечательную задумку и реализовать в компьютерной игре? Но не в той, что один в один копировала бы "Морской бой", а в игре, которая лишь взяла бы его за основу, и на этом построила что-то более оригинальное и интересное. Скажете: мечты. А вот и нет. британская издательская компания Hasbro Interactive не так давно попробовала воплотить эти мечты, опубликовав игру **Battleship**, которая была создана фирмой NM5 Software и в которой на новом уровне реализована старая добрая игровая идея.

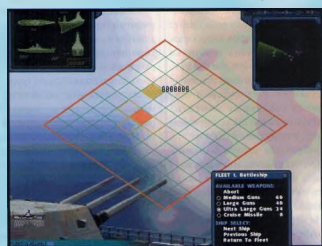
дуй, точные слова!

Больше всего удивляет не столько графика как таковая, сколько ее концепция. Впервые мы столкнулись с игрой, где так удачно и к месту сочетались бы живое видео и собственно игровой engine. Видеооставки крутятся не «между», а на фоне. Игровое поле представляет собой сетку, покрывающую карту боевых действий. Острова, корабли, подводные лодки, истребители и все прочие виды морской боевой техники занимают свои квадраты, вернее, какую-то часть большой карты... И стоит только отдать приказ стрелять, как вы тут же увидите разобранный эсминец, разрывающийся пушкой и палящий именно в том направлении, которое вы ему указали. При этом каждому вооружению соответствует своя авставка; при этом мы видим не только процесс выстрела, но и полет ракеты/торпеды/снарядов, и если они попадают в цель, то на экране тут же взрывается подобный самолету или уходит на дно несчастный авианосец: при этом... Словом, увиденное великолепно!

Плюс к этому очень удобна система масштабирования игрового вида. Вы можете смотреть на поле битвы с высоты птичьего полета, а можете, напротив, вплотную приблизить изображение и разглядеть

каждую пушечку на корабельных бортах, островную базу, пал...

В довершение ко всему хочется особо отметить тот



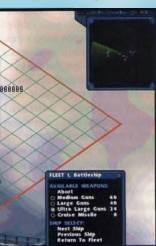
факт, что анимационные вставки "бегут" даже на двухскоростном CD-ROM'e. Игра сделана под DirectX и сделана весьма умело...

Почему "Морской бой"?

Играция в Battleship может выбрать один из 16 сценариев, каждый из которых имеет свою задачу и карту. Чуть здесь от "Морского боя", спросите вы. Единственная оригинальная идея, которая была заимствована, — начальное расположение кораблей по клеточкам большого квадрата. Как расставить свои силы — решать вам. После этого вы сможете управлять флотилиями: они будут перемещаться по огромной карте, но расположение кораблей всегда будет оставаться неизменным (для

повороте корабли, естественно, будут перестраиваться на 90°).

Вторая "корневая" идея —
ведение огня. Корабли



противника. Как и ваши. расположены в случайном порядке, но игрок не знает ничего точно, хотя и видит квадрат вражеского флота. В отличие от классической игры. Battleship идет в реальном времени, но вы ограничены в боезапасе, так что палять направо и налево весьма опасно.

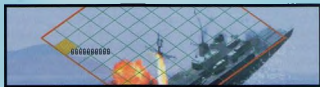
На этом частичка "Морского боя" заканчивается и начинается полноценная военно-морская стратегия.

Общая концепция

Игрок командует сразу несколькими флотилиями ультрасовременных кораблей, среди которых и легкие маневренные суда, и тяжелые, впечатляющие своим обликом авианосцы с десятками реактивных истребителей на борту. В глубинах океана плавают атомные подводные лодки, вооруженные несколькими видами торпед и ракет для поражения наземных и воздушных целей... Голова об огневой

Графика

Мы специально решили вынести обсуждение графики в начало материала, ибо именно она более всего впечатляет человека, являясь удивительной игрой. «Впечатляет» — это даже не то слово, графика производит этаким маленьким взрыв, переворачивает сознание и заставляет в корне пересматривать прежние суждения о графике в компьютерных играх... Да, вот это, пожа-





моши, важно отметить, что у

любого корабля имеется свой набор вооружения, каждое из которых характеризуется не только определенной мощностью и дальностью поражения, но и четкостью (в Battleship'e снаряды далеко не всегда попадают в цель, а попадания вовсе не означают уничтожение одного из отсеков корабля. Повреждение может быть и незначительным, все зависит от

тактика особенно удобна в том случае, если у вас "на хвосте" сидят быстроходные вражеские суда.

Отличительной особенностью игры является возможность кораблей защищаться от атак противника. В первых, можно выбирать степень маневров в случае опасности обнаружения, хотя при этом и уменьшаются общая скорость передвижения флота. Предусмотре-

лодки.

Собственно же систем защиты предусмотрено ровно три. От воздушного нападения, ракетных ударов и против подводных атак — выбирай необходимую, и это значительно сократит потери. Стоит заметить, что оборона будет особенно эффективна, если в числе кораблей флотилии находится хотя бы один авианосец. В случае противозащитной обороны истребители поднимутся в воздух и начнут кружить над флотом, предотвращая возможные атаки вражеских сил (самолетов или вертолетов). Если же вы защищаетесь от ракетного обстрела или глубинных атак, то с авианосца поднимутся уже вертолеты, оснащенные специальными противоракетными снарядами или же торпедами (для поражения подводных целей). Однако не стоит полагаться только на истребители и военные вертолеты! Если вы засекли вражеские суда, то не мешая и собственноручно открыть по ним корабельный огонь.

У субмарин система защиты несколько иная — бесшумный ход лодок (хотя это и сокращает их скорость). Для защиты же от вражеских подводок существует другой режим, при котором субмарина выбрасывает специальные отражатели, не позволяющие точно определять ее месторасположение.

Здесь мы подошли к самому главному — к радару и системам обнаружения.

стандартно-настольным "Морским боем" вы не могли знать, где расположены корабли противника, и были вынуждены просто угадывать их положение. В Battleship'e игроку не придется тупо лить во все клеточки подряд, надеясь на удачу. Если ваши корабли находятся в непосредственной близости от сил противника, то вы попросту будете видеть друг друга. Плюс самолеты, пролетая над заданным квадратом, дают возможность засечь вражеский флот. Кроме того, в большинстве миссий время от времени задействуется орбитальный спутник, позволяющий на 10 секунд лицезреть позиции неприятельских судов (впрочем, ваши корабли хорошо видны и компьютеру, так что мешать не стоит). .. Наконец, на островах баз обычно есть AWAC — самолет-разведчик, могущий легко вычислить любые силы противника. Беззащитный сам по себе, с хорошим прикрытием он может сослужить неплохую службу.

Острова

Со всем вышеречислен-



убойной силы того или иного оружия).

Еще один параметр — скорость перезарядки. Обычно одновременно может быть дослано до 20 снарядов, но после этого оружие придется перезарядить. Естественно, чем скорее это произойдет — тем быстрее вы сможете вновь возобновить огонь.

Интересно отметить, что у некоторых кораблей на борту есть мины, которые можно выбрасывать в определенном квадрате в воду. Понятно, что появившись здесь вражеских судов будет грозить им значительными повреждениями, а то и потоплением. Полобная

но 4 степени предупреждения опасности: зеленый, желтый, оранжевый и красный. На зеленом уровне корабли будут перезарядиться с половинной возможной скоростью, ремонтируя на ходу повреждения (если таковые есть). На желтом — флот будет перемещаться с нормальной скоростью и защищаться от нападения. Оранжевый уровень очень опасен, поскольку на нем последние будут двигаться с удвоенной скоростью, а на красном — плюс к этому лодки не будут отклоняться от курса, чтобы избежать возможных атак. Примерно теми же особенностями обладают и подводные

Системные требования:
486 DX2/66 (лучше Pentium),
8 Мбайт RAM (лучше 12),
4-скоростной CD-ROM,
SVGA, звуковая карта,
Windows 95



ним игра могла бы стать всего лишь максимально продвинутой "Морским боем", который, как вы догадываетесь, к стратегическим играм никакого отношения не имеет. Однако в Battleship'e есть базы, располагающиеся на островах (остров всегда поделен на четыре квадрата), и это кардинально меняет дело. Обычно база состоит из ракетной установки, взлетно-посадочной полосы с несколькими вертолетами или истребителями, AWAC'а, склада для хранения боеприпасов, а также нескольких портов. Особенно интересны последние — заведя сюда поврежденный корабль, через некоторое время вы получите его полностью восстановленным. Кроме того, в портах можно перезаряжать

корабельные орудия.

Как уже говорилось, базы располагают собственными военными аэродромами — так что вы можете отдавать пилотам всевозможные приказы, от налета на флот противника до бомбежки заданного квадрата. Однако ваши дельта, особенно боевые вертолеты, не предназначены для полетов на неограниченные расстояния: топлива хватает только на конкретный отрезок пути, поэтому прежде прыкните, а смогут ли "пламенные моторы" долететь до пункта назначения.

Вполне естественно, что противник также располагает островами и базами. Компьютер может предпринять попытку захвата вашего острова, но и вы можете сделать то же самое. Для вторжения необходимо сначала уничтожить все защитные сооружения неприятеля (радар, ракетные установки и т.д.), после чего появится возможность взять остров под свой контроль.

Не стоит, впрочем, забывать, что без ракетных установок остров становится практически беззащитным, и чтобы отстоять его, необходимо держать неподалеку одну из ваших флотий.

Объективно

Что можно сказать об игре в целом? Поначалу она впечатляет... Впечатляет настолько, что первые сутки оторваться просто невозможно. Но потом приходит и другое понимание игры. Во-первых,



сценарии не объединены в кампанию, и, пройдя один из них, вы возвращаетесь в начальное меню, где можете выбрать другой...

А можете и не выбирать: с одной стороны, сценарии весьма разнообразны, есть и миссии конвойа, и захват островов, и полное уничтожение сил противника... Но все это в

конечном счете сводится к повторению одного и того же, и довольно быстро надоедает. Только представьте себе, насколько интересней и увлекательней была

бы игра, если бы авторы предусмотрели в ней полноценную кампанию, а играющий мог получать звания и награды! Увы, всего этого нет, а проходить из раза в раз одни и те же сценарии надоедает. К несчастью, редактора оных также не предусмотрено...

Но! Но авторы прекрасно понимали все это. Именно поэтому в комплект игры входят два CD (второй можно отдать другу и играть с ним в специально созданные multiplayer'ные сценарии!). Разумеется, играть можно не только по модему, но и в локальной сети (до четырех человек), и через Internet (M-Player), и, поверьте, это меняет ВСЕ! Играть с живым соперником в Battleship можно бесконечно, и это не надоедает принципиально... Как нам никогда не приелся настоящий "Морской бой".

— Петр Давыдов

★ NMS Software
★ Hasbro Interactive

95% ГРАФИКА (ИДЕЯ)

90% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%

Battleship



Звездная болезнь, или Хексы в космосе

"НА ТРЕТИЙ ДЕНЬ АТАКИ СТАЛО ЯСНО, что нам крышка. Эти обезьяны все съелись и съпились с неба. КОГДА НАКОНЕЦ ПОДОШЛА "ЭСКАЛИБУР", все влизи из укрытия и смотрели, как сгорают в атмосфере останки обезьяньих кораблей. Это было очень красиво. Все радовались, как дети, а некоторые плакали. Еще час, и нам точно была бы крышка..."

БОВ J. ДЖЕК, РАДЮВ

Компания с амбициозным названием "Strategic Simulations, Incorporated" никак не может оставить бедного генерала в покое. Мало того, что их милостью генерал прошел всю Вторую мировую, они заслали его в какую-то сказочную страну воевать с драконами и гоблинами. Генерал и оттуда вернулся. И вот теперь мы присутствуем при историческом событии — запуске военачальника в открытый космос. Генерал — теперь его называют *Star General* — стартует через несколько минут. Передаем репортаж нашего корреспондента с мыса Канаверал.

Впервые услышав о *Star General*, я был приятно удивлен и заинтересован. Судите сами, разве

колониями на планетах, тактические битвы как в космосе, так и на поверхности планет. 900 с лишним (!) различных боевых единиц, включая космические корабли, орбитальные станции, пехоту, бронетехнику, артиллерию и авиацию! И все это сделано с использованием хорошо зарекомендовавшего себя engine от *Panzer Battle*, столь любимого многими фанатами *wargame*.

Разочарование от первого просмотра было таким же сильным, как и желание взглянуть на игру. Я сразу понял, что это НЕ МОЕ. Но, сохраняя верность собственной теории о том, что практически любая игра может найти своего поклонника, надо лишь дать им встретиться, постараюсь объективно рассказать о ней.

Экономика должна быть экономной
Star General, хоть и является продолжением известного сериала, содержит в себе ряд интересных нововведений. Во-первых, появилась возможность разыгрывать не только фиксированные сценарии, но и соревноваться в честную *expansion war*, как, например, в *Master of Orion 2*. То есть все с нуля. Задаем начальные условия

(количество соперников, запас ресурсов, технический уровень юнитов, силу AI) — и в бой.

Во-вторых, в *Star General* предпринята попытка построить более или менее правдоподобную экономическую систему империи. Все объекты в игре, включая космические корабли, наземную технику и планетарные постройки, покупаются на некие *resource points (RP)*. Ресурсы приносит планеты с их промышленностью, торговые суда и "сдача металлолома" — останков вражеской техники.

добывающие шахты не несут особой смысловой нагрузки, они просто позволяют сооружать дополнительно два важных комплекса — Военный и Технический центры. Военный центр становится поставщиком солдат и техники, а в технических центрах ученые и инженеры бьются над улучшением ТТХ нашей машиностроения. Однако мирное развитие очень скоро будет остановлено, насколько скоро — зависит от размера Галактики и от количества соперников в игре. И тогда становится ясно, что нужно найти



Во-первых, в начале игры уже колонизированы и заселены, и "поселяются" вместе с городами. Новые города возводить нельзя, а вот развить промышленность в районе мегаполисов можно. Правда, все эти фабрики, заводы и

какие-то очень важные аргументы, чтобы доказать остальным наше право на существование...

Война

Об этом можно не беспокоиться. Разработчики здорово постарались, изготовив целый арсенал



может нормальный стратегогам остаться спокойным, узнав о такой игре? Космическая стратегия, 7 рас, более 100 различных миров, наука, дипломатия, управление

Major victory by the Fleet

летающих, ползающих и шагающих машин, способных нести смерть и разрушение самыми разнообразными способами. Начнем издалека. То есть из космоса. Космические силы представлены 16 различными классами кораблей. Здесь есть все, что может понадобиться как начинающему, так и матерому



стратега, — от тяжеловооруженных и очень дорогих летающих крепостей до невесомых скаутов-разведчиков.

На земле все выглядит куда милее и привычнее для поклонника Panzer General. Но и здесь, конечно, не обошлось без вмешательства научной фантастики. Танки на гравитационных подушках, артиллерия, пехота, бомбардировщики, истребители, самолеты-разведчики и даже AWAC — вот лишь часть тех средств, которыми нам придется прокладывать себе путь к победе на бескрайних просторах безмянноты планет.

Разумеется, каждый юнит характеризуется десятком параметров,

радостью изучения которых я оставляю на вашу долю. Внутри каждого класса существуют различные модификации, и, более того, каждая модель может быть "заапгрейжена" на новый технический уровень

разрушается техника, расходуется горючее и боезапас, и обязанность следить за всем этим возложена на нас.

Враги

Врагов у нас много. В битве могут принимать участие до семи игроков, управляемых как компьютером, так и людьми (по сети или модему). Каждая раса имеет свою историю, свои плюсы и минусы и даже свою тактику (чего я, ей-богу, не заметил). Для каждой из семи рас художники нарисовали различные спрайты кораблей и техники, причем отличаются они не только визуально: разница в боевых качествах видна невооруженным взглядом. Более того, у каждой расы есть свои, оригинальные типы вооружения, например, Инженеры у параноидальных рептилий Dragoians или Охотники у смертельно опасных самураев из семейства кошачьих Hressa.

Естественно, в глобальных конфликтах между семью противниками не может не возникнуть

каких-то союзов, альянсов и других дипломатических образований. Авторы игры ввели возможность дипломатических отношений между соперни-

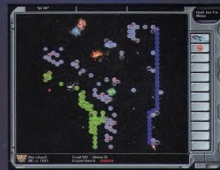
ками, но как они это сделали! По их мнению, для установления полного взаимопонимания с лютым врагом необходимо лишь... перевести на его счет некоторую сумму RP, и все! Бывший враг становится нашим лучшим другом, причем мы можем непосредственно наблюдать, как крепчает наша дружба с увеличением переводимой суммы. Что ж, как говорят мои друзья на Сицилии, "когда поют деньги, музыка умолкает".

Цель

В игре предусмотрено 8 фиксированных сценариев, а также, как уже говорилось, возможность "глобального" военного конфликта. В последнем случае цель — либо захватить все планеты в Галактике, либо только 51%, это уж зависит от того, сколько у вас свободного времени. Если Галактика "неформально большая", нам предстоит сражаться за обладание более чем сотней планет. Учитывая, что на поверхности многих из них нас ждет изнурительная битва с ее хозяевами, согласитесь, работа предстоит алеская.

Время собирать камни

Вот такая замечательная игра. Даже не знаю,





Системные требования:
486DX/66 (MS-DOS) и Pentium 90 (Windows 95), 16 Мбайт RAM, SVGA 1 Мбайт, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), звуковая карта

почему я сейчас не играю в нее... Не знаю. "Я себя под Лениным чищу", — признался как-то Маяковский. А я вот Star General чищу под Master of Orion 2. И после отсидки от Star General мало что остается. Авторы попробовали сделать что-то большее, чем просто wargame. Идея объеди-

глобальной войне — это тушеет на глазах. Чрезмерная осторожность, перемежаемая суицидальными атаками, повторение только что сделанных ошибок и нежелание использовать техническое преимущество — такое впечатление оставляют управляемые AI противники.

Во-вторых, интерфейс. Вполне возможно, что для Panzer General такой интерфейс был очень удобен. Но для игры, в которой сделана попытка вырваться за пределы wargame, подобное абсолютно не подходит. Попытка уследить за сотней планет и своими армиями, разбросанными по всему космосу и на десятки планет, превращается в кошмар даже при сравнительно небольшой кампании. Космическая карта имеет всего одну степень уменьшения и становится совершенно нечитаемой при больших размерах Галактики. Складывается впечатление, что интерфейс этой игре попросту "мал", и это очень серьезно упущение разработчиков.

В-третьих, графика. Ребята! На пороге третьи тысячелетие. Почему же мне кажется, что Star General сделан на EGA? Блеклые цвета, однородные палитры. Разработчики потратили кучу времени на создание трехмерной анимации КАЖДОГО из кораблей, тьма работы! А зачем? Все равно в их тормозную энциклопедию

никто не будет заглядывать, всю информацию о характеристиках можно получить гораздо проще. А собственно спайпты на игровом поле выглядят, как прокрученные через мясорубку части тела, и с трудом отличаются друг от друга. Если сравнивать Star General с предыдущим творением SSI из этой серии — Fantasy General, то налицо явная деградация. Единственное, что радует, — музыкальные дорожки, записанные на CD. Жинное соло на сафоне в электронно-космической аранжировке создает атмосферу некоторой ирреальности, и это несколько отменяет общее отсутствие стиля в игре.

Выводы

SSI и CatWare (разработчик) решили сделать что-то новое, но, на мой взгляд, шедевра не получили, а жаль. Star General представляет

мне старым добрым Panzer General'ом, которого запустили в космос и которому для управления вручили большие стратегические кодулы. А как с этими кодулами обращаться — не объяснили. Так что если вы — убежденный wargamer и вам еще не надоела серия XGeneral с ее небом в шестигольники, то эта игра просто создана для вас. Остальным фанам космических стратегий прощаба не беспокоиться, берегите здоровье и копите силы для Pax Imperia 2.

— Олег Хажинский

P.S. Кстати, вы, наверное, думаете, что SSI теперь отправит генерала на пенсию? Как бы не так. По контракту ему предстоит еще отплыть в длительный круиз по Тихому океану. Там, говорят, с японцами что-то неладно...



ИГРА
Star General
трехмерная космическая стратегия
разработана SSI, издана CatWare

нить в одной игре детализированные сражения как в космосе, так и на планетах представляется мне весьма интересной. Но реализация...

Во-первых, AI. Все было бы не так плохо, кабы не AI. Играть с ним не интересно. Если в сценариях противник ведет себя более или менее прилично, то в

★ CatWare
★ SSI

40% ГРАФИКА
80% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

50%



Море зовет

Вы никогда не мечтали стать моряком? Что, неужели никогда? Странно... Не потому ли, что прошли уже те времена, когда парусные фрегаты, корветы и бригантины бороздили просторы морей, навевая страх и почтение своей изящностью и мощью? Что может быть прекрасней судна под парусами! Что может быть пленительнее моря и ветра, несущего корабль вперед и вперед! Теперь все это — несбыточные мечты... А если представить, будто вы в силах повернуть время вспять и возвратиться в ту эпоху? Что, если бы вы смогли стать капитаном корабля и командовать им, одерживая победу за победой в бесчисленных морских баталиях? Что бы вы сказали тогда? И если это желание вам не чуждо, то новая игра **Age of Sail** от TalonSoft/Empire Interactive даст вам возможность попробовать себя в роли капитана военного парусного корабля.

Real-time

Скорее всего, вы уже зададе вопрос: а к какому же жанру относится **Age of Sail**? Честно говоря, ответить на это не так-то и легко... Ближе всего игра к тактической морской стратегии в реальном времени. Помните, в позапрошлом номере (известного журнала) мы рецензировали игру **Wooden Ships & Iron Men**? Так вот, она в каком-то смысле похожа на **Age of Sail**, правда, **WS&IM** была выполнена в пошаговом ключе, и наше мнение на этот счет было довольно жестким: "похожесть" портила игру. **Age of Sail**, к счастью, свободна от этого недостатка, поэтому игравший может управлять своими кораблями и продумывать тонкие маневры, учитывая передвижения судов противника. В **REAL-TIME ВРЕМЕНИ** Стоит ли говорить, что это меняет ВСЕ?

Корабли

Но главное даже не в том, что игра имеет в **real-time** былые времена в **Age of Sail** впечатляет, насколько реалистично и полно реализован сам игровой мир: учитываются буквально все параметры кораблей того времени, все нюансы морских сражений.

Во-первых, любой корабль имеет свое название и соответствует реально существовавшим прототипам. Это значит, что все суда своеобразны и неповторимы. И не только внеш-

не, но и по вооружению, величине команды...

Каждый раз вы начинаете бой со "свежими" кораблями, которые в ходе сражения, естественно, могут быть повреждены: прежде всего страдают парусы, корабельный корпус, мачты и бортовые пушки. Погибнут и члены команды, и не стоит думать, что люди менее важны, чем само судно. Без достаточного количества матросов вы просто не сможете эффективно управлять большим кораблем: снизится маневренность, снизится скорость хода, на перезарядку пушек будет уходить больше времени...

Впрочем, в игре предусмотрены такие замечательные опции, как "боевой дух команды" и "состояние обмундирования". Если матросы увидят, что проигрывают сражение, это крайне нега-

ние?). Напротив, в случае удачной боевой команды скажутся **морские рассказы** — и вот вам в таком случае преград!

Управление в бою

Не менее реалистично выглядит и управление кораблями. (Здесь сразу же стоит отметить, что ЛЮБОЙ ваш приказ не может быть выполнен моментально, на это потребуется некоторое время.) Прежде всего, вы можете заставить угол поворота корабля, а также его скорость. С поворотами все понятно, а вот со скоростью дела обстоят чуть сложнее. Не надо забывать, что на дворе век парусов, поэтому единственная движущая сила ваших кораблей — ветер. Естественно, вы не властны над силами природы, и ветер может дуть в любую сторону, вне зависимости от желаний играющего.

Разумеется, на скорость передвижения судна более всего влияют направление и сила ветра. Но не только это. Одной из ключевых возможностей в регулировании скорости хода является положение парусов, вы вполне можете выбрать один из трех вариантов — положение для боя, поднятые паруса и так на-

паруса". В последнем случае скорость корабля будет максимальной (естественно, если все паруса дефляты). Военное положение "служит специально для маневров во время боя. При поднятии паруса наполовину, вы значительно уменьшаете риск

их повреждения, но, понятно, это существенно снизит скорость хода.

Единственным оружием дальнего боя являются пушки, располагающиеся по бортам корабля. При этом пушки одного борта всегда стреляют одновременно. Принципиальное значение имеет скорость перезарядки орудий (этот параметр определяется конструктивными характеристиками пушек). Чем быстрее будет осуществлена перезарядка, тем скорее вы сможете открыть огонь вновь. Кстати, различаются не только пушки, но и ядра. В **Age of Sail** отсутствуют 4 разновидности

ядер, каждая из которых служит для своих целей: большие ядра используются для повреждения корпуса корабля, кар-



маленькая для истребления команд противника, кингпел (два ядра, скрепленные цепью) применяется для "избисания" парусов и снасти, а заряженные сразу двумя ядрами пушки смертельны для мачт.

Если вы почувствуете, что силы противника на исходе, можно попробовать взять его на abordage. Для этого существуют специальные боевые крючки, выкидываемые, когда суда находятся в непосредственной близости друг от друга. Кстати, решаясь на abordage, вспомните о боевом духе вашей команды...

Тактика сражений

Итак, мы подошли к самому интересному — тактике морских сражений. Вся прелесть Age of Sail состоит главным образом в том, что вам придется выработать собственную тактику ведения боя и крепко думать о стратегии всего сражения. Ибо игрок лишь в редких случаях управляет одним кораблем — обычно под влиянием командования находится целая флотилия. Особо украшает игру тот факт, что большинство сценариев являются точной копией реально происходивших морских сражений, так что вам дается поистине уникальная возможность изменить ход истории. Но о сценариях мы поговорим чуть позже, а пока перейдем к тактике.

Весьма важно расположение ваших кораблей (во всех исторических сценариях оно, понятно, соответствует реальному ходу событий). Обычно первую линию обороны/нападения занимают линейные корабли (наиболее мощные и большие суда с 60-100 пушками и 450-750 членами команды), которые способны нанести противнику максимальные повреждения уже в начале боя. За ними располагаются фрегаты (средние корабли с 35-50 пушками и командой в 130-250 человек), вступающие в сражение чуть позже и маневрирующие среди уже понесших повреждения линейных кораблей.

Вторая главная особенность вашего флота — его расположение относительно ветра. Наветренная сторона более вы-

гозна по целому ряду причин. Во-первых, это облегчает маневрирование. Плюс к этому дым от пушечных выстрелов относится к флоту неприятеля, что мешает последнему вести прицельный огонь. И т.д. Если же вы видите, что ветер дует со стороны противника, обязательно следует предпринять ряд маневров, которые позволят вам перейти на наветренную сторону, и тогда ваши шансы на победу значительно увеличатся.

Вся сражение, не стоит забывать и о скорости перезарядки пушек. Именно этот параметр в конечном итоге определяет тактику боя. В самом начале "пушечной" истории орудия могли стрелять от силы два раза в час. В Age of Sail вы вместе сдвигаете это до более со-



временными образцами, но даже их скорость перезарядки составляет 5 минут. Произведя выстрел, вы должны совершить умелый маневр и повернуться к противнику другим бортом, после чего следует произвести второй залп. Теперь начинается самое интересное — маневры между перезарядкой. Надо попытаться вести корабли на значительное расстояние и, уходя из зоны огня, дожидаться момента, когда вражеские пушки будут перезарядиться. После этого снова идти на сближение. Надеюсь, управляя флотилией, для ведения боя вам придется выработать целую стратегию, и, поверьте, это очень интересно и увлекательно!

Сценарии и кампании

В Age of Sail присутствуют более 100 (!) различных сценариев, большинство из которых, как уже говорилось, являются копиями исторических сражений, включая даже такие из-



стные битвы, как Trafalgar, Camperdown, Cape of St. Vincent. Говоря об этом, нельзя не назвать величайшие в истории военные корабли, которые также нашли свое отражение в игре: Victory, Constitution, Constellation, Bonhomme Richard, Espanol, Guerriere, Vengeance, Saratoga...

Игрок может выбрать любой из предложенных сценариев и потренироваться, совершенствуя свое мастерство. Но главная суть AoS состоит в участии в военной кампании 1775-1820 гг.: вы можете выбрать государство, которое будете представлять (речь идет об Англии, Испании, Франции и США). ОСОБО отмечают факт, что, участвуя в кампании, вы будете получать в соответствии со своими боевыми заслугами звания и награды. Начав с простого эскадрона (по-нашему, прапорщика), игрок может дослужиться аж до адмирала!

В дополнение ко всему к игре прилагается редактор сценариев, содержащий более 2000 (!) неповторимых, реально существовавших кораблей. С его помощью вы сможете с легкостью заняться конструированием собственной военно-морской истории.

Графика и engine

Честно говоря, графика в Age of Sail оставляет желать много лучшего, а звуковое сопровождение и вовсе не вызывает никакой критики. (Вид на корабли, к слову, выполнен в 3D.)

А вот engine игры весьма удобен. Присутствует гибкая система масштабирования, которая очень полезна в случаях, когда нужно окинуть весь театр военных действий или, напротив, детально рассмотреть передвижение или маневр отдельного корабля.

AI

Компьютер играет если и не на самом высоком уровне, то,



в крайнем мере, сильнее того, что можно назвать словом "средне". Предусмотрено целых 5 уровней сложности — от Novice до Impossible, что дает игроку возможность выбрать уровень по силам. Наконец, вы можете задействовать специальную функцию, которая будет скрывать от вас некоторую информацию, касающуюся вражеских кораблей (и это весьма близко к реальной жизни)...

Итого

Age of Sail, пожалуй, первая игра на моей памяти, в которой настолько детально реализован процесс морского сражения. Если добывать сюда полноценную военную кампанию с присвоением званий, да к тому же более 100 реальных исторических битв, то игра и вовсе становится уникальной. Вместе с тем, по вполне очевидным причинам, это довольно специфический продукт, предназначенный в первую очередь для истинных любителей военно-морских сражений.

Кстати, в игру можно играть и по модему, но это уже норма...

— Петр Давыдов

Системные требования:
16MB RAM, 2-мегабайтный CD-ROM, процессор 486, Windows 3.1/95

★ TalonSoft
★ Empire Interactive

69% ГРАФИКА

50% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

Age of Sail



СТРАТЕГИИ

Империя меркн

Когда-то звезды ярко светили маяками в бескрайних просторах космоса. Когда-то звезды были символом, целью и оправданием человеческой жизни. Когда-то люди смотрели в небо с надеждой и тоской. Но однажды звезды стали меркнуть, а вместе с ними стала угасать надежда...

В начале пятого тысячелетия от рождения Христа человеческая история подошла к концу. Великие цивилизации были разрушены, инстинкт выживания и страх поселились на останках некогда светлых и процветающих миров. Древние феодалы кланы подвиги Галактику. Борьба за власть, интриги, кровь и предательство — вот что осталось на долю человечества в мире, скудно освещенном гаснущими светилами. В мире, скорчившем-

ся в ожидании Судного Дня.

На таком апокалиптическом фоне разворачиваются события в этой удивительной игре, разработанной компанией Holistic Design на базе собственной "настолиной" RPG — **Emperor of the Fading Suns (EFS)** Игре, которая, безусловно, является самым ярким событием февраля-марта и по размаху не уступает, а в чем-то даже и превосходит недавний шедевр MicroProse Master of Orion 2. Игру, которую называют, и не без оснований, "Раем для стратегомана", EFS настолько сложна, что в рецензии просто не охватить всех ее тонкостей, поэтому мы постараемся осветить лишь самые основные детали и, возможно, помочь вам сделать первые шаги в игре.

Сюжет

Император Владимир сделал попытку вырвать человечество из полукосового оцепенения, остановить разрушительную войну и объединить разбросанные феодалы кланы единой властью. Ему удалось вселить в народ надежду и веру в будущее. Он ввел великий закон, разделя-

ющий. Каждые десять лет на нейтральной территории, планете Бизантум-2, должны проходить выборы: победивший становится Регентом и в течение десяти лет, вплоть до следующего волеизъявления, правит Известными Мирами.

В году 4550-м Владимир короновал себя как первого Императора и... принял смерть от рук неизвестных. Теперь Трон свободен, и кровопролитная война готова разразиться вновь.

Действующие лица

Итак, кто же участники этой опасной игры, в которой победивший получает Галактиче-

ский Трон, а проигравшие — несколько скрупулов слона на собственных похоронах?

Те, кто правит

Пять Великих Домов, пять феодалских кланов, сильнейшие, которым удалось выжить в смутные времена. Мы представляем один из этих Домов. Каждый клан имеет свою не-

торию, уходящую корнями в седую глубь веков, свои особенности, свои достоинства и недостатки. Перед началом игры мы можем выбрать из списка десятка достоинств, например, приоритет в какой-нибудь отрасли наук или большую армию. Не стоит забывать, что за каждое приобретаемое "достоинство" придется расплачиваться каким-то недостатком.

Те, кто ищет

Представители Универсальной Церкви. Эта империя в империи, сложный конгломерат различных течений и верований, имеет огромную власть, большую скрытую, чем явную. Церковь не претендует на Трон, но использует свое влияние для поддержки устраивающих ее Домов. Сердце Церкви, ее "Ватикан", расположено на планете Holy Terra, но ее приходы вы найдете на любом из обитаемых миров, в любом городе, там, где есть люди, деньги и власть.

Те, кто торгует

Лига, древняя организация, раскинувшая свои торговые представительства по всей Галактике. Горю лам, если вас угораздило поспорить с членами Лиги! Эта монополияная



гильдия торговцев контролирует покупку и продажу сырья, техники и продовольствия. Сотни грузовых танкеров, принадлежащих Лиге, бороздят космос, разнося товары по десяткам планет, независимо от политической ситуации в Империи. Несмотря на то что Лига владеет довольно мощным военным флотом, она старается занимать нейтральную по инерции, и, заручившись ее поддержкой, вы значительно повысите свои шансы быть избранным на пост Регента.



ющую власть среди сильных мира сего и определяющий право каждого на Галактический Трон. Пять скипетров власти он перелад Матери Церкви, тем, кто ищет. Пять — представителям Лиги, тем, кто торгует. И по пять скипетров каждому Великому Дому, тем, кто



УЩИХ СВЕТИЛ



Чужие

Человечество не одиноко во Вселенной. Это стало очевидно давным-давно, при первых шагах человека на пути освоения новых миров. Древняя ци-



визация Vau, цивилизация созданий, значительно превосходящих нас по развитию, — одно из неизвестных в этом космическом сравнении. Но если с Vau мы все можем познакомиться на общем языке, как и не думайте «дружить» с Симбиотами. Одно это слово наводит ужас на жителей пограничных миров. Эти исчадия ада стремительной волной пронесются по планетам, сев смерть и разрушение.

Повстанцы

Повстанцы, непримиримые, их многочисленные отряды рассыпаны по десяткам планет Империи. К ним примыкают целые армии и экипажи космических кораблей, недовольные своими правителями, которые держат их на голодном пайке. Не слишком хорошо организованные, повстанцы тем не менее могут создать немало проблем на ваших планетах, так что не стоит доводить народ до революции.

Экономика

Стабильная экономическая система — залог успешного правления. Это становится понятно с первых минут игры.

В EFTS все операции по развитию экономики возложены на наши плечи. Среди нескольких десятков типов строений, которые мы можем возводить на планетах, в первую очередь следует обратить внимание на шахты, буровые установки и фермы, которые начнут снабжать нас первичными ресурсами — топливом, рудами, микроэлементами, лекарствами и, конечно, провизией. Первичные ресурсы затем поступают на заводы, производящие комплектующие для военной техники, космических кораблей и других объектов. Многие из комплектующих ценятся очень и очень дорого, так что их производство может стать неплохим источником дохода для нашего Дома. Эта часть игры реализована в стиле Transport Tycoon. Мы отыскиваем на планете залежи полезных ископаемых, Инженеры прокладывают дороги, строят шахты и заводы, между которыми начинают курсировать грузовые платформы. В принципе, все необходимое можно покупать у представителей Лиги, если на одной из наших планет есть ее отделения. Но это дорого, а казна не бездонна.

Основную долю поступлений из «закрома Родини» составляют налоги, собираемые на контролируемых нами планетах. Еще один источник дохода — удержание части оброка, церковной десятины, которому мы ежегодно отправляем с святым отцом на Holy Terra. Святая земля далеко — мало ли что может приключиться с деньгами на долгом пути... Но не стоит особенно рассчитывать на этот источник, неприятности с Матерью-

Церковью могут обойтись гораздо дороже... Вряд ли нужно экономить и на зарплате наших людей — недовольство в армии снижает ее боеспособность и лояльность.

Наука

Ни одна серьезная стратегическая игра не обходится без науки. AEFS — это ОЧЕНЬ серьезная стратегическая игра, и наука в ней играет одну из ключевых ролей.

За пять столетий смутного времени большинство научных секретов было утеряно, и теперь нашим ученым предстоит заново создавать многие важнейшие области знаний. Каждый Дом ведет собственные исследования, и, конечно, владелец передовых технологий получает огромное преимущество в экономике и военном развитии. Древняя наука достаточно «разноречива» даже по сравнению с MoO 2, имеет несколько основных ветвей, включающих физику, микробиологию, социологию и ряд других направлений, от которых «отпочковываются» более частные науки.

В EFTS реализована весьма необычная научная система: мы имеем возможность «размывать» некоторые изобретения. Дело в том, что «research points», генерируемые нашими лабораториями, идут не только на продвижение науки вперед, но и на поддержание «памяти» об уже открытых изо-

бретениях. Если мы видим, что поступившее научное прогресса замедлилась, возможно, следует снять часть ученых со ставших неактуальными проектов. Есть и еще одна, более веская причина наступать на горло человеческому знанию. Это Церковь.

Дело в том, что Церковь не одобряет занятия науками, считая, и не без оснований, что именно научно-техниче-



ская революция «замела человечество в туман и поставила его перед угрозой Конца Света. Поэтому периодически Патриарх объявляет некоторые изобретения негодными Богу и предает их анафеме. Впрочем, мы можем втайне продолжать исследования в запрещенных областях, но только рано или поздно Святой Инквизиция поступит к нам в двери. Фанатики повесят наших ученых, сожгут наши книги и разрушат наши лаборатории. Так что будьте готовы с оружием



СТРАТЕГИИ

в руках отстаивать свое право на научный прогресс. (К слову, однажды в таком образом был отброшен в каменный век. Отряды Инквизиции высадились на своих бело-красных кораблях в моих городах и мгновенно уничтожили оставленные без защиты лаборатории. Все, что мне оставалось делать, это выпрашивать, выкупать и выбивать силой знания у моих злейших друзей, благо система дипломатии в EFS позволяет это сделать.)



Дипломатия

Вообще говоря, дипломатия в EFS позволяет ВСЕ. Такой детальной и гибкой модели я еще не встречал. Дипломатия в игре занимает первое место, и, наверное, именно с нее надо было начинать разговор об EFS. Как вы уже поняли, первый этап на пути к абсолютной власти — победа на выборах Регента на Бизантиуме-2, которые проходят раз в десять лет. Регент, формально являясь главой Империи, распределяет портфели министров: титулы Командующего Имперским Флотом, Командующего Имперским Гарнизоном и Начальника Секретной Службы Империи, одной из самых могущественных теневых организаций государства. Титулы эти вовсе не пустая формаль-

ность. Они дают министрам реальную силу и власть, поэтому являются лакомым кусочком для тех Домов, которые сами не в состоянии заполнить достаточное количество голосов на выборах. Добиться победы на выборах можно лишь одним способом — убедить несколько Домов и, возможно, Церковь или Лигу, отдать все или часть голосов за нас. Средства для убеждения предостаточно. Здесь есть все — от приваки до кнута: подкуп, передача технологий, карт планет, уговоры, угрозы, обещания сделать министром в случае победы, заключить мир или объявить войну, и прочая, прочая, прочая.

Разработчики создали оригинальный "дипломатический" интерфейс, чтобы облегчить нам формулировку требований или просьб. Мы как бы составляем предложение "Дайте нам" (то-то) и (то-то) И/ЛИ "мы сделаем" (то-то) и (то-то). Вариантов сделать "то-то" весьма много и они меняются в зависимости от того, к кому мы обращаемся. Например, мы сможем попросить Патриарха признать какую-либо науку идеологически неверной или представителя Лиги объявить эмбарго на поставку товаров враждебному нам Дому. Очень и очень многое можно сделать исключительно с помощью интриг и заговоров. Но когда эти меры не приносят результата, угрозы приходится подтверждать реальными и весомыми телодвижениями.

Военные действия

Несмотря на все разнообразие EFS, ее основной частью, несомненно, являются стратегические военные операции на планетах и в космосе. Даже если нам удастся относительно "мирным" путем, то есть с помощью шантажа, денег и теневых операций, получить титул Регента, глобальной войны не миновать, когда мы перейдем

ко второй фазе нашего плана — "Друзья, мне так понравился на посту Регента, что я решил его не покидать. Объявляю себя Императором Известных Миров".

Правящая верхушка каждого Дома — пять представителей Знати. Это самые главные персонажи в игре. Мы можем потерять всю армию, все космические корабли, но пока хотя бы один из представителей Знати жив и находится во Дворце — наш Дом продолжает существовать.

Следующими по важности юнитами в игре являются Офицеры. В отличие от членов Фамилии, мы можем обучать их в наших учебных заведениях. Присутствие Офицеров, как, впрочем, и Дворян, поднимает боевой дух управляемых ими подразделений. Наличие хотя бы одного Офицера в столичном Дворце любой планеты свидетельствует о том, что мы контролируем эту планету, а значит — собираем налоги с местного населения. Несогласные уходят в леса партизанить, и расправиться с ними — дело армии.

На Земле...

Список техники, которую могут производить наши заводы, бодряще велик и разнообразен, и продолжает расти с развитием науки. Здесь есть все для проведения самых развернутых боевых действий на суше, в небесах и на море, — от мобильной пехоты до подводных лодок и авианосцев! Думаю, не стоит даже говорить о том, что каждый юнит характеризуется десятком параметров, среди которых есть и опыт, и ловкость, и масса таких характеристик, предназначение которых, на первый взгляд, не совсем очевидно. Управление юнитами осуществляется по накатанной схеме и очень напоминает Civilization. Вся наша техника и солдаты, а также гражданские единицы могут объединяться в "эски" (вмещающие несколь-



ко десятков юнитов), имеющие определенный запас "ходов", которые тратятся на перемещение по поверхности планеты. В процессе битвы между враждующими отрядами мы вмешиваться не можем, можем лишь определить тактику поведения — наступательная, оборонительная и т.д. И слава Богу: если б нас заставляли еще и управлять каждым танком на поле битвы, создавая пришлось бы выплачивать игрокам зарплату, поскольку это напоминало бы уже работу, а не игру.

Рано или поздно, когда экономика родной планеты будет освоена, научная деятельность налажена, армия окончательно расправится с повстанцами, нам придется выбирать за пределы своего мира. И тут в



игру вступают космические корабли.

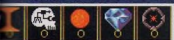
...и в космосе

Секрет производства космических летал, способных переносить корабли через "червоточины" в пространстве от одной планеты к другой, давно известен. Наши ученые когда-нибудь обязательно откроют его вновь, а пока следует с большой осторожностью относиться к тем кораблям, что остались нам в наследство. Известные Миры — это множество десятков годных для жизни планет, разбросанных по Галактике. Все они так или иначе соединены трассами нулевого перехода.

Корабли — очень, очень дорогие игрушки, но без них никак не обойтись. На транспортных мы перевозим оборудо-

Системные требования:
486DX/166, 8
MB RAM, SVGA,
Windows 95, мышь





вание и товары для торговли, перебрасываем армии между мирами. Их прикрывают военные корабли, которые принимают участие в стычках на орбитах планет, а некоторые могут даже проводить орбитальную бомбардировку. Корабли-невидимки применяются для разведки и заброски диверсионных групп на планеты конкурентов. Типов кораблей очень много, и, я думаю, начав игру вы найдете им достойное применение.

Главное — не забывайте, что не все в EFS решается с помощью грубой силы, иногда хитрость и расчет принесут больший эффект, чем огромный флот и сотни десантных батальонов.

Достоинства и... особенности игры

В EFS я бы играл, даже если бы она была сделана в текстовом разрешении 40x25, а из звуковых карт поддерживал бы один PC-скриптер. Удивительно, но интерфейс сделан вполне прилично и весьма похож на Machiavelli the Prince и Hammer of the Gods, прекрасные творения Holistic Design. Общее графическое оформление безупречно, не сделано со вкусом и не нарушает атмосферы игры. А ведь атмосфера — это,



согласитесь, самое главное.

И здесь на EFS работает не столько графика, сколько нечто другое... Помните, я говорил, что игра сделана на базе "настоящего" RPG с аналогичным названием. Не дав-



ясь в подробности, что это значит для нас, поклонников компьютерных игр? Это значит, что за игрой стоит что-то большее, чем просто схематичная сюжетная линия.

("...Ресурсы истощились... Новая планета... Десять конкурирующих цивилизаций... Уничтожить всех..." Узнате? Это сюжет половины всех стратегий. Ску-у-учно, господа!)

EFS — это как бы срез огромного живого мира, который придумывали десятки людей. Это не просто проводочный каркас, схематичные наброски. Каждый персонаж живет своей жизнью, за каждым действием, за каждым событием видна История, сплетение сил и идей, уходящих корнями в глубокое прошлое. Чего только стоит архив, в котором хранятся заметки о Прошлом и Настоящем человечества, написанные рукой одного из Патриархов! Кстати, те, кто читал серию "Дюна" Херберта, могут заметить сильное влияние этого эпического произведения на умы авторов EFS. Что ж, это только радует.

Другой положительный момент, свойственный играм на базе RPG, — сбалансированная игровая система. Набор параметров юнитов, сами юниты, правила комбата взяты не с потолка, а являются результатом длительных изысканий. В несбалансированную RPG никто не будет играть, а EFS, несмотря на свою малость, очень популярна среди современных role-players.

Теперь о недостатках. К сожалению, эмпирическое пра-

вило "Большая игра — большие баги" в лице EFS получило еще одно подтверждение. Поэтому настоятельно рекомендую перед началом игры установить последний patch, версии 1.2. Он исправляет множество мелких ошибок и глючков, а также добавляет несколько полезных пунктов в меню.

Другой особенностью игры является ее медленный AI. Немало копий было в свое время сломано в comp.sys.ibm.games.strategic по поводу того, что на сотом ходу AI тратит на размышления около 10 минут на PPro 200 МГц. Довольно разнообразное коммюнити вызвало заявление одного из представителей фирмы о том, что корень проблемы находится не в игре, а в игроках, так как они тратят слишком много ходов на выигрыш. Таким образом, мы впервые видим игру, для которой требуется upgrade... игрока, а не компьютера. К счастью, позже авторы признали факт "торможения" AI — проблема была в том, что к концу игры управляемые программой участники накапливали огромное количество устаревших юнитов, на обчет которых и уходило столько (!) времени. Так или иначе, последний patch, по словам разработчиков, ускоряет AI на 40%.

Ода EFS

Если вы все еще сидите и читаете эту статью, это значит только одно — вы поклонник квестов. Потому что все на-



стоящие стратегии уже давно должны бегать по гордо в поисках игры. И это правильно, ведь в EFS есть все, о чем мы мечтали долгими зимними вечерами. Разве только нет возможности создавать собственный дизайн юнитов, как в MoO 2; нельзя здесь и назначать управляющих, как в Pizza Tycoon. Что ж, постоянный поиск совершенства — и есть смысл нашей жизни, а жить нам еще долго. Впрочем, некогда мне с вами философствовать, у меня тут планету громят, так что...

— Олег Хажинский

Emperor of the Fading Suns

★ Holistic Design
★ SegaSoft

70% ГРАФИКА

70% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%



любом случае, вам придется избавиться от морских отрядов врага — миссия закончится лишь с полным уничтожением противника.

Миссия 6

Отступите на запад и, обложив мостиком на самом краю карты, разбейте лагерь. Последуют несколько атак неприятельской пехоты и легких тан-

ков. Пополните ряды вражеских танков. Подведите коюлю и из грузовиков по проложенным вым "тротуарам". Миссия будет закончена в тот миг, когда ваша техника попадет на данный остров.

Миссия 7

Шевелитесь! Быстро бегите вниз по восточному коридору. Спустившись, позовите боч-

ки — пусть враги немного поджарятся — так казались стали! Пройдя мимо охраняемой комнаты на юге, охрана комнаты легко убирается благодаря все тем же

бочкам с бензином. В комнате находится много любимых друзей человека — восточно-европейских очкаров, сослуживших хорошую службу гитлеровцам. Разделите бочек примерно на четыре равные группы. Теперь настало время отвлечь control room — с собаками вы свернете горы. Отношу из солдат придется удалиться flame unit.

Дальше наш путь пролегает на запад — до очередного скопления бочек. Держитесь от них подальше, потому что вражеская пехота попытается влить вас врасплох, в юрлов горючее. Не доставляйте ни такой радости! Собачки легко справятся и с этим сопротивлением. Продолжайте движение по коридору, постреливая в бочки и убирая часовых. Но не торопитесь входить в комнату, доверну напуганную западкам бензина. Необходимо догнать лево убегающего солдата и ослепить его. Теперь можно убрать охрану инженер-

ров. Пополните отряд технической инженерией, расставьте инженер по терминалам. Переместившись на вашу сторону турели-огнеметы сотрут в порошок оставшихся солдат Союзников. Когда последний инженер займет место за основным терминалом, задание будет выполнено.

Миссия 8

Восьмая миссия — одна из самых трудных. Первым шагом действием должно стать сооружение barracks с последующим их "где-нибудь-расположением". Враг на время затихнет. Оставшихся лучше уговорить

пополнить с помощью автоматическая. Построив refinery, а затем на базе соберите несколько (4-5) тяжелых танков. Вскоре вы получите подкрепление, состоящее из пехоты.

Огнеметчиков настоятельно рекомендуется выставить на передний рубеж и повернуть лицом к противнику. Так безопасней.

Береговую линию можно исследовать с помощью транспорта. Учтите, что руды на всех не хватит и вскоре могут возникнуть проблемы. Во-первых, урезайте штатских, которые продолжают баловаться с сигнальной ракетницей. Не надо! В это время танки должны двигаться к засадам минировать с севера. Лучшее всего успеть туда ДО того, как подоспешные mine layers противника смогут разместить мины. Иначе вы горько пожалеете! Сделав это, быстро возвращайтесь на базу, чтобы защитить ее от докучливых джипов. Завяжите обнаруженную power station противника и постройте barracks и refinery — желательно, неподалеку.

Теперь дело за серьезным производством танков. Наштампуйте достаточное количество машин: они должны уничтожить неприятельские карьеры. Если это не будет сделано, выиграть очень сложно. Для истощения сил противника используйте тактику набегов. Важно вовремя отступать, сберечь силы для следующего удара. На данный момент придется потратить определенное количество времени.

Когда Союзники окончательно ликвидируют базу, предварительно обработав ее ударными V2-ракетами. Миссия подруга мечает, что все вражеские отряды должны быть уничтожены.

Миссия 9

Истребители неприятеля внутри своей базы, немедленно вымещаются починкой. Для его truck'а найдется работа к югу от вашего лагеря. Первый постройкой должен стать advanced power plant. Затем weapons factory. Сложите пару танков и воспитайте инженера. Вам придется немало попо-

лнить, чтобы захватить вражескую базу, которая отстраняется на западе. Туда-то и направляется ваш маленький отряд. Завхватив construction yard, уничтожьте прочие строения. Противник попытается заставить вас врасплох, высадит войска на узкой полоске песочка около вашей первоначальной базы. В то же самое время вертолеты союзников нападут на Tesla Coil. Теперь вы располагаете вражеским постройками — так поставьте AA Gun около Tesla Coil. Вскоре дедант назо решительно пресечь с помощью танков. Чуть позднее APC, наполненная инженерами, попытается захватить вашу новую базу, а группа вертолетов будет продолжать докучать старой.

Присматривайте за обомни лагерями! Чтобы легче было справиться с воздушными налетами, можно построить barracks союзников и наштамповать "ракетоносцев". Располагая тремя зданиями refinery, вы будете иметь достаточный доход для того, чтобы позволить себе одну weapons factory и южную танков. Забросьте парашютистов (на восточном крае карты) на одну линию с захваченной базой противника. К северу от места высадки окажется мост. Ваши силы должны очистить его от неприятеля. Припарковав около мо-



ста пару mammoth-танков, вы будете удивлены, что ярат не пройдет. В это время группа из пяти танков будет двигаться от берега к центру. Ориентир — группа елей. Территорию вокруг замширошите, которую переместите, желательно, стрельба в землю прямо перед танками (дабы обезвредить минны).

Находясь в диспоз-окреистности крейсер начнет падать по вашему отряду. Не отворачивайтесь — обычно он промашит и поведет по полю, помогая вашим «саперирам». Танкам придется справиться с узкой полосой своих танков, состоявшей из танков и артиллерии. Ваша цель — копейкой грузилом. Прорывайтесь прямо через базу, не обращая внимания на турки. Копейкой зашиплите и ударите в Бергство. То, что нужно! Преследуйте грузилом танков. Это будет, когда направитесь вправо! Правильно, в гости к mammoth'ам. Познавательное знакомство с ними покажет конец миссии.

Миссия 10

Открыть атаку танков вы, вероятно, достигнете сами. Ваша задача — разорвать копеекой грузилом и доставить его по напеченки. Копейкой будет довершено следовать к ближайшим дружественным войскам, будущим танкам и артиллерии. Поэтому стоит оставить один копеекой на месте вместе с грузилом. Расстояние между копеекой и пехотой легко по-

будет измерить, так как расстояние на карте равно 1 км. МТГом. Последний штришок — доставка груза к цели в Ботке.

После успешных действий следует внимательно осмотреть местность с помощью самолета-шпиона. Их чаще всего используют, потому что раскрываются они без усилий. Если в боях был убит один из Яков, замените его МТГом. Пропорция «три реактивных, для пилотных истребителей», поможет оптимизировать на данном уровне. Расстреляйте бочки около радара — это уберет с вашего пути еще один AA Gun. Остальные истребители негрителам. Танкам необходимо отправиться на запад и разбить пригнанные в лагере rocket infantry. Продолжайте движение в указанном направлении до тех пор, пока не наткнетесь на очередную AA Gun. Этого достаточно, чтобы пройти на плато. Уничтожьте бочки, так как они будут мешать. Обращайте внимание на турки: наша цель — еще одна система ПВО.

Как только все окрестные AA Gun и будут устранены, к вам придет несколько инженерных. С их помощью извлеките repair bay и construction yard. Сверху в силу от вас обидятся корабельные танки. Аккуратно уклонитесь. В случае повреждения самолетов, вы сможете отремонтировать их на свежесозданной базе. Двигаясь дальше, вы увидите, что дела истребитель бочки. На пу-

Миссия 11

Высадиться лучше всего немного к северо-западу от начальной позиции. Сразу же беритесь за постройку refinery и weapons factory. Для надежной защиты вам понадобится тяжелый танк. Находясь в лагере, необходимо отступить к востоку от базы: время от времени от туда будет появляться заблудившийся крейсер и треножить ваши здания. Используя пустой транспорт, вы можете осмотреть большую часть береговой линии на всем уровне, невзирая на огромную огневую мощь береговых батарей и кораблей противника. Главное — не останавливаться.

Когда в нашем распоряжении окажутся 4 танка, отправьте одного из них к югу.

— на разведку земель к востоку. На западе мичелов вы обнаружите mine layer, который требуется уничтожить без промедления. О базе пока можно не беспокоиться: три тяжелых танка легко отбьют любую атаку, которую на данный момент могут позволить себе союзники. Что касается восточного берега и пристаней к нему мостов, то они находятся в зоне обстрела одного из крейсеров. Это препятствие может быть устранено с помощью эскадрильи МТГом. Возьмите 2 истребителя — один к югу, другой к северу от базы.

В канале на севере находится одинокий вражеский флот. Впрочем, его можно уничтожить посредством команды из пяти-шести подлодок. Завершением операции и канале должно быть истребление ракетных кораблей (the rocket yard). Если вам не хватает кредитов, можете подобрать воин с 2000\$ на острове к северо-западу. Его можно взять, высадив на острове десантников. Очищая морские просторы, не забудьте о транспорте, который упорно пытаются подорвать подкрепления для атак на вашу базу. К югу на севере есть лишь несколько походов с моря. Один из них вам придется расчистить, комбинируя МТГом и вертолетов. Опаснейтесь мин, союзники на них не купятся! Обезопасьте участок

можно с вертолетов, усердно расстреливая песочек на берегу. Уничтожьте AA-пушки на западной стороне. МТГом могут вынести установку за один патет — важно лишь вовремя менять поврежденные самолеты.

После того как отработают истребители, приходите время медленнее, по крепким вертолетам. Они с жесткостью косят пехоту противника. Важно как можно скорее «обработать» этот участок с воздуха, прежде



чем туда попадут войска. Высадите серию танков. Если избежать большого минного поля на западе, используйте проход к востоку. Условие выполнения задания — истребитель выжил противника. Если надписи по-прежнему не появляются, значит, вы пропустили закамуфлированные доты, которые хитро спрятались за скалами и камнями.

Миссия 12

Важно то, что бы то ни стало спасти V2 rocket launcher. Истребляя вражескую технику танками, сосредоточьте огонь V2 на турелях. Расчистив площадку, разбивайте бункеры. Для начала вам понадобятся багги, weapons factory, repair bay. Оставшихся в живых пехотинцев можно отослать на разведку местности. Если один из них привлечет внимание вражеских вертолетов, приведите его к mammoth-танку. На «дужайке» к югу можно развлечься, истребляя вражеские отряды с помощью V2.

Настало время выдуть несколько тяжелых танков. Следите за вражескими транспортными вертолетами: обычно они высасывают пехоту в северной части нашей базы, одновременно сопровождая проникновение танковыми атаками с другой стороны V2 поможет вовремя развлечься с приземлившимся вертолетом.



ребяется Яками. Обладатели реактивных установок придется водить танками. Все остальные попросу не устоят против копеекой противника. Если вы увидите, что копеекой AA-пушки, Удальте последние, до предостережения: пехоту свободно действуют ошанки. Тереза

ти попадутся танк и группа пехотинцев — это не проблема. Добравшись до стены в левой стороне карты, пробейте проход. Только теперь можно поставить копеекой с охраняющим грузилом танком. Засаживать будет выполняемо, как только грузило выйдут за стену

В этот момент по морю проинформируют тифов на вашу базу. Советуется решительно пресекать подобные выходы ракетными matmotif-танка. Если неполадку повиснет mine layout (его обычно доставляют транспортом), немедленно уничтожьте предателя.

Возьмите на пачку минные поля на юге и западе от ограды минеральных залежей. Первый шаг к победе — истребление всех отрядов противника на "своей" части острова. Иногда группа из пяти танков будет пытаться напасть под прикрытием mobile air delegate'a. Концентрируйте огонь танков, и подобная атака не будет представлять серьезной опасности. Возьмите в свои руки вражеский tech center

и вы получите GPS-изображение всей карты. Затем следует захватить базу Союзников (в этом же секторе). Как обычно, используйте V2 для снятия оборонных сооружений, а затем добивайте танками. Захватите weapons factory и construction yard, но лишь ПОСЛЕ того, как потопите все крейсера. Hind-вертолеты — лучший выбор для этого задания. Высадите группу парашютистов, которые уйдут AA-пушкой. Затем очистите окрестности от вражеской техники. Ваш десант, состоящий из пяти matmotif и пяти тяжелых танков, трех V2 и двух APC с инженерками. Разгрузите транспорты на южном берегу. Когда палубы будут захвачены, сделайте обычной стратегией использовать V2. С истреблением зловонных инженеров могут оказаться тремя оставшимися tech-центрами.

Миссия 13

Истребайте вражеские танки и захватите construction yard. Далее строится barracks, refinery, weapons factory и repair bay. Несколько отрядов grenadier-пехоты вполне подойдут для временной охраны базы. Соберите три тяжелых танка и отправьте их на юг. Продолжайте свой поход, истребляя вражескую технику, пока не достигнете краев карты. Возвращайтесь обратно и строите еще один refinery. Соорудив submersible, вы сможете под

лозить, чтобы уничтожить вражеский флот в самом южном заливе. После туда транспорт с танками, на обвалы срывать с земли радаг и члочно-численные power plants, включая те, что находятся на горюшке. Собрав группу из шести-семи танков, атакуйте вражеский лагерь. Ваша цель — радаг отсюда. Ваша задача — одновременно высадка десанта и атака танками.

Отсюда поворачивайте на север и следите за следующим разор. На базе постройте еще несколько танков. Вскоре компьютер соберет всю окрестную руду и начнет посылать карьеры все дальше на север. Разделив группу танков, уничтожьте и грузовики, и weapons factory. Если вы не сможете справиться с этим извещением, то надолго увяжете, скопанные обычными потоками вражеской бронетехники. Ударная группа из шести танков должна быть направлена до упора на север, а затем — на юг.

Пересеките мост и ни на что не останавливайтесь! Ваш маршрут лежит через вражеский лагерь, на юг. Миновав очередное минное поле, вы обнаружите еще один разор. Сотрите его в порошок! Хроносфера находится к югу от "гор". Не стоит посылать туда укр. plane, потому что противник попытается уничтожить его. С помощью большой группы танков подвезите на десант к артефакту и захватите его. В принципе, это конец миссии. Но иногда на объявлении "Mission Complete" следует надпись "Mission Failed". Специально для такого случая был разработан еще один способ прохождения задания. Вместо того чтобы брать хроносферу, захватите barracks к северо-западу от нее. Поместите большую группу "раксечников", вынесите окрестности вертолеты, атакующие хроносферу. Надлежа охраняя объект, методично истребляйте вражеские юнты. Со смертью последнего появится долгожданная надпись "Mission Accomplished".

Миссия 14

Осторожно! Вокруг мины, поэтому перелистайте свои отряды лишь вверх и вниз. Шаг влево, шаг вправо — и у вас серьезные потери. Сначала

разберитесь с легкими танками, затем с артиллерией, и только после этого уничтожайте средние танки. Время организовывать базу. Вы можете легко обнаружить мины с помощью свежестроенных ланей: вы не сможете поставить домик непосредственно на мине. Matmotif-танки, лучше всего группировать — это временная система ПВО. Прочинив вражескими юнтами могут заняться тяжелые танки.



Да, и не забывайте о минных полях! Вам предстоит отразить несколько атак с юга и запада. Выскажите из строя заты, охраняющие мост к северу от базы, с помощью V2-установки.

Настало время построить weapons factory и repair bay. На юге есть — вражеский лагерь танков. Ускоряйтесь сборкой боевой машины, но избегайте обнести базу легкими танками. Захватите мост, где обычно вывалились высаживать десант. Этот берег необходимо контролировать бронетехникой. Теперь у вас есть возможность для того, чтобы обследовать оставшиеся части территории. Вы не рассуждайте: надо построить cyber и провести создание подводного флота. Не забывайте и о транспорте. Математически обследуйте восточное побережье. Чтобы освещать крейсера противника не разрушения, вылетайте, надо вынести подводные лодки чуть дальше от берега, к месту, где обычно объявляется дрейфует. В том случае, если неосторожно сяду показаться в сторону берега, с ним разберутся V2. Совершив быстрый набег на северные территории с помощью подводных лодок, очистите сектор от морских юнтов, naval yard'a. Ввиду разрушить и большую часть извеща-

щегося неполадку моста.

Вскоре неприятельские карьеры начнут посещать вашу территорию. Покопайте с ним любым способом: это дело успеха. Наиболее эффективным будет рассадить матmotif-танки посередине очередного поля минералов и поджидать наступления. Союзники весьма упорны и будут посещать вас до конца миссии.

Весьма грубо. Теперь выдала: крупную группу танков



необходимо провести через мост к северу. Концентрируйте огонь на заты, не забывай при этом давить пехоту. Уберите power plants! Построив подкрепление, поворачивайте к западной части острова, где расположен лагерь электрозастыли. Ни в коем случае не трогайте AA-пушки и самолеты.

И только теперь нападая на базу. Вражеские вертолеты способны нанести серьезный урон — не обращайте на них внимания. Один из танков будет подсаживать уткой. Используйте на него Iron Curtain, и он готов к уничтожению. Его роль — уничтожать пехоту непосредственно на территории базы. Очистите крейсера, вероятно, сами разнесут часть собственной базы. Для того чтобы подлить эту огневую поддержку, сначала удалите сектор с суши: канал достаточно узок для этого. Как только destroyer и лодки пойдут к дну, истребляйте авианеподдержку. Зарядите транспорты 10 тяжелыми танками и вылетайте V2, направляйте их вверх по восточному проливу. Выскажите войска, с помощью V2 удалите все power plants к северу от пляжа. Продвигайтесь к западу, убивая всех и вся.

Миссия закончена.

— Александр Вершинин

Ascendancy

Cheat-коды

Создайте пустой текстовый файл с именем NOUGAT.IF. Затем в процессе игры нажимайте следующие кнопки:

На карте планеты

I — завершение текущего проекта



O — максимум населения
R — захват вражеской колонии
SHIFT + M — добавление 1 к максимальному количеству населения
T — создание колонии на неосвоенной планете

На экране с деревом наук

E — завершение текущего проекта
O — все науки сразу

На звездной карте

1-7 — переключение между империями
B — все планеты и звездные пути
ALT + E — воровство технологий
C — демонстрация статуса Галактики
L — все звездные пути
S — все звезды

Genewars

Cheat-коды

Наберите SALMONAXE перед вводом следующих кодов:

W — немедленная победа
C — доступ ко всем purebreds и hybrids
L — вызов монolitha



T — полупрозрачные постройки
O — статус памяти

Lords of the Realm II

Взлом save-файла

Для взлома понадобится тек- редактор и один из .sav-файлов

Gold offset (смещение

сегмента по адресу):
 14B80 изменить на FF
 14B81 — на FF
 14B82 — на FF
 Итого — 16,7 млн. золота

Следующие изменения содержи- мого байтов по указанным смещениям на FF даст 65000 единиц каждого ресурса:

Iron
 14B88, 14B89
Stone
 14B90, 14B91
Wood
 14B98, 14B99
Crossbows
 14BA8, 14BA9
Maces
 14BAC, 14BAD



Swords
 14BB0, 14BB1
Pikes
 14BB4, 14BB5
Bows
 14BB8, 14BB9
Armor
 14BBC, 14BBD

M.A.X.

Cheat-коды

MAXAMMO — полный боекомплект
MAXSURVEY — демонстра-



ция того, где находятся все ресурсы
MAXSPY — демонстрация того,



где находятся все враги
MAXSUPER — выбранный юнит "апгрейдится" до 30 уровня
MAXSTORAGE — полное заполнение грузовых отсеков всех raw material-юнитов

Wages of War

Cheat-коды

Убедитесь, что режим **Caps Lock** включен, и нажимите **Enter**. Чтобы перейти в cheat-режим, наберите **BLOOD**



MONEY Это позволит вводить cheat-коды, а также сделает видимыми перемещения врагов. (Чтобы отключить режим, наберите **BLOOD**. **MONEY** еще раз, однако все установленные cheat'ы останутся в силе.)

ADJECTIVES — бессмертие ваших наемников; все оружие, вся амуниция и специальное оборудование; повышение всех параметров наемников до максимума

BILL — все оружие, обмунди- рование и спецоборудование (выдается выбранному наемни- ку)

VERB — по одному магазину (clip) каждого вида оружия (выдается выбранному наемни- ку)

LIBERTY — все оружие и максимальные параметры (у выбранного наемника)

ELBOW ROOM — 999 ходов (action points) (выбранного наемника)

DEADMAN — уничтожение всех врагов

STATS — увеличение всех параметров выбранного наемника до максимума

MORTAL — средний уровень параметров (у выбранного наемника)

NOON — максимальное здоровье (у выбранного наемника)

FILL MAGAZINE — все виды оружия в каталоге Abdul'и

SMOKE — 25 дымовых шашек (у выбранного наемника)

TIMERS — 10 satchel charges и 10 timers (у выбранного наемника)

911 — 10 аптечек первой помощи (у выбранного наемника)

NOUR — добавление одного часа ко времени игры

MMIN — добавление 5 минут ко времени миссии

SET MINE — мина под выбранным наемником

OH DARN — артобстрел из миномета. 100 залпов распреде- ляются по карте случайным образом

SEND IN THE CLOWNS — превращение всех наемников в клоунов (OH BOYS — отмена этого кода)

War Wind

Cheat-коды

Во время игры нажимите **Enter** и введите:

!THE GREAT PUMPKIN — победа в кампании



!OH COME ALL YE FAITHFUL — быстрый появление наемни- ков в ipnt

!ON A MISSION FROM GAWD — быстрые постройки и сбор ресурсов

!I AM THE BISHOP OF BATTLE — победа в сценарии

!PUMP AN ARHN — максимум власти лидера плана

Action

<HyperBlade>

<Scorcher>

<XS>

<ZPC>

<Helicops>

<Toxic Bunny>

<Crazy Drake>

<MDK>

<TigerShark>

<Redneck Rampage>

<Test Drive: Off Road>

Blood
Toxic Bunny
HyperBlade
Crazy Drake
Hunter Hunted
ZPC
XS
Scorched Planet

КОДЫ

54



Redneck Rampage "За идею и неповторимый стиль (тут идеология работает) игру можно честно и долго хвалить. Создается впечатление, что релиз будет скоро и вкусным."

58



Scorcher

"Игрушка увлекает, закончив одну гонку тут же начинаешь следующую. Станьте колеситающими!"

55



Test Drive: Off Road

"Модели машин выглядят чистыми конфетками — красивые обводы корпуса, толстые шины со зверскими (не побоюсь этого слова) протектором."

64



ZPC

"Художественный акт, а не игра."



What the Story? (morning glory!)

"ЛЕКАЩИИ ЗОМБИ ЦАПНУЛА МЕНЯ ЗА НОГУ И
ГРЯЗНОТ МОЕ ПОДЪРЖКУ."
(ОДИН ЖУРНАЛ)

Знаешь, что такое — блатная? Это когда в тюрьме сидишь, а тебе дают работу. Я же — результат гонимия на индивидуальное — попытка вернуть к жизни.

КООРТО

Странно даже услышать такое из уст человека, в котором явно больше интуиции, нежели разума. Тотчас я — по большому счету Во-первых, название название нашего журнала — "Marimela Xhonyeka" (Maze of Hams) не, с точки обложки нас не одна бабушка вынужд к комментарию не купит. Поэтому на обложке написаны другие, не сербскую истину нужно знать. Во-вторых, Quake II называется Trilinity, но все остальное — секрет истории. Извините. В-третьих, into the Shadows, которые лично мне дорожке, чем Unlral и Vay вместе взятые, уже и присутствует в таком состоянии, по всей видимости, долго. И, наконец, сообщайтесь с его издатель, поговорите со всеми, и в первую очередь с издательством из Southgate, Johannesburg, которые выпустили Scooter (именно в разделе рецензий) и, следовательно,

День отошедший

Особенности рынка рознично-оптовых продаж
прежде всего, производители игр не постоянно
выпускают на нас с вами новые игры, достаточно
выручки и прибыли, чтобы потом приступить к новой
Игре. чьи козаны вы видите на отрывистой полосе
любимого раздела, — результат определенного
неизвестного события. Если его не повторить, то
журнал пополнится бы тремя десятками полос
бессмысленно-мозговых зубчатых и угловатых сориментов
Добавке к этому так как, что кроме мутного зрения
найдут безумно странности поступка и корыбостной
открытой (порой еще страшный и порой очень странное,
что дилеры-дистрибуторы, эти промаришеры и организаторы
своего собственного заданного учета, делают вид, что
обсуждают на публике в свободной беседе...)

Лично я из благополучно относящегося сейчас два номера 1. Жанр классического арт-дизайна нестремим (две игры, разбросанные в этом номере, — лишь малая толика из вышедшего за последние время). 2. Поток индустриальных или просто кривых 3D-шутеров не подходит отовсюду, практически не сортируем и очень утомительны. Не знаю, когда GT накроет панибуйство, ведь, подобно XS, но точно знает, что только и надо на порошке или гранулах адекватных

штурков. Продолжению плохих шутером можно посвятить всю жизнь, и есть сомнения, что у человека, отдавшего себя этому занятию, найдется время на сон. Увлекательным поджанром стали лишь повзроссультураторы: Scorcher — просто прелесть, а тулователь душка Helicops крайне.

Особый случай — 2РС. Игра — хороший подарок, который при зрелищном воображении можно дарить многократно, не стесняясь длинной ценой. Но! Если дискинерские ири (а главное — дискинерские мари!) продолжают давить на нас с той же силой, то всежд тутелые времена игры для новых русских от Guess, третий пол в новой версии Gender Wars и развороты манекенщицами и скандалостичоточеченнадева-но в наших киноте-

Именно поэтому меня больше всего интересует

День рождения

то есть **Scatter EXE** (3х бук
изначально, что
набросать, чтобы
спасилось). Там будет и
громкое имя, и отличные
игры — действительно первой
стадии (в плане мифа). С одной
стороны — нарисовано **Online Add-On** от
Hypnotic и знаменитый **Blood**; с другой
— газель и волшебное опрыскивание — **SlamScope**.

Игра не только популяризировала творчество
мультяшника из **God Line Underground**, но и вошла хорошо.
Кстати, **SlamScope** — первый звоночек среднего-
умночного требований к аппаратуре, первый на моей
памяти игра, которая не по потребовала выше желаемого
видеокарты. Второй звоночек — **Rebel Moon Rising** —
красивая, но тонкая стрелялка, требующая **MMX**. Круто,
бродячая... А еще знало — раньше было только хиты.

На основании с. 141-142

Начало цитаты <From: "Dmitri V. Jarandlin"
<blackman@yari.sarav.ru>

Здравствуйте уважаемый Хэ-Моторс (далее — ХэМб)

Давно следил за Вашими трудовыми успехами на поприще возобновления и роста плодородия критично новых компьютеризированных агропродуктов, мы, выражая искреннее широкое масс. Политическое общественности, не могли не сообщить Вам о значимом поставленном Вами достижении — изобретении оплодотворения на почве чрезмерного перемуту лемма молодой покровной. Действительно, испытывая глубочайшее уважение к Вам и Вашей кропотливой работе, и очень любя Ваш прекрасный журнал, мы безотказно с Вами, С.С. Состоянии здоровья

Ничем, какую из х/м статей с

БЕСПРИБЛИЖНОГО освоения арсенала лучших игр в двадцатом столетии (Tomb Raider, Commando, Hunter Hunted и др.), не говоря уже о самой программе, и структуре данных игр. Вы ставите под угрозу развитие всего молодого поколения геймеров, которые, читая Ваши "труты" подумают: "А ведь прав Хо-Мологос, нет хороших игр в наше время, компьютерные правозащитники!" Это, по-нашему, играешь? Впрочем, Бог Ваш судит. Просто странно, когда человек, использующий гитлеровское племяние и мизантропию и программно извращенные изображения, берется судить о том, о чем и почитать не имеет. Странно... Концы штифта

По соображениям экономии места в основном из письма откровения про эпоху гласности и ее неправомерное использование, повреждения здоровья, дополнительную порцию как бы полемик, и другие, несущественные, но столь же глумливые конструкции.

Отлично, когда приятно. Но сохранить гуманность, бороться с экзотическими, углубляющимися в психофизику, к которой, впрочем, глубинному анализу, автор письма не имеет никакого отношения? Но — кому легко?

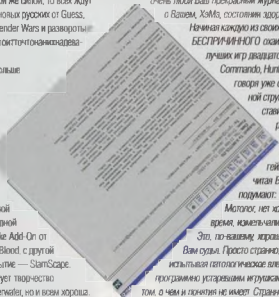
По большому счету можно сказать: отсутствие генизиса в творчестве Г. И. Janáček'a? Во-первых, в сочинениях не авторов реверсов (с-на в ушах, пока не знаешь), а лишь неслучайные повторения. Во-вторых, хотя я и ставлю себя *twigger* (видимо, именно его автор письма относит к морально и программно устаревшим!), я пер сы и Quake которого обвинять в подобном нежелании никак. Почечула адекватности в собственных умственных способностях и проявившихся гиффосом Г-на из Писового, специально пригласил поддержку и штурм выключил, что превознес *уша* (или постоянные произношения). Наверное, зря

Моя точка зрения остается неизменной: кроме компьютерных произведений есть хорошо сделанные платные игры и есть технологичные слабые, но очень интересные. Меня больше привлекает второй критерий, поскольку в игры приятно играть, а не только любоваться. Технологические аспекты — штука хитрая, обособленная, но порой достаточно просто перечислить достижения в одном параграфе, чем досказать сплюн на протяжении нескольких полос. Тем более, что настоящие прорывы встречаются крайне редко.

Третий тезис г-на Яве создал в широких народных массах впечатление, что хороших игр нет. Гипербола. Впрочем, их в самом деле мало. Очень хороших — еще меньше. Одна-две в месяц, по крайний мере, в данных жанровых рамках. И едва ли положение улучшится (с книгами, картинами, пластинками и кино наблюдается аналогичная ситуация). А захваливать вершителей стило.

— SY, X.Motolov, если кто очень настаивает, то gm2@online.ru (читается, но по возможности не отписывается.)

P.S. Time Commando — игра скверная (хотя, бесспорно, бывает и хуже). Что по психиатрии, то, например, когда я, лет сорок назад, в школьном сочинении ставил некоей Катерине ("Гроза") диагноз "невозрастения", то не позволился взять соответствующий справочник и спичить симптомы. К большому моему сожалению, "Dmitri V. Jarandine" ограничился лишь общими словами: Непозре-



Quake: последствия землетрясения-2



QUAKE ADD-ON'Y ПЛОДЯТСЯ

сплано погнани после кислотного дождя, однако в общем мультяшато-хатунном потоке попадаются совершенно необычные экземпляры. Так, две частные группы программистов-волонтеров, до сих пор не связанные ни с одной из издательских компаний, на свой страх и риск готовят два интереснейших проекта.

3D-пилл со товарищи

ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ — DOOM

3D Quake-C и другие инструменты Q-разработчики не лучшее применение для устаревшей игры, а вот поди ж ты: 10 волонтерских программистов и художников пытаются сотворить из Doom 2 нечто чество-трехмерное. Сейчас вовсю разрабатываются модели монстров — разумеется, похожих на думовских исчадий ада (изыятий не предполога-еся! более того, авторы подумывают о нескольких дополнительных гадах,



аплоть до спецбосса), досконально копируются все элементы старой игры, включая "переднюю панель", оружие и инвентарь. Долгосрочное оружие? Будет! Оно, равно как и всекие возможности игры по сети.

Безусловно, задана номер один — перенос любимых народных уровней (четыре эпизода, в каждом по шесть уровней плюс секретный), но из соображений "началения" на автобусные прива-и, разработчики подчекивают, что они не конвертируют, а создают новые эпизоды, так сказать, "по мотивам" классиче-

ских. Сообщается также, что текстуры и палитры в игре будут оптимальной смесью из текстур Doom и Quake.

Смелые авторы, не связанные никакими планами и обязательствами, тем не менее, собираются завершить проект к концу года, дополнив его — вот оно, самолюбие! — собственными оригинальными находками.

Кстати, ребята нуждаются в квалифицированных кадрах, и писать с предложением помощи следует по адресу: argh@ziplink.net и wolten@webaccess.net.

Монстры на колесах

СЛЕДУЮЩАЯ ЛЮБОпытная

затя, как название говорит само за себя. — **QuakeRally** Автогонки в коридорах любимой игры, свет от фар, большое



количество оружия. Ураганная стрельба — явление для Quake родное, но вот автомобили вместо монстров — это действительно сенсация! Rally по знакомым до боли коридорам и вновь остроумным Q-трассам будут насыщены прыжками через потоки лавы, резкими поворотами с проездом по наклонным плоскостям и другими характерными моментами.

Разработчики обещают, что спецификация на трассы будет открытой и любой желающий сможет создать новые гоночные "магистраль" без всяких проблем. Если проект выгорит (а сейчас он находится в стадии предварительного закрытого альфа-тестирования), доступны



и неинтерактивные демо-версии), то он обещает стать самой необычной автогонкой. И, разумеется, одной из самых трехмерных. В законченной версии игры мы будем вольны выбирать из более чем десятка трасс и нескольких моделей авто. Серьезен подход к сетевой игре — будет доступен даже TeamPlay.

Думается, читатель заинтересует и следующая информация: главный разработчик QA (некто Rida, в миру Ryan Felling) живет в Австралии, а большинство дизайнеров (а большинство в команде 10 человек) обитают в США, так что общение между создателями



ведется исключительно через "Интернет".

ОМОН Два



ЕСЛИ КТО-ТО УЖЕ И ДУМАТЬ успел забыть о незабвенной игре Police Quest: SWAT (а

также о ее предшественниках), то Sierra вам скоро о ней напомнит: придет **SWAT 2**, но известом это называть даже и не пытаются (спасибо, создатель!). В новом спецназ-симуляторе стрелять придется поболее, чем раньше. Пальба и другие элементы традиционных шутеров занимают в разрабатываемой игре одно из

центральных мест.

Вас будут тщательно лечить (то есть, конечно, учить), но двадцать пять миссий игры будут отличаться прямо-таки ленинскими принципиальными: все террористы, гангстеры и прочая криминальная дрянь должны быть взяты в плен или уничтожены. При этом можно перелезть и на противоположную сторону

баррикад (!), однако после этого едва ли вам позволят пройти спецподготовку. А подготовка, тренировки, суровые будни и тонкие нюансы — конек Sierra. Учтены все технические детали тяжкого спецназовского труда.

Кардинально улучшена графика. Новая технология, основанная на DirectX (как следствие — игра будет

интерактивны
взбрыки
подготовлены
X Мотогоним
Александром
ВЕРШИНЫНЫМ



работать только под Windows 95), обещает быть очень быстрой и предоставить высокие разрешения, хорошую детализацию, реалистичность etc.

Свежим ветром для игры станут элементы стратегий:

предусмотрен режим руководства и планирования, в котором вам предстоит размещать американских ОМОНовцев (Special Weapons & Tactics — такова расшифровка аббревиатуры SWAT), вертолеты, снайперов, отряды кинологов и прочую развлекуху. В общем, сомнительные лавры Deadline чей-то голове покая не дадут. Однако сохранится и quest-овая линия: можно провести расследование на

основе некоторой секретной информации, по акту совмещая аналитическую работу с автоматными очередями. Главное же, что игрок будет иметь возможность подстраивать жанр игры под свои чаяния — разработчики ставят акцент именно на этом ("каждый найдет что-то для себя").

Ну и, разумеется, в игре будет масса пока еще не забытого и не забытого



окончательно Sigma-овского видео (высококачественного, с профессиональными актерами), плюс — куча технических подробностей. Учебник по SWAT (игра). И учебник по игре (руководство)...

Бойня семидесяхнудых



INTERSTATE 76 МАТЕРЬ гангстерский боевик, стилизованный под расцвет семидесятых годов, чей выпуск один раз уже переносился (мы рассказывали об этом проекте — см. #7-8 '96 известного журнала), похоже, наконец-то готов к употреблению широкими геймерскими массами. Во всяком случае, мама игры,



компания Activision, трубит со своего Web-сайта о скорейшем и, непременно, победном завершении тяжких трудов.

Напомним вам, что сюжет действия — альтернативная американская история 1976 года. Нефтяной кризис, инициированный ОПЕК (было такое, если кто помнит), временно доводит великую страну до ручки. Веселенькая банда, оснащенная хорошо вооруженными автомобилями, захватывает стратегические склады GCM (правительство США думало, что это H3, но нашлись несогласные) и устраивает лихую бойню, чтобы доказать всем и вся свою право этими складами пользоваться. Ваша задача — изобразить нехорошим ребятам, что полиция не дремлет.

Предоставляется выбор между 17 миссиями, связанными единым сценарием, или свободной настраиваемой

резней (возможности сетевой игры также доступны). В процессе игры возможна перенастройка машины (три уровня переделки двигателя, тормозов, трансмиссии), восемь уровней улучшения пулемета и еще более двадцати пяти видов оружия — начиная с банального масла, выливаемого на трассу, и заканчивая самонаводящимися ракетами и кластерными бомбами. Добавьте сюда сложные радарные системы и средства защиты от радиолокационной разведки, и вы почувствуете всю запущенность вооружений, которые можно вложить в пределы обычной машины.

Графика полностью трехмерная, на основе текстурированных полигонов. Поверхность земли гордо называется "интерактивной": то, что выглядит как дорога, — ею и является, а вот по грязи кататься будет много спознее. Прогрулки по пересечен-



ной местности, берегам рек и прочей экзотике гарантированы.



Стилизация игры "под ретро" подчеркивается специальным саундтреком, вылепленным из песен, популярных в те годы, и звуковых дорожек телепередач. Кроме того, ура-семидесяхнудыми будут также видео между миссиями, диалоги и прочие заставки-отбивки.

Месть превыше всего



УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО 3D-ИГРЫ с видом "от третьего лица" так долго раскручивались. Разумеется, первые попытки были не столь удачными, но игрушки вроде Alone in the Dark, Ectopica, Creature Shock, Fade to Black сумели-таки

заоевать популярность в народе. Последний каплей оказался Tomb Raider, который умудрился "убить" своей графикой и динамикой даже великий Quake. Девушка Гара приобрела столько поклонников среди пользователей PC, что многие игровые компании, не отходя от кассы, стали заигрывать о

накале работ над проектами-аналогами. На очереди Dark Earth от Mindscape и Ectopica 2 от Psygnosis. Впрочем, список будет неполон без новой разработки фирмы Reality Bytes



— **Dark Vengeance**. Сотрудники этой компании оказались



находить им же место. Для такого дела надо всего лишь размыслить их источник энергии и потуже затянуть кран. А пока — бесконечные подземелья, темные леса и орды врагов, не желающих пропустить вас к цели.

несколько шустрые остальные: по утверждениям самих авторов, работа над игрой идет уже 2 года и, как ни странно, близится к завершению.

Компания на время затаялась, опасаясь именно конкуренции. Недавно вновь появившись на страницах журналов, представители Reality Bytes заявили, что их новый графический engine — Rave! — даст 100 очков вперед любому Quake, Prey или Unreal. Выглянув на screenshоты из игры, мы склонны этому поверить: Dark Vengeance поддерживает все существующие ныне 3D-акселераторы и, конечно, предоставляет возможность сладкой, вкусной и опасной multiplayer-игры.

Сюжет игрушки прост до неприличия: когда-то дана раса добрых и порядочных гуманоидов (мы — за них) победила в жестокой схватке темных эльфов. Последние были загнаны глубоко под землю. Очевидно, что негодая все-таки смогли выбраться из своей тюрьмы и теперь горят справедливой жаждой мщения. В этом им помог некий злой дьявол, который удачно заслонил всю вашу родную землю от теплого солнышка. Игроку предстоит остановить черных озорников и

подземелья, темные леса и орды врагов, не желающих пропустить вас к цели.

К счастью, авторы потрудились, чтобы эта история стала не только прологом к действию, но и сопровождала вас всю дорогу. Выход был найден, и зубодробительные драки и размахивание огромным мечом Reality Bytes обогатили легким налетом RPG. Не пугайтесь — вам не придется часами создавать персонаж. В игру была добавлена лишь такая полезная вещь, как выбор из десяти очаровательных героев и комплект классных заклинаний. Выбор порадует самых меланхолических игроков: к вашим услугам варвар, алхимик, друид, паладин, волшебник, маг, женщина-киллер, лучник, amazona и даже обладательница духовного сага-Приплет тот факт, что тактика боя и поведение игрока будут в значительной мере отличаться в зависимости от предпочтения героя. Впрочем, как всегда, вариации ограничены выбором между силой и магией или же разными комбинациями обоих умений. Большое количество героев авторы объясняют стремлением разнообразить игру, заставить пользователя проходить ее несколько раз, в каждом

варианте обдумывая нечто новое.

Несмотря на разговоры о видимой простоте игры, авторы вложили огромный труд в разработку персонажей. Набираясь опыта, вы сможете использовать новые виды оружия, улучшать своим профессиональные бойцовые

навыки и даже изучать новые удары и приемы боя (!). Вот это действительно интересно!

Dark Vengeance будет состоять из 20 миссий (этапов), имеющих место быть как в подземельях, так и на поверхности. Все монстры, которых вы встретите, будут чудесным образом "привязаны" к сюжету: видеорежиссеры проработают их во всей красе и попятят, чем наведишь данный экземпляр Родина.

О графике можно говорить долго, но это никого ни к чему не убедит. Игру надо видеть. Если вы радовались, как ребенок, в первый раз звездзда Quake'a, DV полноразу светит вас с ума. Разумеется, что честно-трехмерным и полностью объемным будет не только окружающий мир, но и любовно смоделированные монстры. "Низких битмаше!" — такое лозунг фирмы-разработчика. Все спецэффекты, заклинания и прочее выполнены строго в 3D. На каждого игрока авторы обещают потратить без малого 500-600 плоскостей. Не обмени и монстры, самые простенькие из которых могут похвастаться 300, а самые сложные 700 плоскостями. Как следствие, все движения героев крайне реалистичны и разнообразны: ведь в бою приходится выполнять столько ударов, прыжков, не говоря уж об ужимках.

Невероятно большую нагрузку в играх подобного рода несет камера, которая обычно боится позы фигуры героя. Reality Bytes клянется, что их камера будет самой "умной" из всех, что вам когда-либо попадалась. В зависимости от поведения героя, а также действий, которые он выполнит в данный момент времени, камера будет автоматически настраиваться на самый



оптимальный вид, свободно переминаясь в важней экспозиционности. Ну а если вам не нравится компьютерное понимание слова "оптимальный", вы вполне можете настроить ее (и закрепить в этом положении) вручную.

Чтобы воплотить в жизнь все указанные чудеса, авторы немало потрудились над поддержкой последних hardware-достижений Dark Vengeance идет как под Direct 3D (Win95), так и под 3D/Rave (Macintosh), использует преимущества чипсетов 3Dx Voodoo, Rendition и MMX-технологии. В отличие от тех игрушек, которые снабжаются дополнительными add-on'ами для указанных технологий, Reality Bytes создавала свой продукт изначально в расчете на их применение.

И последнее: авторы абсолютно авторитетно заявляют, что Dark Vengeance уже сейчас способен осчастливит 32 Web-игрока. Предусмотрены cooperative, deathmatch и командные состязания.

Когда выйдет это чудо? Reality Bytes обещает демо-версию игры уже весной этого года. Полный комплект, увы, будет доступен лишь к Рождеству.





Пальба и душегубство

ПОДВАЯ ПОПЫТКА РАСТЯЖИВАТЬ
В ОТВЕТ НА ПОПЫТКУ СЖАЧИТЬ...
(НАРОДНОЕ)

Игра с фанабержеским названием **MDK** (или, говоря по Demolition Man'овски, **Murder Death Kill**), дошпифовываемая сейчас компанией-разработчиком Shiny Entertainment (пафос на издании, распространение и стрижку купонов взяла благотворительница Interplay), существует пока лишь в виде демо-версии, но обещает себя в самом скором времени. И какую себя! Жанр — бродим и стреляем. Графика — трехмерная. Настроения — боевые. То есть готовые к подагрии. Иначе говоря, если надо, можно и под танк с гранатой. Благо — возможность представится...

В общем, остались сущие пустяки — разобзаться, что же из этого выйдет. Учитывая, что выйдет довольно скоро, — вопрос актуальный. Итак, Персонаж смертельно напоминает героя классической кинокартины "Поднимите зеркала", что греет душу. Игра несколько не похожа на Doom, что свежо и нетривиально. Но, в то же время, она отнюдь не родственница игровому изданию N 196, что конфузист, но вовсе не отпугивает: "Этоткий добрый Tomb Raider 2", — молвил на днях живой классик отечественной игровой индустрии,

отвернувшись от самокопания. Врет. На Tomb Raider игра похожа так же, как и на злуруса: на по духу, — по атмосфере, что-то общее есть. Истинно. Впрочем, при всем том игра честно вылезает из общего мутного потока, и лишь ее не изощрено обидим выражением. И уже одно это позволяет автору стукнуть себя в грудь и громко крикнуть ухом сидящего рядом коллег и их: слышишь, братан, чертовски приятно встретить что-то, что нельзя назвать копией. Это оригинал, братан!

Во-первых, камера хоронит маячить именно за спиной игрока (то есть пальба идет "от третьего лица"), и все ужими героя в полный рост представлены вашему сконцентрированному вниманию. Персонаж — очевидный гибрид самсераберы с площадки заслуженного космонавта Гагарина и банального шварц-терминатора: редкий спайт в целомом трехмерной игре достоин того, чтобы на него обратить внимание. Парень неплохой оторочен, а параллель, раскрываемый при прижмке, — просто шедевр (в том числе и научно-технической мысли). С акробатикой у него позуже, чем у Лары Крофт, от этого недостатка сполна компенсируется параллельными полетами. Запрыгивать и планировать с помощью этого чуда за спиной придется часто. Поэтому любоваться вам (а шутковина очень красива в движении) не набавляется. Игра даже в своем сузубе предвзвешенном виде получает



хорошую прессу. Того же пафоса полны и стилики издатель-любителей. Главный аргумент соловьев — открытые ландшафты, радующие уставший от классических коридоров глаз. Тут есть свои правда, обнаженная натура смотрится симпатично, но более того в игре какой-то очень мягкая перспектива. Есть что-то загадочное в сочетании вида "из глаз" с коридорами и вида "со спины" с открытыми лесами-полями-долами и просторными пещерами. Похвалюшка какая-то. Пусть психологи этой проблемой займутся. Мне не до этого.

Важно другое (повторяюсь!) — послышко вида из глаз нет (он там еще не надоел?!); и движение головой по вертикали позволяет лишь осмотреться, но не прицелиться. В обычном режиме стрелять можно только по линии горизонта. Но существует и любопытная альтернатива — можно переключиться в "режим снайпера". В понимании создателей игры, сей режим — это окопаться, вглядеться в оптический прицел, раскрутить его на предмет подоседающего увеличения, прицелься и начать стрельбу. В этом есть свой очень тайный смысл — попасть в

удаленные объекты гораздо легче (а игра устроена таким образом, что угодить в определенные, порой очень мелкие мишени с большого расстояния необходимо, дабы, скажем, открыть некую дверь). Сама идея не нова, но в MDK она воплощена рядом стальных деталей — при приближении стображается некоторая дополнительная информация и можно регулировать увеличение изображения.

Создатели настаивают на том, что ведь принципиально разных режимов ставит перед игроком негласный вызов: стоять на месте (то есть быть легкой целью, учитывая в том числе ограниченность обзора в "снайперский режим") или двигаться, но пальить практически насобу. Это утверждение кажется несколько спорным: в игре достаточно ситуаций, когда вы вполне-надежно должны помнить один режим на другой. Так или иначе эти опции органично дополняют друг друга, и надо просто привыкнуть к их переключению. Желательно — саверенным.

В MDK хватает оружия и вспомогательного оборудования, чтобы удовлетворить вкус любого размера. Миссуби на



планере сочетается с юмором, но клаустрофобия в solidных лабиринтах не наблюдается. Это обстоятельство делает игру более спокойной (нервные клетки умирают без особого геройства), а главное (и вновь повторюсь) — выпадающая из безликой массы будто бы аналогов и просто клонов неизвестно чего.

Графика — удивное сочетание «подлинного» 3D и спрайтов, неизбежных эстетически (завры, извилистый главный герой и его падзюги). Хороши и трехмерные объекты (монстры — большие геометрические примитивы, но сборщик трамсов, полоняк на монстроле, а не на примере из учебника по стереометрии). Спрайт заранее отрендерен, причем без экономии фаз, поэтому смотрится как пример удачной анимации, а не как позор на седьмой создателя. В копилке авторов завалялись и несколько красивых эффектов — дымы, туманы, зарево. Жалко. Трость. Глаз отпыхает.



Одоление MDK как процесс — штука забавная. Издательство разработчиков — большие стеклянные стены посреди дороги. За ними скаплет зубы довольные монстры, намекая, по всей видимости, на тулуп игрока, беспосонного догадаться что же надо делать (не DoM, пробел не помогает, и не в ключах счастье). Стандартные действия таковы: аккуратно отходить от стены, тычеши глазом в оптический прищел, отстреливаем тех-что-ужмылятся-

на-дальних горизонтах» и ждем подлета на парашюте бонуса, бонус (граната или что-то еще) употреблем на сокрушение стены. Возможно, что в поисках крупнокалиберного золотого ключика придется куда-нибудь запрятнуть-залететь. В любом случае надо шевелить мозгами и упражняться.

О звуке ничего умного сказать нельзя, а музыку в демо-версии — это не серьезно. Но игра не портит: она интересна сама по себе. Впрочем, подзреваю, что кому-то

она вовсе не понравится, однако новинки, коих здесь предостаточно, отменяет и они.

X. Мотолер

P.S. Некоторых интересуют заявки, сюжеты, фэбулы и прочая дикая от жизни литература. Пересказываю. Некий умный профессор нашел способ качать халевную энергию из ничего. В один прекрасный день к нему пришел молодой товарищ по имени халевщикачел и разрешил, что по тем же каналам легко могут проникнуть инопланетные насылки. Завязался разговор, в ходе которого юноша вдруг постиг, что сознание собеседника уже контролируется Чужими... Убегая, парнишка рассказал по карманам изобретения профессора вроде миниатюрных взрывных бомб, средств борьбы с радами и прочих штук, более полезных, в бою, чем в быту, включая в супермаркет (разумеется, от того же производителя) и рванул спасать планету.

НеЕловая субмарина

основе аркадных симуляторов традиционный лежит некий фантастический аппарат TigerShark — гиперзвуковая высокоскоростная машина, способная вести боевые действия как под водой, так и на ее глади. Поворотничковщина, полоняк — конфликт между (вышите глубже!) любимой Российской Федерации (в широком, конечно, смысле) и кителями Страны Восходящего (Солнца). В скверине будущего века ключи изобрели новые источники энергии, и подводные станции косяком окружили остров. Но некого мусульманина — ужасное замечательное в один миг створило на земле пол-Японии. Коаэранс Россия воспользовалась моментом и перестроила реакторы под оружие самого стратегического назначения.

В это время на сцену вышел злобный адмирал (естественно, русский, но познать мне не обидится,



без фамилий). Всем стало страшно. Последняя надежда трехшестипалой планеты — американский пилот, кавардизующий на одной из азиатских баз ВМФ США. Иначе говоря, вы, дорогой игрок, должны быстроенько осадить некий страшный корабль и мчаться на дело — спасать всех полгоса: божью и уничтожая реакторы, зашвырявшие от полчищ (надводных и подводных) наглых рашен... Да, задача миссия не ноль — уничтожить подводные сооружения. Вам противостоять подводные лодки, забрасывающие вашу неЕловую субмарину торпедами, и корабли, любящие швыряться безобразными глубинными бомбами. Если их игнорировать — долго не проживе. Поэтому приходится всплывать на поверхность и производить зачистку водной глади до

подлинного состояния. «До подлинного» — это когда наземные ракетные комплексы, крейсера, высокоскоростные ракетные катера, платформы, оснащенные противолодочным оружием, и подводные укрепления поднимут верха легки и

скажут: сдаюсь, сэр.

Количественный перевес на стороне противника, и тихой заводи не найти. Но на вооружении — чудо-подводка, способная очень красиво вылетать на поверхность и превратиться в быстродходный катер. Маневренность (а на воздухе еще и скорость) на вашей стороне.

Вооружение этого корабля тоже за гранью фантастики: эффективность огня боевыми лазерами, стреляющими згубными очередями, такая, что огромный крейсер показательно заваляется на бок и идет ко дну за несколько

Демо-версии игры, которые вот-вот выйдут, рождает в пытливом уме множество ассоциаций. TigerShark в первую очередь создает четкое впечатление о п-SPACE, разработчике этой игры. Если ваше кредо — юркий герой-подводник, не боящийся всплыть на поверхность и привыкший к стопроцентному перевесу врагов, то вы согласитесь с этим

тут же

секунд. А в хозяйстве есть еще тяжелые ракеты: с третьего залпа можно уничтожить все, что угодно, хоть авианосец.

Подводное боевое оснащение послабее, но тоже не дает скучать, ковыряясь в носу. Так что, играя в





TigerShark важно быстро освоить возможное управление и привыкнуть к маневренности (и/или бесстрашию) атакующих, ускоряющихся от

ограниченности боезапаса.

Существенная разница между карточной и глубиной скоростями только увеличивает к игре интерес.

Приближаясь к поверхности,

затопили, уничтожили

ли все, нырнули, отстрелились по

поводным цепям, пока не

пришло подкрепление

(вражде, от своих

поддержки не

дождется) — и

легли на курс по

имени "Продолжение

святого дела".

Право же, игрушка

получается довольно симпатичной. Наблюдать процесс можно в трех видах: стандартном с коптила, камера позади лодки (при этом будет отдельно видно и перекрестье прицела, что весьма существенно), и, наконец, камера, преследующая корабль (самый красный ракурс). Кроме того,

назад отразенную клавишу, можно изменить вид, таким образом, чтобы на мгновение урвать все вокруг себя (с соответствующим уменьшением). Это особенно приятно в самый разгар боя. Новый впечатлений и знаний — через край.

Игра состоится. Можно выбрать между разрешением 320x240 и 640x480. Довольно быстрый engine, все объекты трехмерные, очень хороша цветовая гамма: приглушенные, высокочастотные цвета; издалека — сцена "разъяренная подводная лодка пулей вылетает из воды и красиво приводняется" достойна маленького кусочка "Оскара".

Наиболее приятнее



TigerShark, когда держишь в руках joystick, поддерживающий вращение ручки вокруг ее оси. Это соответствует вращению субмарины под водой — боевой прием "уход от торпеды" и просто издевательство над врагами.

Сообщается, что к моменту выхода игры она будет поддерживать MMX и акселераторы, основанные на чипсете 3DFX, что должно существенно увеличить скорость. Обещано также, что на CD будут записаны подкачки по стилю звуковые треки и видеоролики в духе Wing Commander. Ну а прочие системные требования — это Windows 95/98/16 Mбайт RAM.

Х. Мотолов

Тихие дни В глуши (к вопросу о Дюке)

Янки-фермеры — народце дикий и тусклый. Вывод: надо давить. Сказано — сделано. Объектом рассмотрения является тестовая альфа-версия игры *Redneck Rampage*, подвергшаяся уничтожительному анализу проблеме бородатчиков, жирных фермеров, их худосочных детей, куриц, огромных комаров и других примет мирной околоранканзасской деревенской жизни...

Н

есмотря на то что нашему вниманию предложена лишь одна треть первого уровня, к тому же не имеющая никакого конца



(убить всех и найти потайную свистульку с кроваткой — разве это финал для стреляющего геймера?),

можно сразу же заявить, что малознакомой схеме *Half-Life* удалось извлечь добротный

развлечение (издателем, кстати, выступает имеющая тонкое обаяние Interplay). Посвящена игрушка, как легко понять из

врезки, приходу американского колхозного отряда, а построена на основе engine'a негласного Duke Nukem 3D. И хотя я давно и с упоением лечу массы некачественно к оригинальной игре, падая дура на кривость ейной графики, saga о житейско-бытовом истребителе фермеров

настолько же лучше "Дюка", насколько бронза, из которой слеплен монумент Петру Великому, наблюдаемый с Крымского моста, лучше, чем оный памятник. С одной стороны, engine'у тщательно переработан, удалены добросердечные глюки, присвокуплен нормальный п्लок, разрешения — от 640x480 до 1600x1200 (!), и т.п. приятно-сти.

Во-вторых, сюжет RR, который даже самими авторами любовно обзывается "незатейливой историей". Два простых (дублю у нас простые) черномозговых паренка потрещали на жизненном пути пришельцев, оккупировавших и поработавших близлежащих деревень. Ребята не обратили бы на это никакого



внимания (заем нос в чужие дела совать — лучше тихо-мирно полить пивка), но инопланетники наплевала на всякие приличия — похитили любимую свиноматку-призершу-переводчицу... За такое надо отвечать: вот и отправились ребята гонять пришельцев, а заодно с ними и зомби-фермеров, продававших и купившихся. Милое дело.





В-третьих, дизайн игры (включая и аграрная история, земляки, сильные бивни; текстуры, наткнувшись на плоскость, создает впечатление крутой череполохи, обветка опашкой). Бивни — япроче, есть там и бивни (рожда) настольный хором, что толкие меств, недоступные для чужих реализму, замыты и не вызывают ощущение большого и ошметного провала. Ибо ноль чья доволка графика и хороша, так это своей скоростью. Это милое свойство сохранилось: Pentium 90 × 16 Мбайт RAM — 600/600 с тенями и полной детализацией.

Собственно, графика — это единственное, что сподобит

обладателей крепкой психики и большого жизненного опыта до истерического хохота и слез счастья на обезумевших глазах. Кроме перечисленного сжурия и традиционной шкалы "Уровень здоровья" в игре предусмотрена пара серьезных и змерительных приборчиков и некий инвентарь. Первая из этих шкал называется GUT и вызывает... степень заботности брюха героя харчем (то есть вашего брюха, приятель, поскольку действие совершается "из глаз"). Второй экраный индикатор



самым непосредственным образом связан с такими модными терминами, как пиво и



наш деревенский триллер и DN30. Потому что по всем остальным параметрам новый гамма обещает закрутить всех и вся... Кто-то во втором яуре считает, что "Док" был прикольным? В сад, молодой человек, но в сад! Поменял с штанком, мониторкой, динамиком и 454Pistol по обрубку единственного уровня гонимый даже безнадёжных

векри: стрелочка не только ползет от зеленого к красному по мере "улучшения настроения". При этом легко можно сделать ерша (жал, что леща не выдают!), то есть мешать пиво со скотчем и, соответственно, получать все тридцать три незатейливых житейских удовольствия. Яплет по

самопримирительного фантастирования содержимого желудка. Но откат из этого не кончается: если стрелка бьется на желтом фоне, попасть из двустолба в



умяляющийся смыслается много сложнее, на красном — зверски тнет к забору и сложно пройти в дверь, зашкаливает — троеится в глазах и шлетает во всю

(любимая деталь: "троеится" решено элементарным удушением разрозненных картин). Кстати, в инвентарии можно и AlsoSmile отыскать. Иначе в дверь не проплетя.

Но самое милое дело — взрывать комаров динамитными шапками и наблюдать, как здоровенный фермерский джил давит ую (Неэкологическая подробность: чтобы пристегнуть не-птицу, надо выжарить из обихи столов ружьишка. Но можно и монтировкой. Перв долге парет в воздухе, а створанные ножки товарища Бува, напротив, шустро валяются на жири американский черномос...)

Игра приятственна нестандартной мыслью о жизни. Дизайн обещает быть веселым, залихватским, разудалым, беспредельным, отяганным, убитым, упитым... Серьезное изучение карты урория и принципов расположения объектов на нем наводит на думу, что искусство создание урорей для открытых пространств (пароль — "свежий воздух") еще не достигло тех высот, что демонстрирует нам поварные и прочие замкнуто-пространственные этапы (под высотами я разумею О и изобранное из Дуума). То что мы видели в Redneck Rapage... — это какой-никакой, а шаг вперед. Но в



поиске нужной в приходе правды так взрывать и хрустеть все, что попадет под руку. Грудничковые на суд публики по опровержению должно быть образованным, а в данном случае, если отбросить текстуры, не так уж и худо получилось. Минимальное опровержение — "почти честный 3D" (кроме фермерки, разумеется): можно, переждавшись 30 крыше, спрыгнуть в печную трубу, оказавшись в горящем камине, обжечься выплати ку

первым злком, подняться по лестнице на второй этажик, кстати, слабенький, на трючку с минусом), погулять там. Для "Дюки" сегодешний это достижение.

Спать же с перспективой



ничтожная, но неалчущая любовь. Это такая болезнь. Самое страшное начинается, когда внезапно крутишь, а угловые стены пускаются в какой-то дикий переплес, словно пытаясь хлопнуть в ладошки, упростиая в желании поменять угол. Когда ратчик алколог... — за красной чертой, это еще можно понять, но ведь дело в другом...

Большое место — монстры. Задумка (омерзительные фермеры и спонсорские комары — так сказать, флора унд фауны) чертовски хороша, особенно в статичных позах, да при хорошем разрешении — zelo симпатично. Но в движении... Ох уж мне эти ДЮКовские монстры — мул вперед ногами и все в пиксельх, как в ордене. Вчерашний день, уподобный стиль, деревняный век. Хотелось бы, чтобы игра не поддерживала

всеческие трехмерные устройства, а то от этих страшно, пависши в воздухе, ледям станет очень душно и больно. За идею и неповторимый стиль (тут идеология работает) игру можно честно и долго хвалить. Создается впечатление, что релиз будет скоро и вкусным. Шансы? Бы

сказали: "шансы"? Поа 90 процентов. Учиывая, что есть "сетка" (до 8 игроков)...

X. Металог

P.S. Не обошлось и без отряды читаров:

ROELVIS — неуязвимость
ROAD — его здоровье, Items, сжурия, защита



Танки грязи не боятся

Россия. Бескрайние поля, заваленные снегом. Россия. Жуткие скользкие дороги, изобилующие лужами, которые затают взрослого человека не хуже болота. И по этой так и не поднятой целине распекает мощный джип иностранного производства... Вам когда-нибудь случилось такое? Думаете, невозможно? На самом деле подобное развлечение для настоящих мужчин (и женщин) уже сейчас доступно двум категориям россиян. Первая, разумеется, юные русские. На втором месте неожиданно для самих себя оказались... пользователи персональных компьютеров. Причем вовсе не потому, что они хорошо зарабатывают. Просто давно молчаливая фирма Accolade вдруг решила продолжить свою шумевшую серию Test Drive. На этот раз соревнования ведутся по бездорожью. И на солидных машинах: Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90 и Chevrolet K-1500. Недавно выпущенная демо-версия игры содержит две трассы, предоставляет возможность игры вдвоем на одной машине (split screen) и демонстрирует кучу... отключенных опций, которые будут активированы только в полной версии Test Drive: Off Road.

Приоритеты фирмы-производителя несколько изменились. И в самом деле, довольно трудно соревноваться в реалистичности NFS и динамике с Network Rally. Единственной нишей для нового Test Drive оказалась аркада. Факт (как это ни прискорбно). Хотя бы потому, что теперь вовсе не понять, что есть "основной" вид (здесь и далее имеется в виду расположение камеры): как и раньше, TD может похвастать своим симуляторским "изнутри"

машины", однако вариантов чистого-скромного "болтаюсь зади" по меньшей мере в три раза больше. Из-за этого немилостивый игрок может спутать игру с



может быть проще? Стартуешь и гоняешься по колее с тремя соперниками.

Как бы в укор и назидание назидательной Microsoft, графика в игре быстра, отлично прорисована и отличается удивительной четкостью. Модели машин выглядят чистыми конфетками — красивые обводы корпуса, толстые шины со зверским (не побоюсь этого слова) протектором. И ключевое здесь — автомобили ни в коем случае не запачканы и всегда имеют товарный вид. Напротив есть реальные положения камеры, в том числе и упомянутые выше "изнутри". Впрочем, сидеть в грузовичке совсем не хочется. Слишком ужичко. Гораздо веселее наблюдать за ними со стороны. А посмотреть есть на что.

Авторы не стали ограничивать простор трассы узенькой



Monster Truck Madness. И зря! Как аркада игрушка очень хороша. Управление тривиально и изучению не подлежит: налево-направо, назад-вперед, гулак и обязательно ручный тормоз. "Иг-

тропкой — к вашим услугам вся местность с ее оврагами, перелесками, заборами и даже железными дорожками. Компьютеру абсолютно не важно, где вы поедете. Главное — поедите на всех контрольных пунктах, а остальное — ваша проблема. Хотите пробыть партияшками

тропками? Пожалуйста! Ваш грузовичок (более точное определение, нежели джип) способен преодолевать абсолютно немилостивые пикуеты, которые, как всегда, послушны всем известным законам физики (и баллистики). Он превращается на



бок, кувыркается через голову, то есть делает все, что положено приличному автомобилю в подобной ситуации. Через несколько секунд вас "возрождают", на время отпустят, и ваши противники уезжают далеко вперед. Справедливости ради надо заметить, что AI не так уж и глуп — он не ограничивает своих подопечных, которые, при случае, моргают левко срезать по боковой дорожке. При этом все машинки реву, рычат и захлебываются настоящими звуками реальных автомобилей. Так, по крайней мере, утверждает сами авторы.

Главный скрипс, бодрящую музыку от группы Gravyly Kills, автор игры компания Elite приберегла для зарегистрированной версии игры. Так что придется потерпеть и на некоторое время отложить любимое развлечение: погромче ритмичный мотивчик, побивать басов — и по кочкам, по кочкам!

Александр ПЕРШИНИН



Нюопитанюшие

Задумайтесь, господа читатели, какой нынче пошел игроман? Правильно, игроман пошел капризный, привередливый, всякими Quake'ами избалованный "Пентоксимшментюхами" обложился, жирует — такого на машине не проведешь. Ему что-нибудь особенное подавай. Гонки, говорите? Что, опять автомобиль, опять с четырех колесах?.. Ах, как же это приелось... Вон мусорное ведро — туда, пожалуйста.

И так далее. Вот и сидят светлые программистские головки, думу тяжкую думают — какое еще средство передвижения сыскать-сочинить, чтобы, так сказать, эксклюзивно, где бы еще поездить. И, наконец, какой такой мотор (engine по-английски) ко всему этому приладить, чтобы

блаженно завершали пентоксастые игроманы и побежали пачками по магазинам за лицензионными сидюжками.

Какое?! Где?! Какой?! Спросите у популярнейшей Scavenger Software, выпустившей наконец свою первую игрушку — **Scorcher**



Quake'a и Mortal Kombat'a. Фирменное задание кончилась Into the Shadows. Так вот, нынче, как ни проту, еще не развилось (жалко, по-прежнему это симпатично), а сама Scavenger, похоже (есте такие сведения!), приказала долго жить. Уходя, компания оставила завешание — Scorcher, которое пошло в надежные руки акулы GT Interactive. Акула завешала в начале года обнародовала. Желт нашей реакции. Реагируем:

Итак, гонки. Аркадные. Итак, аркада. Гоночная. На чем позволим перемещаться? — Э-э-э... Как это называли по-русски?.. По-английски это еще никак не именуется, а на русский, соответственно, не переводится. Дополнительно известно одно: в 2021 году, в котором и происходит действие игры (если оно, действие, конечно, и.м.б.), мы все станем ююпитанюшими, поскольку будем на таких штуках ездить на работу. Потому что только Гироскопический-Супербанк-и-Сферическом-Силовом-Поле, или, говоря доступней, энергетическая юда с гироскопом, сможет

раскитывать по-настоящему порочные. Тогда так же, как и в 2021-м... Руины эстакад с обрывами, карстовыми

"поднутреннями" и жуткими грандиозными, плавно переходящими в канализационные туннели и развалины каких-то футуристических сооружений — все это по-прежнему по-прежнему, но уже разрушено. Первым же же перип: сломать домик провалов, сгусток энергии на разрыве (таинство), перепрыгивать, хоцеш — разное (в цепки), растоплены в самых неуловимых местах. Эффектно.

Ваше гоняло может прыгать, может дополнительно "турбо" — ускоряться. Для этих задач существует два дополнительных вида топлива — разбросаны по трассе под видом бонусов. Накалу добавляют пилфы в пол-экрана — жестокий тайм-лимит. Не уложился, все, тачке перекрыта киллсрод (то бишь полоча энергии), и торнись ты одиноком гвоздем на трассе, мешая друзьям-соперникам добывать призыые. А уложился, ей-ей, слоню, поскольку норвинете



передвижения и ездит, и управляется как-то жутко ин-сному, уверенно не имея аркадогон. Скажем, это повороты в игре действительно четыре кинты, а не 360, как то-ека может казаться в опыте, и все это, что интересно, оказывается нужным! Еще одна сканюна — движимся

вперед, следовательно — "турбо", и, наконец, — прыжки. Все ("тормоз") формально есть, но нужды в нем не возникает никогда).

"Да это ж аркада!" — всплакнул симуляторщики по главе с Hornet'ом Ламтговым и пойдут искать в жизни счастья. Да, скажу я, это аркада! Ну и что? Вы в "Тетрис" никогда не играли? Это настолько аркада, что я, большой сторонник "Вил-И-Блэ", в Scorcher предпочитаю "Вил-За-Собой", ибо так легче живется, а местами просто ипать нельзя — беда.

В игре присутствует своя физика, байк (давайте так и будем называть ЭТО) скачет по трассе, соблюдая все падения-отражения, с учетом

Вы когда-нибудь что-нибудь слышали о Scavenger Software? Верно, это та самая, что грохнулась задницей всех котейкам из





инерции и всего такого прочего. Единственно в чем, возможно, есть доля лукавства, так это в том, что байк, даже оторвавшись колесами от земли, не теряет управляемости. Впрочем, есть ли у него колеса?..

Теперь, господа, давайте я наконец распространюсь о главном — о графике. Это надо видеть, по-одесски доложу я вам. Нет, ребята из Scavenger все-таки умницы. Казалось бы, чем можно удивить после Quake и Rage Racer? Удивить нельзя ничем, правильно, но добиться, чтобы игра выглядела достойно на фоне гигантов, и при этом по-своему, — это и можно, и нужно, и похвально. Качественные мягкие текстуры, трассировка теней,

наложение освещения, а Lens Flare-эффекты... Представьте себе, вы стремительно летите ко входу в туннель, отмеченному по периметру четырьмя прожекторами, и от всех четырех "солит" на экране мгновенно скрещиваются и расходятся четыре Lens Flare... 65 тысяч пикселей все-таки, а не жалкие 256.

И, знаете, что не 2D/D, как в большинстве игр, посвященных катанию на чем-либо, а самое натуральное 3D! Ведь гоночная может мотать и болтать как угодно, даже вниз головой перевернуть. Геометрия трассы очень сложная, отнюдь не детский Сильверстоун, даже мертвые петли попадаются; а желоб или обрыв какой-нибудь — это вообще легко; к тому же горол, более того — руины, везде полно арок, пролетов, мостиков и прочих архитектурных изгибов, и о каждое из них можно больно хлопобиться, по многим можно проехать. А как

песело выглядят мертвая петля! Сначала дорога жутко проваливается вниз, затем резко вверх, и теперь уже опрокидывается весь горизонт, вместе с желездом, через секунду он падает откуда-то сверху и, опасно качнувшись, встает на свое место. Все в шоке, продолжаем гонку.

Местами, не очень часто, правда, встречаются подвижные объекты (не считая, естественно, тех, кто с вами соревнуется). Это может быть подъемный кран, флегматично несущий балку именно там, где вам надо срочно проехать, или менее навязчивый поезд, катающийся по мосту, под которым вы проекачиваете.

Подать, всем ясно, что подобное великолепие даром не дается. На 486DX4/100 с 16 "мегами" памяти игрушка работала отказалась как в DOS-, так и в Windows-режиме (разумеется, "Окна-95"). И это несмотря на то что она имеет два разных исполняемых файла. Игра настоятельно проит Pentium 100T, особенно для 640x480. Эстеты могут попробовать джойстик, хотя все на раз управляется с клавиатуры (аркада все-таки); Впрочем, не помешал бы и геймпад. Звук не портит впечатление, но и не больше. Рева мотора футуристическое



гонимо не имеет, за исключением тех моментов, когда вы жмете "турбо": при прыжке слышен некий абстрактный взрыв; противники догоняют и обгоняют в совершенном молчании, зато некоторые конструкции проносятся мимо с кое-каким шумом. Подобные лаконочные звуковые эффекты ни в коей мере не могут заслонять техно-саунд треков, записанных на "компакте" в обычном CD-аудиоформате. Я не поклонник "техно", но для медитации под названием Scorchers этот шумовой фон идеален.

Игрушка увлекает, закончив одну гонку тут же начинаешь следующую. Станьте юлонтитующим!

— Денис Гусакон



★ Scavenger Software
★ GT Interactive

94% ГРАФИКА

75% ЗВУК

70% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

Scorchers

80%

Что может быть хуже плохой погоды?

Про новую игру **XS**, созданную лондонской SCI (вряд ли в охотку созданную) и распространяемую GT Interactive (вряд ли хорошо и в удовольствие



распространяемую) можно сказать одно: еще один кирпич в стене, то есть SkyNET. Казалось бы, одним больше, одним меньше — ан нет. Во всем судьба здесь дышит явно (и дышит по Пригову). А простых совпадений масса — от роботов-«гладиаторов», избиваемых играющим, до убожества графики и серости настроений. В общем, бойтесь названий, включающих в себя что-то вроде «The Ultimate Gladiator Combat Simulator». Берите от них. Не водитесь с ними. Не давайте им повода к...

Скучно, друзья мои, скучно. И дождливо, как в первом и самом ужасном уровне игрушки. Такое не только ожиданий не оправдывает, но и — даже при удачном стечении



обстоятельств — рекламы не окупает. Нет, не спорю, дизайн меню хорош. К тому же игра умеет работать CD-плеером (и полный «компакт» музозвона). Это все положительные моменты. Даже изрядно 3D. Где-то и в чем-то. Но до каких пор, спрашиваю я вас возмущенно, мы будем терпеть лестницы в виде наклонных плоскостей, этаких, уходящих вверх кислых тропинок, неясных своей толщиной и, казалось бы, порой ее совсем не имеющих? За что мучаемся?!

За сюжет, наверное. Он, сюжет, действительно свеж и просто обязан утешить сторонников dethmatch'ей не на живот, а на смерть. В удаленном будущем (простите за пошлость, это не я, это SCI) проводится

совершенно кровавые соревнования. На арену, которая представляет собой заброшенный, но забытый оружием и боеприпасами квартал города (или склад, или заводской цех), выпускают зное количество других таких же (говорят, до 60). Единственное различие между «такими же» (то, что пишет та же SCI, упирающая на разницу в



«интеллекте» и вооружении главо, на деле почти не выявляется) состоит в том, что одним из них является вы сами, а остальные

отзываются на грубую кличку «А1'шник». В дополнение к пейзажу существуют и служащие (праздно летающие) нестранные роботы, также отличающиеся некоторой агрессивностью. Задача

игрока совершенно очевидна — всех покончить, а самому в живых остаться. Дело почетное и благородное, дальше за это статистика положительная будет, почет и уважение.

Очевидный способ применения этих правил — игра по сети, но прощупываемый XS поддерживает только



IPX или TCP/IP, но не модем. Так что поклонникам придется обзавестись проводами, карточками и прочим оборудованием,





боя, тактика, склонность отскакивать по углам и закоулкам, достаточность умственных способностей для стрельбы



по бочкам, и так далее. По сказке, среди гладиаторов есть живые люди, роботы и некие андройды. Но благодаря специальному костюму, графике и жирным пикселям внешне



различия определяются лишь цветом, да размером. Хотя скорость и поведение тоже быстро становятся заметны.

необходимым для организации боевого игрового пространства.

С точки зрения количества оружия, инвентаря или любых иных ценных новинок — нет ничего нового. Хотя со времен DooM'a прошло несколько веков. По большому счету отсутствие новых идей в XS просто потрясает.

Теоретически, каждый персонаж очень индивидуален — свое оружие, манера



Как же выглядит процесс и стоит ли вообще говорить об этом? На что ЭТО похоже?

— Удавить самому и удавить создателей XS. На одной клавише мыши — стрельба, на другой — граната, сама серая работает mlook'ом. SkyNET вспомнили? Точно. И, что характерно, и там, и здесь, верхиз мыши перепутаны (как для джойстика), и пока до настроек не долезешь, причину дискомфорта не поймешь. Странная, тупоголовая, утомительная мелочь. Карта с радаром в углу монитора тоже что-то напоминает, утомляя своим вращением. Хотя без нее найти противников было бы тяжело. Особенно при "удачном" сочетании с



бэкграундом, когда гнусосерое ложится на противномышинное.



Вообще-то, для игры, принципиально работающей лишь в 320x200, графика могла бы быть и получше. А так она хоть и быстра, но зато какая-то невнятная и по-SkyNET'овски неубедительная. Вроде бы относительно честное 3D, но по причине общей раздражающей игры и слабости художников толку от этого 3D мало, все смотрится смазано и неаппетитно.

В итоге как бы интересная идея была с успехом загублена дружными усилиями дизайнеров, художников и программистов. В образованную таким образом игру при очень большом желании играть все-таки можно, но с равным успехом предположить что-нибудь еще, благо выбор 3D-шутеров второй свежести огромен.

— X.Мотолоз



Системные требования:
Pentium 75,
8 Mбайт RAM,
21 Mбайт на HDD,
4-скоростной
CD-ROM,
MS-DOS 5.0+



★ Sales Curve Interactive
★ GT Interactive

50% ГРАФИКА
60% ЗВУК
50% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

XS 50%

Спорт как несчастье

— ОНИ ВСЕГДА ТАКИЕ. МНОГИЕ ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ
СЛЫШАТ ГОЛОСА, И ОНИ ПОЧТИ ВСЕГДА МЕРЗКИЕ...

ИВЛИН ВО

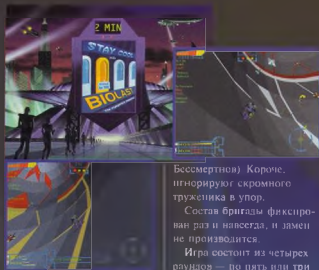


Опортивный action HyperBlade обладает всеми атрибутами настоящей физкультуры. Это неоспоримый научный факт.

ознакомиться перед игрой. Да и статистика определенная имеется — скажем, количество смертельных случаев. Цифра позеленяет и приятная. И блонде не хоккей же пару раз клюшкой со всего маху по ребрам врежут. Так сразу сепараторный арбитр подсказывает — типе накладывает компрессы ставить тут вы же здесь, все весело на площадке в самом посещаемом месте торчат шишки для намотывания изнутри, а к «клюшке» (штырь-зачоска-кастеты малоприятной формы, предназначенному для захвата «шайбы») можно приделать устройства для выбивания дуга соперничества из противников. Именно поэтому на рабочей области экрана имеются: ма-а-ленький индикатор текущего счета и ба-а-альшой нисбаг. Чтобы жизнь было проще беречь. Сمولду.

С ущность же у ирм
внописе третьяковско-
коккейная: находясь
на поле странной
свистящийся сфериче-
ский (?) раскаленный
(?) предмет, исполняющий
роль шайбы (не "кушуй",
полагно), не то же актерский
хлеб). шеплем его "клю-
кой", разбегается, уворачива-
ется от выходящих
антагонистов, если очень
хочется — пасуем,
на подходе к
вороткам (как





Игра состоит из четырех раундов — по пять или три минуты (воля наша — «орлион» зовется). Никакие ретейские судьи, только бодрый зыбкая комментатор, громкость которого регулируется «кнопкой с мушкетером». Морозы: попал на зад и получаю, скажем, солнечное пластыне, не кричите «ваууу», «боленно» или «пожар» — зрители за общим шумом не услышат, а перед коллегами стыдно. Лучше известные потверже на ноги, разбейте, **МАШИНА**

В целом мы вполне разобрались, что HyperBlade — максимум, как можно извлечь из гиперкада. И, как и ожидалось, накал страстей и рвения к жизни "Игрой действия" продукт не является в отношении не-возможности предположить соответствие условиям в жизни (таким образом, по-прежнему не очень ясно, почему те же MechWarrior не проходят по симуляционному разделу); лазерные барьеры приятного качества на рынках еще не продвинулись. Однако по миропоустройству и настрою действо все же ближе к спорту, нежели к аркаде. Может, это потому, что забить гоа проще, чем любить? А может, гома забить, привыкшая — начинает нравиться... Все



— X. Мотолог

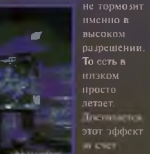
Системные требования:
Pentium 90,
16 Мбайт RAM,
2-скоростной
CD-ROM,
звуковая
карта,
Windows 95

ИГРА

HyperBlade

www.electrotechnews.com.ua

Отдельный, застарелый и принципиальный вопрос — графика. Привет, присылали. Во-первых, игра сделана для Windows 95. Во-вторых, все абсолютно трехмерное. Два разрешения: 320х240 и 640х480. Игра не стопорится в рамках современных привычек: P90 + 16 Мбайт оперативки. Причем



- ★ **WizBang! Software**
- ★ **Activision**

75% ГРАФИКА

60% ЗВУК

77% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Граффити, или Слово из трех букв



Этой рецензии не могло быть, потому что ее просто не могло быть никогда! В крайнем случае, можно было ограничиться исключительно скриншотами — штук 30-40 на полосу. Или на двух. И все бы поняли... Но. Все мы в душе, даже ковыряясь в носу в присутствии милых дам, поклоняемся прекрасному. Будь то Мона, Лиза или их totalmente осклабленная подружка Джокнда. Как бы мы ни сопротивлялись, прекрасное делает нас. На раз. И мы сдаемся, говорим и делаем милые глупости, гладим по головкам детей, публикуем рецензии на такие игры.

А игра меж тем очень, очень странная: с одной стороны, никакая, а с другой — предельно стильная. **ZPC: No Flesh Shall Be Spared**! Мада ин ZOMBIE Virtual Reality Entertainment унд Bungie Software (последняя компания известна своим пресловутым "Марафоном" — макавским и — уже — писоковым) Диковинная. Андерграундная. Конструктивистская. Противоестетическая. Но — нежилец. Факт.



Б еда (драма-трагедия-удар судьбы) ZPC (или Zero Population Count), этого уникального дизайнерского чада, прежде всего в том, что это Doom, правда, с mlook'ом. Что, согласитесь, непростойно. Ибо тут — все такое плоское-2,5D-полузабытое. Впрочем, присмотревшись, находишь и радикальные отличия: в Doom'e монстры, откинув копыта, лежали, выставив их вперед, в ZPC же плохие ребята повернуты к игро-шесму голо-ной (ежели, конечно, есть



что поворачивать). Чтобы жизнь рахат-лукумом не казалась? Или просто "так надо"?

И нет бы уровни были на уровне (аумовских, разумеется)! Ничего подобного. 28 музейных лабиринтов ZPC полетному безмятежны, размерены и слежены, несомненно, в соответствии с жалким меньшевистским лозунгом "обойдись все и всех уоконтрапуляв, воротись к началу и нажми кнопку". Карта намаделана каким-то бестолковым человеком, который, возможно, и способен к рисованию узоров на туркменских коврах, но на лабиринты шутера его сил уже не

хватает. Что прискорбно (ничто так не губит Action, как бесцельное и неэффективное блуждание в нескладных лабиринтах).

При общей примитивности управления тулкие уровни уничтожают хорошую игру на корню. Интересную, славную и милейшую игру ZPC.

Можно сказать, мою любимую игру. Высококачественный дизайнерский шутер. Игру-граффити. Можно сказать, закоми-кованную хардкорную стрелялку. Сильную не engine'ом (опять же Bungie оторвала кусочек от "Марафона"), но конструктивистскими

(подсчитано на калькуляторе: в слове 19 букв) текстурами, на него натянутыми. Великое не сюжетом, но заставочными картинками и прочим Savage'ом. Игра основана на "ручной", рисованной, анимации. Главным художником был некто Aidan Hughes, известный тяжелой комикс-судьбой, как бы портретный пролетарского классика Маяков-



ского, обложками ауди-альбомов и видеокассет, сделанными для групп "KMFDM" и "Bitch". Иначе говоря, всяма маонистско-радикаль-ными художественными. Такое при-рится. Не мно-гим.





Но если нравиться, то до смерти — так, что все, начиная с монстров и заканчивая ненормальными механизмами по стенам коридоров, выдержано в специфической художественной манере, которая (как мне кажется) смотрится на пять. Тем паче, что больше смотреть в игре не на что.

Зато можно слушать:



суровую атмосферу провианта (продукта) удачно



дополняет музыка — экспло-



Индустриальный саунд (да еще и столь радикального толка) тем и хорош, что одним греет душу, а другим ее пилит, напоминая испорченную зубодробильную машину в городской поликлинике (стоматологический (зубной!) кабинет). И все это, повторюсь, лежит на палитре, от души извоенной мощными разбалансированными желто-красно-черно-оранжевыми мазками. Право же, игра станет прекрасным и очень двусмысленным подарком к любому празднику!

Впрочем, есть у ZPC и чисто игровые достоинства (мелкокоп, пожадуйства и скальпель!). Из ненормального сюжета о нечистых, оккупировавших Чернозем (бывоштина, но с мистическим уклоном), вытекает такое же чудоватое оружие. Заменителем кастета или топора выступает chi punch: вытянутая рука играющего выбрасывает энергетические шары — изделия слабые, но врага все же опрокидывающие. Имеется и традиционный набор автоматов-пулеметов-гранатометов. Это оружие лично мне симпатичнее честным соотношении между

временем перезарядки и временем стрельбы. Особенно приятен своим реализмом 35-зарядный пистолет-пулемет, любимое средство персонажа (партизанная кличка Arman). Мало того, что обойму менять приходится, так еще и точность у него такая же, какая должна быть у пистолета-пулемета в полусогнутой ноге (какая же это рука, товарищ Черетели?): пули ложатся всером, и промахи отчетливо видны.

Свежей струей (давление такого не было)



можно назвать халаяные жизни, вышибаемые из врагов (взамен обычных патронов). Выводов отсюда два: во-первых, патроны кончаются гораздо быстрее (они по уровню экономно разложены, без излишеств); во-вторых, наблюдается бонус (немалый) — среди монстров попадаются ползающие гады (по сюжету — человеко-собаки), кровь которых, вопреки складывающейся традиции, вполне ядовита. Коричневого такого цвета, и со всеми вытекающими из ядовитости последствиями.

Собственно говоря, на этом интерес к игре постепенно сокращается. Можно сказать, падает до абсолютного нуля. Потому что DOOM — это ДуМ, и надоел давно. Уровни были интересней, и без mlook'a с высоким разрешением хорошо обходились. Умели. Но все равно — за анимиро-



ван-ные вставки между этапами лично я готов терпеть даже сами уровни. Черт с



ней, с играбельностью, когда есть такой дизайн. Художественный акт, а не игра. (Забавно, но разница между 320х200 и 640х480 на скорости машины не скрывается. Поэтому — смелее в высоко! Учитывая, что игра способна на 64К цветов...) — X.Мотолоз

Zombie/Bungie
GT Interactive

ГРОМКАЯ
Посредственная
ЛЮДИ
Настоящий и достойный
ЗВУЧИТ
СМЕРЬ
Естественно, никакой
ИНТЕРЕСНОСТЬ
На любителя-эстета

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium 90+),
8 Mbit RAM (лучше 16),
80 Mbit на HDD (полная установка),
2-х скоростной CD-ROM (лучше 4-х скоростной),
Windows 95, мышь

Небо в вертолетах

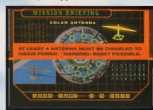
Компания 7th Level, выпускающая свою последнюю игру **HelicOPS** (творение Paragon Visual



Systems and Technology EDUtainment Network Laboratory), не постеснялась назвать ее симулятором. Но стоило нам кинуть взгляд в корень (коротенько так) — и олуз занял свое несъедное законное место в разряде аркадных боевиков. Место, повторимся, вовсе не последнее — прости, но веселее. Чего уж здесь стесняться — во всем есть длань, на все есть воля

Вовсе кяп-понская игра получилась японской донельзя. Впрочем, это старая болезнь — как-никак Страна солнца восходящего. Так пусть себе восходит. Тем паче, что иероглифы на текстурах неспроста — действие происходит именно в стране этого самого светила. Так уж сюжетел сложился.

В будущем (мне тоже надоело, но кому легко?) Токио был напрочь разрушен страшным землетрясением (дежурная маза

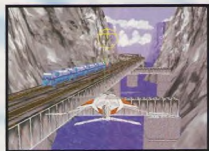


создателей игр'97). Отстроили Нью-Токио (не в Васюках, а в остатках Японии). Все бы ладно, но хаос, тяжелая текущая обстановка и всеобщее распутство привели к разгулу преступности. Эпизод сам по себе удручающий (яп-понские национальные традиции не забудьте, якудзу, например), и гульба в данном конкретном случае вышла совсем не летской. Так, игра создает стойкое впечатление, что в Нью-Токио бандюки преобладали тотально — их преимущество в живой силе и технике залинуло лолшию до состояния "дальше некуда".

Брифинги игры сражают наповал фактами и цифирью, которым "позавидуют" даже нынешние российские ТВ-новости: торговцы наркотиками озверели — сотни трупов детшек ежегодно, тонны всевозможных тематик, холы и лущеры на всех перекрестках; "постоянные" заводы на станциях охраняются танками и зенитно-ракетными комплексами; другие мафиози приспосаблили под свои мелкие проделки гору Фуззи, а для лучших коммуникаций приватизировали железную дорогу: есть еще третьи и четвертые, которые...

Жалкая полиция прячется, что твои тараканы. Армии не осталось. Завалась лишь какой-то спецназ на вертолетах — пять ребятишек и пять вертолетов. Плюс имеется кое-какая научно-техническая записка: чудеса завтрашней НТР забросят нас в гущу событий и на десять секунд

(после телепортации) сделают невидимым. Но уж потом никто не поможет, лишь случайные промахи будут двигаться в жарыям. Если не подвернется под горячую руку.



Начинается игра. Выбери себе мальчишка или девчонку "на полетать", подхватишь бандита — "на пострелять", вертолет по вкусу, вяниги брифингу — и давай превращать в жизнь лозунг "Где HeliCOP — там порядок". В городе нет локальных конфликтов — мирные жители под руку не попадают, и уничтожать можно и нужно все, что взрывает.

И поведемся по экрану аркада самого что ни на есть автоматного-приставочного духа. Если при выборе вертолета минимальная "симуляционная" надежда еще оставалась, то после старта все иллюзии умерли, как и не жили. Мотологи в МАИ не бывали, но точно знают, что вертолеты ТАК не летают. Ну ладно, динамику уюта в невесомости можно стерпеть, и летательные аппараты, спокойно и практически безушибно взвешившиеся в дома и неспособные разбиться, — самое аркадное ОНО. Но что удивительно — если обычные аркадные летала позволяют выделять в воздухе такие трюки, что асам во сне не приснятся, то яп-понский городской геликоптер летает, как подвоянная лодка "Тангир", и не способен сотворить даже пошлой бочки. При усиленном



шевелении рюкзачки джойстика можно посмотреть на землю под собой, но аппарат за секунду волшебным образом перейдет в строго горизонтальное положение. С чего это программеры ручки у летальщиков по самым коленкам поотламывали — я не понимаю, ибо неселье от полета заметно уменьшаются.

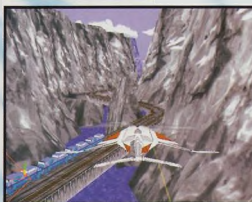
Вернемся к аркадности. Если перед окном небоскреба на тридцать седьмом этаже болтается в воздухе ничем не закрепленная шестистоповая авианушка, то это что значит? Это значит лишь то, что, пролетая мимо, можно ее





подобрать и это будет real-time upgrade. Только и всего. И странные конструкции, в неподходящих местах зависающие в небесах, не летающие тарелки, а просто патроны (или броня, или ракеты). Подобрал — и рад. Фонарики, если помните, полчаса крутить приятно.

Такие вот у нас теперь диагнозы. Но первостепенное аркадное занятие все же не собирать, а падать и засадилавать. Наслаждайтесь! Несмотря на теоретические отличия между самым маденым и самым большим вертолетом, полвеса у них позволяет прикрутить стрельбу с бесконечным количеством патронов и четыре устройства с ограниченным боезапасом: от крутой пушки до могучих ракет. Различия между вертолетами ограничат лишь начальный боекомплект. Возможно, я ошибаюсь, но только потому, что дельные авторы нарисовали один копит на



пять моделей. Весело другое. Завота

создателей игры о тех, кто любит лупить по клавишам, безгранична — все оружие самонаводящееся. Надо только приметить цель и нажать на гашетку. Если используется пушка, а не ракеты, то цель надо держать в зоне видимости. Если палить ракетами, то в дело вступает алгоритм "выстрелил — забыл — помнюл грешную душу". Все цели выносятся на раз, проблема лишь в том, что их много.

В общем, есть лишь один важный нюанс. Брифинги — рулет. Их смотреть и слушать надо. Цель миссии — "уничтожить всех", а истребить или захватить конкретный объект и смотреть что происходит помимо вашей воли, стоит лишь достигнуть поставленной цели). Искомые объекты хитро запрятаны, ни на каких радарках не обозначаются и никаких указующих перстов в небе не начертано, так что надо понимать, что ищем. Узнать это можно только из предупредивших нравозучений. Придется быть бдительным. Тем паче, что брифинги весьма красивы.

Но если следовать требованиям предыдущего параграфа, то игра становится легкой и беззаботной. И черт с ним, с компасом.

Мы летим.

стреляем, душа радуется. Все управление отлично ложится на джойстик с rudder'ом — можно полностью расслабиться (с клавиатуры играть тяжело-вато).

После того как создатели удалили из игры все неаркадное, они решили заняться ее дизайном и сделать нам красиво. Учитывая, что стрельба самонаводящимся оружием — дело скучное, потребовались лейзжы. Поскольку боевые вертолеты наших спецназовцев летают очень низко и имеют привычку зависать на метре от земли, навлаживать на поверхность планеты текстуры, так украшающие настоящие авиасимуляторы, было совершенно бессмысленно. Было найдено применение всему остальному. Прежде всего, с самого начала создатели отказались от низких разрешений (отжили-с). Игра работает в единственном разрешении — 640x480. Для ускорения можно попробовать уменьшить детализацию и убрать некоторые спецэффекты, но требования к компьютеру все равно будут достаточно жесткими. В конфигурации, называемой минимальной, количество кадров в секунду не будет удовлетворять назойливых игроков.

И понятно, почему Игра-то получилась красивой!



хорошо детализированные предметы противника: все боевые установки также являются полностью трехмерными, и их совсем не страшно рассматривать с близкого расстояния; поле боя обычно переполнено множеством объектов, разумеется, трехмерных. Учитывая, что ряд миссий происходит в закрытых помещениях, прикинув количество одновременно обчитываемых объектов, графику можно даже назвать быстрой. А горные миссии сделаны просто прекрасно.

В итоге Hel-COPS дозволяет обзавестись простейшей ("тупой"), но красивой аркадой, от которой не стоит жать жадных бы то ни было симуляционных подвентов и с которой надо просто смириться.

— X Мотолог

Системные требования:
Процессор 100,
16 Мбайт RAM,
F-сериумный CD-ROM,
Windows 3.0,
Ирковая клавиатура

Paragon Visual Systems
Technology Evaluation Network Laboratory
© 1997 Level

88% ГРАФИКА
75% ЗВУК
60% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Helicops

72%

Ядовитый и сумасшедший

КЛАССИКА ЖАНРА ПРОДОЛЖАЕТ СРЕЛЯТЬ И ПОДПРЫГИВАТЬ

Нет ничего приятней среди залежей поганных 3D-шутеров обнаружить две славные простенькие аркады, ограничиться шестью клавишами управления, носиться, веселиться, а потом сравнить две игрушки в одной статейке. Позвольте представить: **Toxic Bunny** и **Crazy Drake!**

Раз!



Чистый, как слеза комсомолки, жанр аркада, неиспорченная стратегией, симуляцией, квестовостью, головоломностью или грубым насилием. Не будем вопить о ностальгии, просто напомним, что обе части "Червяка Джима", пришедшие на PC с Nintendo, были если не абсолютными хитами, то далеко не последними играми удачного года, а аудитория у развлечений подобного жанра куда ширше и глубже, чем у Quake или Broken Sword.

Игрушка, которой выпала честь быть названной первой. — Crazy Drake от компаний One Reality и Neutech Software. Хоть и поставляется на CD, никаких излишеств не содержит. Все управление ограничивается шестью клавишами — идеальное сочетание, близкое к минимальному. Цифра шесть, бесспорно, слишком далека от рекорда, установленного незабвенной Pizza Worm

до стадии превращения крыльев в руки, что ожидаемо) напоминает кольчатого червя — зоологи-



ческая загадка. Но если припомнить, что червяки всех сортов — неисчерпаемые и святые источники аркадного знания, то

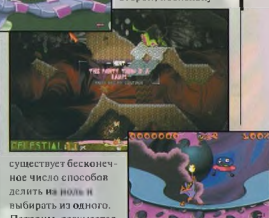
Два!

Второй персонаж, которого я обязан представить вашему вниманию, также имеет вполне

слово "аркабельность" (arcadability). Очевидно, что аркабельность во многом определяется соотношением между видимыми размерами персонажа и видимой частью зоны боевых действий. Конечно, это соотношение определяет не качество, но настрой. Для Crazy Drake этот параметр составляет примерно два с половиной на шесть. Иначе говоря, действующая мордашка занимает существенную часть экрана и бежать приходится почти вслепую. Устройство игры таково, что постоянно приходится куда-нибудь запрыгивать, цепляться за канаты (промахи смертельны), а благодаря указанным пропорциям это "куда-то" (как, впрочем, и канаты) не видно. Что, собственно, и делает игру насыщенной и оригинальной. Забавно, что есть множество мест, куда можно свалиться, вместо того чтобы пытаться зацепиться и схватиться, но этих хитрых точек не видно (я как раз смертнелся боком) — таким макаром образуются секреты (очевидно, приятные). Игра быстрая, и подробному описанию секретов можно посвятить десяток томов, набранных летним ветром. "Вот и сыграно"

оптвей и бескровней. Игравший в Quake — убийца, игравший в EWJ — подтик. Ребята растут патриотами.

Так доверился мнению специалистов и лишь сравнил: как? Выбор оружия в первой игре куда демократичней и свободней, чем во второй, поскольку



существует бесконечное число способов делить на ноль и выбирать из одного. Патроны, разумеется, бесконечны. Второй параметр — способность к этой самой стрельбе. В аркадном



— МОЖЕТ ЛИ РАЗУМНЫЙ ЧЕЛОВЕК, УЧИТЫВАЯ ОПЫТ ПРОШЕДШИХ ВЕКОВ, ПИТАТЬ ХОТЬ МАЛЕЙШУЮ НАДЕЖДУ НА СВЕТАЛО БУДУЩЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА?

— НЕТ.

(ИЗ СОБРАНИЯ СОЧИНЕНИЙ БОКОНОНА, ТОМ XXIV)

(две клавиши!), но все равно свидетельствует, а значит — доступна для рефлекторного обучения. Шесть — вполне по силам спинному мозгу, и нет причин рассусоливать о сложности процесса, если, конечно, вами уже постигнут основной серьезный смысл всех аркад от сотворения мира — куда и куда прыгать.

Игра, разумеется, младенческая, но лишь в самом лучшем смысле этого великого слова. Чистая и непорочная! Один только сюжет чего стоит! Из соображений сения разумного, доброго иуд вечного я просто обязан кое-что проинтервью: счастливое королевство — умирает старый

король — его место занимает молодой принц Drake (то есть интрига) — негодзи (вампиры, зомби etc)



похищают главную реликвию счастливое королевства (большое золотое яйцо) — персонаж должен исходить все королевство в поисках реликвии и, в итоге, учинить вселенную...

Вперед!

Главный герой — не то гусь, не то утка, а издал и напоминает любимца публики, обладателя самого-самого суперкошества, гордого и свободного, очень жеманного червя (EWJ). Почему водолазующая птица (в нашем случае мутировавшая

аркадную национальность — достаточно вспомнить классическую игру JazzJackRabbit или традиционный политический вопрос "Кто подставил кролика Рождера?". Не вдаваясь в филологию и запутав различия между терминами Hare, Rabbit и Bunny, мы сразу поймем, что Toxic Bunny (название игры) — это оно. Изыданный Celestial Publishing и Vision Software ну-заяц-кролик-погоди — самый распространенный аркадно-мультипликационный персонаж (связь между мультипликацией и аркадами, я думаю, развешивать не требуется, но стоит напомнить, что именно зайчик&братцы кролики являются связующими звеньями между этими двумя архиважными жанрами изобразно-визуального искусства, и важны для прикладной мотологии так же, как кромаюнец для антропологии; впрочем, кромаюныцы, равно как и неандертальцы ныне в дефиците, а зайчик&кролики вполне доступны для исследователя, о чем, собственно, и речь). То есть в игре все на месте, в канве, кинуть и очень стильно.

Однако эта (вторая) аркада на порядок сложнее (в нашей терминологии — запущенней), чем CDuke, Бангусов в ней на порядок больше, а среди них попадаются бутылочки (цветные с разношерстными ядами (потому Bunny и Toxic), смешивая которые (и выпивая), можно добиваться весьма интересных результатов. Кроме того, в игрушке есть и явный инвентарь, который можно таскать и применять, — начиная с пистолета, после нахождения которого жизнь становится много проще, и кочерга древними якорями и другими загадочными предметами (по применению найдетесь всему).

Пункт первый
В этом жанре корявый термин "играбельность" (калька с playability) уместно заменить на красивое, исконно русское

говорила по этому поводу Ш. Болтай.

Напротив, Toxic Bunny — маленький персонаж на больном поле. Абсолютно иные пропорции определяют принципиально другую играбельность. Когда отлично видно, чем рискуешь и куда прыгать, — играется по-другому. Поэтому риск промахнуться и умереть молодым авторами игры сведен на товарища Нет (это такая собака у Sun). Оттого летучие мыши, гусеницы и улитки кажутся зайцу нежнее и милее, нежели те же летучие мыши, зомби и прочие некрофилья, преследующие нашего гусечервяка.

Отсюда мораль: секреты T Bunny — те самые смеси ядов, о которых говорилось выше. См. страницу для читателя.

Оружие и крепость орешка

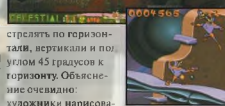
Есть такие комиссии, которые определяют возрастную цензу для компьютерных игр. Я не стану обсуждать их участников, важно другое — люди получают деньги за знание, что убивает в аркаде (сотни прихлопнутых в час)



гораздо меньше травмируют психику, чем убивает в Doom'ах (десятки в час). Поскольку



состоянии не до млоок'ов или принципиальных крестиков. Животное умест



стрелять по горизонтали, вертикали и под углом 45 градусов к горизонту. Объяснение очевидно: художники нарисовали столько стадий прыжков, чesания затылка от безделья, боязни (приседания вниз, закрывая голову руками и издавая страхи) и ковыряния в носу (то же самое ничегонеделание), что для стрельбы под разными углами спрайтов не хватило. Ну и ладно. В аркаде зверь бежит на пулю, а не наоборот, и на Hunter Hunted малымем, пожалуйте, не указываются.

Toxic В стрельбой побогаче. После старательных подборов можно накопить достойную гамму оружия и начать исполнять клавишу, предназначенную для сменн текущего средства. Добавьте к этому упомянутый якорь (когда его поднимешь, добрая игра спрашивает: "Для чего ты будешь таскать с собой так желанную ржавую железуку?", а при попытке его использовать пресит позволять, пока не образуется кто-нибудь, кому можно его случайно уронить на голову, аки паназел) и другой целебный инвентарь — и радуйтесь выбору оружия. Но тут уже вверх, ни под углом пострелять не дадут. Пригасишь — стреляй куда хочешь, но на

бегу — только вперед. Впрочем, сочетая правильный выбор оружия и акробатику, можно устраивать настоящий Would Massacre Tour — то есть именно то, что радует душу, но не стесняет (из-за аркадности) ассоциацию по защите родителей от детей.

Маша! О главном!

Сделайте нам красиво! Покажите engine лицом!

Я видел графику без аркады, но аркада без графики, как улыбка без юмора, — возвышенная экзотика вплоть до эзотерики. CDrake использует любимое народом (забытое богом) разрешение 320 на 200. И хорошо использует. Сочная анимация, яркие краски, веселье и всеобщее ликование, тысячи цветов. Пререпродуцированные баклуны (это ничего, что я не по-русски?) создают вполне грехмерные ощущения, модель освещения настолько хороша, что ее не очень замечаешь, но отлично чувствуешь. Хотя наибольший вклад в графику внесли не программисты, а аниматоры

— игра воспринимается как длиннющий, но ненавязчивый мультфильм.



Революционный заяц — 640x480, но, если его очень попросить, будет и меньше. Кроме того,



можно отключить динамическое освещение и спецэффекты. Делать этого не стоит. Будет просто аркада, вместо очень красивой аркады. Поскольку динамическое освещение реализовано на ура. Достаточно мелкие объекты благодаря прелестям графики не нервничают даже после огром-

ных персонажей Drake'a. Впрочем, допускаю, что это ощущение семнадцатидюймового



монитора, и на мелкой дистанции летучих мышей уже придется высматривать. Графика ToxicV радикально отличается от графики первой игры, но каждому свое — сочетания очень удачны, что там, что тут.

Подробности

Crazy Drake — игра без подробностей. В ней есть раскачивающиеся канаты, транспортеры, пружины, лифты и десятки веселых приколов и издевательств над игроющим, разве что не приходится бегать в классической позе "нога в ведре". Но вот подробностей нет. Игра захватывающая,

как мясорубка с бесконечной спиралью: один раз попадешь, а потом веселишься до наступления внешних обстоятельств. Торжество минимализма и полной расслабухи. Жизнь без излишеств,

Toxic Billy после этого кажется очень сложным (хотя все сложности есть продукт сатирической жесткости ее создателей). В оном геймсе есть даже система подсказок (отключаемая). Поймав знак вопроса, получаешь совет, от ценного (например, рецепта смессы) до бесполезного (через полчаса игры мне сообщили, что моя любимая клавиша "ESC" — выход в меню; наверное, хотели удивить). Так игра насильно заставляет игрока выучить управление. В отличие от Drake, в котором сразу на выбор предлагается шесть различных эпизодов, состоящих из множества уровней, Toxic — огромная карта с богатым выбором возможных ходов. В путешествиях по стрелочке одна за одной проходятся стадии, каждая из которых требует достижения строго определенной цели, убийства АБоев (sic!) и сбора у него ценного бонуса.

Ностальгирующие по Doom'у могут нажать "TAB" и рассмотреть текущее состояние карты.

Звук, музыка и светлое будущее

Аркадные игры без звука ирреальны. Описываемые игры — реальные. Следовательно, титры такие: музыка аркадная, слова аркадные, звуковые эффекты — тоже аркадные. В тему, в настроение, в соответствие. Не вызывают напряжения, не вспоминаются после игры и точно попадают в мозжечок. Не это ли главное?

Для отличные игры вечного жанра были мною на этих полосах приласканы. Это не единственные аркады — но имеет место жанр, о посредственных играх которого писать бессмысленно, а о хороших — приятно. Игры для пионеров, но пионеры сгоняют с компьютера и садятся играть следующие поколения, причем процесс повторяется непрерывно, пока не доходит до пятидесяти лет от роду.

поднимет?). Я сам не люблю аркады, и большинство читателей их не ценит. Но жестокость жанра в непотоп-

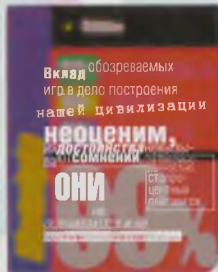


ляемости его шедевров. Истребить эти две игры нельзя. Чтобы человек ни хотел делать —

читать, работать, учиться. — создавший язык и реактивный гуся продемонстрирует всю важность его намерений, а гугу в свои сети и покажет всю бесполезность приключений, на которые...

— Е. МОТОЛОГ

Системные требования
Crazy Drake
 486 (лучше DX4),
 8 Мбайт RAM (лучше 12),
 6 Мбайт видео,
 SVGA, звуковая карта, АМ-ДЖС.
 * * * * *
Toxic Billy
 486DX2/60,
 8 Мбайт RAM, звуковая карта, SVGA, Windows 95.



ANATOMY
VISUAL

ВИЗУАЛЬНАЯ АНАТОМИЯ

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ
УЧЕБНИК ПО АНАТОМИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ
СЕМИ ЛЕТ И СТАРШЕ

PC CD-ROM
WINDOWS 3.1
WINDOWS 95

ДЕТИ,
УЗНАЙТЕ,
КАК ВЫ
УСТРОЕНЫ



Ваш ребенок сможет совершить увлекательнейшее путешествие по своему телу и посмотреть, как оно устроено и как работают его органы!

Работа с программой напоминает игру — новые знания будут усваиваться легко и надолго, благодаря современным технологиям мультимедиа. Трехмерная графика, анимация, звук, даже живое видео — все это есть в "Визуальной Анатомии"!

Иллюстрации, мультфильмы и поясняющие тексты созданы специально в расчете на детскую аудиторию.

А для большего удобства информация собрана в тематические разделы.

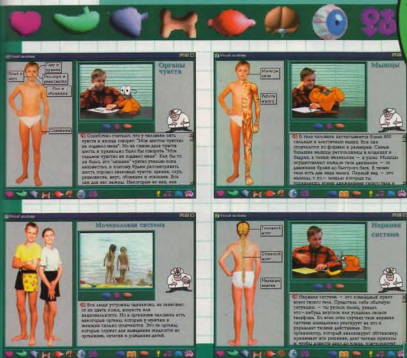


Адреса магазинов компании CompuLink, где вы сможете приобрести интерактивный учебник "Визуальная анатомия":

- Фирменный магазин CompuLink — Садовая Триумфальная, 12, тел.: 209-5403 и 209-5495, факс: 209-2975
- Компьютерный салон в "Доме книги" — Новый Арбат, 8, тел.: 913-6962 (63,64), факс: 290-3369
- Компьютерный салон в магазине "Библио-глобус" — Мясницкая, 6, тел.: 924-2673 и 928-2394, факс: 928-2394
- Компьютерный салон в ТД "Эдельвейс" — Шенковское шоссе, 5, стр.1, тел.: 961-3450 и 961-3451
- Фирменный магазин CompuLink: ул. Удальцова, 85, корпус 2, тел.: 564-8863
- Дилерский отдел: Москва, Удальцова, 85, тел./факс: 931-9269, факс: 931-4011

Вы можете посетить Web-сервер компании CompuLink по адресу:

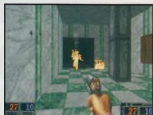
www.compulink.ru



Blood (Shareware)

Cheat-коды

Введите во время игры
idaho — все оружие и патроны
montana — все оружие, патроны и все вещи
grissold — полная броня



edmark — самсубийство
satchel — все вещи
anering — невидимость
maria — пропустить уровень
kevorkian — самсубийство
mcgee — уничтожение героя в огне
krueger — устойчивость к огню
cousteau — 200 единиц здоровья
voorhees — неуязвимость
Lara Croft — все оружие и боеприпасы (повторный набор кода отменяет его действие)
sterno — временное затемнение
Fork Broussard — отключает оружие, вещи и боеприпасы
Eva Galli — проход сквозь стены
rate — появление в верхнем правом углу экрана счетчика количества кадров в секунду
goonies — полная карта
spielberg — пропуск уровня

Toxic Bunny

Рецепты смесей



2 Blue, 1 Yellow, 3 Purple — все карты
1 Red, 2 Blue, 1 Black, 2 Orange, 1 Purple — единица здоровья
1 Red, 3 Blue, 2 Black, 3 Orange, 1 Purple — все здоровья
2 Red, 3 Green, 1 Blue, 2 Yellow, 3 Black, 2 Orange, 1 Purple — дополнительная жизнь
1 Red, 1 Green, 1 Yellow, 1

Black — суперпрыжок (действует недолго)
1 Red, 1 Blue, 1 Yellow, 1 Black, 3 Orange — свечение (действует недолго)
2 Black, 3 Purple — ускорение (действует недолго)

1 Red, 1 Blue, 1 Yellow, 1 Black — Аура 1 (невидимка, действует недолго)
2 Red, 2 Blue, 2 Yellow, 1 Black — Аура 2 (аналогично)

4 Blue, 1 Black, 1 Purple — движение под водой (время действия ограничено)
3 Blue, 1 Black, 2 Purple — плавание (действует недолго)

1 Green, 2 Blue, 2 Yellow — гравитация (аналогично)
4 Red, 2 Yellow, 1 Orange — Mexican Chili 1 (увеличение дальности стрельбы во время бега; время действия ограничено)

6 Red, 3 Yellow, 2 Orange — Mexican Chili 2 (увеличение дальности стрельбы во время бега; время действия ограничено)
3 Blue, 1 Purple — дышание под водой (время действия ограничено)

HyperBlade

Cheat-коды



Введите во время игры:
MDMKSB — защита и усиленная атака
SHUN — доступ к секретным командам
GORILLA — превращение игрока в гориллу
SPICYBRAINS — перевооружение игрока вверх тормачками
POTATO — уменьшения игрока в размерах

Crazy Drake

Cheat-коды

ENTERSANDMAN — бессмертие
NEUROTECH — неограниченная жизнь
DRAKENUKEM — дополнительное время



PLUGANDPRAY — бомбы в неограниченном количестве
RADIOHEAD — окончание уровня
ONREALITY — вся жизнь
COLIN — плюс двадцать жизней
ROCKETRULES — 5000 очков
IDKFA — уменьшение количества жизней, "ухаживание" здоровьем

Hunter Hunted

Cheat-коды

Введите во время игры и нажимайте Enter:
COLE — невидимость и все оружие
RAYL — невидимость
INVINCIBLE — невидимость
LUKASZUK — все оружие
SNELLINGS — максимум здоровья



Cheat-коды, изменяющие цвет персонажа

VINCENT — серый
BLUE — синий
SAGE — зеленый
AVACADO — светло-зеленый
OCHRE — коричнево-желтый
HANN — коричнево-красный

ZPC

Cheat-коды



GOODMODE! — бессмертие (взвол, необходимо удерживать Ctrl или Alt)

OXYGEN — увеличение жизни (удерживая Ctrl)

Подсказка

Если, глядя под ноги, использовать chi rutch (первое оружие), получится неплохой прыжок.

XS

Подсказка



Вводя в качестве имени: **PENSION** или **MEDICAL**, можно получить доступ к двум секретным уровням.

Scorched Planet

Cheat-коды

ALIAN — неуязвимость
FATAL — все оружие и патроны



Коды уровней

Уровень	Код
Mission 1 stage 2	LAVA2
Mission 1 stage 3	LAVA3
Mission 2 stage 1	GATE1
Mission 2 stage 2	GATE2
Mission 2 stage 3	GATE3
Mission 3 stage 1	CROC1
Mission 3 stage 2	CROC2
Mission 3 stage 3	CROC3
Mission 4 stage 1	HEAT1
Mission 4 stage 2	HEAT2
Mission 4 stage 3	HEAT3

Симуляторы

<The Need For Speed 2>

<Flying Corps>

<G-Name>

<Power F1>



80



Flying Corps "Воевать на таком кукурузнике настолько же неудобно, насколько удобно его водить."

84



G-Name

"G-Name, конечно, не принадлежит к числу тех шедевров, от беглого знакомства с которыми геймер мгновенно теряет человеческий облик, но он, безусловно, хорош."

87



Power F1

"MicroProse пришла к финишу первой и получила... трудно даже сказать, сколько очков. A Eidus Interactive — второй."

79



Need For Speed 2

"А автомобили! Душа рвется вон из брэнного тела при одном виде этих шедевров."



Больше "Апачей", хороших и разных!

КОЛИЧЕСТВО УЖЕ ВЫШЕДШИХ симуляторов вертолета отечевой поддержки AH-64 Apache вряд ли поддается точному подсчету. Их было, по крайней мере, не меньше пяти. Ближится к завершению работа над очередным "Апачем" — от Domark/Eidos, о котором наш



журнал уже имел честь сообщить. Сейчас, с публикацией скриншотов и дополнительной информацией, этот "Апач" стал уже вполне освоенным.

Главную рекламу ему создаст, как и предполагалось, имя Брайана Уингера, бывшего военного вертолетчика, ветерана "Бури в

пустыне" и большого любителя всяких боев. В своей речи, посвященной продукту Team Apache, Уингер сначала кратко и со вкусом раскрыл все существовавшие до этого симуляторы "Апача", надо думать, не исключая и дейтинговский, после чего заявил: "Апач" от Domark будет базироваться не на сведениях, которые прочие компании получают от Отдела по связям с общественностью Министерства обороны США, а на информации от профессионала (т.е. от самого Г-на Уингера).

Насколько можно судить, Team Apache по своей идеологии будет напоминать Apache Longbow, с той только разницей, что Eidos делает очень сильный акцент на предполетную подготовку, тактику и виртуальные личности подчиненных и просто "соседей". Углубленный подход к технике использования симулятором не только как пилота, но и как лидера. При подготовке к каждому вылету ему

придется уделить основательное внимание учету индивидуальных особенностей каждого пилота. Жесткое давление на подчиненных приведет к неминуемому падению морали и, как следствие, к провалам... Но и это еще не все. В жизни за каждым полетом стоит много людей, которые сами в воздух не поднимаются. И здесь



они также присутствуют. Сроки ремонта поврежденных машин также строго реалистичны. Ибо все вас упаси разводить техников до отчаяния массовой работы, которую нужно сделать в максимально короткие сроки, —

начнутся отказы техники в полете

Кроме того, вам представится возможность завести дружбу с офицером-сочетением. Правильное использование таких связей может в критический момент весьма сильно поднять моральное состояние подчиненных.

Как и положено, реалистичность полета можно будет гибко регулировать — от уровня аркады до уровня камикадзе. Уж об этом Уингер позаботится. Решение Domark ввести в игру учебные полеты над полигоном говорит только об одном: интуитивно ситуацию не осмыслить. Ну что ж, в конце концов, так и должно быть.



"Илы" в "Интернете"

И ЕЩЕ ОДНА ИГРУШКА ОТ Domark/Eidos — **Confirmed Kill!** Подготовленная специально для боев в "Интернете", она, судя по всему, победит все предыдущие игры, предназначавшиеся для сетевых сражений.

Обычно подобные продукты пишутся по принципу "Сеть — все, остальное — ничто". Геймер, ошавенный от возможности сразиться с живыми людьми, непрочитав инструкцию, полагается на принцип "Сеть — все, остальное — ничто". Геймер, ошавенный от возможности сразиться с живыми людьми, непрочитав инструкцию, полагается на принцип "Сеть — все, остальное — ничто". Геймер, ошавенный от возможности сразиться с живыми людьми, непрочитав инструкцию, полагается на принцип "Сеть — все, остальное — ничто".

графические алгоритмы тщательно оптимизированы, и (ничего не подделавшись) не обходится без участия библиотек DirectX3.

Идеология Confirmed Kill во все не напоминает идеологию обычных интернетовских летал, в которых надо зряное количество времени крутиться на автопилоте над полем боя, дабы дождаться противника. Здесь все серьезно. Присутствует Briefing Room — это гораздо больше, чем просто SHAT. Briefing Room — часть программы с сложным графическим интерфейсом, позволяющим планировать миссию. Именно так все и обстоит, ибо Confirmed Kill — это прохождение определенных

сценариев, и воздушные бои во все не являются в этой игре самоцелью. Сценарии разработаны исторически точно, но если даже такие вас не устроят, то ничего не мешает создать свои собственные. В число исторических сценариев войдет и "Операция "Цитадель" — сражение на Курской Дуге.

Все это выполняется на очень большом количестве всевозможных летал. В изначальном виде в Confirmed Kill будут участвовать виртуальные "Фокке-Вульф" Fw-190, "Мессершмитты" Me-109, японское "Зеро", американские "Пайлайт" и "Хелликоптеры", английские "Спитфайры" и, что особенно приятно, наши родные "Ла-7" и "Ил-10" (кстати,

посмотрите на скриншот — и правда, "Ил-10"), причем это еще не полный перечень. Вскоре после выхода из дружки планируют дополнить самолетами "Тандерболт", "Зенитер", "Кейт" и "Як-3" (этот список также не полон).



Наличие в перечне наших машин, с одной стороны, радует, а с другой — вызывает вполне законные опасения: вдруг их там изобразят полным бараклом? Ведь

Интернет-версия
разработана
Андреем
Ламитовым
и Александром
Вершининым

этим басурманским детям не объяснишь, что "Як-3", с его скоростью и маневренностью, был

семейство "Илов" просто не имело мировых аналогов

Confirmed Kill также позволяет нескольким геймерам лететь в одном и том же самолете. В "Ил-10" можно, будучи пилотом, крошиться немалые танки, а можно, играя за стрелка-радиста, отбиваться от наседающих "Мессеров".

Максимальное количество играющих одновременно во многом будет зависеть от

качества связи. Confirmed Kill будет использовать сетевой протокол TEN, оптимизирующий приоритеты компьютеров на связь в зависимости от качества этой связи.

И, наконец, последняя проблема: когда все это великолепие станет предметом домашнего обихода?

На этот вопрос фирма Eidos реагирует весьма эмоционально: "Ну вот, еще один..." после чего начинает рассуждать о разных факторах, которые от нее не



зависит... короче, прямого ответа не дает. На скриншоты уже есть, и это говорит о многом.



лучшим легким истребителем Второй мировой войны, а

Когда идем — дрожит кругом земля

И МОЖНО БЫТЬ АБСОЛЮТНО

уверенным, что с выходом игры Steel Legions земля задрожит еще сильнее. И не только землей.

Задрожит вся Вселенная!

Сюжет Steel Legions прост и неоднократно отработан в десятках подобных игрушек. Наше трикотажное будущее характеризуется полным отсутствием полезных



ископемых на Земле — все нечисто выкопано. Единственный выход — рубить углек на других планетах и драться с жадными соседями (поскольку мы тоже жадные). Дальше все идет по

натанной дорожке: войны зловещих суперкорпораций, введшиеся руками опытных наемников. Наемники, как и было сказано, развешают на гигантских роботах, называемых "Голкафами". Одним словом, все узнаваемо.

Записка у Steel Legions такая: в небольшой стичке кто-то, неизвестно кто, применил ядерное оружие. Причем применил настолько ловко, что из всех участников в живых остался только один человек. Легко догадаться, что этот счастливчик — вы. Таким образом, помимо вашей непосредственной задачи, характеризующей формулой "работа-гонимар-переворужение-работа", вами движет еще одна цель: найти и покарать злодея, пустившего в ход "нюхон", кем бы он ни оказался.

Мы уже давно знаем, что хороший боевой робот — вещь в

хозяйстве незаменимая. И те, кто создает симуляторы разных "Голкафов", тоже это знают. Поэтому роботов у нас — как собак нерезаных. Чем же Steel Legions отличается от всех прочих?



Скриншоты, конечно, красивые, но, по утверждению компании Eidos Interactive, дело даже не в них. Основным моментом, на который делает упор издатель, является "революционная" модель искусственного интеллекта. Этим самым интеллектом будет обладать каждое действующее лицо игры — начиная с генералов и кончая простыми

солдатами. Все они постоянно обмениваются информацией, принимают соответствующие решения и превращают их в жизнь. По словам сотрудников Eidos, AI построен на основе "технологии нейронных сетей" — согласится, звучит впечатляюще, даже если не знать, что это значит. Разработчики скромно утверждают, что в игре (по локальной сети) смогут принять участие до ста человек, причем не будет никакой возможности отличить живого игрока от компьютерного.

И еще одна особенность: количество миссий в Steel Legions бесконечно, каждая миссия (вместе с гангшайфом) создается случайным образом.

Короче, ситуация такая: нейронные сети — штука хорошая, скриншоты красивые... так что, как говорится, будем посмотреть...

Корея. Сорок лет тому назад

КОМПАНИИ EMPIRE INTERACTIVE и Rowan Software уже доказали, что при написании авиасимуляторов ими движет стремление выбрать самый интересный исторический фон. Так было при создании Flying Corps, когда они поставили себе целью рассказать о пилотах военной авиации,

прославившихся в Первой мировой войне. Так будет и в следующей их игре, которая посвящена пилотам реактивной военной авиации.

А где прославились эти пилоты? Конечно же, в Корее.

Симулятор Mig Alley посвящен именно корейской

войне. Бой реактивных самолетов там были не просто самыми первыми, они к тому же были еще и самыми крупными за всю историю реактивной авиации. 8 жизни (а значит, и в игре) в них участвовало одновременно до 50 машин.

Нашему брату виртуальному

пилоту там найдется, из чего выбирать: по информации Empire Interactive, в игре присутствуют (разумеется, сверхточно смоделированные) истребители F-86 "Сейбр" и F-84 "Тандерджет", штурмовики F-80 "Шупинг стар" и P-51 "Мустанг" — правда, он поршневого, а не реактивный. Из

наших — «МиГ-15» и «МиГ-16bis». Плюс масса самолетов, на которых нельзя летать, но которыми можно любоваться издали или сбивать, — это и «Скайрейдер», и «Суперфортегресс», и «Рли».

Скриншоты к этой игре пока нет, но, надо полагать, EIGRS по части графики не подкажет — за ними такого не водится. Ландшафт вокруг 38-й параллели, разумеется, абсолютно реалистичен и смоделирован на основе аэрофотосъемки и современных

спутниковых фотографий.

Для геймера (по сюжету — командира группы боевых самолетов ООН) завураха начинается весной 1951 года, как раз тогда, когда в Корее были переброшены отборные эскадрильи советских «МиГов». Авторы указывают, что с самого начала это командир будет ощущать «постоянное давление». Общая задача кампании проста: разгромить коммунистов до того, как дураки-политики окончательно решат поделить страну надвое.

Дальше ситуация будет развиваться традиционным образом: провал задания — проигрыш сражения на земле — поражение в войне. Ведь китайцы и северокорейцы не сидят на месте, и тоже собираются объединить Корею, но уже немного по-своему. Впрочем, события на линии фронта будут зависеть не только от действий играющего, но и соответствовать историческим реалиям.

Разумеется, в игре будет присутствовать режим multiplayer

Правда, он не даст возможности объединить усилия указанных пятнадцати пилотов, но вот двадцать человек по сети — пожалуйста.

Упомя в Mig Alley может означать многое и помимо разгрома врага. Доступим, вы — лучший командир группы... Что бы вы сказали, если бы в честь такого дела вас навестила небезвестная мисс Монро? (Все положения следует заготовить до наступления второй четверти следующего года, в которой предполагается выход игры.)

Настоящий Privateer?

НЕДАВНО ПОЯВИВШИЙСЯ НА полках магазинов Privateer 2: The Darkening в определенной степени разочаровал фанов. Скучный сюжет и отвратительно видео не позволяют слишком долго держать «компакт» в CD-приводе. Что случилось? Ничего особенного, вот только главный програм-



мист, дизайнер и сценарист первого Privateer теперь работает на фирму IDM Productions, которая собирается выпустить свою версию прославленной игры. Клон получил название **Ares Rising** и будет представлять собой

коктейль из космического симулятора и «плановочной» стратегии, замешанный на добротном сюжете. Кроме того, впервые в рамках жанра станет доступна multiplayer-игра по сети и «Интернету».

Без сомнения, наиболее популярным персонажем компьютерных игр на сегодня является наемник, молодой, но талантливый. К тому же безработный. Авторы Ares Rising отказались от открытия Америки и взяли в разработку именно этот типаж. Проблемы с Галактикой, которые вам придется уплатить, на этот раз состоят в следующем: планеты страдают от перенаселения. Неудивительно, что запасы земных ресурсов заканчиваются, а за оставшиеся ведется ожесточенная борьба. Каким-то образом сценаристы умудрились привязать к

сюжету еще и древний артефакт неведомого происхождения, который обладает чудесными свойствами. Абсолютно непонятно, каким боком связаны проблема нехватки ресурсов и разрушительные инопланетное оружие, — но звучит здорово. В общем, все на охоту!

Сюжет игры обещает быть очень насыщенным, ведь он не линейен и включает в себя уйму возможностей проиграть (что очень важно!). Как обычно, ваше продвижение к happy end у зависит не только от четкого выполнения миссий, но и от критических решений, которые вам приходится принимать, — чувствуется рука Origin. Как и в Privateer, авторы заставляют вас заниматься собственным экономическим положением, покупать и оснащать корабли, при необходимости нанимать

напарников. В лучших традициях вам придется общаться с обитателями космических станций и выполнять определен-



ные поручения, чтобы получить информацию о загадочном артефакте. Ведь он — ваша цель.

Multiplayer-режим будет поддерживать до 8 игроков по сети и предоставлять выбор между deathmatch и cooperative. Для совместной игры разработчики приготвили ряд специальных миссий.

Игра ожидается к концу 1997 года. SVGA-графика и 3D-звук прилагаются.

Сумасшедший MechWarrior

ВЫ КОГДА-НИБУДЬ СЛЫШАЛИ о компании Gray Matter, разработчике проекта **The Condemned**? Виртуо, лет. Несмотря на то что фирме уже 10 лет, The Condemned — ее первая игра на PC-рынке. Чем же занимались эти ребята раньше? Дело в том, что они усердно создавали видеогри практически для всех воротил

данной сферы: Electronic Arts, Acclaim, Sega, Sony, Nintendo. Вполне вероятно, что вскоре имя компании будет узнавать и обитатели линолеумов.

Представьте себе единственную сцену MechWarrior и MechMax. К 2073 году нашей эры Земля должна окончательно сжиться. Из-за перенаселения (плоты)

планеты большая часть земель перебралась на окрестные астероиды, природные и искусственные. Войны закончились, и люди тешат себя, наблюдая за ходом биты на специально отведенном для этих спортивных состязаний астероиде. Победившие, то есть оставшиеся в живых в дружеских схватках, становятся

крупными шиками — их уважают, им завидуют, их боятся. Игрок попадает на астероид случайно — по ошибке. Единственная возможность выбраться с него — выиграть «олимпиаду».

Местные защитные костюмы называются SCAR (Self-Contained Armed Response). Каждый игрок собирает их собствен-

норучно. Сперва подберем шасси: к нашим услугам колеса, подобия человеческих или лапчатых ног, гусеницы или воздушная подушка. На основе него воздвигнем приглянувшийся корпус, далее следует броня,

изоминим — будь то снежные лавины, жаждущие похоронить немало соперников, или плюющиеся лавой вулканы. Ваше оружие способно изменять окружающую природу: разрушать строения, стоящие на вашем пути, рыть норы,



мотор, источники питания и, разумеется, оружие. Ассортимент последнего велик — 50 видов. Все, что вы можете себе представить, лежит на складах астероида: огнеметы, ракетницы, плазменные пушки, ядерные бомбы, а также нечто с названиями, аналогов которым в русском языке не нашлось.

Основательно подготовившись, вы выйдете на арену. Надо отметить, что создатели постарались сделать как можно больше разнообразных ландшафтов. Причем каждый со своей

в которых вы сможете приткаться, организовывать взрывы на поверхности астероида — чтобы противники безнадёжным образом застряли в получившемся месиве. Позднее, обладая более

мощным оружием, игрок сможет даже свалить с земной цепую горную гряду.

За визуальную часть проекта можете не беспокоиться. Приставки спаяны своей графикой. К тому же программисты особо постарались над lighting-эффектами, не говоря уж о динамических тенях и отличных "водных" эффектах. Плюс ваш SCAR сможет получать любые повреждения, что будет отражено внешне — от пулевых дыр до оторванных конечностей.

Вы можете отправиться на

борьбу за правое дело как в одиночку, так и с парой-тройкой друзей. Специально для этих целей авторы готовят "Интернет"-сервер. В multiplayer-игре будет около 10 уровней — гораздо меньше, чем 50 "одиночных". Максимальные разрушения только приветствуются, но абсолютно необязательны. Задания предусматривают широкий спектр целей, включая вариант игры "захвати флаг" и задания типа "отруби электричество" (имеется в виду сносение с лица земли электростанций... Кому они нужны на астероиде?).

Да, и не забудьте улыбаться! Ведь ваше продвижение целиком зависит от того впечатления, которое вы произведете на судей и зрителей.

Простое вышибание мозгов, луст и электронных, скоро

надоест. Вам придется основательно напрячь фантазию, дабы разнообразить тактику уничтожения врагов. По сложившейся традиции, рыцари будущего сначала обмениваются

прямизны ругательствами, затем отстреливают конечности SCARов, и лишь потом убивают друг друга.

Оступивший от правил может основательно испортить настроение публики, а значит, и свой рейтинг. Несмотря на убедительные просьбы авторов игры не сравнивать их творение с MechWarrior, такая параллель напрашивается сама собой. Ведь именно фанаты этой игры будут в первых рядах ожидающих The Condemned. Впрочем, издать игры, некая фирма Microsoft справедливо обращает внимание игроков на то, что этот проект будет обладать не только лучшей графикой, но и более активными боевыми действиями. А MS всегда права, не правда ли?

Игра ожидается этим летом.



Сделай себе штурмовик!

ФИРМА PARSOFT ИЗВЕСТНА благодаря авиационным симуляторам. Среди ее работ числится Helicats over Pacific, A-10 Attack и вышедший сравнительно недавно A-10 Cital. Не успокоившись на достигнутом, создатели симуляторов устремили свои взоры на Вторую мировую — лакомый и обязательный этап для любой уважающей себя фирмы. Новый проект носит незамысловатое название Dogfight, которое никоим образом не отнесется к собачьей драке.

Как обычно, игроку предлагается выбор между союзниками и фашистами, а значит — и солидный парк истребителей и бомбардировщи-

ков (12-15 самолетов). Не концентрируясь на карьере отдельно взятого летчика, Parsoft позволяет игрокам отдавать приказы другим летунам и даже "меняться" кабинками в полете.

Dogfight отличается расчлененностью на среднего игрока. Вам не придется ломать голову над той или иной кнопкой и рычагом, а также читать двухтомное описание к игре. Вы сможете самостоятельно планировать миссии, но при желании компьютер обойдется без вас. Управление самолетом значительно упрощено, несмотря на то что такой подход идет вразрез с последней модой под названием "как в жизни". Разумеется, опытные пилоты всегда смогут задействовать множество опций, которые

обещают значительно осложнить их жизнь.

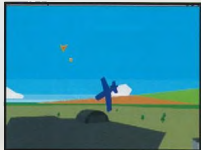
Как и подобает солидной игре, Dogfight будет поддерживать все основные 3D-акселераторы. Можно обойтись и без них, но на угловатость графики просьба не жаловаться!

От Эда-Одного-Рядового-Симулятора игру будет отличать одна любопытная авторская задумка. Идея заключается в возможности проектирования собственных самолетов.

Причем абсолютно "с нуля". Dogfight будет лишь проверять, способен ли аэроплан Вашего Имени оторваться от земли. Если таковое возможно — заносим самолет в базу данных. Пусть им

пользуются ваши друзья! Таким образом, вы сможете спроектировать собственный мир и летать на самолетах своей конструкции. Интересно, сумеете ли вы перелететь что-нибудь вроде P-51D Mustang?

Несмотря на то что игра будет готова лишь к осени, возможность оказаться на месте Лавочкина или Ильюшина заставит многих пилотов мечтать о Dogfight уже сейчас.



Третья осада Земли

СЕЧАС УЖЕ МАЛО КТО

полагает, что именно фирма Dynatix, а вовсе не Activision, впервые представила на PC ставший отдельным поджанром *MeatWarrior*. Задача игры компании FASA по крило-то малопонятным причинам предоставила разработку третьей части игры Activision'у и в



некоторой степени не ошиблась. Dynatix, которая заслуженно желала остаться на рынке, сменила вывеску: теперь игра стала называться *EarthSiege*. За все время, пока Activision успешно эксплуатировала один и тот же продукт, Dynatix успела выпустить пару не очень популярных частей серии ES. И вот, когда FASA лично занялась подготовкой MW3, Dynatix решила взять инициативу в свои руки. Достигнуть господства на рынке компания намеревается с помощью *EarthSiege 3: Future Wars*.

И в самом деле, у очень опытных программистов Dynatix есть все шансы обойти FASA, которая впервые создала игру для PC. 80-первых, разработчики ES решили полностью обновить графический engine, вернее — заменить его на новый. Все объекты в игре гарантированно трехмерны. Акцент делается на использование 3D-акселераторов, которые позволяют достичь предельной детализации не только моделей роботов, но и самого ландшафта. В игре используется dougaid-закраска и исключительный набор lighting-эффектов, а также невиданные доселе взрывы.

Мало? Добавим сюда технологию motion capture для "оживления" роботов, тщательно проработанную физическую модель, трехмерный стереозвук, а также (о Боже!) поддержку Windows NT и нескольких процессоров. Таким внушительным списком уже можно хвастаться! Авторы признаются,

что, увлекшись техническими новинками, не забыли о скорости игры на самом обычном компьютере. Конечно, графика будет не такой четкой и гладкой, как на машине с парой P200 и 3D-видеокартой, но игрок будет гарантированно доволен. Это утверждение.

Что касается сюжета, то ему уделяется нетрадиционно большое внимание. Для написания сценария Dynatix специально наняла David'a Bischoff, "виновника" серии Star Trek: The Next Generation и многих фантастических новелл. Положение дел в третьей части *EarthSiege* гораздо сложнее — противостояние людей и Cybird'ов нарушено появлением третьей силы, пиратов, именующих себя повстанцами. Разумеется, от выбора воюющей стороны меняется не только окраска роботов. Встав на сторону Федерации людей или команды Cybird'ов, вы получите в распоряжение всю отменную мощь, которой они обладают. Роль "повстанцев" не менее интересна — ведь это наемники, добывающие деньги собственными трудами. Более того, только данная сторона способна объединять технологию "больших дверей" всереди. Кто знает, быть может, таким образом можно получить супероружие? Неважно, какую сторону вы выберете — в любом случае перед вами (в среднем) 30-35 чрезвычайно

опасных миссий. Сюжет гибок и динамичен, а общее количество заданий до конца повествования варьируется в зависимости от стараний и удачливости игрока. Самое интересное, игра практически бесконечна. Посмотрев заключительное видео, заскучавший игрок может снова сесть в родной Негс и продолжить борьбу с неприятелем.

Говоря о роботах, нельзя не сказать, как сильно отличается технический парк *EarthSiege 3* от того, что было во всех предыдущих играх этого жанра. Впервые игрок сможет покататься не только на дугогох стальных чудовищах, но также освоиться в тяжелом танке, бронетранспортере на воздушной подушке, истребителе, колесном вездеходе и даже артиллерийском установ-

ке! Заметьте, что все параметры любой машины могут быть изменены по вашему усмотрению. До последнего пулемет!

Обилие средств передвижения неминуемо порождает потребность в различных типах местности. Разумеется, авторы заготовили немало ландшафтов, но главным скрипзом станет возможность вести боевые действия в замкнутом пространстве — в ангаре, под землей. Представьте себе, что ваш разведчик случайно набредает на секретную подземную базу противника. Вы подбираете идентификационный ключ, тихо спускаетесь вниз и устраниваете врагу ад еще на этом свете...

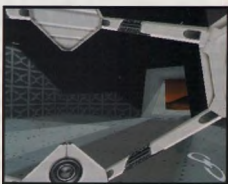
Повесть, приведенная выше ситуация не является выдуманной. А отравить врагов к праотцам

поможет новое оружие, которого в игре предостаточно. Приведем лишь два примера: *Magne-Fusion Assault Gun* выплевывает клубок плазмы, который мягко обволакивает противника.

Дальше следует небольшой взрыв — и... от несчастного остается лишь кучка пепла. Захватить уже ничего нельзя, но сколько удовольствия! *Quantum Gun* был разработан на основе инопланетных артефактов, найденных на одной из планет. Пушка испускает заряд необычной материи, которая путешествует к противнику через соседнее параллельное пространство. Словные защитные поля и брони абсолютно бесполезны, ведь импульс появляется уже за ними, наводо полонный хаос внутри неприятельского робота.



Для пущей геймерской радости программисты Dynatix'a готовят не только multiplayer-режим, но и генератор случайных миссий. На данный момент рассматривается вариант включения в комплект даже редактора заданий. Точная дата выхода игры еще не определена. Известно одно: нынешний год станет годом ES3!





Скоростная нужда

Разработчики и производители автомобилей уже давненько обманывают нас, простых смертных. Это не утверждение, а факт. Бесчисленное количество умирает в цехах автомобильных концернов. Их почти никто не видел: о возможности сесть в такой суперкар даже в речи не шло. После того как разработчики завершат на прототипе новые модели, они уничтожаются. Есть и другая категория спортивных автомобилей. Назовем их "Ненаши-кошелек". McLaren F1, к примеру, собирается вручную из дорогих материалов — цена соответствующая. Впрочем, надежда умирает последней. Electronic Arts уже сделала потрясающий подарок всем любителям быстрой езды. Речь идет о NFS. Примечательно, что именитая компания все-таки решила вопрос в "добавке" в положительную сторону. Да, *The Need For Speed 2* будет!

Информации, которую не набьешь ни в одном журнале: опыт (его портвейном не запьнешь), личные впечатления и ощущения. Счастливые авторы игры поспешили использовать все это в разработке NFS 2.

А теперь — смертельный удар в игроманское сердце. Подборка машин в новой игре вскружит голову самому уравновешенному человеку: McLaren F1, Lotus GT1, Esprit V8, Ford GT90, Ford Indigo, Jaguar XJ220, один из концепт-каров от Italdesign, Calia и итальянские же Isdera. Выбор неслучаен: все эти автомобили либо прототипы, либо модели, выпускаемые в очень ограниченных количествах. В отличие от предыдущей части симулятора, в NFS 2 будет седьмидесяти машин. Здесь есть своя логика, ведь толпу поклонников игры пополнит и ставшие владельцами более не "котирующихся" Porsche, Corvette и прочих. Приготовьтесь сесть за руль авто, потенциал скорости которого далеко за 250 км/ч.

К экзотическим машинкам будут прилагаться не менее экзотические трассы. Авторы явно не стараются сохранить верность науке географии, поэтому и в Европе, и в Гималаях игра обещает совершенно необычные виды. Все возмущения и возгласы негодования со стороны любителей реализма упреки игнорируются. Вошлибки из EA объясняют "жарднники" игры очень просто: важно, чтобы игрок смог почувствовать себя беззащитным за рулем такой дорогой машины. Будьте реалисты! Нарушайте правила дорожного движения, превышайте лимиты на скорость трассы — это весело! В реальной жизни также глупо опасны не только для вашего здоровья, но и для кошелька. Но вам хочется разбить этот Макларен? Почему бы и нет!

Поступившая в редакцию версия NFS 2 оказалась "бегой", очень далекой от завершения. Впрочем, маршруты всех трасс уже готовы и, поверьте, они незабываемы! Ужик ушачи

старых европейских городов, слепые повороты в горах на все 180°, грунтовые дороги Греции, скоростные трассы, обитые смертельно опасными автомобилями с надписью "Дети" — все это являло как для опытных игроков, так и для тех, кто впервые сел за игру.

Аutomobili! Душа рвется кон из брэнного тела при одном виде этих шедевров. Усилием воли предотвратив нежелательное разбегание, вы замечаете, что модели болидов уже полностью готовы. Автоматическое коробки передач — для слабых! Выбираем ручную, включаем вид сбоку (!), перекидываем ручку из нейтралки на первую. Ведущие колеса с прокрутом и тучей пыли все-таки удерживают автомобиль вперед. Двигатель настолько мощный, что при смене первой пары-тройки передач колеса снова прокручиваются, оставляя темный след на асфальте... Как симулятор игра неотразима уже сейчас. Автомобиль присадит на задние ресурсы при резком старте и перевернет при резком торможении. При переключении на следующую передачу вы инстинктивно замедлите в красном — а маневр разогнался. Не ехайте быстрее в поворотах! Тормозные дисками можно жечь вам не вылететь на лужу, где, как всегда, мирно пасутся буренки. Словом, впечатлений хватит на много журнальных полос...

Надо отдать должное кудесникам из Pioneer — они умеют делать потрясающую графику. Во второй части NFS допустимое количество плоскостей увеличилось на 50%, а frame rate по-прежнему на уровне. Основательно отполифовано и без того превосходный engine, разработчики смогли увеличить количество видов (камер) до 8-10 (есть даже камера, закрепленная во время тестов на измерительном "пятном колесе"

сзади-сбоку), а также "разрешить" виртуальному водителю находиться внутри автомобиля во время столкновений и салюто-морталя. Новый эпизод значительно расширяет возможности игрока на дороге. Более нет ограничений на вылет с шоссе — можно срезать напрямки через перелесок и ездить нелегальным мажоритом по травянистым рельсам. Впрочем, создатели игры не ограничились лишь графическими добавками. В NFS 2 вы встретите технологию "динамического" музыкального сопровождения. Имеется в виду, что на скорости более 200 км в час вы будете наслаждаться "Валькирией" Вагнера, которые будут незамедлительно заменены Шестой симфонией Шостаковича, как только вас догонит и перегонит полиция.

Multiplay-режим не претерпел значительных изменений. В худшую сторону. Зато теперь можно играть с 11 друзьями по сети, а также ездоем на одном компьютере (!). Также рассматривается возможность играть "Интернету". К сожалению, авторам придется потренироваться с решением многих вопросов, так как выход игры запланирован на середину нынешней весны. (Примечание: в список несут...)

Александр ВЕРШИНИН

P.S. Напоследок — традиционная бочка дегтя. Игра делалась исключительно под Win95...



о главе проекта стоит человек, ставший "винником" таковых игр, как NHL Hockey, The Need For Speed, а также создатель популярного симулятора Test Drive. На этот раз его компания, Pioneer Production, решила отказаться от pokračателя легендарного автомобильного журнала Road & Track. Но не надо расстраиваться, ведь создатели игры уже давно решили подружиться с проектировщиками болидов, представленных в NFS. Оказалось, что гонимый по фабрикам Ferrari, мастерским Lamborghini и McLaren не менее интересно, чем копаться в пыльных архивах Road & Track. Инженеры и испытатели суперавтомобилей смогли предоставить немало такой



Ностальгия по будущему

Что ни говори, а работа у создателей авиасимуляторов тяжелая. Изобразить очередной сверхзвуковой истребитель — это сколько же всего надо сделать! Причем просто сделать красиво — это еще полбеды. Самолет напичкан невероятным количеством всяких хитрых мелочей, которые также должны быть включены в игру. В противном случае кто-нибудь обязательно спросит: "А где здесь управление радарным лучом в режиме подсветки воздушной цели?" — и будет прав. А ведь на все радарные лучи никаких сил нехвати! Что же делать?

Компания Empire Interactive нашла изумительно простой и изящный выход из положения (мало того, еще и реализовала этот выход настолько же изящно). Все, что пришлось для этого сделать — выбрать такую эпоху, в которой самолет еще не представлял собой чудовищной смеси различных систем оружия и электроники. Такая эпоха, конечно же, была. К тому же она характеризовалась еще одним весьма важным моментом: с самолетов тогда еще не кидались напалмом и ядерными бомбами, и авиация представляла собой что-то вроде рыцарского войска. Имя этой эпохе — Первая мировая война. Об этом-то и повествует новая игра Empire Interactive под названием **Flying Corps** (неофициальное, но не менее справедливое название — **Dawn Patrol II**)

шая часть. Рекомендации по ведению воздушного боя также весьма своеобразны: в основном они представляют собой советы настоящих асов. После каждого такого ЦУ

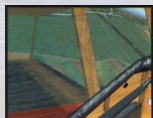


следует ссылка на первоисточник с обязательным указанием количества побед этого самого первоисточника.

Игра организована весьма традиционно — режим Scramble (известный в других итрусках как Single Mission), Campaign и Multiplayer (о последнем — чуть позже). Интересно, что здесь Scramble не является полноценной частью игры, как это обычно бывает, а выполняет роль обучающего раздела. Описанной режим — это Campaign.

без упоминания разных громких имен, среди которых, подобно монументу, называется Манфред фон Рихтгофен, прозванный "Красным бароном" за раскраску своего "Фоккера-триплана". За 26 лет жизни Рихтгофен успел сбить (только официально) 80 вражеских самолетов. В кампании под названием "Летающий цирк" ситуация весьма интересна: вы выступаете в роли брата Рихтгофена — Лотара, также летчика-истребителя. Манфред улетает по каким-то своим делам и оставляет на вас эскадрилью Jasta 11. К моменту его возвращения Лотар должен привести личный счет брата... В другой кампании под названием "Весеннее наступление" надо пройти путь от пилота-новичка до командира английской эскадрильи. Предполетная подготовка реализована с той степенью серьезности и аккуратности,

а, в такой игре отсутствует необходимость моделирования массы вещей, которые имеются на более современных самолетах. В результате те, что остались, были симитированы на уровне, весьма и весьма преобладающем средним. Это относится и к



графике, и к звуку, и к модели полета. Тяжесть коробки с игрушкой вызывает некое странное ощущение, которое хочется назвать предчувствием непонятно чего — хорошего или плохого. Эта самая тяжесть объясняется

наличием совершенно потрясающей вещи — толстого репринтного издания "Practical Flying" — учебника авиаторов, вышедшего в 1918 году и содержащего всю без исключения информацию, которая могла потребоваться для вождения и обслуживания самолета в те времена. Изучать этот томик довольно интересно, несмотря на то что многие описанные в нем вещи (как, например, последовательность движений при раскрутке винта; никогда не понадобятся геймеру для совершенствования своего летного мастерства.

Помимо этой книжки присутствует и обычный мануал. Собственно управление самолетом в нем посвящена довольно неболь-



Во Flying Corps присутствуют всего четыре кампании — немецкая, американская и две английских. Тут, конечно, не обходится





которую могут достигнуть разраб-ботчики, избавлен-ные от необходи-мости воссоздавать все тонкости процесса снаряжения суперсовременного истреби-теля, штурмовика или вертолета. Здесь основной смысл простой и вполне жизненный: чем выше должность, тем больше хлопот. Получив, наконец, под свое начало эскадрилью, вы приобретаете вместе с ней массу дополнительных обязанностей.

Впрочем, первая из них не особо обременительна — вам дается право по вашему собственному усмотрению раскрывать веревные вам машины. Вариантов масса, но единственный смысл — единствен- ный — раскрасить их так, чтобы не путать в бою своих и чужих.

Вторая обязанность куда серьезней. Это — подбор людей. Каждый детич эскадрильи обладает собственной индивидуаль- ностью, которая выражается в уровне его опыта и мораль- ном состоянии. Пилот с низким уровнем морали дерется плохо, это научно доказано. Анализируя все эти данные, можно перебрасывать людей из звена в звено или просто выводить в резерв.

Третья часть уже непосред- ственно относится к подго- товке вылета. Необходимо правильно выбрать боевой порядок каждого звена и эскадрильи в целом. Надо сказать, что о боевых порядках в manual говорится весьма скупо, так что для меня остались загадкой относительные преимущест- ва и недостатки построений "косой клин", "ромб" и "пастух". Единственная мысль, которую можно почерпнуть в уже упомянутом руководстве, такая: чем дальше от командира, тем лучше должны быть пилоты.

В непосредствен- ной близости от лидера должны следовать самые бездарные, неопытные или нищие духом.

Причем все это очень даже принципиально. В бою вы отвечаете

не только за собственную жизнь, но и за жизнь каждого из подчиненных. Если вы будете сбиты, то это еще полбеды, ибо любую миссию можно пропустить неограни- ченное количество раз. Но вот за высокий уровень потерь могут в два счета снять с эскадрильи, что точно так же означает конец игры. Да еще и добавят какую-нибудь ядовитую формулировку типа: "Чтобы не позорил славную фамилию Рихтгофенов".

Полет выглядит очень неплохо. Единствен- ную претензию можно высказать по поводу приборной доски. То, что ее нужно разгля- дывать по частям, — это ладно, все равно так сейчас везде. Но вот сами приборы несколько трудночитаемы. Это можно исправить,

включив небольшую панель сверху экрана, на которую выводится вся информация о полете. (Кстати, эта панель также становится плохо различимой, если установить разрешение выше, чем 640x480: буквы и символы резко уменьшаются в размере.)

Следует заметить, что само вождение самолета (хотя бы и на нереалистичном уровне) сложности из себя не представляет. Особенно это заметно при посадке — самом тяжелом этапе всех авиасиму- ляторов (в некоторых из них посадка куда сложнее боя). Исключительно низкая посадочная скорость вашей "этжерки" в сочетании со способностью садиться на любую ровную поверхность делают процесс приземления весьма несложным. Но даже и от него можно легко и без

последствий отказаться при помощи Alt-X. Разумеется,

Empire Interactive постаралась вложить в модель полета материально-фанерной машины столько нюансов, сколько было возможно. Например, для обеспечения горизон- тального полета необходимо все время чуть отдавать ручку управления от себя. (Я сначала подумал, что плохо откалибровал джойстик, но потом прочел в описании, что у всех самолетов той эпохи были утяжеленные хвосты.) Другой пример — гироскопический эффект от вращающе- гося двигателя. Дело в том, что на многих машинах винт был относительно неподви- жен, а крутился... весь мотор (это не шутка!). В результате при резком выраже вправо нос машины может довольно сильно швырнуть вниз. И так далее.

Как можно догадаться, инерциальные (равно как и спутниковые) навигационные системы в 1917-18 годах отсутствовали решительно во всех своих проявлениях. Однако Empire Interactive сочла возможным снабдить симулятор традиционной картой, по которой ползает маленький самолетик.

Правда, в описании говорит- ся, что пользоваться этой картой, а также ускорить время — уже cheat. Фирма советует делать так, как поступали тогда настоящие летчики: для начала как следует полетать над местно- стью, чтобы запомнить основные ориентиры. В процессе навигации можно разложить на коленях настоящую, разумеется, топографически точную карту — десктоп таких карт прилагается ко всему прочему





Системные требования:
Pentium 50 (лучше 133), 16 Мбайт RAM, 5 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, MS-DOS/Windows 95, мышь (лучше простейший джойстик)

содержимому коробок.

Воевать на таком кукурузнике настолько же неудобно, насколько удобно его водить. Дистанция эффективного пулеметного огня (на реалистичном уровне) — это метров. Сразу начинаешь испытывать ностальгию по ракетам "воздух-воздух". Еще хуже — слабый мотор, который даже на самом полном газу почти не дает возможности вновь набрать высоту, потерянную в ходе боя.



(Здесь уже возникает ностальгия по сверхмощным реактивным двигателям с форсажными камерами.)

Потеряв высоту, можно только с бессиельной злостью следить за вражескими самолетами, кружащими высоко над головой.

Ограничения по обзорю также не вполне радуют. Во Flying Corps присутствует ставший уже традиционным в боевых авиасимуляторах "универсальный поворот головы" — вид из кабины на вражеский самолет, где бы он ни находился, что позволяет

с легкостью за ним следить. Но, во-первых, при этом непонятно, куда, вообще говоря, летишь сам, во-вторых, наблюдать серьезно мешает лишнее крыло над головой (летаешь то на билане, а иногда и на триплане), в-третьих, очень тяжело разглядеть зеленый самолет на зеленом фоне, наконец, в-четвертых, глядя на группу самолетов, трудно понять, на какой именно смотришь своим виртуальным глазом (когда они начинают разлетаться в стороны, поровнявшись не за тем).

И вот совсем уж плохо — в Первую мировую практически у всех воюющих сторон отсутствовали нормальные парашюты. У вас, по крайней мере, парашюта нет. В редких случаях можно послать подбитый самолет, но чаще очередь противника просто сносит хвост или кусок крыла, после чего машина напрочь теряет управление и врезается в землю — вместе с пилотом. Надо заметить, что противник обычно гибнет точно таким же образом (обломки красиво разлетаются в стороны, а изувеченный вражеский самолет начинает как-то очень натурально куваться) — с той разницей, что его смерть доставляет куда больше удовольствия.

И вообще, надо сказать, что бой "Фоксеров" и "Сопвичей" — совсем не то же самое, что "Мигов" и "Файтинг Фалконов", звучит банально, правда?



Но, представьте, каково мне было узнать, что примерно девяносто процентов боевого опыта, нажитого потом и кровью (виртуальной) в других симуляторах, во Flying Corps абсолютно не копируются. Уже слишком разные условия. Можно, например, попасть в самолетную засаду (не слышали про тактику?). Атакуешь одиночного самолет врага, а сверху на тебя внезапно обрушивается еще десяток, коварно воспользовавшись твоей невозможностью быстро набрать высоту и неизбежным отсутствием дальнего радиолокационного обнаружения. Причем этот десяток можно даже не заметить — соответствующая справка в manual утверждает, что во время сбитых летчиков даже не подозревали об опасности (вероятно, по какой-то причине их самолеты не были оснащены системой предупреждения об атаке с задней полусферы). Кроме того, необычайно малые дистанции боя приводят к очень высокому числу столкновений в воздухе — количество самолетов, погибших таким образом, едва ли не превышает количество просто сбитых.

Есть и приятная особенность — можно почти полностью игнорировать огонь наземной ПВО, ибо зенитная артиллерия стреляет неточно, а до массового применения самонаводящихся ракет еще далеко. Существует и масса других различий.

Flying Corps — идеальная вещь для режима

multiplayer, но он реализован здесь весьма своеобразно. Режим начинается с установок связи... но вовсе не с тем человеком, который по-болгарски называется "друг-игрок", а с сервером Empire Interactive, с которого надо скачать соответствующий update. Вот после его установки режим multiplayer будет. Но только под Win95. Вообще, возможности разных игр, проявляющиеся под Win95 и исчезающие под DOS, — весьма благодатная тема для теплой беседы, не правда ли?..

Вот что представляет из себя Flying Corps. Да, конечно, нам всем привычный с радаром и ракетами, отсюда и эта ностальгия по будущему... Вещь сделана исключительно добротной, и если вы не играли в нее, то вряд ли можете считать себя настоящим знатоком авиасимуляторов.

И опять же, хорошо и приятно прикоснуться к эпохе, в которой самолеты... впрочем, я повторяюсь.

— Андрей Ламтумов

P.S. Игрушка очень много дает, но и требует немало...

★ Rowan Software
★ Empire Interactive

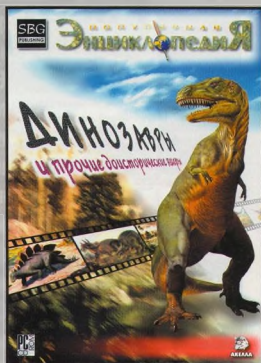
90% ГРАФИКА
95% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

Flying Corps

90%



Мультимедийное
издательство
АКЕЛЛА
предлагает вашему вниманию



Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты

(интерактивная энциклопедия)

В статьях, фото- и видеоматериалах, собранных авторами на этом диске, представлена интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов прошлого дня, а также сведения о ведущих фирмах-конструкторах вооружений. В энциклопедии входит интерактивный текст, который позволит проверить ваши знания.

Боевые искусства Востока

(интерактивная энциклопедия)

Наиболее известные и популярные виды восточных единоборств. Большое количество фото- и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды. В первой части энциклопедии подробно рассказывается о Каратэ-до, Кэн-дзюцу, Кэн-до, Айки-до, Дзю-до и Дзю-дзюцу. Интерактивный справочник содержит текстовую и фото-информацию о значении сотен различных терминов.

Динозавры и прочие доисторические ящеры

(интерактивная энциклопедия)

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров. Увлекательные рассказы об экспедициях за "драконами", тайна озера Лох-Несс, монстр Шанлейна, охотники за Чиклехе. Причины вымирания динозавров, мнения исследователей. Об этом и многом другом вы можете узнать из нашей энциклопедии. К вашим услугам удобная справочная система, не позволяющая запутаться в паутине веков и терминов.

«Энциклопедия вооружений» Стрелковое оружие

Энциклопедия содержит великолепно оформленный, обширный материал, собранный авторами статей преподавателями Военной академии им. М.В. Фрунзе, и отражающий историю развития стрелкового оружия от фитильных ружей до новейших разработок: используемые принципы автоматизации; характеристики; интересные сведения о конструкторах (Маузер, Бердан, Калашников и др.). Вся информация изложена в популярной форме. Энциклопедия содержит свыше 500 статей, а также фотографии и видеосюжеты. Дата выхода — апрель 1997 г. Необходимо также отметить, что это первое в России отражение данной темы в мультимедийной форме.

Полный набор
Компьютерная система на 3-х дисках CD-ROM
Таймер: 500 игр
Параметры: от средних ячеек до нашего времени
домашние животные: 4.1 Собаки
Аппаратные средства персонального компьютера
Справочник администратора

По этому купону вы
можете получить скидку

Ассортимент из более чем

двухсот наименований **CD-ROM и Video-CD**

в нашем магазине по адресу:

Москва, 2-я Фрунзенская ул., д. 10, кор. 1.

Тел./факс: (095) 242-0323

Новости и бесоглазная лодочка
на сервере: **www.akella.com**

Апрель 97

10%

Робот — не роскошь...

"ТАК ВО ВСЕМ МИРЕ
ИЗДАВАЯ ЗАВЕДНО:
ВЗЯЛ В БОЮ КОНЯГУ
ИЗ-ПОД СУПЛОСТА
— И КРАСИУСЯ."
В. СУВОРОВ, "ПОСЛЕДНЯЯ
РЕСПУБЛИКА"



Эстафета продолжается!

Когда начинаешь думать о таких вещах, то поневоле мучаешься одним вопросом. Кому и когда шарахнуло в голову, что гигантские шагающие машины станут основным оружием для наземных операций в войнах будущего?!

Боюсь, что это уже не установить. Но идея оказалась на редкость плодотворной. И боевые роботы самых разных мастей триумфально, с грохотом и лязгом зашагали из мультфильма в мультфильм, из кинофильма в кинофильм, из книги в книгу. И... это было, сами понимаете, неизбежно... с CD-ROM'а на CD-ROM.

До недавнего времени лидером в производстве

шагающих монстров была, без сомнения, компания Activision, красиво и изящно "экранизовавшая" в своей игре MechWarrior 2 книжную серию BattleTech. К слову сказать, книжки этой серии можно рекомендовать каждому: они представляют

собой совершенно уникальные произведения, герои которых возвели идеализм в ранг смысла существования.

Но поток боевых роботов был настолько мощным, что никак не уместился в рамки одной лишь фирмы, хотя бы и такой, как Activision. Тогда в гонку шагающих вооружений вступили Sierra с игрушкой EarthSiege 2. Все равно мало! Тут уже подключился Interplay со своей Shattered Steel. А потом — снова Activision. Но и этого

И вот тогда-то на поле боя вышла славная компания 7th Level с игрой G-Name. О ней и речь.

Все ее предшественники купле с их создателями были помянуты отнюдь не случайно. Видимо, разработчики G-Name исповедуют принцип "Роботостроители всех стран, объединяйтесь!". В противном случае трудно объяснить, почему в игре, помимо собственной раскладки клавиш управления, присутствуют и три чужие — из вышеуказанных продуктов.

Отметив сей факт, мы можем перейти непосредственно к рассмотрению G-Name'a.

Что такое G-Name?

Нет, вовсе не какой-нибудь особенно крутой робот (как можно подумать). Начать объяснять, что такое G-Name, лучше всего издалека.

Действие игры происходит на одной из планет звездной системы Файгос, известной также, как бета Пидры. случилось так, что эта система предалась собой некий ключевой пункт, позволяющий контролировать едва ли не всю Вселенную. Вполне естественно, что там схлестнулись интересы сразу трех цивилизаций: Содружества (в которое входит и Земля), Даркенов и Скорпиов (надо полагать, не тех "Скорпиов", что написали Wind of Changes). Помимо них, по планете шатаются банды неприкаянных наемников, с которыми также надо считаться.

Между людьми и Скорпиами установился хоть и средненько-паршивенький, но мир. Заключен ряд договоров по контролю за вооружениями, причем ни одна сторона не доверяет другой... одним словом, ситуация известная.

Как выяснилось, люди не

доверяли Скорпиам совершенно справедливо: по данным от глубоко законспирированных источников, Скорпи в одной из своих совершенно секретных лабораторий начали разработку нового оружия — генетически спроектированного супербота. Этот-то проект и получил название G-Name. За основу был взят генетический код человека, результат же явился в монстра неприятного вида. Описывать его смысла нет, можно только отметить, что, видимо, в нашем безумном мире роботомания и динозавромания идут рука об руку.

Таким образом, героям игры предстоит решить довольно тонкую задачу: надо уничтожить самого G-Name'a, его создателей, лабораторию, в которой его сочинили... и при этом не поставить под угрозу процесс мирного сосуществования рас и не скомпрометировать источники информации.

И как же это все проделать? Ну конечно же, с помощью двадцатитонных стальных гримов, до упора загруженных лазерами, пушками и ракетами. Как же еще?



На это славное дело бросают троих человек: вас, старого приятеля-танкиста и милую девушку, специалиста по медицине и генетике (присохшее — по ее части).

Уничтожение G-Nome'a — это финальная, двенадцатая первая миссия. До нее вам предложат заниматься вещами, имеющими мало общего с генетическим оружием, ибо Даркенов и наемников тоже кто-то должен отстреливать, дабы не путались под ногами.

Штыки примкнуть!

Прежде чем перейти к описанию боевых действий, надо упомянуть о двух довольно оригинальных моментах, которые присутствуют в игре.

Первый из них — это возможность воевать в пешем строю. Причем это не какой-то заранее выбранный режим, а совершенно нормальный тактический прием — при необходимости покласть своего скакуна, выполнить какие-либо действия и вновь подниматься в седло. Классический пример — миссия с развозным местом: нужно поехать к нему, забезопасить к нему, управление, шестиступенчатая, ездить обратно в робота, перебраться реку, дальше следует шальба, останавливаться на описании которой нет необходимости.

Из этого логически вытекает и третья возможность: перемена: не на работе и не дождиком, а

внутри бронетранспортера, благо в G-Nome'a таковые присутствуют. БТР (более всего похожий, кстати, на милые моему сердцу нормальные тяжелые танки с гусеницами и пушкой) бодро катит по планете, пехтура же сидит внутри, смотрит на мир через телескопер и, дабы не мучили мрачные предчувствия, слушает до идиллической веселую музыку.

Другой момент — наличие электронного прибора IFF (Identification Friend or Foe), говоря русским языком — системы опознавания "свой-чужой". В других играх к этому опознаванию делалось либо визуальное, либо просто было ясно с самого начала. Здесь же присутствует электронный код, который надо посылать в ответ на соответствующий запрос. Причем существует вполне реальная возможность заполнить код противника, что бывает небезопасно, если этот самый противник имеет подавляющее превосходство и драться с ним не очень хочется.

В тактике пехотинца ключевое место занимает применение так называемой "газовой шквальной винтовки" GASHR. Это оружие обладает одним поразительным свойством: будучи примененным правильно, оно может вышибить противника с рабочего места. Причем с любого.

Достаточно попасть из этого чудесного агрегата в самого страшного робота, как водила выпадает вон из

также вышвырнуть стрелка из мощной стационарной башни, забраться туда самому и устроить врагам небольшой фейерверк.

Кстати, стандартное оружие пехотинца — лазерная винтовка — также обладает неплохой убойной силой. Супостат, ставший безлошадным благодаря вашим усилиям, со злобы начинает стрелять по вашему роботу из того, что еще есть под рукой, — а вполне может довершить дело, начатое им в седле.

Покончив с тактикой пехоты, самое время перейти к тактике кавалерии.

Кони беспредела

Надо отдать должное дизайнерам 7th Level: разных моделей роботов они придумали много. Это относится не только к тактико-техническим характеристикам коня, но и просто к внешнему виду. Роботы в G-Nome'e бывают не только традиционно двуногие, представляющие собой некую пародию на тирозавра, но и четырех-, шести- и даже восьминогие. Всех этих мастеров особо некогда разглядывать в бою, но в базе данных их движения

выглядят на редкость пластично, что действительно придает им сходство с животными или наскоками. "Паук" переставляет конечности настолько же сложно и, pardon, омерзительно, как и его живой прототип.



Системные требования: Pentium 166, 16 Мбайт RAM, 4-кратный CD-ROM, 10 Мбайт на жестком диске, Windows 3.11, DirectX 3.0, Sound Blaster.

Одна из таких зверюг (а может, и не одна) будет вверена вам. Что же дальше?

Сейчас, видимо, придется сказать несколько неприятных слов обо всем этом деле. Они касаются в основном применения оружия.

Полный список всех встречающихся видов вооружения с красивыми вращающимися трехмерными изображениями присутствует в уже упомянутой базе данных. Но... помимо этих картинок там нет почти ничего. Название, предназначение — и только. Ни эффективного радиуса действия, ни убойной силы. А сведения, согласитесь, немаловажные.

Другая нехорошая деталь — система прицеливания. Компьютер может отслеживать цель, сообщая информацию о ее повреждениях и состоянии энергетического щита, но сведения о дальности дает только тогда, когда противник находится в прицельном поле.

Впрочем, это мелочь. Хуже другое. Можно точно совместить перспективе с неподвижной целью,





нажать на спуск — и промахнуться. Причем все честно. Пушки и лазеры стоят по бортам лодово-широкой кабины, а прицел, естественно, в центре. При стрельбе по малоразмерной цели (например, по человеку) траектории снарядов или импульсов могут пройти по обоим сторонам, не задев противника, хотя он идеально вписался в перекрестье.

Но ведь робота-то малоразмерной целью не назовешь?

В том-то и дело, что назовешь.

В G-Note робот (особенно его предсказуемые ноги) состоит из большого числа всевозможных частей и соединений, и уничтожение самой медкой детальки ведет к катастрофе: не на чем стоять. Естественно, что душе сосредоточить огонь на чем-то одном и небольшом. А как его сосредоточить, если двумя стволами сразу не прицелишься? Вот и получается, что в полную силу оружие работает только по строениям. Кстати, незаметно, чтобы у противника возникли аналогичные проблемы: он-то куда прицелился, туда и попадает.

Еще один нюанс: нигде больше не наблюдается столь четкого функционального разделения брансбойного и противопехотного оружия. Ракеты наводят на пехотинца не хуже, чем на тяжелые цели, но пулеметная очередь, как ни странно, намного эффективнее.

И последний штрих. Когда боеприпасы заканчиваются, то попытка выстрелить вызывает характерное клацание механизма.

Отсюда вывод: электроника совершенно не следит за наличием боекомплекта, и, следовательно, все хозяйство по технологическому уровню не сильно отличается от пулемета системы "Максим".

А что так по части пейзажа?

В G-Note все вопросы о пейзаже относятся к одному из любимых детищ Microsoft — DirectX3. Со своей задачей он справляет-



ся. Нельзя сказать, что графика убивает наповал, но сделана она на уровне: пейзаж вполне трехмерен, и на него наложены приличные текстуры. Единственное замечание — облака не очень хорошо сочетаются с абсолютно безводной и выжженной землей. Все объекты — роботы, люди, здания, строения — изображены весьма неплохо. Столь же качественно реализованы вспышки, взрывы и дым. Все это соответствующим образом раскрашивается в такт шагам — причем (как мне показалось) особенно сильно, когда ведешь Darken Sentry HAWC, который на ходу действительно шатается, как пьяный.

Достоинства звука в основном относятся к сопровождению движения. Для робота это завывание моторов и тяжелое буханье, также изменяющееся от модели к модели, а для пехотинца — биеение горлового сердца и астматическое дыхание.

Так что же такое G-Note?

Как выяснилось, это далеко не только генетический урод, созданный в нарушение всех договоров... Это еще и весьма неплохая игра — где-то на стыке симулятора и action, G-Note, конечно, не принадлежит к числу тех шедевров, от беглого знакомства с которыми геймер мгновенно теряет человеческий облик, но он, безусловно, хорош.

Было бы существенным промахом не упомянуть о его сетевых возможностях, ибо разнообразие предоставляемых им тактических приемов делает игру уникально интересной при организации массовых забегов в разных режимах.

Другими словами, вещь вполне стоит потраченного на нее времени. Не про каждую игрушку такое скажешь.

— Андрей Ламтюгов



★ 7th Level

85% ГРАФИКА

80% ЗВУК

70% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

G-Note

Пришедшие вторыми

Трудно даже приблизительно прикинуть, сколько "Формул-1" вышло с того момента, как компьютер стал уместиться на не очень большом рабочем столе и получил возможность работать в графическом режиме. В отличие от такого же колоссального семейства "лётал" все эти "Формулы" были поразительно однообразны (впрочем, это понятно). Все это сонмище сливается в один образ: визг сверхмощного мотора, бешено мчащаяся на тебя трасса, соперники, лезущие под колеса, и серия экзотических названий — Сильверстоун, Монако, Буэнос-Айрес. Нужно очень постараться, чтобы разом обесценить это море игрушек.

Но тем не менее фирме MicroProse в прошлом году это удалось. Да еще как удалось! После этого для всех игрописателей, берущихся за данную тему, задача многократно усложнилась: надо было победить победителя. В случае Power F1 это не получилось...

Часто ли в тонках бывают ситуации, когда проигрываешь еще до того, как вылезешь на старт? Наверное, не очень. А вот в жизни вообще — сплошь и рядом. Сам по себе неплохой точный симулятор Power F1 от всем известной издательской компании Eidos Interactive и программистов из Teque London проиграл свою гонку именно таким образом.

Чтобы проще было объяснить положение с Power F1, приведу реально состоявшийся диалог: "Привет, что новенького?" — "Да вот, обзавелся Power F1" — "А что это?" — "Очередная "Формула-1". — "А-а-а... Второй майкропрозовский "Гран-при" все равно лучше".

Человек, вынесший столь категоричное суждение, никогда не видел нового издания Eidos Interactive, но был абсолютно уверен, что даже и глупец не яло. Причем характерно, что при всей своей самонадеянности он оказался абсолютно прав. Второй "Гран-при" действительно лучше. Он лучше всего — всего, что было создано до него, и, как выясняется, кое-чего из того, что было создано после.

Основная проблема, с которой столкнулся и еще столкнется новый симулятор болида, о котором мы говорим, такова: в этой гонке за второе место очков не дают. А победитель получает все. И что самое обидное — специалисты



Eidos, по большому счету, ни в чем не виноваты. Просто у Краммонда (черт бы его побрал) получилось раньше и лучше.

Писать о Power F1 тяжело. Просто потому, что... не совсем понятно — что тут еще можно сказать? Что такое "Формула-1", знают все, ибо это, наряду с проблемами задержки пенсий и падения курса рубля, составляет одну из самых важных частей российской ментальности. Давать "тактические советы по прокаждению" будет, как говорил один большой экспериментатор, арислусло — это как раз такая игра, в которой каждый разбегается лучше всех остальных, и потому советчиков, не особо беспокоясь о соблюдении правил приличия, просто

посылают к чертовой матери. Да и какие тут могут быть советы?

Чтобы оценить Power F1, ее придется сравнить не с лучшей вещью жанра (как обычно принято делать), а с той самой массой, от которой она все-таки отличается, причем в лучшую сторону.

Вероятно, нужно начать с самого главного: Power F1, как и Grand Prix 2, является официальным продуктом чемпионата "Формулы" и лицензирована FIA. Вам точно также придется сражаться на трассе с реально существующими гонщиками (самые опасные противники, как и следовало ожидать, Хилл и Шумахер). Сами трассы также абсолютно реальны. Таким образом, игра весьма серьезная. Впрочем, вышеперечисленными особенностями уже никого не удивишь.

Хотя, как и было уже не раз сказано, Power F1 и уступает "Гран-при-2" почти во всем, она все же является симулятором, причем неплохим симулятором. Ярче всего об этом свидетельствуют действия в режиме, который у нас принято называть "конюшо-

ня". Конечно, здесь нет такого безумного разнообразия подгоняемых узлов, как в... ну, вы поняли. Но и то, что есть, многократно выводит игру за рамки примитивной голявки. Тут и регулировка обоев антикльев, и рулевого управления, и подвески, и коробки передач, — одним словом, удовольствия хватает. Приятно также то, что все это можно делать прямо на трассе, в режиме тренировки. Поменил конфигурацию и сразу



посмотрел — лучше стало или хуже. Единственным неудобством не демонстрируется схема трассы — вещь ненужная, ведь за речь заходит о подгонке коробки передач из расчета скорости/ускорения.

Графика вполне достойна нашей эпохи. Машины соответствуют соответствующим образом затекстурированы — видимо, также в полном соответствии с действительностью. Окружающий пейзаж весьма и весьма неплох — дома, трибуны, трасса усеяна рекламными щитами (если после нескольких часов игры прикрыть глаза, то лод воспаленными веками





Системные требования:
Pentium 90,
16 Мбайт RAM,
VGA,
4-хканальный
CD-ROM,
мышь (необязательно)

неизбежно начинает прятать огромная синя-желтая надпись "Good * Year" — как в прямом, так и в зеркальном отображении). Места резких разгонов и торможений безошибочно угадываются по черным следам на асфальте. Неплохо сделан и дальний план — лес, горы, городские строения — одним словом, то, что стоит далеко от трассы и должно сливаться с небосводом. При этом нужно заметить, что на сотом "пик" engine практически не тормозит — за исключением, пожалуй, гонки в Монако, где в непосредственной близости от трассы стоит масса зданий, трехмерные модели которых надо быстро обесцвечивать.

Звуковые эффекты сводятся в основном к различиям воям в завывании двигателя. Они также сработаны



неплохо. Например, сразу чувствуешь, как меняется звук, когда гонишь по туннелю.

В графическом оформлении собственно гонки можно найти, пожалуй, только один минус: неудобно организован экран. Сразу понимаешь, почему на истребителях вся основная индикация вынесена на лобовое стекло — нет времени переводить взгляд. Конечно, мы — за реализм, а боллд — не истребитель, так что индикаторы должны находиться там, где они находятся. Но дополнительные (и жизненно важная) информация, такая, как предупреждения о поворотах, выдвигается как можно дальше от центра экрана, то есть от той точки, в которую внимание взглядом пилота. Данные о поворотах особенно важны еще и потому что, сидя на рабочем месте, не сразу разберешься, КАКОЙ поворот перед тобой находится. Видишь, что дорога обрывается, но не понимаешь, в какую сторону крутить руль. А пока разберешься, будет уже поздно. (Не знаю, как там в жизни: к стыду своему должен признаться, что ни разу не участвовал в гонках "Формулы-1"). Хотя, наверное, это не так принципиально, поскольку намотав по трассе в режиме тренировки десятков-другой кругов, повороты все равно заучиваешь наизусть.

Режимы вполне стандартны: Free Practice, Qualification и Race. Квалификационный



зезд только один — шесть кругов. Количество кругов в гонке, как водится, можно выбирать. Гонка может быть единственной, а может быть и частью чемпионата, что тоже знакомо.

В Power F1 присутствуют несколько различных уровней сложности. Надо сказать, что уровень Easy оставляет смешанное впечатление, ибо здесь Eidos вполне сознательно низводит игру до аркады. Играть на Easy действительно куда легче, — не исчезают самые интересные вещи (вроде уже упомянутой "кожошники") — workshop и влияние погодных условий (в нормальной ситуации учитываются: температура, ветер, атмосферное давление и, разумеется, наличие губительной влаги на асфальте). Недоступность workshop особенно раздражает, когда противники начинают "делать" тебя на прямой, — чувствуешь, что если бы свои тебы за полного дурака не держали и допустили к матчасту до начала гонки или хотя бы к квалификации, то максимальная скорость болида была бы куда выше.

А уровень Medium может оказаться слишком суровым для новичка, что иррационально: так же не прибавляет дикое заносы, машина начинает плохо держаться на трассе, чиста бысть — в общем, понятно.

Возникает вопрос: неужели в этой игре абсолютно нет моментов, которые хоть в чем-то превосходили бы аналогичные

моменты в творениях MicroProse?

Ectra! Это Split Screen — старый, как мир, но все-таки все же захватывающий режим игры, при котором экран и раскладка клавиатуры делятся на двоих. Сейчас, когда большое распространение получили модемы и локальные сети, этот простейший способ организовать игру на пару был почти забыт. И, как выяснилось, напрасно. Человеческое общение такого рода, в отличие от разных Deathmatch и Head to Head, является... более живым, что ли. Тут объяснять бесполезно, надо попробовать самому.

Но при всем том, конечно, не были забыты и традиционные multiplayer-режимы — сеть, модем, нуль-модем.

И, напоследок, случай из жизни. Гонка. Лидером двое — я и Шумахер. Я пришел к финишу первым и получил десять очков Шумахер — вторым, и получил, соответственно, шесть.

MicroProse пришла к финишу первой и получила... трудно даже сказать, сколько очков. А Eidos Interactive — второй. Опять-таки, неясно, сколько очков она получила, но точно меньше.

Остается галать вот о чем: если бы не было MicroProse, то была бы первой Eidos!..

— Андрей Ламтзов



Teque London
Eidos Interactive

85% ГРАФИКА
75% ЗВУК
70% СЮЖЕТ

Power F1

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%



Квесты

<The City of Lost Children>

<Versailles 1685>

<Discworld II>

<Sacred Ground>

<The Neverhood>

<Leisure Suit Larry: Love for Sail!>



104



The Neverhood * игра The Neverhood сделана совершенно в той же, столь милой нам "вырвись" технике, и как сделана!

100



Discworld II

* играть в Discworld 2 — сплошное удовольствие... если бы не текст и общий конфликт литературной основы с темной игрой

96



The City of Lost Children

* Действительно воспитательная 3D-реальность The City of Lost Children, к великому сожалению, никак не хочет вступать во взаимодействие с героиней.

98



Versailles 1685

* ...во, мир Людовика XIV предстает перед нами во всем своем величии и великолепии... король краснеет, король краснеет, король краснеет, король на приеме, король на приеме, король на приеме.

Забегаловка на перекрестке времен

ВЕЧНЫЙ КАЙФ ПО ИМЕНИ **CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON**

Мне крупно повезло. Первым квестом, который попался на моем жизненно-игровом пути (между прочим, вполне самостоятельно прошла его до конца, чем до сих пор горжусь), оказалась потрясающая игрушка под названием Superhero League of Hoboken от компании Legend Entertainment (тогда это имя мне ровным счетом ничего не говорило). Забавные похождения легкомысленных мутантов, весело спасающих человечество поспешившей эпохи от апокалипсиса происков доктора Энтропии, потрясли меня до глубины души, и я навсегда прониклась глубоким доверием к этому замечательному жанру.

Судите сами: это сейчас мы изрядно привыкли ко всяким там техническим изыскам, нестандартным сюжетам и психологическим вывертам длиной в "Войну и мир". Тогда, в 1994-м, и 3D в авантюрах только появлялось, и видео впервые мелькнуло, и Роберту Уильямсу еще никто всерьез не обвинял в том, что она женщина — о будущей "Фантазматории" только начинали поговаривать, как о чем-то смутном, невероятном... Квесты медленно вытесняли из текстового интерфейса, с трудом анимировавшиеся и нутужно генерируемые сомнительные психологизмы.

Теперь это все слегка поднадоело (скажем прямо — местами даже наезд проситесь), а тогда отсутствие всяких новомодных излишеств оскверняло геймера в лучших чувствах и ставило под

сомнение само право игры на существование.

И вот в этой-то экстремальной ситуации, когда шедевром считался абсолютно бессмертный Lost Eden — потому что он был красивый, 3D-шный и местами классно анимированный (не буду врать, меня он тогда тоже потряс). — я две полных недели, как одержимая, резалась в игру не то что без видео — **ВОООШЕ** без всякой анимации (размазывающие псевдоподписями враги-мутанты не в счет — тут анимация носила характер вполне условный, скорее даже литературный), с морем слепого экранного текста (причем местами я, можно сказать, не вылезала из спора, стараюсь понять, с чем вообще идет речь), без особого звука, с героями, которые присутствуют на экране исключительно в виде плоских портретов в рамочке и перемещаются по карте только всей гол-компанией, причем в виде жирной красной точки — и ничего больше! Ничего! Любкой лодышкой — неподвижная картинка в треть экрана и комментарии снизу строка с инвентарем... **Вот! Но** — Господи, как это было интересно! Более того, это интересно и сейчас — а найдет идита старшие пяти, который будет резаться в Lost Eden сегодня!

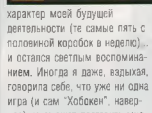
Вот какие штуки умеет делать Legend — сочиняет устаревшие во всех отношениях игрушки с бесконечной говорливостью (да и не говорливый даже — **ПИСАТЬЕИ!** Чем не текстовый интерфейс?), в которые самозабвенно гамают владельцы навороченных "пенчиков",

утомленные добл-звуком эстеты и... всякие там обозреватели, которым выдают по пять коробок с самой потрошной свежатиной в неделю.

Так что Hoboken меня потряс, в некоторой степени определил

и скажу порядком на десять выше.

Скромный пивбар где-то на Лонг-Айленде, такой маленький, уютный и странный... Сначала



характер моей будущей деятельности (те самые пять с половиной коробок в неделю)... и остался светлым воспоминанием. Иногда я даже, вздыхая, говорила себе, что уже ни одна игра (и сам "Хобокен", наверное) не сможет доставить мне такого удовольствия. Не то чтобы удивлять, не то чтобы обрадовать — нет, просто не сможет дать такого спокойного, радостного вживания в совершенно новый игровой мир, с полным к нему доверием и полной готовностью его принять. Тем более, что не так уж мне на самом деле и повезло — больше игры Legend мне дорого не перебогали.

И тут... и тут... и тут Legend Entertainment взяла да и выпустила на рынок демо-версию своей новой игры под названием **Callahan's Crosstime Saloon** — всего-то полтора несчастных урона (а будет их немерено!) — и я вновь оказалась в Хобокене, так же хохоча, ломая голову и делясь все имеющиеся в доме сповари. И сам мой Хобокен — веселый, циничный, бесполокый и солнечный мир Legend — остался тем же, хотя технически

мы со всеми познакомились, узнаем, кто здесь мутант, кто пришелец, кто вампир, а кто уже завязал, что тут из Полиции времени и зашел пропустить стаканчик в собственное рабочее (работаче?) время... Потом и на себя посмотрим — на нового героя — мужественного, спокойного и слегка негугетового (как всегда).

На этот раз им будет на капитан Лиги Супергероев, даже не заставляя рыцаря, а человек вполне важной профессии — фолк-певец по имени Джейк, слегка старомодный угрюмый малый, безнадежно влюбленный в свою спутницу и помощницу, престепную офицершу из Полиции времени. Увы, она оказывается благосклонность только тем, кто выигрывает в регулярно проходящих в Callahan's Crosstime Saloon состязаниях по поеданию биннов... а тут сами чемпионы



Немного привыкнем, посмотрим, и... в путь! В игре будет шесть больших приключений, и всякий раз история будет начинаться в заведении печального пришельца по имени Майк Каллахэн, на перепутье времен и миров.

Здесь мы узнаем о страшных замыслах инновационных воротил разного бизнеса, здесь мы начнем кампанию по прекращению античеловеческих экспериментов врачей-убийц, здесь нам придется вырывать друзей-собутыльников...

Отсюда мы пойдем спасать пса Амазички от озверелой карандашной фирмы, решая попутно свои личные проблемы, рассматривая все вокруг с самых неожиданных точек зрения и обводя всех-всех встречных вокруг пальца (для их же пользы! Они ведь тоже Человечество!) — и малую часть этой миссии вы уже можете выполнить, ибо именно эту возможность и предлагает демо-версия!

Полтора урвания — немного, но и за это время мы с Джейком и его подружкой успели довести до тихого помешательства непробиваемую секретаршу карандашного магната, подорвать на предприятии трудовую дисциплину, смастерить фальшивый паспорт, обманом проникнуть в самолет, выкинуть оттуда пилота (он,

он и есть квест от Legend.

Да еще совсем новый! Нет, Legend не отказалась ни от своего псевдотекстового интерфейса, ни от трепа, ни от шуточек длиной в пару страниц. Зато какие там теперь панорамы! Какой Нью-Йорк!

Теперь вы можете запросто поворачивать округ своей оси на 360 градусов, внимательно разглядывая все, что влияет в поле зрения, и болтает со всеми в радиусе трех метров. Какой город стал шумный, реальный, какой в игре отличная музыка!

Герой ныне — нечто среднее между застывшим видео, сжидшей фотографией и книжной иллюстрацией, но не бойтесь — они такие же живые, как и тогда, когда все не двигались! Даже еще лучше! Посмотрите на тупого тинейджера, самозабывая мужского свой буль-бум с видом одновременно презрительным и потворным. — Наверняка вы его где-то видели! А тутешка с колосками! А тушестка в белых шортах!

Только не расслабляйтесь — подумайте, все кажется знакомым и понятным! Одно дело лениво флиртовать, а другое — заставить весь этот бестолковый, узнаваемый и непредсказуемый мир работать на себя! В "Хобсокем" тоже все казалось простым!

Но там хоть насапел на Землю оставшись полтора человека...

Такая вот малюсенькая "демка" от новой



касти, упирался, и все висел на двери, так что пришлось треснуть его по пальцам развозным ключом), попробовать гадость под названием "претель" (целый доллар, черт возьми! целый доллар!), разбросать в нью-йоркских нравах, послушаться самых сомнительных комплиментов... Каллахэн — он и есть Каллахэн, а квест от Legend —



игрушки — полтора урвания вечного кайфа. Как будто и не играла я в эти квесты целый год в качестве основного занятия, и будто потом не делилась (с удручающей регулярностью) мыслями по поводу с вами, любезные читатели!

Так что со мной случилось подлинное чудо: вернулась первая любовь во всем ее араварском великолепии, со всеми восторгами, разнообразными эмоциями и вечным вопросом — почему? Ведь чем больше эмоций, тем более сомнительным становится выбор объекта, и ситуация начинает требовать сугубого анализа, которому эмоции, само собой, мешают... Ну и так далее.

Слава Богу, в деле сугубого анализа я за это время изрядно поднабрела, так что попробуем разобраться...

Что такое, по идее, компьютерная игра, вернее — квест, то есть игра с литературной основой (между прочим, "Каллахэн" создан по мотивам новелл Спайдера Робинсона, известного американского фантаста)? Кино это, кино, друзья мои, на пересечении с "виртуальной реальностью", в крайнем случае — мультяш, и дело здесь вовсе не в пресловутом видео, и не в анимации. Дело в методах выражения и методах восприятия — прежде всего на эмоциональном уровне.

Каким бы "книжным" ни был сюжет, каким бы "текстовым" ни был интерфейс — компьютерная игра по определению "интерактивна" (хотя на самом деле никто не знает, что же это слово в конце концов значит), и, соответственно, требует определенной скорости и определенной интенсивности эмоциональной реакции, а именно — кинематографической.

Кино тем от книги и отличается, что недаром одновременно вникать в сюжет и его обдумывать. Во-первых, времени нет — кадры листают отнюдь не пальцем, как страницы, они сами бегут. Во-вторых, благодаря обилию выразительных средств, происходящее на экране настолько занимает мозги и прочие органы чувств, что собственно мыслительный процесс отходит на задний план и остается "на потом", на

"немного погодя" — каким бы заумным и "интеллектуальным" ни был фильм.

И игрушки, даже "умные", где думать вроде приходится не только над пазлами, — тоже все такие... Кроме игрушек Legend. Эти совсем иные. Здесь другой коэффициент участия и другие методы восприятия. Это не кино, это —



книжка. Динамичная, живая, умная. Оттого и экранного текста много, и при этом он ни на минуту не кажется скучным, оттого он и "листается", а не прокручивается, оттого и герои остаются практически неподвижны, а переход от сцены к сцене происходит как смена иллюстраций. Есть герой на экране — эта же героиня, ушел — щелк, и та же картинка, но без него.

Короче, не "смотришь", а читаешь — обо всем можно подумать, задержаться на минутку, "домыслить" нарисованный персонаж по-своему (вот уж чего кино ну никак не позволяет)... Вникать в шутки с проворством жирафа, смаковать диалоги... Пусть и в ущерб "интерактивности" (не так уж и значительный ущерб, впрочем)...

Скорей бы апрель, скорей бы вышел этот Callahan's Crosstime Saloon целиком! Кто как, а я здорово соскучилась по книжкам — задолбала меня эта интерактивность, где моя "Анна Каренина"?

Наталья ДУБРОВСКАЯ

США: астероиды, населенные клоунами

Интервью
директора
модернизации
Ольгой
Цыкаловой

ПОЛКУ КВЕСТОПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ все прибывает и прибывает: еще один новичок на игровом рынке — компания Syllum Entertainment со своим первым детищем *Curly's Adventure*. Коти, Syllum поведала. Она не борется в одиночку, а уютно пристроилась под крылышком Epic MegaGames, весьма славной и солидной издательской группы. Вместе с тем, очень полюбилась нею новой компании: Syllum Entertainment собирается делать квесты и только квесты, причем исключительно мультяшные, и

первый из них, рассказывающий о приключениях Силу, должен выйти в свет в самое ближайшее время.

Сумасшедший психиатр с трудом выговариваемой "немцы-кой" фамилией построил для своих пациентов клинику, где лечит больных с помощью "гидропонического прожаривателя мозгов" — штуки, материализующей фантазии "подопытных кроликов". Занялся распределяет пациентов по этажам больницы в зависимости от крутизны их бреда: чем выше этаж, тем насроченнее фантазии бедняги. Но вот в клинику попадает создание настолько оторвавшееся, что доктор решает надстроит для него новый, специальный этаж.

Это — Курли. Он утверждает, что прибыл с коричневой планеты Mudboll (буквально "комок

грязи"). По его мнению, США расчленяется как "Соединенные Штаты Астероидов", и эти астероиды населяет воинственная раса Клоунов, давно враждующая с планетой Mudboll. Дело в том, что жители Mudboll нарочью лишены чувства юмора, которого в избытке у Клоунов, в силу чего две расы никак не могут понять друг друга. Единственный житель планеты, способный смеяться, — это Курли. Чувство юмора прослезилось у него после шести лет пленения у врагов. Соправда не перестали доверять вернушемуся из насроченной герою и отправили его в дальний угол Вселенной искать место для галактической свалки — так Курли попал на Землю.

Бедняге хочется лишь одного — вернуться домой, но сначала ему придется спасти Землю от коварных замыслов психиатра и его санитара.

Этот самый санитар, будучи 6-летним ребенком, получил тяжелую похищенную травму: учительница в начальной школе отказалась выйти за него замуж. Сердце ребенка было разбито, и он поклялся отомстить всему человечеству. Теперь два маньяка близки к цели: "гидропонический прожариватель мозгов" готов превратить все население Земли в пациентов сумасшедшего доктора.

И это только завлекал игры! Приключения Курли обещают быть смешными до колик, но, боюсь, не для нас, а для... тех самых жителей Астероидов, то есть США. Игра состоит практически из одних намеков на американские реалии: популярные телевизионные шоу, фильмы, сленг, интеллектуальные заморочки и тому подобное. Нашим игрокам в мире Курли придется нелегко.



Замки Сан-Франциско

БЕДНЫЕ, БЕДНЫЕ

американцы! Нет у них ни легенд, ни саг, ни былин. Нет замков, подземелий, донжонов и драконов. Несчастная нация! Но они стараются, очень стараются, просто из кожи вон лезут, чтобы насильно свою унылую страну всем тем, что в избытке водится в Европе.

Много столетий назад последний король Каледона (кажется, это где-то в Древней Греции) зарыл в землю свои несметные сокровища... Путь к ним отмечен на карте, карта

лежит в сундуке, запечатом, как полагается, на 6 замков, три изнутри и три снаружи.

Сторожит сундук некое воплощение ужасного зла, загнанное королем прямо в деревушку, из которой сундук и сделан. А сам сундук затерялся где-то в районе Сан-Франциско, и за ним уже более столетия охотится куча народа. Только четверем искателям сокровищ удалось приблизиться к загадке тайны, но ужасное существо, даже расплещенное среди древесных волокон,

продолжает свое мерзкое дело, сходя с ума пытающихся завладеть сундуком людей.

Так начинается игра **Golden Gate**, созданная свежеспеченной фирмой Ix Entertainment.

Вы попадаете в современную Сан-Франциско и идете по следам предшественников, пользуясь подсказками их открытий и решая загадки, которые оказались им не под силу, но главное ваше занятие — любоваться великолепными видами города, которых в игре более сотни. Создатели

"Золотых ворот" пошли по нетрадиционному для 3D-технологий пути. Вместо того чтобы создавать суперреалистичные пейзажи, они, напротив, занялись обработкой фотографий в духе импрессионизма, превращая и без того оригинальный город в нечто почти сказочное.

Прелести путешествия по улицам Сан-Франциско ждут нас в конце марта, когда Golden Gate будет опубликована компанией Panasonic Interactive Media.



Этот безумный, безумный, безумный мир

Найти чикатило

Не перевелись еще поклонники столь модного в прошлом году жанра видеошных ужасиков! Фирма Orion Interactive всяко трудится на этой уже начавшей было зарастать сорняками ниве. В апреле она собирается выпустить (в содружестве с Cyberdreams): **Blue Heat** — нечто вроде Spycraft'a про маньяка.

Серийный убийца терроризирует девиц, позирующих для скандально-го лос-анджелесского журнальчика "La Erotica". Вы играете за Холли Дженсон, девицу-детектива, которая ведет расследования этого дела. Особую пикантность игре придает маскировка Холли — для того чтобы поймать маньяка, она изображает из себя потенциальную жертву убийцы. В действии "La Erotica" виде вы будете бродить по самым опасным закоулкам Лос-Анджелеса, общаться с торговцами наркотиками, религиозными фанатиками, гангстерами, стриптизерками и фотомодельками. Ваша задача — не только разыскать вещественные доказательства и изучить характеры подозреваемых, но и предостеречь новые убийства, прежде всего — спасти себя как наиболее вероятную жертву маньяка.

В Blue Heat вас ждет два с половиной часа полномасштабного видео и более пяти тысяч фотографий. Среди

актеров — Корбин Барсен, Пол Сорвино, Рик Россомачи и Элиот Голд.

Интерактивность игры — на уровне все того же Spycraft'a. С



помощью очередного PDI (компьютер, видеомagneфон и рация в одном флаконе) вы будете осматривать места преступлений, собирать и изучать вещдоки, устанавливать мотивы убийств и проверять алиби подозреваемых (16 человек). Игра поддерживает уже ставший-ся стандартом для квестов интерфейс с возможностью обзора на 360 градусов и плавным переключением.

Король в компьютере

На будущий год Orion Interactive готовит еще более острое блюдо: играхизацию известного романа

Стивена Кинга "Темная половина" — **The Dark Half: Endsville**. Над сценарием коплет известные по "7-му гостю" и "11-му часу" Маттео Кастелло и Пол Уилсон. Бюджет игры

определен в два миллиона долларов.

Продюсер Дэвид Филлер клянется, что ужасы и играбельность в The Dark Half будут сочетаться абсолютно гармонично. Для игры разработаны два engine'a: один связан с жизнью непобедимого романиста Тара Бьюмонта, а другой предназначен для мира кошмаров маньяка Джорджа Старка.

Эксклюзив от Крюгера

Издатель Blue Heat компания Cyberdreams также не намерена расставаться с ночными кошмарами. Совсем недавно она выпустила Noir — квест ужасов по мотивам черно-белых детективных кинофильмов 40-х годов (впрочем, по мнению критики, не блещущий особыми достоинствами).

Ныне же Cyberdreams совместно с Asylum Entertainment трудится над ужасником **Wes Craven's Principles of Fear**. Самое любимое в этом проекте, что в нем примет непосредственное участие сам Вес Крювен, создатель знаменитого "Кошмара на улице Вязов". От него ждут привнесения в трехмерный мир той атмосферы жуты и психологического надрыва, которая прославляла его картины. Игрок попадает в некий "дом тьмы", символизирющий, очевидно, его собственное



подсознание, где должен победить "семь смертных страхов" — от детского переживания быть потерянным родителями до взрослой боязни потерять самого себя. Страх сопровождается, естественно, кошмарными галлюцинациями и сюрреализмом, но выход из них совершенно нетрадиционным. Вам придется драться. Да, именно драться, "месить" своего воображаемого противника по чужой как в каком-нибудь Mortal Kombat'e. Именно в соединении психологического ужасика со стрельбой видят свою глубоко



новаторскую роль создатели Wes Craven's Principles of Fear. В октябре мы узнаем, насколько актуальным будет подобный гибрид.

За свободой Фробоза!

СТРАННАЯ НОСТАЛГИЯ ОБУЛА

геймерскую общественность. Сиди валяй, что хвост ушей вместе с текстовым интерфейсом, другие отдохновения души для оторванных ручек и в покрытие пылью всеми забытые игрушки (у пишущего эти

строки на "компе" сейчас стоит Eric the Unleaved). Игрушечные компьютеры выпускают "коллекционные издания" скупки древних хитов, а вместо новых изданий предлагают бесконечные продолжения старых сериалов.

Activision уже давно идет по этой дорожке, публикуя серию "Зорков", первый из которых считается основным предком всех нынешних квестов и адренугов. Новая игра фирмы — **Zork: The Grand Inquisitor** — просто праздник для

консерваторов и воздыхателей по прошлым временам.

Предшдущий опыт компании по оживлению древней





игры, Zork Nemesis, несмотря на все свои достоинства, разочаровал многих поклонников серии. Тогда "Зорк" стал "модным": немного видео, немного мистики, немного ужасов, и, конечно, вечная "Love story".

Новый "Зорк" будет совсем другим: его делают настоящие фанаты. Уже создано подробное описание и хронология "Зорка" на основании семи предыдущих игр, так что в новом проекте будут исключены накладки и искажения исторических "фактов". От игр с текстовыми интерфейсами The Grand Inquisitor возьмет широкие возможности взаимодействия предметов. Почти любое ваше действие будет вызывать адекватную реакцию (часто забавную) окружающей среды. Технологии же новый Zork будет использовать самые передовые: как и в предыдущем Zork

Nemesis, это будет 3D с возможностью обзора на 360 градусов.

Действие в "Инквизиторе" разворачивается в 1090-м году зоркской эры. Злобный изобретатель Мир Янчик (далеким им эти спаяние) захватил землю Фробоза. Единственное, с чем не может справиться проклятый технократ — это традиционная зоркская магия. Магия во Фробозе исчезла уже более ста лет назад, но теперь она потихоньку возвращается. Тирани напуган и объявляет себя верным инквизитором: он сам лично будет карать подданных за любые попытки заняться

колдовством.

Вы — мирный путешественник, прибывший в Порт Фуэл и проникнувшийся сочувствием к местному фробозскому населению. Ваша задача, естественно, спасти Мира Янчика и освободить народы. Кропотливая забота Фробоза (как обещает Activision) мы начнем в сентябре этого года.



"Принц и нищий" по-польски



ВОТ И БРАТЯ-ПОЛЯКИ

вышли на большую игровую дорожку Компании Monolith, обитающую в городе Люблине, поточевала пару лет назад своей продукцией блог подарных sostenest-



венники, а теперь выплывает на западный рынок сразу две игровые стрелки: Catharsis и квест The

Prince and the Coward. Хотя игра еще не вышла, Prince уже получил хорошую прессу и, видимо, есть за что.

У игры интересный сюжет (ничто по роману польского же автора): в двух совершенно разных мирах живут два совершенно разных мальчика; а нашим — несчастный любитель комиксов, которого не понимают родители и обходят притетли; в фантастическом — удивительный красивый-принц, которому надоели драконы, маги и девицы. И вот является некий бес с красноречивой фамилией Диебловский (от Diablo, не иначе) и

предлагает им поменяться ролями: за некоторую, и весьма существенную плату, о которой образованные ребята даже и не спрашивают.

Новоселенный принц вполне счастлив в фантастической стране, правда, в один грустный день обнаруживается, что ему придется отстаивать свои права с мечом в руке. Даже поспешное бегство из замка не спасает героя от Завоевателей, и часто смешных приключений, по которым его поведем уже мы.

Prince — мультиязычный квест, при этом очень тщательно саросованный и красочный, с плавными,

"жизненными" движениями персонажей и переключениями экранов и с множеством мелких забавных деталей.

Когда игра увидит в России — не видно никому. Prince уже закончен, но Monolith не нашел еще достойного издателя для своего шедевра. (Наверные они, однако, ребята...)



Microsoft'авры от Динософт

ВСЕ, НАВЕРНОЕ, ПОМНЯТ,

сколько было шуму, когда Microsoft объявила о том, что сама будет производить игры для своей столь горячо любимой народом платформы, и тут же купила для этой благородной цели сразу несколько небольших игровых компаний.

"Ну стрельки, ну леталки, спорт там всякий, детское истребитель", — так думали мы поначалу. Но мелкомитное добралось и до квестов!

Амбиции мы по-прежнему не

занимать. Игра будет строиться как продолжение фильма "Парк юрского периода. Потерянный мир". И все в ней будет старательно, как в кинокартине: те же динозавры, собранные из костей и мышц и "облаченные" 3D кожей, такие же по реалистичности ландшафты, сотворенные по пластлинковым моделям и многократно сцифрованные, чтобы, не дай Бог, в игре какой графический глюк не проявился.

Судя по картинкам, "Парк..." уже сейчас вполне заслуживает того прозвища, которое ему дали разработчики из фирмы DreamWorks, известной своим

нетленным авиамодельным Flight Unlimited: "симулятор пилежа похода в стиле Microsoft". Побродить по такому лесу будет наверняка приятно, а вот насчет сюжета — ясны пока нет.

В основе действия игры лежит идея о взаимодействии игры с реальным физическим миром. Вместо оттаивания заготовок, сочиненных коварным сценаристом, вам придется адекватно реагировать на различные природные явления, включая нападения тех самых динозавров. При этом реагировать вы сможете несколькими способами: при виде

зверя котрый сможет наставить лопушек, храбрый — пойти на него с голыми руками или в предварительно выкожанной лезинкой, трусливый — спрятаться.

Сценить способности Microsoft в деле реформирования жанра квестов мы сможем в самом конце этого или в начале следующего года.





106.8 FM

самая здоровая и чистая



Мертвые маски

А КАК ЖИВО БЫЛО ДИТАТЬКО,
СКОЛЬКО РАЗ УЖ ГОВОРИЛОСЯ:
"ЧТОБ ТЫ ЛОПНУЮ, ПРОКЛЯТОЕ,
И НА ЧТО ТЫ И РОДИЛОСЬ?"
Н.А. НЕКРАСОВ

Ладно, что уж тут поделаешь — почтили квесты с видео, заснули вечным сном (во всяком случае, на ближайшее время). По техническим причинам.

Sierra даже исполнила подобающую погребальную песню.

Все бы ничего, но моральная потребность в них, в квестах с видео, столько раз **сладострастно** руганных (и нами в том числе) за **неадекватность** средств выражения, осталась! Если вам возьмут да отключат **горячую воду** из-за того, что котельная плохая, это вовсе не значит, что вас устроит мытье холодной. Скорее всего, вы начнете обходиться подручными **средствами**.

Потрясающий образец использования подручных средств — **Новая, очень своеобразная и уже (задолго до официального выпуска) безумно расхваленная игрушка The City of Lost Children** от PsynoSis.

Вы уже посмотрели "Город потерянных детей"? Нет? Ну уж "Деликатесы" — то точно видели: их исправно крутят по отечественным ТВ-каналам. Так вот, The City of Lost Children, игра без малейшего намека на видео (на видео-эффекты не тянут даже эрзацы типа "говорящих голов"), с великолепной, продуманной и отработанной до мельчайших деталей анимацией, создавалась именно как виртуальный эквивалент "Города потерянных детей".

Сюжет фильма — уже, считай, готовый квест. Пустой, страшный, продаваемый ветрами припорошенный город. Измученные, злобные жители. Отравленный старик, лишенный снов, похищает детей, чтобы, пользуясь их снами, продлить свою никчемную жизнь.

Деятельная Миэтт,

непоскорная и сообразительная, не хочет тихо умирать маленькой рабыней. С помощью друга, отставного циркача, она умудряется перехитрить злодея и его подручных (в том числе — двух злобных сямских близнецов женского пола), уйти из-под его власти и спасти остальных детей.

Сам Марк Каро — он делал и "Город...", и "Деликатесы" вместе с Жан-Пьером Жене — принимал непосредственное участие в создании игры, направляя и вдохновляя разработчиков и художников, дабы в игрушке сохранилась

уникальная атмосфера фильма (та самая постигнутая страстная забавная чернуха, которой квесты с видео пробавлялись с самого своего рождения).

Вроде удалось: потрясающие трехмерные пейзажи, великолепный цвет, отличный звук, просто неопишное качество анимации — Миэтт, главная героиня игры и фильма, движется так, что дух захватывает, а уж тени! Таких теней, несомненно, не было нигде и никогда! Минимальное изменение угла, под которым падает свет, самое неуловимое движение — и несомненная тень послушно скользит, меняет форму, размер... Иногда она смотрится самым живым существом на экране.

Что неудивительно, поскольку... так оно и есть. Как бы ни старались авторы игры обойти самих себя с тыла, факт остается фактом: Миэтт должна быть видео-персонажем, и, похоже, сама это понимает, вечно стараясь притвориться, что живет на пленке и старательно прячет лицо.

Весь сюжет и общая атмосфера "Города" трещат по швам: хотя фильмы Жене и Каро — прежде всего комедии масок, эти маски требуют актерского вопло-

щения, и создатели игры так и не смогли от этого оторваться. Motion capture ("захват движений") — потрясающая технология, она дает художнику возможность наделять рисованные персонажи настоящими, "захваченными" датчиками движениями реального человека. Награждать существующего в собственном сумеречном 3D-мире героя подлинными движениями из мира нашего — не то больше.

Судя по всему, в City... все было как раз наоборот: к реальной динамике "прилеплялись" рисованные персонажи в надежде, видимо, что никто не заметит подмены — получится тот же актер, только нарисованный. Не вышло. Образ, который схватили и механически (ну, электронно...) переставили в другой мир и которому, кроме того, навязали принципиально иной тип существования, вызывает в довольно нелесное существо вне всякой реальности: персонаж теряет свою индивидуальность и отнюдь не приобретает новую.

Влияние на зрителя маяка: отлично движется, правда? И что? У него нет характера — как в кино, и нет





четко определенной игровой роли — как в мультке. Он хвастает Минт: не страшно, только досадно, что prošляпили. Охранник у моста ударил девочку: не обидно, только неприятно, что придется искать другие пути. Фантастическая игровая фритидность восторженных персонажей (а их, кстати, и есть-то всего 19) сводит коэффициент эмоционально-то участия на ноль. Только сьемская парочка впечатляет, но с ней и общения-то особого нет.

Действительно восхитительная 3D-реальность The City of Lost Children, к великому сожалению, никак не хочет вступать во взаимодействие с героиней. При идеальном соответствии среде по цвету, ритму и движению все персонажи (кроме самой Минт, и то не всегда) только раздражают глаз и их так и хочется куда-нибудь задушить. Будь они "покомпьютерней"... Будь они поразлайней... Появляясь они только в видеостанках... Увы!

Отсюда и отвратительные для современного квеста нарушения логики и отсут-

ствие свободы движений.

Бедная сиротка немереное время бродит по грязным портовым задворкам, где самый частый предмет (само собой) — пустая бутылка. Где только они ей не попадаются! Просто на дороге — мешают ходить. В воде, полузатопленные. В ящиках — десятками. И знаете, что произойдет, когда малышке понадобится одна такая бутылочка?

Ей придется пройти разносторонние километры так в-даль и найти этот злополучный пузырек в самом темном и плохо различимом углу самой дальней пристани. Помилуйте, господа гейммейкеры, но это же просто неприлично! Тем более, что неподдающиеся (и якобы новые "несущестующие") бутылки потрясают тонкостью и реалистичностью изображения, а та гадость, которую она подбирала, больше напоминает сильно деформированный картонный пакет из-под сока.

Ну не хочется, чтобы она подбирала бутылки где угодно, — заставь ее поднять что-то еще. Или бутылки уберти. Но не такое же снисхожденье развить!



Или, скажем, шустрая девочка забирается на всякие там ящики-лестенки. Давайте так: или может, или уж сделай ее совсем инвалидкой, но не через раз же: ящик слева вправо ниже, чем коробка справа, и к выключателю ближе, но вот хочется создателям, чтобы она залезла исключительно справа — и вы в жизни не залезете никаким другим путем. Признаться, эту феюку мне пришлось осваивать довольно долго: чтобы понять, что именно Минт способна сделать в отдельной взятой ситуации, приходится просто тупо долбиться, обходя все возможные двери-приступочки со всех сторон и стараясь встать поровней. Раздражает. Это безобразие давно исчезло из серьезных игр — и нате, "Город потерянных детей", игра, на которую угрохано дикое количество сил и денег!

Причина здесь все та же: на самом деле героиня настолько выморочна (хотя и "совсем как живая"), что просто неспособна прямо взаимодействовать со средой и к тому же не допускает отожествления с собой. До смерти жалко, что совершенно забойное, уникального качества 3D, до мельчайших деталей продуманный и спланированный страшнейший город так и не пустит в себя — ни нас, ни Минт.

Короче говоря, я так и не смогла полюбить эту игрушку. С каким наслаждением я бродила по улочкам и пирсам, как у меня захватывало дух в особенно красивых местах! И голову над загадками

я подомала изрядно, но... Если вы хотите помыть посуду, вполне можно нагреть воду в тазике. Но вот принимать душ из чайника, даже самого потрясающего... Чайники нужны совсем для другого, и лучше использовать их по назначению.

Хотя что касается видеоквестов, то добрый десяток из них вполне напоминал чаепитие из душа. Вот и допрыгались!

Вряд ли видеоквесты так-таки и умрут. Скорее всего, все просто поракнут



мозгами и будут заниматься своим делом, а не поверять алгебры гармонии. Поскорей бы!

— Наталья Дубровская

The City of Lost Children

★ **Psygnosis**

100% ГРАФИКА

100% ЗВУК

50% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

60%

По пустому залу, по паркету...

Я давно уже пускала слюнки в предавущении этой игрушки. Версаль — в полном владении, со всем содержимым и со всеми его обитателями! О эти смутные воспоминания из сказок Андерсена, многочисленных Анжеликах и романах Дюма!

Сгусток обманула моих ожиданий: **Versailles 1685** оказался действительно великолепен. Все как в сказке: сияющий новизной огромный дворец, роскошные залы, полные картин и зеркал, и немыслимые легкость и свобода передвижения: вы как будто не идете, а летите по залам, переворачиваясь головой вниз, если хочется рассмотреть натертый до зеркального блеска паркет, или паря на спине, если вам вдруг вздумалось изучить хрустальную люстру или плафон на потолке. И все это в прекрасный летний день, заливающий дворец потоками настоящего солнечного света. Если добавить к этому, что путешествие по Версалью сопровождается расслабляющей музыкой XVII века, великолепно подобранной и исполненной, вы поймете, в каком состоянии приятной прострации я впала, поиграв в Версаль минут пять

высоких каблучках, содрать парик с его лысой головы...

Но что бы еще какие развлечения можно придумать, чтобы провести время в этом шикарном месте с пользой и удовольствием!

Что же заставило меня мирную локонницу прекрасного, так пожелать об отсутствии дустволки? Прежде всего, чисто технологическая проблема, которую я назвала бы конфликтом двух систем передвижения. Перемещение из зала в зал — традиционное. Вы щелкаете мышкой и смотрите, как без всякого вашего участия вас переносят из одной заранее заданной точки в другую. Этот механизм Сюю отобразила блестяще: вы видите "мультик" идеальной четкости и яркости. Для осмотра же зала авторы применили свою новую технологию Omni 3D. Зритель сам выбирает, куда ему смотреть: вверх, вниз или в сторону. Причем, как я уже говорила, все перемещение

странный до невероятия и прямо противоположный обычному: мы движемся — и все вокруг выглядит необыкновенно четким и ярким, останавливаемся — и окружающее вдруг тернет резкость. В принципе, это даже не очевидно и заметно. Если бы "Версаль" был страдалькой, а бы захлебнулась от восторгов по поводу его сверхреалистичности. Но ведь это — квест, а в квесте главное — разглядывание и изучение.

Представьте, бредете вы по Версалью в поисках очередного ключика от запертой двери, пристальнейшим образом разглядывая все вокруг, останавливаетесь..., и картинка мгновенно расплывается. Глазки мои мне, прямо сказать, стало жалко. Не вырвать и обещанная возможность подробно рассмотреть картины на стенах: люди, которые протраммировали игру, так и не поместили фотографии шедевров на подобающие места. Вы увидите лишь упрощенные виды и без того расплывча-

Один роскошный зал казался за другим, а в другом начался ослепительный, что в блуждающей разглядывании кажется призрачным. Сметение жел россы, россы, и вот я уже начала понимать, чего же мне не хватает. Стало понятно, что по этому великому памятнику истории и культуры мои бесумно затеялись плавать с шотландом кат, из воды вылез, а плавательным.

Как словно зеркала бы выстроены в этих залах с высоченными потолками:

Разлетающиеся вдребезги зеркала и фарфор, дыры в картинах старых мастеров, грязные следы на паркете,

важные замечания.

И сюжетный подходящий есть, только нет на это времени. Приятно, наверное, было бы вытиснить из каждого кубика тайного зловещего Марко-Антуанетты, из приключень шедевра очарованного Дюленко, прямо через шаровые шкеры его



кровати... Нет, штык — это не исторично. Видимо, конечно, видами! А сражения на диллапах со швейцарской гвардией, давно запылившей жиром! Догнать очередного вельможу едва ковыляющего на



сопоставляется с удивительной плавностью и свободой, а за свободу, как и должно, возмездие принимается платит. В данном случае картинка слегка темнее и расплывчатее. Эффект

тых картинок из игры.

Вы думаете, это я просто ругаюсь? Ничего подобного! Потому что на самом деле "Версаль" — вовсе не квест, а классический пример Edutainment. Этот термин на



Западе обозначает игру, в которой познавательные возможности важнее собственности игроков.

Как квест, "Версаль" не очень интересен. Он состоит из довольно шаблонных и легких задачек вроде "найди ключик — открой дверь — возьми бумажку — покажи ее кому нужно", лишенных

"образовательные", даже более образовательные, чем исторические комментарии к игре. Подслушивая беседы первых лиц государства, вы узнаете, почему сорвется между собой придворные художники, какие новые ламки и крепости строятся в королевстве и кто нынче пригласил ко двору. Власть



всякого жизненного окружения. Особенно странно то, что в игре абсолютно не используются замечательные возможности новой технологии: вам не придется поднимать что-либо с пола или снимать с потолка, так что вертеть головой вы будете по большей части только для своего удовольствия.

Обещанная интрига в "Версале" отсутствует полностью, просто потому, что игра явно не имеет литературного сценария, а в таком тонком деле, как придворные козни, без него — никуда. Хотя интриганов в игре полный дворец, и у вас есть возможность подслушивать их разговоры, речи персонажей поражают полным отсутствием той легкости и остроумия, которыми славился двор Людовика XIV. Разговоры героев жутко

диалогов вполне соответствует характерам 3D-персонажей "Версаль", хотя в роскошных анимациях, которых полно в игре, они выглядят вполне убедительно.

О да, мир Людовика XIV предстает перед нами во всем своем величии и великолепии: король одевается, король на приеме, король на празднике — короче, вы во всех подробностях и красках увидите один день из жизни Солнца (если помните, именно так называли этого короля) и его двора. Но когда в процессе игры вы рассмотрите эти маски близости, послушаете, что они изрекают... Хотя и здесь сделано все возможное для оживления персонажей: шевелятся губы и даже щеки, моргают глаза, двигаются брови. Особенно впечатляют верный слуга короля Bontemps, министры Croissy и De Louvois и брат короля Филипп, но все это великолепие и море труда разработчи-

ков тратится на одну-две отрывистые фразы или бессмысленный диалог. При этом большинство переговоров по-прежнему остаются куклами, безжизненными куклами, которым вполне соответствует должный в их губы текст.

Впрочем, английский язык вовсе не родной для персонажей Версаля. Первоначально они, как и их знаменитые прототипы, измыслились по-французски, а то, что мы слышим в игре, это уже английская локализация, и при этом, по мнению людей, игравших в "натуральный" "Версаль", весьма бездарная. Так что, может быть, стоит дожидаться русской версии игры, над которой сейчас, базируясь на французском оригинале, трудится фирма "Апокриф". Возможно, я ней и испытает та долгожданная придворная интрига, которая вдохнет наконец жизнь в роскошные стены Версаля.

Как "симулятор", как реконструкция, как музей — "Версаль" хорош даже с английского языком. Восхищает не только работа художников, восстанавливших дворец во всем его абсолютистском величии, но и работа тех не известных мне людей, которые тщательно подбирали музыку и писали комментарии ко всем тем предметам и событиям, что встречаются в игре. Обычно я досадливо перелистываю эти странички, забитые сухим текстом исторических заметок. Но здесь они написаны на удивление



жизни и жизни. Исторические сведения о персонажах настолько грамотно вписаны в ткань игры, что сразу же забываешь, откуда взялись известные тебе факты: удалось ли их подслушать в беседе других персонажей, или прочесть в каком-то архиве Гравина, эти сведения свидетельствуют о meticulous внимании, чем о качестве комментариев.

И все же — судите сами: любой маленький Версаль, во имя игры, конечно, а ради образовательных и развлекательных, ради построения какому-либо идеала, развекал историю иначе может проложить свой набор приоритетов.

— Ольга Циклова

Системные требования:
Windows 95, 98, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Versailles 1685

★ Cryo ★ Canal+ Multimedia
★ Reunion des Musees Nationaux

85% ГРАФИКА

85% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

В ПОИСКАХ СМЕРТИ

THERE IS A PLACE YOU'RE ALWAYS WELCOMED
THAT IS NICE AS IT COULD BE
EVERYBODY CAN GET IN
'COS IT'S ABSOLUTELY FREE!

Diseworld — это такой плоский мир на четырех слонах и одной черепахе, где все проще простого (только держись поближе к середине — и ни за что не скатишься). Например, облившиеся маги из учебно-научного комплекса под названием Unseen University не только привыкли жить, не тратя



эмоций попусту (в силу своей глубокой мудрости и нежелания в ней упражняться), — они и умирать насобачились легко и беспроблемно, превратив весь этот увлекательный переход в Непеломое в рядовое мероприятие, совсем необременительное ни для самого виновника торжества, ни для провожающих, которые пока остаются топтать свою плоскую землю.

Дата предполагаемой кончины становится известна всем заинтересованным лицам еще задолго до того, как трудолюбивая Смерть начнет сдвигать свою конюгу и чистить заусерпнувшую кося, собираясь за свежей жатвой.

Все концентрируется в главном зале, где уже стоит приличествующий гробик, новый кандидат в покойники мирно в него ложится, и... 3, 2, 1 — СМЕРТЬ!



Мелькнула черная плаш, свистнула коса — и цокот коня уже мохлянет вдаль, а у собравшихся есть повод культурно поосидеть и потрындеть за жизнь (что, само собой, особенно приятно делать на фоне свежеумершего тела, под звуки заунывной мессы).

Так все и шло, пока бездарнейший ученик мага,

за все долгие университетские годы не поднявшийся выше нулевой ступени развития и должности замбиндотекаря, всеобщее позорище, посмешище, трус и плавниша Ринсвинда (то есть наш с вами герой) не узнатился оказаться в нужном месте в нужное время и не хлопнул в очередной раз ушами...

почти погубив самую Смерть и ослепив таким образом свой замечательный мир со всем его дисковым пространством, океанам, морями и бессмертными душами, которые теперь некому стало изымать из их бранных тел.

Можете вы себе такое представить?! Единственный безотказный работник на Земле (простите, на Диске), не бодягенившийся и не взявший отпуска ни разу за свою бесконечную жизнь (или смерть?), получив тяжелую контузию и оказавшись совершенно неспособен к исполнению своих невеселых обязанностей. Последний, кто о нас никогда не забывал и ни разу не упустил случая проявить заботу, просто плюнул на всех на этом свете и исчез, отказываясь переправлять их в мир иной.

Живые трупы бунтуют, у Главного Мага голова идет кругом, уже и привидения не знают, что делать, а милого деловитого дышания все не слышно — диск-мир на грани катастрофы! Слишком много мертвых — повод для слез, слишком много живых — повод принимать соответствующие меры! (Тем более, как выяснится по ходу дела, травмированная Смерть-бездельница, наплевав на

экологический баланс и человеческий фактор, прохладился в кружке, потягивая коктейльник и совершенно забыв о своих обязанностях.)

Повить Смерть — работка трудная и противная, так что делают ее, конечно, на самого бездарного и безответного — на



Ринсвинда (то есть, опять же, на нас с вами). Засей, впрочем, есть своя логика — никто лучше Ринсвинда не умеет чувствовать Смерть за версту и уворачиваться от нее при встрече, поскольку он патологически труслив, а отсутствие интеллекта позволяет ему прекрасно обходиться примитивными инстинктами — а что еще нужно при общении со Смертью?! (Кстати, безнадёжно серый Ринсвинд умеет орать фразу "Не убивайте меня!" более чем на ста языках — и его всегда понимают!)

Понятно, что нас ожидает? Долгие поиски Смерти в компании с борзатым недотепой и его багажом (именно в компании — старина Loggaxe, вполне ошущенный енуучок-сорконожка, обладает неограниченными возможностями хранения и всегда готов помочь — ждй только, что морса редко, что тигитит даже нашего не слишком утонченного героя).

Найлая контуженную Смерть, нам еще придется ее уговаривать ввязаться за дело



ИГРА
Diseworld II
"Плоский мир" (сериал "Новые игры")
1997, 100% (100%)



— а она теперь любит пококетиничать! Причем взбреди ей в голову послушаться — кто у нас ближайший кандидат? Вот то-то и оно! Даже верный сундук прячется у него за спиной!

Такая вот игрушка, созданная по мотивам произведений и под непосредственным руководством известного английского "фэнтезиста" Терри Претчетта. Сюжет просто забавный, мир, продуманный до мелочей, и... чуть скучновато. Во всяком случае, местами.

Бежумно, до слез жаль, что для этого по идее изысканного и остроумного произведения рукодельно-текстокопелатели написали такие серые, безрадостные диалоги. Длинные, невразумительные, с натуковыми шуточками — только успевай шептать мышью, прокиная все на свете и постепенно теряя нить повествования, поскольку науживать ее из этой дребелени лень, скучно очень. Есть тут какая-то нестыковкачка. Будь вещь попримитивней — вполне сошли бы дебильные приколы с претензией на интеллектуальность, будь текст получше — не пугало бы его обилие... увы! И слушать не хочется, и не слушать нельзя — квест-то литературный, и текст с сюжетом тесно связан.

Трижды жаль — ведь какие воспитательные персонажи выуждены произносить всю эту бредятину, и как здорово они озвучены!

Прожорливые божки, деловито кланяющиеся

"золотой на бедность", озверевшая феминистка, бунтующая за право женщин вступать в Пильдин Дураков и Шутов ("Мы победим!.. Мы победим!.. Однажды!" — поет охрипшая борина, приковавшая себя к могильному камню на кладбище. "Кого?" — спрашивает лобопытный Ринсвинд. "Ну... кого-



нибудь!" — отвечает храбрая активистка, ни на минуту не смутившись. Забавно, правда? Действительно остроумно... Только там это в три раза длиннее, и какой же бездарный треп накручен вокруг этого симпатичного диалога! И зачем им надо было все испортить?!).

Или, скажем, гадалка-прохиндейка, или рвущаяся в актриса девица в пышных юбках, целые дни проводящая на вентиляционной решетке, — она свято уверена, что первый поток воздуха превратит ее в Мерилин Монро. Тут же и продюсер — подрабатывает, продавая бывший в употреблении попкорн. Торопись, Ринсвинд, на этом лопунином поле грех не попутиться!

Все здорово, логично, остроумно, хорошая графика, приличная анимация — правда, все-таки чуть жестковато, дерганно, и ситуации слишком сложные, "психологичные"



для подчеркнута плоского, грубоватого мультика с "ускоренными" движениями и перемещениями... а поскольку воспринимается игра все равно "глазами" (тем более, что уши вилнут), она теряет и в психологизме, и в сложности...

Пазлы в Discworld очень хороши — логичные, неожиданние! Есть такой забавный тип квестов, где перед игроком ставится заведомо нелепая задача (типа "найти боскет, мышиную кровь, оплившие свечи и три молотка" — как нашему Ринсвинду), но решение ее абсолютно логично и требует вполне здравого подхода. Это неизбежно создает юмористический эффект и заставляет игрока провалить чудеса изобретательности — игра здесь оказывается стопроцентной игрой, а не тоскливой имитацией "боевых условий", а ее правила при этом не могут вызвать нареканий и не оскорбляют своей "нежизненностью" (несмотря на всю свою фантастичность!). В Discworld этот баланс соблюден отлично!

Так что играть в Discworld 2 — сплошное удовольствие... если бы не текст и общий конфликт литературной основы с текстом игры. Можно и нахваливать, ведь хорошая, действительно хорошая игра! Но... сама до себя не дотянула. Сравните книжные иллюстрации из руководства со скриншотами из игры — и вы поймете, о чем я говорю. Я говорю с вами о Смерти... Которую сделали хуже, чем могли.

— Наталья Дубровская



★ Perfect Entertainment
★ Psynosis

83% ГРАФИКА

70% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Discworld II
80%



Похищение в Санта-Фе

Если вам понравилась игра *The Elk Moon Murder*, если вы действительно любите психологические детективы с закрученным сюжетом, способные часами копаться в вещественных доказательствах и обожают вести бесконечные беседы со свидетелями; если посмотреть в глаза уличному преступнику для вас важнее, чем его застрелить, а главное в расследовании — понять мотив преступления... Тогда не медлите ни минуты, ибо компания Activision решила поручить вам самое потрясающее расследование на свете — дело об убийстве, коррупции и кидизинге **Sacred Ground**. Именно так называется вторая игра детективной серии *Santa Fe Mysteries*.

Ой, простите, что это я такое сказала? Как это один на один? А как же детектив-полюшник Джон Найт-Скай, молчаливый индеец, способный раскопать и вытащить на свет самые что ни на есть потаенные делишки суеживших бледнолицых братьев? Он опять рядом с вами, а значит, шансы не так уж плохи!

Так что спать будут честные граждане и преступники, которые уже поймали (и у тех, и у других времени плавания), а вы со своим суровым напарником будете бить копилотом землю: собирать доказательства, "трасти" свидетелей.

ных изданий? Местя, и... как там у исперевшей дела со страховкой?..

Ниточки, мотивчики, залязки и, разумеется, люди, со всеми своими немислыми приколами, которые, пока гром не грянет, кажутся не более чем материалом для честных сплетен...



лей, проверять алиби...

Ставки растут с каждым потерянным часом, с каждой ускользающей от вашего внимания мелочью. Так ли убьет горем несчастный муж, как пытался это показать? Что делала в его доме художница-декоратор — неужели она занималась исключительно отделкой помещений? Кого лучше расспросить об этом — местных сплетники, или огорошить дамочку вопросом в лоб?

Работайте, работайте, детектив, у вас в запасе всего пять дней, возможно, последних в жизни похищенной Рэнды Таскер. Кстати, а она-то сама, невинная овечка, — как там у нее с моральным обликом и финансами? У Рэнды не было врагов — так говорят же, — но как быть с подвохом? Какие мотивы, кроме мести, могли заставить неведомого злоумышленника учинить чудовищный пожар в ее магазинчике кожа-

лю в лоб, а вам придется искать новую работу.

Игра актеров заслуживает самых добрых слов, характеры персонажей логичны и интересны (хотя и узнаваемы — как и положено в старом добром детективе), диалоги вполне содержательны и развиваются очень живо... Правда, свободы бы в них, а диалог, чуть побольше — что ни говори, а обидно, когда не можешь предъявить подозреваемому улику или задать коварный вопрос просто потому, что такая опция не предусмотрена. А сам Найт-Скай до этого не додумался. Все-таки он наш подчиненный, а не наоборот!

Но это уже так, придири. Достоинства в *Sacred Ground* куда больше. У игры, на удивление, удобный интерфейс, отличная (хотя и без особых изысков) графика, яркая, но выдержанная цветовая гамма (что в играх с видео — вещь исключительно редкая), и, в целом, ей присущ тот же строгий и лаконичный стиль, что и "Элк-Мун" — первой из "Тайн Санта-Фе".

Что и говорить, квест получился отменный — разумеется, для тех, кто предпочитает поскрипеть перышком, а не упасть-перекатиться.

— **Наталья Дубровская**



Системные требования:
48601386, II
Мбайт RAM, 16/38
Мбайт на HDD
(DOS/Windows 95),
SVGA, 2-
скаристовый CD-
ROM, звуковая
карта, MS-DOS
6.22/Windows 95

★ **Activision**

90% ГРАФИКА

85% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

Sacred Ground

89%

Game EXE
НАШ
ВЫБОР

Разноцветные радости в пластилиновом Нигре

...Все-таки врут, что, если чего-нибудь сильно захотеть, то оно сразу и получится: уж сколько лет разносится над земным шаром священный призв "MustDie!!!", сколько рук хватает за пистолет при слове "ворота" — а Microsoft цветет себе и пахнет (не будем уточнять, чем), город Рэдмонд (шт. Вашингтон) как стоял так и стоит, а сам злобредный билли как ни в чем не бывало поправляет себе очки, раздаст бесплатные сосиски как приложение к новой ОС и скушает наших программистов (тех самых, которые засыпают со вздохом "MustDie!" на устах) на корню, поскольку ненависть — так, не больше, чем любовь, а зарплата — это уже вопрос принципиальный.

Найдись в рядах многомиллионной, интернациональной и во всех отношениях многофункциональной армии микрософтоненавистников один заваливший экстрасенс — весь Сизтл уже давно лежал бы в руинах, а сэр Уильям... даже подумать страшно, что бы с ним стало! Во всяком случае, дочка наверняка росла бы без папы.

Но экстрасенса все нет, и миллионы гейтсофобов на всех часовых постах дежурят и ночью грызут ногти, в бессильной ярости повторяя свою мантру... и напрасно, потому что от "Микрософта" тоже бывает польза. Во-первых, он раздаст сосиски... Во-вторых, он выпустил **The Neverhood**.

рекомендуемых к покупке на Рождество квестов (в Америке игра, как водится, вышла гораздо раньше, чем в Европе), что в одном из чартов ее назовут "игрой месяца"... и что денег на реализацию проекта даст сам Билл Гейтс (благо, их у него много).

Короче говоря, через семь долгих лет, в 1995-м, Тензиэлл сколотил команду, создал проект "цельнопластилинового" квеста с кучей пазлов, локейшенов и корем диммации — и показал его Стивену Спилбергу. Спилберг сказал: "Круто!". После этих слов ни один крохобор не посмел бы сомневаться в успехе предприятия!

Теперь команде The Neverhood (вместе с фирмой DreamWorks, этим "совместным с Microsoft предприя-

те of Authenticity Microsoft" (эта загадочная надпись украшена чуть ли не водянными знаками. Оч-чень мило!)).

Не знаю, может, это говорит о моей беспринципности и нравственной слепоте, но, когда я играла в это пластилиновое "Никогда", мне думалось совсем не об их "Микрософте", а о нашей "Пластилиновой вороне". Когда-то этот мультик поразил всех как некое эстетическое открытие: созданный в совершенно незнакомой тогда технике, мультикшн мир потрясал теплотой и осязаемостью, фантастической реалистичностью, с которой двигались персонажи и одни



Ужасно много лет назад, в 1988 году, художник Дуглас Тензиэлл придумал свой маленький пластилиновый мир. Этакую серию работ в мелкой пластике, и назвал свое удивительное пластилиновое зазеркалье весьма красноречиво — Neverhood, то есть то, чего никогда не будет. Правда, сами жители (а у них была длиннейшая история, сложная мифоло-



гия и вообще вполне налаженная жизнь, так что они легко могли иметь собственное мнение) мечтали назвать свою землю иначе — Everhood, то, что существует вечно.

Забавно, но смешные пластилиновые человечки оказались правы: вряд ли тогда, почти десять лет назад, Дуглас Тензиэллу приходило в голову, что его пластилиновая фантазия однажды возьмет и оживет, и отнюдь не для одних только слоняющихся по выставкам эстетов, а для тысяч самых разных людей, в просторечии именуемых "игровой общественностью". Что популярный западный игровой журнал включит Neverhood в первую пятерку



оставалось потратить всего-навсего год работы и три тонны пластилина — и Never-Everhood зажил своей жизнью, разлетевшись по свету в тысячах копий с грозной наклейкой "Certifi-



ИГРА

Neverhood

дикие формы сменялись другими, "перетекая" друг в друга. — короче, той свободой и уверенностью, с которой художники лепили свою реальность, подчиняя зрителя ее законам.

Так вот, игрушка The Neverhood сделана совершенно в той же, столь милой нам "вороний" технике, и как сделана! Хотя в игре, в сущности, всего один герой, а сама она скорее представляет набор забавных головоломок средней сложности, объединенных явным условным сюжетом (несмотря на то что бесконечную историю Neverhood а нам предлагают просмотреть и прочесть, и не раз, в десятках самых разных пластилиновых видах) — какой это живой, красивый, ослепительный мир! Как в нем весело бродить, как интересно открывать новые места — как будто сам его лепишь и чувствуешь, как пластилин послушно меняет форму под твоими пальцами.

Впрочем, ощущение это весьма обманчиво — кто упражнялся с пластилином в детстве, знает, что эта маслянистая субстанция вовсе не так податлива, как кажется на первый взгляд. Тем более что теперь она живет вполне независимо, и из всех помощников а не совсем ужавшихся развивающий малый по имени Клеймен, склонный к бессмысленной рефлексии и без нас совсем ни на что не годный. Стоит его оставить на пару минут без присмотра — и он уже ковыряется в ушах, пинает окружающие предметы (ужасно при этом деформируясь), или вовсе играет своей пластилиновой головой, небрежным жестом сняя ее со своих столь же пластилиновых волос.

Зато ни разнообразен, как сама жизнь: на каждую

кнопку в игре

Клеймен нажимает по-разному. На каждом экране

движется в

новом

ракурсе и

чуть иначе — художники

лепидышки труда не

жалели, выложились на

полную! Каждый шаг

Клеймена — маленький

шедевр анимации, каждый

экран — шедевр "пласти-

линовой графики": что цвет,

что фактура, что возможно-

сти взаимодействия с

интерьерами, настолько все

продумано, настолько все

взвешено, что даже низ игра

приобретает совсем не

компьютерный — будто и

выправу попал в мультки,

живой и теплый, а вовсе не в

крутую игрушку под Windows

95, да еще с весьма пыр-п

лыми минимальными

требованиями.

Непородимых мест в игре

практически нет, хотя

многие пазлы требуют

недожженного внимания и

сообразительности. Впро-

чеч, самые заурядные из них

все равно приятно решать —

уж очень они... пластилино-

вые! Скажем, надо там в

одном месте насалить друг

за другом на горизонталь-

ный штырь в правильном

порядке десяток палочек с

буквами. Один раз ошибься

— начинай сначала. Класси-

ческая головоломка из тех,

что быстро доводят игрока

до белого каления. Но как

они здорово падают —

сплошное удовольствие их

решать! Абсолютно реаль-

ное ощущение падающего

куска пластилина — что

звук, что скорость, что

характер деформации... разве

что доправлять потом

вручную не надо — они так

же "пластилиново" возвра-

щаются (или не возвраща-

ются) в исходное состояние.

Нельзя поверить, что просто

щелкнуть мышью, а не



вспомогательные
и другие
элементы
игрового по-
иска.



Системные требования:
Pentium 75, 8
Mбайт RAM
(лучше 16), 4-
скоростной CD-
ROM, SVGA, 10
Mбайт на HDD,
звуковая карта,
Windows 95

Одна в игре проблема — классическая, трехмерная — довольно гнусные перемещения от локтейشنا к локтейшену. Как будто вот она, дверь, и стрелка на ней указывает. — ан нет, никак не слелась шаг вперед-назад-влево, к ней не попадешь, хотя вроде и оказываешься дальше, и идти надо как-то загадочным маршрутом... Но и здесь, на переходных экранах, любой предмет (если он "есть") столь же осязаем и пластилинов, как все остальное. — что только стоит мухомор, "пятачок" с которого по глупости съедает наш герой! Их обилие не слишком богато психологизмом, зато весьма темпераментно и эмоционально наполнено...

... что малое количество второстепенных персонажей — беда небольшим, но зато очень выразительны и весьма агрессивны.

А, еще там совершенно забойная музыка — масса мелодий, в каждом локтейшене, при каждом событии — новая, и каждый раз — в точку! И не раздражает, и не отвлекает, не "тянет одеяло на себя"... Мне ни разу за всю игру не захотелось ее вырвать — а это говорит о многом!

Так что шаг за шагом, экран за экраном, от загадки к загадке, по

неверной пластилиновой почве — и вы уже спасли пластилиновое Никогда от исчезновения в пластилиновом Нигде, и его разнообразные обитатели могут спокойно пребывать радостям полиморфизма в этом странном изменчивом мире, а наш герой — играть своей головой и всеми частями тела ровно столько, сколько ему хочется. Игра закончена, музыка отыграла, кредиты пробежали — и нам пора в свою не менее обманчивую, не такую жесткую и неуправляемую реальность.

— Наталья Дубровская

★ DreamWorks
★ Microsoft

95% ГРАФИКА

80% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

The Neverhood

Девичьи забавы

КОЛЮШЕН К ИГРЕ LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL!

Возможно, вы прошли седьмого Larry сразу и безо всякого труда, и герой уже давно наслаждается плодами ваших успехов в каюте прелестной капитанши. Если же это не так, и вы отнюдь не специалист по экстремально-нестандартному усаждению стареющих ловеласов, то есть застряли где-нибудь в середине, а то и в начале, то вот вам инструкция по удовлетворению самых ненасытных потребностей бедняги Ларри (правда, там, где несчастный сам решит опростоволоситься, ему помочь уже нельзя...).

ВНИМАНИЕ!

Игры серии **Leisure Suit Larry** предназначены исключительно для **ВЗРОСЛОЙ** аудитории.

поскольку в них совершенно отсутствует воспитательный момент, зато есть море шуточек для взрослых, непристойных намеков, рискованных сравнений, сомнительных ситуаций и грязных домогательств. Sierra On-Line, будучи ответственной корпорацией (которой совершенно ни к чему, чтобы вы или кто-то другой начал преследовать ее в судебном порядке), ни в коем случае не рекомендует игру "Love for Sail" лицам до 18 лет, а также тем, кто легко впадает в депрессию от вида обнаженного тела или страдает острой формой гражданской сознательности, — хотя все мы здесь полагаем, что играющая очень смешная и гораздо менее непристойная, чем какою-нибудь ток-шоу (во всяком случае, из тех, что показывают поздно вечером. У нас здесь, в офисе, вообще нет телевизора — правда ведь, босс?).

Хотя игры про Ларри предназначены для взрослой аудитории, за последние десять лет каждый из нас столкнулся с Ларри случаем, когда в них играли подростки — и все они выросли вполне приличными людьми. Впрочем, мы, подростки, все равно будете разочарованы, поскольку в игре на самом деле слишком мало похотишек, чтобы вас порадовать (при условии, что вы привыкли к видеосным игрушкам). Кроме того, мы против, чтобы лица до 18 лет посещали посвященную Ларри страничку нашего Web-сайта, поскольку там запросто можно наткнуться на кусок из мультиса с голыми тетками, а то и на что-нибудь похуже. На самом деле особой наготы в игре и нет, если не считать Easter Eggs, которые эти чертовы программисты все пихают и пихают за спинкой корпорации! (Мы пытаемся взять ситуацию под контроль, но с этим ни одна корпорация не справится!) Так что если вы вдруг и правда найдете в игре что-то неприличное, держите это при себе, ладно?

Вниманию родителей!

Поскольку игры про Ларри не годятся для вашего потомства, мы настоятельно рекомендуем созданную тем же Эном Лоувом игру для семейного просмотра — *Tonin's Passage*. Она кристально чиста, подходит для всех семей и заслуживает внимания и нас, и детей — как и в разных местах!

(Прочитано на Web-сайте компании Sierra.)



Отель La Costa Lotta

А как хорошо все начиналось!.. Только Ларри отянувшись на полную, наконец достигнув вершины блаженства с неспоторимой Шамарой (он прихватил ее из Larry 6), как все опять пошло вверх дном: устыдив блудливого ухахера неумными ласками, обманщица под предлогом новой сексуальной забавы приковала несчастного сдостолюбца наручниками к спинке кровати и ушла, посмеявшись над его мужскими достоинствами, оставив его бумажник и записную книжку бедняге в тубы горящую сигарету.

Бывало случалось, когда курение — единственный шанс сохранить здоровье. Если бы наш герой сумел спокойно засомнеть навязчивый ему бычок, может, ничего и не случилось бы, однако Ларри, как истинный любитель без трусости, поперхнулся, закашлялся и выплюнул горящую сигарету прямо на кровать.

Несказем и говорить, что из этого вышло. Охваченный пламенем, закованный в наручники, вопящий, извивающийся — таким достается нам Ларри в начале Love for Sail!

Руки у него, конечно,

...У НАС ТУТ ЧИСТО МУЖСКОЙ КОЛЛЕКТИВ, И МЫ ЗАСТРАЛИ! (ИЗ РАЗГОВОРА С ЧИТАТЕЛЕМ)

заныты, зато ноги свободны — посмотрите, как они ими сучит! Взгляните на столик справа — там лежит замечательный набор для рукоделия, в который входит большущая иголка. Берем набор, открываем

его (вызвал инвентарь — Ctrl+I) или просто щелчок правой кнопкой мыши) и достаем иголку (щелкаем на "Hair Weave Kit" в инвентаре, а потом — на "Орел").

Увы, этой иголкой наручников не открыть. Слава Богу, у Ларри есть еще одна нога, а при кровати — еще один столик, с другой стороны. Прихватываем с него шпильку сомнительного назначения и сбиваем иголку



(щелкаем на "Vice Grips", выбираем "Use", а затем "Needle"). Отмычка готова! Ловко орудуя пальцами ноги, Ларри запросто откроет его наручники — дождитесь только, пока он немного успокоится, шелкните на наручниками (должна появиться надпись "Handcuffs"), выберите "Use", а потом "Bent Needle".

Страдалец свободен, но пожар бушует вовсю, и до двери Ларри не добраться — наш герой прижат к окну, а пожарные снизу требуют, чтобы он немедленно прыгнул на растянутый



брезент (подумайте, 40-й этаж)! Даже и не пытайтесь залить огонь водой из аквариума с дохлыми рыбками, открыть балконную дверь (разбить ее ступом). Без толку! Шелкните по стеклу, выберите "Other..." и введите "break".

Бедный Ларри! Со всей дури головой в стеклянную дверь! И все это ради того, чтобы сигануть с сорокового этажа на кусок брезента и, отряхнувшись, оказаться на огромном кустике! Ну и куда дальше, вытаскивая иголки? По ходу дела наш Ларри успел подобрать буклет, приглашающий любителей красивой жизни в морской круиз. Только этого ему и не хватало! С кустика — на пароход. Славный путь!

Лайнер PMS Bouncy

Итак, Ларри спускает на борт корабля, где будут разворачиваться все дальнейшие события. Естественно, первое, что он здесь получает, — смачная пощечина. Не менее естественно и то, что закончит он путешествие (если вы будете достаточно сообразительны и усердны) в объятиях той самой ослепительной капитанши, которая сейчас с таким смаком засветила герою за неосторожно брошенное слово.

Да, на такой посудине и с такой женственной командой Ларри есть чем заняться! Кстати, в следующем эпизоде интеллигент сообщит нашему неугомонному парнишке, что его каюта занята, и ему предложено занять другую, куда побольше. Даже мы знаем, что следует ожидать после таких заявлений (хотя и не осилили всех предыдущих Ларри), а вот сам Ларри почему-то не догадывается и чуть ли не прыгает от радости. Тем более, что какую он увидит еще не

скоро — тут же нам предстоит поболтать по малу, как и весь корабль прогнет объявление о том, что все желающие провести следующую неделю, усадившая капитаншу Тауха в ее апартаментах, должны

явиться в салон (!).

Шелкните правой кнопкой и выберите из появившегося списка "Map" — перед вами карта PMS Bouncy, которая позволит вам легко перемещаться по судну. Салон находится в середине второй палубы. В правом нижнем углу покажется картинка с подписью "Proud Lil' Seaman Lounge". Бегом, а то капитанша усомнится! Нужно просто шелкните, когда обозначающий салон квадратик будет красным. Здесь очень уютно.

Скамейки в виде пиратских сундуков, бутафорские лужицы, а на сцене, решенной, как в веселом, в красных тонах, стоит наш старый знакомый интеллигент Питер и объясняет правила состязаний. Победитель конкурса TMT (Taugh Man Trophy) и будет тем счастливым, которому капитанша доверит организацию своего досуга на ближайшую неделю.

Когда интеллигент замолчит, хорошенько осмотритесь. Среди сундуков в левом ряду прыгнет что-то красненькое в полосушку. Шелкните на нем! Ну вот, вы уже начали играть в безобrazную игру "Where is Dildo?". То длинненькое, одетое в ползательный костюмчик, и есть ползательный Dildo, а все их здесь разбросано 32. Что такое Dildo, а вам объяснить не стану (хотя нетрудно и по виду догадаться). Найдя его, идите в дверь, расположенную под сценой, — окажется на верхней палубе. Те счастливицы, кому игра досталась на "родном" диске, в коробке и с примочками, а не на "болгарской" подделке, могут насладиться запахом моря, слегка проймающим ногтем по волшебному устройству под названием CyberSniff 2000 — это

такая разделенная на квадратики карточка, позволяющая не только видеть и слышать то, что происходит вокруг Ларри, но и подключиться к игре обоняние (на самом же деле еще неизвестно, кому больше повезло).

Палуба украшена замечательной растительной скульптурой — декоративные кусты в кадках острижены так, чтобы напоминать различных животных. В одной из кадок таится очередной Dildo. Теперь нужно идти налево — отложите курсор к левому



крану, чтобы на экране появилась стрелка, и шелкните. Ага, застекленный ящик с пожарным плазмон! Откройте его (шелкните и выберите "Open") и стащите шланг — кто знает, куда пригодится, а здесь он все равно валяется без дела.

Наверняка за это время на экране уже появилась обворожительная пиресса — девушка с катастрофическим отсутствием зубов, махер и левой ноги. С ней надо поговорить. Обсудила все предложенные темы. Во-первых, вы узнаете, что ее зовут Пегги. (Бесстыковый Ларри, конечно, решит, что имя происходит от "рес" (деревянная нога), но добрая женщина быстро его поправит, объяснив, что Пегги — просто уменьшительное от имени Маргарет. Если бы не обилие нецензурных выражений, которыми она украшает свою речь, разговор был бы куда короче.) Во-вторых, надо расспросить о трагических обстоятельствах, приведших к утере одной из ее конечностей. Итак, если смешать нехорошую вещь под названием KZ Sexual Lubricant и какой-нибудь



дезодорант — получится взрыв, достаточно сильный для того, чтобы оторвать такую толстую ногу. Если хотите, можете поговорить еще о чем-нибудь, выбрав "Other...", например, введите слово "captain", чтобы Ларри мог послушать самое красочное описание того, чем занимается вышеупомянутая командирша в то время, как честные девушки вроде Пегги надрываются на работе. Когда беседа вам надоест, просто выберите "Goodbye".

Продолжаем прогулку по палубе. Здесь тоже прычется маленький Dildo — за каждой с зеленой овой. Кстати сказать, овца причудливо украшена плодами кумкват (существуют на самом деле). Сорвите парочку, хотя овце, наверное, трудно будет без них обходиться.

Видите угрюмого малого справа? Залача этого усатого бездельника — развлекать деток, делая для них игрушки из воздушных шариков. Ум, деток в этом круизе нет (поскольку мы не место на таком похотливом судне), да и животные, которых делает этот усатый зануда в бермудах, весьма однообразны и напоминают овну и то же — то самое, что и Dildo. Беседа с ним — последнее невинное развлечение, которое может позволить себе Ларри до начала конкурса. Теперь все

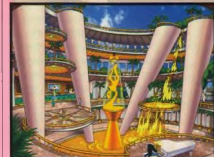




его силы должны быть брошены на достижение заветной цели, прокладываясь сейчас в своей каюте рядом с рубкой.

Список составлен есть на специальной магнитной карточке TMT scorecard, которую Ларри выдала для участия в конкурсе. Шедните на названия соревнования — и сразу же окажетесь в нужном месте. Однако пока вступать в битву рановато, надо провести подготовительные работы.

LoveMaster 2000
Пора Ларри познакомиться с самой таинственной женщиной PMS Bouncy —



библиотекаришей Victorian Principles. Совершенно непонятно, что эта надоеда в роговых очках и с воротничком-стойкой делает на таком веселом судне. Остается только надеяться, что попадала она сюда не случайно, и кому, как не Ларри, покорительно женский сердеч, сокрушительно девственности, разбудить ее второе, несправедливо

позапрошнее, неосмысленное "а"

Самой собой, библиотекариша обитает в библиотеке. Найдите Library на карте (прямо за холлом с ролями и бассейном)

Загляните за часом — там прячется еще один Dildo. Рассмотрите книжки на полках — читать их Ларри все равно не будет, но их краткое описание расскажет вам о многом. Все изучив, двайтесь дальше по коридору, в кабинет самой Victorian.

Поговорите с ней. Милая женщина любезно ответит на любые вопросы, но даже самый маленький намек на флирт вызывает у нее откровенную тошноту. Конечно, Ларри в это ни за что не поверит. Он-то знает, что беседы о сексе не могут вызвать ничего, кроме искреннего здорового интереса. Однако книжный червь есть книжный червь, и путь к его сердцу лежит исключительно через печатное слово.

Выберите "Other..." как тему разговора и введите любую глупость. Ответственная Викторина немедленно отвернется к компьютеру и начнет искать соответствующую книжку, а поскольку машина у нее дремлевая, и стоит на

ней девушка DOS 2.0, времени на эту операцию уйдет изрядно. Пока девушка работает, быстренько хитрите с конторки клей (Mucilage) и... ухитрите, поскольку предложить непреклонной библиотекарше что-нибудь для общего развития мы ничего не можем. Следуйте прямо в холл. За оной из колонн прячется полосатый Dildo — непременно вытащите его оттуда.

Пора нашему Ларри вылезти из своего замечательного одеяния и немного позагорать. Идем в бассейн (Clothing Optional Pool). В раздевалке в кустах скрывается очереда полосатых сюрприз. Вяя его, подойдите к ответственному за гардероб

громиле в плавках и поговорите с ним о проблемах пожарной безопасности. Дело в том, что в полистироловом костюме загорать никак нельзя — под лучами жаркого тропического солнца ткань может воспламениться. Плавки Ларри забыл, да и не принято здесь ходить в плавках, а остаться без всего герой стесняется — предложит более интимную обстановку. Добрый охранник Дик выдает ему некое пляжное приспособление со слоновым хоботом и ушами, отчего Ларри будет чувствовать себя еще хуже.

Завернувшись в полотенце, наш полочечный поспешит к бассейну... чтобы прибить на помощь попавшей в беду прелестной и совершенно натовой незнакомке. Бедной девушке в глаза попала жидкость для загара, и она со стоном швыряет в воздухе руками, надеясь наткнуться на полотенце. И наткнется, поскольку Ларри, увидев такое великолепие, разумеется, не преминул полотной поближе. Ну что за прелесть эта плашки! И что за прелесть эта Дрю Барнзмор — кажется, даже прикрывающий Ларри слоник это биснис.

Поговорите с ней. Оказывается, эта божественная нигота — перманентное состояние прелестной Дрю в круизах. По прибытии на судно она сразу же сдает вещи на хранение, чтобы провести все путешествие наедине с солнцем. Она нежится весь день в шезлонге, работая на своем ялтопе (Дрю — девочка очень ученая, и прочитает Ларри целую лекцию о промжождении того рода плавков, в которые он случайно попал). Так что мисс Барнзмор не имеет ни шанса покончить бассейном (а значит, и наве-

стит Ларри в его каюте), пока не получит свою одежду назад.

Непрененно дайте Дрю возможность заказать у бармена Gigantic Erection. Эй, эй, это вовсе не то, что вы (и бармен) подума-

ли. Это такой коктейль, который пьют через мороженный банан. Запомните: самое главное качество этого напитка — его длительное изготовление, и это Ларри скоро пригодится.

Попробуйте одолжить у Дрю книжку, которая лежит рядом с ней на столике. "Эротические подвиги Геркулеса" — именно то, что нам нужно, чтобы разбудить спящую красавицу Вики. Увы, Дрю ее еще не прочитала и отдавать не хочет.

Придется дожидаться, пока она ее изучит, а до того заняться чем-нибудь другим. Уходя, бросьте взгляд на журнальный столик у перил — на нем лежит журнал Peoples, а в журнале есть упоминание о выступлении дуста Juggs. С этими душещипками мы тоже еще увидимся!

Пора Ларри посмотреть, что за каюту предложили ему взамен заказанной, и вообще — какой может быть каюта под номером "0"...

Как бы вы ни были потрясены размерами и уютом новых апартаментов Ларри, не забудьте помянуть маленького Dildo — он причнется за ведром. Если у вас крепкие нервы, можете понахотить, чем здесь пахнет, прилеп на койку, послушать, как капает вода из труб, и даже попробовать использовать унитаз (не рекомендую). Между прочим, сливная труба этого ужасного механизма заткнута баллончиком Silicone Lubricant. Возьмите его — все равно туалетом вам уже не пользоваться. Заберите и туалетную бумагу, которая висит рядом...

Слишком грамотная Дрю читает быстро, и, возможно, пока Ларри доламывал сортир, она закончила свою книжочку (для кого-то легкое чтение, а для кого —





учебное пособие). Проверим.

Возвращаемся к бассейну, надеваем на Ларри любимого слоника и снова просим у Дрю книгу. Точно, она с ней уже расправилась и готова уступить. Берем томик, одеваемся и бежим к Вики в библиотеку.

Заставьте ее поскорей ответить за компьютеру (выбрав "Other..." и набрав любое сочетание букв) и сквитайте завулную книгу, лежащую сверху пачки высококравственной литературы, которую Вики отобрала для себя (на конторке слева). Если библиотекарша уже повернулась, попросите ее поискать что-нибудь еще.

Вызовите инвентарь, шелкните на книге и выберите команду "Remove Jacket". Еслы Ларри сидит за завулной книги суперобложку. Теперь шелкните на "супере" и выберите "Use" "Юзатъ" обложку нало, разумеется, на "Egoic Adventures...". Теперь под обложку с гордыми словами "Proudish and Proud" скрывается легкомысленное исследование античных сексуальных похажений.

Шелкните на пачке книги, выберите "Use" и положите на стопку полученное беззастенчивое чтиво.

Вики надо дать время, чтобы разобраться, что к чему, поэтому Ларри может смело идти в свою каюту, не боясь пропустить что-нибудь интересное. За унитазом его ждет новый Dildo.

Отдых от отдыхом, а иало заранее найти местечко, где библиотекарше будет удобно применять свои новые способности (если Ларри преуспел, конечно).

Доставьте карту или TMT scorecard и отправляйтесь туда, где проходит конкурс LoveMaster 2000 (Sexual

Prowess).

Как здесь весело! Какой спортивный азарт! (Владеешь фирменного комплекта, поскреби квадратик ?!) Даже Dildo заинтересовался — вон он, нависает над четвертой кабинкой.

Улыбающаяся похаживая красными губками машина в углу — это Cardreader, вроде турникета в метро. Шелкните на ролтке и используйте TMT scorecard.

Ларри, Ларри, бедный теоретик! Вряд ли капитан захочет проводить время с конкурсантом, получившим в самом ответственном состязании два очка из тысячи возможных (для других).

Нажав на зеленую кнопку, Ларри отправится отдыхать в каюту — потому что он СТРАШНО устал. Там в качестве утешения его ждет еще один Dildo (прячется за трубами в деюем углу).

Ну что же, если гора не идет к Магомету, Магомет заходит с тыла: пора посмотреть, что стало с Вики за это время... Ага! Думаю, вы уже почувствовали, что в библиотеке несколько изменилась атмосфера. Вот и Dildo лишний появился (справа).

Зеленоглазая вампириша Вики, окруженная самыми невероятными приспособлениями и самыми нечитабельными книжками, ждет своего спасителя на том же месте.

Ох, как она готова его отблаготворить! Ух, как она его отблаготворила! Уж ей-то никто не посмеет бы поставить два балла! (Учтите, что подобную реакцию вызывает банальный разговор о погоде.)

Чуводисше, которое Ларри разбудил в этой очкастой нездоровке, оказалось столь неукротимым, что несчастному просветителю пришлось воззвратиться в свою каюту за номером "0" — прямо-таки нагишом, как Дрю Берингмор. (Добрая Вики в качестве компенсации выделила ему "Jacket" — а какой jacket может быть у библиотекарши! Очередная суперобложка, разумеется.

Можно представить шок почтенной старой леди, когда столкнувшийся с ней в коридоре Ларри от ужаса разорвал этот жалкий фигурный листок пополам, представ перед ней во всей своей красе!

Слава Богу, у Ларри в каюте целый запас белых полистироловых костюмов, которые, как известно, не мнутся и не протираются. Одевшись, снова проведывайте Вики, поскольку Ларри, само собой, надеется на повторение.

Увы, за это время обновленная Виктория слегка озоохла, что к чему, и больше с Ларри знаться не хочет. Она, видите ли, за это время стала "наиболее сексуально компетентным лицом на этом судне". С одной стороны, это, конечно, не может обрадовать Ларри, с другой — дает ему



неплохой шанс воспользоваться новыми возможностями супербиблиотекарши другим способом.

Побеседуйте с Вике о рексе. Намекните, что даже если она и слишком хороша для Ларри, но сама сексуально проливнутой на корабле ее все равно называть рановато. Пусть докажет свои возможности в честном состязании: забей их на конкурсе LoveMaster 2000 (том самом, где Ларри опозорился).

Она бы и рада, но члены команды не имеют права участвовать в соревнованиях, им не выдают TMT scorecard. Ну это уж точно отговорки. Ларри охотно предоставит ей свою карту, чтобы она могла затеять все жаро.

Вяк вы уже поняли, победа в самом важном конкурсе — у Ларри в кармане: Вики учинила такой погром в той



самой кабинке, из которой в прошлый раз вывалился жалкий Ларри, что даже табло не выдержало, не говоря уж о ее несчастной жертве.

Плывате, что она одарила Ларри ледяным взглядом — карточка-то была его, и капитанша стала на шаг ближе.

The Best Dressed Man Contest

Теперь Ларри надо доказать, что он самый крутой модник

на этом развратном пароходе. Сходите, посмотрите, где проходит соревнования: найдите это место на карте корабля или шелкните на названии конкурса на TMT scorecard.

Конечно, в этом строгом зале со сканером, кучей компьютеров и вращающихся с тихим шорохом пленок прячется маленький Dildo (он совсем редом с Ларри).

Симпатичный манекен возле сканера скрывает ручную cardreader вроде тех, что используют у нас в валютных магазинах. Где он нию прячет, не скажу, замечу только, что добыть его можно, расстегнув молнию. Используйте его с TMT scorecard, и... ая! ли в напе время улястес легко доказать, что подстирал — лучшая ткань для летнего





костюма. Придется Ларри поднапрячь — не пересидеться же!

Найдите на карте балльную залу (Carlian Quegg's Ballroom) и отправляйтесь прямо туда. Очередной Dildo притаился на сцене, лобуется на лежащих в бассейне со стеклянными полов купальщиц.

Никакого бала здесь нет, а стоит мольберт, за которым сидит девушка, красивая, как фотокопия, и нахальная, как все француженки. Она и есть модель, правда, бывшая. Джейми Ли Коутс оставила подиум, чтобы стать модельером, но вероломный Келвин Клоун украл у нее идею весенней коллекции, и теперь она измывает от творческой импотенции, поскольку новых идей у нее нет.

До чего же глупая девушка! Новая идея стоит перед ней, и они вполне могут помочь друг друга. Выберите "Other..." как тему разговора и введите "leisure suits".

Да, да, вот оно, спасение, вот он, шанс посрамить ненавистного Келвина! Уж предлагает публике полистироловые костюмы в стиле Ларри ему никогда не придет в голову. Завоздочка только в одном — где раздобыть эту редкую ткань, чтобы Джейми Ли могла создать модель для показа?

Если вы хоть чуть-чуть походили по кораблю, то наверняка уже побывали на

мачте, а если уже побывали на мачте, то видели паруса. Ну уж теперь-то, прочитав эти слова, вы точно поняли, из чего эти паруса сделаны. Осталось только отрезать кусочек и принести его маленькому Коутсу.

Отправляйтесь в Сад скульптурных копий (El Replicant Sculpture Garden) — он перед казино. Сад укажут два классических шедевра: Давид из... вышедших из употребления карт и Венера Милосская из... игральных костей. Dildo прикоснулся к ноге Давида. Возьмите.

Между прочим, у Ларри



есть возможность немного напакостить и здесь. Внимательно посмотрите на исполняющую ступию костяной Вены и вытащите у нее из пальца ноги пару костей. Каков эффект! Помоему, именно такие действия принято называть "актами вандализма".

Выйдите в главный зал. Еще одного Dildo можно найти около огромных книжек. Шелкните на нем и возвращающуюся в Сад скульптур. Скульптор пошел напакостить (и "отпакостить"), так что Ларри может без помех забраться на леса и стащить из его ящика с инструментами отвертку.

Пойдя по неверной дорожке, трудно остановиться, и теперь путь Ларри лежит туда, где, будь мы в родных краях, висела бы табличка "Посторонним вход воспрещен" — найдите на карте место под названием "Employees Only".

Здесь очень уютно, стоит с десяток систем защиты, включая лазерную и артиллерийскую, и висят портреты прежних победителей Thugh Man Trophy (среди них... Билл Клинтон и другие достойные люди).

За всеми системами защиты расположена тяжелая бронированная дверь, ведущая туда, куда, собственно, ахать и запрещен. Ну что я могу сказать? Просто закрутите, наберите побольше воздуха и нагло двигайте вперед — дарю пронесете?

Дошел ваш Ларри до двери? Не тронула его вся эта страшная техника? Поздравляю! А дальше что? Как открыть дверь? Перестаньте мучительно соображать, где взять ключик, — всегда лучше рассчитывать не на свою сообразительность, а на чужую глупость и неаккуратность.

Шелкните на двери, выберите "Other..." и наберите "push". Вот и все — какой-то бездельник просто забыл ее закрыть.

Кроме Ларри, сюда проник и послатик Dildo (за

столум спарас). Посмотрите, что лежит на столике. Прежде всего, там лежит баллончик KZ Sexual Lubricant (рядом с кофеваркой) и специальный провод с двумя "хрокоидальными" его используют в казино, чтобы не допустить "жакроа". Возьмите и то, и другое.

Не забудьте бросить взгляд на шкафчики, и обязательно полюбопытствуйте на престельную капитаншу. Изображенную на висюльки на стенах и холодильнике постерах (самые разные и привлекательные виды).

Настал момент ползать к ней поближе, посетив мостик (Bridge).

Заберитесь по лестнице на самый верх, полюбопытствуйте на паруса. Разумеется, стопроцентный полистирол! Жалко, что парус не подняли, и от них нельзя отрезать ни кусочка. Сходите в рубку, чтобы посмотреть на управление.

Никакой возможности поднять паруса там нет, зато есть еще один Dildo и страшный полководца, стерегущий рубльнички.

Выйдя из рубки, Ларри, если оглядится, сразу

замечит распределительный ящик на стене — бля, фальшивым спасательным кругом. Открываем его отверткой ("Use", потом "Screwdriver") и снимаем с ящика крышку.

Так, два предохранителя. Один отвечает за промкоммунител, другой — за паруса. Если на первый нагрузка, судя по неперехватывающимся волнам, колоссальная, то второй прозвонит в бездействие. Вот если бы наоборот! Или хотя бы вместе! Достаем провод с хрокоидальными и замыкаем пробки.

Посмотрим на эффект. Забейтесь на мачту и ждите, пока будет сделано объявление. Ура, работает! Но не забудь же оторвать этот полистирол от мачты! Отверткой его тоже не отковыряешь. Короче говоря, придется белому Ларри спускаться вниз и идти в столовую — искать ножки.

Найдите на карте обеденный салон (The Heaving Ho!).

А здесь (неплохо! По стеночкам шведский стол, а в центре — ледяная скульптура, с потрясающим реализмом отображающая резную капитаншу Thugh без лишнего покровов. В принципе, у Ларри есть возможность лизнуть ледяную капитаншу, но не бы советовала вам так рисковать.

В дальнем конце зала — дверь, куда не пускают лиц "до 18 лет" и нашего Ларри. Можно прижать к ней ухо и послушать, как там весело. Дверь заперта намертво, так что герою в своих уздах придется довольствоваться ледяной мисс старпэ.

Найдите на столе с закусками блюдо с бобами (Bean Dip) — единственное, что Ларри пришлось здесь по вкусу. Приятного аппетита! Можете теперь шелкнуть на Ларри, и... вазельцы CyberSniff 2000, на этот раз к вам действительно не завидую! Все-таки пожалейте человека и дайте ему решить свои проблемы, выбрав "Fart".

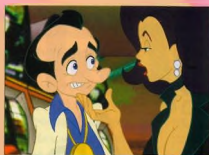
На одном из столов, разумеется, есть самое важное "блюдо" — заветный Dildo.

Справа стоит противный



китаси со сладенькой улыбочкой и уюшат желаящих потирающей свинкой — вот она, рядом, шурит глазки, завив хвостик пружинкой. Попросите буфетчика отрезать вам кусочек... восхитительный поросенок оказался не более чем крышечкой, а под ним стоит банка мясных консервов «Pork» — до боли знакомый студентский, розовый свиной пахит. Рискните, съешьте порцию (чего уж терять после бобов), а потом еще одну. Буфетчик пойдет за новой баночкой, и тут-то у Ларри появится возможность взять огромный, острый, страшный мясной нож. Именно то, что нужно, чтобы проследить в парусах хорошую дыру.

Среди свисающих сверху сомнительных сарделек есть одна в полосуку — думаю, вы ее узнали. Освободите весельчака Dildo, и, чтобы добро не пропадало, ставьте лампочку из нагревательной



лампы. Набрав все это в карманы, возвращайтесь **вд** мостик. Залезьте на **мачту**, ждите объяснения. Используйте **нож** на парусах.

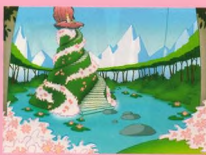
Можете даже и не стараться, не торопитесь зря — все равно недотепа Ларри не успеет спуститься до того, как паруса удрат его и плотно спеленают, прижав к мачте. Ну, учитывая в какую-то каюту поселили нашего любимца, это не худший способ провести ночь — а провести ее придется, поскольку больше объяснений не ожидается до самого утра.



Шлепнувшись на мостик с заветным полистиролом за паузой, Ларри, конечно, не останется ничего другого, как радостно побжать в бальную залу и обрадовать Джейми Ли. Отдайте ей ткань...

Ой-ой-ой, опять голимом через весь корабль в каюту номер "0"! И ладно бы причина, по которой Ларри оказался в этом плачевном положении, была такой же достойной и приятной, как в прошлый раз! Увы, безжалостная Джейми Ли просто содрала с него одежду, чтобы сделать по ней выкройку. Может быть, хоть в этот раз наш бедный нулист ни на кого не наткнется! Нет, ну почему, почему первым встречным должна была оказаться именно Пегги-пиратка?! Несомненно, это не та особа, которую Ларри хотел бы потрасти своими достоинствами.

Возвращайтесь к Джейми Ли. Что такое? Дверь заперта, Джейми ушла... Нет, на двери записка: "Жду за сценой". За сценой так за сценой. Эй, она же сказала ЗА сценой, а не НА сцене! Впрочем, тоже неплохо — наконец-то Ларри оценили его достоинству. Ой, нет, к такому бремени славы он еще не готов. Оставьте в покое его костюм!.. Увы, обезумевшие фанаты и разодрали очередной костюм на мелкие кусочки, и Ларри опять дычется прошиватнуть протеренной дорожкой. И,



как всегда, прямо у каюты сталкивается с корреспондентом газеты Inside Edition.

В любом случае, хамское поведение публики должно вас (и Ларри) убедить, что благодаря Джейми Ли и парусам взгляды на моду несколько изменились, и теперь Ларри может смело залезать в сканер на конкурсе на лучший костюм.

Вот так! Все в природе относительно, даже красота. Ларри стал несомненным победителем в этом сложнейшем состязании и еще на шаг приблизился к престалам разборчивой капитанши.

(Кстати, при каждом посещении бальной залы там будет появляться новый Dildo — один за стулом, другой за статуей.)

В общем, Ларри уверенно выходит в лидеры, и теперь ему надо показать себя в азартных играх...

— **Наталья Дубровская**

(Окончание следует.)

5-18-25... Сесам, откройся!

Здравствуйте! Вас беспокоит большая поклонница игры **LightHouse**. Из вашего материала мы узнали, как открыть сейф, но у нас еще равно ничего не получается. Если можно, несколько кратких подсказок.

- 1) "Вправо" — это по часовой стрелке?
- 2) "Вправо" — это пять щелчков или до цифры "5"?
- 3) Можно ли открывать сейф, делая остановки в наборе?
- 4) "18 влево, минуя ноль" — значит, первый через 0?
- 5) Нужно ли перед набором следующей цифры давать паузу или какую-нибудь манипуляцию?

**Семья Герасимик,
Ростов-на-Дону**

С начала нынешнего года фанаты (и просто жертвы) **LightHouse** буквально завалили отдел квестов просьбами о помощи. Залеченные нажиманием юнок и охотой за пикселями, бойцы не могут открыть сейф в доме Крика (в самом начале игры). Вернее сказать, квестеры разделились на тех, кто, подобно мне, промочил этот момент безо всяких проблем, повернув рукоятку сейфа в разные стороны минут десять, и тех, кто крепко засел на **5-18-25**, потому что ЗАДАЧА С СЕЙФОМ НЕ ИМЕЕТ КОРРЕКТНОГО ЛОГИЧЕСКОГО РЕШЕНИЯ.

Итак, еще раз то, как открыть сейф.

1. Установите максимальную яркость картинки (она регулируется на экране с мячиком)

2. Подойдя к сейфу, сохраните игру.

3. Сделайте 4-5 полных оборотов ручки по часовой стрелке. Эта же операция (сделайте ровно неправильно набранную комбинацию).

4. Остановите ручку на цифре "5". Как вы понимаете, для того чтобы ее достичь, вам придется поворачивать ручку от нуля направо (по часовой стрелке).

5. Совершенно не обязательно добиваться того, чтобы каждая цифра набиралась одним щелчком мыши. Вполне допустимо переводить ручку постепенно, с остановками на каждой цифре.

Цифра "18" **содержит** объяснимую "подлянку", на самом деле фактически ее нужно набрать

дважды: сначала вы достигаете ее, идя от пятерки влево, затем, **ПРОДОЛЖАЯ ДВИЖЕНИЕ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СРЕЛКИ** (т.е. влево), ОПИШИТЕ ПОЛНЫЙ КРУГ И СНОВА ПЕРЕЙДИТЕ К ЦИФРЕ "18". Цифры видны довольно плохо, поэтому убедитесь, что вы "полны" точно.

7. Теперь по часовой стрелке дойдите до цифры "28" (здесь подвоха нет! Просто прощелкайте от 18 до 28) и остановитесь. Если все сделано правильно, сейф откроется, и картинка автоматически изменится.

Дерзайте! Межевичкин — проделавший посылку, а вы, если конечно проделавте, сможете смело претендовать на минимал разряд на трей.

— **Ольга Цыкалова**

<МОНИТОРЫ, которые МЫ выбираем>

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ GAME.EXE

КЛАДЕТ ГЛАЗ НА МОНИТОРЫ

(мультимедийные и не очень)

Согласиться, прежде чем отправляться в магазин за 14-, 15-, 17-дюймовым чудом от Sony, Philips, Goldstar, ViewSonic или Samsung, было бы совсем не лишним ликвидировать безграмотность в своих "мониторных" знаниях. Ибо кому как не вам потом за этим аппаратом долгими часами ломать глаза, измучивая вражьи подциды или колонизировав новые планеты? А ломать-таки (в буквальном смысле) придется, если, чего-то не зная или чего-то недопоняв, вы промахнетесь с покупкой...

Итак, наша доблестная тестовая лаборатория не посчитала за труд окинуть взглядом многообразие живущих ныне в городе-госе Москве мониторов, дабы отделить зерна от плевков...

Как в часах...

Как водится, начнем с физических принципов построения изображения, которые наши сегодняшние "подопечные" призваны демонстрировать.

За годы компьютеризации использовались несколько принципов, однако сегодня широко применяются только два: "как в электронных часах" и "как в телевизоре". "Как в часах" — это жидкокристаллические панели. Их работа основана на том, что жидкие кристаллы способны при пропускании тока становиться непрозрачными. А остальное — дело техники: светофильтры наделяют изображение цветом, для улучшения качества используются тонкие пленки слоев в один кристалл, и так далее и тому подобное. Заострять на этом внимание не очень-то и нужно, поскольку ЖК-панели (или LCD) приличных размеров довольно дороги (особенно цветные) и используются в основном там, где без их легкости и компактности обойтись просто невозможно — в портативных компьютерах

строчка за строчкой рисуется картинка. Именно так работает подавляющее большинство компьютерных мониторов, которые и тестировались.

Несмотря на общие физические принципы, мониторы по многим параметрам значительно отличаются от своих "родственников" — телевизионных приемников. В первую очередь — по разрешающей способности. Строго говоря, этот параметр характеризует не столько монитор, сколько видеосистему компьютера, в которую входит и видеокарта. Но если другой ее параметр, а именно число одновременно отображаемых на экране цветов, напрямую относится к видеоадаптеру (благодаря аналоговому кодированию цвета современные мониторы способны отображать любое количество цветов), то разрешение определяется только схемой монитора.

...или как в телевизоре?

"Как в телевизоре" — это мониторы, использующие электронно-лучевую трубку (ЭЛТ, CRT, или кинескоп). В последней с помощью электромагнитных полей по экрану бегают "лучи" (в цветных дисплеях — три луча), меняющих от точки к точке свою интенсивность. Поверхность кинескопа покрыта специальным веществом, способным светиться под воздействием этого луча (в цветных мониторах применяются три различных вещества, светящихся тремя разными цветами). Так точка за точкой,

Разрешение

В самом деле: если известно, что аппаратура, управляющая электронным лучом, способна обеспечить в одной строке развертки, скажем, не более 1280 точек, а число таких строк может быть не большим, нежели 1024, то максимальное разрешение видеосистемы составит 1280х1024, и ни точкой больше. В телевизоре же разрешение жестко ограничено стандартами на передачу телевизионного сигнала. Поэтому размер кинескопа (другой важный параметр) в телевизионном приемнике влияет только на размер картинки, а в мониторе он во многом определяет, какие видеорежимы можно реально использовать в данной видеосистеме. Проще говоря, что

толку, если 14-дюймовый монитор способен работать с разрешением 1280x1024, если уже в режимах с разрешающей способностью 1024x768 детали изображения на экране столь мелки, что... верно, надо помотать глаза.

К слову, для 14-дюймовых мониторов самым предпочтительным является разрешение 800x600 точек; диагональ в 15 дюймов более всего "дружит" с разрешением 1024x768; а счастливые обладатели 17-дюймовых дисплеев могут чувствовать себя комфортно при использовании видеорежимов с разрешающей способностью 1152x864 и даже — 1280x1024.

Реальный размер изображения

При посещении магазина не забудьте еще об одной очевидной, но часто забываемой детали: реальный размер изображения почти всегда меньше паспортного размера кинескопа на дюйм-полтора, и происходит это из-за окантовки. Бывали случаи, когда 15-дюймовая модель имела меньший реальный размер экрана, нежели 14-дюймовая...

Точка на эмиттере

На что еще стоит обратить внимание? На банальную истину: точка изображения — это вовсе не точка из курса геометрии: в отличие от последней она имеет собственные размеры. Причем размеров у нее два: логический и физический. Логический размер получается, если разделить длину строки развертки на число точек в ней в наиболее используемом видеорежиме.

Размер физический — это величина постоянная для конкретной модели монитора. Обычно в цветных мониторах три пятнышка чистых цветов расположены в вершинах равносоставленного треугольника. В

этом случае размером точки считается диаметр описанной окружности. В кинескопах вроде Trinitron[®]овских (разработаны компанией Sony) используются горизонтальные полоски основных цветов, в результате точка не "треугольная", а "квадратная", а потому с размером в них еще проще.

Как бы то ни было, физический размер точки обычно указывается в паспорте изделия в миллиметрах. Нормальным ныне считается размер точки, меньший 0,28 мм (именно эту величину, кстати, наши суровые соотечественники зафиксировали в свое время как госстандарт), хотя большинство производителей идет дальше и используют точки в 0,26 или 0,25 мм. Зачем это нужно? В худшем случае — если физический размер точки больше логического, использовать этот видеорежим себе дороже — на лекторства потом разориться. Кроме того, для любого режима справедливо незатейливое правило: чем меньше точка, тем меньше искажений на экране. Имейте это в виду!

Частота обновления изображения и эмиттера

Продолжим следить за здоровьем. Оставим геометрию, перейдем к физике. Как известно, человеческий глаз способен различать каждую стадию периодического процесса, если его частота не превышает примерно 50 Гц (то есть процесс повторится не более 50 раз в секунду). На пределе отдельные стадии уже не распознаются, но кажется, что все быстро-быстро мерцает.

Вспомните, что луч рисует картинку строка за строкой. Ласинофор светиться бесконечное время не будет, даже статичную картинку через некоторый промежуток времени придется перерисовывать. А теперь представьте, что перед вашими глазами

Материал подготовлен
Эксперт
ИГРОВЫЕ ЖЕЛЕЗО
Директор по развитию
информационных
технологий
Андрей
КОЖЕМЯКО
Александр
ШАМУНОВЫЙ
и Сергей
ДУЛИМОВЫЙ
(Москва)



ОНИ ПОЗНАЛИ МИР С ПОМОЩЬЮ ЯБЛОКА,
ВЫ ОТКРОЕТЕ ЕГО С ПОМОЩЬЮ INNOV INC.

Общение по видеотелефону через
телефонные линии, Internet, сети...

VideumConf Pro -
недорогой и надежный
комплект для видеоконференций

- VideumCam - цветная видеокамера
- Videum AV - карта захвата и оцифровки видео и звука(Full-Duplex audio)
- CU-SeeMe - специальное программное обеспечение для видеоконференций

Master Distributor

Trans-Ameritech

Центральный офис: Москва, Б.Очковская, 14

Тел./факс: (095) 430-9959, 430-2207, 430-2457, 430-6809

МЫ РАБОТАЕМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ, КРОМЕ ВОСКРЕСЕНЬЯ

Наш дилер:

СЕДА СОЛИД

Бутлерова, 40 Тел.: (095) 334-9733

постоянно что-то мигает или мерцает. Приятно? Конечно, нет. Но выход найден — просто нужно перерисовать изображение с высокой частотой, чтобы глаз ничего не заметил.

Когда-то нормальной считалась частота обновления (или, по-научному, регенерации), равная 60-70 Гц. Но потом специалисты справедливо решили, что этого мало, и ныне стандартом стало значение 75 Гц во всех поддерживаемых мониторах режимах. Заслуживала в пету так называемая чересстрочная развертка — когда на одном проходе по экрану рисовал четные строки изображения, а на другом нечетные. Фактически это снижало частоту регенерации ровно вдвое, что было отчетливо видно невооруженным глазом: при чересстрочной развертке с частотой 83 Гц изображение сильно мерцало. В большинстве современных мониторов частота регенерации во многих режимах доведена уже до 100 Гц, и это не предел. Впрочем, мы, тестовая лаборатория, считаем, что в любом видеорежиме для глаза хватает 75 Гц. Большие значения — для эстетов.

И об упомянутом в подзаголовке "антиблике". С ним все просто — это способность поверхности монитора отражать как можно меньше света. Качественное антиблик — лучше видно изображение, меньше устают глаза. Но антибликовое покрытие имеет и негативный эффект, слегка ухудшая цветопередачу и фокусировку. Хотя, если вы не работаете в полиграфии, вас это не должно коснуться.

Форма экрана и искажения

О чем мы забыли? Конечно же, о форме экрана, которая серьезно влияет на качество изображения, а значит — и на его восприятие. В разговоре выше мы условно считали ее плоской. Но это очень серьезное допущение. И хотя в последние годы разработчики

кинескопов бьются над данной проблемой, все равно передняя поверхность практически любой ЭПТ является участком сферы, пусть и достаточно большого радиуса. В лучшую сторону отклоняются уже упоминавшиеся трубки Trinitron: для них производящим телом является цилиндр, в результате чего по одному из направлений эти кинескопы абсолютно не искривлены. Дальнейший "плоскостной" прогресс будет связан скорее всего с использованием жидкокристаллических дисплеев — абсолютно плоских по всем направлениям.

Далее. Покупая монитор, все мы тайные мечтатели, чтобы он хоть что-нибудь показывал: прямоугольные "окна", четкие ряды строчек текста или прямой светлый шотланд. Но на практике все оказывается не столь просто — сложность конструкции ЭПТ приводит к некоторому количеству искажений. Наиболее типичные выглядят следующим образом:

"Бочка" — ширина изображения по центру экрана меньше, нежели ближе к краю. Чаще всего встречается "бочка" в горизонтальной плоскости, а поэтому у большинства мониторов есть возможность ее регулировки. Если же этот дефект существует в плоскости вертикальной, то обязательно проверьте, сможете ли вы избавиться от него, используя настройки.

"Параллелограмм" и "трапеция" — соответствующее школьному курсу геометрии преобразование изображения из акуратного прямоугольника в одну из двух фигур. Иногда это еще сразу

Размер изображения — увы, но далеко не всегда удается "растя-

нуть" изображение на всю поверхность кинескопа. Не страшно, если потеряется 1-2 мм, но обидно, когда размеры экрана из-за недостаточных возможностей регулировки уменьшаются значительно.

Искажения в углах — иногда геометрия бывает нарушена в каком-нибудь одном углу монитора. Это самый "неисправимый" (зачастую неустраняемый вовсе) недостаток.

Электромагнитная излучения, регулировка & Co

О том, насколько сильно испускаемое монитором излучение, спорят до сих пор. Во всем мире. Некоторые эксперты считают, что монитор если и вреден, то по минимуму ("просидеть целый день, уткнувшись головой в работающий дисплей, это примерно то же, что постоять 10 минут в трех метрах от включенной микроволновой печи"). Но бережного бог бережет, поэтому большинство мониторов преподносится как Low Radiation (то есть "мало излучающие"). Сам по себе этот термин ни о чем не говорит. Излучение, которое "достается" человеку, сидящему перед монитором, естественно, будет значительно меньше излучения в зале АЭС, но ваше здоровье этот факт утешить слабо. А фактом, говорящим о действительно соответствии монитора неким стандартам, сохраняющим наше долголетие, является сертифицированность монитора либо по МРР-11, либо по более жесткому ТСО'92. Полностью заметим, что сейчас появился и постепенно завоевывает популярность новый стандарт — ТСО'95, но в силу своей "модности" запрашиваемые за соответствие этому стандарту деньги пока великоваты.

Не совсем ясно, зачем простому человеку разное там энергосбережение, если при необходимости уйти более, чем на полчаса, монитор просто выключается. Однако большинство современных мониторов поддерживают энергосберегающие стандарты. Дополнительные денег за эти вещи не просят, поэтому и отказываться от них не надо. Единственное замечание: упали вас бог от приобретения монитора, отвечающего не американским, а европейским стандартам охраны окружающей среды, — вступая переплатите половину стоимости устройства.

И последнее. Если в решении предыдущих вопросов вы всецельно предпочтете одно и откажетесь от другого, то выбрать, каким образом будет проводиться регулировка вашего монитора, невозможно в принципе. За нас все решили производители — и старые добрые ручки настройки сменились двумя-тремя кнопками, менюшками и прочими прелестями. Впрочем, человек привыкает ко всему.

Мультимедиа, однако...

Именно мультимедиа Мониторы этого класса появились не так давно, примерно тогда, когда качественный звук стал неотъемлемой принадлежностью PC. Все началось с объединения в одно целое звуковых и видеокарт. Тогда же в чью-то умную голову пришла идея "скрещивания" под одним корпусом монитора и активных колонок. Получилось, вообще говоря, неплохо, по крайней мере — в плане дизайна. И место на столе освободилось, нет путаницы с кабелями. Единственное сомнение: когда мы тестировали звуковые колонки, некоторые модели по цене не так уж и отставали от неплохих мониторов, а последние стоят ненамного дешевле своих мультимедиа-собратьев. Сразу вспоминается бессмертная поговорка про бесплатный сыр и место, в котором он обретается...

Мониторы как они есть

310.4

Общий рейтинг



NEC MultiSync M700



Качество изображения этого монитора достойно самой высокой оценки, а дизайн — просто великолепен (хоть сейчас на выставку). Но не обошлось и без пары малоприятных нюансов. Во-первых, несмотря на то что аппарат считается 17-дюймовым, диагональ у него все-таки, что называется, не дотягивает (до тех размеров, которые более приняты у других производителей). Во-вторых, экран бликует, будто это идеальное зеркало, что, очевидно, вряд ли повышает комфортность работы с этим устройством.

Монитор спортивно мультимедийный: здесь есть и колонки, и микрофон. Но обольщаться на счет этой самой "мультимедийности", наверное, не стоит (это, впрочем, проблема вообще всех м-мониторов): эксперты оценили качество звучания NEC'овских колонок, встроенных в монитор, как "довольно среднее".

Все остальные — чисто мониторные — параметры M700 весьма и весьма высоки. За исключением, разве что, субъективных тестов: цветопередача и четкость у этого аппарата — на самом высоком уровне. Добавьте сюда же самую великую цену и нечто неуловимое, вызывающее необъяснимое априорное уважение у тех, кто с ним работает, — и вы получите монитор-идеал, монитор-лидер. (Впрочем говоря, количество наград, честно "отнятых" этим монитором у нашей Тестовой лаборатории, превышает все мыслимые пределы. Вместе с тем, вероятно, стоит отметить и тот факт, что прежде ни одно устройство, которое проходило через руки наших испытателей, не удостоивалось столь высоких оценок. — **Pen.**)

287.9

Общий рейтинг



Panasonic PanaSync 17MM

Приличный "домашний" монитор: довольно большой экран; соответствие стандартам TC092 и (разумеется) MPR-II; хорошее качество изображения; невысокая цена.

Мультимедийность и "домашность" устройства подтверждаются наличием колонок, чье качество звучания, правда, традиционно далеко не аудифильское. Зато самый высокий балл достоинство качество антибликового покрытия (зачастую это куда важнее, чем высокая чистота и насыщенность звука из колонок). Заметим также, что и на остальных субъективных тестах PanaSync 17MM никогда не был среди аутсайдеров. Как практически не было и претензий к качеству изображения, демонстрируемого данным монитором.

247.3

Общий рейтинг



Panasonic PanaSync 4G TX-T1563PEI

Паспортные данные этого монитора впечатляют: максимальная частота синхронизации в режиме 640х480 точек — 160 Гц (абсолютный рекорд, не превзойденный ни одним из бывших в работе мониторов); в "линейном" режиме 1024х768 (в котором вы скорее всего и будете "заставлять" работать эту машину) — 85 Гц, что в объеме-то редкость среди 15-дюймовых "диагоналей". И т.д. и т.п.

Хотя, что действительно оказалась менее победной: "ухаживший в неизвестность" левый верхний угол и муар. В результате — посредственная оценка за качество изображения. Кроме того, не все гладко с качеством антибликового покрытия — во всяком случае, у модели 17MM из того же семейства оно похуже...

225.1

Общий рейтинг



Samsung SyncMaster 15GLe

В прошлом году эту модель активно покупали, однако в этом, мы полагаем, дела пойдут на спад: дело в том, что нынешние потребители вряд ли захотят мириться с тускловатым изображением, ибо максимальное, по мнению производителя, яркость вовсе не является таковой с точки зрения человека с нормальным зрением. Далее, SyncMaster 15GLe вряд ли может похвастаться самым удобным управлением (особенно если сравнивать с другими моделями этой серии): так, данный монитор не имеет экранного меню, естественно и то, что при регулировке вертикального размера изображения меняется и горизонтальный.

Выявлены проблемы с цветом, исходящие от совсем ясного характера: похоже, что в схемах монитора имеется ошибка, в результате которой все цвета "обрезаются" до HiColor. Иначе говоря, 16 миллионов цветов на 15GLe недоступны. Хотите хороший совет? Обратите внимание на близкий по параметрам, но существенно более совершенный SyncMaster 15GLi (цена чуть выше, но данная экономия никак себя не оправдает).

274.1
Общий рейтинг



Samsung SyncMaster 15GLi

Очень качественный и относительно недорогой 15-дюймовый монитор. Слову нет, модель не самая "навороченная", но, как нам показалось, создателем этого монитора с блеском удалось достичь чужого всем и всегда — чтобы и функциональные возможности были высоки (а этого у 15GLi не отнять), и цена не кусалась.

Монитор прекрасно подходит как для домашнего использования, так и для работы в офисе. Хочется верить, что в ближайшее время именно этой моделью начнут комплектовать отечественные PC "начального уровня" (сейчас такие компьютеры обычно продают с куда более древним 14-дюймовым Samsung 3NE).

Из замечаний в ходе тестирования недостатков: заводское значение яркости изображения занижено, что, впрочем, исправляется (жаль, что не полностью — даже при максимально возможном значении этого параметра изображение выглядит немного тусклым).

278.8
Общий рейтинг



Sony MultiScan 100SF

Sony есть Sony, Sony всегда Sony. Что плохого можно сказать о мониторах компании, создавшей трубку Trinitron? И все же... Очень легко догадывается, что самым большим недостатком Trinitron'ов является их высокая цена.

Это справедливо и в данном конкретном случае, хотя было замечено и кое-что другое: так, MultiScan 100SF демонстрирует не самую выдающуюся фокусировку лучей (есть, однако, сведения, что в последнее время этому недостатку подвержены практически все 15-дюймовые модели Sony); выявлены и некоторые проблемы с геометрией изображения. Выбрав оставляем читателям, которые должны сами решить, нужно ли мириться с указанными недостатками, если почти за те же деньги можно купить неплохой 17-дюймовый монитор, пусть даже производства другой фирмы.

204.1
Общий рейтинг



Packard Bell 2020

Когда-то компания, создавшая этот монитор, занималась исключительно бытовой техникой, но затем ее интересы немного изменились, и Packard Bell впервые взялся за производство компьютеров и мониторов. К сожалению, последние пока далеки от идеала. Что же касается описываемой модели, то честнее отнести ее не к 15-, а к 14,5-дюймовым мониторам: 13,5 дюйма — вот размер диагонали 2020-го монитора. Не кажется ли вам, что отсюда рукой подать до классических 14-дюймовых моделей? Кроме того, небольшие проблемы наблюдаются со сведением лучей, недостаточно высоко и качество передачи изображения.

Наконец, выставленная оценка за эргономичность управления и дизайн тоже не с потолка взята: чего только стоит отсутствие экранного меню.

278.6
Общий рейтинг



Philips Brilliance 17A

Завезем сразу и без обиняков: монитор стоит своих денег. Единственный параметр, который мог бы быть получше, — сведение лучей. Все остальное — выше всяких похвал. Отменное качество изображения, поддержка стандарта TCO 92, очень удобное управление вряд ли оставят кого-либо равнодушным. Кроме того, этот монитор — один из тех аппаратов (а всего их было 4), что способны работать в видеорежиме с разрешением 1600x1200 (впрочем, вряд ли такая картинка, предусмотренная скорее для мониторов с диагональю в 20 дюймов (и более), понадобится вам в повседневной деятельности). Куда важнее, что 17A способен работать при разрешении 1280x1024 с частотой синхронизации не менее 75 Гц, как и подписывает указанный выше стандарт.

И еще одно: исполки Philips Brilliance заслуживают того, чтобы вы не стеснялись использовать их по прямому назначению. Хорошие колонки, очень хорошие. Несомненно, качество звука до уровня музыкального центра не дотягивает, но удовлетворить способно многих. За что и соответствующая награда. Есть, правда, небольшой "мультимедийный" минус (хотя, может статься, что это плюс): в отличие от большинства мультимедийных мониторов, эта модель не имеет встроенного микрофона.

ViewSonic 15GS

15-дюймовая модель "начального уровня" от весьма заметной на этом рынке фирмы ViewSonic. В общем и целом, мнение о себе оставила весьма неплохое (особенно если учесть соответствие стандарту TCO'92), хотя изделия того же производителя, обладающие большей диагональю, если честно, нам милее. Спешателение же от этого монитора подпортит муар — слабо заметный, но все же косящий изображение.

ViewSonic 17GA

Про этот монитор один из тестеров сказал буквально следующее: "Очень домашний". Вы можете смело расценивать это в качестве комплимента разработчикам, поскольку именно для домашнего использования эта модель и создавалась. При этом, впрочем, качество передачи изображения, ремонтируемое "домашним" 17GA, ничуть не хуже, чем у многих профессиональных моделей. С удовольствием отметим также соответствие стандарту TCO'92, что, увы, встречается пока не столь часто. Если же учесть традиционно невысокие цены на продукцию ViewSonic, перед нами предстает изделие, от покупки которого трудно отказаться.

Монитор мультимедийный, но, право же, фирма-производитель могла бы обратить более серьезное внимание на качество звука, выражаемого встроенными колонками. Пока они звучат не хуже, но и не лучше своих собратьев в других "ушастых" (неформальное название мультимедиа-мониторов) моделях. В силу чего заметно отстает от "звука" неплохой аудиосистемы.

ViewSonic E655



Данная модель на сегодня может считаться уже устаревшей, и ее наверняка в ближайшее время снимут с производства: на смену, скорее всего, придет монитор 15GS, от которого E655 отстает почти по всем параметрам, кроме... качества изображения (правда, эта оценка субъективна и, возможно, будь у нас по несколько мониторов той и другой модели, картина изменилась бы в сторону более современного монитора).

Впрочем, важно отметить, что "старение" модели E655 все-таки относительно: учитывая производителя, до сих пор выпускают несравненно худшие мониторы. А вот снятие ее с производства способно на некоторое время резко снизить и без того невысокую (даже по нынешним меркам) цену, что делает приобретение именно этого дисплея весьма заманчивым.



229.1
Общий рейтинг



265.4
Общий рейтинг



258.5
Общий рейтинг

SAMSUNG

**КАЧЕСТВО
РОЖДАЕТ
КРАСОТУ**

Компьютеры

X-Ring, USA

Pentium с лучшими графическими
акселераторами



Мониторы

Samsung SyncMaster

не только обеспечат скорость и комфорт
в работе, но и подарят весь мир красок,
когда вы решите развлечься.

X-Ring

Москва, Авиамоторная, 57
Телефон: (095) 273-5330, 273-1040

216.9
Общий рейтинг



Goldstar StudioWorks 56i

Свидетель, что эта модель отжила свой век, к тому же нам, возможно, достался ненастраиваемый экземпляр. Плоское следствие — вплоть до "вылетающих" цветов в центре экрана. Беззастенчивый мур. Само собой, выпуклый кинескоп. Меню выглядит неплохо, но управляется жутко неудобным роликом. Посредственное изображение, пожалуй, не компенсируется ничем, поскольку видимых достоинств у этого монитора нет.

287.0
Общий рейтинг



Goldstar StudioWorks 56m

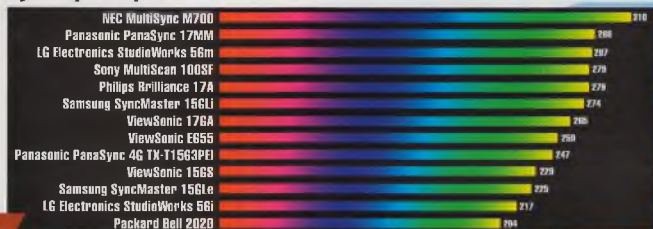
Несмотря на некоторую несовременную "выпуклость" используемой в этой модели электронно-лучевой трубки и малый реальный размер диагонали, монитор отличается весьма и весьма приличным качеством, имея при этом невысокую цену. Изображение на редкость четкое и яркое, точное сведение. Отличное экранное меню, ублажающее挑剔ного качества колонки. Вертикальные "бочки" на этом аппарате, как и у большинства мониторов, в целом не регулируются, но у разработчиков лабораторий модели отклонения составило около трех миллиметров, что нас несколько огорчило. Впрочем, повторим, отличие за StudioWorks 56m даны и не будут потрачены зря. Особенно если вы придирчиво относитесь к выбору конкретного экземпляра.

Качество передачи изображения (по 10-балльной системе)



Своим появлением этот график обязан нашим экспертам-дизайнерам: все оценки — "на их совести" (куда нам супротив акул компьютерной графики). Хотя, упомянув совесть (даже в фигурально-смысловом смысле) здесь вряд ли уместно: наши неофициальные результаты в большинстве случаев не отличаются от экспертных оценок совершенно.

Суммарный рейтинг



В этом графике мы использовали оценки экспертов для параметров: "историческая надежность" (как часто ломался этот тип мониторов), "качество изображения" (качество картинки), "цена" (отношение цены к качеству). Мы не включили в этот график мониторы, которые не имеют достаточного количества отзывов или не имеют достаточного количества продаж.

Следует помнить, что этот график не является руководством к покупке. Он лишь показывает, какие мониторы имеют лучшие характеристики. В конечном итоге выбор должен быть сделан исходя из ваших потребностей и бюджета. Мы не несем ответственности за любые ошибки, связанные с использованием этой информации.

Характеристики мониторов, прошедших тестирование

Модель	Производитель	Матрица (тип)	Разрешение, пикс.	Размер экрана, дюйм	Частота обновления, Гц	Время отклика, мс	Контрастность, к/к	Яркость, кд/м²	Угол обзора, град.	Гарантия, лет	Цена, руб.							
2020	Packard Bell	15(13.5)	0.28	★	★	★	◇	6.5	3	230	4.5	1.5	1	★	442			
Brilliance 17A	Philips	17	0.26	★	★	★	★	7.5	5	1010	4	4	4	★	1	★		
MultiScan 100SF	Sony	15(13.9)	0.25	★	★	★	◇	7.5	3	1000	4	5	5	★	1	★	599	
MultiSync M700	NEC	17(15.6)	0.25	★	★	★	★	8.5	9	700	3.5	5	5	★	0	2	★	754
PanaSync 17MM	Panasonic	17(16)	0.27	★	★	★	◇	8	7	1100	3.5	4	4	★	2	3	★	749
PanaSync 4G TX-T1563PEI	Panasonic	15(14)	0.27	★	★	★	◇	7	8	180	5	3	3	★	1	★	399	
StudioWorks 56i	LG Electronics (GoldStar)	15	0.28	★	★	★	◇	6.5	3	500	2.5	2.5	4	★	1	★	350	
StudioWorks 56m	LG Electronics (GoldStar)	15	0.28	★	★	★	◇	7.5	8.5	900	3	4	4	★	1	2	★	365
SyncMaster 15GLE	Samsung	15 (13.8)	0.28	★	◇	★	◇	5.5	4	350	3	2	5	★	1	★	330	
SyncMaster 15GLi	Samsung	15(13.8)	0.28	★	★	★	◇	8	5	530	3.5	5	5	★	1	★	430	
ViewSonic 15GS	ViewSonic	15(14)	0.27	★	★	★	★	6.8	3.5	220	4	4	3	★	1	★	398	
ViewSonic 17GA	ViewSonic	17(16)	0.27	★	★	★	★	8.5	4	640	3.5	4	3	★	1	3	★	794
ViewSonic E655	ViewSonic	15(13.8)	0.28	★	★	★	◇	8	4.75	450	4	3.5	4	★	1	★	363	

■ Выбор редакции+Специальный приз+Лучшая покупка
 ■ Лучшая покупка
 ■ Специальный приз

★ - рейтинг подтвержденный количеством
 ◇ - рейтинг подтвержденный, но частота не достигнута

КОМПАНИИ, предоставившие для тестирования мониторы

"Дилан"	956-4777	Marex	743-5055
DVM Group	269-1776	Optima	293-9946
Falcon Electronics	150-8324	Panasonic (CIS) OY	258-4203
Logitek Systems	928-0289		

Благодарим компанию DVM Group за предоставленное оборудование.
 Не менее ценны были для нас и советы сотрудника сервисного центра ViewSonic Юрия Рабова, которому выражаем свое искреннее признание.

ОГРОМНОЕ СПАСИБО ВСЕМ!

Тестирование: как, почему, на чем

Без брака

Предполагалось, что фирмы предоставляют мониторы настроенными. Поскольку большинство компаний, чья техника принимала участие в тести-

ровании, просто отдавали нам мониторы со склада, мы оказывались в том же положении, что и потенциальные покупатели. В этом смысле приятен тот факт, что нам не попалось ни одного заведомо испорченного устройства.

Настройка

С нашей стороны все действия по настройке мониторов сводились к установлению значения яркости 50%, контрастности — 100%, прогреву монитора в течение 15 минут и выполнению функции размагничивания (degauss), если она была доступна, непосредственно перед тестами. Таким образом, все "подопытные" устройства ставились в равные условия (насколько это было возможно — некоторые мониторы не предусматривали цифровой индикации значения яркости и контрастности).

Субъективно...

Предпринятые нами тесты

можно достаточно четко разделить на две категории: субъективные и объективные. Субъективные проверки, на наш взгляд, не менее важны и нужны: монитор — именно то устройство, которое должно "нравиться" пользователю, причем это значимо даже тогда, когда человек не может объяснить, какие именно достоинства монитора привлекают его внимание.

По всей видимости, самым субъективным можно назвать тест на качество изображения (10-балльная система). С этой целью использовалась полноцветная (32 бита) фотография из библиотеки фотоизображений компании Corel. "Картинка" характеризовалась множеством мелких деталей, насыщенными цветами и сложными цветовыми переходами. Поэтому, когда у монитора возникали проблемы с четкостью или цветопередачей, это сразу бросалось в глаза.

Необходимо отметить, что в состав оценочной комиссии на этих тестах не входил ни один член нашей лаборатории — за качество изображения "отвечали" специально приглашенные дизайнеры родного издательского дома, имеющие большой опыт работы с цветом и ежедневно использующие в работе по нескольким мониторам от разных производителей.

Кстати, все мониторы испытывались с применением ви-

деоадаптера Matrox Millennium с 8 мегабайтами видеопамяти (а это ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ адаптер, за который отдельное спасибо фирме **MPC Club**); фото же изучалось в видеорежиме 32-битного цвета с разрешением 1024x768 (для 15-дюймовых мониторов) или 1280x1024 (для мониторов с 17-дюймовой диагональю) — разумеется, при максимальной для конкретного монитора частоте вертикальной синхронизации.

...и объективно

Под объективными мы разумею замеры, проводимые на специализированном оборудовании. Методология этого процесса достаточно прозрачна.



Для этой части тестов применялся цветоанализатор Minolta CA 100 Color Analyzer и генератор тестовых изображений SENCORE Computer Monitor Analyzer CM 2125 (именно эта аппаратура используется для настройки мониторов во всех уважающих себя ремонтных организациях и тестовых центрах). С помощью указанной техники выяснялись значения таких важных пара-

метров, как: температура белого цвета в любой точке экрана (фактически устанавливает разброс яркости и ее отклонение от номинального значения в 9300 К; определялось значение в белом окне на черном фоне (одно из стандартных тестовых изображений); значение в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана); разброс параметров RGB-составляющих (соответствующие цветовые составляющие — красный, зеленый и синий: фиксировались значения в центре и углах экрана, при обработке результата рассматривалась максимальное отклонение; как правило, именно углы экрана наиболее сильно страдают от

всех ошибок и искажений). Четкость, фокусировка и геометрические искажения отслеживались на тестовых изображениях генератора: сетках и мелком тексте, заполняющих весь экран. При определении геометрических искажений — прежде чем измерить конкретные значения — использовались все предоставляемые монитором возможности по корректровке.

YAMAHA СОВЕТУЕТ:

Как добиться
лучшего звучания
вашего компьютера

Вашему компьютеру предстоит исполнить музыкальные композиции, созданные Yamaha XG или XG+! Это значит, что вам нужно иметь звуковую платформу, способную воспроизводить музыку в формате XG. Это значит, что вам нужно иметь звуковую платформу, способную воспроизводить музыку в формате XG. Это значит, что вам нужно иметь звуковую платформу, способную воспроизводить музыку в формате XG.

ство драйверов), высокое качество звучания и хорошие "шумовые" характеристики при цене, сравнимой (а зачастую и ниже) с другими производителями, делают платы семейства XG привлекательными именно для домашнего применения.

Кроме того, платы этого семейства имеют еще одну особенность - все они являются платами расширения (upgrade), что может помочь вам сэкономить средства.

Учитывая все вышесказанное, хочется дать несколько советов читателям, собирающимся приобрести звуковую плату в первый раз или заменить старую.

Совет 1

У вас уже есть SB16 или SBPro совместимая звуковая плата, но вам надоел ее звук, и вы ищите ей замену. Не спешите ее выбрасывать! Если на вашей звуковой плате есть разъем для расширения (Wave-table connector), то будет вам по-прежнему служить - оцифровывать, воспроизводить эффекты и играть (выстрелы, крики и т.п.), а досюевая плата позволит вам воспроизводить музыкальные сопровождения в новых, значительно лучших качествах. И, главное, вам не придется мучиться с установками и драйверами, т.к. Yamaha DB50XG их просто не использует. Если на вашей старой плате нет разъема расширения, то вам придется приобрести плату Yamaha SW60XG. Она устанавливается в отдельный ISA слот (разъем) вашего компьютера так же просто, как и DB50XG, так как она не использует прерываний и DMA каналов. Кстати, SW60XG может быть использована совместно с любой звуковой платой, в том числе и с "Gravis Ultra Sound". Кроме того, на плате SW60XG имеется еще один эффект-процессор для обработки аналогового сигнала, что дает новые возможности при обработке звука, воспроизводимого с CD или через микродиск и линейный ввод. Таким образом, установив DB50XG или SW60XG к своей старой плате, вы получаете высококачественное музыкальное сопровождение в играх и Multimedia приложениях и профессиональные возможности и качество на случай, если захотите погреть себя в роли композитора.

Совет 2

Любое, самое высококачественное звучание вашей звуковой платы можно испортить, подключив к ней колонки, купленные по принципу "чем дешевле - тем лучше". Поэтому Yamaha предлагает активные колонки, созданные на базе AST (Active Servo Technology) и обладающие отличными частотными характеристиками и приличную мощность. Yamaha предлагает несколько моделей колонок, различающихся по цене, мощности и "настройкам". Мы подробно писали в предыдущих номерах нашего журнала.

Совет 3

Вас интересуют только игры и Multimedia приложения, и вы думаете, что приобрести? Тут лучший вариант - это Creative Labs SB16 и Yamaha DB50XG. В данной конфигурации вы получите 16-битное стерео эффект, высококачественные музыкальные сопровождения и максимальный уровень совместимости. Если средства позволяют, SB16 можно заменить на SB32 или AWE32, а DB50XG на SW60XG. У вас будет самая крутая звук!

Совет 4

Вы музыкант и пытаетесь на базе компьютера создать домашнюю студию. В этом случае вы можете использовать любую из трех предлагаемых Yamaha плат DB50XG, SW60XG и MIXIOXG как высококачественный тон-генератор с большим количеством инструментов (676 инструментов и 21 набор ударных) и широкими возможностями по обработке этих инструментов (64 типа эффектов с возможностью адресации на каждый MIDI канал). В качестве платы для оцифровки можно порекомендовать Turtle Beach Tahiti, так как при невысокой (для этого типа плат) цене, она имеет практически профессиональные "шумовые" характеристики. Вместо Tahiti можно применить практически любую звуковую плату, имеющую приличные "шумовые" характеристики. Вполне подойдут такие платы, как Creative Labs AWE32, Turtle Beach Tropez и Tropez Plus, GUS. Кстати, если вы выберете одну из этих плат, то сможете кроме звуков Yamaha использовать и звуки, загруженные в память этих плат. Самый "крутой" вариант получается при использовании плат Yamaha совместно с новой платой Turtle Beach Pinnacle. В этом случае вы получаете полную звуковую студию, то есть вы можете использовать и редактировать звуки, имеющиеся в плате Yamaha, создавать новые звуки и использовать их в семплере Pinnacle, оцифровывать и воспроизводить звук. И все это можно делать одновременно! Если вас особенно волнует качество выходного сигнала, то смело берите MIXIOXG. Это внешний тон-генератор, и его выходной сигнал будет максимально чистым. Кроме того, его можно использовать и с портативными компьютерами, подключая через MIDI или последовательный интерфейс.

можно рассказать в предыдущих номерах нашего журнала. Мы подробно писали в предыдущих номерах нашего журнала.

YAMAHA MegaTrend авторизованный дистрибутор в России

Media Technology

Семейство звуковых плат YAMAHA XG

Досюевая плата DB50XG	4 MB ROM, 676 instruments, 21 drum sets
Звуковая плата SW60XG	32 notes polyphony AWM-1 wave-table
Тон-генератор MIXIOXG	16 Effect 64 Types

MIDI контроллер-клавиатура YAMAHA CBX-K-1
37 mini keys with velocity sensitivity, Pitch Bend and Assignable wheels, Octave switches, Full MIDI control

Активные колонки YAMAHA

YST-M7	2x5W, 80Hz-20kHz ±3 db
YST-M15	2x10W, 20Hz-20kHz ±3 db
YST-M20DSP	2x10W, 20Hz-20kHz ±3 db Digital Surround Processing

Базовая колонка YAMAHA YST-MSW10
25W, 20Hz-20kHz ±3 db

УСТРОЙСТВА ДЛЯ ЗАПИСИ CD

MEGATREND
ст. м. Беляево, ул. Беляева, 13
тел./факс: (095) 945-4960/945-4961

ДЕКА
ст. м. ВДНХ, ВВЦ
тел./факс: (095) 1819474

магазин ВITMAN
ул. Тарасовская 16-2
ул. Нагорная 12-1
ул. Большая Конюшенная 21/14
тел./факс: (095) 316-1001

GLADIS MULTIMEDIA
ст. м. ВДНХ, ВВЦ
тел./факс: (095) 9746005

MULTIMEDIA CLUB
ст. м. Сокол
тел./факс: (095) 9439290/9439293

UNIMPORT
ст. м. Суворовская
тел./факс: (095) 2818828/2818829

Приглашаем дилеров

СЕРГЕЙ СМЕРНОВ

АГЕНТ 007, или GAME ESC!



YELLOW
FINEST



теперь, уважаемые телезрители, угадайте, с помощью какого оружия агент 007 предотвратит ограбление Британского музея в следующей серии фильма. Главный приз ждет того, кто первым даст правильный ответ до конца передачи. Это видеокамера, которой можно снимать не только днем, но и ночью! В крошечной тьме! Лучший подарок для частных детективов, влюбленных пар и вампиров...

Я потянулся на ошупь за пультом: надо было поскорей переключить канал. Я не вампир. Я — конвергент. А конвергентам нельзя "УГАДЫВАТЬ" и получать за это призы. Суеверие, конечно. Но у конвергентов все не как у нормальных людей. В том числе и суеверия.

Если черная кошка перебежит дорогу простому смертному, он плюнет... Или на кошку, или через левое плечо. И все! А конвергент остановится, оглядится по сторонам и начнет медитировать. Если на

бл и ж а й ш е м светофоре зажегся "красный", а рекламный щит прямо по курсу напоминает, что "Чай "Липтон" всегда под рукой", то надо ожидать лихорадки на Лондонской бирже или ограбления Сити-банка.

Среди тех, кто обладает редким даром различать неординарные самоорганизующиеся структуры, издавна бытует страшное суеверие, ставшее одной из заповедей: НЕ УЧАСТВУЙ В ЛОТЕРЕЯХ И ВИКТОРИНАХ, ЕСЛИ НЕ ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ НАСТУПИЛ КО- НЕЦ СВЕТА.

В самом деле, конвергенту подчас нелегко угадать наперед выигрышные цифры, названия или имена. Достаточно внимательней осмотреться и найти подсказку в расположении предметов или в первых попавшихся на глаза числах. Но нас сдерживает страх... Или совесть. Прелание гласит: если конвергент угадает ради гешефта, он потеряет

свой дар, сойдет с ума, станет виновником землетрясения или попросту провалится в преисподнюю, к самому дьяволу. Во всяком случае теперь спецслужбы проверяют "лотерейных счастливыхчиков", а мы не обижаемся...



уль не сразу попался мне под руку, и я успел увидеть на экране огромный стол, заваленный экзотическим вооружением Джеймса Бонда.

Автоматка-миномет. Сигарета со встроенным "стингером". Цветок из петлицы, испускающий смертоносный газ. Очки с рентгеновской пушкой. Зонт-вертолет и одновременно лазерный меч. Расческа, способная превратиться в водный капкан. И прочее, прочее... Вокруг стола, качая бедрами, кружила е указкой в руке красотка в полицейской форме.

Когда я нашел пульт, на кухне засвистел чайник. И меня осенило!

Полицейский свисток! Нет ничего проще, чем вызвать полицию! Так и поступит Джеймс Бонд, чтобы спасти

Британский музей... Кто догадается быстрее конвергента, а?

Искусные было велико, но я переключил канал...

Там шел детский мультфильм.

Страшный черный волк подкрадывался к беззаботным овечкам, пасшимся на лужайке.

Я хотел было снова переключить, но вдруг сердце екнуло. Полиция, волки, овцы — это уже неспроста!

Не успел подумать, как зазвонил телефон. Тоже не простой: СОС — "сотовая спецсвязь".

— Как всегда плохие новости? — спросил я полковника, моего куратора из ФСБ.

— А разве ты еще не знаешь? — как всегда подал он меня.

Полицейский свисток... черный волк... овцы...

— Черный Пастух?

— Вижу, ты сегодня в форме, — с облегчением вздохнул полковник.

Опять козни "старьевщиков".

Раньше эта киберсекта занималась только информационным терроризмом. Прорывалась через Интернет и другие сети в центры управления энергосетями, захватывала самолеты. Условие "старьевщики" выдвигали всегда одно — отдать тот или иной программный продукт, чтобы использовать его для активации вживленных в мозг плат, то есть — как наркотики. Теперь они притихли. В их арсенале появилась новинка. Черные Пастухи цепляются к файлам, как "вирусы", но разрушают не архив, а сознание пользователя. Разрушают очень хитрым способом: отслеживают ритмы работы пользователя с информацией, а потом запускают не воспринимаемое сознанием мерцание "картинки" на экране в тех ритмах, что соответствуют биоритмам мозга. Нейрофизиологи обзвали эту заразу "бразин-резонатором".

"Старьевщики" знают, что с этим делать, и ловят свой кайф. Но если Черный Пастух начинает гулять по сетям... Инсульты, комы, потери памяти, психозы — вот что он оставляет за собой.

— В Интернете? — уточнил я.

— Уже горячо! — еще больше обрадовался полковник. — Теперь найдем... Мы придем врача. На всякий случай Человек в белом халате — очень

плохая примета. На заре новой эпохи первые конвергенты (тогда они еще не знали, как называются), "поймав" структуру и узнав о грядущем происшествии, начинали названивать в милицию, в органы безопасности, в Министерство



ситуациям. К ним приезжали... Из психушки... Неприязнь к врачам у нас в крови. — Испросите структуру, — предупредил я. — Разберусь сам. На рохон не пойду: не беспокойтесь.

— Как знаешь, — с тревогой вздохнул полковник. — Пусть хоть во дворе постоит. Дома кто-нибудь есть, чтоб за тобой присмотреть?

— У меня все дома, — соврал я.

Сын был на даче, а жена, эксперт Экологической Унии, — как всегда, в командировке.



Так, Черный Пастух проник в Интернет, глобальную систему компьютерных игр. Мне казалось выйти на его след и как можно быстрее определить игру, в которой он спрятался. То есть — одну из десятка тысяч "корневых" игр, а потом — одну из нескольких сотен версий.

Я почелся в затылке — и этого оказалось достаточно. Агент 007! На этот раз структура казалась ясна, как чистое небо. Оставалось только чуть-чуть потянуть время, чтобы полковник не забывал, как опасна и трудна работа конвергента.

Я решил добраться до Черного Пастуха в одиночку и посмотреть, каков он из себя. Не сомневался, что сумею вовремя "отско-чить".

Я вошел в Интернет и вызвал "Агента"... Три десятка сюжетов. Обычная стратегия плюс "эшкин" в решающие моменты. Можно добывать карты, планы, перехватывать шифровки и другую "вражескую" информацию — и действовать хитро-

стью. Можно глотать стиммуляторы, повышать пси-поле, "апретиться" и крушить врага параспихологией или "накачать" мускулов. Можно до зубов вооружиться... Можно по ходу сюжета соблюдать принцип "золотой середины". Как человек, провидавший жизнь, я выбрал последнее и открыл меню сюжетов.

"Захват АЭС"... "Угон шаттла"... "Война с наркомафией"... **КОНТРАБАНДА ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ ИСКУССТВА**... Черный Пастух наверняка уже купил билет в Британский музей... Или в Лувр.

Как только загрузил версию, первым делом появилась "картонка":

"ФИРМА "GOLD.EXE" ЖЕЛАЕТ ВАМ УДАЧИ! ЕСЛИ ВАМ УДАСТСЯ ПРОЙТИ УРОВЕНЬ "С". РЕГИОНАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО ФИРМЫ В ТЕЧЕНИЕ ЧАСА ДОСТАВИТ ВАМ ЦЕННЫЙ ПРИЗ. ВВЕДИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, ДАННЫЕ О ВАШЕМ ПОЛЕ, ВОЗРАСТЕ, СЕМЕЙНОМ ПОЛОЖЕНИИ И ОСНОВНЫХ УВЛЕЧЕНИЯХ."

Я выругался. Никуда теперь не деться от призов и лотерей... Слышал я об этих заках. Сорокалетнему холостяку они могут прислать Мисс Африку с горячим поцелуем... Один юный вундеркинд-рокер получил настоящего "Харлея", после чего рейтинг игры возрос вдесятеро. Естественно, каждый раз после выигрыша программу усаживают.

Я вызвал информацию о "рекордах" и узнал, что в этой игре уровень "С" еще не проходил никто. Если Черный Пастух затислся здесь, то уж наверняка не на уровне "С". Там ему и пасти некого.

Отказы от призов и прочих благодетель не приветствуются — сразу появится масса новых препятствий, — поэтому я ввел данные своего отпрыска, Игоря Мансурова-младшего: двенадцать лет, хобби — филателия по теме "классическая живопись". За филателию и за живопись сынок убил бы палашу, но главное — конспирация. Да и лезть за призом я вовсе не собирался...

Я отодвинулся подальше от экрана,

повернулся к нему немного боком и отгляделся вокруг. Ища, на что бы периодически отвлекаться. У нас дома, на одной из полок, ближе к окну, стоит аквариум. Рыбки плавают, подставка успокаивающая... Туда я и решил нырять, спасаясь от Пастуха.

В той игре у директора Интер-пола тоже был аквариум. Большой, круглый. Прямо посреди кабинета, на подставке. Мне это совпадение не понравилось. Я даже отвернулся, обходя его, и, получив заланди-

сумерках), ощущение легкой эйфории, после которой появляется тошнота, как при укачивании. Ничего необычного не замечал, и даже стал сомневаться: не ошибся ли игрой. Может, надо было искать в симуляторе, на подводной лодке? В "Войне за океан" или в "Полицейской академии"? Я решил полностью обследовать уровень "А" и затем взять минуточку не на передышку, а на размышление.

И вот наконец я добрался до главной явки, где полагалось до-

со всех сторон, и вдруг осознаешь! ЭТО — СОН! И тшетьно пытаешься вырваться оттуда, проснуться. И не можешь...

Так случилось и со мной, только сознание осталось ясным. Я все понял...

Черный Пастух подкрался незаметно... Как только обстановка дома в игре стала напоминать реальную обстановку в настоящем доме, бэйн-резонатор сработал, и я провалился в "виртуал"! Конечно, моя московская квартира и женевская вила босса — это, как говорят в Одессе, две большие разницы. Но оказалось достаточно всего одного уголка в одной комнате: окно, стенка и... конечно, там на столе тоже стоял компьютер.

Я услышал предупреждающий сигнал. Время передышки истекло. Мало было что-то делать. Довольно бандитов или выбираться из этой виртуальной дыры. Или гнаться сразу за двумя зайцами. "Только бы не инсульт!" — мелькнула мысль.

Немного собравшись с остальными мыслями, я трезво оценил свое отчаянное положение. Если меня теперь подстрелят, то мне крышка... вернее, сразу две — в обоих мирах. "GAME OVER" можно будет перевести буквально как "СЫГ РАЛ В ЯЩИК". Помощи ждать неоткуда — сам, дурак, отказался. Прими-ги, суеверия — вот оно, зло! Что делать?

И тогда я осознал, что ничего и не остается делать, как только пройти уровень "С" для того, чтобы фирмачи быстроенько приехали с призом и обнаружили жертву Черного Пастуха.

Там, в игре, я выбрал себе роль "засланного казачка". Я дождался босса и сразу договорился с ним о том, чтобы получить в свои руки все похищенные картины и предметы старины, которыми я потом отправлюсь в Колумбию. Это был прямой вызов всем темным силам.

"Всю партию вы сможете получить только на уровне "С", — сообщил мне босс то, что я и ожидал. — У вас хватит сил?"

Я ответил утвердительно. Теперь, по условиям игры, у меня оставалась в запасе только одна жизнь. Я не мог вооружиться более основательно и подкачаться энергией. Все возможности пришлось отдать за "проклятые баксы", без которых на уровне "С" лучше не соваться.

поспешил выйти. На карманные расходы я взял немного баксов — тысячу десятых, а из оружия ограничился только браунинговским подствольным гранатометом. Прихватил еще бинокль, режимом ночного видения.

Стратегия оказалась верной. Я довольно быстро собрал информацию о разветвленной контрабандистской сети, вышел на связных, узнал пароли. Пару раз мне устраивали проверки в стиле "детектора лжи": "Что вы заказывали вчера в баре?" или "Какого цвета была туалетная бумага в аэропорту?" Память у меня хорошая, да и применять свои способности на этом этапе я не считал зазорным. В игре проще, чем в жизни. Цвет "картонки" с опасным вопросом обычно совпадает с цветом туалетной бумаги.

Население убийц на уровне "А" удалось вычислить без труда. Я предчувствовал будущие траектории пуля, как самый заядлый экстрасенс. Короче говоря, легко выкраивал минутку для передышки и приятного купания в аквариуме.

Явными признаками того, что Черный Пастух пришел к тебе в гости, врачи считают "киберслепоту" (информация на экране вила четко, а все предметы вокруг будто заволаки-

ваются тенью). Босса контрабандистов. Это была вила на берегу Женевского озера. Я побродил по комнатам, разглядывая полотна Тициана и Рафаэля, немного заскучал и решил все же отвлечься. Повернулся к окну, поглядел на полку... и похолодел. Мой родной аквариум исчез!

Я судорожно осматривался вокруг, и меня охватил такой ужас, какого еще ни разу не испытывал в жизни... Я провалился туда, в игру! Веси! Меня окружили полотна классиков... Дверь из комнаты оказалась приоткрытой, но за ней была не РЕАЛЬНОСТЬ, а та лестница, по которой я только что поднялся, войдя в виртуальный "домик" на берегу!

Наверное, с каждым таким хоть раз случалось во сне — враги, демоны или иная тарабашка догоняет тебя, обступает

Около часа (мне показалось, целую вечность) я уходил от слежки и пробирался на уровень "С", избегая хитроумных ловушек. Помню, всю дорогу тешил себя надеждой, что вот-вот под рукой окажется клавиша ESC. Черта с два! Все было как в жизни, почти как в жизни. Никаких поблажек, кроме одной — только один раз можно было задать вопрос, нет ли ошибки в совершенных действиях, и получить ответ...

На уровне "С" я не встретил никаких новых трудностей. Поначалу дело шло, как по маслу. Я выпутался из нескольких переплетов, подкупил несколько заклятых врагов, а на неподкупных хватило пули в обойме браунинга.

Когда я добрался на машине до особняка, в котором должна была произойти самая важная в моей жизни встреча, уже наступила ночь. Но это не напугало меня, ведь я запасся оружием против тьмы еще на первом уровне. Я подрулил к воротам дома и погнался. От дверей особняка стал приближаться вооруженный охранник с фонариком. Я пригнулся к нему и... ужаснулся, узнав бандита, которого ранил когда-то на уровне "А". Вот где оказался подвох!

Резко дав задний ход, я запросил информацию об "ошибке" — и вновь ужаснулся. Оказалось, что, меняя имена и паспорта, я не давал команды о замене видеотипов прав. В данном случае это означало, что с начала игры на первом уровне номер моего автомобиля оставался прежним...

Я знал, что уже нахожусь под прицелом. Если бандит подойдет и увидит номер, мне — конец, даже если застрелю его. "Вот и все, — так и похолодел я. — Полный... эскейп!"

Похуже было на то. Прорваться с боем казалось делом невозможным: у меня оставалось всего три патрона; 0,07 процента жизненной энергии (и,

значит, всего одной вражеской пули хватило бы до полного нуля); наконец, куча баксов, на которые теперь я успел бы разве что заказать себе роскошный гроб.

"Это всего лишь игра, — взяв себя в руки, подумал я. — Значит, должен быть выход! Только в жизни нет выхода, если Бог не поможет. А здесь я сам..."

Я схватил бинокль с прибором ночного видения и, больше не

телефон местной полиции.

По-настоящему мне стало страшно только тогда, когда я услышал в трубке электронный голос:

— Ждите! Полиция прибудет через три минуты!

За эти три минуты я успел поселить. Там, в игре...

И вот в черной виртуальной ночи стали вспыхивать полицейские мигалки — сначала веселой новотондней иллюминацией, потом сполохами полярного сияния... и наконец — жутким апокалиптическим заревом. Мир завертелся перед глазами, разноцветный вихрь подхватил меня вместе с ним и на миг потерял сознание.

Когда очнулся, то увидел над собой три незнакомых лица и одно знакомое — лицо моего куратора из ФСБ.

Один из незнакомцев навел мне в правый глаз объектив какого-то прибора и сказал:

— Все в порядке... Он смог выбраться сам.

— Где аквариум? — спросил я.

— Что? — опешил, хором воскликнул мой босс.

Я поймал-таки двух зайцев: заработал главный приз и перекрыл Черному Пастуху все пути к эскейпу. Ведь он способен перепрыгнуть из игры в игру в случае "GAME OVER" или же, если

пользователь, почувствовав себя плохо, попытается выйти из игры сам. Как ни странно, я не испытал никаких тревожных симптомов... как будто Черный Пастух, зная, что имеет дело с конвергентом, решил сделать для него исключение.

Представители фирмы "GOLD.EX" очень сокрушались, что им запрещено обнародовать имя призера. С другой стороны, фирма осталась в выгоде, ведь я дал страшную клятву конвергенту не раскрывать тайны уровня "С", и, значит, им не пришлось изменять программу и заново, как того требуют законы, сертифицировать игру в Интернете.

Что касается путевки в Лондон, то ее заслуженно получил мой отпрыск, которому я обещал небывалый подарок за достойное окончание учебного года.

— Британский музей? — удивленно хмыкнул мой сын. — Конечн сета!

— Сплэны! — с ужасом воскликнул



