

1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

“Вангеры”:
десант в
муравейнике



Allods, или Острова в астрале

Небритое горло бредит "Жиплетом", а голова "Интернетом".

20 апреля вольнолюбивая (сильно независимая) московская компания **Nival** угодила таки в Повсеместно Протиную Паутину, с удовлетворением тут же новичка замечавшую и благословившую: свежесработанный ниваловский сайт попал в списки всемирных разработчиков (что-то почтенное между New World Computing и Nivalogic) и несколько онлайн-новых журналов (но без удивления зачисли в реестры под биркой "Coming Soon" новую ниваловскую игрушку **Allods: Sealed Mystery**. Что?

Вас интересует, откуда есть пошел Nival и что такое Allods?

Стыдно, батенька, "Экзе" — недорослята. "Экзе" читать надо (впрочем, это было еще в прошлой жизни журнала, а потому — прощайте!) отличную игрушку Sea Legends от Osavai/GTE Entertainment помните?

Вот-вот, костяк команды во главе с **Сергеем ОРЛОВСКИМ** делавшей SL, и есть часть нынешнего Nival'a.

А вот что касается упомянутой игры.

.EXE высаживается в компании Nival, где узнает, что этот мир отнюдь не всегда состоял из кусков материи, разделенных вселенской пустотой.

Когда-то эти земли были едины, и провидящие ими Великие Маги бережно хранили грандиозные знания об этом мироздании. Но, увы, сии достойные чародейные мужи имели не только знания, но и пылливый разум, который в конце концов привел к непоправимому.

В стремлении поскорее достичь светлого будущего Великие решили позаимствовать немного энергии из самого сердца родной планеты. Однако найденный источник оказался слишком силен даже для объединенных сил всех кудесников, и столь желанная энергия, преодолев все препятствия, вылетела наружу.

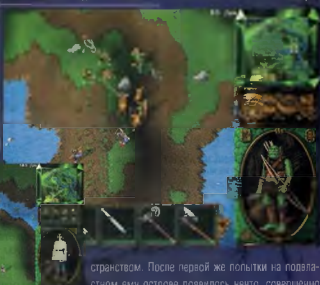
Некогда единый, изумительно красивый мир, очень скоро распался на ряд островов, тающих на глазах у изумленной публики.

Незадачливые творцы Добра (лучше — враг хорошего!) ринулись на спасение тех ошметков, которые еще не успели превратиться в Ничто. И наступление астрала было остановлено. Но какой ценой! Каждый Великий Маг пожертвовал своей свободой ради сохранения клочка земли. Экспериментаторы решили "заклинить" свое астральное тело на острова (со всеми вытекающими, каждающимися этой части легенды, просьба обращаться к г-ну Карлосу Кастанеда), в центре которых оказались волшебные башни Великих.

Время течет, и вскоре жизнь вернулась в нормальное русло: короли и их империи, крестьяне, наемники и, конечно, нечисть — все это осталось и даже подняло голову. Земляцы, товарище, поуменились? Но кого это волнует, если даже наши волшебники в конце концов без видимых потерь отошли от потрясения? Недаром думая, они договорились с духами астрала о системе перевозок через Лустоту, разделяющую части планеты...

История каждого острова — это жизнь одного из Великих Магов. Кудесники по-прежнему прикованы к остаткам бывшей единой и неделимой. Их битию вроде бы ничто не угрожает, но отныне они разделены, и каждый рудится лишь на себя. А значит — на свой страх и риск. А значит — возможно всекое?

Так и вышло: один из Магов снова взялся за смелые опыты с про-



странством. После первой же попытки на подвластном ему острове появилось нечто, совершенно чуждое этому измерению. Осознав, что дела плохи, Великий покрыл остров одним из самых мощных заклятий, чем крепко-накрепко огради опасную территорию от остальных зеленений. Не имея сил на большее, чародей надеялся на скорую (или не очень) помощь извне. А не прийти та просто не могла, ибо защитный купол над алогическим клочком земли закрыт лишь в одном направлении. Изнутри



Минули годы (века, эпохи). Для всех остальных остров словно обездолен: Маги так и не смогли преодолеть защитную оболочку, чтобы выяснить, что же все-таки произошло с их собратьями по землям, как водится, пополнили слухи о сказочных богатствах, уникальных артефактах и абсолютном знании, которые якобы были обнаружены на изолированной территории. На подтверждение домыслов работало и то, что ни один из ушедших на остров смельчаков так никогда и не вернулся. Ис-



катели приключений исчезали бесследно. Киберлгд! Совсем.

Любая тайна, в мистический остров — ее зримое и осязаемое воплощение, повод для приключения. Ну а если за дело берутся сильные мира сего, исполнители эдаких империй, приключение обещает быть еще и опасным.

Все так. Скрыженный одной из империй, игрок покидает этот мир, чтобы, преодолев таинственный защитный барьер, оказаться в Неизвестности и попробовать принести пользу своим покровителям и родному острову. К счастью, новых смельчаков, не считая вас, трое. На миру ведь и смерть красна, не так ли?

.EXE под чутким руководством Nival'a ликвидирует безграмотность, после чего констатирует, что Allods — это вполне по-русски

«Все шансы?» — изрек корреспондент не очень-то решительно, надеясь, что название игрушки соответствует английскому словосочетанию «All Odds» — А что, любопытное название! Nival'овым дружно ухмыльнулись. Еще один ползале! Любят понимать эти журналисты. Терпеливо, как малому ребенку, мне объяснили, что название игры пишется спитно и с одной «о». Теперь-то я твердо знаю, Allod — это земля

Game .EXE «Земля» с прописной буквы? Так называли нашу планету древние майя?

Nival Нет, «земля» со строчной буквы, в смысле — территория. Но «Allod» — это действительно древнее понятие. Так называли территорию, абсолютно, целиком и полностью, на веки вечные принадлежащую лорду. Что может быть лучше? Но, как обычно, не обходилось и без нюансов: эта земля принадлежала упомянутому хозяину лишь до тех пор, пока он оставался в ее пределах. Пересекая ее границу, лорд перед землю навсегда.

.EXE Есть контакт! Резко вижу логическую связь «название-сюжет»!

N Вы чрезвычайно наблюдательны. Хотя полное название игры та-
кого — **Allods: Scaled Mystery**. Как, пишется?

.EXE Не вопрос. Так что есть Allods? К какому жанру относят свое детище сами авторы? Надеюсь, не к мотологическому? Боже упаси...

N Это, пожалуй, самый заветный вопрос. Дело в том, что игра Allods, какой мы ее видим, представляет собой некий симбиоз сразу нескольких жанров: RPG, стратегии и, быть может, чего-то еще. Попробуем провести аналогии. Представьте битву в стиле Warcraft, чьи персонажи тренируются и перевооружаются как в Diablo. Ну а сюжете вые несбываемом фэнтези-мире, напоминающем The Elder Scrolls, Daggenfall. Правда, задняя больше смахивают на то, что было в Warhammer: Shadow of the Horned Rat.

.EXE Любопытно! Ведь вы только что перечислили все самые стоявшие последних лет! Эти названия прозвучали не случайно, не так ли?

N Скажем так: долгие часы (месяцы, годы), проведенные за этими шедеврами, вдохновили нас на создание собственной игры. Оказалось, что несоместимые — но лишь на первый взгляд! — жанры прекрасно сливаются в один чудесный, совершенно новый. Наш жанр.

.EXE, ведомый Nival'ом, уходит в горы

И в самом деле, поиграв в Allods минуту-другую, соглашаешься с авторами, что их игра сродни знаменитому Warcraft 2. Это комплимент, не сомневайтесь. Яркая, интересная, отлично прорисованная графика шадит глаз и создает нужную атмосферу игры. Как и у Blizzard, все модели монстров и людей трехмерны. Пожалуй, некоторые особо обаятельные орки выглядят более симпатично, чем у классиков орочьего жанра. Ландшафт тоже трехмерен. Мотай на ус, Blizzard.

.EXE Господа, зачем вам трехмерная поверхность? Дополнительная возня, необходимость выкраивать зное количество процессорного вре-



мени на обсчет ландшафта — одни проблемы. А ведь за FPS надо следить! Он в Win'95 "падуший".

Н: Ну, во-первых, нам нравится выпуклости и "впуклости". Во-вторых, это красиво. В-третьих, вносит определенные особенности в тактику боя. Как видите, причин хватает.

EXE: Пожалуйста, пункт третий.

Н: Наличие трехмерной поверхности "тянет" за собой изменение скорости юнитов при ходьбе по наклонной плоскости. Когда-нибудь замечали такой парадокс?

EXE: Случалось. Но существуют ли пики, которые невозможно покорить?

Н: Есть опсележенный угол, начиная с которого регулярные войска не могут продвигаться вверх. Это под силу лишь специальным отрядам, например, альпинистам. Представляете, какой удобной огневой точкой может стать практически недоступная вершина!



EXE: У вас есть редактор карт. Насколько просто создавать "объемный" ландшафт? К примеру, "сооружение" тривиальной комнаты в DOOM'e вначале было делом не для средних умов. Сможет ли с вашим редактором справиться "среднерусский чайник"?

Н: Наш "point & click"-интерфейс позволяет легко и быстро создавать необходимый пользователю рельеф местности. "Схватив" мышью любую точку на поверхностях карты, ее можно (вместе с ближайшей окрестностью) "вытащить" вверх или "давить". Вот вам и холмистая местность.

EXE: Картина получается чудесная. Кажу же машину вы рекомендуете для нормальной игры в AlIods?

Н: Начнем с того, что это должен быть PC. Добавьте туда Win'95 или NT — по вкусу. Технологии MMX рекомендуется, но можно обойтись и обычным P133. 16 Мбайт RAM — это минимум (лучше 32). Вам понадобится и неплохая SVGA-видеокарта, ведь AlIods работает в 16-битном цвете. Четырехскоростного CD-привода будет вполне достаточно.

EXE: Знакомится с героями и выясняет, что Nival потворствует феминизму и строг с подопечными воинами

Стойкое убеждение после получения игры: авторы постарались "привить" интерфейсу AlIods все самое лучшее, чем могут похвастать интерфейсы мировых хитов. Действие по умолчанию (атака или передвижение) выполняется левой кнопкой мыши — как в C&C. В то же время более сложные приказы можно отдавать с toolbar'a или через shortcuts — как в WarCraft. Добавим сюда быстрый скроллинг по правой кнопке мыши в стиле Z или K&D.

Тактика ведения боевых действий поощряет групповую, а не "одиночную" активность. Один в поле не воин. Даже если он герой. Дело в том, что в AlIods существуют кинты двух типов: регулярные (солдаты, наемники, монстры) и герои. Последние являются весьма ценным приобретением, так как с течением времени и набором определенного количества experience-очков их "таланты" в той или иной области могут возрастать. Обычные войска тоже имеют статистику, характеризующую их боевые качества, но набираться опыта, к сожалению, не умеют.

EXE: Статистика прозрачно намекает на RPG-корни вашего датища. Какими же чертами этого жанра обладает AlIods?

Н: Начнем с того, что существует Главный герой. Вы. Вполне очевидно, что ваши умения могут совершенствоваться. Эту самую фигуру игрок обязан холить и лелеять, так как факт ее смерти означает мгновенный конец игры. Причем финал вовсе не благополучен.

EXE: Может быть, героя все-таки можно "обменять" на кого-нибудь? Ведь в классических RPG можно было набирать целую команду, а игра продолжалась до тех пор, пока хотя бы один из компаньонов оставался жив.

Н: Нет. Нет. Нам нужна конкретная персона. Конечно, вы можете (и должны — иначе не пройтее игру) сформировать отряд по своему усмотрению, принимая на службу героев и нанимая понравившийся вам отряд наемников.

EXE: Ну а как появляется на свет Он, Единственный?

Н: Это может быть и Она. Легко. В самом начале игры вы выбираете класс героя (воин/маг) и пол (м/ж).

EXE: Дать феминизму? Опасается популярного в узких кругах изданий "Космополитен"?

Н: А вы как думаете? Пришлось рисовать разрознительный, совсем не маленький набор моделей и спрайтов. Как и в любой приличной RPG, игрок в AlIods сможет заниматься одеванием и раздвиганием героических персонажей. Ведь модель на поле боя должна менять оружие и корсужки в тот же самый момент, когда вы занимаетесь этими



операциями в inventory.

EXE: Почему так мало классов? К примеру, в том же Diablo существовали три типа героев.

N: От количества классов суть не меняется: герой обладает либо физической, либо сверхъестественной силой. Третьего не дано. Создатели RPG лишь варьируют соотношение "сила-магия", делая несколько характерных типоваж с практически фиксированными начальными данными.



EXE: Хорошо. Тогда чем, по-вашему, отличаются Маг и Воин? Кроме того, что по-разному называются?

N: Воин не имеет доступа к магии. Совсем. Маг не может драться руками или чем-то в них зажатом. Что поделашь, не научили. Таким образом мы получаем два кардинально отличных класса. В некоторых RPG, по сути дела, практически все равно, каким персонажем начинать игру. В конце концов вы сможете добиться удовлетворительного фехтования даже от самого драклого мага. Но не у нас. Не допустим!

EXE: Гл-м... Решительно и сурово. Но сможет ли такой герой полноценно сражаться? Ведь случаются ситуации, когда воину не обойтись без пентаграммы. А у мага есть дурная привычка растрачивать волшебную энергию до конца. В итоге ваш кузнецик останется абсолютно беззащитным в таком большом и недобром мире.

N: Именно поэтому мы рекомендуем создавать отряды. Скажем больше, в любой компании должен быть хотя бы один маг. И наоборот. Ну а

что касается маны — любой чародей будет потихоньку ее регенерировать.

EXE: Как много параметров имеет герой?

N: Достаточно, ведь кроме "основной" статистики каждый обладает определенными "умениями" (skills).

EXE: А это еще что?

N: В любом деле необходимо иметь сноровку. Техника сноса неприятельской головы двуручным мечом отличается от подобного трюка с боевым топором. Отсюда разумный вывод. Обращению с оружием (и не только с ним!) необходимо обучаться. Так появилась графа "skills". Допустим, вы нашли новый меч. Сразу же стали им орудовать. А через некоторое время обнаруживаете в своей статистике новое умение.

EXE: Словом, есть skill'ы, о существовании которых игрок может не догадываться до тех пор, пока не поUSEIT что-нибудь?

N: Именно так. Каждый герой обладает задатками всех умений. Только игрок об этом не знает. Поэтому новая строка в статистике будет подталкивать пользователя на новые эксперименты в надежде обрести что-нибудь еще. Изначально любой игрок имеет лишь один-два skill'a.

EXE: Относите ли к skill'am магии?

N: Да. Существует пять направлений магии: огонь, вода, земля, воздух и астрал. Заклинания могут быть как заучены магом, так и заключены в волшебных ведичах.

EXE: студирует Allods-тактику, но в этот момент нападают орки, и...

Итак, герой готов к приключениям. Что же нам приготовили заботли-





вые авторы Allods? Исходя из представленной выше "легенды", можно предположить, что сюжет игры будет не менее интересен и богат неожиданностями. Вы стараетесь, внезапно оказавшись в абсолютно незнакомом мире, не зная его правил и законов. Для начала вы должны обвыкнуться и, как минимум, выжить. Единственный способ не пропасть в этой импровизированной клетке — выполнять различные миссии в качестве наемника. Как результат, у вас появляются деньги, оружие и некоторая репутация.

Задания. Наиболее близкой к Allods игрой авторы считают Warcraft, названный нами Warcraftom года. Все просто: ограниченное количество войск, никакой экономики. Вам не надо заботиться о процветающих харвестерах, постоянно умирающих крестьянах и охране базы. Ведь вы собирались воевать, а не заниматься сельским хозяйством, не правда ли? Именно об этом и позаботились программисты Nival'a. Игра построена как последовательность миссий, каждая из которых разворачивается на одной из частей острова. Все задания связаны в логичную "главную сюжетную линию". Сопровождаются мультфильмами и так далее, и так далее. Что более важно, так это наличие "необязательных", то есть случайно генерируемых миссий. Они принципиальны, так как именно по прохождению нескольких подобных кампаний игрок уже будет готов к

отдельным, более суровым "главным" миссиям. Вам помогают не только герои, каждый из которых имеет свой характер и собственные планы на будущее, но и радозные наемники, группу которых пользователь может "прикупить" в перерыве между заданиями. Выбор широк — уже готовы около 15 отрядов отлично вооруженных головорезов.

EXE Можно ли как-нибудь выбирать миссии или они идут одна за одной сплошным потоком?



N Первые два-три задания будут предложены в любимом добровольно-принудительном порядке. Так же было и в Warcraft'e — по началу выбор отсутствовал. Затем вам предлагается некий ассортимент.

EXE Надеюсь, сверхсложные задания принесут игроку не только опыт, но и деньги?

N Когда как. Experience растет всегда, но в качестве бонуса вы вполне можете заполучить нового компаньона, неизвестное дотопе заклин-

вание или ценный артефакт. Сложность миссии напрямую зависит от "качества" приза.

EXE Вопрос "по темечку": есть ли непроходимые задания? И можно ли их как-то обойти?

N Подумайте сами: если вы не в состоянии благополучно закончить миссию, то вам придется немного "накачаться". Или заработать определенную сумму денег. На них вы сможете организовать небольшую, но зловещую армию наемников, которая поможет решить ваши проблемы в этой миссии.

EXE Насколько я понимаю, этот самый клочок земли должен быть очень плотно заселен. Неужели все обитатели острова будут делиться на врагов и друзей?

N В каждом задании может присутствовать третья сила, которая к началу миссии абсолютно нейтральна. Народ занимается обычными делами: идут караваны, мимо маршируют отряды. Если вы их не трогаете, они не задевают вас. С другой стороны, отряды без, вы имеете хороший шанс укрепить свое финансовое положение.

EXE И всем наплевать на безобразия, учиняемые игроками?

N Откуда. За нас говорят ваши поступки. Зачастую нейтральные войска могут представлять определенные силы, которые вы имеете шанс встретить в городе между миссиями. Обидев что-либо, вы можете не только упустить важное (не смертельно важное, но все же...) задание, но и нажить врага, который постарается не отстать в долгу. О таких последствиях мы все-таки стараемся намекать. Иногда тонко, иногда не очень.

EXE Интересно, а насколько разумно вообще затевать драки? Достаточно ли круты монстры, чтобы оказать достойное сопротивление? Или, быть может, с некоторыми просто не стоит связываться?

N Есть и такие примеры. Скажем, некая уникальная особь (чье название намеренно изъято нехорошими авторами игры из корректуры).

Ред. — единственная на острове. Поначалу вы в принципе не сможете ей (этой особи) навредить. Выход один — спастись. Но это "героический" монстр. Остальные же твари крутятся одновременно с вами, дабы игрок не почувствовал, что драться стало слишком легко или сложно. Крайности — это вредно.

EXE А как насчет AI? Вы обещали умных-чужих зверюг!

N Наши бестии будут разумнее Warcraft'овских, это точно. Взяв хотя бы то факт, что мы формируем так называемое "коллективное мышление". То есть монстр понимает, что в одиночку он практически не имеет шансов вас умертвить. Более того, монстры собираются в целые ватаги и действуют как единая команда. У такой группы уже может быть определенная цель: патруль, разведка, преследование конкретного объекта, охрана объекта или просто поиск острых впечатлений.

EXE Стильно!

N Фантастические монстры — древние враги человечества. Вражда между человеком и зверем гораздо сильнее, чем ненависть и распри в племенах *homo sapiens*. Отсюда результат. Скажем, ваша группа намертво схватилась с отрядом наемников. В этот момент нападают орки и начинают давить всех без разбора. В том случае, если вы полностью переключитесь на истребление нечисти, есть шанс, что нападшие враги помогут вам изничтожить несчастных орков. В случае коллективной победы вы, по собственному усмотрению, можете продолжить драку или разойтись мирно. Воля ваша.

EXE почти не сомневается

Вот такой интересный проект. Амбициозный. Смелый. Будем надеяться, удачный. Почти завершенный (вот тут EXE дал маху, авторы планируют закончить все работы примерно через полгода. — Ред.) Примечательно, что вы никогда не догадаетесь, как возникла идея создания



Alods: Sealed Mystery. Так вот: сначала был огромный on-line-мир, в котором жили и трудились на поле брани сотни, а то и тысячи игроков. Как водится, эта чудесная вселенная была расположена глубоко в мозгах нынешних разработчиков Alods. Начав потихоньку выполнять задуманное, ребята поняли, что идею, engine, сюжет, да и многое другое хорошо бы основательно обкатать, прежде чем с головой уходить в столь сложную задачу. Именно тогда впервые и подумали они о возможности игры в одиночку. Да, да! Alods изначально создавалась как multiplayer RPG-стратегия! Не удивительно, что игра поддерживает до 16 человек по сети и до 50 по "Интернету". Добавить три уровня сложности, кампания для одного игрока и отдельные multiplayer-миссии — небольшая цена за обкатку грандиозной идеи. Если игра будет иметь успех у потребителя (а в этом практически нет сомнений), то Nival все-таки воплотит свою мечту: сеть островов, разделенных астралом, сотни племей, шагающих по единому бескрайнему миру, и приключения, которым нет конца. По крайней мере, логического.

Nival: Сепрей ПАВЛЕНКО Nick A. SKOKOV Петр ВЫСОТИН Роман КОЗЛОВ Дмитрий ДЕВИШЕВ Game EXE: Александр ВЕРШИНИН

От редакции: еще один промах EXE — забыл расспросить об издательстве игры, за что получил нагоняй. Исправляем оплошность: Alods (ранее проходившая в журнале под рабочим названием Moon?) издается хорошо знакомой вам компанией "БУКЛА". Поклон ей в пояс за внимание к таким проектам.

"Вангеры": попытка мести, или десант в муравейнике

Результаты расследования, версия 232/22-61-5.05.97

Юсрац (garry1@online.ru) —
Анекой (versh@online.ru).

Согласно данным от глубоко засекреченных источников, в районе города Кенигсберга (бывший Восточный-Стерост-Град) замечена подозрительная соба- и K-D Lab (имеющая рабочее название "**Вангери**") и исходящая из некоей K-Division Laboratory (наиболее вероятная расшифровка указанной аббревиатуры — K-Division Laboratory, на что косвенно указывает Games Magazine #395, p.18, "Создание о Biprolekx"). В частности, называя агентами-прокатчиками перекачанная мыльная этикетка следующего содержания:

Отправили по e-mail десять шотов из игры зпт три мекоса зпт ранее шесть шотов из редактора t4k. Примосим извинения за задержку зпт нам в помодельник сдзавать материал для западных публишерс зпт сам понимаешь зпт какой цейтнот чк су зпт andrey зпт k-d lab.

Возможно, кроме этого K-D Lab к интересующему вас делу имеет отношение известная столичная компания "Бука". Проверить в трехдневный срок и доложить (писать лучше всего левой рукой на плохом французском языке). Связь — через известного нам мажора. Да, пожалуй, лучше всего через мажора, который является членом правления или директором крупной фирмы. Подумайте о возможной записке в Микаэл-Мейхен-Дар (какая-либо из прямых вербальных агентов влияния). По сведениям источника, более всего на эту роль подходит некто **Андрей КУЗЬМИН** (Krauk@kvidab.koenig.ru), кодовое имя "Халк", проводящий по оперативным сведениям как "идеолог" и "заказчик".

Keywords: *depression, mood, anxiety, stress, coping, self-esteem*

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

Юсупов (garry1@online.ru) —
Анечку (versh@online.ru).
Спасибо.

Дальнейшую разработку темы и фигуранта разрешаю. Вместе с тем Центр требует скорейшего выяснения всех подробностей проекта "Вангары" в целом и сути объекта "мехос" в частности, для чего вам строжайше предписывается:

1. Свернуть на время работу по другим заданиям.
2. Командировать себя в Мухом-Мельнич-Горы (отправляясь, не забыв про...

инкогнито и с уже атрофированной и показавшей высокую эффективность легендой о "неместном и очень любознательном борознище Александре Вершинине").

3. Добиться "приватной" встречи с фигурантом "Клэк", у которого любой ценой (обещания маньяка небесной, неба в алмазах и публикации полосного цветного портрета с любимой женщиной и замечательным...

только приветствуются) выяснить подлинную сущность интересующего дела.
(Запасной вариант: по сообщению источников, не достаточно безболезненный и

Юлия "Sharika" Шапошникова, Дмитрий "Booble" Радинович, Николай "Cranium" Степан

4. Оформить показания фигуранта согласно спецдикуляра "В отношении Игры" по

Иллюстрация: И.И. Мухоморов

Анечк (versh@online.ru) —
Юрццц (garry1@online.ru).

Мон шери шеву (слово "шев" транскрибируется несколько иначе. — **Ред.**) Докладывало: Задание успешно выполнено! Записи: **"Дюпрес с пристрастием и показаний Андрей "Кранк" Кузьмина"** прилагаются. Графические материалы — сильные свежие угловые скриншоты, карты и даже три изображения объекта "мекос" (I) — прилагаются. Авансовый отчет прилагаются.

Выяснить, что такое "банчи", пока не удалось. Но мы работаем. Подключены все наличествующие силы...

1. Вы знаете, как я люблю наше Дело и сколько сил я кладу на его исправное выполнение. Люблю сильно, сил кладу несчетно. Смею надеяться, что вы также догадываетесь об очень

высоком уровне моей квалификации — как игровой, так и журналистской. Вместе с тем я всегда старался быть беспристрастным судьей тех вещей (вплоть до шутки), о которых можно было бы говорить и по-иному, и не вестись на слух заблуждения. Но шутки

Я заснул влюбился в проект "Вангери"! Даже ни секунды не поиграв в него!

Честно сказать, я до сих пор мало что в "Вангерах" смыслю, хотя мне нравится в них фигура. И ребята, делающие их, нравится. Нравится их подход. Их работа с графикой. Но

Спасибо, миф, прошу вас отстранить меня от дальнейшей работы в этом направлении.

конца. Несмотря на то что я, повторюсь, продукта даже и не видел. Даже демо-версии, которую мне обещали, так и не показали. "KranK" обещает лишь в июне. Прошу в моей просьбе не отказать. О моем трудоустройстве

2. Андрей "Кранк" Кузьмин оказался еще приятнее, чем я ожидал: во время "приватных чаепитий" самым важным делом (наряду с бумагой это спирт), на вопросы отвечал охотно и да-

пустился в уморительные рассказы про каких-то цыков с цыкками. Клати, когда я по первым цыккам, он немного обижался, но виду не подавал. Тонкого обхождения человек.

на нее программирование
механизма...

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

Aneko (versh@online.ru) —
Юсупов (garry1@online.ru)

Многоязычие – патрист (очень много французский язык. – **Ред.**) С большим удовлетворением сообщаю, что задание с неосознанной радостью принято к производству, однако выделить свободного человека для засылки в «град пока» представляется возможным – овысч конюху, к тому же уже неакнованен в нужномдм строю сил, согласно предыдущей директивы, брошены на добывание военных стратегических, симуляционных и аспл-сепонд. Предварительные зомби – то, что зондирование варианта «Агент влияния Курилы» мыльным текстом-легендой под кодовым названием «Мы сами жукалы» не местные, поделимся, чем можем! показало высокую контактность фигуранта, которого предоставлю любому заинтересованному Центру информации, хотя он и сосылался на простую занятость и «все на непонятную связь с отдельными бачиничи» (цитата). Прошу вашего разрешения на дальнейшую разработку темы и фигуранта.

Выяснить, что такое "мехос", пока не удалось...

Допрос и показания

Андрей "Krank" Кузьмина

давшие под присягой май 3 части, в 1997 году в Российской Федерации и в других странах появились копии Бориса Николаевича Ельцина, милой Юлии Владимировны Российской Федерации

В. Как вы сами определяете жанр своего проекта? Я, конечно, догадываюсь, что "Вангери" — это коктейль, смесь. Но смысл каких жанров и в каких пропорциях? И существуют ли игры (примеры, даже если они не точны, всегда понятны читателям), которые подталкивали вас на создание подобного вангерита? Я не говорю о предках, но — подтолкнули.

О. Разумеется, о жанрах можно очень много рассуждать. Проблема классификации игр, как нам кажется, это одна из тех, что мы, разработчики, стоим Храм, вы, журналисты, пытаетесь в нем жрецами, а геймеры — более или менее одомашненными галамизмами. Аналогия забита, но почти верно. Утилитарный смысл присвоения игре жанрового ярлыка заключается в том, как ее будет потреблять игрок. Стоит ли ему связываться с данным продуктом, опираясь на конкретные признаки? И в этом смысле можно провести очень обильные и грубые вехи, в частности real-time и turn-based. Здесь мы говорим сразу и твердо: у нас самое что ни на есть реальное время. Реальное до мозга костей, так сказать. Это наша философия. К-D Lab изначально воспитывалась в real-time-культуре — как технологически, так и идейно.

Далее можно разбить игры на сюжетные, с предсторией и более-менее развитой повествовательной линией, и игры без всякой легенды, наделенные обычно мощным эстетическим элементом. У нас нет четких признаков в этой сфере, хотя мы со всей очевидностью ценим захватывающие тексты и считаем, что развитая сюжетная линия (жизненно-интерактивная) не мешает играм, а только улучшает их, создавая дополнительные условия для обеспечения главной цели практически любой игры — "возбуждения" (immersion) и игрового пространства. Хотя вряд ли мы когда-нибудь возмемся за создание классического квеста и иллюстрировать даже самый оригинальный сюжет не интересуемся.

Если же все-таки прокомментировать тезис "Вангери" — это коктейль, имея в виду типичный игровой "винегрет", то наша игра — это, скорее, "винегрет сверху", с очень сильным аркадным элементом а-ля "боевые гонимы" на нашем игровом уровне, с достаточным развитием оригинального фантастического сюжета, обеспечивающим нетривиальную экзистенциальную мораль и диалог с персонажами, игра включает в себя являющиеся механизмом игры-симулятора в Уолл-машине пространство с подобной физической моделью и возможностью обзора "эксперимента" (очень емкая и точный аналитический термин) территории.

Всичко же мыслит ругают "Вангери" по стратегиям (если, правда, при этом обращать внимание на свободное и плавное движение камеры, отсутствующее в играх раннего жанра). Впрочем, в последнее время появляется столько игр, созданных, похоже, только ради скривления популярных жанров, что, пожалуй, мир мертворожденных шедевров, — это, пожалуй, именно то, к чему бы хотелось "Вангери" и нашим читателям, это, как нам кажется, вполне оригиналь-

В. В описании к "Вангери" вы уделяете особое внимание изложению логосов игры (кстати, кто автор сценария)? Вам не кажется, что такой подход будет сложноват даже для квеста (имеется в виду количество новых понятий и названий, сваливающийся на голову читателя)? Я, к примеру, разобрался во всех именах и взаимоотношениях (я, впрочем, исключение — люблю крепкие сюжеты). Но случилось это лишь на следующий день, после повторного прочтения. Повторюсь: сюжет очень вкусный, смакуешь на хороший фантастический роман, написанный очень "научным" языком и напоминает мне стиль



"Вангери не Непосредственно". Матрица, то есть, матрица — на ней, в игре.

любимого Френка Херберта с его "Дюной". Однако для явного игрока, не гоним ли? С Хербертом мы являемся чужими. Впрочем, мы действительно стремимся, чтобы наша литературная часть была на приемлемом уровне, а не являлась простой "отмазкой". Это принцип: если мы что-то не можем делать качественно исходя из собственных знаний, то мы этого стараться вообще не будем. Что же касается вашего вопроса — а затем ориентироваться на этого кинематографического "бурного игрока". Ведь игра не обещает предать, а геймер — вовсе не серые бытует, раз они хотят новых ощущений и твердой продукции. К тому же, новые понятия и названия сваливаются именно на читателя, а не на игрока. Мы не собираемся заставлять новичка долго штудировать документацию: на самом деле можно легко пропустить первый диалог и сказать со своим мнением на поверхности — "опа и миссия", и так далее. Но, конечно же, для тех, кто хочет

тыся, красочную часть дисбета. Даже если игрок ничего не знает и не знает, как играть, работы данной игры, особенно, что вполне возможно, подоспелать должен почувствовать, что перед ним не банальная, а мир со своими законами. Это наша цель — наладить достаточно сложную, самостоятельно развивающийся поток событий и вписать туда игрока. Лучший прототип для такого подхода — наша с вами физическая реальность. Вам не обязательно знать все и — это и не возможно, и, самое главное, и можно. Игрок должен сам захотеть познать законы мира и, в частности, его историю. Если вы разберетесь с банками, то у вас появится твердая возможность на этом подзаработать. Если же вы природный охотник — можно поработать на дорогах. Сама же сюжетная линия призвана обеспечить объяснение — почему здесь все так, а не иначе. Сюжет в "Вангери" работает не столько на самодостаточное

в игре интерес (у нас нет миссий, после которых вам скрываются очередные кусочки истории), сколько на организацию мира, в котором игрок может использовать знания законов для достижения своих целей.

Разумеется, мы не обходимся без глобального сюжета с ключевыми событиями — ведь игрок должен к чему-то хотеть бы формировать стремление. Автор сценария "Вангери" — как последний штрих, которому помогли талантливые художники-иллюстраторы к сюжету основательно приспосаблился Михаил "Shark" Пискунов, кроме того, помог контроль на законность у Юлии "Shark" Шашинской.

В. Хорошо, зайдя с другой стороны. Вы говорите о мощном аркадном элементе "Вангери". Но нужно ли аркаде столь серьезная повествовательная линия? Игрок ведь не заучивается о взаимоотношениях между банками, когда пикоредно жмет на "Control".

О. Будь вы в жизни настоящим убийцей, при выполнении очередного кровавого задания заучивались бы о взаимоотношениях преступных группировок. Но ведь же



Непосредственно.

ная, самостоятельная игра.

Действительно, периодически мы окидываем экран свежим взглядом и не находим пока в мире простых аналогов — и это слегка настораживает. Так что сослаться на какую-либо игру, чтобы более точно описать нашу, трудно.

Что же касается источников — это, скорее всего, весь багаж увиденных и пережитых нами игр: нельзя сказать, что мы ориентировались на какие-то конкретные образцы. В плане аркады мы считаем шедевром Mike Machines, с другой же стороны вспоминается тень Star Control II. Но технологически, потемнее, мы оригинальны. Но считаем, что за бахвальство. Пусть в меня никто камень не, кто видел что-то подобное



Глубинное исследование в поле.

Юрочка (garry1@online.ru) —
Анечка (versh@online.ru).

Центр доволен проведенной вами работой и выносит вам высокую благодарность без замечаний. Проект "Витерии", несмотря на множество оставшихся вопросов, которые, как надеется Центр, будут сняты с появлением у нас бета-версии (мы очень рассчитываем на вас в ее скорейшем обнародовании), в общем и целом ясен.

Об отставке не может быть и речи, поскольку вы до сих пор не согласовали высылку, что же такое "баня". Кстати, кто такие "циски"?

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

Анечка (versh@online.ru) —
Юрочка (garry1@online.ru).

Спасибо, Битл! Служу родному EXE! Что же касается "баней" и прочих цисок, то настоящей депешей дополнительно выслано вам всего экспедиционные материалы "из сейфа", добытые легитимным путем (заслуга Андрея "Клэп" Кузьмина, которого также прошу отменить), а именно: 1. Отрывки из документации к игре; 2. Кое-что из фольклора бмтчей.

С нетерпением жду новых приказаний.

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

Copyright by H-D Lab
Confidential
Only for internal using

Краткое содержание вступительной легенды

Эпохе XX века люди наконец соединили долго разрывавшиеся параллельно и сталкивавшиеся между собой прагматичную науку и эзотерические знания. Это создали некие спириты, вошедшие в Контакт с иррациональными силами, существование которых так долго отрицалось одними и не подвергалось сомнению у других. Но этот раз отличие состояло в том, что плодами высокоразвитого состояния земных представителей расы смогли воспользоваться остальные — человечество — в свои руки технологии, теоретические основы которых они так и не успели постигнуть, хотя и могли успешно их использовать в своей физической реальности.

Знаем, изобретения сильно повлиявшим на человеческую эволюцию, явилось "стойчивое туннелированное пространство", сразившее давнюю мечту проникновения в иные миры. Космогоническая картина мира казалась ненужной, так как Коридор открывал путь в жизненные пространства, никак не связанные с представлениями земной науки о метagalactic. Постройка и запуск каждого Коридора требовали огромных энергетических затрат, будучи при этом непропорциональны в плане конечной цели путешествия. После активации Коридоры были практически автономны, связывая между собой два мира. Человечество беззастенчиво ринулось открывать и колонизировать новые миры, морально оставаясь поруганным в ворах собственных проблем. Тогда как лучшие умы черпали из Контакта знания и решения, новые миры бороздили сапоги и туфельки псевдопророков, далеких от философских дискуссий и проблематики встречи с чуждым разумом. Люди самонадеянно приняли тактику безудержной и плохо контролируемой экспансии, забыв с всякой осторожностью и уповая на уникальность своего разума во Вселенной.



За столетие Колонизации вся земная культура сильно перекосялась под действием быстро растущей Цели Мира. Не успев освоить как следует один мир, колонизаторы бросились за постройкой нового Коридора — хотя лишь малая часть открытых миров ахнула затем в Цепь (далеко на восток природа была рада людям). И скоро самонадеянность понесла наказание. Разум Криспо был не просто иным, это не были маляньки уродливые гуманоиды в петлях тарелках. Коллективный разум Семьи не мог постигнуть разрозненное общество индивидуумов с личным сознанием, каковыми были люди. Отпавший механизм Семьи больше всего напоминал земные инсектоидные сообщества, но заведомо там превосходства. Высокорганизованный разум Матери Семьи просто не заметил (да и не ждал) появления

ИНФОРСЕР

WWW.INFORSER.TRANSIT.RU

Mechanics

SPACE LAB

TransitNet

КОМПЬЮТЕРЫ
ОРГТЕХНИКА
АКСЕССУАРЫ

ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА
ЗВУКА, ДОМАШНИЙ
МУЗЫКАЛЬНЫЕ СЕТЬ, WWW

УДОБНЫЙ И ДОСТУПНЫЙ
ВЫХОД В INTERNET

Москва, "Информер", (095) 177-47-98, 173-46-93
 Ульяновск, "Симбирск МП", (8422) 31-97-00, 31-75-45
 Казань, "Фонетек", (8432) 43-94-64, 43-94-63
 Минск, "Информер-Запад", (017) 232-63-81, 262-51-70

нового вида существ, занятой своей основной функцией — контролем территории, дадено поделенной между другими семьями.

В свою очередь, солдаты первого исследовательского отряда, вышедшего из только что открытого Коридора, по привычке просто начали уничтожать полчища очередных тварей, каких повсюду уже немало. Конфликт имел катастрофические последствия. Пока люди поняли свою техническую несостоятельность перед новым противником, тот успел проникнуть в Коридор и обнаружить новые непоиссленные жизненные пространства. Его



Полет над Горами Крайны, Цепи

мало интересовали почину люди, которые попросту инстинктивно уничтожали. Разоренное и некрившее колониальное общество успело лишь заморозить основные города, отдав все территории новым хозяевам.

События развивались стремительно, и Коридор на Земле был уничтожен, оставив миллионы софти (так назвали людей потомком из-за их личной беспомощности) один на один с крилодами. Вскоре биология крило предположила новую "подарок" — тело софти как нельзя лучше подошло в качестве носителя личинки крило. Быстро уменьшающееся население предприняло последнюю попытку борьбы, подсказанную после очередного эпизодического Контакта спиритами. Генетическое вмешательство мгновенно откинуло крило назад, академия стала угрожать Матери Семьи, и Коридор в мир крило был блокирован. Как и следовало ожидать, сильное и непереносимое генетическое воздействие сдало запертых софти и крило последним поколением этих рас в Цепи.

Жесткие мутации оставили в живых странные психологические реформации. Считать редко способные к жизни и воспроизведению. Так возникла Потерянная Цепь. Действие игры происходит примерно через тысячу лет после этих событий. Утратившие жизненную энергию мутанты образовали технофосфоральное туловище обитавшие посты, ютившиеся в анклавах городов и существующие в основном за счет остатков некогда могущественных цивилизаций. Игрок принадлежит к клану аэтергов, осуществляющих связь между Городами и мирами Цепи, — единственных пассеистов этого мира.

Биосы

Конфликт софти и крило спровоцировал генетические структуры обеих рас, обеспечивавших хранение и воспроизведение организма, обладавших устойчивыми источниками жизненной энергии. Уже в следующем поколении биомолекулярный хаос стер в Цепи всех первичных софти и крило, образовав ужасающий в своем уродстве Суп Существа. Большинство из этих существ не имело шансов на выживание, но за многие столетия перерождения в многообразии мутантов-посты выделились базовые типы — биосы, обладавшие схожим метаболизмом и психофизиологическим единством. В общих чертах строение тела крило оказалось функционально более выгодным, а высшая нервная система софти не знала себе равных в гибкости мышления. Посты унаследовали эти элементы своих предков.

Действие игры начинается в то время, когда на пяти основных мирах Цепи осталось всего три биоса, диверсификационный характер которых восходит корнями к функциональной дифференцированности Семьи крило, отряды которой когда-то проникли через последний Коридор софти.

Базовые биосы Потерянной Цепи:

Eleopods/Элиподы — визуально напоминают гигантских многоножек/усениц, прототипы-крилоиды были личинками — промежуточной стадией в развитии взрослых

особей (каких — неизвестно); мутанты-элиподы утратили следующую стадию развития, оказавшись при этом жизнеспособными за счет ментальных способностей стручков;

Beeboots/Бибураты — визуально напоминают больших рогатых жуков; прототипы-крилоиды относились к наземным боевым силам Семьи, обладавшим огромной физической силой;

Zwek/Циксы — визуально напоминают огромных стрекоз; прототипы крилоиды

составляли передовые разведывательные группы Семьи, а также производили индийки лич крило в живую биомассу (в микшей и, позже, в тела софти);

Помимо этих биосов в сюжете присутствуют упоминания об ушедших биосах — исчезнувших по тем или иным причинам типах мутантов.

Банчи

Для объяснения ключевого понятия Банчи требуется привести несколько тезисных соображений, более подробно сформулированных в сюжетной линии игры (раскрывающейся в ходе игры и не представленной во вступительной легенде):

— Семья крило, на которую наткнулись перероскоды-софти, являлась им вскоре как высокоорганизованный коллективный разум инсектоидных организмов, однако это

оказалось не совсем так

— грубо говоря,

неопределенным

носителем разума

крило являлся лишь

один вид существ этого

мира, бытия которого

так и не открылся для

софти; Семья контроли-

ровалась подземными

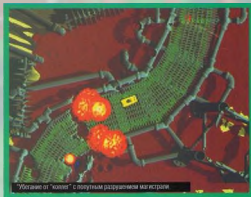
малоподвижными и

относительно слабыми

существами с помощью

сложной системы запясов, подчинявшей деятельность разных видов крилоидов, составлявших Семью; эти червеобразные носители разума имели свою иерархию, во главе которой стояла Мать Семьи, чей разум не воспринимал какие-либо человеческие категории из-за своей паразитической сущности — Мать не имела своего сознания и личности, она интегрировала в себе ментальные примитивы крилоскопы.

— территориальная экспансия крило имела четкую организацию, основывавшуюся



"Матери" "Колон" с системой запясов магистры

на проникновении в осваиваемые территории вторичных признаков Матери — Кукол, обеспечивающих контроль за отрядами крипомидов, перемещающихся при этом глубоко под землей; Куклы представляли собой примитивные органические образования-генераторы феромонов с замедленным обменом веществ, функционирующие на протяжении целых геологических эпох и программируемые непосредственно Матерью Семьи;

— все существа вселенной живут благодаря жизненной энергии и порождаемым ею целями бытия; для софити это был Разум, заставляющий бесконечно познать природу этого бытия; для кристо движущей силой были врожденные инстинкты поведения отдельных видов, сплетенные Матерью в сложный самоорганизующийся биологический механизм; Конфликт отнял у представителей Сула Существа эти причины жить; лишь «скольких биосов из множества физически приспособленных и выжили» смогли обрести свои, хотя часто и бессмысленные цели; этими целями для биосов стало поддержание циклических союзов — банчей;

— во время Конфликта, спасаясь от беспощадных кристо, последнее поколение софити успело создать подземные анклавы — Города, в которых нашли пристанище их потомки — лости; хотя мозг лости и был унаследован от софити, их подражание все-таки впитало множество побочных и часто странных психических особенностей; прототипов-криспидов, выражавшихся в совершенно неожиданных желаниях мутантов; именно эти атактические и утверждая свою целесообразность инстинкты и позволили существовать биосам в виде городских общин — банчей, бесконечно выполняющих массовые купательные циклы — смысл жизни этого общества; банчи выжили исключительно благодаря жесткому следованию столетиями складывавшимся законам Сохране-ния, цикл каждого банча состоит из нескольких стадий, каждая из которых тесно связана с одной из физиологических функций биосов, катализатором выполнения которой является запах женской Куклы; сложная и запутанная система управления Семейю — сеть разбросанных по мирам Кукол дошла до современности в виде искаженной

— Куклы представляют собой объекты, невидимые для игрока и мигрирующие с небольшой скоростью по мирам (каждая Кукла — в пределах одного мира) по непредсказуемым траекториям; каждая Кукла распространяет вокруг себя специфичный достаточно быстро разрушающийся в естественных условиях запах; который приливается к грунту вокруг нее; банч платит вангерам за привнесение с других миров грунт в соответствии с конкретизацией необходимой для цикла/конкретной фазы запаха; таким образом, вангеру сначала требуется вынести у советника того городского банча, на котором он хочет заработать, структуру их цикла, текущую стадию и мира, в которых живут соответствующие Куклы, а затем нужно доставить оттуда контейнер с грунтом; попав в мир, грунт которого интересует вангера, он (вангер), вообще говоря, может наполнить свой контейнер в любом месте, однако при этом контейнерная соответствующего запаха (в значки, и цена) будет достаточно случайной (обычно совсем низкой); для того чтобы узнать примерное местоположение Куклы и взять ценный грунт вблизи нее, вангер должен либо попытаться выслать (купить/выменять/выслать/сдать) эту информацию у советника местного банча, либо воспользоваться специальным прибором, позволяющим улавливать присутствие Куклы;

— более сложной задачей для вангера является получение самой Куклы и передача ее в соответствующий банч; этот акт позволяет избавиться банчу от зависимости одной из фаз фаз от внешних условий; вангер, привезший Куклу, получает возможность потребовать от банча выполнения своего желания, как правило связанного с первичной ему ключевой аффекта; впрочем, доставка Куклы представляет довольно сложную проблему из-за того, что различные банчи (и особенно различные биосы) очень неравномерно относятся друг к другу и всецело препишутся уроку Куклы из своего мира, наименее вангеров-убийц, а на других мирах вангеров-солдаты активно пытаются отнять Куклу — один из самых ценных предметов Цели; помимо самой Куклы тоже нетривиальна — требуется добыть специальный прибор-мех, подманивающий Куклу;

— кроме извлечения прибыли из торговли пахнущим грунтом ("нюхот"), вангеры



культовой системы поклонения полукрипидных организмов, обремененных человеческим сознанием, запахом скрытых и неуловимых Кукол, медленно ползущих по мирам Цели и давно утративших связь с Матерью Семьи.

Роль вангеров в банчах

Вангеры (за одного из которых и от его лица ведется вся игра) обеспечивают всю коммуникацию между банчами, извлекают из этого прибыль. Самый мощный источник дохода при этом заключается в доставке пахнущего грунта с миров, на которых обитает Кукла; необходимая для текущей (или одной из — но дешевле) фазы купательного цикла, в соответствующий банч. Помимо этого существует более сложная задача — перенос Куклы в покрывающийся ей банч, дающий вангеру значительный шаг к победе. Основные особенности процесса переноса грунта от Кукол в банчи вангерами следующие

— каждый банч стремится к сохранению как длительности каждой фазы своего цикла, так и общего числа стадий; на момент начала игры каждый банч имеет установленный порядок фаз своего цикла, требующих притока пахнущего грунта;

ИНТЕРНЕТ

СЕРВИС ПРОВАЙДЕР

E-mail: sale@telekom.ru

ЭЛВИС



Лицензия
Минсвязи РФ №5375

ТЕЛЕКОМ

URL: http://www.telekom.ru

Мы снизили цены!

Коммутируемые и выделенные линии

INTERNET UNLIMITED!!!

Легкий гозвон, качественная связь

Свыше 150 входов на разных АТС

Размещение рекламы в ИНТЕРНЕТ

Создание и сопровождение WWW-серверов

Мы любим своих клиентов!

Тел.: 095 152.97.00, 152.97.06, 152.94.11

могут служить челноками между Городами и их спутательными Местами, покупая и продавая важные для этого банча жизненные компоненты.

Схема организации игрового пространства

Игрок-вангер находится в виртуальном пространстве, включающем в себя пять миров (в любой момент времени существования на поверхности вангер имеет точные координаты своего местоположения), пять Городов (Города представляют собой топологические узлы — небольшие изолированные поверхности со звеними, среди которых вангер может перемещаться в безопасности, так как на зону Города не распространяются внешние жестокие законы вангеров) и внутренности домов (постройки Городов и Мест), предоставляющие игроку интерактивные возможности совершить покупки/продажи или поговорить с советниками.

Игрок непрерывно существует в игровом времени во всех точках игрового пространства, двигаясь в общем событийном потоке и выполняя промежуточные задачи, которые он сам себе выставляет исходя из имеющейся у него сюжетной информации или личных соображений. В этом смысле игра предлагает игроющему несколько поведенческих слоев различного характера, баланс между которыми выбирается уже самостоятельно. Во-первых, это «чистый» war-action типа «убей всех», требующий только базовых акридных навыков. Во-вторых, это совершенствование/настройка имеющихся у игрока-вангера технических средств (мехос и вооружение). В-третьих, это зарабатывание денег, связанное с пониманием экономической модели Цели и вычлечением ситуаций локальных заданий, выполнение которых приносит средства для дальнейшего совершенствования.

В-четвертых, это исследование (эксплоринг) доступных территорий и Городов/Мест с целью внесения их в игровую картину мира игрока, от четкости представления которой в большой степени зависит его рейтинг. И в-пятых, это



сюжетной линии, формализованной в виде набора ключевых событий, место и время которых зависят от условий конкретной игры и поведения игрока. Успешные действия в последних четырех слоях напрямую зависят от диалогов с советниками, так как без их помощи игрок практически не в состоянии справиться со своими стратегическими задачами.

Игровое окружение на поверхности миров включает помимо статических рельефов с наезниками на них дорожными сетями и 3D-объектами (Городами, Коридорами, Мостом), динамические объекты, к которым относятся:

- сами вангеры как основные действующие лица игры, передвигающиеся на так называемых мехосах;
- активированные кристоидные виды оружия — терминаторы и пушки;
- банды «наездников», представляющие собой коячушие в пределах одного мира группы мутантов-изгоев, выпадающих из культурных циклов и ведущих непонятно не чем основанный образ жизни, изредка доставляющий вангерам неприятности; наездники передвигаются на примитивных мехосоподобных устройствах (иногда также доступных в Торговых Домах и обычно оснащенных слабым встроенным в конструкцию огнестрель-

ным оружием, представляющим серьезную опасность только при массовом нападении на малоподвижный мехос; наездники могут переносить предметы;

— динамические ландшафтные области, например: геологические дисфы, ямы-ловушки, двигающиеся барьеры, порослевтики (реже меняющие высоту холмы)

Первичная схема построения сюжетной линии

Игра разбивается на три этапа, причем в основном это чисто условное разделение, вытекающее из здравого смысла. Первый этап связан со знакомством игрока-вангера с Целью, включающее осмысление общей топологической структуры Цели, проведение диалогов-знакомств со всеми советниками и составление приблизительной схемы мира. На этом этапе основной задачей игрока является сбор всех Ключей, позволяющих пользоваться всеми Коридорами. На этом же этапе игрок в диалогах знакомится с экономической моделью миров и учится зарабатывать первые деньги. Здесь же вступает в силу желание игрока использовать лучшие мехосы и мощнейшее оружие, требующее расходов. Параллельно с этими процессами игрок-вангер учится основам управления мехосами и пробует воевать с другими вангерами.

После составления более-менее полной картины мира (включающего во многом необходимым этапом даже для опытных игроков, так как в пределах одного мира игрок не получит всех необходимых ему свойств) наступает второй этап, строящийся в



основном на зарабатывании денег на операциях с «нохой» и обретении покровительства по крайней мере трех банчей, механизм которого базируется на добычании Кулол. Этот этап требует уже определенного мастерства и хорошего понимания структуры Цели. На протяжении этого этапа игрок постоянно получает знания относительно инферналов (ключевых здесь является получение Infenole-артефакта).

Коротко, суть сюжета заключается в том, что возникновение Потерянной Цели было не случайной катастрофой, а запланированным событием. Софти-спириты получили контакт с некими высшими существами — инферналами. Их истинные цели скрыты от логики, но общий смысл сводится к тому, что смешение софти и кристо в ужасающий Сутл Существо имело целью получение нового типа организмов — наемников инферналов для их непонятных игр. И такие существа действительно возникли в Цели — это и есть жестокие вангеры, властелины дорог. Цель представляет собой огромный фильтр судьбы мутантов, пропускающий в армию инферналов лишь самых живучих вангеров.

Игрок узнает о своем искусственно форсированном происхождении, погубившем миллионы преществеников-протистов, и здесь возникает основная цель игры — отомстить инферналам. Единственный доступный способ ее достичь — поспасть на родину софти, Землю. Для этого требуется Ключ к Глухому Коридору.

<Time Warriors>

<Z.A.R.>

<Perfect Weapon>

<Redneck Rampage>

<S.C.A.R.A.B.>

<Shadow Warrior>

<MDK>

<Test Drive Off-Road>

<Outlaws>

<Quake Mission Pack #2>

<Three Dirty Dwarves>

Action

Redneck Rampage
MDK
Outlaws
Reloaded
Test Drive Off-Road
Toxic Bunny
Necrodome

КОДЫ ▶

30



Redneck Rampage "Игра на редкость естественна. Что под рукой оказалось тем Лена врага и крушит. Все логично и даже близко моему, пусть не арканзасскому, но все же глубоко деревенскому сердцу."

42



Outlaws

"Outlaws — игра интересная именно нестандартностью и открыто декларируемой неприязнью к общим местам."

38



MDK

"Фактически, MDK — это красивая пародия на шутеры, разыгрывая которую просто невозможно не улыбаться."

49



Three Dirty Dwarves

"Аккуратная мультипликационная игрушка наделяет наших любителей даум с половинной степенью свободы: можно не только ходить вперед-назад и прыгать, но и двигаться вглубь экрана."



Перерыв на вертикальность

Они говорят... они говорят: готовы котлы, гад-дядя

Примерно год назад я увидел игру, более известную как DN3D. И сразу приласкал грубым словом. На память ползает гадость, но можно объяснить гадостицу в приказном порядке, тем паче, что у нас в стране даже время бывает декретным. И так — горошина Непримиримой Борьбы. И надо же такому случиться, чтобы DN Forever... См. новости.

Но и с другой стороны баррикад я тоже боюсь появляться. После интенсивных общения со столь приятными видами, как Q add-ons я стал косить правым глазом и прятаться под стол при появлении

старших по званию. Уж слишком много информации в этом мире о такой благой ебши, как Total Conversion. В общем, вместо того чтобы плюнуть полторы полосы новостей под выхлоп "Посредствы землетрясения-4", которые стали бы жутким перебором во всех отношениях, я переключил внимание на сложившийся голос весьма крико и объявлю марш на подробности.

невиданные обзоры: участвуют в ней как сравнительно известные фирмы (Quantum Access, Nirgolic etc), так и мелкие группы из многочисленных Обществ поклонников легкого компьютерного программирования и рисования. Размах их планов впечатляет. Возникающие побочные эффекты — отсылки и довольно тяжелый случай.

Пример: Alien Quake (add-on, разрабатываемый энтузиастами на основе персонажей серии Alien) вызвал законные нарекания XX Century FOX, которая владеет правами на всю линию "Чужих", и... исчез буквально через пару дней после своего появления на свет. Как не было. Никакой информации о смерти героя (по крайней мере летальной).

Те же "адвокаты" пришли и в зародыше и серию Predator TC. Не исключено, что аналогичная судьба ожидает другие, еще более неожиданные проекты. Из Q нынче кепалет MechWarrior и Mortal Kombat. Готовят проекты по мотивам комиксов, любимых народом игр Lego, на подступах странные идеи с претензиями на RPG'овость... Самые красивые скриншоты — здесь. Первый проект находится в зачаточном состоянии (впрочем, минимальное согласование с владельцами авторских прав присутствует), второй же близок к стадии, на которой на него можно будет бросить "первый взгляд". Платую подробности не будет.

Что до третьего, четвертого и пятого с шестым...

Чем живо мировое квакерство

"Интернет" в России за редкими исключениями (о которых — когда-нибудь, когда их,

исключения, вычеркнут из Красной книги) не позволяет отравлять фига в мировых масштабах. Уж больно велики задержки и грустны

проблемы с каналами. А именно игра через "Интернет" является для Q темой номер один. Причем мир не замыкается на медленных обсуждениях вроде: "...и тут я ему так влепил из самерки, что полетели клочки по закоулочкам..." или кланах. Хотя кланы — отдельная песня, стоящая, пожалуй, упоминания.

Quake-кланы — изобретение id, направленное на некую систематизацию соревнований и dm-жизни в целом. Группа бойцов придумывает себе гордое название, рисует эмблему, дизайнит сайт и регистрируется у id, становясь официальным представителем клана. Соревнования проводятся только между кланами. Встройки заявлений "исех вас замочим!" происходят именно на сайтах кланов. Помощь и организованность бить — тоже кланового происхождения.

Однако в области Internet-игры в Q активно сосредоточены на совершенствовании серверов, утилит для работы с этими серверами (например, примочка к Netscape, позволяющая смотреть статистику игры в реальном времени), разработке огромных карт. Ближайшая цель такой деятельности — map на три с лишним десятка игроков.

Теоретически, "Q по сети" в России тоже есть. На сервере www.quake.spb.ru есть список серверов. Но мне, увы, со связью не повезло (а вам — тем более). От одного из крупнейших

отечественных провайдеров (под которым я сидел) во любого dm-сервера я насчитывал более тридцати

Просто новое

Молчаливая id Software тоже не бездельничает. Не так давно был опубликован WinQuake. Это небольшая (примерно полтора мегабайт архив) свободно распространяемая программа для

Windows 95 и NT 4, заменяющая Quake.exe для DOS. Ублажает она прежде всего пользователей Windows NT, которым Q был ранее недоступен вообще, а также пользователей Windows 95, вернувших в свет после будущего DirectX WinQ призван помочь скоростям Q с MMX и 3D-ускорителями.

K 3D-ускорителям обращен и GLQuake, являющийся в отличие от WinQ полем для экспериментов Кармакса по творению над engine'ом. Пока — прозрачная вода и более сложные модели освещения. В принципе последний из möglich г-н Кармакс постоянно терпит, что GLQuake — основная работа id сегодня, на нем отработываются технологии Quake 2.

Всем, кому интересуют подробности, рекомендую пообщаться с www.stomped.com, www.bluesnews.com, www.planetquake.com и www.telefragged.com. Там трудятся истинные патриоты (не чета нам), ежедневно сообщая новости нелегкой борьбы...



LORD LUMME



Went of Time Quake

Напомню: Total Conversion — это движение по превращению Quake'a нечто, ничем на него не похожее. Сия уникальная общественно-комерческая инициатива резко ширится в глубь, высоту, длину и, конечно, ширину, и вообще набирает



Снимок из Quake-мира



Quake

2163, 47, 5D и роботы...

Материалы рубрики
подготовлены
К.Мотологим
и
Александром
ВЕРНИНЫМ

2163 — это год такой.

Огромные монстры, именующиеся "Детями Немазиды", посетили нашу планету с самыми неблагоприятными намерениями и устроили там небольшой массакр, с риском уничтожения дорогой человеческой цивилизации.

Расклебывать эту привязную

этим хитрым арсеналом, предстоит прогуляться по таким памятным для нашей цивилизации местам, как Нью-Йорк, Сан-Франциско, Токио... Москвы в списке, похоже, не будет.

Что здесь скажешь? Игра обещает быть не хуже любой другой аркады подобного плана: прыжки по небоскрегам, переход рек вброд, скамаческие водные процедуры, скоростной спуск по заснеженным горным склонам... Весь этот разгул обеспечивается выполнением законов, описываемых в книжках под названием "Физика". И все это — непрерывно отстреливая чужих (нехороших) парней. Которым приписывается интеллект.

5D Graphics'ом называется фирменный engine от "47-й

команды", основанный на не так давно с большой симпатией упоминавшемся нами

Criterion Renderware API. 5D (а не 8 и даже не 11D) он в силу того, что 2+3=5, что гарантирует сложные сочетания 2D и 3D-навигаторов. 3D обещает быть быстрым, поддерживающим все возможности 3Dix Voodoo (это самодостаточная

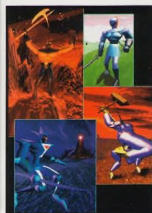
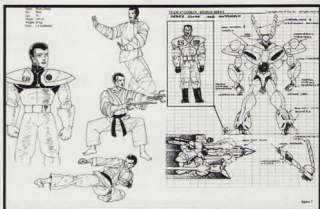
бакграундов и мелких объектов. Для наведения красоты, словом.



Выход творения намечен на конец года. Кстати, чуть позже на той же графике



неприятность предлагают пользователям программисты из команды Team 47. Игра будет называться **BoMan** — такое кодовое обозначение проекта, заготовленного на известный вам случай; кроме того, нам предложен выбор из пяти боевых роботов, отличающихся тягой к прыжкам и, разумеется, к стрельбе. По утверждениям авторов, в 2163 году в моде будет фотонное и плазменное оружие, хотя не обойдется и без ракет, лазеров и пулеметов. Воруужились



характеристика, означающая, что авторы спокойно смогут смотреть нам в глаза). 2D предназначен для взрывов-выстрелов-эфффектов—

выйдут **SenTo** (сказочная битва или, если кому угодно, драка) и **Greep Clash** (сказочно-фантастическое приключение).

Дюк всегда с тобой!

Это официальное заявление. Следующая часть **Duke Nukem 3D** будет легально использовать графический engine Quake II от Id Software (!!!). Эксклюзивное право на издание нового продукта получила GT Interactive (причем вплоть до пятой части игры при условии, что такая когда-нибудь появится).

Самым главным вопросом фанатов оказался удивленный

вопрос: "Почему не Prey?!" На что 3D Realms ответила вторым пресс-релизом, в котором все и объяснила. Во-первых, создатели "Дюка" не хотели стилизовать Prey и **Duke Nukem Forever**. Во-вторых, Prey гораздо более требователен к железу, нежели Quake. Он требует как минимум очень быстрого 3D-акселератора (вроде 3Dix Voodoo или хотя бы Rendition) и не менее мощного

процессора. Кроме того, выбрав Quake II, 3D Realms сможет подготовить DNF к выпуску уже к середине 1998 года.

И еще одно: Quake был великолепен, но не уделял такого внимания "мелблореске", деталям, как **Duke Nukem 3D**. Делая нового "Дюка" на Id'шном engine, разработчики из 3D Realms обещают не допустить ошибок, совершен-

ных авторами Quake. На естественный вопрос о требованиях DNF, авторы лишь обещают поддержку всех существующих 3D-ускорителей, а также новую уникальную технологию, которая выжмет еще больше скорости из Quake-движка". Фэны не разочаруются, ведь на стороне 3D Realms, пожалуй, самый известный герой виртуальной реальности!

Монтесума, понимаешь...

Честно говоря, мы уже писали об этой игре — а конце прошлого года, когда она (игра) вот-вот была готова выпорхнуть из цепких лап разработчиков/издателей и приземлиться на магазинных прилавках. Ничуть ни бывало! Очередная заминка-задержка, игра откладывается, зато есть новая информация. Надо делиться! Народ любит 3D action. Делимся.

Есть такая добрейшая компания — Utopia Technologies. А в середине восьмидесятых годов (нашего столетия) была такая милейшая игра — Montezuma Revenge, автор — некто Rob Jaeger. Так вот, жив, жив, куримка! Трудится в этой самой Utopia над **Montezuma's Return**.

Вы помните: вас будут звать Макс Монтесума, а события

будут вращаться вокруг трона Ацтеков, который хотелось бы занять. Игра позиционируется как приключение, умященное непростыми головоломками, загадочными артефактами и



множеством монстров — как местных, так и прибывших с других планет.

Графика, с которой игрушка десятилетней давности была сверхпопулярна на множестве платформ, естественно, заброшена и забыта. UVision, фирменная графика Utopia, — вот то, что нужно народу. Итак:

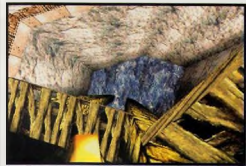
16-битный цвет, все трехмерное и шесть степеней свободы, сложные сценарии бите и хитрое оружие, изворотливые враги и неглупые друзья, объемный звук, оригинальный саундтрек.

Переведите дыхание... Более трех десятков урочней, всего примерно 500 помещений, более 150 сложнейших моделей (читаем: монстров и объектов), в каждой из которых до 500 плоскостей! Сложные камеры (разнообразие), нестандартные поверхности, разумеется, подводные уровни.

Самое страшное: MIP mapping (качество текстур увеличивается при внимательном рассмотрении), анимированные и движущиеся текстуры, сложные модели освещения, с подвижными источниками света и правильными (в том числе и с точки зрения цвета) тенями и отражениями. Правд, мы даже напуганы. Добрейшие разработчики, не отставая от моды, уже намекнули на MMX и 3Dix.

Далее. Они не ограничились утверждением, что их графика заткнет всех за пояс, они ну-но настаивают на том, что и геймплей будет иным, чем у нелюбимых эстетамы "простых" и

"тупых" стрелалок. Они напуганы на осмысленности игры и наполняющих ее головоломок и гордятся тем, что игроку придется шевелить



мазками. На вопрос о мультиплеере Jaeger гордо ответил, что "приключению — это для одного игрока", и нечего dealhmatch'y разводить.

Публишером игры, обещающей в самом скорейшем времени (знаем, слышали!), станет TBA.



Грешное дело

Наша хорошая знакомка компания Hipnotic Interactive (ведомая, разумеется, Activision), разместившись на Mission Pack #1, наконец-то приступила к большому самостоятельному проекту. В качестве epigone а взят — ну конечно! — любимый Quake, однако на этот раз продукт не будет add-on'ом. Создатели



полны решимости преодолеть своиственные Q проблемы — речь в

основном об однообразии текстур, и усложнить игровой мир. По утверждению честолобовых авторов, **SIN** именно таково название будущей игры, обещающей быть



чем-то большим, чем просто 3D-шутер.

Сказка посвящена 21 веку, анархии, криминальным разборкам с участием жутких мутантов. Несмотря на то что авторы в самом начале пути, уже определены и публикатор (см. выше), и срок выпуска (начало 1998 г.). Кроме собственных размышлений на тему "Как избежать от стереотипов жанра и создать самую лучшую игру", Hipnotic интересуется мнением простых игроков. На Web-сайте демонстрируются скетчи с

монстрами, снабженные глубокомысленным вопросом "Чтобы это значило?". Словом, настоящие фантазеры и убежденные патриоты жанра, присовокупившись, и, возможно, в SIN воплотят что-то из ваших утлий.





Судьба испытателя

Летчик-испытатель — профессия интересная. В LogicWare, создавая игру **Biotype**, считают,



что это достойный персонаж для новой игры. Итак, испытываете вы новый боевой летательный аппарат LIV-6 SABRE, маленький, одноместный, но хорошо вооруженный. Взлетели, парите над городом...

Тут-то все и начинается. В процессе испытаний на город обрушиваются ужасные создания. Естественно, вы — единственный, кто способен дать им отпор и выяснить, что эта публика здесь делает.

Наспешнее? Ежели кто жив

остался, то хорошо спрятался, поэтому летать придется исключительно в компании жутких монстров. Вам остается внимательно смотреть по сторонам, не забывая о разаре, и стрелять, стрелять, стрелять... Большой выбор оружия и сложные системы наведения и целеуказания.

Игра разрабатывается только для Windows 95 и будет обладать 3D-графикой, выполненной по последней DirectX-

модель: высокое разрешение, множество полигонов на каждый объект, динамическое освещение. Релиз запланирован на конец 1997 года.



Нереальная RPG

Дракон возродился! Этому событию посвящены не только фантазии книги Роберта Джордана, но и новая "аркадная" RPG (a la Diablo?) от Legend Entertainment. Затяните дыхалку, ведь работы над игрой ведутся не только под тщательным наблюдением самого автора саги "Колесо Времени" (кстати, Wheel of Time популярна еще и в Quake-мире: см. в "Уголке Мотолога" скриншот из

разрабатываемого сейчас Wheel of Time Quake), новая RPG будет использовать свежайший engine от Epic — Unreal. Команда художников и дизайнеров уже сформирована. Под чутким приглядом Джордана, не желающего видеть никаких излишеств в своих произведениях, она трудится от зари до зари.

Epic MegaGames была настолько поражена успехами

этого коллектива, что ныне всерьез подумывает о том, чтобы либо издавать игру самостоятельно, либо заключить некий партнерский договор с Legend.

Информации о новой RPG еще смехотворно мало (у игры нет даже названия), но есть основания предполагать, что это будет не quest, а именно action/стратегия "от первого лица", причем с большим

вниманием к RPG- и multiplayer-элементам. По-видимому, игре очень понадобятся hardware-акселерация трехмерного видеопрозражения, так как разработчики пытаются создать мир, еще более сложный, чем в Unreal. Пожалуй, это все, что известно о новом проекте. Игра будет находиться в разработке еще довольно долго — вплоть до конца 1998 или начала 1999 года.

Мотоциклисты — это хорошо!

Новый аркадный "симулятор" **Moto Racer GT**, публикуемый BMG Interactive, очень подходит по стилю к тем играм, которые Sega так любит портировать со



своей консоли на PC. Хотя Moto Racer и поддерживает multiplayer-игру по сети. А также использует большинство 3D-ускорителей, демонстрируя изумительную по скорости и красоте графику.

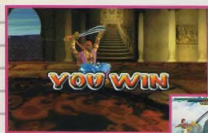
Игрушку делает компания Delphine, прежде всего известная своим замечательным хитом Fade to Black. Естественно предположить, что Moto Racer GT — это гонки на мотоциклах. Разумно и предельно точно. Как это ни парадоксально, но данная игра ни в коем случае не претендует на ранг симулятора

У вас есть восемь трюков — от грязевых ванн до переполненных городских улиц. Multiplayer рассчитан на двух игроков по модему и до восьми по сети. Все. А что вы хотели от аркады?!

Игрушка в первую очередь рекомендуется тем, кто располагает упомянутыми акселераторами. FPS там дотягивают до отметки 30 при шестнадцатитысячном разрешении 640х480. Те, кому не повезло с железом, смогут экспериментировать с разрешениями и уровнями сложности графики.

Игра выходит в конце весны 97 года — кататься на здоровье!





Их ответ приставкам

Time Warriors

Игровые консоли для поклонников PC всегда были чем-то вроде "той стороны баррикады", при этом лидерство Sony PlayStation, этой любимой жены Цезаря, как лучшей платформы для мордобоя — все под вопросом. Те, кто хотя бы раз пробовал Tekken или SoulEdge, признают, что PC со всеми MMX'ами, 3D-акселераторами и десятками мегабайт памяти крыть нечем. Бойцы давно молчащей древней игрушечной компании Sirmaris сделали первый шаг на пути предопределения этого постыдного разрыва.

оригинальную разработку, она лишила тех неприятностей, что традиционно возникают при переносе консольных действий, и отличается уровнем исполнения, свойственным новому поколению игр. Поскольку со времен Mortal Kombat III жанр ходил в откровенном ступоре, выдох стоит признать заметным и хорошим поводом. Для игры, темной динамикой, разрешением 640x480 давно признан приемлемым. Присмотрю оно и здесь. Эффекты — тем, анимированные багровые, динамическая (хотя и не настолько яркая) — может, только в демо-версии? Камера, качественная модель освещения — также хорошо знакомы в мире PC-игр, однако именно они делают TW дилетантской времен.

И все же 3D — это важно. Для игры, в которой принято бить руками и ногами, полное 3D добавляет еще одну степень свободы. К моему удивлению, в Time Warriors это не слишком заметно. Отказы и прыжки в сторону по каким-то причинам поинтерпретированы (либо находятся в зачаточном состоянии).

Боксовые движения персонажей определяются такими невинными комбинациями и порождаются сложными комбинациями клавиш. "Просто" прыгнуть "в шину" не получается. Это реально лишь при проведении комбинаций. Причиной подобных ограничений, по всей видимости, является оптимизация под "малопочечные"

геймпады. Влияние "настоящей" трехмерности невозможно неощутить. Красота ударов! Большая осмысленность



блоков и страдания увар ударом. Поведача становится подвеской, переставая быть чем-то анимированным и далеким от правды суровой гладиаторской жизни. Трехмерные бои живут не по условным законам мультика МК 1-2-3, а находятся в реальном пространстве. Как следствие — приходится чуть больше думать. Игра автоматически становится интереснее. Vival!

Вместе с тем Time Warriors не претендует на сложность и живет по классическим файтинговым законам: ринг ограничен, его диаметр (по крайней мере в демо-состоянии) не регулируется; выход за пределы ринга — поражение; количество боев и хронометраж выставляются сообразно вашим желаниям. Классическое же четыре вида ударов занимают четыре



четыре стороны — оптимизация под прибор, известный как "геймпад на лису". Все сложные удары, порески и магические оружие определяются комбинациями.

В игре предполагается порядка десяти основных персонажей.

Поскольку приставка Time Warriors (хотя и не полностью) триггерная, то есть, имеет-то динамику, идущее исключительно под Windows 9x. Сложно сказать, бои все время и подчас собраны как-то умным в одну дыбу, высказать наконец, кто может приходить на точное чемпионское звучание. Холодное оружие — не возбраняется. И активно используется. Для лучшей наглядности, в (мне) художественно необходимом и в удивлении жанров (традиции персонажи надежны магии)

которая применяется для быстрого и эффектного умерщвления соперника. Поскольку TW, к счастью, не является жертвой портирования, а являет собой

Разумеется, магия и спецприемы у каждого героя свои, к тому же игроки отличаются основным оружием, скоростью, реакцией, стилем ведения боя... Как принято в таких играх, нас ждут секретные персонажи и сверхсекретные суперудары.

Играть можно в городском одиночестве или вдвоем за одной клавиатурой. Имеются нажимы на игру посредством DirectX Connect, то есть по сети, модему или через прямое соединение, но подробности из демо-версии не ясны.

Ясно другое. Игра, бесспорно, красива. Персонажи отлично детализированы и радуют неоднородностью движений (такие игры уже давно никто не делает без применения motion capture). Интерьеры явно рассчитаны на то, чтобы глазу было где отдохнуть. Игра динамична и интересна, хотя и лишена ультрааспектных наворотов, при этом какие бы то ни было глобальные недостатки, глупости ес в глаза не бросаются. Это вселяет надежду. Надежду, что релиз не разочарует.

И последнее. Возможно, выход Time Warriors вновь поднимет интерес к "драгличным играм" и вернет уже забытую эпоху повсеместного Mortal Kombat с разбитыми проблемными клавишами и испорченными клавиатурами. Вы забыли это время? Кто знает, вдруг оно на пороге?..

— X.Matnong



Стать шагающим экскаватором

Z.A.R.

Современной науке хорошо известно, что тема боевых работ — одна из самых неисчерпаемых в природе. Некоторые черпают эту тематику симуляторами, другие — акциями. Аркадами Z.A.R. от Onera Медуса есть Zone of Artificial Resources. Прелесть этой точки на карте понятия по-азиянски: сразу видно, что место очень важное, а из существования игры с таким именем можно заключить, что там случились какие-то проблемы. И это правдиво.

Потому что замные боссы сначала телепортируют в Z.A.R. мало-мало оружие, затем забирают боеприпасы, а уж потом и вас, родимого. Разбирается. Истребляет взбесившихся роботов, рушит враждебные строения, в общем, говоря вышедшим языком, миссии выполнять.

Все это тривиально, а значит, не представляет особого интереса. То ли дело сама игра. Демо-версия

много фаз, смотрится просто замечательно! — и в висках, и в низких разрезах. Написаны и традиционные плюсы спайтовой графики — красивые взрывы и эффекты.

Поражает, впрочем, не это — потрясает земная поверхность. Самая 3D из всех виденных мною за последние время ТриДэ. Благодаря чему игра поначалу смахивает на те "демы", что прилагались к всевозможным 3D-приборам. Объясню для тех, кто не понял: это комплимент, поскольку такие программы по определению призваны демонстрировать любительствующим достижения и прочие успехи в области 3D.

Замечательно, что в игре не

новации не останавливались — поскольку поверхность не только едет из себя кривая, но еще и динамическая. Ракетой или выстрелом из пушки можно свести часть скалы, выдолбить полость, прокопать канал, соединяющий два водоема. Это не только интересно — это говорит об огромном потенциале HiRender-технологии.

И снова же, но имеющаяся демо-версия позволяет лишь строить такие предположения. Единственный условный прост, как правда (уничтожить N объектов и добраться до телепорта); после этого вам покажут красивые скриншоты, говорящие о разнообразии текстур, припасенных авторами для новых уровней. Нынешнее поведение монстров свидетельствует только о нынешней же (естественной) сырости игры, поэтому нельзя однозначно сказать, будет ли их уничтожение интересным или токсичным. Но я все же предпочитаю

Начну, конечно же, за упокой... Увы, но демо-версия игры Z.A.R., разрабатываемой сейчас отечественной компанией Maddox Games (публикатором выступает английская фирма Auric Vision Ltd.), несколько, на мой взгляд, сыrovата, и враг либо проявляет к игроку обидное безразличие, либо стирает в порошок за считанные секунды, а единственная миссия слишком уж линейна и однозначна.

Закончу же, разумеется, за здравие: тем не менее, пристальное изучение "демы" позволяет сделать много интересных выводов в будущей игре...



содержит один простенький уровень, нацито лишенный интерьера, ибо водичку и строения, предназначенные для ландшафта, за интерьер считать не стоит. Но и без родных стен, потолков и подвесных конструкций, право же, есть на что посмотреть. Сначала, как водится, о не самом удачном: монстры — объекты уничтожения — оружие — боеприпасы — ... — такие же, как и на ест спайт-овые. Они, конечно, мило отрендерены,

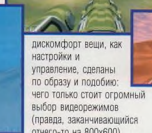
наблюдается не одной плоскости. Ландшафт выглядит именно как ландшафт — а не сложная совокупность плоскостей. Это трехмерные поверхности, основанные исключительно на кривых (направляющаяся аналогия со Scorched Planet тут же отвечается, так как там все было чуть проще). Отрадно, что именно разработчики-земляки, пошла на такой малопопулярный и все еще достаточно экзотический шаг при создании engine'a для нового шутера. А для открытых просторств это решение вообще является единственным возможным — как изобразить реализма, так и по чисто эстетическим представлениям.

Но самое любопытное в том, что авторы на этой



быть оптимистом: у Z.A.R. достаточно предпословок для того, чтобы стать качественной игрой (вот это я берусь утверждать со всей определенностью). Хорошо сбалансированное оружие, тщательно отшлифованные монстры (тупость AI в демо-версии ни о чем плохом не говорит).

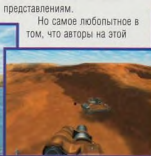
Кстати... Забавно, но чувствуется, что авторы, трудясь над Z.A.R., посматривали одним, но благодарным глазом на Q: такие не очень-то важные, но могущие создать



дискомфорт вещи, как настройки и управление, сделаны по образу и подобию: чего только стоит огромный выбор видеорежимов (правда, заканчивающийся отчего-то на 800x600),

управление "по умолчанию" удобное (и привычное), меню. Разве что консоли не замечено... И еще одно. Полная версия игры будет отвечать всем техническим веляниям нового года: поддержка MMX, 3D-ускорителей, 3D-очков и шлемов, multiplayer... Остается лишь дождаться этой самой полной версии, чтобы все-таки удостовериться, насколько красива будет игра. И станет ли она захватывающей.

— X.Моголов



Time Weapon, или Perfect Commando

Perfect Weapon

Прошлогодня игра Time Commando нравилась единицам, а сотням играла на нервах. Все это лишний раз подтверждает, что у единиц наших граждан плохое чувство юмора. Как это ни прискорбно. Но время идет — оружие совершенствуется. Куда ни беби клин, в Perfect Commando все же веселее и благодарней. Локальный вывод: ASC Games пристально изучала опыт своих неудачливых и кризисных предшественников.

между ударом справа и ударом слева, это довольно интересно. Только официально в файле readme к демо-версии описаны полтора десятка комбинаций. Обещающие все на свете переополнить и всех на свете заткнуть за пояс, разработчики-ударники клепают, что количество секретных ударов, которыми можно будет обучиться, пройдя всю игру, перекроет эту цифру. Давать посылки секретных мазай в голову и по почкам!

Журн PerfectW можно определить как Action-Adventure. Это плохо. Но в отличие от родственника по имени TC здесь можно вернуться к предыдущим сценкам. Это хорошо, потому что пусычок (кто же смотрит назад?), а именно. Но и пока про Adventure. Есть инвентарь, число тактических приемов ограничено. Предметы эти достаточно специфичны, и большинство из них не имеет откровенно боевой характер. Тем не менее, все это рассчитано на то, чтобы вызвать смущение бескомпромиссных интеллектуалов.

Хотя главное в игре — попасть пятаком в цель, и без этого, увы, никуда. Управление PerfectW отличается рядом странностей, которые суть порождение односторонней разработки для PlayStation и PC. Для того чтобы использовать какой-нибудь предмет, надо вызвать карту (благое сия полупрозрачная) и выплюнуть левый удар рукой. Каким в этом может быть логика, кроме экономии использованных клавиш?

или назад все будет разворачиваться на 180 градусов. Внезапно увидеть свою спину в разгар боя — не самое приятное дело.

Такие вещи — естественный побочный эффект сочетания трехмерных персонажей



зачем еще диллать и стремглав-ся к свету телом.

Особенно чудовищность игры связана с самим жанром (все же игра до боли похожа на Time Commando, и несчастная от него немую невнятность и несбалансированность проносилаши на фоне событий). Еще более удивительно то, что разработчики не смогли того, чтобы рендерить их в фабричных условиях: создатели могли запросто творить их динамиками на своем рабочем engine. Нам с этого перепада бы удобнее и более естественная камера, не мешающая ходу битвы.

Но даже с этими диковинными воззрениями ASC Games все-таки успешно скромила мордобой с прогулками и коллекционированием предметов, за что ее, наверное, надо полагать по старательной головке. Даны затем без особой охоты ждуть полной версии игры...

— X.Morano



Авторы уверяют, что игра появится в самом скором времени. Но выводы о том, что появится, они предлагают сделать нам — здесь и сейчас. Благо демо-версия Perfect Weapon находится в свободном интернетовском полете.

Что же нас ждет? Детским языком это будет называться "двачка-бродилка", ибо упор делается на разнообразие оружия, а на ручки-ножки. При полном триада-ности, являющей за собой заметные различия



Кроме того, несколько напрягает глупость камеры. Ни в коем случае не вздумайте даться в проход и на границы "подозрительности". Поскольку камера предпочитает фиксированные точки, при случайном движении на шаг вперед

и объектов с зеркала рендеринными задниками. Графика игры вообще не вызывает однозначных реакций. Аккуратные, тщательно детализованные модели персонажей мне симпатичны, однако создатели игры ничего не сделали для того, чтобы эти самые герои казались менее угловатыми. Подбор цветов и текстур такой, что создается впечатление, будто авторы гордятся количеством плоскостей, углованных на каждого героя, ничуть их не стеснялись и стараются как можно реже их оценить.

Наличие видеорежима 640x480 давно не являлось сюрпризом, но цветов-то всего 256. Тут авторы, что-то явно не додумали, тем более, что в большинстве своих палир они используют куда меньше цветов. Словом, графика PW выглядит грубоватой и кажется несколько недоработанной.

Впрочем, игру необходимо долго и старательно хвалить за движения персонажей. Пластика и AI монстров отбарабаны на "отлично". Количество возможных движений не поддается подсчетам. Бог не только выпит бойкой толпой, чтобы достойно отпугивать нашего героя, но и предпринимает совместные согласованные действия. Куламинация: парочка друзей, один хватает упавшего бейска за руки, другой за ноги, и давай слушать об стену



Свинарка и дебил

Game EXE
НАШ
ВЫБОР

Блюдо **Redneck Rampage**, чей запах мы дали вам понаухать номер назад, наконец-то готово к употреблению. Что ж, будем вкушать. Только приготовьтесь: вкус — специфический. Ньюансов — масса, и к ним надо привыкнуть, к тому же вместе с разносом подается приправа, проходящая в меню как "шутки грубые". Опять же *Xatrix/Interplay* не придумали ничего умнее, как пустить на гарнир Дюка. Надеемся, что в последний раз. В общем, кушайте-потораливайтесь. Не ровен час, простынет...

Кто виноват

Свиньи. Хрюшки. И туклые (это гилербола) кабаны (тоже прсуеуличение). При чем здесь эти благородные домашние животные средней цетикистости? Да практически при всем. Во-первых, для тех, кого интересует сюжет, свиноматка Беси (призерка, медалистка и просто большой души хавронья) — дель игры. Именно ее злобные инопластине (они же — чужие алиены; ниже для простоты — алики) похитили у наших будущих дружанов Леонарда и Буба, попутно лабрабаст и пленив просторы вашей замевки Арканзасщины. Которую в процессе поиска свиноматки придется, естественно, излабать. Естественно, поачаса.

Во-вторых, свиньи — это задаки фирменны *Redneck Rampage* ("свинья шутка" (в некоторых ресторанах гордится жареными котлетами по-клевски, а здесь вот — снежинки кабанами по-арканзасски). Бродят по мэпам и с видимым

удовольствием расползаются (поскольку летать не умеют от природы) на смачные шматки, если по ним чебурахнуть из чего-нибудь вылащето.

Впрочем, местные куры, по правду сказать, лично мне ближе. В не-птих куда сложнее поваст (юркие, мерзавки), да и внимания им создатели игры уделили больше. Так, на одном из уровней можно обнаружить целую линию по переработке хохлаток в ножки Буша. Любопытнейший игроман возьмет на карандаш (чтобы потом непременно присококупить к жаренному опыту), как их, безответных, ошляивают, как им, болезным, отрывалот головы, и куда потом славяют кровь.

Грустно замечу — для справедливости, что на самом-то деле, ни свиней, ни кур, ни коров переводить не надо. На них процесс инопластического зомбирования, к сожалению, не распространился, а вот фермеров (в дальнейшем — колхозники) и приркнувших к ним милициских, отзомбировавших по полной программе, а также собственно инопластников, придется пускать в расход.

А вот это на десерт: всякий, кто пристрелит всех (!) кур на уровне, получит 5000 (пять тысяч) процентов здоровья. При этом, правда, стоит жерель учесть мое замечание об уникальной юркости и хитрости не-птиц, кои

причтутся, что твои партизаны полной луны. И на пустяки не размениваться.

Что делать

Давить. Жанр RR — шутер от первого лица. Первое лицо в этой колхозной вампуке — свинарка Леонард (ист. с половой ориентацией у парня все в порядке, но как, скажите, называть человека, разводящего свиней, если к тому же в Справочнике профессий РФ это уважаемое ремесло не имеет "мужских" синонимов?). Первое — потому что его напарник Буба, простите, дебил. Единственное, на что

Да! Совсем забыл! Советую перечисть предлаущий абзац еще раз. И повинительней! А то я, человек горячий, автоматически взрывал этого ковыряющего в носу верзилу динамитом, а потом долго бегал по празднично наряженной редакции с воплями, что-де RR — игра глуповая, бессмысленная, а главное — не имеющая выхода... Не повторяйте чужих ошибок.

АКМД как оружие колхозного пролетариата

Игра на редкость естественна. Что под рукой оказалось, тем Лея врага и крушит. Все логично и даже близкое моему,



способен этот добрый человек — сердцем чують путь, ведущий к искомой свиноматке. Так что все RR-уровни прохаживаются по следеющей трафаретной схеме: рыщем, круша все на своем праведном пути, собирая оружие и открывая двери, пока внезапно не увидим (место может меняться) безоружного дебила. При этом очень важно подловить в себе желание расстрелять из "Калашникова" этого мясачего идиота или, напротив, нежно хватить его по плечу монтировкой. Словом, перестерпите и... смело продолжайте его поиски на следующем этапе.

пусть не арканзасскому, но все же глубоко деревенскому сердцу. Первое оружие — это монтировка (для не понимающих сути термина: это маленький домик). Другое естественное орудие труда американского колхозника — револьвер в сущности некрутного, 45-го калибра. Ну там, коров пугать, игрушка, короче. От хулиганов — двустволка, дробью шарашит. Для охоты завязыв-



ся Hunting Rifle — очень напоминает АК47. Приятно и полезно.

Ну, ясно, динамит — для землеройных работ (лежит почти повсеместно). У детишек можно отнять арбалет и приладить к нему динамитную шашку. Эффективная, а главное — дешевая вещь.

Наблюдения острым взглядом: если мелкую циркулярную пилу подправить таким образом, чтобы диски отлетали в лоб противнику, то получится седьмое оружие.

Далее. Можно найти бочку с порохом, зашвырнуть ее в гущу событий, а потом пальнуть в нее из чего-нибудь огнестрельного. На той же кнопке очень кстати расположен шар для боулинга (или как там бишь его? городки? лапта? софтбоул?): толку — ноль, но в хозяйстве сгодится. Еще один вид оружия отнят у аликов — трофей, понимаешь, что-то вроде plasma gun. Наконец, есть честные женские груди — made in "Чужие". Стреляют очередями. Завораживает.

Вот таким забавным, но родным сочетанием оружия массового поражения радует нас Redneck. Очень весело и на славу сбалансировано. Традиционно, самый ружейный — это двустволка (в упор!!!), а также с успехом заменяющая миномет динамитные шашки в арбалетной оправе. Иноплан-



етная дриль бестолкова, а про достоинства АКМД у нас, в стране Пушкина-Хармса, мне даже и говорить неловко. Говорить неловко, а вот предупредить завсегда: у автомата большая отдача, и дуло норовит застрять вверх. Это и как специалист говорю.

Сюда же можно подверстать и еще одно предупреждение (по-вашему, хинт): если аликов не разорвать на части, то они охучаются. Динамитом, пожалуйста.

С душой в душе

В игре все в пазном порядке с природой, душой и туалетами типа "сортир". При желании в них можно нырнуть и, поплавав там некоторое время, убедиться, что игр без водных препятствий больше никогда не будет. Но нас-то интересует уровни, их логика и, по возможности, дизайн. Что ж... Redneck Rampage — это не Doom. Redneck Rampage — это природа, воляющие (открытые), "а-ля россе" пространства, маленькие городишки и неказистые фермы (колхозные хозяйст-



ва). Максимум коридоров — какой-нибудь заводик или подвалчик.

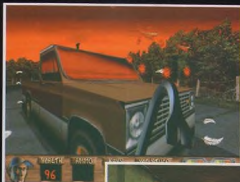
Опыт же — капиталистический реализм. В банке сидят клерки, в полицейском участке — кони и эски. И те, и другие, и третий норовят нас пристрелить, но — на стенах висят красивые картинки, в горшках растут фикусы, кругом благоухает. На звук джукбокса можно забрести в пингвинку и, перебив тамошних обитателей, разжиться пивком, виски и закуской. В коровниках — коровы, в стойлах — навоз по колено, и так далее и тому подобное...

Расписывать интерьеры было бы большим занудством, просто доверьтесь мне: гарантирую, никто не упрекнет Redneck Rampage в скудности текстур. Картины и портреты на стенах, вывески, дозунги, дорожные знаки — все это смотрится. Единственная, оскорбительная подстанция: в мелких сарайчиках и в некоторых домах попадаются нарисованные двери, которые, разумеется, ни на выстрел, ни на ключ не отзываются. Если бы не этот пустяк, то в мире RR можно было бы гулять, руководствуясь реальными законами, и даже пытаться уяснить логику, разбираясь с ключами и выключателями. Напомню: "Duke" is "Duke". Я уже ползал по вентиляционным шахтам, забирался под шкафы... Ну, вы знаете, о чем я.

Алкоголизм — не шутка

Если я еще не сказал, что Xatrix делал игру для взрослых, то сейчас вы это начнете понимать. В RR нет оппортунистических икоты аптек.

Указатель хилости здоровья дополняют две шкалы: одна показывает степень опьянения, другая — сытость. Если со здоровьем проблемы — можно тянуть виски или попить пивка. Полегает. Но: алкогольная шкала поползет к красной отметке. Сначала будут дрожать руки, потом будет немощно шатать, за чертой можно ходить лишь держась за стены, в финале разрешение становится равным 320x200, а картинка льется и дергается. "Коктейль" из крепких спиртных с



пивом приводит к тяжелейшим последствиям (всем, я полагаю, давно известным).

Но после последствий можно хотя бы на ногах стоять, хотя и стыдно. Впрочем. Если выпив, закусьте, то, во-первых, гапшички будут меньше приставать, а во-вторых, здоровье еще сильнее поправится. Причем стоит все же сначала выпить, а потом уж закусьте, а не наоборот (совокупное опьянение будет меньше). Перебор допускается, потому что выпивка и закуска — это инвентарь. Таковы вершины моделирования. Для слабых духом предусмотрены таблетки, снижающие степень опьянения. Привет.



Системные требования:
Pentium 90, 16 Мбайт RAM,
4-скоростной CD-ROM,
MS-DOS



Недужный зуб

Веселье, мы дошли до большого места. Build Engine был в достаточной степени отполирован, все объекты прорисованы в расчете на то, что игра будет вестись в высоком разрешении. Redneck Rampage считает

поможите на два, тогда получите рекомендуемые требования. Там можно что-то попробовать.

То, кто мог бы играть, увидел графику, унаследованную от ДНЗД, знают, как в RR выглядит поворот головы и что при этом происходит с плоскостями. Возможность целиться в вертикальной плоскости эстетам доступна. Отмечу, что необходимости в этом нет: на всех уровнях сложности работает вертикальный автоприцел, со всеми его последствиями, в году 1997 несколько неактуальными. Обсуждать это уже неинтересно.

Удивительно другое. Monolith (nava Blood'a) умил Хатрих простейшей вещью: нормальным setup'ом. В этом смысле Blood человеческий Redneck. Для того чтобы сменить видеорежим, настроить клавиатуру, мышь, звуковую карту или сеть с модемом, надо выходить из игры. За что? Где мы живем? Какие тысячелетия на дворе?! Что, такая ничья плата за качественно отрисованных (слабо оптимизированных) монстров?

Все что унаследовано от "Дюка" сводится к еще одному проклятому вопросу: Сид монх нет.

Национальный копирит

Redneck Rampage — это оно. Стебный сюжет, беспредельное оружие — ладно. Исследовательские урны и маразм по жизни. Все игра плашет вокруг от околов грубого американского юмора. Нет никакого смысла перечислять шуточки создателей. Они достаточно тулы, чтобы сотворить неповторимый колорит. Если нормально воспринимать происходящее, то игра будет нравиться весьма и весьма. Если испытывать отвращение к топорным (и не вполне цензурным) звякам из колонок и некоторой специфике юморизмов, то лучше себя не насиловать. Ей-ей.

Здесь культивируется патологический идиотизм, и это надо воспринимать адекватно. Авторы не напрягались над ультраточной 3D-стрелялкой. Они хотели создать неповторимую (пожалуй, такое действительно не повторить), уникальную и веселую игру. И, положа руку на сердце, надо признать, что именно Д-Глюкем-

ская основа, с ее крошечной, оставшейся на стенах, и мультипликационными моделями освещения для этого идеально подходит.

Другой такой игры в целом свете не найдешь. И после очередного припадка к бутылочке не так уж важно, что монстры не очень хорошо сбалансированы, а париться на уровне в поисках ключа (вернее, малозаметного прохода) порой тошнливо. К игре надо привыкнуть. Полюбить всем сердцем. А потом уже и по модему, сеточке на IPX, интернетовским службам...

— Х.Мотолоз

★ **Matrix**
★ **Interplay**

81% ГРАФИКА
70% ЗВУК
100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Redneck Rampage

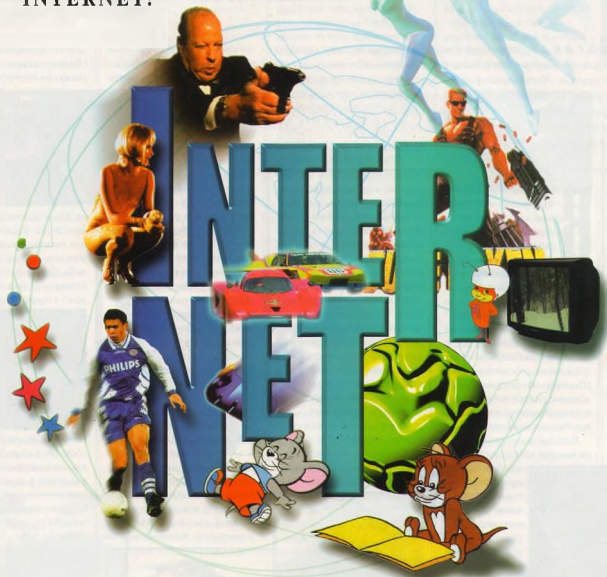


640x480 минимальным разрешением. 320x200 используется в "сильно пван" и "убит", и играть в нем просто нельзя (ничтошеньки не видно). Верхний предел разрешения — 1600x1280, но не обращайтесь на это внимание, компьютер, на которых игра вотянет ЭТО, еще не выпускают. Промежуточные варианты возможны. Но и для них предлагаются воспринимать минимальные требования как шутку. Числа и вам совету



Internet / Россия

МИР РАЗВЛЕЧЕНИЙ
В СЕТИ
INTERNET!



Подключившись к всемирной сети Internet, Вы сможете познакомиться с мировыми музыкальными и видео- новинками, прослушать фрагменты композиций, просмотреть отрывки видеофильмов. Для любителей компьютерных игр — уникальная возможность помериться силами с противниками в интерактивном режиме на всех континентах.

- высокоскоростной канал связи с сетью Internet в США (4 Мбит/с);
- более 180 телефонных линий;
- более 100 видов сервиса в Internet;

- доступ к коммерческим, юридическим и гуманитарным информационным системам узла «Демос»;

- создание и размещение в Internet Web-страниц любой сложности;
- программное обеспечение для обучения и работы в Internet (CD-ROM).

Весь спектр возможностей Internet от типовых до уникальных!

113035 Москва
Овчинниковская наб., 6/1
Тел.: (095) 556-6290 - подключение
(095) 556-6232 - горячая линия

 **demos**

Факс: (095) 556-5042
E-mail: info@demoss.ru
World Wide Web:
<http://www.demoss.ru>

Египет, роботы & маразм



...Я ОЧЕНЬ КРИВО ПРИКЛЕМА МАРКУ И БОЮСЬ, ЧТО ОНА ОТКЛЕИТСЯ, КАК НА ПРОШЛОМ ПИСЬМЕ...

ТЭФФИ

Демо-версия **S.C.A.R.A.B.**, попавшая в наши загребущие пару месяцев назад, пугала настолько, что была безоговорочно не пропущена в раздел превью. Но: минули дни, и народился релиз, пристальное изучение ково заставило нас кое-что переосмыслить. Словом, весь нижеследующий текст — это героическая попытка нашего рецензента передать вам частичку той жалости, которую он (Х.Мотолог) испытывает к бездарно (или злобно?) загубленной идее. Но факт все же остается фактом: **S.C.A.R.A.B.** — игра мертворожденная.

Возможно, это преувеличение, но что-то в этой игре не сложилось. Если отбросить небезлицы, то дело происходит в псевдо-египетских сооружениях с названиями древнеегипетских же городов. Такие большие площадки, усыпанные диковинными строениями. Игрок на стороне вседержителя Осириса, AI — подданный небожителя Ра. Шахматными фигурами в послонке шарей небесных являются роботы, именované "мелкими богами".

Хоть тут вам и не MechWar, но каждый робот честно

отличается своими характеристиками. Одна миссия предусматривает пару реинкарнаций,

поэтому можно выбрать трех различных роботов, сменяющих друг друга на поле брани. Процесс игры — дуэль роботов, одобренная высокими щелями и производственным циклом. За нашими широкими спинами — надежные и несокрушимые талы. Над городом парят транспортные корабли, способные прислать ремонтные или боевые модули — стоит лишь попросить (нажать кнопку и заказать). По прошествии определенного времени товар будет доставлен. Корабль можно успешно подбить, он загорится, красиво упадет и взорвется. Но это без толку. Придет новый. Идея



победить компьютер, сбивая его транспорты, не проходит: пока мы увлечены целимся и пристально видим, куда подползает к нам со спины, и, не будь дураком... Потому сражаться приходится честно. Для чего надобно расставлять башни. Это просто — выбрал место, заказал и пошел своей

дорогой. Дядя-летчик привезет, выгрузит, башня сама установится, и на карте вспыхнет очередное

плато, отменяющее контролируемую территорию, и справка: сколько процентов под нами, а сколько — у недруга. Идеал — 100%. Но

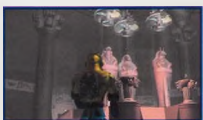
есть проблемы. Башни на базе в дефиците. Их всего 12. Это первое. А вторых, сообразительный ларишшка Ра не летится наши башни отстреливать. Однако и мы не лыком шиты: едва завидев, начинаем методично сносить. Ставим свою и идем ломать следующую...

Далее. Мысли надо ширше! Расудим, включая в логику: если этот гнусный Ра нам все портит, то, наверное, его требуется пустить в расход, не так ли? Так ли! Для этого придется разобраться с боевыми качествами наших шагающих друзей. Мини-машинная пушка-пистолет есть непрерывно. Кроме того, в

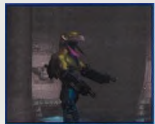


прейскуранте записаны шесть отсеков для вооружения. Это могут быть либо системы, предназначенные для дальнего боя, либо средства уничтожения ближних (в прямом смысле). Все оружие обладает интересными характеристиками, исключением пожалуй,

огненной сферы смотрится до обидного некрасиво. Прямо скажу, незстетично смотрит-



ся. Но — дешево, наджно и практично. Если не валется под ногами, то его можно заказать, и оно свалится с неба. При этом — будьте начеку — услуга "Доставка на дом" в преискуранте не



отмечена, тупой летун доставит жизненно необходимое оборудование в ту точку, в которой был оформлен

Такие правила довольно забавно сказываются на процессе игры... Однако мы пока лучше о стрельбе поговорим. Тема родная, животрепещущая... Чтобы попасть по врагу (например, по летающим птицам, никому зля не приносящим, но так и направляющимся...), надо привыкнуть. Это нормально, но в **S.C.A.R.A.B.** процесс оформлен пугающе криво. Необходимо ткнуть мышью в





цель и удерживать кнопку. Пушка медленно повернется («космос» под симулятором), и начнется пальба. При этом управление движением в игре ведется с клавиатуры. Теоретически, такое сочетание очень приятно — можно ходить и стрелять, к примеру, стрелять в сторону. Но мечта адюта не сбылась, из-за чьих-то кривых рук, проводя доработку, бродить невозможно. Причем без видимых причин. Вместо того чтобы шагнуть вперед, робот как с того ни с сего начинает читать головой (что, понятно, мешает ведению огня). Самое удивительное, что этому управленческому глюку подвержен и робот компьютера, которому клавиатура не мешает в принципе.

И это при том, что процесс боя надо признать довольно продуманным (нечто напоминающее симуляцию дающих экскаваторов): детализация повреждений разных частей железного джипа; защита, состоящая из мелких секций, которые сначала можно изувечить (они становятся непрозрачными), а затем и вовсе выбить (образуется дыра, в которую

даже невкусной и бесцельной). Бой с единственным противником (отстрел башен — спорт побочный) превращается в нечто малосмысленное. Игра поддерживает любимым народом multiplayer, но при таких странностях он, по моему, лишен смысла. Поклонники у продукта, конечно, будут, но не настолько много, чтобы в одном месте их обнаружилось двое. Возможно, в десятилетиях — в Москве кто-то и будет играть по модему, но в менее населенных регионах придется платить за «междугород».

Уровни. Открытые трехмерные конструкции, изредка попадаются комнаты, туннелички, коридоры. Есть лифты. Встречаются телескоптеры. Есть специальные площадки для сверхдальних-сверхвысоких прыжков. Иначе говоря, все достаточно наворочено для начала 1997 года, за одной только малостью — не убеждает (некто Станиславский кричал в таких случаях: «Пошли на фиг! Не верю!»). Впрочем, уровни сами по себе — пожалуй, наиболее проработанная, сбалансированная и доведенная до ума часть игры. Скрытые, но пристойные текстуры. Местами довольно красиво.

На этапах, как водится, живут звери.



может залететь шальная пуля); защитную сферу можно вращать так, чтобы на место поврежденных секций встали новые.

Однако все эти достижения глотают из-за кривизны реализации (что-то не в порядке), омерзительной динамики (нечто не спешит, работа издает гиподинамичный паршивый скрип (скорее

известные как бонусы. Ничего отличного, правда, это можно считать только тогда, когда игра не работает).



фишка, висящая в воздухе и дающая либо жизнь (100%), либо смерть (тоже 100%), — зависит от того, как упадет монетка. Мне, что характерно, обычно не везет. Поскольку любитель опытов из серии «50 на 50» в мире не так много, самое правильное применение для этого мозолящего глаза устройства — автоматная очередь. Подстреленный бонус взрывается и накрывает уайройной волной достаточно большую площадь.

Терроризм в игре вообще моден. Если ваш робот на последнем издыхании, а рядомком наглый компьютер, то можно подорвать себя, и взрывом расчистит отрицательного персонажа. Смешно.

При всем том игра обладает потенциально пристойной графикой. Все полностью трехмерное. Искажений и ошибок перспективы почти не выявлено. Разрешение — слабое. Камеру можно убедить показать робота со стороны (но вид с коленки удобней а силу производственных соображений). Не хватает лишь художественного оформления. Пожары, более неприглядных взрывов (в этом году еще не видел. Более убогой и неудачливой стрельбы не встречал за всю жизнь. Художники явно бездельничали, даже не пытались помешать программистам «кодить» этот беспредел. Есть что-то неяснотное и в графике в целом. То ли линии тонкова-

ты, то ли палитра плохо подобрана, то ли текстуры примитивны (особенно небо — редкое убожество), но реализма нет. В умелых руках допотопные Build engine'ы убеждают проникновенно.

Под статью и звук. У



стрельбы — такой, что меня не раз пытались выгнать из любимой 18-й палаты, а я сам, прислушавшись и проникнувшись, пытался поспешить на галстук. Жизнь спасла лишь кнопка, отключившая колонки.

Но страшнее всего, бесспорно, динамика сюжета. На экран можно смотреть раз в две минуты. Можно спокойно разговаривать по телефону. Можно ныкнуть от врага и проходить миссию часами. Можно не играть вообще.

А ведь задумка была, и была она не такой уж скверной. Если б игру делали прямыми руками, не забыв при этом о стильном оформлении, то из S.C.A.R.A.B., возможно, что-нибудь да вышло. А так — загубили на корню...

— Х.Мотолоз

Системные требования:
Pentium 90,
8 Мбайт RAM,
4-скоростной CD-ROM,
Windows 95

★ Dub Media
★ Electronic Arts

74% ГРАФИКА
30% ЗВУК
50% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

S.C.A.R.A.B.

49%

Нечто в тени, или Новое SpriteShow

— А ПОЧЕМУ ТЫ ТАКОЙ КРЫТОЙ?
— А ЭТО ПОТОМУ, ЧТО Я СНОБ.
ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО ТАКОЕ СНОБИЗМ?
— НЕТ.
— И ЭТО ДАЕТ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПОРОВА
ДЛЯ МОЕГО СНОБИЗМА.

ШАНКА АННА-МАРИЯ

Опыт показывает, что скриншоты из многих хороших игр смотрятся неубедительно (примером тому блеклый на бумаге, но куда как играбельный HyperBlade). Но



мать-природа охоча до подстав, а потому ученые-игрологи недавно открыли такое сплошь и рядом творящееся явление, как "Распрекрасные шоты", вынутые из абсолютного и нерушимого отстоя и манищие с рекламных журнальных разворотов". И в самом деле, картинка из свежеснятой ирландии, называемой **Shadow Warrior**, смотрится очень даже ничего. Хотя внимательный наблюдатель найдет в них до боли знакомые искажения перспективы, а опытный глаз немедленно поставит диагноз...



Диагнозы принято писать на латыни, но в данном конкретном случае древние римляне подождите термина не заготовили. Нужно иностранное слово сообщил мой

эрудированный поклонник и коллега Александр Викторич Вершинин, учивший английский в спецшколе (уверает, что КГБ). Итак, диагноз — это Build Engine, или, говоря по-русски, Дюк голый.

Но самое смешное состоит в том, что при всех наперёд известных добродетелях и пороках этого затасканного "движка" в этот раз более всего сказывается место, из

которого росли руки создателей, адаптировавших его для своих подсобных нужд. В случае с Blood и Redneck Rampage руки, и руки крепкие, как и положено, росли из плеч. Что же до Shadow Warrior...

"Горе мне, горе..." — проносится в таких случаях по нашим страстикам. Горе мне, горе! Но ведь кому-то же надо исполнять эту грязную работу (благо, возможность такая есть, поскольку пока доступна лишь shadowware-версия этого "творения") — предупредить читателей, чтобы те не вляпались.

Текст движется вглубь вопроса Возможно, что я сильно преувеличиваю, и не все так паршиво. Возможно. Но, дорогие мои, гнусный, я ставил тайные опыты на многих людях! Результат отрицательный. Местная пресыщенная красными играми публика — в ужасе. "Мы-самы-люди-неместные" тоже шаркаются.

Создателям SW удалось подобрать такие спрайты, что разница между 800х600 и 640х480 отличается скорее "термозамом", нежели чем-либо хорошим. Те же, кто играет в старом добром VGA-разрешении, тоже ничего не потеряют. Но и не присбрегут. Творческий поавод при

производстве спрайтов позволил наконец провести давно ожидаемую смычку города и деревни и стереть различия между сакральным и профанным. Сиречь между верхом и низом. (Вы меня поняли.) При этом низам даже слегка полегало: хотя пиксели и колотят глаз (впрочем, "дикий глаз не выколет", как гласит известная северозавиская побасенка), ощущения от графики в 320х200 более приятны, чем, скажем, в 640х480. — она (очень низкая графика) мигче, и происходящее в силу размытости не имеет ничего общего с дешёвыми картонными декорациями дзевяжго провинциального борделя.

На самом деле, объяснить, почему Shadow Warrior смотрится так по-ициенски (по мнению большинства — хуже, чем сам "Дюк"),

довольно просто. Игра случилась предельно алаповатая, кричащая и безкусная. Китчевая, злая, ласк итра. A Build Engine —



СВОЯ ПРОПОВЕДЬ
Создателям SW удалось подобрать такие спрайты, что разница между 800х600 и 640х480 отличается скорее "термозамом", нежели чем-либо хорошим. Те же, кто играет в старом добром VGA-разрешении, тоже ничего не потеряют. Но и не присбрегут. Творческий поавод при



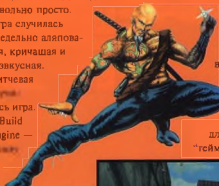
стью спрайтов и правильно подобранными текстурами.

Не произошло. Не довелось. Не случилось. Грубость во время работы и самой работы, а также из рук вон плохая настройка привели к краху.

Игра откровенно поугайская. Павальная. Хотя павизн этот давно уже облезла. Нажав — можно получить консоль, привычную добрым людям по Quake. Только от нее почти никакого, о невозможности настроить во время игры будет сказано ниже, но каково, лановое, полугайствейл.

Хотя возможны варианты:

кому-то эта **Дюк голый** притянута по душе. Больше всего **творение 3D** Realms напоминает Mortal Combat для какого-нибудь "гейм-гира". Но буду

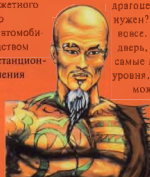




ствами... Словом, игра переполнена

честей: МК, даже в свои худшие годы, демонстрировал куда больше художественного вкуса (хотя дозы все равно были гиперопатическими). SW же по безвкусице может затмить все. При этом игра очень, очень нагорожена: если просто перечислять ее возможности, то получится, что она ничуть не хуже, скажем, того же Blood'a. Но то, что в одном случае создает гармоничный мир, в SW воспринимается как издевательство.

Огромный выбор страннейшего оружия, стилизованного под японские, — катаны, токи, восточно-мафиозные вымыслы отношений с позиций грубой силы. В качестве оружия можно использовать даже головы и сердца некоторых монстров. Здоровенный и вполне содержательный инвентарь. Сложное взаимодействие с окружающим миром: можно выбить пушечки из турели, взорваться на его месте и открыть шкальный ящик, по преобладающим формам противника. Богатый выбор сюжетного диалога: можно управлять автомобилем, посредством пультов дистанционного управления поведывать различные невменяемые устрой-



неожиданностями (эфемеризм слова "находка"), призывными "тошнить и не пушить" игрока, усомнившегося в численности проекта.

И в его бесполовости. Идеальным примером служит уровень за номером первым. Он мог бы быть единственным, ибо стопроцентно передает стиль игры (точнее, отсутствие такового). Глупо обсуждать набор оружия (и его абсолютную неадекватность) или же построение карты. Карта тупая, но можно бить стекла автомобилей и уродовать телефонные автоматы. Авторы игры в школе научили, что все должны потешаться по команде "попал". Но это пустяки. Самая смешная шутка уровня: чтобы получить ключ, надо долго (толка вселенская!) управлять... игрушечным машинками. Пудит от третьей машинки спрятан, ключ надо вывозить лабиринтами, которых почти не видно.

Спрашивается, зачем этот драгоценный ключ нам нужен? А он нам и не нужен. Им открывается дверь, соединяющая две самые популярные комнаты уровня, попасть в которые можно как минимум двумя путями. Ну пошлутки 3D Realm's же ключом. Я же говорю: ло-па-та. Полчас.

Но ведь троюродный племянник...

перескаку поддается, то ужасающую аляповатость художественного оформления SW с трудом передает даже фанатская бумага. Луки крохи — малоубедительная дизайнерская идея, ей тяжело быть единственной. Красивые следы от ботинок, это стильно-гимназия мелочь, но хорошо было бы подкрепить эти отпечатки хоть чем-нибудь действительно занятным (о новом я даже не заикаюсь). Но — пустота космическая.

После этих народнохозяйственных достижений нет уже никакого смысла ни в прозрачной воде, ни в возможности стрелять из "Узи" по-македонски, поскольку для этого придется играть, а это почти не выносимо. В противном случае, надо наступить на торло собственной песке и топтаться, топтаться, топтаться...

3D Realm's оказалась неспособна

даже уйти от устаревшего и жутко неудобного зепир. Настройки, доступные во время игры, минимальны. Сетевые баталии (в нашем распоряжении IPX, модем и доступ к глобальной игровой службе TEN) — пожалуйста, ковыряйтесь в зепир. Потом лускайте игру. Не сложилось? Повторяем...

Разрешение экрана поменять издательство? Он же, родимый. Клавиатуру перенастроить? А с трех раз утадасте? Думаю, утадасте. Какой там год на дворе? Пилите. Шура (Вершинки), они золотые... Я только теперь понял, почему обзоровавшие Blood и RR товарищи, так рады нормальным настройкам во время игры. Только потому, что динозавры так и не вымер-

Вразумитель-



и объяснения происходящего найти нельзя. 3D Realm's образцово-показательно села в дужку. Позорнейшая для такой солидной компании. Рекламный явл нахваливает Shadow Warrior, крича о новизне. В игре нет ничего нового! Глазу трудно найти даже косметическую правку. Нет такого недостатка DN3D, который ни был бы нам вновь подарен. Но если дядя D обладал определенным стилем (карты как карты и технологический уровень соответствовал дате выхода), то в нашем кошмарном случае нет ничего, кроме жутких спайтов...

— Х.Мотолов, оскорбленный в лучших чувствах, возмущенный до глубины души бескрайностью халтуры и наглостью саморекламы первого кандидата на титул "отстой года"



★ 3D Realm's

35% ГРАФИКА
30% ЗВУК
10% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

23%

Shadow Warrior (StateWare!)





Парашютисты — это не беда

— С НАСЛАЖДЕНИЕМ ПОСЛУШАЮ САМ.
— А ВОТ ЭТОГО НЕ СОВЕТУЮ...
СЕЙЧАС ЗДЕСЬ СРЕЛББА НАЧНЕТСЯ.
(ИЗ ПЕЛЕВИНА)

Опыт Shiny Entertainment, бывшей некогда разработчиком легендарного EarthwormJim'a все-таки сказался. Получается, что такое не проходит. Принципиально. Ужимки прут толпами. Прыжки совершаются чертовыми дюжинами. Идеи молниями блещут. В редакции веселый разброд и радостные шатания. Верстка изумленно и поголовно плясится в Wiener PRO, какой день оккупированный MDK. И это после в общем-то победного шествия демо-версии, случившейся месяц с небольшим назад (см. наше превью в #2).



Бытует мнение, что MDK = Murder Death Kill. Альтернативная точка зрения свидетельствует, что MDK = Max, Dr (Fluke Hawkins) & Kurt. Первый вариант названия — синоним страшного массакра, второй — персонажей.

Аргументов может быть много, смысла расширивать название — никакого. Не упало вообще.

Зато упала сама игра. Уж упала, так упала. Игра лишь внешне похожа на 3D-шутер. На самом деле это аркада, его симулирующая. Есть у Настоящей Аркады очень специальная динамика, отличная от всего остального и ставшая все на свои

места. Есть в отсутствии возможности сохранять игру во время прохождения уровня что-то из области злобных подстав. Есть во всей происходящей вокруг красоте что-то, 3D-шутерам недопустимое.

Основной вид на творящиеся в MDK бесчинства — "из-за спины" главного проказника. В этой "позе" происходит большая часть боевых действий (дальше — Бэдэ), работает вертикальный яныпридел, можно добывать ся яндями окружающего естества, прыгать и планировать, используя некий паралланошют, цепляться за край пропасти (плоскости)... Именно в этом режиме приключается главный момент игрового кайфа.

Есть и другое. Пресловутая "снайпер-

оружия... Требуется тщательно шевелить мышью, причем в вертикальной плоскости. Впрочем, в игре не так уж много мест, где



без этого режима не обойтись. Так что перетерпеть можно. Включается же она почти везде, поэтому субтые "снайперы" могут отстреливать монстров принципиально через прицел. Обществу даем нам свободу выбора, поклоняйтесь!

Динамика игры заметно меняется от режима к режиму. В MDK хватает любимых



коридоров, но побойша все же происходят на открытых пространствах, где стоять столбом во время

активных Бэдэ смертельно опасно. И больно. За мать-старушку. Однако MDK сильна



не только сейчас на свежем воздухе, не только монстрами, валящими со всех сторон, и даже не их киллботой, но — духом

Повторюсь, как последний пикейный марзяматик. Опыт работы над мыльной оперой о подвиге колычатого EWJ дорогого стоит. Сказалось это и на сказке, и на самом процессе. Формально являясь 3D-шутером, в действительности же MDK — это объемная версия классиче-



ской плоской аркады. Как минимум по трем причинам. Во-первых, надо старательно прыгать. Не просто куда-то запрыгивать, а настоячиво, рискуя сорваться, совершать восхождения. Во-вторых, уровень можно условно поделить на сегменты, каждый из которых минуете без



ская" мода отличается невозможностью передвигаться (кроме стрейфа), никуда-шым обзором (правда, эта "никудашность" легко подвергается 86-кратному увеличению), иным набором



ИГРА
MDK
Создана компанией Shiny Entertainment, Inc. (USA) 527-3777





возврата. Есть комнаты, есть повороты, но сюжет прямой, как

палка, и проходит единственным способом, шаг право, шаг влево — не помогают. И уж совершенно несыбоку для игр, подобных D, Q или DN3D — равнение, несомненно, проходило на них, смотрящие, простите за выражение, шестиструнные аркады. Так, в MDK, помимо "обычной" сюжетной линии, сплошь и рядом обнаруживаются странные состояния героя, падающего на планету в начале уровня или спускающегося на доске по очень крутому зигзагу. Попадая в подобную переделку, наш парень обычно не имеет возможности вести огонь и удовлетворится лишь изловачиваниями и сбором бонусов: отличен от стандартного и ракурса. Посадку на планету я, к примеру, довольно долго воспринимал как яндей (в игре имеется мелкий глюк — некоторые из таких режимов не реагируют на мышку).

Тот, кто еще не забыл о пяти способах употребления свиней, приносящих неминуемую победу костюмированным червям в битве со злом,



поймет, что на каждом уровне скрывается что-то уникальное и разное. Для ценителей высокого и детального

каждо интересно сообщить, что MDK не сводится к простой стрельбе: жидкостные персонажи обладают гиперсвязанностью. Хотя бы потому, что на любом из этапов присутствует выкатное количество головоломок (манипуляций с открывающими

дверей). Для продолжения Бэдэ придется куда-то выстрелить, забросить гранату, что-нибудь подвинуть, сломать... Поначалу головоломкам сопутствуют прозрачные подсказки, к которым быстро привыкаешь, и искусство мыслить в MDK-духе становится как бы вторым "Я" играющего. Впервые удивляет такое редкое ныне качество, как чувство чужеродности разработчиками игры. Однообразие даже и не пахнет, каждая закладка решается ровно те пять минут, в течение которых интерес не сменяется отвлечением.

Игра претит мелодраме, тупости, жалкие ловушки, безнадзорные места и несоразмерные действия. Ежели безбоязненный игрок пустил на ветер ценный бонус и, следовательно, не в состоянии открыть следующую дверь, то ему обязательно предстанет еще одна попытка. Великодушно и по-отечески.

Н ет никакого смысла рассчитывать на какие-то всеобщие признания, выходящие за пределы самого рынка и зрительского тела игрока. Фактически, MDK — это красивая пародия на индустрию,

различных категорий, которую это

графики, звука, музыки.

Музыка MDK — вещь в себе. Определенно, создатели игры какое-то время посвятили изучению законов классического художественного кино и их последующему применению. Каждой сцене соответствует определенная музыкальная тема, настрой и ритм которой очень точно отвечают накалу страстей в игре, интересу, положению на фронте и прочим факторам. Слушая музыку и только ее, можно представить себе, что происходит в той или иной картине. Помимо драматургической точности, темы просто очень красивые, приятны и достойны самых искренних похвал. Звуковые эффекты, шум, создаваемый монстрами и активными предметами, тоже отнюдь не вторичны: отлично ложатся на музыку, они блестяще дополняют видеоряд и усиливают и без того мощные аудиопропространства.

Графика MDK — песня номер два. Игра производит впечатление высококачественного мультфильма (разумеется, это похвала). Тысячи цветов, 640х480, разнообразие текстур. Основной engine полностью трехмерен, монстры и элементы уровней созданы из очень сложных полигональных моделей, а вот сам главный герой и некоторые бонусы спрайтовые. Впрочем, совмещение спрайтовой графики и 3D не привело к

обычно неизбежным в таких случаях ошибкам, более того — явилось "виной" нескольких симпатичных графических эффектов.

Системные требования:
Pentium 60+, 16 Мбайт RAM, 17 Мбайт на HDD, 2-кратный CD-ROM, VGA

Плюс ко всему, авторы не поленились задействовать великое множество специальных графических утилит, некоторые из них уникальны: прозрачные и полупрозрачные плоскости, отражающие поверхность, туманы и дымки, небо с многоуровневым скроллингом... Похоже, это первая игра, сочетающая в себе все эти ярусные вещи. Единственное, что жалко отсутствовало, — это динамическое освещение. Нет никакой возможности осветить темный угол ракетой, что несколько расстраивает.

Но MDK и без того нагруженavorотами до такой степени, что скорость работы программы просто удивляет. Уже с Pentium 90 можно смело включать максимум детализации и не жалеть следующего кадра...

— А. КОНОПОВ



★ Shiny
★ Interplay

93% ГРАФИКА
100% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
INTERPLAY

MDK

94%



невозможно не улыбаться. Проще быть серьезным и признаться за обесценивание усилий для рецензии моментом —

Дураки. Дороги. Красота!

IS THIS A PLACE
I'VE USED TO CALL
FATHERLAND?
(DIE KRUPPS)

Минимализм шагает семимильными шагами. Сложное сделать легко, особенно потому, что, сделав плохое и сложное, легко оправдываться. Но: все больше появляется смелых и решительных людей, не боящихся мастерить нечто ультрапростое. Accolade нашла в себе силы выпустить настолько примитивный автосимулятор (не пугайтесь: "примитивный" не есть плохой), что отдел симуляторов, не задумываясь (а у них это в почете — долго чествовать в затылке, обсуждая симулятором чего мог бы стать Quake, если бы...), отдал его на поругание в... Не выидет, г-да хорошие, кастерить и без **Test Drive Off-Road** есть что.

А все почему? Ич, видишь ли, не понравилось, что все управление занимает шесть клавиш. Со звуковым сигналом.

Который явно подтверждает выработанную еще до меня теорию, что **Test Drive Off-Road** (с приветом от Elite Systems Ltd. и Accolade) — игра для тех, в чьи выдовые особенности входит тяга к насилию классона в беспробной пробке. (Если бы в описываемой игре была доступна модернизация автомобилей, то наверняка отсутствовала бы возможность модернизировать дурак. Так что гудите с нами, гудите как мы, гудите лучше нас!)

Но в TDO-R и не пахнет модернизацией! Настройка и ремонта повреждений там тоже нет. Равно как и самих повреждений! Нет и бензина, и вытекающих из него лит-стопонов. "Суета все это, ну ее в пеня", — заявили разработчики и напроочь лишили игроков

сложностей такого рода. Платая, читая, узнав, что это вообще-то довольно сложнейшее, заинтересованное внимание, а что же осталось после имитации? Остатком: остались трасса, прокладываемая по заснутой, бенгину,



пустыному либо холмистому бездорожью. Соответствующие распутище машины. Минимально разнообразное соревнование между ними. Адекватное звуковое сопровождение. И очень-очень графика

EXE уже обсуждал любовь дураков к отсутствию красивых дорог, а также идиологическим чередом русского народа после джипами и вездеходами. Тема эта пользуется симпатией и у производителей игрушек. Марка

"4x4" заезжена до невозможности. Каждая новая игра, гордающаяся грязью, песком и прочими поводами для привода на каждое колесо, вызывает у играющей публики стабильный интерес.

Думаю, **Test Drive Off-Road** исключением не станет. Еще бы, народу зали на настоящем Hammer'e покатались (не "Широкий", но тоже круто)! Сильный аргумент, машина красивая, вызывающая вездеходное... В общем, разные эмоции. Многочисленные. А тут и пердуть можно, да и на себя за баранкой посмотреть с разных точек, а потом, после утомительной гонки, еще и кино с собой, любимым, погонять. "Главн-ка, Зинка, как я эту с. на Jeep Wrangler на повороте сделал!"

Зинаида тащится и восторженно сопит. Ласточка мол...

Благодаря ультрапривлекательной графике, все в TDO-R смотрится несколько ненатурально: игрушечные машинки, не лачкавшие, месят игрушечную грязь. Но как же красиво месят! И, что особенно важно, ненапряжно.

Слово "запарки" — не про эту игру. Лоуингом произнодителя была: "Легкость и душевная чистота!" Рассуждение первое: слезить на вездеходнике по дороге — глупо и противоестественно. Пустяки! Рисуем на трассе без копеек десяток чепкой-тов, обяжем играющих их пересечь (а чепкойты широкие, и вообще замет-

ные), и пусть себе нестелют в трех соснах, пока не износат. Будучи не сильно глупее юзеров, компьютерные игроки в кучи сбиваются только на узких участках. Вероятно, для того, чтобы их было проще обхаживать. Но на открытом пространстве даже они понимают, что лишняя елка не помешает нам срезать. Елки, правда, ни нахрапом, ни сосредоточен-



ной наглостью не срезуются. Сломать заграждение или испортить пейзаж нереально. Даже и не думайте об этом.

Ради всей той же простоты: мучиться, беспокоясь о проколотах шин и разбитых стеклах, тоже не стоит. Починить машину в игре нельзя. Потому что ее нельзя испортить.

Можно, конечно, пересерушиться, но и это не страшно. Допрыгавшегося поднимут и поставят на ноги.

После этого еще можно всех догнать и перегнать. Дело житейское, как говорил Карлсон, сын Карла. Игра-то посильная. Предназначена для "пооттягиваться"

Есть в ней, конечно, и соревновательный элемент. Три уровня сложности. Смешанная лига (открытый чемпионат) и четыре профессиональные, в которых состязаются машины одной модели (или, если хотите, марки, поскольку изначально в игре четыре автомобиля



Системные требования:
Минимум 386, 16 Мбайт
ОЗУ, 2 гигабайта
CD-ROM, Win 95/98



разных марок (моделей). За победу в каждой из профессиональных лиг (при условии, что вы любите HARD-сложность) дается по призовой машине. Так что читателям или старанием количество авто можно, не напрягаясь, удвоить. Что полезно, поскольку машины достаточно честно отличаются не только экстерьером, но и своими повадками.

Сомневающиеся могут попрактиковаться, попробовав по четыре типа ландшафтов (перечислены выше) по две трассы на каждом из них. По замыслу авторов, это должно обеспечить достаточно разнообразие.



С большим сожалением отмечаю, что жертвой простоты и легкости стали физические характеристики трасс. "4x4" — это, конечно, не по-детски, но все же не настолько, чтобы не замечать различия между дорожками, снегом и лужей. Но если в игре такое различие и существует, то ощущается слабо, вплоть до незаметности.



сти. Так что кого-то слишком уж заносило, вертело волчком или кто-то где-то буксовал — не мечтайте. Тут же идет и те, кто думает, что передачи надо переключать самому, и испытывает по этому поводу легкое желудочное недомогание. Не надо нам лишних трудностей. Не важно, как обстоят дела с натуральным Jeep Wrangler, Land Rover 90, а равно и любым другим прототипом машин из TDO-R, но в игре для переключения передач даже клавиши не предусмотрено.

Ласковое меню позволяет настроить кучу всяческих буржуазных штук: один камер десятков, можно включать/выключать разнообразную индикацию и регулировать... но... Внимательный игрок может обнаружить все эти настройки на клавиатуре, во время игры. Но самой ценной, любимой народом и уважаемой в высших кругах должна стать клавиша F12. Если вы заблудились, потеряли направление, ориентиры и цель в жизни, не доверяете стрелочкам на экране — нажмите F12 и вернитесь к последнему чекпойнту.

З то ничего, что я таким телеграфным стилем? Продолжаем проникаться духом восхождения. Test Drive Off-Road будем



вспрошарать за графику. По нынешним меркам — быструю. И по любым меркам — хорошую, даже отличную. Благодарный подбор цветов, проработанные модели. Не паникуйте, без излишеств, но так, чтобы было красиво. Графика старательная, небо



такое голубое-голубое, снег такой белой-белый. Елки, если не слишком близко с ними общаться, выглядят относительно трехмерными, трехмерными ровно настолько, чтобы быть пушистыми и, при необходимости, заснеженными.

Звук. Громкий. Клаксон, рев двигателя. Гул. Скрежет тормозов. И так далее, натуральный шум больших машин, покоряющих бездорожье. Что еще надо, особенно при наличии музыкальных треков на CD (Gravity Kills, TVT Records)!

Графика, текстурки, прыжки-повороты, пыль из-под колес — все это спасает игру, вытягивая ее из болота принципиальной примитивности. Все же игра мягкая, добрая, ненавязчивая — авторы никого не хотели раздражать. Игра



прикольная, веселая. Поддерживает модем. Поддерживает старый-добрый экран на двоих. Веселитесь, королевы, жизнь коротка!



Test Drive Off-Road

★ Elite Systems
★ Accolade

90% ГРАФИКА
70% ЗВУК
75% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

81%



Ваше слово, товарищ Кольт!

Game EXE
НАШ
ВЫБОР

Жанр предписывает брать бизона за рога. Бэру: вас зовут **Джеймс Андерсон**, жену убили бандиты, дочь тоже не пионеры уворовали, на руках список самых опасных преступников (из категории "Wanted!"), действия происходит на Диком Западе, времена самые что ни на есть разгульно-ковбойские. Так чего мы ждем?

Если вы поклонник от души нарисованного добра с кулаками, то, чувствует мое сердце,

LucasArts, создавая компьютерный вестерн **Outlaws**, именно о вас раздала. Особенно, если вы



давно уже замечали за собой нездоровую тягу к стрельбе, умасленной сюжетом и проблемами типа "я тут нашел доплату, что же мне с ней теперь делать-то?", и к ковбойской тематике. Грядущий юбилей главного пастуха Североамериканских соединенных республик Клинта Иствуда отмечен весьма пристойной и очень нестандартной игрой. Самое важное —

Outlaws ни на что не похожа, и сравнивать ее практически не с чем. Разве что с Redneck Rampage (см. в этом же номере). Но сравнение это на курицах завяжется и на курицах же и умрет (впрочем, есть еще колодезные заплывы). Уж больно вещи уникальные. Штучные.

А ведь, казалось бы, всего-то и забот было, что присовокупить к engine'у от Dark Forces и Rebel Assault 2 полупустынный охактусенный интерьер, да нашинговать действо межуровневыми вставками от знатных Lucas'овских искусников-аниматоров.

В них-то, в художниках и дизайнерах, все и дело. Все-таки профессионализм — не самая последняя вещь. А еще боевой опыт. И чувство стиля, близкое к абсолютному. В общем, получилось. Да так, что не стыдно показать первой учительнице и не жалко, что лошади не убиваются. Кстати, куры отстреливаются на раз. Перья летят...



Миры все же создает не одна Origin.

Мир Outlaws в большинстве случаев — город. Не пугайтесь, в исследуемые времена городки были небольшими. Но пристойными: бардак, салун, банк, церковь и так далее по нарастающей коллективной морали. Любимый город спокойно спать не может. Для этого в нем слишком много бандитов. Желательно перебить всех, но для

прохождения уровня достаточно одолвить или убить одного из главных негодяев — из числа тех, что изображены на уже упоминавшемся плакатике "По ним плачут все

тюрьмы США". Стержневые мерзавцы могут прятаться, а могут и не — спокойно прогуливаясь по мирным доселе улицам родного сити. Вследствие чего необходимость лазить и гадопировать по крышам, делать подкопы и всячески терзать себя в поисках очередного ключа может и не возникнуть.



Дело тут вот в чем: в игре три ключа (к счастью, собаки-ключника нет), и на любом уровне используются все три (безоговорочно). Теоретически, идеология построения этих самых эпизодов основа-





на на минимальной логике: коровник никто на ключ не запирает, но в стоге сена (условно) может лежать ключ от банка, и так далее и тому подобное. Только не издумайте пустыни и подобные рассуждения: главное в игре — методично прочесывать все и вся, ища то, что плохо лежит. Станет полечить с оружием, скопится кое-какой инвентарь — а там, глядишь, и ключи сами собой найдутся. Но даже со всеми отмычками среднеазиатский лап придется испробовать пару раз по всем направлениям, выучивая местонахождение достопримечательностей.



Увлечшись построением "вполне реальных" зданий, творцы Outlaws решили сделать игру несколько более интеллектуальной, чем "рифовая" стрелялка. Прием — совершенствование инвентаря, но без

экстенсивных штучек (слабали бы двадцать видов аптек — вот вам и разнообразие!), а тожко заполняем его экзотическими и сложными объектами. Инвентарь, по определению, предназначен для прохождения "тонких" мест у уровня и решения сопутствующих проблем. Здесь это ясно как нигде.

Пожалуй, с сопутствующими проблемами все просто — скажем, лампа освещает темные коридоры, на ней отмечено, когда кончатся масло, винтики.

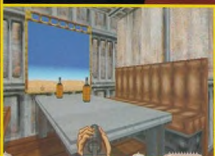
Но бывает и похуже. Пробравшись в некоем нежном месте, я обнаружил, что в инвентарном списке ~~ничего~~ нечто, более всего напоминающее окаменевшее червяка. Позже выяснилось, что это была палка, которой надо было подкинуть ящик, закрывающий дыру в стене...

Квеста, короче, не слоужлось, да и сложиться не могло. Вся "адвентурность" игры укладывается в рамки "подбираем все что дают" (происходит "автоматом", отказаться-потерять-выбросить — невозможно). Опыт по этой части вырабатывается довольно быстро, так что даже завязых непротиснувшись добру любя-

нием это не должно смутить. В конечном счете ясно, что лопатой надо копать, остальное преходящее.

Так или иначе, от поиска секретных мест не отбоярится. Жанровая принадлежность. Совет вечен, как вечно компьютерная игра: интуиция + нездоровое любопытство. То есть элементарное желание играть по правилам, предложенным авторами. То есть, в конечном итоге, просто доброе чувство к игре. И тогда ноги сами собой понесут вас во все дыры и лазы, наньк, опыт и мозги заставят ползать на четвереньках, сидеть с крыши на крышу, лезть в колодцы. К слову, пресловутые (потому что надоели, устал) прыжки по крышам требуют максимальной ловкости (рук, разумеется), но это единственная аркадная подставка Outlaws и к тому же вовсе не обязательная для просто прохождения игры. Вот почему лукавское творение показалось мне таким приятным и даже расслабляющим.

И еще одно. Игра выпадает из уже начинающего складываться дулового стандарта. Чем в первую очередь и хороша. Стильная игра. Или, если жестче относиться к слоям, — тщательно стилизованная. Никаких опротивевших



чужих, созданий ади и прочих лорд-елы-палы-кибер-какодемонов. Нет, кругом обычные техасские пананы, вооруженные обычными револьверами, обычными винтовками, максимум — обычными динамитными палками, или, в самом наизысканнейшем случае, обычным пулеметом. То есть не то, что никто молниями не сажит по вашему истерзанному



размышлению, — даже электричество еще не изобретено. Повторяю: старорежимная благопристойная тишь да гладь и удивительная справедливость.

В свою очередь, вам даже жалкого "Уин" поддержать не дадут. Десять видов оружия — вроде бы разнообразие.



Системные требования:
операционная система Windows 95

Но разнобра-ше местного музейно-краснеческого лагетия. Нет лишь зуба мавонита и бурки Василья Ивановича.

Зато есть два "типора мера" дуствоздок, мало чем друг от друга отличных (кетати, оружие осемь слабенькое-сомнительное — по сравнению с тради-ционно высокими рейти-нгои этого шменательного дельеиса в аналочичных играх). Что еще? Кольты, рауместия. Классический шинистер. И том числе и с оптическим приде-ом. Вещь из разряда "это что-то!", особенно с этим самым прице-

лом. Нечто однозарядное, но очень крупно-однозарядное. Удобнейшая штука. Лег на крыше и сайай себе в ниче-го не подозревающих папанов, не забывая делать на прикладе соответствующе зарубочки. Дваланть нять зарубочек — орден Дружбы народов, полсотни — Золотая звезда Героя Техасской Народной Республики...

Да, можно ножи метать, а можно и за-станковый

нажимай кнопочку, чтобы вложить патрончик. Если вишестер десятирядный, то можешь десять раз вы-

стрелять, потом будешь десять раз кнопку нажимать. Так вот, эта допалнительная клавиша удивительным образом меняет весь gameplay. Все ощущения и эмоции резко перестраиваются, нахрап пропадает, и начинаешь суетливо прятаться за каждую стойку — чтобы набить магазин вдруг закончившимися патронами. У владельцев двухкнопочных прыгунов (характеристический период выбора удобной расклад-ки клавиатуры. Между прочим, всем рекоменду-ю попробовать ту, которую предлагает LucasArts: ощущения странноватые, но играть удобно).

Итак, сейчас будут выводы. Outlaws — игра, интересная именно нестандартностью и открыто декларируемой неприязнью к общим местам. При банальном (если не сказать — устаревшем) engine'е (правда, пересинхронизованном на Direct3D) игра отличается рельефной, пикантной графикой. Все персонажи и большинство предметов нарочито сделаны в стиле "руко-творная анимация", благодаря чему Outlaws

воспринимается как мультфильм. (Правда, при этом очень кривенькая панель с изображением характеристик игрока смотрится как рисунок первоклассника и трактуется исключительно как издевательство...)

Главное же, что такой стиль удалось совместить с трехмерностью помеще-ний. Лестницы, балканчи-ки и прочие конструкторы — честный 3D. Плюс выполнены все суровые требования времени: теги, высокое разрешение, минимальный набор эффектов. При этом графику без особого лукавства можно назвать быстрой.

Но... едва ли игра сохранила бы свой стиль, если бы монстры были "настоящими", а не являлись бы вперед ногами и не пугали бы своих пикселями...

— X.Matanolaz



★ LucasArts

80% ГРАФИКА

ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Outlaws

90%

пугает есть. Страшное в сравнении с остальными приборами имущество. Уникальное. Но, повто-рюсь, — станковое. То есть, если в кармане как-то тесненько уместит, то стрелять можно, только вини в ступор. А как ни встави! Вещь-то станковая.

Н е в том суть. Соображения некоего железного реализма заставили разработчиков сделать все оружие переносимым: вручную, выстрелил —



Дубль четыре,

Мам Долгожданная встреча с драконом

У ВАС ЕСТЬ "МОЛОТ ВЕДЬМ"?
МНЕ ДЛЯ РАБОТЫ НУЖНО...

Все хорошее приходится. Нет, не так: приходится даже хорошее. Или еще точнее: хорошее и то приходится. С **Quake Mission Pack #2: Dissolution of Eternity** именно это и приключилось. В нашу речь входит выражения "неплохой add-on к Q". Потому что плохих еще не было, а ребята из Rogue Entertainment (разработчики, любопытно, что id выступила публикатором этого продукта) хоть и потрудились на совесть, но ничего радикально нового не сотворили. Да и не собирались. Угешает одно — долгожданная встреча с драконом...

...а так: антидеку средств массового уничтожения и бонусов, присущих Q. Для услады фанатично-мракобесов к ним дорисованы пять модификаций.

Во-первых, появились варианты обоих nailgun'ов под новый боеприпас, названный Lava Nail. "Горячие гвозди", понятное дело, красиво светятся, но их убойная сила возросла минимально. Гораздо страшнее модификация GL и RL: тут появились



оружие массового уничтожения; подлый же гранатомет отстреливает гранату, которая, полетев к цели, разделяется на четыре части. Действительно, монстры топчут землю стадами, но это, право,



Часть 1: Соло

Помните кумачового летучего гада из заглашника первой тестовой версии Q? Так вот, он все-таки явился миру. Правда, не в столь революционном обличье. Год с лишним в уробе — и негодяй поучился серым и, на мой взгляд, немного игрушечным. Но честно летает. Крылами суетливо машет. От души плюет фаерболами и электрозрадами. Но — зело живуч. И чтобы счастливо закрыть дверь, ведущую прочь из MP#2, на лету надо налететь

деревянный бушлат. Таково скромное требование гона под названием "The Story".

Суть дела: "Квак"

пройден, доблестный морпех (иди как там его?) истребил Atmagon'a из MP#1, наивно собравшись съездить в отпуск домой — навестить маму и заодно переоселиться, но по дороге опять угодил в какой-то левый sligpate, а из него в странное помещение, где

встретил скужающих монстров и нашел бумажку. А на бумажке начертано (письмена, разумеется, готические): "Тут, парень, беда стрелялась, и всех надо то... ну ты понял — порешить... Число, месяц, год 1253 от Р.Х."

Осталось лишь изучить свежайшее оружие, перебить, как заказывают, новейших монстров, а попутно прорубиться сквозь 15 уровней, шаловливо разбросанных по двум эпизодам, хлопнуть дракона и отправиться на сетевые ристалища.

Стреляем...

Новое оружие есть хорошо развитое старое. Соблюдая традиции сериала Quake Mission Pack, курируемого непомерно id'шниками, DE сохрани-

кластерные боеприпасы. Ракетница палит сразу кварталом ракет, превращаясь в ужасное (но весьма неточное при стрельбе с больших дистанций)



жестко, такое оружие надо запрещать международными конвенциями.

Получила свое развитие и тема "Thunderbolt'a". Альтернативный девайс (с весьма оригинальным названием Plasma Gun) пускает жуткие энергетические шары, которые, взрываясь, еще и атакуют окружающих монстров. В общем, следующий шаг в воплощении донзита "Давить шемблеров их же оружием".

В сетевой игре доступна еще одна убойная штука: вна — в компанию к топору





попадает гарпун, позволяющий цепляться за стены или потолок и подтягиваться, игнорируя жестыцы, лифты и официальные тропинки к педолопу. В отличие от аналогичного устройства в Shrak, крик в DE не расколысается (то есть не надо беспокоиться о дополнении заласов).

Казалось бы, в Q достаточно аппаратуры, сохраняющей мировые персонажа, но ребятам из Rogue этого хватало мало, и игра была расписана шитом, который на какое-то время уменьшает реалистичность к вражеским зракам. Другой бонус — кольцо по борьбе с гравитацией — реализует еще одно желание разработчиков: мечи ожидания Q: наконец-то можно полетать, не пользуясь и не посещая специально отведенных помещений.

в оригинальничав

Все перечисленные навороты окончательно дегенерируют игру в жуткую кровавую бойню, не идущую ни в какое сравнение ни в какое с «обычным» Quake'ом. Добрый десяток новых монстров, среди которых попадаете такая экзотика, как паззано дающие мечи и оживающие статуи, в сочетании с большим количеством гада «ветеранов», замороченными уровнями, отличающимися огромным количеством настенных

напольных-потолочных пулеметов, режущих мятников, шипов и откровенных маторубящих устройств... и новую игру можно смело называть «сложной». Цитата из документации: «Ребята, вы что, садомазохисты? — Нет, просто мы решили, что все уже устали от оригинального Quake а...»

При этом оружие хоть и стало воистину страшным, осталось хорошо сбалансированным, и двухстволкой гнущаться не стоит. Игра приятна во многих отношениях: на CD записана усаждающая слух (и актуальная!) музыка; у игры есть стиль, столь же самобытный, сколь влисающийся в сериал.

Сериалы — они и в Африке сериалы, вне зависимости от того, про просто ли они Марио или про мужественного морского пехотинца, истребляющего нечаяда Ада Мейсона не знает, что он Мейсон, но притворяется Мейсоном. Рано или поздно он начнет сомневаться: а не Мейсон ли он, девушка рыдают на сновалах, одни включают телевизоры, другие отправляют компакт в соответствующие лотки и дают команду «install». Те, кто ждет продолжений, зинмо MP#2 пройти не должны...

P.S. Самое смешное: в игре случаются зслетрессения. До-английский — сaphQuake. Таким образом, как минимум о трех параметрах MP#2 — это большой Q, чем сам Q.



Часть 2: В толпе

Да, помнится, я обещал снять своим зрагоисненным вниманием тему "Deathmatch в свете add-on'ов". Получите.

Тогда, конечно, еще не прошло, но я уже готов сменить дозуг "EIM71" на призы "DM6 через Shrak". Приемлемые также воззвания "CTF!!!" и "Teamplay Friendly

Разумеется, не стоит обсуждать новое Mission Pack'овское оружие и новые же уровни.

Хотя всеокружающий молот в Scout'e of Amazon зачетно скандывается на стиле игры. Прямо скажем, позволяет зарабатывать фраты пачками.

Смелый трюк:
В Ashen EAM, приравляющий катоды Quake и модифицирует модифицирует модифицирует...



Не ясно, хорошо ли это, но страху нагоняет. К количеству способов смертоубийства по сети MP#1 добавил лишь выбор между

"friendly fire" и "no friendly fire" для поклонников teamplay. У любителей этого развлечения появились шанс обострить ощущения и сделать игру более честной: в режиме П придется заботиться о том, чтобы не показывать своих Единствен-

Единствен-

Новая кровь

Создатели трех проложений самой сетевой игры прошлого года заботились о трудящихся, понимая, что забыть о тех, кто посвящает себя конферсия друзей во фраты, — преступление. Все в норме. Некоторые авторы дают нам несколько приятных уровней. В явном случае речь идет о поздних и поздних стилях игры, а также важных открытиях, несущих свет, et cetera...



тый dm-уровень творения Haptic, судя по его размерам, предназначен для игры минимум вдвоем и потратит своими масштабами.

Shrak дал нам много больше.





То, что названо Total Conversion

Пока бьешься один, оружие Shrak кажется просто прикольным. Но магические прибамбасы меняют весь настрой игры, ее ритм и ее манеру. По понятным причинам, из deathmatch безвозвратно исключен friend slaker. Но все последующее оборудование делает нас счастливыми. Сенсационное явление: есть смертоносное оружие, после попадания которого наступает гарантированная смерть, но... через семь секунд. За эти секунды обреченный может успеть отомстить.

Я говорю об injector —



плавню воспаряет к потолку. Стрелять это ему не мешает. Есть только один способ спастись — подобрать сразу после ранения аптечку. Но в полете это сделать сложно... Время умирания зависит от здоровья и брони.

Не менее веселое средство HFG9000, вопреки традициям, не является самым смертоносным. Оно заставит пораженного совершать огромные прыжки и — если потолок низок — разбить голову. Ощущения сногсшибательные.

Самое же жуткое оружие находится в комплекте,



пробиваемом любую броню (кроме, естественно, аналога Pentagon of Protection). Получивший инфексию, радуется и



заменяем... топор. Это proxu mines. Нечто с похожим названием есть в SA, но тамошные proxu mines очень быстро взрываются, да еще за несколько секунд до взрыва выдают предупредительный звуковой сигнал. Мины Shrak живут больше пяти минут, обладают очень большой чувствительностью и огромной убойной силой: можно подселить мину ко яну мостика, и проходящий по нему будет распылен на атомы. Две мины, установленные на выходе из коридора (их можно спрятать — и ни одна не догадается об их существовании), гарантируют уничтожение противника при



любом его здоровье и броне. С использованием мин тесным становится почти любой уровень.

Но за Shrak'ом — это формальная новизна.

Ж, наше черпак знамя... Capture the Flag (CTF) — очень странная игра, предназначенная для осмысленного



teamplay. У каждой из команд появляется одна заветная цель: сохранить свой флаг и похитить флаг противника. В итоге — масса призовых очков и вполне осознанное победное. Тем паче, что скатившегося флага видно издали: хоругвь такая большая и красивая. Для CTF требуются специальные уровни — а Shrak их три.

Черное знамя CTF подхватила Rogue, предложив выбор между "обычным" CTF, CTF с одним флагом на всех и CTF на три команды. Уровень для этой битвы в DE подготовлен изурнутой, но он один.

Другая gameplay-новация — BugWar. Не "красные против синих", но "пауки против скорпионов". Чистый декор, QA бесплатно распространяет патч к Quake, позволяющий использовать BugWar 6es Shrak.

Заканчивая разговор о Shrak, стоит напомнить о его замечательной способности работать с уровнями оригинального Q

или же с иными, доподлинными заданиями, положенными правильным образом. Это свойство не распространяется на другие издания, поскольку в них строго сохранено основное оружие, и игра на старых картах осталась игрой на старых картах.

Вслед диакону

DE в dm привнес не так уж и много: новое оружие отличалось вессексуализирующей силой и провоцирует жуткую бойню: одним выстрелом лишая жизни толпы ниродз. Специальный dm-уровень лишь один: он оптимизирован под все варианты борьбы за флаги.

Идеология "больше флага в секунду" принесла еще один режим сетевой игры в MP#2 — TAG War. Эта разновидность teamplay (при неограниченном количестве команд) отличается могучим артефактом ("TAG"), захватив который, мы за одного флага получаем целых три. Ощущения от такой игры странноватые, и мне эта идея несимпатична.

Другой страшный dm-артефакт: Vengeances Sphere — устройство, мешающее за гибель своей обладательницы. Сфера, красиво вращающаяся у нас над головой, потоком огня атакует вашего убийцу. Кроваво, кроваво, девчонки.

Куда важнее то, что все страшные бонусы в MP#2 не растут в одном и том же заранее отведенном месте, а появляются в одной из N известных точек случайным образом. Так что "сторожечь" QuadDamage становится бесполезно...

— Х.Мотолоз



Quake Mission Pack #2

- Rogue Entertainment
- id Software
- Activision

ГРАФИКА

ЗВУК

СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%

Redneck Rampage

Cheat-коды

Введите во время игры:
rdall — все предметы и здоровье



rdclip — проход сквозь стены
rddebug — отладочный режим
rdelvis — God mode
rdguns — все оружие
rdinventory — весь инвентарь



rditems — все бонусы
rdkeys — все клавиши
rdrate — демонстрация количества кадров в секунду
showmap — вся карта
rdskill# — изменение уровня сложности (от 1 до 4)
rdunlock — отпирание всех замков

MDK

Частичное бессмертие, действующее только в основной части игры



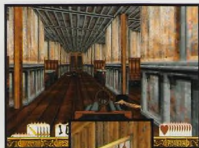
Сделав резервную копию MDK95 EXE (на случай, если что-то не сложится или возникнет желание сыграть честно), измените значения по адресам:

сдвигание	старое	поставить значение
0007471B	90	: 29
0007471C	90	: C2

Outlaws

Cheat-коды

Введите во время игры:
ofash — бесконечные боеприпасы и автоматическая перезарядка
ofpostal — все оружие и патроны
airedlife — отключение



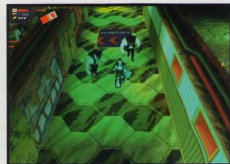
монстров (но пока код не будет вновь набран, невозможно стрелять или двигаться)

Особо ненаблюдаемым следует обратить внимание на тот факт, что бессмертие включено в меню игры.

Reloaded

Cheat-коды

Будучи в меню выбора персонажа, введите **LOVEMYTEDDY** —



Toxic Bunny

Cheat-коды

Введите, включив паузу:
BREED — дополнительная



жизнь
AEIOU — деньги
WASTE — взрыв всех канистр
BOING — переход на следующий уровень
появится секретный герой Frank
Находясь в меню "game options", введите **IWANTTOWN** — и вы сможете выбирать любой уровень.
Во время игры, поставив паузу, введите **RLSEFISGOD** — патроны, бомбы, бонусы, здоровье
Во время игры введите **ALGOD** — бессмертие

Necrodome

Cheat-коды

Во время игры нажмите "T" и введите:
excalibur — все оружие
smallrocks — бесконечные боеприпасы
rabbit — вся броня
igotbetter — все здоровье
gimmesomegarbaby — все механизмы и оружие



swallow — топливо
knight — God mode
camelot — конец уровня
runaway — залп из всего оружия



Test Drive Off-Road

Cheat-коды

Введите вместо своего имени:
cheat1 — дополнительная машина (Hotrod)

cheat2 — Monstertruck
cheat3 — 4x4 buggy
cheat4 — грузовик
cheat5 — доступ ко всем трассам
ciggies — возможность проезжать сквозь препятствия (деревья, заборы, чужие машины)

shurbery — все бонусы
antioch — уничтожение всех врагов
unladenswallow — бесконечное топливо
debug — отладочная информация



Стратегии

<Dark Colony>
<AI Wars>
<X-COM: Apocalypse>
<Enemy Nations>
<Age of Empires>
<Theme Hospital>
<Imperium Galactica>
<Heroes
of Might and Magic II>



74



Theme Hospital "Кто, как ни вы, один в состоянии из простой больницы создать колоссальное по прибыли предприятие, которое долгие годы будет приносить высокий и стабильный доход."

78



Imperium Galactica

"Imperium Galactica вовсе не Reunion 2. Это очень удачный клон, опережающий предшественника по всем статьям."

70



Age of Empires

"Кажется, Ensemble Studios уянось совместить несовместимое, и в итоге мы получаем real-time-монстра, по сравнению с которым Warcraft — детская погрешность."

67



Enemy Nations

"Enemy Nations — C&C meets SimCity". Такой нехитрый рекламный слоган сочинила фирма Windward, более года занимающаяся разработкой игры. Неплохая заявка, верно?"

Закат солнца вручную

На месте потихоньку вошедшей в нашу повседневную жизнь стратегической колонки нынче интервью. С разработчиками Целью материала было "вскрыть" совместно тему "RPG-элементы в стратегических играх". Но это сухая постановка, почти цитата из плана номера. Живописней можно сказать так: как на примере одной игры мы попытались выяснить, как в стратегии приходит RPG и что это дает. Предварительный ответ таков: подобные игры делают сугубые поклонники RPG, а результатом может быть нечто хорошее — вроде пресловутой Игровой Атмосферы.

Но это пересказ. Читайте интервью

...Мы застали команду из Holistic Design в нелегкое время. Плохо, их покинул ведущий дизайнер, последнее детище HDI — **Emperor of the Fading Suns**, несмотря на всю его оригинальность и "Наш выбор" от E.XE, не совершило революции в игровом мире, и теперь ребята с кучей идей в голове, но с пустыми карманами носятся в поисках публикаторов, которые согласились бы предоставить им еще один шанс. Мы разговаривали с **Кеном ЛАЙТНЕРОМ** (Ken Lightner), директором проекта EFS

Е.ХЕ: Ваша фирма стала известна благодаря разработке таких замечательных игр, как *Machivelli*, *the Prince* и *Hammer of the Gods*. Почему вдруг вы решили создать настольную RPG (которая чуть позже реинкарнировалась в одноименную стратегию — **Ред.**)?

Кен Лайтнер: К нам присоединились несколько человек из *White Wolf*, компа-

нии, выпустившей "настольные" RPG *Vampire* и *Werewolf*.

Знакомьтесь с виноделием — **Зандро Гринберг** (Andrew Greenberg), ведущий разработчик *Vampire* RPG, и **Билл Бриджес** (Bill Bridges), автор *Werewolf* RPG. Объединив усилия, мы вместе сделали *Fading Suns* RPG.

Е.XE: Вы считаете, что настольные RPG более популярны, чем компьютерные игры?

К.Л.: Нет, вряд ли это так. Они не особенно популярны в Америке: продажи ролевых игр в среднем

составляют десятую часть от продаж компьютерных. Но мы не думаем, что настольные и компьютерные игры взаимноисключают друг друга. Наоборот, мы чувствуем некую общую их энергетику и поэтому занимаемся всем понемногу: сидя под одной крышей.

Е.XE: RPG появились очень давно, и даже компьютерным играм не удалось заменить их, но сегодня, когда к "Интернету" подключены миллионы людей и скорость каналов возрастает, не кажется ли вам, что пришло время "виртуальных" многопользовательских RPG, а время GM'ов уходит? (GM — game master — ведущий игры.)

К.Л.: Я не думаю, что "Интернет" полностью заменит эти встречи с друзьями за одним столом, где найдется немного пива и уж точно немного пиццы (хотя пицца это очень по-американски). Кроме того, пройдет немало времени, пока компьютерные программы сравняются по своим творческим возможностям с людьми, с хорошими ведущими. Помните, что ведущий не обязан "просчитывать" заранее все ситуации, которые только могут возникнуть в процессе игры, а на компьютере это пока единственный доступный способ. Мы прошли большой путь к играм типа *Diablo*, и все же пока игровая вселенная ограничена объемом CD-ROM, в который программисты пытаются втиснуть свои миры.

Е.XE: К сожалению, в России RPG распространены очень ограниченно. Несколько сотен или тысяч играют в AD&D,

десятки — в *Cyberpunk 2020*. У нас пока нет возможности достать настольную EFS, но, судя по откликам, это очень перспективная ролевая игра. Во всяком случае, нам очень понравилась ее тема. Расскажите, с чего все началось и как проходило создание компьютерно-стратегической EFS. Что явилось толчком?

(Здесь к разговору подключился **Зандро Гринберг**, представленный Кеном Лайтнером в начале беседы. — **Ред.**)

Зандро Гринберг: Началось со следующего: мы с Биллом подняли Кена за щиколотки и стали трести его, пока он не согласился заняться RPG. А если серьезно... Создание RPG в основном происходит в долгих дискуссиях, порой переходящих в перепалки и даже рукоприкладство. Каждый из нас имел какое-то свое представление об игре, каждый стремился найти ему достойное применение в ходе обсуждений и последующей реализации. Мы просто взяли все то, что любим в научной фантастике, и насилием "затолкали" это в игру, в игру, в которую с удовольствием играли бы сами.

К.Л.: Мир Меркуриус светил был соткан из множества идей о новых играх, которые бродили в наших негиперкайных головах. Мы хотели сделать что-нибудь в стиле *Sci-Fi*, но в тоже время не оставить без внимания взаимоотношения с церковью и государством, которые так хорошо получились в нашем *Machivelli*. В общем, было решено перенести действие игры в Темные Века, в будущее.



Важным моментом для нас было подчеркнуть тесные связи между церковью и государством, реализовать правдоподобную систему боя будущего, а главное, оставить побольше простора для фантазии.

ЕХЕ: Мне почему-то показались, что при создании игры ваш коллектив во многом подпитывался идеями "Дюны" Фрэнка Харберта. Я прав?

К.Л.: В "Дюне" было множество вещей, которые мы пытались реализовать в игре, и, конечно, она была для нас побудителем. Это вы в точку. Но мы руководствовались не только "Дюной", ломая головы над EFS. Серия Falkenberg's Legions, немного David Drake's, исторические записки Knights Templar, массонские книги и

стратегий. У него это получалось лучше всего. Поэтому мы решили "пойти у него на поводу" и начать со стратегий.

ЕХЕ: А что еще, кроме пока неназванного члена вашей команды, принимал участие в создании компьютерной версии?

К.Л.: Мы все — Эндрю, Билл и наш покорный слуга. Нашей задачей было перенести атмосферу Меркуновых светил в стратегическую игру. Мы хотели сделать игру, в которой игрок имел бы полную свободу действий, сохранив целостную игровую вселенную.

ЕХЕ: А что случилось с тем, кто был заперерщиком проекта? Похоже, он не добрался до финиша? Значит ли это, что мы не увидим от вас новых стратегий?



еще много чего — вот краткий список источников нашего вдохновения.

ЕХЕ: Кстати, какой сорт пива вы нашли наиболее открывающим сознание в ходе творческого процесса?

З.Г. (задумчиво): В основном светлые сорта... Да. Светлые. С темными дело не шло...

ЕХЕ: Хорошо. Давайте вернемся к нашим баранам, к компьютерным играм. Вы сделали отменную стратегическую игру, полную RPG-элементов. Но почему не чисто ролевою, как это обычно бывает со страстными фанатами RPG?

К.Л.: Объяснение есть. Просто человек, который в самом начале занимался EFS, был большим поклонником

К.Л.: Парня зовут Эд Пайк (Ed Pike), и мы вместе работали над всеми нашими стратегическими играми. Но за три месяца до окончания EFS он покинул команду (попытки несущественны), и мне пришлось делить все самому. Что же касается новых игр... я думаю, с такими людьми, как Эндрю и Билл мы горы свернем, а уж новые стратегии — подано. Во всяком случае, беспокоиться за качество будущих игр не приходится. Поверьте.

ЕХЕ: Как вам работало? Весело? С огнем?

К.Л.: Весело? Издаваться? Что веселого в тяжелом и упорном труде? Интересно — да, но чтобы хотеть... Нам приходилось часами играть в

DOOM, чтобы хоть немного снять напряжение.

ЕХЕ: Многие игроки жалуются на вялый и безинициативный AI. Вообще, AI традиционно является самым узким местом многих, даже очень хороших стратегических проектов. Как далеко зашли ваши исследования в области программирования AI? Собираетесь ли вы уничтожить жалобщиков своими новыми патчами?

К.Л.: Надеюсь, что да. Сейчас мы практически уговорили Sega Soft (это наш издатель) помочь нам с выпуском патча версии 1.3. У нас есть wish-list на две печатные страницы со списком улучшений, которые наши



фанаты хотели бы видеть в игре. Мы собираемся слегка сместить акценты — разгрузить игроков от занятий микроменеджментом, но дать им погрузиться в бесконечном количестве юнитов, освободив время для реализации более важных стратегических замыслов. И, конечно, в наших планах конкретно заняться AI, сделав его значительно более АРГСИБНЫМ и БЫСТРЫМ! Хотя это и чертовски сложно — уговорить желанного парня показывать кулаки и догнать по скорости Карла Люиса.

ЕХЕ: Ваша игра, несмотря на ее достаточно скромные графические оформления, обладает уникальной атмосферой. Мне понятна причина этого эффекта: за компьютерной игрой стоит целый RPG-мир. Это огромный плюс EFS. Многим, очень многим стратегическим играм не хватает такого костяка.

К.Л.: Спасибо, вы нас переувеличали. Лично я думаю об игре чуть скромнее.

Наверное, это характер. Но в том, что вы говорите, действительно есть доля истины. И причина вам изложена. Мне нечего к этому добавлять. Разве что... Работа "на стыке" всегда приносит свои плоды: новые черты, поперкнутые из смежных жанров, способны оживить даже мертвый продукт. Правда, желательно, чтобы продукт был, все-таки живым. Жив он, хотя бы минимально, будет и Атмосфера. Которую мы ценим в играх не меньше вашего, но о которой почти ничего не можем сказать. Пошутить — да, можем, сказать, как это получается — нет. Мы не теоретики...

ЕХЕ: И все же продукт у вас живой. Это точно. Можем ли мы рассчитывать на что-то подобное от Holistic в будущем? Разумеется, нас интересуют в первую очередь стратегические игры.

К.Л.: В данный момент мы работаем над заключением лицензионного соглашения с Games Workshop и SSI. Новый проект будет закончен к Рождеству и... заставит графику EFS покраснеть. На Е3 мы сможем рассказать вам больше, а пока я вынужден отослать вас к SSI — за более подробной информацией.

ЕХЕ: Хотя бы наметките, что это будет? Мы никому не скажем, честно!

К.Л.: Это будет тактическая игра, похожая на Steel Panthers, но в изометрической проекции. И вновь мы взяли за основу настольную игру (уж постите!) — Space Marine от Games Workshop. В дальнейших планах — использовать этот изометрический engine в компьютерной RPG (наконец-то!); нет на основе нашего циклопического багажа из EFS в сочетании с восхитительной системой боя, как в Diablo... Нет ли у вас на примете издателя для такой задумки?

ЕХЕ: Если бы... Удачи вам!

Беседу вел Олег ХАЖИНСКИЙ

В бой идут только лорды

Материалы
рубрики
подготовлены
Александром
ВЕРШИНЫНЫМ

Давным-давно, когда о WarCraft'e еще никто не дуял, а Heroes of Might and Magic только планировалась, люди все же играли в стратегии. Вернее, в стратегии. Уже тогда ставшую и до сих пор остающуюся классикой жанра. Речь, конечно же, о Warlords.

Австралийская компания SSG, создатель игрушки, правил умами и сердцами стратегически подкованных пользователей вплоть до появления стратегий в реальном времени и НММ. Эти последние постоянно получали подкрепление в виде продолжений и клонов, а SSG все молчала. И вот, три года спустя, фаны наконец-то могут удовлетворенно вздохнуть: **Warlords III** будет! На этот раз издателем всемирно известной игры станет Broderbund.

Все время пока выдерживалась пауза, SSG получала огромное количество пожеланий от поклонников, которые не желали забывать дорожке сердцу название. Осталось лишь отсортировать и обобщить просьбы и предложения с тем, чтобы воплотить их в новой игре. Наиболее часто в умы игроков приходила идея о расширении multiplayer-возможностей. Конечно, в Warlords II присутствовала игра по сети и даже по e-mail'u, но этого было явно недостаточно. Теперь игра поддерживает весь спектр существующих на данный момент способов коммуникации. Более того, разработчики

значительно изменили алгоритм multiplayer-режима.

Очевидным недостатком предыдущих "серий" являлся порочный поведенческий режим (turn-based): при наличии большого количества игроков один полный цикл (то есть временной промежуток, за который все игроки успевали сделать ровно по одному ходу) мог съедать чудовищное количество времени. Говорить о протяженности целой партии и вовсе тяжело. И все же, рассмотрев возможность введения системы реального времени в Warlords, SSG отказалась от подобного шага. Вместо этого был написан алгоритм "одновременных ходов", во многом схожий с идеей, воплощенной в M.A.X.'e.

Дело в том, что пользователи будут иметь возможность устанавливать максимальную длительность одного хода. В этот промежуток времени участники игры могут спокойно манипулировать своими армиями. По этой же причине SSG ввела систему, по которой вы лишь уведомляете об идущих на данный момент времени баталиях. Подумайте сами: ведь вам не придется наблюдать за ходом сражения пока часы безжалостно отсчитывают время вашего хода. С другой стороны, вы всегда сможете перенести к месту важной для вас схватки и проследить за ее развязкой. Примечательно, что система одновременных ходов будет применяться лишь в случае игры "человек vs. человек". Юмор ситуации в другом: разработчики очень быстро установили, что компьютер куда разумнее человека использует данное ему время.

Как уже упоминалось, SSG ввела сложную систему "настроек" multiplayer-игры. Выбрав "одновременный" алгоритм, вы сможете устано-

вить длину хода (в минутах), а также максимальную длительность игры в целом (в единицах, десятках, сотнях и тысячах минут!). Если из-за плохой связи какой-либо игрок "выпадает" из коллективной игры, его быстро подменяет компьютер. Впрочем, с тем же успехом вы сможете продолжить игру с необходимой точки, вызвав save game. Наиболее мелочные пользователи смогут договориться даже об

возглавляющую огромную армию, приближается к вашему королевству. Ваша задача — объединить враждующих рыцарей под своим началом и разбить негодяя Vane'a. К сожалению, авторы дадут вам поиграть лишь за Кибальцшей. Странников Ближней просьба не беспокоиться.

Кроме того, в кампании будет использоваться система ограничения времени. За каждое удачно



успехов выиграш: максимальное количество золота, войск, замков и так далее. Ну а если вас утомляет длительное строительство, вы с легкостью сможете задать на карте уже полностью отстроенные города, расставить армии и перейти напрямик к рукопашному бою.

Только не подумайте, что благодаря последней моде на коллективные побоища игрок-одиночка был забыт. Вовсе нет! Для таких стратегов в Warlords была создана специальная кампания, состоящая из десяти миссий-сценариев. Скажем больше: все сценарии взаимосвязаны, и вы сможете перенести из одного задания в другое любимые войска, артефакты и прочую утварь. Поверьте, хорошие бойцы вам понадобятся. На этот раз игрок занимает место вожака одного из пяти рыцарских орденов, погрязших в междоусобицах. Между тем, могущественный Lord Vane,

выполненное задание стратег получит определенное количество "премиальных" очков, которые могут быть потрачены на улучшение боевых качеств регулярных отрядов.

Если же вам наделано в четвертый раз пройденная кампания, остается лишь блистать талантом в отдельной взятой миссии. Из них готовых — около двенадцати. Количество остальных стремится к бесконечности, так как случайным образом порождается по вашему желанию. Количество остальных стремится к бесконечности, так как случайным образом порождается по вашему желанию. Забавно, что готовые к употреблению карты будут связаны по сюжету с кампаниями, выделяя отдельные баталии. Упомянутые карты должны принести вам удовольствие несколько больше, чем лопотом не созданные. Авторы сценариев потратили немало усилий, чтобы создать шекспировские ситуации. Дизайн местности также более правдоподобен





На каждом таком этапе могут сразиться от двух до восьми игроков — компьютерных или вполне живых. Расширились и стратегические возможности компьютера. Нейтральные игроки становятся гораздо более активными в случае нападения на них. Вы даже сможете вести полноценную дипломатическую беседу с компьютером, заключая союзы, обмениваясь ресурсами и так далее.

Размеры карт стали разнообразнее — от крошотных 32x40 до безразмерных 128x160. Характер местности также изменился: луга, горы, леса. Остатки ландшафта зависят и скорости передвижения. Генератор карт получил много новых возможностей. Так, пользователь может указать количество больших островов. Или, быть может, вам нужен один, но материк?

Что еще? Как и в предыдущих частях игры, существуют лишь три типа селений: деревни, города и цитадели. Квесты для героев предлагаются теперь внутри самих поселков, а не в церквях и храмах. Захват вражеского города не принесет вам новых отрядов, которым обладает лишь неприятельская сторона. Вы сможете готовить только "общие" для вас с противником типы отрядов. Морские порты вынесены за стены городов. Они потребуют дополнительной охраны. Представьте себе, как вы овладеваете и разоряете



вражескую гавань в то время, когда защитники близлежащего города лишь беспомощно наблюдают за происходящим. Красота!

Появились новые объекты, называемые просто Site'ами. Каждый Site приносит ближайшему городу некоторый бонус. Им может быть как золото и ресурсы, так и дополнительные военные диспозитивы. Данные объекты также можно захватывать и низводить!

К сожалению, SSG не собирается выпускать редактор сценариев в одном флаконе с самой игрой. Дело в том, что созданные дизайнерами карты настолько сложны, что с ними может работать лишь очень серьезный редактор. Нельзя забывать и о том, что все 82 типа войск теперь анимированы, что означает невозможность их правки пользователем. Разумеется, никто не отрицает, что порочный редактор не будет выпущен чуть позже, по заявкам ревущей от восторга публики.

А теперь сюжисты. Авторы игры решили добавить в Warlords III МАГИЮ! Да, лорды обладают



отныне дополнительным могуществом! Впрочем, дабы не испортить великолепную балансировку сил в игре, магическая система внедралась очень осторожно, робко и нежно. Если вам неприятно это нововведение, вы сможете отключить использование сверхъестествен-

ных сил в начале сценария.

Возможности чародеев также весьма ограничены. Вы сможете использовать по два-три заклинания за один ход. И никакого вмешательства во время боя! Магическая энергия, разделенная на три типа, будет накапливаться в городах, причем не во всех. Таким образом, мана станет еще одним ресурсом, не менее ценным, чем золото. Различные герои будут иметь разные магические способности. Некоторые не будут ими обладать совсем. Каждый раз, когда герой будет переходить на новый уровень, он сможет выбрать связку заклинания и получить некоторые бонусы для старых. Каждое заклинание требует определенного количества маны указанного цвета. Лишь "серые" маги могут использовать любую ману, преобразуя ее. Слишком не велик: невидимость, возможность ожигать убитых, способность летать и все-что еще. А что вы хотели? Это не Master of Magic!

И все же, Warlords — это прежде всего грубая физическая сила. То есть 10 типов героев, более шестидесяти видов войск и некоторые другие личности, о которых историки пока умалчивают. Завидные игроки давно требовали побольше полиши, и вот результат: 13 сторон, среди которых вы найдете имперцев-людей, рыцарей, варваров, гномов, орков, эльфов и прочих колоритных персонажей фантастического мира. Каждая раса будет гарантированно иметь уникальные войска, недоступные никому другому. Вы удивитесь, но в наш век гениальной инженерии возможно все! Даже скрещивание рас, чтобы получить гибрид орка и петас! Более того, каждый народчик имеет своих наемников: эти особенные типы

не нарождаются в вашем замке. Наоборот, вам придется ожидать, пока отряд этих бездельников придет в голову заглянуть на вечеринку.

Любимое дело каждого стратега — пекать милого сердцу героя. Нет проблем. К примеру, героическая личность теперь может "крутеть" вплоть до 10 уровня, приобретая новые возможности. Спектр этих одиночек велик: Wizard, General, Priest, Necromancer, Paladin, Ranger, Vampire, Shaman. Некоторые из них являются тяжеловесами в магии, другие специализируются исключительно в военном деле. Получая experience-очки, вы можете решать, улучшать ли существующие таланты полководцев или приобрести новые.

Что касается регулярной армии, то она не претерпела значительных смысловых изменений. Опытный игрок обнаружит все прежние типы войск, а также несколько новых: Iceguard, Dwarfen Runners, Plague Carriers и Wolf Riders. Отдельные отряды будут обладать специальными возможностями, но большинство так и останется "серой массой".

Новаций в игре так много, что перечислить все не представляется возможным. Будет и отключаемый log of war, и купцы, торгующие артефактами, и военные советники, способные предсказать исход сражения, и возможность заключать союзы, одерживать "коллективные" победы в игре... Как вы понимаете, программисты SSG все прошедшие годы трудились не столько над графикой (это дело художников), сколько над хитростью и умным AI, который, возможно, заставит вас плакать от унижения после очередного беспамятного проигрыша.

В том случае, если не случится "технических неполадок", игра должна появиться на прилавках магазинов уже нынешним летом.

Лорды и волшебство

Бегите в кладовку за старым spellbook'ом и перечитывайте дедушку Tolkiena! Зачинать следует те отрывки, где кого-то режут или заколдовывают. Вам пригодятся эти знания! Sierra On-Line готовит к выходу новую игру из серии "Lords" — **Lords of Magic**

Как и все игры от Sierra с подобным названием, LoM является чисто походовой стратегией, впрочем, с боями в реальное время. Предыдущая часть, Lords of the Realm, переносила игрока в суровое средневековье, заставляя тягаться проблемами далекого прошлого. Сюжет LoM, как это ни удивительно, получил развитие в исключительно выдуманной стране, до отказа населенной фантази-героями, то есть

волшебниками, драконами, а также замечательной нечистью. По утверждениям самих авторов, их игра есть ни что иное, как "хорошее сочетание Master of Magic, Civ и Heroes of Might and Magic". Но существуют и некоторые нововведения, которые должны особо выделить новый проект.

Как обычно, очень злой, но талантливый и обаятельный Темный Властелин натягивает на уникальный артефакт, обладающий как раз необходимой мощью. Поторюжившись (ха-ха!) с вассарами, Злой Дядя снова правит миром. Ну а вы, уважаемый игрок, должны образумить негодяя, при этом заодно его отшлепать. Для

этого вам необходимо объединить вокруг себя все разумные расы и отвоевать захваченные земли.

Выбор не так прост: вы будете долго колебаться, создавая свою виртуальную "Я". Кем быть? Человеком или эльфом? Хорошим или не очень? А как насчет специализации? Лучше ли быть магом, чем воином или вором? Преодолея подобный град вопросов, вам предстоит еще выбрать источник своего могущества: порядок, хаос, жизнь, смерть, огонь, вода, земля и воздух. Медных труб нет.

Пройдя подобный отбор, вы удивитесь, почему игра названа стратегией. Больше смахивает на RPG, не правда ли? Секрет прост. Вместо того чтобы следить за происходящим с высоты полета облаков (имеется в виду

вид а-ля Господь Бог), вы находитесь в самой гуще событий в роли вождей вашей расы. Очевидно, что дорожа своим временем, вы не пойдете разгугивать по неизвестной вам стране. Наоборот, будете завоевывать ее понемному, шаг за шагом, деревню за деревней. Как всегда, вам придется заботиться о ресурсах, доставая золото и источники маны. Представляю ваше удивление, но вы будете вынуждены еще и договариваться с окрестными жителями, а также встречаться с типичными обитателями фантази-мира — вампирами, орками и прочими.

Основное небольшое государство, вам придется заботиться о его экономике, защите и состоянием жителей. Всем этим вполне может заниматься ваш зам по хозяйству. Впрочем, только

после того, как вы дадите ему подробные указания, расставив приоритеты развития и производства. Остатия молодую империю на поминки, вы сможете уделить больше внимания битвам и приключениям.

Изометрический вид во время боя поможет легче разобраться в происходящем, а также доставит вам удовольствие отлично выполненной графикой. Каждый отряд управляет и представляет одно подразделение определенного типа.

Разработчики игры, фирма Impressions, возлагают большие надежды на новую систему дипломатии, которая "максимально близка к тому, что вы можете прочесть в фантази-новеллах". Если вы думаете, что ася сказочная дипломатия сводится к пихордачному использованию Большого Двуручного Волшебного Сверхкающего Меча (это личное мнение), то, оказывается, вы ошибаетесь. Союзники в мире фантази всегда приходят на помощь своим друзьям! В понятие "дипломатия" будут входить такие полезные акции, как обмен запонжниками, женитьба, товарооборот и торговля.

Мир Lords of Magic полон неожиданных событий. К примеру землетрясений. Но

бывает и хуже. Гномы подкапываются под ваш любимый золотой рудник и выцеживают из него все до последней крупинки. Вот это подлость! Как видно невооруженным глазом, жизнь в игре кипит. Особенно приятным сюрпризом для глаз будет 16-битная



графика и отлично выполненные модели существ.

Для тех, кто любит соревноваться с друзьями, такая возможность предоставляется — в игре есть поддержка сети, "Интернета", модема. Игра будет выпущена к октябрю 97 года.



Смерть Моби Дику!

Способны ли вы поверить, что в наше время Warcraft-и C&C-клонов может быть сделана real-time-стратегия, избегающая сходства с этими двумя столпами современных компьютерных игр? На самом деле, фирма Logic Factory занимается подобной "самостоятельностью" не в первый раз. Во второй. Дебютом этой компании, состоящей всего из шести человек, стал стратегический хит Ascendancy, широко известный по всему миру. Новая

рисунок сферного моря крови, было решено придумать волшебную страну, состоящую из 15 островов, разделенных пустотой, космосом. Острова соединены между собой мостами из Топе-энергии, являющейся основным ресурсом. Так вот, вы управляете одним из четырех племен, обитающих на "архипелаге". К несчастью, ваш народ практически истреблен левифаном, который с помощью своих подручных теперь контролирует захваченные у вас острова. Конечно, у мифа есть причина — левифан, как и вы, претендует на владение чудесной Топе-энергией. Ваша задача состоит в том, чтобы, освободившись от локального наместника, объединиться с другими племенами и прикончить главаря.

Каждый из четырех кланов (Protectors, Speakers, Mystics, Life Givers) обладает тремя профессиональными и многочисленными талантами (skills), а также оружием. Как и в любой real-time-стратегии близкого жанра, вам придется строить базы и тренировать войска для использования огненных шаров, молний и прочих характерных приемов. Именно

магических — таким образом убитые враги не остаются лежать в море крови, а как бы растворяются в волшебном пламени. Одобрено "Гринписом" и Комитетом солдатских матерей. Помимо мирного строительства, вы столкнетесь с необходимостью разведки окрестных земель, исследования древних руин и поиска артефактов. Более того, вы сможете разгадать розыскном ответа на загадку (!), которую имеет каждый уважающий себя остров. Только разгадав секрет острова, вы сможете перенестись на следующий.

Несмотря на то что членам вашего клана все-таки нужен лидер, они вовсе не тупы. Вы лишь отдаете приказания: построить завод там, атаковать

здесь. Как выполнить указанное, подчиненные собирают сами. Поразительно, но вам даже не придется волноваться за реакцию своих воинов на нападение — они не собираются стоять, как каменные идолы на острове Ласки.

Стратегическая часть игры подразумевает встречи со все более сильным противником, сотрудничество, а иногда и соперничество с соседними кланами. Вы сможете выбрать сложность игры и, скорее всего, даже количество островов. Доступны как "одиночная" игра, так и multiplayer-режим.

Топе Rebellion издается фирмой Broderbund и будет готова к началу осени этого года.



стратегия выходила из Origin (большая часть ребят из Logic Factory когда-то работала над Wing Commander и Strike Commander) называется **Tonic Rebellion**.

Идея создания стратегии возникла во время одного из коллективных Warcraft-побоев, когда команда собора боролась с компьютером. Дабы избежать



Акулам империализма посвящается

Многие мечтали и мечтают о мировом господстве. Но до сих пор подобная мечта так и не была осуществлена. Но у вас все-таки есть шанс!

Imperialism — новая стратегия отSSI, предоставляет вам место главы одной из семи самых могущественных держав мира. На дворе девятнадцатый век, а

значит, у вас все еще есть реальные шансы захватить планету. Каким путем добиться



цели? Выберите, возможные варианты. Можно действовать старым ледовским способом, военным. Если же вы не сторонник насилия, можно тонко манипулировать экономическими связями и зависимостями. Впрочем, в любом случае вам понадобится умелое

политическое маневрирование. Земля предстанет перед вами в трех основных фазах своего развития (за 19 век): Наполеоновский период, времена Гражданской войны и период Прусской войны (перед Первой мировой). Ваша задача — установить контроль над шестнадцатью "второстепенными



WWW.SI.COM

ми" государствами, что обеспечит победу над остальными шестью супердержавами. Через каждые 25 лет проводится Совет министров, который определит страну, наиболее близкую к мировому господству.

Экономическая модель является основой игры, рано или поздно вам придется столкнуться с ней. Даже если вы выбрали военный способ достижения цели. Для упрощения управления целой страной все операции производят-

ся через столицу, будь то инвестиции в новую технологию или постройка новых заводов. Высылайте геологов на поиски ресурсов, инженеров — на постройку железных дорог и автодорог для доставки найденного в столичный град. Добыча полезных ископаемых, их экспорт и обработка составляют основу вашей экономики. Стандартная ситуация: вы хотите установить монополию на производство стали, но без добывающих шахт небольшого соседнего государства вам попросту не хватит угля. Попытаться подкупить или просто ввести войска? В последнем случае "большой брат" обиженой страны вполне может отсечь ваши грузовые суда со сталью с помощью своего мощного флота. Думать надо!

Экономическая модель прочно связана с не менее важной политической частью игры. Внимательно наблюдайте за

политической ситуацией в мире, вы всегда будете знать, где воздействовать "рублем", а где ружьем.

С другой стороны, без отпавшей экономики вы не сможете всерьез развить ВПК и военные технологии. Лишь с ними у вас есть шансы на успех в хоре военной экспансии. SSI обещает, что различных типов отрядов и техники будет более чем достаточно: от легкой пехоты до тяжелой артиллерии и паровых кораблей. Сражения могут быть смоделированы в двух вариантах. Самые ленивые будут уповать на компьютерный AI — такое решение вопроса очень похоже на бой в Civilization.

Теперь, кто уверен в своем мастерстве, с удовольствием примет участие в тактическом сражении. По заявлению разработчиков, тактическая модель будет очень похожа на



упрощенный вариант Panzer General.

Игра поддерживает multiplayer-режим по модему и сети, хотя "Интернет"-вариант пока не рассматривается. "Имперализм" потребует от вас минимум P100 и 16 Мбайт RAM. Выход игры возможен уже к осени 1997 года.

Империализм в космических масштабах

Название Pax Imperia в равной степени любимо и почитаемо среди пользователей "Макиношей" и абсолютно неизвестно обладателям PC. Выпущенная в 1993 году для "Маки", PI стала на долгое время культовой стратегией. Что касается пользователей "пиратских", то они все же имеют

шанс познакомиться с яблочной экзотичностью.

Издателем Pax Imperia 2 должна была стать неизвестная Blizzard. Но вот незадача: разработчик игры, Heliotrope Studios, была куплена компанией THQ, в основном специализирующейся на приставках. Blizzard была вынуждена "отпустить" стратегию, отдав ее в целые руки THQ. Игра получила новое название: Pax Imperia: Eminent Domain и готовится к выходу этим летом.

Итак... Игрок снова отправляется на завоевание просторов космоса. Разведка

новых систем, осознание и расширение империи, управление политической и экономической — вот задачи, которые придется решать пользователям. Очевидно, что дело не обойдется и без "странных катастроф", что заставит вас познакомиться с "самым подвинутым тактическим боевым engine'ом, когда-либо созданным для космической стратегии". Цитата.

Eminent Domain поражает своим размахом. Вас ожидают около 800 миров, каждый из которых вращается в красной

трехмерной модели солнечной системы. У игрока появится шанс попробовать себя в качестве лидера любой из 16 рас или даже создать свой народ. Сражения могут вестись как против компьютера в "одиночном" режиме, так и против своих товарищей (до 16 штук) по сети и "Интернету".

Если вам не дают покоя ненавистные выходы инженер-





ные способности, то вы должны заняться созданием собственных типов кораблей. Дерево технологий сильно разветвлено и содержит несколько сотен уникальных открытий. Впрочем, если вы равнодушны к процессу накопления знаний, можете лишь указать желаемую цель и ваши ученые сами проделают всю работу. Последний вариант становится вскоре незаменим: вся игра проходит в реальном

времени — как и сражения, сделанные в "С&С-стиле". У вас попросту не будет времени начать с ялсеголовыми, когда три или четыре битвы одновременно проходят в разных солнечных системах. Заметьте, что каждая новая игра создает Галактику заново, случайно заселяя ее. Это так же верно, как и то, что игра не имеет



конца в буквальном смысле этого слова. Вы сможете играть в нее до тех пор, пока у ваших внуков не появятся правнуки.

Свинец превыше всего

В наше время, когда С&С-образные игры плодятся как кропли, описания новых игр этого жанра сильно смехотво-

свете всего вышеупомянутого. Заметьте, что уже к 2018 году в нашем мире будут править могущественные корпорации.

Вы являетесь "бизнесменом своего времени", то есть командующим огромной частной армией. Приказ вашего шефа прост: ликвидировать врагов, захватить новые территории, ограбить их, не забыв при этом

тем, что помимо военных действий вам придется серьезно заботиться о ресурсах и их добыче. "Полезных ископаемых" всего четыре вида: свинец, семена (1), нефть и энергия (электричество?). Для получения каждого необходимы специальные строения. Впрочем, как только вы установите некоторый баланс в экономической сфере, в игру включается не в меру умный AI, который эффективно заменит вас на данной должности. Разработчики торжественно кланутся, что экономическая часть игры смоделирована особым образом — она не только не будет надоедать вам, но и принесет немало радости и

разнообразия в скучную жизнь главнокомандующего.

Возвращаясь к военной теме, стоит упомянуть и о нововведениях в данной области. Оно называется



на лаконичные сводки с фронтов. Обо всех удачах (читай: "малейших отличиях от оригинала") помпозно сообщается, остальное же умалчивается. Честное слово, читал очередной отчет авторов о проделанной работе, невольно вспоминаешь, что где-то уже это видел. *Deja vu, батенька!*

Led Wars, произведение малопизвестной фирмы Larian Studios (издатель — Ionos), не является исключением в

о прибыли родной корпорации. Зантригованы?

Ну что ж, с места — в карьер. Как вы уже осознали, время в Led Wars абсолютно реально, то есть real-time. Игра выделяется



"world war", то есть "мировая война". Если неосторожный юзер, начиная новую игру, по недосмотру включит эту опцию, то такой растапа вполне заслуживает выбранной им самим участи. Он окажется один на один с несколькими (не одним или двумя!) компьютерными соперниками, которые, вдобавок, натренированы до предела. К тому же, каждый из них обладает практически неограниченным запасом ресурсов. Рай для мазохиста! Между прочим, подобная возможность будет предоставлена и в multiplayer-режиме, ведь несколько человек все-таки сильнее одного.

Стратегия делается исключительно под Win'95. Дата выпуска игрушки до сих пор неизвестна.





ХИТИН ПРОТИВ СТАЛИ

Dark Colony

Весь в пыли, израненый, он валялся к нам поздно вечером. "Воды!.." — прохрипел незнакомец и потерял сознание. В руках он сжимал исцарапанный кивчерест. Нет, не тот, из которого стреляют, а тот, который пятается от 5 и 12 вольт... Так начинается эта абсолютно правдивая история о том, как к нам попала бета-версия (а скорее — "альфа") замечательной игры Dark Colony. Продолжение рассказа читайте в следующем номере "Юного техника", а мы лучше поговорим о Dark Colony. Игрушка, видимо, слегка заблудилась на своем трудном пути от GateTek к SSI и забрела к нам на огонек, погреться. Надеюсь, SSI не будет нас в обиде, с ее стороны просто нечестно прятать такие шедевры от народа.

потрохами, а невероятно многогранно, бесконечно мега-разнообразно, технично и с возможностью игры "вляписотером" по ТСРП, ничего нового и интересного в них при внимательном рассмотрении не обнаруживалось. Ничего особенно нового нет и в Dark Colony. И все же, я вас уверяю, это будет хит. Уж больно хорошо сделано.

Трудно различимая пока сюжетная линия повествования о нелегких буднях человечества в далеком будущем. Борьба за власть среди Мета-корпораций, межконтинентальные перелеты, встреча с неведомыми цивилизациями — все это лишь декорации, на фоне которых разворачивается бесшумная борьба между людьми и "серыми", генетически измененными мутантами. Источником ресурсов для построения кинематографа является глава 7. Естественно, не обошлось и без доли знакомых наукофантастических и беззастенчивых хвастовств, которые попадают по адресу в поисках зрелищной "кашты".

Разработчики решили не тратить несущественные силы своей gel-lime-пасты: планировка военных поселений, в Dark Colony все построили, вроде научного центра или фабрики роботов, "прилепаясь" непосредственно к зданию Базы. Так что если вы хотите уничтожить в первую очередь, к примеру, казармы, вам следует подвести свои силы к нужной стороне этого монструозного образования и отстрелить "прибоску" с балластом.

Насчет сил. В Dark Colony представлено достаточно скромное по количеству, но неплохое сбалансированное войско. Пехота, которая очень хороша для выноса всякой летающей нечисти и иккюдзиша во всем остальном. Ужасно медленные.

мощи и залубовые губы, и более быстрое, но менее дальнострельные ружья. Летавшие соот- ветственно, они как бомбарды, так топу от них в этой истории — чу. Самозатравчатые мобильные мин и самозатравчатые ракетные установки. Летавшие ремонтные бригады, транспортные корабли для переброски подкрепления. Списки аварийных выходов, случаи дурного и героического снайперства, вооружен- ные то же в жаренные бомбы. Это "полюс" книги. Войско из заклятых друзей, "гараж", удивитель- ным образом повторяет тот же функциональный набор по форме. База для размышлений, планирования, учета, а также множество иллюстра- ций, как и несомненные знания в от- нет на команди. Кроме, возможно, вскоре станут так же популярны, как и бесматериаль- ные "зага-".

Броня и огневая мощь всех боевых единиц в игре подлежат upgrade'у в специальных научных центрах. Уровней upgrade'a всего два, но если учесть общее количество юнитов и стоимость этих операций, то ваши ученые скоропортятся без работы.

Как видите, Dark Colony получается проще, чем СБС, а потому игра вряд ли привлечет к себе такое пристальное внимание, если бы не графика. А графика здесь просто изумительна. Мастерское управление джойстиком, прекрасная работа художников-аниматоров, и при этом — полное отсутствие "нормозов". И это под Windows 95 на простенькой мейнбайтовой видеокарте! Разрешение 640х480 в таких играх давно стало нормой, однако обычно разработчики не мудрствуя лукаво в четыре раза увеличивают карту местности, отчего спрайты совершенно ничего не

нымbrates. В Dark Colony
«космические объекты» отрендерены
крупно, во весь кадр. Помните
монстров в Diablo? Так вот, тут они
еще симпатичнее: метельшие тени,
огонь, когти, копыта, дым от ракет,
рычание и шорох — все это
оплавляется в самую красоту.

оружью бок и проигрывать тем же оружием — отличительная особенность.

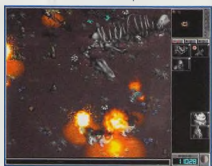
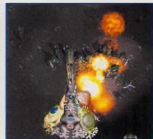
Приступая к игре за этого обитателя космоса в будущем можно столкнуться с интересными в своей «умуленности» и «невероятности» в игре. Но через несколько минут все упрощается, и становится ясно — играем мы не 3D-аркада, а настоящая стратегическая игра, в которой есть место для тактического расчета и магии. Да, в Dark Colony нет таких «наворотов», как в WarWind (и его селайк WarWind!), и не такого разноразбача, как в Red Alert, но, по-моему, разработчики специально не стали усложнять свое детище. В игре аз «зачисно» по multiplayer. Именно так объясняется такая сложность боя, простота интерфейса и скромный выбор текстов. Представьте, как будут выглядеть боища всовером при такой роскошной графике! Плюс к тому, не забывайте, что игра еще далеко не закончена. GameTekeasy собирались выпустить ее в SS1, а такое решение привнес в Wince — пока неизвестно, к чему же вы специально не стали знакомить вас со всем, что обнаружилось в «альфе», чтобы оставить несколько сюрпризов на будущее. Так что запомните это название — Dark Colony, уверяю, вы еще услышите о нем.

— Олег Хажинский

У меня есть одна слабость: мне нравятся красивые, со вкусом сделанные вещи. Обычно такие вещи красивы не только снаружи. Хотя бывают и исключения. Но не в этот раз.

Вглядитесь в screenshot ниже: нет, вам не кажется, что игра очень красива, она НА САМОМ ДЕЛЕ красива. Такой игре я готов простить многое

А даже готов простить ей то, что она является C&C-клоном. Обычно подобные игры не задерживаются на моем «винте», потому что, несмотря на радостное бормотание разработчиков о сверхинтеллектуальном турбо-АИ, об абсолютно новом революционном подходе, который закладывает C&C с



Война умов

AI Wars

Война роботов. Гладиторы будущего, смертоносные роботы, выходя на арену вооруженные лазерами и ракетами, и сражаются друг с другом на потугу публике. Старо, как мир, скажете вы. Как бы не так! Отличие от десятков подобных игр состоит в том, что в AI Wars от нас не требуется ни управлять роботами, ни стрелять по врагу. В игре вообще нельзя вмешиваться в процесс битвы. То, что мы видим на экране, — лишь конечный результат, финал войны умов людей, которые составляют программы действий своих железных питомцев.

Идея этой игры не нова, в свое время я сам хотел сделать такую же, прочитав статью в каком-то детском научно-популярном журнале. Но как вы понимаете, между ХОТЕТЬ и СДЕЛАТЬ лежит огромная дистанция, поэтому к John A. Rader скоро предстоит на весь мир, а mine только и останется, что сожалеть о нереализованных возможностях. Но не будем о грустном.

Итак, иглоуи каждого, кто знает, чем "П" отличается от "Пло" и хотя бы раз в жизни написал программу, возможность "Hello, world!", появившись, возмужав, проглотить себя в роли AI-кадера. Несмотря на кажущуюся простоту, даже примитив-



ность этой игры, она нова не просто в том, что не примитивна. John A. Rader разработал целый язык программирования для своих роботов и написал коммуникатор этого языка. В Млечном-пузырь игры не арены могут одновременно сражаться до 5 роботов, управляемых различными программами, и в полной мере — до 10, кроме того, появилась возможность устанавливать



турниры между пятью сотнями различных программ! Но давайте обо всем по порядку.

Особенности архитектуры гладиторских арен будущего

Грубо говоря, арена представляет собой поле размером 44x44 клетки, на котором затейливо расположены всевозможные стены, деревья, кусты и прочие непроходимые для роботов препятствия. Кроме препятствий на арене могут встретиться флаги ("Скушай" такой флаг, робот значительно повысит свое здоровье). В отличие от флага наступать на мины крайне не рекомендуется — эффект будет прямо противоположный. Вот и все, что можно сказать о поле битвы. В игре уже доступны десятки различных арен, а встроенный редактор позволяет создавать новые препятствия (что характерно, а их более 60, позволяют уложить программу достаточно осмысленно девятидесяти строк, так что ничего особенно сложного в освоении языка я не вижу, тем более, что в игре есть только **составляющие** и **шаги** и **шаги** и **шаги**).

Основы устройства боевых роботов

Роботы в AI Wars устроены просто. У них есть определенный запас "жизли" (hit points), горячего в баках и единичная боекомплект. При движении робот трогает некоторые количество горячего. "Ракетный" робот начинает испускать топливом и вскоре может вовсе превратиться в холодное движение. Разумеется, все роботы оснащены новейшими сканерами, позволяющими им оптический сканер флага, а флаг от врага на нескольких клетках вокруг себя.

Вооружены боевые роботы следующим образом: излучатели, называемые их лазерами, действие

которых осуществляется с увеличением дистанции до врага; ракеты, которые летят по прямой, пока не наткнутся на препятствие или (не дай бог!) на другого робота; и мины, "выскакивающие" роботом-минноносцем. В случае, если весь боезапас израсходован, у робота остается возможность уничтожить соперника, разрядив собственные энергетические батареи; для роботов-каминкадзе предусмотрена возможность самоуничтожиться, заодно прихватив на тот свет стоящих рядом товари-

Программирование боевых роботов

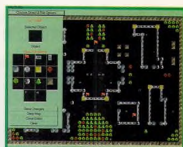
Но что, готовы? Ноги от страха не трясутся? Сейчас будем писать наш первый AI. И ничего страшного, если робот-несчастливый судорожно поведает и замрет в первом попавшемся углу. — язык программирования, придуманный автором, весьма развит, чтобы создать серьезных гладиторов, и примеры программ неопровержимо доказывают это. Язык этот достаточно прост, и больше напоминает Basic — из управляющих структур реализованы только goto и if/then, пропуская нет. Не остальные операторы, а их более 60, позволяют уложить программу достаточно осмысленно девятидесяти строк, так что ничего особенно сложного в освоении языка я не вижу, тем более, что в игре есть только **составляющие** и **шаги** и **шаги** и **шаги**).

Немного концептуальности

Про общий дизайн и графику игры я могу сказать только одно: просто супер. Шутка. Дизайн пока, видимо, только осваивает текстовое программирование под Windows. Но в голове у парня уже сейчас рождается очень интересные идеи. Именно поэтому я не спешу игру в первые 6 секунд ознакомления (именно столько в среднем требуется человеку, чтобы распознать "отстой"). Заметили, в начале прозвучало словосочетание "концептуальная игра"? В AI Wars

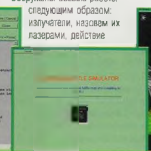
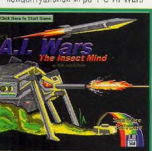
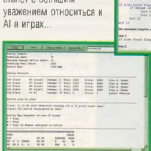
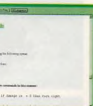
Легко вот так, в очередной раз с пренебрежением поглядывая на суматошную толчею **мешающих друг другу пролезть через три сосны, заметить: "А AI, того, не замет... Туповатый AI-то у них получился". Ага, недоволен? Ну так возьмем и сделай что-нибудь сам, умный ты наш, как бы говорит нам: John A. Rader. Возьмем и сделай, говорит он и дает **руки** в руки свое детище — концептуальную игру **AI Wars**.**

Для нас в первую очередь важна концепция Войны алгоритмов, война умов, соперники, написавшие программы, и бездумные исполнители, — в этом что-то есть, не так ли? Ведь это очень интересно — наблюдать, как, полюбившие алгоритмы, заперевшие в их программах, роботы бродят по безграничным коридорам в поисках друг друга. Жаль, конечно, что реализована эта концепция на таком детском уровне. Более качественная графика смогла бы привлечь и игра большее число поклонников. Но и в подобном виде она вполне может доставить много веселья минут горе-программистам. А в школах или институтах ее вполне можно было бы использовать для обучения программированию. Простите, обилие терминов!



— Олег Хажинский

P.S. Да, возможно, после AI Wars кто-то станет с большим уважением относиться к AI в играх...



Это Они, Господи!

X-COM: Apocalypse

Мы стерли в порошок их базу на Марсе в 94-м.

Мы затопили их подводные города в 95-м.

Мы думали, что уничтожили их, но ошиблись.

Сегодня, в 97-м, они вернулись.

Слышите этот едва различимый шепот в тиши улиц?

Чувствуете эти внимательные взгляды на своем затылке?

Этот ветер, что несет с собой странные ароматы?

Это Чужие, и они снова здесь.

Они снова здесь, и на этот раз они не допустят ошибки.

Они вернулись. Хватит ли у нас сил, чтобы остановить их?

Ответ не за горами. На подходе X-COM: Apocalypse.



Экспурс в историю

Кажется, это было целую вечность назад. Мой младший брат прибавил из гостей и сказал: "Boe! Мы должны купить нормальный компьютер. Вышла новая игра, UFO". Я сидел к другу, усомнился и понял — да, на "Посике" UFO не запустишь, "Посик" мне больше не нужен...



Так началось мое знакомство с терриформом battles of Golem. Тогда, в 1984 году, компания Mithos при ограниченном финансировании и давлением со стороны MicroProse удалось создать, на мой взгляд, игру на лучшем компьютерных и в то же время существовании последних. Все в ней, включая интерфейс и музыку, было сделано с таким безупречным вкусом, что и сегодня игра остается эталоном.



MicroProse покупает у Mithos лицензию на "исходники" и спустя год выпускает X-COM: Terror from the Deep. Несмотря на то что 2-е UFO было практически точной копией UFO: Enemy Unknown, популярность игре была обеспечена — необычайно космическое приключение UFO продолжило свое действие на Земле. Прошло два года, и сегодня с абсолютной уверенностью можно сказать: третье название Чужих состоится. X-COM: Apocalypse выйдет в

конце весны — в начале лета. А сейчас у нас на руках есть небольшой обзор инновационного залога. Ни выбора сюжета, ни подбора бойцов, одна миссия и небольшой калейдоскоп картинок из полной версии, опровержаемый паники в адрес нового UFO.

Ладно, неприятность эту мы переживем, благо сама игра вот-вот выйдет. Но самое обидное ожидало меня впереди — графика, общий дизайн. Не знаю, чего я ждал от этой "дуды". Наверное, ПРОДОЛЖЕНИЯ ЧУДА Чуда не произошло, и это надо признать, как бы ни было горько. Я решил извлечь макс. из эмоциональной части "пачки по графике" — смотрю на картинку и ругаюсь сразу к анализу. Во-первых, в демо-версии напористо отсутствуют источники света, все помещения освещены неким "дневным светом" и поэтому выглядят так примитивно. Ни взрывы, ни лампы, ни переключение солдат не создают дополнительной освещенности, как это было в предыдущих играх. Судя по картинкам из "пре-беты" X-COM, там точно так же ситуация. При этом используются очень бедная оттенками палитра, и это просто убивает весь визуальный ряд игры. Я ОЧЕНЬ НАДЕЮСЬ, что это хитрый трюк и в полной версии, как по мановению волшебной палочки, будут использоваться все 256 цветов (Надежда умирает последней, нет так ли?). Во-вторых, X-COM овы и Чужие. Хваленые "3D rendered"-фигурки смотрятся на фоне рисованных помещений, как седло на корове. Анимация оставляет самые отрицательные впечатления: жалкие,

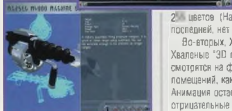
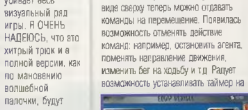
отрывочные, абсолютно ненатуральные движения некоторых инопланетян вызывают скорее смех и недоумение, чем страх и уважение к их мощи. От этого общая атмосфера игры очень и очень проигрывает. Единственное, что осталось по-прежнему — замечательная тревожная ambient-музыка и наводящие ужас крики aliens в лабиринте коридоров.

Подытоживая, могу с уверенностью сказать: графика стала ХУЖЕ, и, боюсь, фанатам X-COM придется с этим смириться, потому что, скорее всего, такая она и останется.

X-COM мертв, да здравствует X-COM?

Оправившись от первого шока, ядовитое посмеивание над нелепыми движениями моих полководцев и поплакая над тем, как бездарно сделаны взрывы и дым, я засел играть серьезно. И вскоре полностью забыл про все свои рассуждения о стиле и графике. Дух игры по-прежнему жив, и играть стало еще интереснее, гораздо интереснее! Если вы регулярно читаете наше почтенное издание (как бы оно ни называлось), то вы должны хорошо представлять себе игру и, в частности, знать о возможности выбора режима тактических сравнений — real-time или turn-based.

Сначала я, как ветеран UFO, который к тому же нервно морщится при слове real-time, выбрал поговорный режим. Зубры UFO 1 и 2 попутно от себя здесь как дома. Присутствие столпов копючек и рычажков панели пугает, но после некоторой практики все встает на свои места. Перед высадкой агентов можно распределить по подразделению и затем передвинуть группами. Не видя скрупулезно можно отдавать команды на переключение. Переключать возможности отменять действие команд: например, остановить агента, поменять направление движения, изменить бег на ходьбу и т.д. Работает возможность устанавливать таймер на





гранатах на взрыв "немедленно", причем требует это совсем мало ТУ. Тактический бой по сравнению с предыдущими UFO стал более реалистичным, живым и разнообразным. Теперь, когда агенты могут стрелять из положения сидя и лежа, использовать многочисленные прикрития, а "демо" стрельбы, особенно в автоматическом режиме, значительно снизился, для тактического размаха отводятся широчайшие возможности, а базисные стили больше напоминают голливудские боевики.

Кстати, для "демо" MicroProse не пожалела самых крутых мастеров из своих подземных лабораторий. А вот солдаты нам дали никуда не уйти, и оружие им вausили слабее: самым навороченным был auto-снопот с high-explosive-зарядками. Поэтому очень скоро и потерял сокрушительное поражение, потеряв всех своих агентов. А потом еще одно. И еще. Начиная нормировать, я решил зайти с другого бока и попробовать режим real-time...



Long live real-time!

Real-time, реализованный в игре, оказался на редкость "мягким". С одной стороны, добавилось чувство опасности, свойственное всем играм в реальном времени, а с другой — осталось возможность поставить игру на "паузу", пранализировать ситуацию и спокойно отдать приказы. Кроме того, в этом режиме нет раздражающих мигнувших записок на "hidden moves", да и вообще, игра стала острее, интереснее и еще реалистичнее. В ходе боя можно задавать три типа последовательных бойцов — от осторожного до агрессивного, а кроме паузы игровые часы можно загрузить "медленно", "нормально" и "быстро". Как уследить за десятком солдат, участвующих в перестрелках в разных частях здания? Для этого разработчики придумали специальный "телефакс", на который все время поступают сообщения: то кто-то убит, кто-то ранен, и т.д. В

любой момент сообщения можно просмотреть в развернутом виде и, щелкнув мышью на нужной стрелочке, отправиться в нужное место.

Предвкушая острые споры между поклонниками обеих стай игры, сам же я пока склоняюсь к тому, что real-time имеет больше преимуществ перед старым добрым полководным режимом. Не знаю, удастся ли также легко управлять командой из 24-х агентов, как я делал это с 9-ю в "демо", но играть было значительно веселее, а главное — проще: впервые одолеть всех аллигенов мне удалось именно в "стремительном" реальном времени. В любом случае, теперь X-COM привлечет еще больше поклонников — каждый найдет себе стиль игры по душе.

Скорость

Еще один неприятный момент — "торможение". Многие жалуются на то, что солдаты перемещаются слишком медленно и рывками, а при сложном рельефе игра замедляется в 5-6 раз! Честно говоря, на своем P133 я не заметил такого кошмара, но в то же время не могу сказать, что X-COM летает, и это под DOS (Windows дает двукратное замедление). Кстати, в опциях пока отсутствуют привычные регуляторы скорости скроллинга, перемещения и стрельбы, так что, возможно, проблема только в этом. Вообще же,

"демо" хочет 486DX4/100 и 8 Мбайт памяти.

Ждем-с

Итак, какой бы ни была графика в полной версии игры, уже сейчас ясно: нас ожидает лето, кишащее интеллектуальными. Новый сюжет, новые аргументы и новые средства их использования, новые тайны и новые опасности, все это на подходе к России. Давайте не будем делать поспешных выводов, морщить нос и ругать весь белый свет по-прежнему зря. Мы, фанаты X-COM, в этот момент час как никогда должны сплотить свои ряды и ждать, ждать выхода полной версии. И не забывать закидывать MicroProse простыми флеймами по поводу 16-ти цветов — вдруг понадобится!

— Олег Нахичевский



Битва за металл

Enemy Nations

Enemy Nations — C&C meets SimCity. Такой необычный рекламный слоган сочинила фирма Windward, более года занимающаяся разработкой игры. Неплохая заявка, верно? Правда, я бы слегка окупил планку. Представьте себе Transport Tycoon. Представьте! Теперь вообразите, что вместо автобусов по дорогам можно пустить танки, пассажирские экспрессы переоборудовать в бронепоезда, добавить немного бомбардировщиков и миноносцев и со

всем этим добром отправиться против ненавистных конкурентов, громящих ваших бизнес. Приложив к этой задаче возможность изучать новые строения и технику, дипломатические отношения с врагами и разнообразные средства для multiplayer, разрешение 1024x768 и 16-битный цвет — и вы получите



Enemy Nations. Возможно, сравнение с Transport Tycoon не совсем в точку — в Enemy Nations не надо зарабатывать деньги, но уж очень много деталей

совпадает. Другой вариант — Settlers 2. Впрочем, довольно мучить фантазию — смотрите на картинки и читайте ревью-но.

Сюжет

Enemy Nations оборудована сюжетом. Непривычным железобетонным крупношрифтовым сюжетом ГОСТ 2324 240 "Поведение между цивилизациями на неосвоенной, богатой ресурсами планете за тотальную доминирование", часть "Г" — не меру честные участники соревнования высказываются только на одном корабле по всем необходимым". Не особо напрягаясь, могу припомнить сразу две игры с сюжетом, выполненным по этому ГОСТу — Dead Lock и Total Control. Ну да шут с ним, с сюжетом, была бы игра хороша. А игра хороша, и, несмотря на изумительные ограничения, которые установлены в демо-версии, вроде выплывания через полтора часа и ограниченное научное поле

быть "стратегией в реальном времени" не модно. Куда ни плюнь, попадешь в клон C&C. Поэтому просто real-time-стратегией быть уже никто не хочет. У нас есть только "уникальные", "инноваторские", "чумовые" real-time-игрушки и отдельно C&C и Warcraft-киллеры. Кажется, клонированные пятая начинают надоедать даже самым шустрым обожателям real-time. А серьезные стратеги (а мы тут все, без исключения, собрались очень серьезные) вообще игнорируют все, что имеет приставочку real-time. И зря! Потому что таким макаром можно не заметить много интересных игр. Например, Enemy Nations, которая медленно, но верно ищет свой путь в жадные игровые руки. Не поскольку нам ждать-уж-замуч-невытерпеть, то есть никак не получается, динамика поговорки хотя бы в демо-версии игры.



деятельности, уже сейчас можно сказать: да, Enemy Nations будет замечена на фоне мутного потока левых и правых биле-стратегий (да слово-то, извергаемого нашими дорогими девелоперами).



На самом деле, Enemy Nations — это скорое экономический и военный симулятор, чем просто real-time-стратегия. Да, время течет постоянно, но скорость это достаточно широко варьировать в пределах, чтобы даже самые матерые, негодующие стратеги могли успевать обдумывать ситуацию и отдавать приказы. А приказов придется отдавать немало.

Экономика

Запроектированная база — залог победы. Если эта простая мысль для вас еще не совсем очевидна, поиграйте немного в EN, и все встанет на свои места. Экономическое развитие здесь едва ли не важнее военных действий. Поначалу даже создается ощущение, что играешь в какой-то экономический симулятор (вроде того же Talsoroff Tycoon). На огромной карте планеты надо выбрать место приземления нашего корабля-матки. Выбор во многом определяется расстоянием до места залегания полезных ископаемых, а в игре 4 ресурса — уголь, железная руда, лес и нефть. Уже правилами, как не совсем честные стратеги будут начинать игру снова и снова в попытках добиться идеальных начальных условий. Придет заглянуть в термины, господа читатель! Времени генералки много занимает на F133 около четырех минут, ведь рельеф каждой раз создается заново с использованием хитрых фрактальных алгоритмов. Как приятно наконец встретить игру с нормальным генератором местности! Частно говоря, кадры эти «карты», «ландшафты» и «миссии», которые здорово ограничивают «играбельность» многих хороших игр.

Посадка

Доступно, чисто внешне, корабль с колонистами «опол», открывается лок и из него начинают выплывать... О боже! Жуть! Нет, дорогой читатель, это не жуть, это гурманский и крайне выразитель на черном фоне, глиттеры создают и возмущают. Конечно, они немного напоминают жуков.

особенно, когда двигаются, но со временем к этому привыкаешь. Там, более, что это самая ценная техника в игре. Крабы здесь используются для

строительства и ремонта сооружений, а также для прокладки дорог. Грузовики тоже играют очень

важную роль: они перевозят первичные и вторичные ресурсы между шахтами, заводами и складами. Аналогия с ТТД продолжается — грузовиком можно назначать маршрут движения, и они начинают курсировать, как автобусы. Впрочем, создатели позволяют на первых порах не упускать составлением расписаний движения, а ставить режим «авто» включенными, грузовики сами будут выбирать себе работу.

Первые шаги

С чего начать строительство колонии? Лучший стратег, организовавший за плечами десяток колонизаторских планет, сейчас ответ на этот вопрос конечно, надо построить фермы, чтобы не распылять ограниченный запас еды на корабле, затем возвести несколько жилых зданий и офисов для работы, чтобы разместить людей и создать им условия для нормальной жизни. После чего следует заняться созданием добывающей и перерабатывающей промышленности. Не стану утомлять вас подробностями этой битвы за металл. Скажу только, что в конечном итоге промышленность должна обеспечить вас достаточным количеством энергии для поддержания колонии в рабочем состоянии, заделать зас засылью и лесом, которые применяются для строительства зданий и военной техники, а также бензином — любимой смазкой всего, что движется. Не забудьте проложить дороги между всеми важными промышленными центрами — по ним грузовики бегут в десятки раз быстрее, чем по косякам.

Конец мира

Итак, наконец-то, оглядывая бескрайние просторы новой родины, переплетенные нитями дорог, овеянные металоперелетающими заводами, электростанциями, шахтами и скважинами, вы испытаете что-то вроде удовлетворения... Все работает. Все довольны. К сожалению, эта неиндустриальная идиллия вскоре будет нарушена. Увеличилось очень интересной и во многом самодостаточной экономической частью, совершенно упущено из виду, что не одиноки мы во Вселенной и что есть на этой планете другие существа, настроенные более чем враждебно. Конечно, не обязательно встречать

врага с пустыми руками. В нашей галактике есть колонизаторские центры, в которых сытые голодные и ночь размышляют на том, как бы что-нибудь съесть, добыть, укротить или хотя бы утилизировать. Другое: говорить о величии нашего дерева, лигнута в зам-эконом, но и здесь вынуждены были предпринять — разработать новые средства добычи — разработка новых средств добычи энергии, средств связи, на главном — новых средств минирования, нападения и защиты.

Начало войны

Военные действия в EN в самом деле заслуживают внимания о том, что игра сделана в real-time. Министры Red Alert эдак-то с обличьем: все вернулось на свои места. Среди нескольких десятков военных единиц в полной мере можно будет испытать множество различных танков и артиллерии, морские силы, пехоту и различные защитные укрепления. Насчет авиации и бронепоездов в начале заметки и ссоры. Ракетный трюк, знаете ли. Сами бои проводятся довольно сумбурно, средства управления армией, на мой взгляд, слегка не дотягивают до современных мировых стандартов в области real-time. Но в сочетании с такой мощью экономической частью играть становится гораздо интереснее. Представьте себе упорный бой в огромном городе, диверсионные операции против перерабатывающих заводов — куда там C&C с его тактикой «убей хардшер, получишь результат».

Дипломатия

Дипломатия в real-time-игре? Точно, в EN есть и это. Первоначально все «Участники игры» находятся в нейтральных отношениях. Того не терпящего одного из соседей «пугать» дипломатические каналы позволят нам заставить мир или стать союзниками. Колонии союзников объединят свои транспортные сети и использующую промышленность. В качестве отступного или военной помощи через посольства можно перешагнуть в собственность любые наши здания и технику. Кстати, уничтожение посольства (случайное или намеренное) влечет к разрыву дипломатических отношений между колониями, и все

приходится начинать заново (таким образом можно довольно долго разрушать чужие созиды).

Графика

Графическое оформление игры оставляет после знакомства с демо-версией немного противоречивое, но в целом оптимистическое чувство. Вглядитесь в кадры: все здания и юниты рассмотрены в одном из типовых ракурсов (а по-нашему — «отраверены») и выглядят очень достойно, особенно если учесть, что в полной версии игры мы сможем любоваться лигами же отправными в Б&К-цете. Некоторые накраивания вызывают фигуристы техники, сделанные немного аллюрными и порой очень сильно перемазываются. Куда мы до детализированных пейзажей из того же ТТД Впрочем, к вашему сведению, EN замечательно еще и тем, что создан в небольшой командой при очень скромном финансировании, что лишний раз подтверждает вечное: смелость города берет. К сожалению, кадры не могут передать того помпезного чудовищного «торжественного», которое присутствует уже сейчас, в 8-битном цвете, в разрешении 1024x768 или даже 800x600. В 640x480 играть практически невозможно, слишком все крупное. Конечно, тут сказывается и сплоченный рельеф, и большие столбцы, и Windows 95, но в целом 486-х машин от него не легче.

Save and exit?

Как это ни печально, но полной версии игры у нас еще нет (хотя строки эти пишу, когда в японской Америке всего уже две-три недели гоним EN), а по «демо» сделать какой-то окончательный вывод трудно (после игры остается лишь ощущение радужных перспектив). Схожим, рано эволюционные разработки отключают нас от игры, всего полчаса (или 5 учебных сессий): развивают они победить со своим детством. А отсюда, видимо, следует: ну что, дружок, хочешь записаться, чтобы продолжить игру в полной версии? Хоч-ку, говорю я, конечно хоч-ку. Так что давайте сейчас все запишем, и продолжим игру в полной версии. Обязательно продолжим.

— Олег Хажинский



Цивилизация В коротких штанишках

Age of Empires

Откровенно говоря, на сегодня запас шуток и приколов относительно засилья real-time-игр у меня иссяк. Тем более, что, глядя на новую стратегию, выпускаемую малоизвестной фирмой Microsoft, желание шутить пропадает. Красиво, профессионально и много нового. К нам в руки попала бета-версия игрушки, которая, однако, очень близка к завершению и вполне играбельна. Знакомьтесь — Age of Empires.

Colonization и Railroad Tycoon под крышей MicroProse. Прошли годы, Брюс "вырос над собой" и организовал собственное дело. Но, видимо, длительное влияние такого великого человека, как Сид Мейер не могло пройти бесследно: поэтому проект Age of Empires поразительно напоминает Civilization, а реальным времени! Kingdom, Ensemble Studios удалось совместить несоединимое, и в итоге мы получаем шедевр — шедевр, не сравнимый с шедеврами Warcraft — дельца погугуем! Прибавьте к этому исключительную графику и вы получите, какой скорого тототит нам любезна Microsoft.

Сквозь столетия

Пожалуй, такого размаха в real-time-играх я еще не встречал. Действие игры начинается чуть ли не в палеолитический период, в эпоху расцвета саблезубых тигров и натурально-общинного строя, а заканчивается где-то в 1000-м году нашей эры, в век катапульти и каменных крепостей. Нет, вам не придется играть в нее десять тысяч лет подряд. Разработчики предложили диспетчеризацию, изменяющую концепцию исторического развития.

Стилет лишь склеить камни-то кирпичики ресурсов и построить необходимые здания, а затем просто нажать на кнопку — и в "old time", общество переносится, к примеру, из каменного века в бронзовый. Все постройки преобразуются, появляется возможность построить новые, жизнь кипит, и ваш народ

лится в новом подвиге. Простая игра в том, что она проста, тем же Warcraft, но при этом гораздо разнообразнее. Насыщенное количество юнитов, зданий из всевозможных эпох и культур, самые разнообразные армии



На этом этапе все постройки модернизируются из дерева, поэтому часть наших древних предков следует записать в историю — пусть рубят. Бессмертный план Май Говес

всех времен и народов, а главное — возможность upgrade'а. Upgrade'у в игре поддается все и все. Любое здание открывает новые возможности развития, новые юниты и даже новые века! Впрочем, начинается все после чем барометр.

Каменный век

Начинается все среди диких джунглей, живущих смертельно опасными хищниками. Еще не изобретены инструменты, никто не слышал о колесе и металле. Поэтому единственный способ прокормить нашу деревню: охотиться охотой и сбором всяческих корней и ягод.

в первую минуту изобретения их себя еще одного единственного животного, было бы чем кормить и куда посылать. И если поиск пищи не является проблемой, то с ней гораздо сложнее — еще бежит в лапы диких животных, зеленых крокодилов, зубастых псов и очень больших слонов. Стоит выбрать нескольких крестьян и кликнуть правой кнопкой мыши на выбранном объекте, как бывшие пещерные люди уже каменные топоры и орудия, а каменный век становится эпохой, достигающей длины юных, которые с размахом начинают опустошать местность, начинают кидаться в наших древних мальчишек.



Если кто-то сомневается в способности Microsoft делать хорошие игры, он может сомневаться и дальше. Потому что Age of Empires разрабатывается фирмой Ensemble Studios, а ведущий дизайнер а ней — Bruce Shelley, работавший вместе с Sid Meler над Civilization,



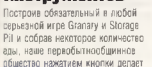


Учтите, что косули быстро бегут, а гусы с крошечными коритками плавают, не дожидаясь собственной габиты.

Словом, полые безопасный и надежный способ добыть клев окунешный — заняться сбором ягод с кустов. Единственный недостаток этой методики состоит в том, что количество ягод на одном кусте строго ограничено, и клевая быстро кончается. Да, чуть не забыл про самый эффективный способ — рыбную ловлю. Рыбачьих лодки во все времена будут для вас надежным источником свежей водички. Надо только периодически указывать им на новые «месторождения» рыбы.

Почему у так долго расписывавшего трудности жизни древнего человека в Age of Empires? Вспомните контраст с тем, что мы увидим в средние века. А во-вторых, просто наблюдать за охотниками, пастухами и обороняющимися ягод с юл плетеными корзинами — такое удовольствие. Авторы 3D-моделей для игры следуют Нейтрал и поставили им памятник при жизни. Люди дегадировать, как живые, с чувством, с толком, с расстановкой, пива на деревьях колышется, если мажут крыльями, а вода плещется. Трудно представить, что в этой идиллии, в этом земном раю есть место для жестокости и насилия. Трудно, но родится.

Век ИНСТРУМЕНТОВ



самимилый шаг и изобретает
инструменты. Инструменты самые
различные, в том числе творящие
разор и смерть. Постепенно



нашей агрессии значительно возрастает, поэтому имеет смысл изобрести и построить простейшие деревянные стены и дозорные башни (мой дом — моя Фортификация). Естественно, что наши древние ученые уже склонились над своими скрижалями, готовые по первому приказу начать изобретение кожаных доспехов, наконечников для стрел и прочих прихитренных мелочей, дающих нам некоторое преимущество над соседними племенами. А построив рынок, поначалу больше похожий на базар, это сосредоточение интересов людей и двигатель прогресса, мы вступаем в бронзовый век

Бронзовый век

Он распахивает перед нами свои широкие двери неограниченных возможностей. Настолько

неограниченно, что справа глаза
начинает двигаться, что
создать в первую очередь, что
изобретать? Академия, Правитель-
ственный центр, Церковь.

центр, и каждое здание открывает новые пути исследований, новые постройки и новые войска! Думайте сами. Это вам мир. Я бы поначалу избрал колесо с плугом и настраил бы ферм. Были бы охотники-натурлисты, придусь к месту у плуга и борон. Кроме того, теперь мы имеем гарантированный запас еды, не зависящий от капризов природы и меткости коммюнистелей. Дальнейшее видится несколько смутно. Возможно для развития так много, что придется начинать с точки вспоминать аграрий в Warcraft или C&C.

И того, и другого на карте можно встретить в достатке, однако месторождения имеют особенность истощаться, и, кроме того, у ваших соперников наверняка есть свое представление о том, как надо



использовать золотишко. В Age of Empires все ресурсы иссякают, кроме, пожалуй, еды с ферм. Поэтому не затягивайте процесс развития, не разбрасывайтесь ресурсами направо и

двигайтесь к цели сценария, потому что в один прекрасный момент может оказаться, что все доступные ресурсы исчерпаны, а чтобы добраться до недоступных, у вас просто нет сил.

Строения

Что мне особенно нравится в Age of Empires — это возможность возводить постройки в совершенно произвольном месте, а не обязательно по соседству друг с другом. Это делает игру более гибкой и открывает захватывающие стратегические возможности, особенно в мультиплеере. Игроки могут совет будущим архитекторам: строить там, где происходят между людьми, потому что упавшие крестьяне иногда терпят в «каменных джунглях», впадают в ступор и перестают выполнять возложенную на них миссию. Стройте формы отдельно, жилье — отдельно. Престы возведения каменных стен с башинами вокруг колонны не пастит, возможно, потому, что в агрессивных стиле и иногда не досюдал дело дошло





Сражения

Сам бранный процесс организовывать менее революционно, чем все остальное. Здесь все осталось по-старому. Тяжелые рыцари прикрывают стрелы

обязательно уничтожать все, что движется и расширяет в другие цвета. Игроки могут находиться в состоянии войны, нейтралитета и союза. Между мирно настроенными друг к другу нациями возможна торговля; но, вображаясь даже военное сотрудничество против других участников игры. Истатки 12 рас, за которые

участников (до 8 человек или компьютерных персонажей) и цель игры. Целью, кстати, здесь не обязательно только быть. Можно, сорганизовав, что быстрее отойдет заданный участок мира, собрать больше золота, получить больше открытий или просто добудать больше золота.

А самое главное, во всяком случае для меня — это возможность "случайной игры", при которой компьютер сам генерирует карту заданного размера, размещает вымышленных соплеменников — и вперёд, к победе греческого, персидского или любого другого народа!

Армии

На протяжении 10000 лет развития вам предстоит командовать самыми различными войсками, начиная с доисторических варваров с дубинками и заканчивая палидинами, ордонами и катapultами. Что-то около пяти видов лучников, масса колесниц, боевые слоны просто и боевые слоны

лучников, катapultы по-прежнему незаменимы при осаде фортификаций противника. Увёсбой функций



с баллистами на побое, рыцари кони мастей, гробовы и транспортные корабли, нет только подводных лодок! Заметьте, что в Age of Empires вы едва ли сможете встретиться у протопленной двух соплеменников солдат — десятки конических иглободов, которые улучшают меткость, скорость или броню нашей армии, делаят насод сражений более чем непредсказуемым. И это действительно здорово...



Не прощаюсь

Что можно сказать по прощаниям нескольких дней знакомства с игрой? У меня

нам предлагают играть, отличаются не только оформлением зданий и войск, каждая из них имеет свои особенности, которые стоит учитывать при разработке стратегии победы.

Игра

Создав такой многообещающий engine, авторы не стали ограничивать себя набором миссий, как это сейчас принято, а предоставили нам полную свободу выбора — как и во что играть. Во-первых, уже в бета-версии представлены две кампании, состоящие из десяти тематических сценариев в каждой. Одна из них, "Подъем Египта", специально разработана для обучения игроков принципам управления в Age of Empires, а вторая, "Голоса Вавилона", представляет из себя полноценную кампанию с очень драматическим сюжетом.

Кроме кампаний, в игре есть масса отдельных сценариев, а если и они проигрыши, к вашим услугам редактор, с помощью которого можно "сочинить" место и время действия, состав

остались исключительно светлые чувства. Игра производит целостное и, если хотите, солидное впечатление. Все сделано на совесть. Про графику я уже говорил — это изумительно, и ни в какое сравнение не идет с графикой, например, в Enemy Nations. Все продумано до мелочей — интерфейс, звуковое оформление, музыка. Поддерживаются любые режимы вплоть до 1024x768. С такой игрой приятно иметь дело. Мне нравится задумка с переносом идеи развития из "Цивилизации" на real-time-реальность, и мне кажется, задумка удалась. Жалко только, что развитие останавливается на Железном веке. Вот если бы создатели пошли дальше, и слоны с трюмами сменили танки и подводные лодки, а то и космические бомбардировщики и шагающие роботы! Мне нравится атмосфера игры — светлая, лишенная ненужного насилия. Мне нравится, что игра проста и в то же время очень разнообразна. Не знаю, как вы, а я точно еще вернусь в Age of Empires...

— Олег Хажинский

Дипломатия

Дипломатия была в Civilization, есть она и в Age of Empires. В отличие от большинства real-time-игр, здесь вовсе не



Ностальгия, или Лечение лазаретом

ТИХО В ПАЛАТАХ.
В СТЕРИЛЬНЫХ ПАЛАТАХ.
— МАМА, КТО ЭТИ ЛЮДИ
В БЕЛОСНЕЖНЫХ ХАЛАТАХ?!

(ОЧИЩАЮТ)

Пейте, дети, молоко — будете здоровы. А не станете пить — заболеете и попадете в больницу к злому доктору! Он-то знает, что с вами делать! Для начала мрачные и страшные диагностические кабинеты, где вам поставят столько диагнозов, что, вероятней всего, вы сразу же умрете от инфаркта.

Ну а коли нервишки в порядке, то вы все равно умрете. Чуть позже. От голода. Лечение — дело дорогое, не распылитесь! Только не говорите потом, что вас не предупреждали! Предупреждали...

Именно такая мрачная перспектива ожидает посетителей этой больницы — больницы, которой вам доведется руководить в новой Bullfrog'овской игрушке **Theme Hospital**. Целых три года мы ждали "Госпиталь", выискивая о нем крупицы информации и с надеждой поглядывая в будущее. И вот это будущее пришло — в лице доброго доктора в белом халате с бензопилой в мускулистых руках.

К счастью, Bullfrog не пошла по проторенной дорожке, сразу отвергнув вариант под кодовым названием "Theme Park 2". Три долгих года разработчики кортели над созданием новой программы, и результат превзошел все ожидания: мы получили ИГРУ, достойную своей предшественницы. Все тот же черный юмор, все та же веселенькая атмосфера незабвенного Theme Park'a. Грешным делом, создается впечатление, что вы, как бывший магнат индустрии развлечения, просто решили попробовать свои силы на новом поприще, о котором, разумеется, имели весьма отдаленное представление. Но разве это важно? Кто, как ни вы, умеет выудить из бедных больных их последний доллар и подняться на самую вершину? Кто, как ни вы, один в состоянии из простой больницы создать колоссальное по прибыли предприятие, которое долгие годы будет приносить высокий и стабильный доход. Так что вперед! Пациенты ждут своего часа.



В начале каждого этапа приводятся списки основных задач, которые нужно выполнить, чтобы получить чье-то предложение о переходе. Задачи от раза к разу могут отличаться, но обычно играющему нужно достигнуть определенного уровня популярности, накопить на банковском счете некую сумму, а также превысить заданный уровень стоимости вашей больницы. Но самое главное состоит в том, что от этого к этапу вы обретаете возможность разрабатывать все новые и новые технологии. Таким образом, каждая следующая клиника предложит вам что-то новенькое, а всего их в игре будет 10. Словом, свежий этап — посвященная игре.



В общем и целом

Нет, лечением заниматься не придется. Процессом умерщвления пациентов вы могли наслаждаться в игре Life & Death.

В Theme Hospital задача иная — взять в свои руки управление больницей. И не просто взять, но вывести заведение на определенный

уровень благосостояния и популярности.

В чем состояла главная ошибка Theme Park'a? Я отвечаю вам, отвечу как опытный Park'овед. Прежде всего в том, что игра вела в никуда. Построив один парк, вы могли перейти к сооружению следующего, и так от парка к парку. Понятно, что в Theme Hospital'е этот недочет был устранен: игра имеет конец, что уже является отравным фактом. Впрочем, добираться до него — дело не простое, возможно, на это может уйти не одна неделя.

На деле же схема с заверше-

нием игры выглядит так.

Hospital начинается с того, что вам всерьез бредят правления небольшой заштатной больничкой, расположенной в захолустьном городишке. Когда дела начинают идти в гору, вы получаете предложение от министерства здравоохранения возглавить более крупную клинику (зарплата — соответствующая). Вы воланы согласиться, но можно и отказаться. И тогда вскоре поступит новое предложение, содержащее куда больше цифр вашего жалования. Когда, наконец, я подчиненной вам больнице восхитился рай на земле, а сумма зарплат на новом месте примет радужные красные окрасы — можно перебраться в следующее лечебное учреждение.

В начале каждого этапа приводятся списки основных задач, которые нужно выполнить, чтобы получить чье-то предложение о переходе. Задачи от раза к разу могут отличаться, но обычно играющему нужно достигнуть определенного уровня популярности, накопить на банковском счете некую сумму, а также превысить заданный уровень стоимости вашей больницы. Но самое главное состоит в том, что от этого к этапу вы обретаете возможность

разрабатывать все новые и новые технологии. Таким образом, каждая следующая клиника предложит вам что-то новенькое, а всего их в игре будет 10. Словом, свежий этап — посвященная игре.

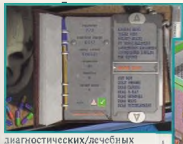
Доктор, у меня ЭТО...

"УЖАБАСЬ-БЕ ПОХИТИТЕЛ!"
ПРЯСЬ НА УМРАТЬ В
КОРМАКОРА ГОСПИТАЛЯ!"
(из игры)

Ну что может быть забавного в игре про больницу и их лечение! А нет. Юмористы из Bullfrog на деле доказывают, что смешным может быть что угодно. Все зависит от того, с какой стороны на это посмотреть. Как вам нравятся, например, такие болезни, как приступы смеха или невидимость? Но — по порядку. Попав в больницу, пациент прежде всего должен подойти к стойке регистратуры, откуда он направляют в консультационный кабинет. Именно там опытный врач попытается определить, какой казус приключился со здоровьем посетителя. Если это узнется — выпишется направление на лечение. Если нет — предстоит дополнительная диагностика.

В начале каждого уровня перечень доступных для создания диагностических и лечебных кабинетов более чем скромнен. Чтобы расширить возможности больницы, необходимо построить исследовательский центр, который и будет двигать вашу машину вперед. Приоритеты в исследовательской работе можно распределить по пяти направлениям: создание новых





диагностических/лечебных кабинетов, совершенствование медикаментов/лечебной аппаратуры, развитие издучного потенциала больницы. Пойдя двумя первыми путями, вы будете получать новые кабинеты, что даст вам возможность безошибочно определять заболевания пациентов и проводить их эффективное исследование.

Но вернемся к нашим нуждам. Минувшая познавая диагностический курс, больной возвращается в консультативный кабинет, где врач на основе проведенных исследований ставит некий вероятностный диагноз. И только после этого пациент направляется на стационарное лечение. Многие болезни излечиваются лекарствами (иначе говоря, пациенту достаточно выпить комбоку *жизнотворной воды* — и он здоров). Многие, но не все. Чтобы победить иные недуги, необходимо пройти курс лечения в специальном кабинете. К примеру, больному, мнящему себя Эвисуном Пресси, равно как и телевизионному маньяку, нужно долго и упорно посещать психиатра. Пациентов с раздутыми головами следует направлять в приемники в кабинет, где их нездоровый орган проткнут икрой и... надуют заново. А больных с нелепомерно длинными языками ждет опытный врач в кабинете, оборудованном специальными секторами. При этом очевидно, что самые запущенные случаи требуют хирургического вмешательства, из чего следует нужда в операционной и в паре высокотехнологизированных хирургов.



Начало пути

В чем же, собственно, состоит работа управляющего больницы? Во-первых, в строительстве оной. Нет, заново отстраивать помещение госпиталя вам не придется, но вот планировать необходимые кабинеты — одна из непосредственных задач играющего. Главная прелесть этого занятия состоит в том, что вы не только выбираете размер и местоположение будущего кабинета, но и можете собственноручно расставить в нем мебель и оборудование, словом, волны подойти к оформлению своей клиники по-хозяйски.

Для начала определитесь, где будут находиться дверь и окна. Кстати, чем просторнее кабинет и чем больше в нем окон, тем счастливее будут врачи, которым предстоит в нем работать. Далее вам предстоит выбрать возможность расставить мебель и аппаратуру, причем каждый из предметов можно вращать на 180 градусов, подбирая то единственно правильное место, где он будет впоследствии стоять. Ради бога, не считайте этот этап чем-то вроде развлечения: к примеру, шкафчики для хранения карт пациентов должны находиться около стола врача, в противном случае — вместо общения/лечения эскулап будет занят преимущественно беготней.

Но планировка и строительство всевозможных кабинетов — только одна из задач. Другая забота — пригласить на работу и обучение врачей, медсестер, секретарей, уборщиков, словом, персонала. Подходить к этому нужно с особой ответственностью. Начнем с врачей. В вашем распоряжении — три класса специалистов: "новички", "врачи" и "консультанты". Каждый из претен-

дентов обладает собственным уровнем навыков, что в итоге сказывается на качестве его работы. Большинство ваших специалистов определяются только этим уровнем знаний и не имеют дополнительных навыков в каких-то локальных областях. А это плохо: в некоторых случаях жизненно необходимо, чтобы врач обладал более широким профессиональным кругозором. К примеру, в кабинете психиатра должен находиться специалист, имеющий степень в психиатрии. Точно так же в операционной должны работать хирурги, а в исследовательском центре — ученые.

На каждого претендента у вас имеется краткое резюме, дающее ясное представление о его достоинствах или недостатках. Впрочем, принимая человека, вы, к сожалению, не можете определить, насколько скрупулезно он будет относиться к своим обязанностям: может статься, что даже очень хороший специалист будет трудиться хуже неопытного, но усердного новичка. Поэтому если вы заметите, что кто-то из врачей работает спустя рукава, немедленно начинайте искать достойную замену.

Управление больницей

Итак, больничка остроена, и первые пациенты стоят у дверей кабинетов, ожидая своей очереди. Самое время более подробно остановиться на управлении клиникой, распределении доступных ресурсов и поддержании положительного банковского счета.

Первым делом необходимо получить полное представление о функционировании больницы, а также о ее доходах и расходах. Основной доход (не считая возможных премий и наград) составляет плата за консультации и лечение. Естественно, что у каждой услуги — свои цены, которые, кстати, вы волны изменять по собственному разумению.

Больные могут расплачиваться с вами наличными либо прибегнуть к услугам страховой компании. В последнем случае деньги придут не сразу, но за время отсрочки начисляются соответствующие проценты, зависящие от величины суммы, которую вам должны выплатить по страховке пациентов.

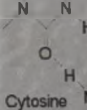
Средств издан на зарплату, медикаменты и обогреть помещений. Это постоянные ежемесячные расходы. Плюс к этому, что-то уходит на создание новых кабинетов и на замену устаревшей аппаратуры.

Еще один существенный источник расходов — покупка новых помещений. Когда ваш главный корпус заполнится, что называется, под завязку, самое время подумать о приобретении новых площадей под размещение дополнительных кабинетов. Обычно "на торгах" стоят 3-4 здания, каждое из которых имеет свою цену.

Если же больницы на финансовой беде, можно обратиться в банк за ссудой. Не самым плохим решением будет взять в начале игры крупную сумму денег и полностью обустроить больницу — это поможет быстрее набрать высокий уровень популярности и "отбить" долг.

В любой момент игры вам доступны графики, отображающие не только доходы и расходы больницы за несколько месяцев, но и изменение уровня популярности, посещаемости госпиталя, количество выписанных и т.д.

Не стоит забывать и о конкурентах. Да, на Краме вас в городе действуют несколько других клиник (обычно 4). Странное дело, но горожане знают о том, где лучше лечить, и, естественно, посещают именно эти заведения. Отсюда и колебания в доходах. Словом, все на борьбу за общественное признание!





Как нам обустроить больницу?

В первую очередь обратите внимание на расположение кабинетов: желательны, чтобы диагностические помещения находились в одном крыле, а лечебные — в другом. Таким образом пациентом не придется бегать по больнице в поисках того или иного отделения. Не менее важно помнить и об удобных подходах к кабинету: узкие коридоры — залог столпотворений, а это чревато всевозможными неприятностями (у больных могут начаться обострения недуга, что способно вызвать едва ли не летальную реакцию).

Каждый вход в больницу должен располагать своим регистрационным столом. В противном случае, пациенты будут пользоваться только одним входом, и количество посетителей значительно сократится. Кроме того, начиная игру, позаботьтесь о том, чтобы в госпитале было не менее двух кабинетов начальной диагностики. Это позволит вам избежать километровых очередей, навешивающих на пациентов отнюдь не веселые чувства. Очень важно, чтобы роль "начальных диагностов" исполняли лучшие специалисты (в идеальном случае — в звании консультанта): неумелый врач может отправить больного по полному кругу всех кабинетов, когда профессионал сразу поставит бы правильный диагноз. (Не забывайте и том, что многие "нехорошие" больные приходят к вам только за тем, чтобы тут же умереть, дабы основательно попопирать вам популярность.)

Кстати, если вы увидите, что кто-то из пациентов совсем плох, а обследование сдвинуто на середину, то лучше

отправить его домой, поскольку, как уже говорилось, любая смерть в ваших стенах — это повод для досужих обывательских разговоров, что-де "люди мрут у них, как мухи"... Между прочим, отправлять такого пациента домой не самый бесчеловечный вариант. Куда лоднее послать его в больницу любого из ваших конкурентов, тем самым не только избавив себя от лишнего хлопота, но и переложив их на плечи соперников. Если же в вас заиграли доброта и милосердие и вы все-таки решили помочь бедолаге сами, то знайте, что больных можно передавать по очереди. Из самого конца вы вполне переместите тяжелобольного в самое начало. Кто знает, вдруг это спасет человека...

Популярность любой цены

Как мы уже говорили, высокая популярность — ключ к успеху. Слава больницы зависит от класса ваших специалистов и эффективности лечения, но не только. На популярность влияет даже то, что думают о клинике пациенты. А чтобы мысли их текли в правильное направление, существует множество способов. Прежде всего, надо максимально уплатить больнице (нет ничего страшнее обморочившегося на ваших просторах пациента!): побольше мощных обогривательных батарей! Впрочем, поджаривание пациентов и работников клиники на медленном огне тоже не дело. Кроме того, в жару элементарно хочется пить. Дабы утолить эту вполне естественную потребность, соорудите несколько автоматов по продаже минеральной воды. Кстати, это принесет больнице дополнительный доход. Да, и не забудьте про туалеты (как минимум по одному в каждом корпусе)...

Очень важно заставить около кабинетов мягкие кресла, в кои пациенты смогут ждать приема. Но главное, конечно же, цветы! Чем больше растений вы разместите по разным углам больницы и кабинетам, тем счастливее будут посетители. Правда, это добавит хлопот с их поливкой, но эффект того стоит.

Присутствие представителей различных проверяющих организаций на добродушный лад. Во избежание появления мусора на полу клиники, развешивайте урнами (поставьте их неподалеку от автоматов по продаже воды). Впрочем, лучший способ борьбы с мусором — трудолюбивые уборщицы. Чем их больше — тем чище будет больница и тем веселее будут пациенты.

Что касается персонала, то тут первоочередная директorskая задача — следить за моральным состоянием работников. Хороший управляющий должен вовремя замечать переутомление подчиненного, его недовольство условиями труда. Если "уровень счастья" персонала приблизится к нулю (не дай бог!), то не ждите от коллег ничего эффективнее, чем "работа спусти рукава".

Проготовьтесь к довольно частым требованиям сотрудников о повышении зарплаты. Здесь есть одна тонкость. Первым делом внимательно посмотрите, насколько необходим вам тот или иной специалист. Если "не очень",

ответьте простотой отказом (отказ вовсе не означает, что вы тут же потеряете сотрудника — он сможет остаться и спокойно продолжать работу. Ну а если даже и увлет — скатертью дорожка). Но иногда лучше сразу соглашаться.

Правда, это может привести к тому, что и другие врачи также захотят дополнительных денег. Но тут уж ничего не поделаешь. Совет только один: не доводите ребят до подобных требований. Всегда есть возможность выплатить кому-нибудь разовую премию или перевести человека в светлый и просторный кабинет.

Располагая консультантами, вы можете создать "кабинет повышения квалификации", где они будут обучать менее опытных докторов. К примеру, зная врача с минимумом знаний за невысокую плату, вы всегда сможете обучить его так, что он превзойдет самых высокооплачиваемых специалистов. Еще один плюс обучения состоит в том, что врачи смогут приобретать новые навыки. Единственная проблема — консультант сам должен обладать этими знаниями. Да, и не нужно бояться, что на время отсутствия какие-то из кабинетов останутся пустыми. Врачи могут запросто поменять коллег, так что госпиталь в любом случае продолжит работу!

Важный момент в управлении больницей — ее правила. А правила здесь устанавливаете вы. Вам решать, когда пациента следует отправлять на лечение, и до каких пор с ним возиться вообще. Плюс к этому, можно устанавливать временной порог, после которого персонал будет отправляться для отдыха в специальную комнату. Кстати, чем лучше вы обустроите это помещение, тем быстрее ваши люди будут восстанавливаться. Лично я рекомендую бы



поставить здесь парочку бильярдных столов, диван, телевизор и игровые автоматы — очень, знаете ли, расслабляет!

Довольно часто у вас будут появляться предложения пригласить в больницу какую-нибудь важную персону (VIP). Если вы чувствуете, что готовы к подобному посещению — смело отправляйте приглашение. Если VIP'у больница понравится, вы получите денежную премию, и популярность вашей клиники возрастет. В противном случае — деняйте из себя.

Кроме того, время от времени к вам будут обращаться с запросами из службы «скорой помощи» о срочной госпитализации группы больных, диагнозы которых уже известны. Ваше согласие означает, что вы должны будете выключить всех прибывших на определенное время. В случае провала ваша популярность резко упадет; если же верный вам госпиталь справится с поставленной задачей, то это также принесет ему неплохие разовые деньги и позинмет «плакучку славы» вашей учреждения.

Графика и звук

Что здесь можно сказать? Только одно: безурочниственно. Мелодий — с избытком, так что музыка, не в пример другим играм, абсолютно не давит, а, напротив, создает прекрасную игровую атмосферу. Но особенно тщательно проработаны звуковые эффекты! Вы слышите все: от звука зашлепывающейся двери и выдвигания ящика стола до



шума спускаемой в туалет воды и громогласных объявлений на всю больницу с просьбой не сорить.

SVGA engine не полагает признаков «торможения» даже на стареньком P-166: удобный игровой интерфейс, который без всяких нажатий можно назвать интуитивно логичным. Словом, работа истых профессионалов.

Холодный душ

Покази первые сотни выключенных и отключенных на тот свет пациентов, сумасшедшие очереди в туалет и землетрясения с эпидемиями. Пришло время посмотреть на игру слегка со стороны, чтобы беспристрастным взглядом отделить зерна от плевел.

В первые несколько дней знакомства с игрой я не обнаружил в ней ничего, что насторожило бы меня. Видимо, опыняющие подействовало долгое ожидание, все тот же незабвенный стиль и безупречная графика. Но как бы долго ни длилась эйфория, рано или поздно наступит момент истины. Выше я рассказывал о том, что мне понравилась в игре, слушающая же теперь о том, что вызывает у меня неприятие.

Во-первых, по сравнению с Theme Park'ом в «Госпитале» ЗНАЧИТЕЛЬНО упрощено управление. Не считая расходов на покупку новых машин, деньги уходят только на зарплату, лекарства и обогрев. ВСЕ! Не предусматриваются даже траты на научную работу! Не говоря уж о дополнительных ассигнованиях на поддержание работоспособности кабинетов...

Далее. По каким-

то абсолютно непонятным приращениям вы можете учить врачей, не имея при этом возможности повышать квалификацию медсестер или секретарей.

Но главный изъян состоит, конечно же, в количестве кабинетов диагностики и лечения! Вспомните Theme Park. Сколько аттракционов там было? Правильно, свыше 40. А всевозможных магазинов, пунктов питания, деревьев и изгородей? Суммарно количество возможных построек превращалось за секунду! А чем «я ответ» может похвастаться Theme Hospital? Каких-то 10-15 кабинетов диагностики и столько же лечебных отделений. Большинство болезней лечатся банальным приемом лекарств!

Кроме того, игра не очень хорошо сбалансирована. Возможность изменять стоимость лечения на деле абсолютно недостаточна. Стоит вам лишь бы немного поднять цены за услуги, и пациенты напрочь откажутся платить... Куда там до гибкой системы изменения цен (от входных билетов до стоимости гамбургеров), что была в Theme Park'е!

А ситуация с акциями? Возможно, это и правильно: не директорское дело строить торговать на Уолл-Стрит акциями. Но тем не менее. Акции всегда приносили в игру дополнительный интерес и азарт, заставляли взглянуть на конкуренцию абсолютно другими глазами...

И напоследок. Похоже, Bullfrog элементарно потопылилась с выпуском игры. А как иначе объяснить отсутствие возможности менять уровень сложности (наличествует только «Medium»), в силу чего играть до неинтересного просто. Нет и поддержки сетевой/модерной игры. Не успели? Будем ждать патчей?..

Приговор

И снова обращусь к прошлому. Сколько раз вы прошли Theme Park? Не помните? А я — аж пять раз. И это несмотря на то что игра не имела конца, и каждый раз приходилось начинать все сначала. Играть все равно было интересно, хотя ничего нового тебя уже не ждало. Ну а Theme Hospital... Не поймите меня неверно, мне нравится эта игра. Да, я ворчу на нее, но это возвращение отдала на любимое дитя, которое когда-то подвело большие надежды, но, увы, не все из них смогло реализовать.

Нет, «Госпиталь» — замечательная игра, и вы многое потеряете, если не обратите на нее внимание. Но если вам хочется большего, то... лучше еще раз сесть за Theme Park. Право же, он и сейчас несколько не устарел!

— Петр Давыдов

Системные требования:
MS-DOS 6.22
486DX2/66,
8 Мбайт RAM,
SVGA (1 Мбайт),
3-скоростной
CD-ROM
Windows 95:
Pentium 166,
8 Мбайт RAM
(лучше 16),
4-скоростной
CD-ROM



★ Bullfrog

100% ГРАФИКА

100% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%

Theme Hospital

Возвращение блудного Reunion'a

"Любовь нечаянно нагрянет... Когда ее совсем не ждешь... Ла-ла-лаа!" Отчего флиртовые песни во время работы? От радости, друзья мои, от радости. Вот так, нежданно-негаданно новая игрушка

Imperium Galactica от Digital Reality, опубликованная небезызвестной фирмой GT Interactive, оказалась на 101% клоном моего любимого Reunion. Того самого Reunion, продолжение которого вся сознательная геймерская общественность ждала аж с 1994 года, но которое так и не появилось. Прочь, грусть! Reunion вернулся!

Немного истории

Подозреваю, что некоторые из читателей не имеют ни малейшего представления о том, что же такое Reunion, фактическим продолжением и развитием которого стала Imperium Galactica. Что ж, ликбез не помешает.

Reunion был создан в самом начале 1994 года группой молодых разработчиков, объединившихся в компанию Amnesty Design. Издателем работы выступила известная (тогда) Grandslam и не ошиблась. Игра удалась!

В ней на редкость гармонично сочетались космическая стратегия, макроэкономическое

Подчеркну: Imperium Galactica вовсе не Reunion 2. Это очень удачный клон, опережающий предшественника по всем статьям. Что изменилось? Два коренных отличия: игрок может лично командовать сражениями, а также участвовать в дипломатических переговорах. Как вы помните, и Reunion батальоны производили без участия игрока, и их исход зависел исключительно от мощности флота и армий, а также от личности вашего главнокомандующего. Что же касается дипломатии, то если раньше она сводилась к отдельным запрограммированным разговорам, то теперь свобода наших действий абсолютна. Ну и, естественно, у новой игры совершенно иной сюжет. От него и оттолкнемся.

Сюжет

На заворотах великой меagalacticкой империи назревает смута, и вы, лейтенант имперских ВС, направляетесь в "горячую точку", чтобы в кратчайшие сроки навести там порядок. Такова завязка игры. Но лишь завязка: по ходу дела будут происходить самые разнообразные события — как случайные, так и предусмотренные сюжетом. Кстати, команда вашего корабля также состоит из реальных людей, с которыми можно в любой момент вступить в общение. То же самое было и в Reunion...

Время действия — реальное

Все события в IG происходят в реальном времени. Ход времени можно ускорить, замедлить и даже приостановить, но избавиться от него — никогда.

В самой игре есть немного от RPG. Вы играете роль конкретного человека, который, будучи на то воля судьбы и командования, получает новые знания и награды. Начав карьеру лейтенантом, вы вполне можете дослужиться до грав-адмирала всех космических и планетарных сил империи. С каждым новым повышением список ваших полномочий серьезно возрастает. (Кстати, лейте-



(в свободное от работы время, конечно)...

Управление колониями

Разумеется, одной из первоочередных задач играющего будет колонизация новых миров, для чего вам понадобится соответствующие колонизационные корабли. Но прежде чем начать космическую экспансию, следует навести порядок у себя дома, не так ли? Эта часть игры оставляет самые приятные чувства, настолько качественно все продумано и выполнено.

Прежде всего вам предоставляется право полностью застроить вновь открытую планету, причем список возможных сооружений к середине игры достигает небывалого разнообразия. Здесь есть все, начиная с жилых комплексов, продовольственных ферм, больниц, пожарных и полицейских отделений, банков, парков, стадионов и церквей и заканчивая энергетическими реакторами, фабриками, научно-исследовательскими



В коридорных отсеках.

нант не может вступать в переговоры с инопланетянами, руководить научными исследованиями, атаковать планеты врагов или колонизировать новые миры. Только — управление небольшим флотом и



несколькими планетами.) Новые знания — это новые, более просторные и мощные корабли, по коридорам которых так приятно бродить, размышляя о бренности всего сущего



Некоторые из доступных стрений.



управление планетами, научные исследования и даже космические элементы. К неоспоримым достоинствам игры можно было отнести и на редкость "психологичный" сюжет.



центрами и многочисленными видами оборонительных сооружений. (В Reunion даже половина такого не наблюдалось.) Ну и, само собой, на возведение любого объекта требуется свое время (это знакомо).

В отличие от того же Reunion, где вы должны были добывать всевозможные полезные ископаемые, список игровых ресурсов сократился до одной возинки. Это деньги. Казна пополняется в результате сбора налогов, причем их объем может варьироваться от нулевого до "деспотического" (всего 7 градаций).



Некоторые из доступных технологий.

Помимо налогов немалую прибыль приносит и торговля, для чего существуют торговые флоты, курсирующие от планеты к планете по заданному вами маршруту.

Отнимающая немало времени погоня за чистогоном все же не является самоцелью. Деньги прежде всего необходимо тратить на сооружение энергогенераторов, обеспечивающих электричеством колонию, фермы (производство еды) и больницы (забота о

здоровье колонистов). Понятно, что сытое, здоровое и богатое население сможет принести куда больше налогов, чем бедное, больное и голодающее. К слову, если мораль населения неурдливо падает, а налоги снижать не хочется, попробуйте построить церковь, стадион, центр отдыха или парк, которые, возможно, осячативают ваших подданных.

Не жите, что все встречающиеся вам планеты будут напоминать райские сады: на многих из них придется строить специальные сооружения, чтобы поддержать жизненный урорень поселенцев. Так, на пустынных планетах никак не



Научные исследования.

обойтись без систем орошения, а в холодных арктических мирах на обогрев помещений расходуется значительно больше энергии, чем на других планетах.

Полагаю, вы будете приятно удивлены тем, что местные планеты вращаются вокруг своих светил: день постепенно переходит в вечер/ночь, и колония погружается ноптиму. Духовно...

Наука

Древо научных исследований разделено на пять больших ветвей: гражданскую, инженерную, машины и корабли, компьютерные технологии,

системы искусственного интеллекта и военные технологии. Для начала исследований по каждой из ветвей необходимо построить один из пяти соответствующих научных центров. Список открытий, которые предстоит совершить вашему ученику, не поддается перечислению: добрая 1G позволяет разрабатывать новые типы строений, всевозможные виды вооружений, космические истребители и корабли, наземные танки, системы защиты...

На каждой планете можно построить центр только одного типа, но если количество колоний у вас невелико, допускается время от времени просто разрушать один и возводить другие научные объекты. Естественно, чем больше исследовательских лабораторий одного вида имеется на планете, тем быстрее будут вестись соответствующие научные изыскания.

Производство

Любое изобретение может быть внедрено/пущено в серию на профильном производстве. В игре имеются следующие заводы: для производства космических кораблей, оборудования, вооружения и планетарных строений.



Производство.

Каждый вышедший "с конвейера" объект представляется в виде 2D-проекции и 3D-модели (привет, Reunion!). Кстати, ограничение на постройку фабрик такое же, как и в случае с исследовательскими центрами: на одной планете может



располагаться производством только одного профиля.

Снаряжение кораблей

Любого серьезного космостратега порадует возмож-



Структура корабля.

ность по собственному выбору оснащать корабли практически любым вооружением. Благо, типов вооружения в 1G — десятки, а количество



Небольшая часть карты Галактики.

доступных кораблей переваливает за сто. Словом, вы можете создавать практически уникальные суда, как это можно было делать в MechWarrior.





Бой на планете.

Сражения

Итак, мы подошли к самому важному — к сражениям. Как же



Бой в космосе.

говорилось, вы принимаете в них участие и полностью контролируете игровые события. Битвы происхо-



дят, как и все остальное, в real-time-режиме, но вы всегда можете остановить ход времени, подумать, отдать соответствующие приказы по перемещению и атаке и только затем возобновить течение игры.

Если битва проходила за планету, то после победы атакующие силы высаживаются на ее поверхность. Сражения происходят на том же самом



экране, где вы строили собственную базу, так что повреждение или даже уничтожение ваших (или вражеских) строений тарантировано.

Конечно, потом их можно восстановить, но на это уйдет некоторое время и куча денег. Не стоит забывать, в том, что в случае захвата вражеской колонии вам также придется ремонти-

ровать поврежденные объекты, поэтому, атакуя, остерегайтесь

превращать в развалины жилые кварталы или энергостанции. На защитные системы врага это, разумеется, не распространяется.

Дипломатия

Чего больше всего не хватало в Realition? Правильно, дипломатии. В IG эта опция реализована очень полно и умело. Вы можете заключать торговые соглашения, составлять политические альянсы, объединять силы против какой-либо "буинной" расы, объявлять войны... Всегда интересно знать, как решен вопрос "умасливания" соперника. Решен. В нескольких

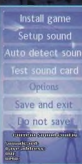
вариантах, в том числе путем перевода суммы в качестве подарка (впрочем, подкуп помогает далеко не всегда —



Дипломатические переговоры.

все зависит от того, как далеко зашла вражда).

Вот, собственно, и все. Нам осталось выяснить, как это выглядит, звучит, как играется в IG.



Графика авторам IG удалась на славу. Безупречно, и это так, поверьте. Игра "раскинулась" на 2 CD, очень плотно заполненных бесконечными видеозаставками, создающими прекрасную атмосферу. Нет претензий и к звуку. А равно и к интерфейсу: экраны доступны без проблем, переход из одного в другой не вызывает никаких затруднений, что особенно важно в real-time-игре.

Правда, аксакалы говорят, что игра эта ровно на один раз, то есть обладает нулевой "replayability". Что ж, жизнь тоже дается нам только однажды. И никто



особенно не жалется. А если все же взгрустнется, всегда можно включить уровень сложности Hard...

— Петр Давыдов



Системные требования:
486DX4/100 (лучше Pentium), 16 Mбайт RAM, 65 Mбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0+

Imperium Galactica

★ Digital Reality
★ GT Interactive

90% ГРАФИКА

89% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

83%

Heroes of Might and Magic II:

хитрости малые, так себе и побольше

Предлагаемый вашему вниманию текст адресован в первую очередь тем игрокам, которые предпочитают сражаться с AI. Согласитесь, ведь это приятно чувствовать себя умнее железяки с 16 "мегами" мыслей на уме. Особенно славно исполнить стандартный сценарий на Impossible. Неплохо также выиграть кампанию на уровне черного дракона. Кто не знает — это за 300 дней и быстрее. Однако представленные ниже тактические уловки и стратегические тонкости могут быть полезны и при игре с человеком (особенно с тем, кто этот текст проигнорирует). Разбирать конкретные сценарии за недостатком журнальной площади вряд ли уместно, к тому же такой анализ снизит степень интереса к игре. Итак...

Как построить замок

Ты же ведь не хочешь быть
А ДАВАЙ СКОРЕЕ В ПУТЬ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ДЕЛО —
ТЫ УМНИКАШЬСЯ СУТЬ?

Если вы начинаете стандартный сценарий на Impossible, то знаете: враги здорово опережают вас в развитии. Ведь у них есть все, что нужно, а у вас — ничего. Единственный способ приписать себя к классу собственников — набрать как можно больше шахт, лесопилок и иных ценностей. Если таковых nearby нет — приходится или скакать за ними далеко-далеко, или брать штурмом нужный замок, уповая на трудолюбие супостата, который не мог не приготовить для вас хорошо оборудованное и обжитое местечко.

В некоторых сценариях это попросту единственный выигрышный ход. Причем в первую очередь надо собирать ресурсы, стратегически важные для развития.

Например, для рыцарского (knight) замка таким ресурсом является дерево. Неситесь к лесопилке, не жалейте копий. Без дерева вы застопорите развитие, поскольку без него не будет ни

оружейной мастерской (Armory), ни арены (Jousting Arena), ни собора (Cathedral). (Учтите также, что дерево нужно и для модернизации (upgrade) всех перечисленных объектов.)

Намерившись возводить степной (barbarian) замок, позаботьтесь о железе (ore). Более сложным случаем являются прочие замки. Эти нуждаются во всем и в больших количествах. Без всех элементов сразу не построивших магических башен (Magic Guild), а они необходимы: волшебник (Wizard), чародей (Warlock), волшебница (Sorceress) и некромант (Necromancer) как воины стоят немногого, для них башня — вещь принципиальная. Но быстро соорудить ее обычно не удастся — ну что ж, тем больше стимул взять вражеский замок, хотя бы на время, и успеть вынуть закладки из оставшейся магической башни.

Не рекомендуем строить на первых порах таверну и воровскую гильдию (Thieves Guild), если только их отсутствие не тормозит сооружение чего-то жизненно важного. Оборонительные объекты (а именно дополнительные башенки для стрельбы (Right and Left

Turret) и роя (Moat) основывать только при всехких реальных угрозах вашему замку, да и то — критически. Эти вещи никак не в том случае, если сдача замка означает проигрыш всей игры (это такие сценарии).

То же относится и к специальным замковым сооружениям: скажем, для рыцарского замка это фортификация (Fortification), позволяющая дольше сопротивляться вражеской баллисте. При случае не забудьте возвысить статуя, которая увеличит ваш доход, и рынок (Marketplace).



особенно ценный при недостатке какого-либо ресурса, в том числе и денег. Иногда рынок представляет собой единственное средство выжить, поскольку в игре имеются сценарии с предусмотренным жестким дефицитом ресурса (resource).

Как "накачать" героя

Воткнул в эту дырку
Шитый золотом ушор.
Государственное дело —
Расширять, а ведь довер

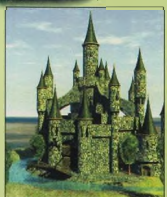
Первое средство тренировок — "денежные" сундуки. Брать деньгами можно, но только тогда, когда отсутствуют злопыхатели сразу же идет к проигрышу (например, если неприятель угрожает отобрать все, и только недостаток финансов не позволяет вам набрать требуемое войско). Разумеется, наращивать мускулы и мозги надо тому (тем), кто потом, по вашему тонкому замыслу, победит крушить вражьи башни и быть лично оппоненту. Имейте в виду, в сундуках иногда вместо денег будут лежать артефакты.

Вторым по значимости средством "накачки" являются боевые действия. Если вы не уверены в силах своего героя, лучше тренироваться на вражеских замках, но без героя внутри. Это гарантирует вам весьма умеренное

противодействие (конечно, если предусмотрительная железяка или ваш визави не оставили чудовищной величины гарнизон).

Весьма полезно улучшить способности героя, заглядывая по пути во всеческие палатки, башенки, здания и сарайчики.

В HMM 2 крайне важны добываемые вами и вашими соперниками артефакты. В отличие от первой части игры, эти штуковины далеко не всегда представляют ценность, есть даже три откровенно вредных артефакта. Разумеется, наиболее





желаемые — те, что увеличивают атаковую или защитную способность (Attack/Defense Skill), магическую силу (Magic Power) или знания (Knowledge). Два последних параметра, впрочем, требуют применения с разбором. Скажем, нет толку давать страшную магическую силу рыцарю, чьи знания позволяют узарить молитвой всего лишь раз. И вообще артефакты боевого назначения лучше всего сосредотачивать в руках главного героя, которому и предстоит совершить большую часть подвигов.

То же относится к артефактам, увеличивающим скорость перемещения героя. Исключение составляет лишь релюка на воде, которая в большинстве случаев совершенно не нужна. Перегружать главного персонажа артефактами не стоит: если он действительно "качок" и крушит всех подряд, вы очень скоро убедитесь, что котомка его далеко не бездонна. И уж точно надо отдавать второстепенным героям артефакты, создающие материальные барьеры (всякие сумочки и торбочки, подпитывающие

вас ресурсами). Само собой, такие герои должны отсиживаться в тылу.

Если ваш главный — рыцарь или варвар, для него крайне желательно иметь высокую мудрость (Wisdom), позволяющую разучивать заклинания с верхних (начиная с третьего) этажей магической башни. Иногда это сделать не удается, но попробовать надо. Рецепт такой: всякий раз, когда в результате ваших героических поступков вас повышают в чине, *не надо бегать или*

начальный (basic) уровень мудрости, если таковой дают, или более высокий уровень чего-то такого, если предоставляют на выбор его или что-то начальное. И так до тех пор, пока не выпадет мудрость. А уж ее вы рано или поздно "полтните" (если доживете). Имейте в виду, что без наивысшей (эксперт) мудрости не удастся воспользоваться крайне полезными заклинаниями, увеличивающими скорость перемещения, — протяженной дверью (Dimension Door), воротами в город (Town Gate) и порталом в город (Town Portal). Последнее, впрочем, встречается исключительно редко, но зато имеются сиснерии, в которых без первого заклинания просто нельзя выиграть. Кроме того, без таких ускорителей вам не пройти с высокой скоростью кампанию.

возродиться в чужом замке со всеми же фенечками. Короче, брать нужно *только то, что не жалко*. Кстати, если припрет,

Для доброй победы над рыцарем или варваром крайне полезно заклинание ослепления (Blind). Накладывать (cast) его нужно на ту группу, которая кажется вам наиболее опасной. Учитывайте при этом очерченность ходов: например, если у вражины группа троллей и группа орков, ослепляйте троллей. Орки стреляют последними, к этому моменту ваши стрелки успеют их прихлопнуть или хотя бы ослабить. Заметьте, что ослепление изменяет и порядок ходов, следовательно, лишия зрения передовых, можно отложить ответное вражеское заклинание. Если у противника осталась только одна группа, примените ослепление, *вы получите большую* частью достичь того, что он уже не сбегит.

То же относится и к заклинанию парализации (Paralyze); оно, правда, дороже по мане (mana), но зато парализованное войско,

убегаете сами. Разумеется, бить врага желательно без потерь. Уверем, войска будут лишними очень редко.

*ты башку себе продай,
да подательный кодай.
наш стрелки, как окаянцы,
не такой уж обаянны!*

в отличие от ослепленного, не даст сдачи, когда его хватят в ближнем бою. В принципе, заклинания берсеркера (Berseker) и гипноза (Hypnotize) тоже переувлажняют управление у врага, но очень уж они дороги, да и неэффективны к тому же, поскольку после первого же столкновения обработанной группы с другими заклинание теряет силу.

Если нелицезвуют хорошие магические способности, можем смело рекомендовать заклинание оживления (Resurrect), которое действует только до окончания битвы, или истинного оживления (Resurrect True), дающее возможность и в дальнейшем использовать воскресенные войска. Если ваша армия родом из некромантического замка, аналогичное действие оказывает заклинание оживления мертвых (Animate Dead). Но имейте в виду, уровень мудрости должен быть соответствующим.

*мне бы саблю да коня —
да на линию огня!
а дворянские интрижки —
это все не про меня!*

Как вести бой

Очень важный элемент НММ 2 — драки. Можно пройти всю игру, ничего не построив, нельзя пройти ни одной, не подравнявшись хотя бы раз. И бить врага надо с большим умением. Хитрый злодей, руково-
ОЧЕНЬ
хитрым AI, обязательно пострадает

*ты чарош — то сам не свой,
не рыцарь, не жидок!
ли швед, под перерубком,
ли турак под моровой!*

сбегать с поля боя, когда почувствует, что эндшпиль складывается не в его пользу. А это плохо по многим причинам. Во-первых, это доказывает вашу некомпетентность в тактике, во-вторых, вы зарабатываете меньше очков (Experience), в-третьих, коварный негодяй, убегая, прихватывает с собой все свои артефакты, которые в случае познкой и окончательной победы стали бы вашими, да еще может пострадать

Значительно сложнее бой с мастером колдовских штук, если вы, то бишь наш герой, ликов рубака, но слабоваты в уме. Ваша победа единственно в скорости. Бесплезно дупить молнией (Lightning) или иными боевыми средствами. Большого вреда вы супостату не причините, а чаны у вас и без того мало. Лучше попробуйте примесить простенькое, но во многих случаях полезное заклинание скорости (Haste), чтобы ваша боевая группа покоре быстрее вступила в сражение. Неплохо также кинуть заклинание замед-

ления (Slow), к примеру, на вражью летячку. Мало того, что она не долетит и, следовательно, не свяжет боем ваших стрелков, она еще переместится в очередь ходов позднее, а это может быть тоже существенно. Если рубака в полном разгаре, можно бросить благословение (Bless) или крокожадение (Blood Lust) на ту из ваших групп, что помощнее. Это обезопасит вам хоть и небольшую, а все приятную прибавку в силе ударов.

Особый случай представляют драки, в которых участвуют драконы. Они, как известно, устойчивы к



магия вообще. Поэтому, если вы бьетесь против них, не жалейте сил — обжайте прежде всего именно драконов. При малейшей возможности кидайте заклинание драконоборства (Dragon Slayet) на наиболее сильную группу. Как только вы избавитесь от этих мерзких тварей, дело пойдет веселее. Уж тогда можно использовать и оселление, и парадия.

Если же драконы на вашей стороне, можно (при наличии достаточных магических

силенок) использовать следующий прием. Оставьте только одних драконов и бейте заклинаниями, которые, по идее, крошат своих и чужих. К таковым относятся в первую очередь армagedдон (Armageddon), элементальный шторм (Elemental Storm), цепная молния (Chain Lightning). Драконы же желательны беречь, так как они не восстанавливаются, и если вы их потеряете, то не сможете использовать вышеприведенный пример без утрат со своей стороны.

Как изловить вражеского героя

ДА ПОСЛАМ ДАВАЙ ЛЮДЬ ЯВ —
НА КАЛЫВУ ВСЕ СЫДЫГ...
МОЖЕТ, ОН И ВЕЛИКОМОНАЙ
НО ПЫЦА ЗА НИЧУ СЛЕДЫТ.



Располагая личностью ужасающей силы, и владеет умело использовать такие преносходные качества. Наипервейшей угрозой для вас являются не звмки, а герои.

Чрезвычайно полезно (хотя редко встречается) заклинание опознания героя (Identify Hero). Оно дает точные данные о всех параметрах, а также о количестве войск. Мало того: можно по косвенным признакам судить о наличии у неприятеля нужных артефактов. Например, перед вами

чаролей, а у него страшной силы удар и такая же защита. Ясное дело — чем-то обзавелся, его и надо крошить. Очень неплохо также проследить за вражескими героями, когда те берут какой-то артефакт. Далее запоминаете имя и объявляете сезон охоты. Пристально надо следить за теми, кто проявляет необычную ходокость. Эти крайне опасны, они первые кандидаты на отстрел.

Отличным приемом является "ловля на живца". При этом вы пользуетесь тем, что компьютер играет против вас "на лапу". Он, в отличие от вас, всегда знает, насколько ваш замок защищен. Имея под боком объект для уловления, вы оставляете замок пустым. Вражеская алчность требует немедленно отобрать этот объект "за так". Тут-то жадность и карается. Имейте в виду, из замка никто сбежать не может. Это, кстати, и к вам относится. Если ваших войск недостаточно для успешного штурма, а упускать вражину вам не позволяет воинская честь, встаньте прямо против входа в замок. Выйти без боя наружу не может и, скорее всего, попробует



вас на прочность. А вам только того и надо — ведь он покинет замок не с полным набором войска, да и сражение произойдет

в чистом поле. Вариантом "ловли на живца" может служить подосылание под удар неуужного вам героя (а главный дежурит неподалеку). Следите только, чтобы противник, скушавши вашего второстепенного, не попытался уклониться от встречи с главным. Имея средства для повышения резвости, он сможет это сделать.

Время — деньги, или Как попасть в Пантеон славы

НЕ УПРАВЛЯЕШЬ К УПРУ —
В ПОРОСЛОК ТЕБЯ СТОПРУ,
ПОТОМУ КАК ТВОЯ ХАРАКТЕР
МНЕ ДАВНО НЕ ПО НУТРУ.

Главная особенность как кампании, так и отдельных сценариев — игра на время. Экономьте на всем. Забудьте о рисках и в поисках чего бы то ни было. Только целенаправленное движение вперед позволит вам по окончании игры занять пристойное место на подиуме героев. Если же вы проявите неумную жадность и сверхвышенную осторожность, то, даже будучи очень крутым, вы рискуете получить статус не выше гоблина. А это грустно.

Поэтому среди прочих важных артефактов более всего ценится то, что позволяют вам увеличить ходокость. И если даже их охраняют суровые ребята (вроде драконов и т.п.), есть полный резон положить там часть своих войск, но раздобыть необходимый объект.

Принимая во внимание сказанное в расчет, необходимо отметить, что при повышении ваших



навыков надо уделять должное внимание тем, которые увеличивают скорость передвижения (Pathfinding — передвижение по пересеченной местности и Logistic — передвижение по дорогам).

Скромно надеемся, что вышеприведенные советы не помешают вам стать великим полководцем, стратегом и интендантом. Спасибо за внимание.



— Сергей Алексеев, Александр Федотов

Примечание: все эпиграфы взяты из "Сказки про Федота-стрельца, удалого молодца" Леонида Филатова. Разумеется, с любезного молчаливого непротивления автора.



Симуляторы

<Comanche III>
<The Need for Speed II>
<F/A-18 Hornet 3.0>

"Корнет". Какое изумление!



90



Comanche III "К совершенству можно стремиться сколько угодно — оно все равно недостижимо. Можно и не стремиться. Но Naval Logic все же старается: третий "Команч" превосходит своих предшественников по всем показателям."

96



F/A-18 Hornet 3.0

"Реалистичен, но не очень сложен, красив, но не потрясающ. Можно сказать, что он является продолжением старого олдфага Relentless и F-18 Stealth Fighter — не качественно новым уровнем."

93



The Need for Speed II

"...назвать NFSII беспорочным хитом довольно сложно, в придачу к собственным недостаткам игра имеет и чуждые достоинства."

86



Flight Unlimited II

"Трафика заставит вас усомниться в виртуальности происходящего. Как и первый Flight Unlimited, FU2 поразила игрока потенциалом, который скрыт недрах обычной настольной пилежки."

"Весело и вкусно"

Материалы
рубрики
подготовлены
Александром
ВЕРНИНЫМ

Сделать симулятор, удовлетворяющий именно такому требованию, решили специалисты из Looking Glass. Ясно, что новая игра неизбежно получит название **Flight Unlimited 2**.

Что принесет нам новый "Безграничный полет"? Начнем с поразительной точности ландшафта, который фотографически отражает уголок родной американской земли в окрестностях города Сан-Франциско. Вместо того чтобы рисовать пресловутые холмы и

таким способом далеко не улетите...

Если уж речь зашла о серьезных гражданских авиасимуляторах, то необходимо заметить, что вторая часть Flight Unlimited будет именно таковой (в отличие от оригинала, не выделявшегося серьезностью). Вам придется действовать именно так, как это делает рядовой гражданский пилот. Игрок столкнется с теми же проблемами, которые поначалу так пугают новичков, севших за штурвал в первый раз: обмен сообщениями с землей и башнями слежения, изменение полетного плана (надо уступать дорогу пассажирским лайнерам), умение разбираться в типах полос...

Если сравнивать с продол-

жением, старый Flight Unlimited, право же, кажется сильно урезанной демонстрацией. В новом симуляторе вы сможете полетать на пяти очень известных аппаратах — это Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron, Beaver Seaplane образца 1948 года и, наконец, легендарный P-51D Mustang. Более того, вашему вниманию будут представлены около 25 сценариев, счаровательно названных авторами "приключениями". Среди заданий вы обнаружите посадку на авансцену, полет "вслепую" в штормовую погоду — всего не

перечислишь. Ну а если приложения окончилась, то в игру вступает редактор миссий. Он легко составит для вас задание по курсу, десантируя вас в любую точку карты, на любой высоте и "разбрасывая" по окрестностям до 400 самолетов, которые усиленно занимаются своими делами. Разумеется, вы сможете подстроить время дня и погоду под свое настроение. Ну а рискованные парни смогут даже ограничить количество топлива на борту — скажем, до пяти минут полета. Пользователю придется не только изучить "правила летного движения", но и вникнуть в специфический сленг аэропортов. Без него вы просто не сможете понять, что от вас требует диспетчер. Ах, да! Игрок должен будет подтверждать получение сообщения и собственноручно вводить запросы. Напоминает обычный multiplayer режим, но с одной оговоркой: придерживайтесь правильной терминологии. Разные операторы не будут уподобляться попугаям, в один голос повторяя одни и те же фразы. Разработчики разумно варьируют словарный запас компьютерного собеседника. Что приятно, диспетчер действительно сможет вам помочь в трудной ситуации, корректируя ваш курс, скорость и прочее. Вы никогда не останетесь один на один с

железным монстром, который все время норовит упасть на землю.

Впрочем, вся это болтовня была бы пустой, если бы авторы игры не позаботились об актуальнейшем моделиро-



вании всех 48 аэропортов, находящихся в Bay Area. Ребята потратили уйму времени на изучение загруженности каждого из них, так что летавшие в окрестностях Сан-Франциско пилоты окажутся в очень знакомой, если не сказать родной, обстановке. Тем более, что все полосы размечены с учетом необходимой скорости захода на посадку, помехот касания и укрыва от земли, а также открытий для рулежки. Плюс — в игре с поразительной точностью расставлены маяки, расположенные на территории всего района. Они становятся незаменимыми, если вы решили воспользоваться ILS (Instrument Landing System).

Как вы понимаете, в своем стремлении к реализму спецы из Looking Glass не могли обойти вниманием пять самолетов, предоставляемых игроку. И в самом деле —



равнины Панамы, а также бескрайние джунгли Кореи, разработчики FU2 просто взяли хорошо известную область (не путать с километрами). Каждый пиксель на экране эквивалентен 5 реальным метрам. Если у вас есть вила в упомянутом районе, то вы непременно найдете ее!

Следующим пунктом в длинном списке новых примочек стала система VFR (Visual Flight Rules), что в переводе на простецкий русский означает "полет на глазок". То есть пилот ориентируется не столько по приборам, сколько по пропывающему под крылом пейзажу. Звучит неправдоподобно, но 90% летунов на небольших частных самолетах именно так и поступают. Вы с легкостью можете придерживаться основных магистралей или, скажем, линий электропередач. Боюсь, что в MSFS вы

не увидите посадку на авансцену, полет "вслепую" в штормовую погоду — всего не

перечислишь. Ну а если приложения окончилась, то в игру вступает редактор миссий. Он легко составит для вас задание по курсу, десантируя вас в любую точку карты, на любой высоте и "разбрасывая" по окрестностям до 400 самолетов, которые усиленно занимаются своими делами. Разумеется, вы сможете подстроить время дня и погоду под свое настроение. Ну а рискованные парни смогут даже ограничить количество топлива на борту — скажем, до пяти минут полета.



программистам помогает пилот ВВС США, пилотирующий F-16 в Боснии (не пугайтесь, не тот, что был обит и несколько дней жил на болотах).

Графика заставит вас усомниться в виртуальности происходящего. Как и первый Flight Unlimited, FU2 поразит игрока потенциалом, который скрыт в недрах обычной настольной пишущей. Вы сможете полетать над и под мостом Golden Gate, покружить над Алькатрасом. Поразительно, но художники

труп знаком многим пользователям: по мере приближения подробности ландшафта внезапно появляются на глазах у изумленной публики.

Сожалею, но вы не сможете увидеть подобное в FU2 — все объекты можно разглядеть издали, они постепенно увеличиваются по мере вашего приближения к ним. Заметьте, это касается ВСЕХ без исключения деталей. Не забудьте про погоду! Все ее капризы отображаются на вашем мониторе с удивительным правдоподобием: вплоть

видеть/слышать/осознать...

Что касается обещанного "веселья", то разработчики припасли немало сюрпризов, большинство из которых они решили приберечь до выхода симулятора. Впрочем, вот пример: если вы пересечете границы дозволенного и появитесь в зоне военной авиабазы, не успеете вы оглянуться, как на каждом вашем крыле окажется по F-16. Если же вы попытаетесь ударить от них, они вполне могут послать вам вдогонку Sidewinder или просить вашу птичку из бортового "Вулкана". Крупные коммерческие авиакомпании, названия которых изменены (впрочем, узнаваемо), также не будут очень вежливы. Либо вы уступаете дорогу, либо... Сами узнаете. Художники и программисты лишь хвастаются, что они сотворили самые реалистичные и красивые взрывы. А значит, у вас есть над чем поразмыслить.

Чтобы вы не огорчались своим заключением в пригородах Сан-Франциско, уже летом, после выхода игры Looking Glass выпустит серию add-on'ов. Авторы имеют далеко идущие планы на счет Вашингтона и Бостона со



всеми их достопримечательностями, памятниками и памятниками. Команда также надеется выпустить серию отдельных сценариев, которые перенесут игрока на территорию национальных парков, где он будет по горло занят розыском и спасением людей, а также тушением лесных пожаров. "На добавку" будет и поддержка multiplayer-режима и уже обещанные 3D-акселераторы. Ну а пока готовые мощные "Пентий" и быструю видеокарту — игра идет исключительно под Windows 95.



Looking Glass не пропустили ни одного здания в центре Сан-Франциско, имеющего больше 10 этажей. Сложная система рендеринга убирает большинство плоскостей, как только вы удаляетесь. Таким образом программисты смогли достичь не только поразительной скорости графического engine'a, но и обойтись без эффекта "внезапного появления". Этот

до стекающих по лобовому стеклу капель воды. Игра будет поддерживать большинство существующих 3D-акселераторов, хозяева которых могут по праву считаться счастливыми. Чего только стоит туман (а может — смог?), который будет плотным облаком окутывать SF! Да что говорить, когда даже звуки двигателей записаны с реальных образцов! Этот симулятор надо

Собачья драка

Фирма Parsoli, хорошо известная нашим любителям собачьим, недавно дебютировала на PC-рынке с переделкой своего "макового" симулятора A-10 Attack! Попытка была не слишком удачной, но разработчики не теряют надежду. Наоборот, они смотрят в будущее с заметным оптимизмом. Надо отметить, что у них

есть все основания для подобного поведения. Их новый боевой авасимулятор **Screaming Demons Over Europe** обещает стать любимой игрушкой всех фанатов Второй мировой. Игра предложит на ваш выбор девять истребителей и бомбардировщиков производства США, Германии и Англии.

Среди них P-38, B-17, Focke-Wolf, Messerschmidt. Пятидесяти (50!) миссий вполне достаточно, чтобы вы стали асом ближнего боя. Несмотря на то что задания будут по большей части выдуманные, выполнять их придется над реальными местами сражений — Па-Маншем, Германией и Северной Африкой.



Что сразу выделяет "Демонов" из списка себе подобных, так это удивительная графика, очень близкая к тому, что дают настоящие 3D-акселераторы. Красиво прорисованная земля проносится мимо в то время, пока вы на предельно низкой высоте обгibtаете препятствия, ныряете в глубокие каньоны, а взрывы зенитных снарядов на мгновение ослепляют вас. Полетная модель для этого симулятора была в разработке целых пять лет. В ней учтено все: взрывающиеся здания, горящие самолеты и даже отваливающиеся куски фюзеляжа, которые, падая, строго подчиняются законам

физики, вовсе не следуя одинаковому, наперед заданному алгоритму.

Модель полета самого истребителя или бомбардировщика также изменится в зависимости от характера и количества полученных повреждений. Учитывая складывающуюся ситуацию, вы можете выбрать — либо попросить курс до аварийного аэродрома, либо с визгом и скрежетом приземлиться "на брюхо" на ближайшем фермерском поле.

Несмотря на все сказанное, авторы игры отмечают, что изощрен реализма неизбежно делает игру слишком сложной и

скучной. Именно поэтому были введены некоторые плавные ограничения, не позволяющие пользователю взорвать себе в самолета, выжав из последнего полные обороты после зпырыска нитро-оксида. Словом, управление движком было упрощено. Настоящим пилотам приходилось испытывать огромное количество трудностей именно из-за капризов мотора. Такое решение разработчиков Screaming Demons поможет вам сосредоточиться не на управлении самолетом, а на ведении воздушного боя. Вот где настоящие восторг! В отличие от современных летунов, могущих полагаться на огромное

количество дисплеев, обнаруживающих противника задолго до того, как вы сможете это сделать визуально, летчики Второй мировой могли полагаться исключительно на свое зрение и слух. А значит, придется и вам. Графика располагает — вы сможете увидеть цель издалека.

Что очень важно, Screaming Demons изначально создается в расчете на коллективную игру. Любители симуляторов смогут вылетать на задание целыми эскадрами, воюя вместе или порознь — друг против друга.

Игра издается фирмой Activision и ожидается к октябрю 1997 года.

Назад, в Корею

Компания Virgin, решив наконец-то заняться серьезными авиасимуляторами, разработывает игру **Sabre Ace** из своей новой серии Virgin Ace. Игра затрагивает с неудовольствием вспоминаемые американцами тему войны в Корее (следующий симулятор серии — Phantom Ace —

вы будете снабжены солидным запасом стрелковых сценариев, которые (вниматель!) сможете пройти за любую из участвующих сторон. Например, вы можете как охранять транспортный самолет, так и возглавлять крыло в надежде сбить его. Симулятор рассчитан в основном на опытных игроков, но все-таки содержит немало изменяемых опций, делающих его доступным и для новичков в летном деле.

Насколько же реалистичен Sabre Ace? Некоторые уверенно скажут, что слишком. Вам грозят дневные и ночные вылеты, отвратительная штормовая погода и, наконец, совсем не простой AI, толково управляющий самолетами противника. Карта Корейского полуострова воспроизведена довольно точно, хоть и не в

деталей. При желании вы легко можете долететь до Японии — разумеется, в том случае, если хватит керосина. Скоротать скучный полет до цели и обратно поможет "автопилот", который также усложнит течение времени. К сожалению, вам действительно придется изучать основы навигации, чтобы попасть в желаемую точку. Sabre Ace не намерен давать каких-либо поблажек. К счастью, первые миссии вы будете выполнять в качестве ведомого, поэтому ваша задача — не потерять лидера из поля зрения. Учитывая, что в настоящих боевых миссиях самолеты обязательно идут до цели в строю, авторы смягчились и сделали послабление для новичков: фальшивый автопилот, который сможет автоматически держать вас в строю. Наконец, предусмотрена целая серия тренировочных полетов, которые помогут вам

научиться командовать крылом в бою.

Ожидаемые системные требования игры — P133, 16 Мбайт памяти, двухскоростной CD-привод. Предусматривается и поддержка некоторых 3D-акселераторов с тем, чтобы обеспечить максимальную

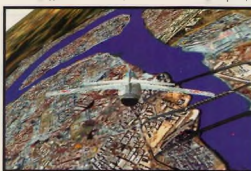
производительность на высоких графических разрешениях. Вы сможете участвовать в коллективных сражениях по сети и "Интернету". К сожалению, многие вши в данном проекте еще не определены, поэтому точная дата выхода симулятора до сих пор неизвестна.



пойдет дальше, переносим нас во Вьетнам). Несмотря на то что в названии данной игры упоминается лишь широко известный F-86F Sabre, вы имеете шанс

полетать и на других самолетах той эпохи: F-51 Mustang (значительно модифицированный вариант), F-80 Shooting Star, M4F-15, Як-9.

Sabre Ace не будет содержать столь привычного режима кампаний. Вместо этого



Симулятор + стратегия

Последние несколько лет симуляторы практически не изменялись. Это утверждение. Значительно улучшилась графика, куда более реалистичней стала модель полета, но идея осталась прежней. Миссии все те же, что и во времена знаменитого F-19. Видимо, именно по этой причине Eidos Interactive решился на интересный эксперимент: смесь настоящего симулятора и стратегии в реальном времени!

Разумеется, прежде всего **Flying Nightmares 2** — это серьезный авиасимулятор. Он включает в себя кампанию из 24 миссий, вынуждая игрока участвовать в конфликте США и Кубы. Не беспокойтесь, не на стороне Кубы! Вы сможете летать как на всемирно известных "Харьерах" (Hartler), так и на вертолетах Cobra.

Физическая модель последних версий очень точно. Cobra подвергается действию "эффекта земли", а также легко входит в stall при неверном положении лопастей несущего винта. Hartler также довольно реалистичен, но авторы решили немного упростить его полетную модель из-за ее заведомой сложности. К примеру, радар этого самолета вертикального взлета и посадки имеет 25 различных режимов работы. Сами авторы:

признают, что используют максимум 10. Отсюда — разумное количество режимов в симуляторе. Flying Nightmares 2 предельно точно отображает и поведение всех систем вооружения. Так, подобающим образом ведет себя Sidewinder, получивший свое название за неровный, словно пьяный, характер полета.

Трехмерный engine, используемый в FN2, оптимизирован для применения 3D-акселераторов на достаточно быстрых машинах. Результат — невероятно высокая frame rate при разрешении 640х480 с 65535 цветами. Он поддерживает как Direct3D, так и прочие пакеты. Кроме того, на свет появится MMX-версия симулятора. Этот вариант engine'a будет давать некоторые преимущества, но не сможет соревноваться с 3D-акселераторами.

Что касается звукового оформления, то FN2 с успехом использует технологию Q-Sound, дающую великолепный "объемный" звук. В числе звуковых эффектов даже эхо!

Ну а что идет вторым пунктом? Правильно, стратегия. Ядром Flying Nightmares 2 является стратегическая игра в реальном времени. Она даст игроку довольно полный контроль над происходящим в бою. Простой "point & click"-

интерфейс, возможно, напомнит C&C, но есть и солидные отличия: выбор команд гораздо более широк — передвигаться, атаковать, окопаться, притягивать, броситься в атаку, сопровождать и охранять, защищать и объединять силы. Графическое отображение боя предельно упрощено, но математический обсчет происходящего очень сложен. Как результат, стратегическая часть игры не будет столь быстротечна и красива, как C&C, зато обещает быть куда более реалистичной. Вы сможете объединять отдельные отряды в ударные группировки — они будут строго подчиняться коллективной тактике.

Существует и AI, помогающий руководить вашими войсками. К примеру, отряды будут автоматически атаковать противника в случае непосредственной угрозы, но вы всегда сможете отменить этот приказ.

Одной из интересных новинок является зона видимости для воздушных единиц. Hartler, обладая достаточно большой скоростью, может проскочить мимо притаившегося отряда неприятеля. С другой стороны, Cobra почти наверняка обнаружит его. Ну а если глупые солдаты вздумают открыть по вам огонь, то их обнаружение неминуемо.

Это правило очень здорово стыкуется со стратегической стороной дела. Разработчики советуют высылать пехотинцев-разведчиков в нужную область. Оттуда они смогут наводить (в буквальном смысле) ваши самолеты и вертолеты на ничего

не подозревающую цель. Кроме доступных в симуляторе аппаратов, в стратегической игре вы обнаружите весь спектр родов войск: танки M1A1, артиллерию, бронетранспортеры, несколько



видов пехоты, джипы, оснащенные "Стингерами", транспортные вертолеты, постановщики помех и даже вездеходы инженеров.

Очевидно, что подобная игра не сможет обойтись без Internet multiplayer-режима. Один из игроков начинает, а к нему присоединяется до 16 человек, могущие появляться и отключаться в любое время. Условия победы варьируются — от наибольшего количества kill'ов до уничтожения вражеского КП. Команд всего две: синие и красные. Игра всегда начинается со стратегической части, но вы в любой момент можете поселиться в любой "Кобре" или "Харьере". Игроки могут посылать друг другу сообщения и отдавать команды. Так, если кто-то задал новую миссию тому вертолету, в котором на данный момент времени находитесь вы, то сообщение о приказе высветится у вас на экране. Очень забавно.

Как вы понимаете, фирме Eidos придется изрядно потопотеть, чтобы удовлетворить одновременно "фанатов полетать" и любителей стратегического мышления. Обе части игры должны быть высокотехнологичными — только в этом случае гибриды добьются успеха. Что получится, мы, вероятно, узнаем этим летом.





Тот самый "Команч"!

Итак, произошло событие, которого ждали все — кто с иронией, а кто — в предвкушении очередного чуда.



Вышел третий **"Команч"**. Тот самый. На него возлагали очень большие надежды. В первую очередь они были связаны с новым графическим "движком" **Voxel Space 2** (который должен дать двенадцатикратное усиление разрешения), режимом SVGA и вещью, которую разработчики скромно называют *"realistic flight model"*.

И, что самое интересное, **NovoLogic** выполнила все свои обещания! К рассмотрению результатов этого выполнения мы сейчас и перейдем. С чего начать? Ясное дело, с графики.

Красотища

В жизни бывает всякое.

Случается и такое, что игра получает в нашем журнале стопроцентный рейтинг по графике. Но в этот раз было доподлинно известно, что так произойдет еще ДО того, как будет запущен **Comanche III** (потом просто пришлось убедиться, что предчувствия не обманули). Все эти красоты описывать бесполезно. Надо видеть. Но я все же отмечу некоторые подробности. Облака не просто красиво нарисованы — они еще и движутся! А звезды мигают. На базе вращаются радары и развешается



ветровой "конус". Над морем делят чайки. Но до подлинной гениальности мастерово специалистов **NovoLogic** доходит при изображении полупрозрачных предметов, таких, как вращающийся вертолетный винт, столбы дыма или облака (кстати, здесь присутствует довольно редкое для вертолетного симулятора явление: можно пролететь через облака).

Есть, наверное, и некоторые неудачные моменты, например, разрушение стрелений, показанное крупным планом, но в этих случаях можно спокойно принять мысль о том, что играющий просто игнорировал обходимость и требует от игры уже телевизионной графической достоверности. Действительно, нельзя же все сразу!

Разрешение в самом деле усилилось. Из кабины вертолета отдельные воксельские "кирпичи" практически неразличимы. Они становятся видны лишь при "загляде на себя", но в этом случае, при наличии воображения, их легко принять за естественные неровности почвы.

Игра поддерживает несколько разрешений, от 320x200 до 640x480, причем на Pentium 100 в низком разрешении и с полной детализацией не тормозит абсолютно, а в высоком — замедляется приемлемо.

Видимо, поддерживать еще более высокие разрешения — не имеет смысла, ибо размеры "кирпичей" все равно сохраняются.



Можно подвести итоги. **NovoLogic** делает игры по принципу "главное — графика, остальное приложится". А мы с этим не согласны. В симуляторе графика, какой бы она ни была, не заменит ни звука, ни сюжета, ни реалистичности.

Да, но... Я поймал себя на том, что, пройма миссию, обязательно смотрю playback, причем иногда и не по одному разу. А насмотревшись, бросаюсь проходить следующую. Так и есть, графика не может заменить ни одной из вышеперечисленных вещей — она одна и не заменяет.

Она завораживает — этого достаточно.

Долби все вокруг!

По-английски это звучит, как "Dolby Surround". Не знаю, все ли обратили внимание на то, что в первых **"Команчах"** качество звукового оформления прилично отставало от качества графики. В третьей версии эта проблема в основном решена. Теперь каждый движущийся объект

издает свой звук: танки и БМП лязгают траками, а пролета вблизи от ведомого, можно услышать гул его винта. То же самое относится к выстрелам и взрывам: стрельба зениток совсем не похожа на грохот танковых пушек и уж совсем ничего общего не имеет с очередами коммандовских "гатлингов". Кроме того, в игре появилось большое количество разнообразных радиопереговоров. Огневой оператор, предумышленно забывший, что произнесению sacramentalной фразы "We did it! Let's get home!", стал довольно болтливым и высказывает свое мнение практически по любому поводу: "С'мооооп chief... Nail this guy!". Некоторые реплики исходят от самого геймера, например, увидев скопление наземных целей, "а", хочу того или нет, обязательно предупреду ведомого, чтобы тот держался поближе и не изображал из себя магнит для зенитных ракет.

Музыка, на мой взгляд, тоже стала лучше, хотя, конечно, ей далеко до прелестных композиций от **Origin**. Но тут, как говорится, а музыка не спорит.





The word is... симулятор

Итак, мы переходим к рассмотрению того, что специалисты NovaLogic охарактеризовали как "реалистичную модель полета". Вряд ли стоит напоминать читателю, какая, с позволения сказать,

"модель" присутствовала в первых двух частях игрушки.

Так стала ли она реалистичной? Стала. По меркам NovaLogic.

Этот довод реализма в основном выразился в том, что из игры были устранены наиболее вопиющие моменты. Видимо, разработчики посоветовались и решили, что если на "Команче" с размаху урезаться в скалу, то он все же разобьется и погнутым стволом пушки (как в двух предыдущих сериях) отделиться будет трудно. Такая же история с повреждениями, причиненными врагом: попала ракета — падай! "Команч" #3 по прочности ничем не превосходит своих противников, что действительно добавляет реализма. Наконец, само

управление изменилось настолько, что можно с полной уверенностью утверждать — мы имеем дело с вертолетом. Конечно, здесь не моделируются турбулентность, "эффект земли" и прочие вещи, но управление стало куда серьезней.

В целях приближения к максимальной реалистичности, NovaLogic ввела такие принципиальные моменты, как подъем/выпуск шасси и открытие/закрытие люков внутренней подвески. Более того! "Команч" выполнен по технологии "стелс", и игра даже учитывает (видимо, на не очень сложном уровне) изменение эффективной площади рассеяния в зависимости от того, насколько нарушается "стелс-овская" геометрия. Если люки закрыты и шасси убраны, то вас труднее "засечь". Дальность засветки также зависит от высоты полета — чем ниже, тем ближе.

Изменились принципы

обнаружения целей. Теперь на индикаторе отображаются только те, что не скрыты складками местности. Исключение делается лишь в одном случае: когда в деле участвует самолет раннего обнаружения JSTARS (об этом вам сообщат в тексте задания).

Появилось навигационное оборудование. Отныне по этой части "Команч" почти не уступает тому самому "Лонгбоу". Единственный минус — при подготовке к полету нельзя редактировать waypoints.

Изменения постигли и применение оружия, хотя и не очень существенные. По крайней мере, отсутствуют таковые у вертолета "Comanche Maximum Overload", в которой на одну машину велось колоссальное количество ракет, что и служило одним из основных доказательств аркадности игры.

Но самое главное — трансформировался противник.

Все помнят, как выглядел враг в двух предыдущих вариантах: куча танков, БМП и ракетных установок, мельтешивших на дне большой ямы (или, напротив, на вершине горы) с серьезно-



стью ямб на предметном стекле микроскопа. Ракетные установки лупят очередями, даже не видя нас, — и в этом случае бесконечная очередь ракет долбит ближайшую скалу. Продолжать можно было.

Сейчас почти все стало по-другому. Техника противника вполне по-людски стоит на



позициях, стройными колоннами движется к месту своего назначения или атакуют дружелюбные силы (причем действительно атакуют — стреляет и убивает, а друзья отыграются). Вражеские вертолеты патрулируют местность, атакуют по четко определенным маршрутам. Одним словом, и здесь реализма существенно прибавилось.

Конечно, есть несколько вещей, которые радовать не могут. Традиционно для всех продуктов NovaLogic отсутствует возможность самостоятельного выбора оружия. Как и раньше, создали миссии, используя сей факт для того, чтобы сознательно потянуть пилота в косяк максимального возможного количества падло. Сохранена раздача медалей и звездочек на погоны по результатам кампании, а не вылета.

В самом симуляторе, как и было сказано, прибавилось многое, но кое-что и исчезло. Указатель уровня топлива, например, — что меня неприятно поразило. Конечно, можно сказать, что миссии очень короткие и все топливо ни за что не вылетает, но все же...

И что уж совсем неприятно — исчезло все без исключения оборудование постановки помех. Конечно, помехи — это не стелс-овское оружие, тут возражать нечего. Но когда в тебя летит ракета, а ты не можешь выбросить ни шифр, ни фазы... и даже не узнаешь о пуске заблаговременно... Тем более, повторюсь, что новый "Команч" весьма и весьма хрупок и убивается первым же попаданием. Единственный шанс выжить — не подставлять. Но есть ли у нас так много шансов, как можно никак, поддать по



Системные требования:
Pentium,
DOS/Windows 95,
2-скоростной CD-
ROM, 16 Мбайт
RAM (минимум),
звуковая карта,
мышь, желателен
джойстик



всёжим ущёльям и не
открывать разных люков без
крайней на то необходимости.

Как ни грустно, в игре
сохранился основной
недостаток всех продуктов
NovaLogic: нет возможности



выбирать уровень сложности. Прохождение же некоторых миссий, мягко говоря, сопряжено с рядом проблем. А "трудно" далеко не всегда означает "интересно".

Краткое резюме такое. Конечно, по уровню имитации "Команч" не дотягивает до трех последних вертолетных симуляторов — джеймсовского "Донгбу" и интерактивно-волшебных "Апача" и "Хайнда". Но он стал уже достаточно реалистичным для того, чтобы отбросить проклятые сомнения, как-то: не причислить ли его к лику аркад и не отдать ли на растерзание коллеге Мотолугу — пусть скрывает психоделическую сущность.

Что, где и почему?

Вероятно, при разработке сценариев кампаний NovaLogic опять-таки отталкивались от уже созданной графической части. Есть четыре ландшафта — европейский, заснеженный, островной и пустынный. Отсюда и кампания — украинская (неотъемлемый признак современного военного симулятора — хотя бы единичное упоминание об Украине), сибирская ("Лайтнинга" явно не хватило на искоренение чукотского сепаратизма, возглавляемого воинскими хард-лайнерами), кубинская (наркомания, прикрывшись до боли знакомой бородой, атакует базу Гуантанамо) и, естественно, иракская (Саддам мост сапоги где-то в Иордании).

Видимо, NovaLogic окончательно расстался с двумя своими изобретениями — Армией

освобождения Гаваяи и террористической организацией "Shtu(movik)". Ну и слава Богу.

В кампаниях (если их можно так назвать) сохранена старая команчевская идеология: восемь миссий, выполняемых в любом порядке, последняя закрыта и открывается лишь по прохождении первых семи.

Сами миссии стали разнообразнее. На приборной доске сохранился счетчик, указывающий количество целей, подлежащих уничтожению, — как и раньше, цель миссии сводится к его обнулению. Но иногда он имеет нулевое значение с самого начала. Так бывает в эскортных миссиях — теперь в "Команче" есть и такие (хотя их мало кто любит).

"Команч" практически идеален для режима multiplayer, и, конечно, таковой присутствует. Дописью виртуальных вертолестчиков разом. Или модем. Или "Интернет".

Принцип под названием "максимальный оверкилл" остался, хотя, как мне показалось, количество врагов на квадратный сантиметр поверхности все же несколько уменьшилось.



О стремлении к совершенству

К совершенству можно стремиться сколько угодно — оно все равно недостижимо. Можно и не стремиться. Но NovaLogic все же старается: третий "Команч" превосходит своих предшественников до всем показателям. В первую очередь это относится к графике, но, как отмечалось, не забыто и все остальное — и звук, и сюжет, и реалистичность. Отдельные недостатки выливаются абсолютно ничтожными на общем фоне.

Таким образом, продукт, который и в первых своих воплощениях был суперхитом, стал еще совершеннее. Нет необходимости гадать, какая сулба его ожидает.

— Андрей Ламтюгов

P.S. Отдельное спасибо NovaLogic — за платформу Comanche III работает под DOS. Уже начинаешь забывать, что есть такие игры...



Comanche 3

★ NovaLogic

100% ГРАФИКА

97% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

остановится стоит.

Во-первых, NFSII, скажем так, не произвела революции в плане графики. Несмотря на широко разрекламированные усовершенствования графических алгоритмов, качество картинки NFSII не так уж сильно превосходит качество картинки NFS. Конечно, тормозные следы и клубы пыли смотрятся неплохо — но отдельные эффекты погоды не делают. (Кстати, здесь наблюдается интересный феномен: статические скриншоты выглядят лучше, чем динамическое изображение на экране. Обычно бывает наоборот.)

Звук же, напротив, доставляет массу удовольствия. Двигатель с турбонаддувом ревет, а когда машина взмывает в воздух, раздражает произительно всем. То же самое можно услышать и со стороны соперников. Покрышки визжат. Отлично



летя существо-

вания подобных игр с кристальной ясностью: вписаться в поворот на максимальной скорости и не дать сопернику сделать то же самое. С ним, с соперником, здесь можно довольно эффективно бороться, хотя и без помощи пушек и ракет.

Надо сказать, что в NFSII очень хорошо проработана динамика движущихся объектов. Когда "Феррари" сталкивается с "Ягуаром" на скорости свыше двухсот миль в час, последствия этого столкновения вполне соответствуют ситуации. Даже если столкновение не лобовое. Для получения хорошего результата вполне достаточно не очень сильного пинка сзади.

Вообще, различные перевороты — неотъемлемая деталь обеих частей The Need for Speed. Но здесь они производят страшное впечатление, во многом объясняемое тем, что теперь можно лицезреть кувыркающийся мир непосредственно из кабины. Соперники переворачиваются ничуть не менее охотно; абсолютно нормальным де является "цепная реакция": кувыркуется один, на него налетает другой — с аналогичными последствиями, на другого — третий... Вскоре дорога оказывается забаррикадированной автомобилями злитого класса.

Самое интересное, однако, заключается не в этом, а в том, что машины не получают абсолютно никаких повреждений! Согласно, это нормальное явление для любого гоночного симулятора, но здесь оно выглядит странно. Просто надо видеть, как автомобиль подлетает в воздух, вращаясь вокруг всех мысленных осей, и как он потом падает на асфальт —



продолжая кувыркаться и получая жесточайшие удары от товарищей по несчастью. Причем все это сопровождается такими звуками (звук, повторяюсь, хороший), что невольно хочется зажмуриться. Хотя и неприятно слоняться с трассы, но тут поневоле потребуешь минимальной реалистичности.

И потом — пропадает последнее удовольствие. Приятно разбить тачку за полмиллиона гривен при условии, что эти полмилли-

он все перевороты нежно прижимаешь баггером к абсолютно вертикальной скале, отъезжаешь от нее с большим трудом — а враги проносятся мимо, как на крыльях. А еще можно не разбираться, в какую сторону ехать дальше: надпись "Wrong way", единожды показавшись, быстро исчезает. Здесь нужно ориентироваться по некоему подобно радару, на котором

изображена трасса и положение всех машин на ней; хотя это устройство вошло в эксплуатацию создателями различных гонок, сомневаюсь, что в жизни оно существует даже на автомобилях высшего класса.



на не твои и отдавать их тебе никак не заставят? Приятно! Так вот, не разобьешь!

Конечно, было бы преступлением не упомянуть о поддержке всевозможных multiplayer-режимов. Их поддерживаете действительно много, но — настоящему заслуживает внимания только один — split screen, при котором экран (и, соответственно, клавиатура) делится на две

Итак, выбрать из-за этого полностью нельзя (кстати, равно как и улететь с трассы), но удовольствие все равно небольшое. Особенно, когда после



сделаны звуки ударов (подробным рассмотрением соприкосновений движущихся объектов мы займемся чуть позже). С очень большим вкусом сделана музыка — никогда не возникает желания ее отключить. В этом плане игра действительно хороша.

Все действия на трассе определяются старым военным законом: главное — выжить и победить. Нового тут ничего нет, и ввязаться этому новому неуткуда. Основное правило было сформулировано за тысяче-



части. В отличие от прочих режимов он прост, как револьвер системы "Наган", не требует модов и локальных сетей и, пожалуй, доставляет наибольшее удовольствие. Единственный его недостаток (но, видимо, это неизбежное зло) — пропадает кабина (на половине экрана для нее просто нет места), что



несколько снижает эффект присутствия. Просто не понимаешь, на чем едешь.

Из всего вышесказанного становится ясно, что называть NFSII бесспорным хитом довольно сложно: в придачу к собственным недостаткам



игра имеет сильных конкурентов. Расстояние, разделяющее две части, оказалось слишком небольшим.

Но можно гарантировать, что игра найдет свою аудиторию. Просто потому, что это — гонки...

— Андрей Ламтюгов

P.S. Что касается философии, то, видимо, разработчикам пришли в голову аналогичные мысли. В противном случае, в игре не проходили бы как "секретные" машины школьный автобус, армейский джип, "Фольксваген" и некоторые другие — того же плана. К ним прилагается специальный cheat-код PIONEER, усиливающий мощность двигателя, — чтобы дать возможность бороться на равных.

Системные требования:
Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, мышь, желателен джойстик



The Need for Speed II

- ★ Pioneer
- ★ Electronic Arts

80%	ГРАФИКА
95%	ЗВУК
50%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

78%

Электронные диктофоны **machina**[®] в авторучке, блокноте, в электронном ежедневнике

Безленточные диктофоны, вмонтированные в ручки - Pencilcorder, в блокнот для автомобиля - Auto-Notes, в электронную записную книжку размером с кредитную карту - Cardcorder.

Pencilcorder

- 75 секунд записи
- возможность прослушивания и стирания одного или всех сообщений
- никелированный или матово-черный корпус...

Auto-Notes

- 20 секунд записи
- подсветка
- сменный блокнот...

Cardcorder

- четыре файла для организационных записей
- 100 минут записи
- размер кредитной карты
- мини-дисплей...



Master Distributor

Trans-Ameritech

Москва, ул.Озерная, 42, 8-й этаж

Тел./факс: (095) 430-2207, 430-9959, 430-2457, 430-6809

• Специальная программа "Дилер +" • Специальные скидки от оптовых цен • Рекламная поддержка •

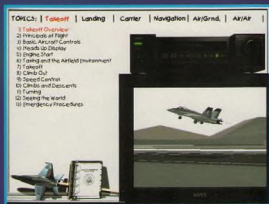


Просто "Хорнет"

Итак, близится срок сдачи номера, работа кипит, все движется по накатанной дорожке. Прожорливый привод CD-ROM проглатывает, пережевывает и выплевывает диски с новыми играми. Авторы, очумевшие от избытка новых впечатлений (или, что бывает чаще, от их недостатка), тут же, в письменном виде, высказывают свои соображения по поводу увиденного — это хорошо, это плохо, графика... звук... сюжет... Как правило, в своих чувствах разобраться несложно.

Но иногда на этом пути попадаются удивительно крепкие орешки. Вот как сейчас.

Казалось бы, с F/A-18 Hornet 3.0 все ясно: макинтошевский авиасимулятор. Другими словами, только Windows 95, а графика — именно такая, какая и бывает во всех макинтошевских авиасимуляторах. Плюс повышенная детализация (а плюс ли это?) Но через некоторое время ситуация существенно усложняется. Кидаться камнями хочется все меньше и меньше. А говорить комплименты — все больше и больше. В причинах такого явления разобраться очень трудно, если возможно вообще.



Так, графика, на первый взгляд, ужасно слабая.

Со временем выясняется, что графика не просто не слабая — она почти идеальна. У нее есть всего один маленький недостаток: полное отсутствие текстур на ландшафте.

Слова о том, что этот недостаток "маленький" — показаны не против. На общем фоне отсутствие текстур действительно кажется мелочью.

Даже сейчас далеко не в каждом симуляторе точно и изображаются все спящие процессы выпуска или уборки шасси. Или работы элементов механизации крыла. Или освещение объекта в зависимости от его положения по отношению к солнцу.

Кстати, о солнце. В авиасимуляторах спящее солнце — вещь привычная. Но нечасто найдется такой, в котором сила яркости меняется, если солнце закрывается, например, непрозрачной деталью прищипа.

Хоть текстур и нет, но сам самолет рисован в полном соответствии с реальной раскраской истребителей ВМС США. То же самое относится ко всем остальным деталям обтекания.

Трехмерная позитивная графика — это, конечно, не

Voxel Space 2, но, как выяснилось, при правильном ее применении можно многого добиться. Если выжать вид крупным планом из Су-27, то можно не только с ходу определить, что это именно Су-27, но и точно идентифицировать ракеты, исходящие из него под крыльями.

Однако, все это — еще не главные достоинства графики. А главное абсолютно недоступно никакому "Команду" ни на каком компьютере (и, может быть, оно-то меня и подкупало). Короче, на Pentium 100 графической engine "Хорнет" легко и непринужденно дает 20 кадров в секунду при разрешении 1024x768. Я абсолютно убежден, что такая скорость НЕ МОЖЕТ достигаться только за счет отсутствия текстур.

А ведь любой новый симулятор хоть немного, да тормозит. Запросы ВСЕГДА превращают в возможности. Теперь можно сказать точно: в ряде случаев, благодаря высокой скорости работы, "Хорнет" впечатляет даже более сильное ощущение полета, чем "Команд-3".

Сверхдетальная и сверхскоростная графика в сверхмалом разрешении — разве это не то, о чем мечтает каждый?

Примерно через час полета симулятора выясняется, что отсутствие текстур — это не недостаток, а проявление особого художественного



подразделяемых радаров. Кроме того, некоторое время нужно разбираться с навигацией (на самолете стоят две

навигационных системы — инерциальная и спутниковая TACAN) и с применением электрооптических систем оружия (на первых порах пугают обычными FLIR и телекамеру "Мейерика").

Но выливается, что не так уж это и сложно, особенно если пользоваться неплохим сделанным обучающим курсом. Имена некоторые представляющие о боевых самолетах вообще, со всем этим можно разбираться часами в три.

Тут есть проблема. Да, "Хорнет" выглядит реалистичным, но реалистичен ли он на самом деле?

Наведение по телекамере сделано менее достоверно, чем во "Фланкере": здесь камера заперта на цели сама — в воздухе ты видишь, как проматывает "Мейериком" или "Уоллом" плансы нет. Еще более странные вещи происходят в процессе пилотирования. С авиашколы вчетвером много и успешно, и вновь ознакомившись с инструктором, узнал, что делал это... не пользуясь катапульты! При каждом полете машина здорово проседала, но в конце все же ты делала и в думал, что так и надо.

Проверить все остальное сложно, но, согласитесь, маленький ложь рождает большое желание.

Главный недостаток игры — чрезмерная законченность в описании оружия и техники. Малейшее отступление от своего обихода совсем не вписывается в фантазию, и

которых описывались "Донг-боу" и даже

"Лайтинг". Симмулятор явно рассчитан на опытных пилотов, которым не нужно объяснять, чем MiG-21 отличается от Су-27. Самый простой пример: в чем разница между изделиями Mk82, AGM-65, B-57, CBU-59 и Mk83LD? Выбирая ответ, лучше не ошибаться: один из указанных боеприпасов представляет собой ядерную бомбу. (Кстати, видимо, Hornet — второй авиасимулятор после Back to Baghdad, где действительно присутствует применение тактического ядерного оружия.)

Нельзя сказать, что полетать на "Хорнет" не очень сложно. Конечно можно проиграть, так

толку и не овладев искусством воздушного боя. То же самое относится и к процессу пилотирования. Посадка на полосу весьма проста. Посадка на

математическом режиме. И, наконец, можно просто завершить миссию, находясь в воздухе.

Основное правило, относящееся к удару по наземным целям: брать с собой одну-две антирадарные ракеты AGM-88 HARM, на полете уничтожить радары наземных зенитно-ракетных комплексов и, при необходимости, — зенитно-артиллерийских. После этого можно кромсать цель сколько угодно. Все, что горит, должно гореть. В процессе этого славного дела радар должен работать в режиме "воздух-воздух" — чтобы вовремя обнаружить приближающиеся истребители противника.



сложнее, но также вполне доступно. Кроме того, можно приземлиться случайно и в

В воздушных боях надо использовать IFF, который не русским называется "системой опознавания 'свой-чужой'". Это необходимо, поскольку над полем боя добрая половина самолетов и вертолетов (а иногда и больше) — свои. Если устройство выдает противника на слух звуковой сигналы, значит, так оно и есть. Если не выдает — можно стрелять.

Еще через час наступает совсем уж чертовщина: кажется, что если текстуры все же наложить, то будет не лучше, а хуже. Получится так же плохо, как если бы сейчас, с помощью новейших технологий, кто-нибудь решил отлучить старые фильмы Чарли Чаплина или Элизабет Тейлор.

Тех не менее, спортивный рейтинг графике ставить нельзя. Ряд мелких недочетов все же присутствует, да и не только в этом дело...

В отличие от "математического" профиля, с точки зрения "макетного" звук выдает совсем другие ассоциации. В "Хорнете" к звуку прилагать нельзя ни с какой стороны.

Колесом, как и во всех остальных симуляторах, здесь простора для звуковых эффектов немного. Присутствует то, что должно присутствовать — ни больше ни меньше.

Но некоторые вещи все же хотелось бы отметить. И в первую очередь — рол, с которым включается форсаж. Он обычно такой же, как в жизни, и, услышав его, почти физически ощущаешь невероятную мощь двигателя. То же самое относится к запуску ракет и к грохоту пролетающих мимо самолетов.

Вот только музыки нет. Жалко.

Как уже отмечалось, F-16 Hornet 3.0 претендует на звание первого истинно реалистичного симулятора — как Hammer и Sabot. Это ему в основном удается за счет подробной работы на анимации и довольно сложного управления режимами и

Системные требования:
Pentium, Windows 95/Windows NT 4.0, 8 мбайт RAM, 35 мбайт на диск, 3-скоростной CD-ROM, SVGA, звуковая карта, мышь, joystick — для профессионального геймера

Но гораздо проще, нажав клавишу «F5», включить вид на цель крупным планом. Если вы ищете западную и восточную авиационную технику, то и как поймают, и как убьют.

Самое трудное — это противоракетный маневр. Здесь он гораздо сложнее, чем во всех прочих симуляторах. Простым выбором ложных целей обмануть подлетающую ракету нельзя. Их нужно выбрасывать в процессе очень крутого виража, когда ракета приближается на определенное расстояние. Конечно, вначале

жестко. Объект, которому нужно сблизиться, выводится на «пике», а когда отойдет, вы делаете поворот и выжидаете, пока ракета не приблизится к цели.

Лучше попытаться проскочить мимо цели в скорости, а затем на полной скорости, увеличивая темп, что применяется ядерной бомбой очень и очень трудно.

Форсаж следует применять с предельной осторожностью. Она даст очень скандный прирост тяги, но пожирает топливо с постоянной нестерпимой скоростью. Запаз, которого на просторечной игре хватает на полчаса, сжигается на форсаже за пару минут. Если вы знаете, что по ходу дела придется долго лететь на большой скорости (например, для перехвата), то погуманите о подвесных баках — на «Хорнет» их можно повесить целых три штуки.

Посадка, повторюсь, не очень сложна. Но есть один нюанс: в автоматическом режиме, если самолет к кораблю идет автоматика, а скорость слишком высока, не трогайте «ПРОБЕЛ». Автопилот не учитывает потерю скорости, вы иванную инерсией. Если вы все же так сделали, то либо переключайте управление, либо уходите на второй круг. Иначе довольно надежная система посадки со стопроцентной гарантией вмонтирует вас в корпус авианосца.

3-ья версия «Хорнет» выводит в свои владения новую кампанию из ушедшей недели. Каждый раз вы получаете предосторожного курса на Тихий океан.

Тренировочный курс тоже неплох. Обычно в таких случаях действительна полезная прикладная техника,

непонятно как попавшая на учебный полигон. А здесь все честно — стрельба по целям и хорошо нарисованные радиоуправляемые самолеты-мишени. Такого, по-моему, не было еще нигде.

Кампания же организована довольно оригинальным образом. Она состоит из семи дней, в каждый из которых вам на выбор предлагается одна из четырех миссий. Повышение в звании делается по очкам, орденов нет, но за каждую пройденную миссию дают красивую разноцветную нашивку. Задания стандартны, они определяются самим типом самолета, но разработчики все же пытались их разнообразить, введя миссию «Coming Home» — побег из плена на собственном самолете.

Самое интересное происходит в Кувейте, но это вовсе не Desert Storm. В отличие от него эта кампания, если можно так сказать, слишком мало похожа на Desert Storm. Бомбежки соответствующих научных центров и перехват самолетов с земными устройствами на борту — самое обычное дело. Наконец, последние миссии в

кампании связаны с применением уже упомянутого боснинца, начет предназначенного, которого лучше не ошибаться. (Кстати, здесь присутствует один из немногих действительно серьезных провалов в графике. Наземный ядерный взрыв — одно из самых красивых явлений, и, ознакомившись с общим стилем игры, я ожидал намного большего. Но когда бомба достигла цели, то вспыхнул не последок, а грибок был явно мексиканский.)

«Хорнет»... Он точно такой же, как и все американские симуляторы, но оставляет несравненно более приятное впечатление. Реалистично, но не очень сложно, красиво, но не помпезно. Можно сказать, что он является продолжателем славного дела RealFlight'a и F-19 Stealth Fighter — на качественно новом уровне. Он лаконичен, в нем нет никаких архитектурных излишеств. Что же касается графики... «Черный квадрат» Малевича ничуть не хуже любого произведения Рембрандта — если вы не понимали этого раньше, то теперь поймете точно. «Хорнет».

— Андрей Ламтгозов



не надо унывать. В начале учебного курса вам скажут сразу, что без этого доброго маневра выполнение задания невозможно. А тут это как раз самое простое, ибо обзор по сторонам осуществляется автоматически. Просто надо подождать.

Особый случай — ядерные

F/A-18 Hornet 3.0

★ Graphic Simulations Corporation

80%	ГРАФИКА
90%	ЗВУК
79%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%



Квесты

- <The Space Bar>
- <Atlantis. The Lost Tales>
- <Callahan's Crosstime Saloon>
- <"Призрак старого папка">
- <Goosebumps. Escape from Horrorland>
- <Roberta Williams Anthology>
- <Leisure Suit Larry: Love for Sail!>
- <Titanic: Adventure Out of Time>
- <Discworld II>



110



Callahan's Crosstime Saloon

"Надеемся, вам придется по вкусу непринужденная атмосфера этого заведения, и вы сумеете провести время с пользой: посидеть вечером у Майка — это чуть больше чем пивка попить, уж поверьте!"

114



Goosebumps. Escape from Horrorland

"...отличная игрушка "для семейного просмотра" и приучения детей к прелестям квестерской жизни."

107



Atlantis. The Lost Tales

"Самое удивительное, что сказать об Atlantis. The Lost Tales совершенно нечего, кроме одного: великолепно!"

106



The Space Bar

"В демо-версии, которой мы располагаем, Алиасу удастся "проваляться" всего лишь в один глаз — бездонные блестящие, сетчатые мигалки наскормного, застывшего за стойкой бара."

Шаг вперед — два шага назад

До знакомства с содержимым антологии Роберты Вильямс (вышла недавно такая коробочка с кучей игрушек, в которые играли еще первобытные люди) я как-то не задумывалась, насколько стара индустрия компьютерных игр, вернее, как стремительно движется все то, что каким-либо боком с ней сопрягается. Не исключая, пожалуй, разумеется. Недавно я прочитала стихотворения одного критика-патриарха с 15-летним (!) игровым стажем о том, что авантюры умерли вместе с текстовым интерфейсом и 16-ю цветами. Пожалуй, игровые критики после пяти лет работы надо либо стрелять, либо отправлять на почтовую пенсину вместе с их любимыми игрушками (в зависимости от заслуг, конечно), а то у них развивается полный бред профессионально-стеснительных заболеваний — от склероза до слабоумия.

Мне еще далеко до этого критического срока, но мысли о гибели жанра меня уже начали посещать. Впрочем, у них не художественно-романтические, а на редкость прагматические основания.

Квесты не приносят дохода игровым компаниям. Это печальный итог прошедшего года. Древнейший из компьютерных жанров оказался банкротом. Почему? Ведь всего пару лет назад "Мист" и "Фантазмагория" были все рекорды популярности, а игры прошлого года ни в чем не уступали названным шедеврам по счету, но по качеству графики и звука. Но именно в этом, на мой взгляд, и кроется первая причина провала. Игры стали очень дороги в производстве. Современному энтузиасту ни за что не козвать шедевр на кукольном столе. Миллион на разработку и команда из нескольких десятков человек — обычное дело в игровой индустрии, не говоря уже о больших проектах с 3-4-миллион-

ным бюджетом. Чтобы сделать такую игру требуются годы, а что потом? А потом устаревшие за это время технологии не найдут спроса (Havester), избитые сюжеты вызовут только насмешку (вторая "Фанта"), а денюжки-то по-то...

Если раньше игре было достаточно собрать 10 тысяч поклонников, и издатели могли вздохнуть с облегчением, товар продава менее 50 тысяч копий равносильна фиаско, а нормальная прибыль начинается после реализации 100000 экземпляров. Немногие квесты в прошлом году перевалили этот рубеж. Но ведь стратегии и стратегии осиливают его с легкостью! Почему не квесты?

Скажите честно, у вас много денег? Вам дают сто долларов в месяц на карманные расходы, или у вас есть шанс заработать их от любимого семейства? Не думайте, что оставшая Европа и Америка живут по-другому (как вы понимаете, именно тамошние магазины, а не наши радиорынки приносят основной доход игровым компаниям). Покупка игры за 50—70 зеленых рублей — это всегда событие. И обитатели благополучного Запада долго будут мять свой трудовой столик в потном кулаке, прежде чем выберут ту единственную игрушку, которая будет утешать его долгие недели до новой закладки, получи или подкачки.

В хорошую стратегию можно играть месяцами, в стратегию — в зависимости от квалификации (не говоря уже о качестве самой игры), но на месяц не слишком интенсивного употребления ее должно хватить. Квест займет у вас от силы две недели. Можно заполнить игру кошмарными глассами (Ripper), но это увеличит не продолжительность игры, а ненависть к ней игрока. Можно присобачить кучу разных концовок (Pandora Directive), но неизбежное повторение части сюжета не увеличит интересность

игры. Можно набить в нее побольше эпизодов, но это новые расходы и, следовательно, еще больший риск.

Квест, последний из игрушечных жанров, как и положено старому ретрограду, не поддерживает ни одной из тех продлевающих удовольствие фишек, которыми отличаются стратегии и стратегия. Вы никогда не согласитесь в квесте с приятелем, друг ставшим вашим смертельным врагом, и не найдете себе братьев по разуму в "Интернете". Только создатели "Титаника" отказались на нововведение — возможность сканировать персонажей-гигантов с Web-сайта. Вы не получите как приятную неожиданность дополнительные урны и новые миссии к игре. В лучшем случае через год-два вас ждет продолжение, так же напоминающее оригинал, как вторая "Фанта" — первую.

Игрок, томимый перед прилавком с игрушками, все это знает-понимает и часто выбирает вместо квеста... RPG. В сущности, это коктейль, замешанный на суррогате квеста. Там есть сюжет, проверенный веками, — хорошие быт плохих (или наоборот), а за что, вам обязательно расскажет в крайне выстреленных выражениях какой-нибудь старикашка с белой бородой; есть вся радости человеческого общения — а основным обучающим является жизненно важные для каждого дикаря и школьника темы: "договоримся или драться будем?"; и все амulette круче. В итоге, убивая противника, можно получить значительно больше моральное удовлетворение, сопровождающееся весомым изменением циферок или картинок, отражающей вашу крутизну. Несомненно, RPG не чудо и изнеждано: бои и переговоры происходят чаще всего в романтической местности, покрытой лесами, горами и

замками. При этом игра динамична, в ней обычно куча убойной и персонажей, встречаются элементы военной стратегии. В общем, она стоит своих денег.

Куда же бедному прошляпавшему свое счастье жанру податься? У него две дороги — в содержимки к стрелялочным магнатам, которые, не особенно заботясь о прибылях, будут разражать его в пух и прах, чтобы похвастаться перед конкурентами своими наисовременнейшими технологиями, — или назад, на кучно, где честным трудом в низкобюджетных играх он изкупил свои грехи и, дай Бог, найдет себе в новых концепциях игры и новых сюжетах, а не в MMX и шестисотых "процесс".

Ну а насчет "честного труда" и "малобюджетности", это у меня так, роковые пятна социализма, а вот сюжеты и "играбельность" действительно — самые большие и актуальные для нашего жанра темы. Поэтому я все же надеюсь получить от вас, господа читатели, ваши мысли и соображения по этому животрепещущему вопросу. Возможно, в серьезности проблемы вас убедят новости нашего раздела.

А пока информация к размышлению: стойкая Legend, за долгие годы не отказавшаяся ни от кошмарного количества текста на экране, ни от статичной графики, ни от идеального продуманного литературного сюжета, после Callahan's Crossline Saloon (см. ниже рецензия на эту игру), решила сменить амплуа — ее следующая работа будет выполнена с использованием... крутого (очень крутого!) 3D-инного engine от Unreal, игры, создаваемой сейчас в Epic MegaGames (более подробно об этом — см. в новостях Action-блока — **Ред.**). Нет, каково?

— Ольга Шыльцова

Проигравшие дуют на воду...

Опростоволосившиеся девственники

Крупнее всех в 1996 году прокололся на квестах славная Virgin. Прием убийки от издания игр этого жанра были настолько велики, что до сих пор ходят стойкие слухи о... закрытии компании. Единственной кассовой игрой прошлого года оказалась стратегия *Command & Conquer: Red Alert*. Что, вобщем говоря, оказалось.

А как же наш Квест года *Broken Sword* (ехидно спросите вы), как же любимым народом *ToonStrike* и, наконец, несчастный *Harvester*, в который при всех его недостатках играет полстраны, от Москвы до Екатеринбурга (именно отсюда поступила последняя просьба о помощи, то есть о хинтах)?

Руководители Virgin только разводят руками: "Мы душу в эти квесты вложили, критика не нахвалится, а денег все нет!"

Им бы на московские рынки, беднягам, — сразу бы поняли, куда уехали их пропавшие миллионы (шутка). Лично я внесла свой вклад в Virgin'овскую копилку — купила *Broken Sword* в красивой коробочке, но вряд ли это изменит новое "лицо" компании. Боссы Virgin скринствуот,

пытаясь превратить веселую безалаберную пампушку в тошную деловую даму. Неприбыльные игры безжалостно прибиваются во младенчестве, и остается только гадать, сколько среди них квестов. По крайней мере не похоже, чтобы в этом году Virgin порадовала нас хоть одной игрой. И все-таки будет и у нас свое маленькое счастье! На будущий год кроме стрелялок, стратегий и RPG, заявлено продолжение *Broken Sword — Broken Sword: The Smoking Mirror* (название, разумеется, рабочее). Увы, на этом информация о новой игре от Revolution обрывается. Издатель, обжегшись из молока, дует на воду...

"Сьерра" входит в роль

Крутой поворот делает в этом году и пародителница современных квестов —



компания Sierra On-Line. Выбросив, как обычно, к Рождеству на рынок ворох квестов на все вкусы, фирма

теперь со слезой подсчитывает убытки от скандально провалившейся второй "Фанты", прохладно встреченного *Lighthouse* и вобщем никчем не замеченной "Рамы" имени Артура Кларка



А считать "Сьерра" умеет: в стаде тут же был проведен санитарный забой овец. Первой жертвой пал уже объявленный к выходу в апреле *Cloak*. Он провинился изрядной технологичностью (роботы, космическая база) и даурмерностью, а "Сьерра" никогда не наступает на одни и те же грабли дважды. Остальные жертвы не бегали так громко, чтобы мы могли их услышать, но, думаем, их было достаточно.

Разсрадованный неудачами, Кен Вильямс, основатель и бессменный босс "Сьерры", объявил, что жанр умер как таковой и дальнейшее его развитие невозможно.

В результате в этом году мы увидим только продолжения. Уже вышла (но до нас пока не добралась) *Shivers 2* — кажется, только ради

выжимания денег из поклонников первой игры; на очереди *Quest for Glory 5: Dragon Fire* (в сущности, очередная RPG с изрядным уклоном в 3D Action) и *King's Quest 8: Mask of Eternity*. Даже бедная Роберта Вильямс не устояла. В игре будет использован engine от... авиасимуляторов, и, соответственно, появится куча стрелялочных фрагментов. Честно говоря, первые скриншоты из игры вобщем заставляют задуматься о том, возможно ли в таких декорациях и с такими героями создать что-либо похожее на квест.

Еще одно новосоздание "Сьерра" — онлайнная *adventure Realm*. Ее описание как "мира монстров, магии и средневековья" наводит на мысль что перед нами — очередная RPG, отточенная некоторым колдовством головоломок...

Итак, изрядно пощипанная "Сьерра" выбрала свой путь: RPG и еще раз RPG. Их, не считая "якобы квестов", фирма в этом году выпустит целых 5. Закономерный итог для компании, которая никогда не уделяла повышенного внимания сценариям своих игр. RPG же и вовсе не требуют ухищрений по части сюжета.

...а победители выписывают рецепты

ТЕПЕРЬ О ПОБЕДИТЕЛЯХ — издателях и разработчиках, которые не только пережили прошлый год без особых потерь, но и в будущем не собираются отказываться от производства квестов. У победителей из этих компаний есть свои маленькие секреты успеха.

GT Interactive: дешево и сердито

GT Interactive (не путать с недавно ушедшей GTE Entertainment), известная публикацией *DOOM*, *Duke Nukem* и еще кучи

культовых хитов последних двух лет, процветает. Стрелялки принесли GT бешеные прибыли и второе место на американском игровом рынке. Не последнюю роль в успехе компании сыграло и явное пренебрежение к жанру квестов. В прошлом году GT

счастливила нас лишь квестом-пародией на RPG — *Kingdom O'Magic*.

К классическим *Myst*-образным игрушкам в GT Interactive явно относятся как к забаве для убертьев фанатов и параноиков. Для таких сойдет любая низкобюджетная

поделка, лишь бы головами было побольше. Именно так сплелены SPQR и 9, в которых море сложных задач сочетается с весьма посредственной графикой.

DreamWorks: анти-Quake

Лично мне симпатичнее всего подход к квестам Microsoft, точнее говоря, существующей на его деньги классной фирмы DreamWorks, создателя игры The Neverhood. Теперь фирма вплотную взялась за классические приключения. В



позапрошлом номере мы уже писали о ее новой работе по мотивам фильма "Парк Юрского периода".

"Затерянный мир". Теперь известно точное название игры —

Trespasser: Jurassic Park

потихоньку проясняется и ее осязаемая концепция. На этот раз главного дизайнера Остина Гроссмана вдохновил... Quake, вернее, все то, чего лишена эта классическая стрелка и чего ей явно не хватает, — реализм и естественность среды.

Вместо мрачных коридоров Энн, единственная оставшаяся в живых пассажирка самолета, разбившегося над несобитаемым островом, полном одичавших динозавров, бродит по лесам, горам и долинам. Вместо ружья, которое она находит

ближе к концу игры, бедняжка вынуждена пользоваться первыми подвернувшимися под руку камнями и палками. С таким маломощным оружием ей воссе не все равно, в какую именно часть динозавра



целишься. При этом убивать дремлющую зверюгу не обязательно. Часто достаточно испугать или ранить, ведь Энн — не супергерой, не Лара Крофт, и не может "месить" врагов сутками напролет. Да и сами "живые" динозавры в отличие от "неживых" монстров, не так уж сильно сосредоточены на убийстве первого забредшего в их царство человека.

"Искусственный интеллект" позволяет им испытывать самые разные чувства — от голода и жажды до страха и любопытства, объектом которых может оказаться не только наша героиня.

Добавьте к этому газлы, основанные не на уломе выставлении рычагов в нужное положение, а

исключительно на здравом смысле и природных физических законах, и героиню, отнюдь не обделенную чувством юмора, — и вы получите тот самый анти-Quake, о котором мечтают создатели игры.

Broderbund: наша курочка несет золотые яички

Еще один победитель прошлогодней игрушечной гонки — Broderbund, издатель Myst'a, игры, которая уже два года определяет основное направление развития жанра. Broderbund выпускал и будет выпускать квесты. Ему нечего бояться: сверхприбыли от

Myst'a покрывают любые издержки. Третий год эта игра занимает верхние строчки американского хит-парада. А как вы думаете, какую игру американцы чаще всего покупали в подарок на последнее Рождество? Догадываете с трех раз. И в нынешнем году Myst упорно держится в пятерке лидеров. Так что у него есть все шансы



сделаться еще и наиболее покупаемой игрой этого года — невиданное для компьютерной игры долголетие.

Черная зависть к создателям этого хита толкнула десятки фирм и фирмочек на создание клонов Myst'a. Кажется, все просто — рецепт успеха лежит на поверхности, но сколько из этих переделовочек, так и не добравшись до сияющих вершин сверхприбыли, или, по крайней мере, потеряли миллионы на этом тернистом пути! Myst может быть только один, как



есть только один DOOM II (который, кстати, также до сих пор отлично продается в Штатах). Дело уже не в достоинствах самой игры, а в ее каноничности. Все знают, что Myst — это самый правильный квест, так же как DOOM — самая выдающаяся стрелка. Тысячи людей по всему миру ежедневно покупают свой первый компьютер и, выбирая для него диски, требуют у продавца именно эти игры. И их не интересует, что есть Quake и Timelapse. Все знакомые играют и играют в Myst и

DOOM, так чем же они хуже?

Компания Broderbund, надо отдать ей должное, это прекрасно понимает, а посему даже и не пыталась издать что-либо, похожее на Myst. В прошлом году она порадовала нас великолепным детективом In the First Degree, который, впрочем, не снижал широкой популярности. Ныне же нас ждет целый ворох самых разнообразных игр от Broderbund (раз есть деньги — почему бы не поэкспериментировать?). В следующем номере (игра ОЧЕНЬ долго добиралась до бедной России!) мы расскажем о замечательном мультфильме



квесте **Coals Lumpur. Journey to the Edge**. На очереди — эзотеричный квест в стиле книжных иллюстраций двенадцатых годов **The Last Express** (по мотивам произведений Агаты Кристи) и пока загадочный **Journeymen Project 3**. Авось вместе с

десятиком обычных курочек еще раз съест Broderbund золотое яичко. Но компания надеется не только на чудо. К концу года она собирается также завершить проект-продолжение Myst'a — **Myst 2 Riven** о котором мы уже писали. На первый взгляд, игра очень сильно напоминает своего предшественника. Вот и посмотрим, насколько все-таки консервативна геймерская общественность.



Take 2: Ripper навсегда

Еще одна недурно чувствующая себя игровая компания — Take 2 Interactive, в прошлом году порадовавшая нас Ripper'ом. Монументальный видеодетектив, снабженный



упоминательными пазлами и известными голливудскими актерами, как ни странно, не разорил компанию. Почему? Во-первых, потому, что был действительно хорошо сделан, а во-вторых, потому, что сочетание видео с 3D было публике еще в диковинку.

Теперь Take 2 намерен повторить успех Ripper'a в новой игре **Black Dahlia**. Нас ожидает



упоминательный детектив и роль специального агента, расследующего дело об убийстве начинающей актрисы Элизабет Шорт, чье расчлененное тело со следами пыток действительно было найдено на одном из пустырей Лос-Анджелеса в январе 1947 года. Убийство Чёрного Георгина, как корреспонденты окрестили жертву за иссиня-черные волосы, так и осталось нераскрытым. В игре реальные обстоятельства смерти **Black Dahlia** переплетаются с историями реально существовавшего в начале сороковых годов маньяка-убийцы и банды вполне легендарных фашистских

шпионов. Наша деятельность будет протекать в элитной обстановке уводящего арт-деко в 80 различных точках США и Европы, воссозданных во всем великолепии конца сороковых годов с помощью усовершенствованного engine из Ripper'a. Нововведения также коснутся увеличения возможностей исследования интерьеров и освещения: некоторые комнаты надо будет осматривать с помощью зажимки или факела. Создатели не собираются отказываться от включения в игру сложнейших головоломок, но обещают на этот раз теснее связать их с сюжетом. В ролях, как всегда, звезды Голливуда, которые заполнят собой более 3 часов игрового видео. Объем у игры соответствующий — не менее 6 CD.

Учитывая серьезные проблемы Ripper'a с играбельностью и невысокое качество компьютерного видео (несмотря на великолепную игру актеров), **Black Dahlia**, если игра действительно окажется лишь слегка улучшенным продолжением Ripper'a, ожидают трудные времена.

Access: настоящее кино

Компания Access, еще один каниклез, не убоавшаяся мощного ныне отращения публики и производителей к играм с видео, подошла к делу с новаторских позиций. Знаменитая Pandora Directive в прошлом году уже порадовала нас множеством художественных и технических открытий, в частности, немислимой для видео продолжительностью игры. Новая серия приключений Текса



Марфи — **Poisoned Pawn** — с технической стороны будет настоящим прорывом, который, возможно, полностью реабилитирует видео в глазах игроков, вернее, тех из них, у кого найдутся лишние 500 баксов на покупку новых и пока экзотических компьютерных жезлов.

На смену привычному "компакту" в этом году придет DVD. Но не изменится ничего, кроме объемов. На "новый носитель информации" влезает 6-8 Гбайт данных. Наши



гигабайтные винты просто бледнеют на фоне этих тоненьких пластинок. У разработчиков игр появляется новая головная боль — чем заполнить это немислимое пространство. Только Access знает ответ: ее первая DVD-игрушка будет переполнена высокачественным видео. Если в мишущем голу видекартинка на экране компьютера сменялась со скоростью 10-12 кадров в секунду, что обеспечивало лишь мутновато-сероватое или полосатое ее воспроизведение, то теперь, благодаря DVD, мы увидим полноценное видео со стандартной для телевизора сменной картинкой (30 кадров в секунду). 4,7 Гбайт, которые будет занимать игра на DVD, позволяют включить в нее не только "настоящее" кино, но и все прелести звука Dolby Digital Surround, доступного владельцам качественных видеопроекторов.

В остальном же новые приключения Текса будут выполнены в том же полюбившемся игрокам стиле, что и "Пандора". Самого знаменитого частного детектива будет по-прежнему играть Крис Джонс, по совместительству в свободное от съемок время работающий

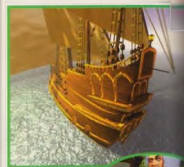
исполнительным вице-президентом компании Access. В **Poisoned Pawn** мы вернемся к прошлому Текса Марфи, к одному из ранних случаев в его обширной практике, чтобы проверить, насколько сильно в его душе превратилось доброго начала над злым. Более подробно о сюжете пока ничего не известно, зато уже определено, что новая игра будет... в два раза короче "Пандоры". Вы не поверите, почему: одного DVD для игры размером с "Пандору" не достаточно! Поэтому Access пришлось изрядно ужать свое детище. Вместо 70-80 часов игры, предоставляемых "Пандорой", **Pawn** предлагает всего 30-40. Соответственно "Пандора" проходилась за 700-800 шагов, а **Pawn** за 350-400. Зато никакой мороки со сменой дисков.

Poisoned Pawn появится в продаже уже осенью этого года. Для тех, у кого нет DVD-дисководов, фирма издаст CD-версию в начале 1998 года.

CyberFlix: не только геймерам

Среди победителей прошлого года, к нашему большому удивлению, оказалась и компания CyberFlix, создавшая любимого "Титаника".

Еще до выхода этой игры



руководство фирмы не очень-то рассчитывало на ее популярность, полагаясь в своих финансовых выкладках лишь на долгосрочное сотрудничество с GTE Entertainment. После того как "родительская" компания



закрылась, мы похоронили и CyberFix, думая, что она пошла на дно вместе с GTE, и не предполагали еще когда-нибудь услышать от нее очередную "интерактивную историю"



Можем вас обрадовать: неожиданно для себя самой фирма еще до Рождества преодолела сотысячный рубеж продаж "Титаника", за которым



начинаются ощутимые прибыли, и теперь работает над новым проектом. В чем секрет ее

успеха? Оказалось, что людей, которые хотят узнать о судьбе знаменитого парохода, значительно больше, чем просто квестеров. Они-то и обеспечили CyberFix те деньги, на которые сегодня разрабатывается новая игра.

Red Jack's Revenge — история про кровавые приключения пиратов 18 века, и вы в ней играете роль Николааса Дава — нового Джима Хиггинса, только

без карты Острова сокровищ, что, впрочем, не освобождает вас от назойливого внимания их искателей. Что общего у вас с

пиратами, с их давно умершим вожакom Red Jack'om, за что вас жаждет убить красноглазый незнакомец в черном, почему неподалеку от вашей мирной деревеньки вдруг оказался пиратский корабль? На все эти вопросы вам придется искать ответы, плывая по южным морям в дружной пиратской компании и перерывая Ямайку в поисках легендарных сокровищ. На этом славном пути вас ждут любовь, предательство, сражения и, само собой, сокровища старого Red Jack'a.

Red Jack's Revenge — первая работа фирмы, в которой используется только 3D-анимация. Если судить по



ранней "деме", игра будет удивительно динамичной и красочной. Но эти дебильные пластилиновые рожи!!! У пиратов они хоть отражают характеры, а наш герой просто глубина глубины с пустыми глазами-плюшками. Но это уже,



как говорится, издержки технологии. Полнобаваться на пиратскую жизнь мы сможем только осенью 1997-го.

Corel: сделайте нам красиво

Компания Corel, известная своим графическим редактором

CorelDraw!, оказывается, тоже занимается производством "больших" игр (до сих пор она была замечена лишь в "маленьких" шалостях), которые должны, очевидно, демонстрировать технологические достижения ее графических программ. Первый квест фирмы — **The Cassandra Galleries** — идет по стопам

"Миста": игроку дают на растерзание огромный список газетного магната Вильяма Кассандры, таинственным образом исчезнувшего из него вместе со своей дочерью Майей. Corel! знает толк в декорациях: помимо обычных жилых комнат, в доме есть семь галерей, битком набитых произведениями искусства (из королевских клипартов — не иначе). Каждая галерея посвящена одному историческому периоду или стилю: древности, средневековой, востоку, викторианству, модерну, модернизму и "ностальгическому стилю". Corel! обещает ну о-о-о очень красивые 3D-интерьеры и видео, а также целых 49 головоломок, которые нам придется в этих интерьерах решать.

Маленькие радости маленьких

Крупные компании

борются за жизнь самыми разными путями, а вот их мелким и небогатым собратям не позавидуешь. Такое впечатление, что для них остались только два варианта — либо клепать ремейки старых же славных игрушек той золотой поры, когда игрушечная индустрия еще не влезла за плотку большой бизнес, либо включать квестовые элементы в более прибыльные стрелялки и RPG.



Рождение мыла

Alternative Software, создавшая в 1991 году один из пер 3D-квестов, смешную страшилку Spud,

решила превратить ее в сериал, а потому этой весной должна появиться **The Quivering** — полностью трехмерный



игрушка со смешными персонажами, блуждающими в произвольных направлениях по обширному 3D-миру, обозримому на 360 градусов.

С думой о человечестве

Laser Beam решила перенести на PC свой древний приставочный хит Shadowrun. Игра будет называться **Alien Earth**. Мы снова вернемся на Землю, обезлюдевшую в результате войн и вторжений пришельцев. Наша

задача, само собой, грандиозна: спасти остатки человечества от гибели. Для этого игроку придется бродить по Земле, превратившейся в загадочный и опасный мир, в поисках выживших соотечественников, сочинять хитроумные планы их спасения и (конечно же) сражаться с врагами. Будущее Земли предстанет перед нами анимированным (двух- и трехмерная анимация) и "видеооснащенным".





Бар для космических меньшинств

В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ
В СВОЕЙ ЛАВЧЕ КИНО —
ЭТО ПРОТОТИПЫ СОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ.
СЕРИИ: "НАВИКОН-5"

THE SPACE BAR

Забегаловка The Thirsty Tentacle ("Пепесохишее шупальце") из готоявляющейся к выпуску игры The Space Bar — место не для слабионерных! Все межгалактическое отребье, все самые дикие порождения Большого Космоса стекаются сюда, чтобы вместе отпугнуться, затерявшись среди себе подобных (поскольку здесь никто ни на кого и ни на что не похож). Нижние ярусы "Вавилона-5" по сравнению с этим заведением — институт благородных девиц! И все эти стогонки, сторуки, бестелесные и одноглазые бродят вокруг, шумят и чувствуют себя как дома — то есть отнюдь не считают своим долгом вступать в контакт с каким-то настырным гуманоидом, если им этого не хочется, или делиться сведениями, если они достаточно ценны.

И настырный гуманоид, как вы, наверное, уже догадались, — это мы с вами, то есть Алиас Нод (Alias Node), охранник-интеллектуал с планеты Atmrit VI (ну что сделали, если она так называется!). Хитроумная корпорация Amalgamated Vacuum уже много лет монопольным порядком

добывает и обогащает на Подмышке VI некий высокоценный минерал, а Алиас Нод до самого последнего времени обеспечивал безопасность этого процесса (проще говоря — скучал в вахтерке).

Увы, после пятнадцати лет такой безмятежной службы гром все-таки грянул: некий злоумышленник похитил особо важные промышленные секреты, хлопнул кого-то и... скрылся в The Thirsty Tentacle, где не то что злоумышленника — принцессу Диану не найдешь, и ей даже прятаться не придется.

Кого отправить в этот вертел?

что-то особенное... и у Алиаса это есть!

Дело в том, что скромный охранник с Подмышки VI умеет проникать в чужие воспоминания. Стоит ему заговорить с любым ошущенным чудищем, заглянуть ему в глаза — и... Держите меня! Что может быть ужаснее, смешнее и таинственней, чем лабиринты чужой памяти? Только подавай своей. Учтите при этом, что в этой, чужой, памяти Алиас сможет

достанется всего 25 его коммат — вы даже выйти из него не сможете. Зато каких только миров ни увидишь, каких историй ни послушаешь!



ся, каких опытов ни поставишь, бродя по мозгам его обитателей!

В демо-версии,

которой мы располагаем, Алиасу удалось "провалиться" всего лишь в один глаз — бездонные блестящие сетчатые мигалки насекомого, застывшего за стойкой бара. Поверьте, бродить в этом фасетном стрекзном мире ой как непросто! Да и сам мир явно не так незатейлив, как у наших земных стрекз: тут тебе и подавленные воспоминания, и муки совести, и... что это там лежит, возле трона? Катенка это священный яйцо — вдруг да и вспомнит наш подопечный что-нибудь важненькое?

Жалко, что "дема" такая маленькая: пока игра не выйдет, как мы и не узнаем, что сделало в мозгах несчастной жертвы при том святотатстве, на которое пошел



зачастую резвиться, как в собственном настоящем, добывая самое сокровенное и вызывая совершенно лишнее, — и вы поймете,



Здесь помогут ни крутые мускулы, ни качественные мозги: здесь нужно

почему корпорация Amalgamated Vacuum и фирмы Borfo Games (разработчик), Rocket Science и SegaSoft (публикаторы) остановили свой выбор именно на нем.

Так что не таким уж маленьким будет бар "Пепесохишее шупальце", и вам не грозит недостаток впечатлений, хотя в "реальности" вам

позже Алиас, и нашего промышленного шпиона не найдем. Только и есть в демо-версии, что одна комната, восьмиугольный бармен, да пара недотеп, к которым и в мозги-то лезть не хочется. Так, разве что поболтать...

Зато этого вполне достаточно, чтобы увидеть, что игра будет веселой, остроумной, оригинальной и достаточно сложной.

Алиасу придется не просто вытаскивать факты и полужакты из пыльных записей, отяжелевших на задворках любого сознания. Ему надо будет действовать быстро и очень осторожно — ведь враг отнюдь не глуп, и стоит Ноду выдать себя — тот ударит первым. Прощайте тогда, не только секретные чертежи и справедливое возмездие! Прощай, Подмышка, вахтерка, бесценная руда и уникальный метод Empathy Telepathy, которым вы не сумели воспользоваться. — коротче говоря, прощай, Алиас Ноди!

Объективно судить о графике по такому крошечному фрагменту игры трудно, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что в Space Bar — отличный 3D с возможностью обзора на 360 градусов (хотя перемещение, к сожалению, опять "толчковые" — прыжок от покойшена к покойшену). Персонажи великолепно анимированы, каждый наделен особым характером и несет в своей памяти тот далекий мир, из которого пришел (чем и воспользуется наш Алиас со своим уникальным методом).

В качестве интерфейса в Space Bar применяется наш старый добрый друг PDA — не



слишком удобно, надо признать. Выезжающая снизу мозаичная панель с лампочками — не лучший способ общаться со своим героем. Зато взаимодействие с "людьми" и предметами, похоже, будет происходить легко и приятно...

Что еще? Ничего, кроме того, что игра, несомненно,

заслуживает внимания, и мы непременно напишем о Space Bar подробнее, когда выйдет полная версия. Есть надежда, что это случится уже в середине мая. Будем ждать!

— Наталия Дубровская



"Утерянные предания": в надежде на революцию

Atlantis. The Lost Tales

Самое удивительное, что охватывает Atlantis. The Lost Tales совершенно нечего, кроме одного: великолепно! Если бы я писала о Cryo в разделе новостей, то секрет ее успеха был бы обозначен так: у Cryo



есть художник. То есть художники есть у всех, но у Cryo, во-первых, это просто Художник, а во-вторых, это "сказочный" художник. Как бывают сказки с картинками, а бывают такие тоненькие книжечки, отпечатанные на Гознаке, — сказки Билибина. То есть сказки-то

в них те же самые, что и в других книжках, но художник сделал из них "свои" сказки. Вот Atlantis и получилась такой сказкой художника.

Совершенно не хочется говорить здесь о 3D, engine, обзоре на зное количество градусов по горизонтали и вертикали, плавности перемещений, потому что ничего этого в Atlantis нет, вернее, всех этих технических подробностей не видно, незаметно. В игре можно естественным образом ходить, вертеть головой и любоваться роскошными пейзажами, например, женского леса перед грозой или морского заката, при

уже почти полгода Cryo готовит для квестов вся планету снорприз. И снорприз этот настолько грандиозен, что две новые вполне приличные игры, выпущенные компанией в этом году, Dragon Lore 2 и "Версаль", Cryo расценивает лишь как предюдию к своему главному шедевру — Atlantis. The Lost Tales. Мало того, в рекламе, распространенной задолго до выхода "Атлантиды" в свет, утверждается, что игры, равной Atlantis по художественным и техническим достоинствам, в мире квестов просто не существует.

Что ж, настала пора проверить, соответствуют ли действительности хвастливые заявления Cryo: компания наконец-то предложила своим партнерам и прессе большую игровую "дему" Atlantis.





Вот Atlantis

не думай в том, как это сделано. Хитовая технология Osmo 3D не изменилась с "Версаля", в итоге кое-как выглядит совсем по-другому. Маленькие детали, чья мутность так раздражала в предыдущей игре Cryo, сменились широкими просторами, где не совсем резков

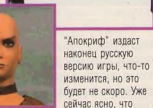
Ничего

Рядом герой, занимающийся в игре поисками пропавшей королевы Атлантиды — Рио — весьма изысканно одет в кожаные штаны, расшитые яркими красками. В руках — артефакт Валерии.

В Atlantis впервые применен новый интерфейс, точнее, это

оформлено удалено. Если предмет использован, Сканер, в Atlantis все идеально продумано, если мы забыли, что сидим за компьютером, шелковая мышкой, а не бегом по сказочным лесам и долинам, сжимаем в руке колесо.

Хотя мне больше всего в демо-версии понравилось именно бродить по немалым красивым атлантическим разломам, в ней будет чем заняться и любителям мистических головоломок.



"Апокриф" издаст наконец русскую версию игры, что-то изменится, но это будет не скоро. Уже сейчас ясно, что

одновременно на русском и английском языке игру выпустить не удастся.

Тем не менее, когда Atlantis: The Lost Tales выйдет в свет, это будет, я надеюсь, маленькая революция. Глубокомысленная печаль и пластмассово-стеклянные интерьеры, возможно, уступят, наконец, место жизневадному и полному солнца и абсолютно осязаемому миру, в который вслед за Atlantis — потянутся игры будущего года.

— Ольга Цыколова



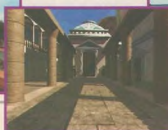
изображение не только не мешает игре, но и придает окружающему этакий "импрессионистский" шарм.

3D-шные персонажи, конечно, остались куклами, но эти куклы, в отличие от "Версаля", вовсе не пытаются играть людей. У каждого сказочного обитателя "Атлантиды" своя потешная физиономия, с соответствующим характеру ярким выраже-



в каждый тулупчик, в котором заведомо не было ничего интересного или важного. Хотя перемены по прежнему "принудительные", они на редкость точно рассчитаны: вас не только не пронесет мимо открытой двери, но всегда останутся у любого мало-мальски интересного выступа в стене или тропинки в лесу. Инвентарь в игре всплывает на фоне происходящего шелчком правой кнопки мыши и так же

и поклонникам RPG-шных схваток, и сторонникам "человеческих" отношений. Впрочем, последним опять не повезло. Видно, у Cryo просто нет сценариста такого уровня, как ее художники, и компания вообще не интересуется, что происходит, когда персонажи открывают свои трехмерные рты. По крайней мере, те плоские речи, которые льются из них, по убеждению просто ни с чем не сравнимы. Но опять же, фирма французская, английские локализации у нее получаются из рук вон плохо. Может быть, когда московский



Хрушеба Викторианской эпохи

До чего же чутка наша игровая индустрия к руководящим деятелям! Не успел президент выступить со своей знаменитой речью, как в продаже уже появился первый российский комплект **"Призрак старого парка"**. Только не бойте меня ногами — конечно, наши художники и программисты нашлепали уже немало игр для забурных буржуинов, но **"Призрак"** — первый комплект, сделанный не только отечественными искусствниками, но и на деньги отечественной (московской) компании MMG, и предназначенный исключительно для внутреннего потребления.

www.kulturregion.at - Österreichs größter
Tour-Operator für Kultur und Natur
Österreich

Системные требования:
486DX4/100, 8 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows-95/NT/РМ95/МР95, звуковая карта

Если сравнивать "Призрака" со знаменитыми продуктами отечественного экспорта, упомянутыми в президентском спиче, то надо сразу сказать, что первому произведению российских кондитеров отнюдь не грозит слава ни бабаевского шоколада, ни тем более водки от "Кристалла". Скорее оно похоже на старую добрую со-

вполне современна: квест выполнен в 3D с видом "из глаз".

На этом, собственно, радости от созерцания обертки заканчиваются, и мы начинаем тихо погружаться в болото отечественной промышленности, большинство продуктов которой — от неизменной фруктовой карамельки до модной компьютерной игрушки — объединяет одно: глубокое презрение к тем негодяям, которые все-таки ползетятся на краевую обертку и соглашается брать свои деньги, глаза или мозги из чувства патриотизма или, в другой, недоступной разумению, производственной причине.

Когда закончилось вполне сносно смотревшееся в крошечном мраке "интро" и елкет с ужасным хохотом заглохнула за мной дверь "особняка господина Эдварда", я обнаружил, что оказался в давно знакомой атмосфере игрушек 2-3-летней давности, в которых из-за маломощности компьютеров интерпресы рисовали в виде эталочного примитива

По мере продвижения по дому ощущение, что большую часть предметов я где-то уже видела, постепенно нарастало, пока я не поняла, что это вовсе не пугаты из известных игр, а самые что ни на есть обычные вещи из нашей обычной некомпьютерной жизни.

Помпезная новорусская зала с бассейном посередине оказалась уставлена креслами из "набора мягкой мебели" кооперативного производства, кабинет шегозья

а, увы, не является таковой. Среди друзей, с которыми мы общаемся, преобладают представители интеллигентской и творческой среды. В их среде, как и в среде интеллигентской и творческой, преобладает интерес к КУХНЕ (такая у них, у великобританцев, парани- ван планировка в особняках), но жизнь российско-

Наконец о том, разн чего-то вообще покушалось российские шпидки, — о языке. Он отличается так, как, например, в английском, через который приватные переводы с английского просо беднеют. Не могу удержаться, чтобы не привести здесь абзац из содержательного в руковостве письма сестры главной



В программе, еще тяжелее! Ведь не от хорошей же жизни придумается ему впасть в обостренную барскую старомодность, да с помощью чего-то вроде дизайнерской программы для мебельных магазинов (это, само собой, шутка, но как же похуже)...

Впрочем, художники в бригаде разработчиков, безусловно, присутствовали и, более того, неплюнуть они, создавая статичные интерьеры, то есть те места, на которые нам придется взглянуть, не могли. Иначе не было бы не общины в разных сферах. Так почему бы авторам не ограничиться этими социальными картинками вместо того, чтобы развешивать их угловато собранным "объектам", допознали бы совершенно непрозрачной системой перемещений?

Теперь о том, как играется в «Призрака старого парка». Кроме охоты за инсексами, но есть требования к очень точному попаданию мышкой, вам предлагается новый совершенно потрясающий подход к созданию головоломок. Берется институтский учебник, скажем, по «Деталим машин» или теории машин и механизмов, сущие чертежи заменяются трехмерными картинками, и ошарашенному игроку предлагается решить из него пару задачек. Вы знаете, что такое «перелаточное число»? Лично я теперь знаю — благодаря игре и «Малой советской энциклопедии», но особого энтузиазма

чатление — он такой большой, толстый, и у него такие усы... Будучи военным, он долго служил где-то "на далеких островах". Вероятно, там его внешность производила на туземцев не менее экзотическое впечатление. Но самое интересное, что этот необычный чужак приходится, как оказалось, дальним родственником сэру Эдварду, мужу тети Лидии!

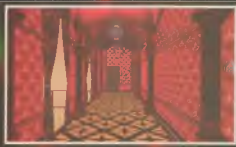
Добавьте к этому гнусавые голоса, читающие вам эти записки по ходу игры, и решайте сами, согласиться с президентом или повременить.

— Ольга Цыкалова



ветскую карамельку с фруктовой начинкой, завернутую в целых борбых с конкурентами в новый блестящий фантик.

Итак, по порядку: обертка, то есть упаковка в виде красочной коробочки, и сам диск с переливающимися голографическим колеском выглядят очень солидно, как и украшающая их гордая надпись "Изготовлено в Великобритании". Сюжет, конечно, уже протерт до дыр, но может также спокойно считаться вариацией на тему классики: исчезновение с мажорного богача-механика и его несчастной супруги, особин с привидениями, механизмами и, разумеется, дождовыми. Техника "Призрака старого ланка"



★ NMG

40%	ГРАФИКА
50%	ЗВУК
30%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

30%



Время, пространство и кружечка пива

ВЕЧНЫЙ КАЙФ ПО ИМЕНИ CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON: ЧАСТЬ 2

Ну что ж, господа, отложите все свои дела в ящик подлиннее! Не упускайте свой шанс! У нас есть отличный повод пропустить по рюмочке, есть приятная компания, есть даже место, куда завалиться: салун Майка Каллахана наконец открыл свои двери для всех желающих! Надеюсь, вам придется по вкусу непринужденная атмосфера этого заведения, и вы сумеете провести время с пользой: посидеть вечерком у Майка — это чуть больше чем пивка попить, уж поверьте! Впрочем, и в пиве недостатка не будет...

Учтите, публика здесь собирается исключительно избранный, и если вы не сумеете блеснуть эрудицией при первом посещении, вас дальше порога не пустят! Что же делать, если этот лохматый, бородастый и необычайно склонный к неразумным поступкам певец в стиле "фолк", а именно ваш протезе Джейк Стоунбендер, пропил весь свой кредит и не сможет ни шагу ступить, ни рюмочки выпить, пока не сыграет свою кровную двадцатку в конкурсе на решение ужасающих

головоломок, который затеял неутомимый интеллект Дука Док. Проклятый Док... При одном взгляде на него у Джейка



сердце кипит от ревности: дело в том, что Джози... Ладно, неважно, главное, что теперь нашему хриплому синглеру придется униженно вымаливать у толстого пройдоха подсказки!

Кстати, вот и она, распутница Джози — болтает с Микки Финном, транжирит казенное время. У нее к Джейку дело: надо бы прошвырнуть-ся, спасти леса Амазонки. Времени в обрез, но ведь Джози работает в Полиции времени и

готова дать гарантию: чуть сморщеничать — и вы уложитесь в срок... если вообще вернется, но это детали. Можно бы съездить, но... Красотке придется пожидать: у Джейка есть дела поважнее. Во-первых, пропустить стаканчик на чество отыгранные деньги, во-вторых — леса лесами, шоколад — шоколадом (именно спасением уникальной шоколадно-бобовой культуры и собирается озоботить нас

нехитрые правила заведения: Дука как дома, но не забывай, что и другие не в гостях! Ну куда еще мог пойти этот симпатичный пришелец по имени (кажется) Сквипс, куда бы его пустили с этими четырьмя руками и зелеными зубами в падец длиной?! Не говори уж о манере вылизывать пивные банки языком — благо, конфигурация позволяет!

Не притер его эти патологически терпимые земляне (и не-совсем-земляне — кто это стоит с ним рядом?) — разве проснувшись бы в зеленом Сквипсе совесть, и расказал бы он, как его космическое начальство повесило на орбиту спутник и качает из планеты тестостерон, феминизмируя местное население?!

Для человека с такой бородой, как у Джейка, сама мысль о тестостероновом голодании невыносима! Вперед! Сквипс, давай ключи от шатла — мы уходим! Допьем, когда вернемся!

прагматичная Джози — великая любительница какао), но тестостерон!.. Куда мы без тестостерона?!

Как здорово, что в салун Майка пускают любого, кто готов соблюдать





Такое уж это место, Callahan's Crosstime Saloon — вроде зашли отдохнуть, а вечно приходится спасать человечество от неприятностей, о которых оно и не догадывается... поскольку не ходит в салон Майка Каллахана и прозябает в слепоте и самонадеянности.

Но нас-то туда пустили! Так неужели мы не сумеем этим воспользоваться? Не поскрипим мозгами, не

переиграть! И в каждом путешествии Джейка будет сопровождать новый друг, поскольку одному всегда трудно, да и нет у Джейка

ничего, кроме склонности к приключениям и вас за спиной... Так что без помощи не обойтись, а стоит

Дока! Ну почему он всегда выигрывает конкурсы каламбуров, и почему Джози ВСЕГДА уходит с победителем?!), но... Дело

грешат практически все "красивые" игры. Скажем так: в "Каллахана", явившись впервые на экран, вы отнюдь не думаете: "О, банка! Интересно, куда ее приспособить?" — нет, сначала вы выясните задачу, а уже потом в голову приходит что-то вроде: "А не поможет ли здесь банка? Ведь где-то была банка..." — и, уверяю



прежде всего, да и Джози не любительница романтических прогулок, где командует не она.

Это, так сказать, правила игры. А сама игра — ну просто загляденье! Отличная графика — не поймешь, то ли кино, то ли мультик, то ли книжка с картинками, но живо, осязаемо и очень красиво. Главное, интерьеры и ландшафты отнюдь не пишутся "под предметы", с которыми возможно взаимодействие — чем

вас, банка найдется и окажется более чем полезная!

"Картинку" в игре отличает исключительная детализация. Обычное обшаривание экрана с помощью мыши превращается в процесс глубоко творческий: ведь каждый, даже самый заваливающий предмет, оказывается, достоин внимания, осмотра и вдумчивого комментария.

Тщательно прорисованные статичные экраны с минимумом анимации, чисто текстовая подача



риском жизнью и здоровьем, чтобы просто вернуться к Майку с победой и заслужить молчаливое одобрение каллаханского общества — а их одобрение дорогого стоит! Например, Джейку (и вам) предложат втравиться в новое приключение или поставят стаканчик за свой счет...

Стаканчиков вы сможете опрокинуть сколько угодно (пока не вернете Джейку право пить в кредит, вас все равно дальше не пустят), а приключений... приключений тоже будет вдоволь — играть — не

потолкаться в баре у Майка — и найдется специалист в любой области, от решения годоваломок до саперных





Ну яблочко
есть, как сыр
придется
вкусить горько-
го яблока
свободы. ох,
придется! Нет
чтобы как у
людей — этого
дерева нет,
этого дерева



одного эпизода к другому.

Все можно пощупать, подвигать, повертеть — даже по стенам всегда можно провести рукой: анимация — тот же мимимум, который почти всегда присутствует на экране, — выполнена настолько безукоризненно и в то же время ненавязчиво, что в картинку быстро «вживаешься», а глубокомысленные комментарии, которые Джейк норовит дать по каждому поводу (а то и без повода), делают любое место в мире родным и понятным, как салун Майка Каллахаана, куда мы непременно вернемся — пот только врачей-убийц поважее, спутник сланмаем или самолет взорвем.

Разумеется, графика — дело великое, я бы даже сказала, «архиважное», но все-таки то, насколько квесту уютно в его квестерском мире, определяется прежде всего тем, какие задачи (и как) ему приходится решать.

В «Каллахане» задачи приходится решать сложные, очень сложные — в первую очередь. Горы инвентаря, самые неожиданные его сочетания, беседы, которые надо вести вдумчиво и осторожно... Пазлы всякие...

Увы, беситься не придется: в том и состоит уникальная техника Legend, что, найдя после часа адовых мучений самое элементарное решение, вовсе не злишься, что авторы такие подлые, а

только радуешься, что ты такой молодец. Уж очень все грамотно, логично и корректно. Ну кто виноват, что ты час пытаешься спуститься по лестнице, чтобы шелкнуть выключателем, и просто не догадался перегнуться через перила?

Да никто и ничто, кроме твоей глупой головы и тяжелого квестерского наследия — а именно святой уверенности, что ружье, раз уж оно висит на стене, ДОЛЖНО выстрелить (а вы с этого — что-то по своей квестерской-чисти поиметь). Да с какой стати? Да оно, может, и не заряджено вовсе, и вообще, откуда вам знать, что должно выстрелить, а что нет, если вы здесь в первый раз?

В «Каллахане» вы будете ждать этого выстрела до второго пришествия — как и в жизни, впрочем. Зато стрелять отравленной чертежной иголочкой, дуя в бамбуковую трубочку, — от этого вам не уйти. Догадаться будет нелегко, но, уверяю вас, ни против логики, ни против правил игры вас решить не заставят!

Надо отметить, что Legend всегда отличался глубокое отщепенство к классическим «пазлам», пазлам, превращенным в самоцель, — собиранию квадратиков в треугольнички и треугольничков в квадратик, водопроводным системам, где надо сорок крапивонок повернуть в нужном порядочке, чтобы где-то зашумело и вас пустили на следующий

Системные
требования:
Pentium 166, 16
Мбайт RAM, 4-
канальный CD-
ROM, Windows 95

информация — суковато, не права ли? Нет, не «суковато»! В этом текстовом мире вам предоставлен такой простор для деятельности, что впору растеряться. Тем более что «озираться» вы теперь сможете на целых 360 градусов по горизонтали (а иногда и по вертикали), и шанс пропустить что-нибудь при повороте очень и очень велик, а пропустить ничего нельзя, ни в коем случае!

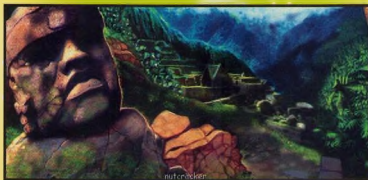
«Жизненность» здесь соблюдается с редкой жесткостью: теоретически вы можете возможность сделать с любым предметом все то, что могли бы сделать в реальности: на любое дерево вам предложат «залезть», с любым одушевленным (или почти одушевленным) предметом поговорить («Хороший робот, хо-о-роший, на-на-на...») — а потом вежливо и пространно объяснить, почему именно данное предприятие не имело смысла.

а это есть, и можешь забираться — ура, яблочко! Нет, тут пока весь лес не прочешишь, обо все деревья руки не обдерешь — не будет тебе яблочка! Правда, еще вам непременно дадут шанс вспомнить, чем яблочка отличается от березы, и сузить круг поисков... Каждому по способностям!

Условно говоря, на экране «ничего не происходит» — каждая смена ситуации приводит к появлению новой «картинки», если герой переходит из одного угла экрана в другой, картинка, где он слева,



просто мягко сменится картинкой, где он справа. Но этот принципиальный отказ от зрительной «повествовательности» никак не отражается ни на «реальности» происходящего, ни на «поступательности» при переходе от



уровень, — короче, ко всем беспредметным головоломкам, оправдать появление которых можно исключительно шутками "сумасшедшего механика" или резигнированным неистовством жрецов Майя, которые все

доказательство теоремы Фалеса (не зная при этом, в чем она состоит).

Тогда я потерпела блистательный провал, а здесь выкрутилась — и вот



умерла и потому не сумею ни похвастаться, ни обидеться.

Нет, "adventuring" — игра сильных и смелых, а вовсе не усидчивых и трудолюбивых! В пятнашки можно было играть и в салуне у Майка — чего тащить в Бразилию! Тем более, что там есть такой маньяк этого позорного занятия, как Док!

С другой стороны, и без головоломок нельзя — какой это тогда квест?

И тут разработчики повели себя, прямо скажем, некрасиво. Они включили в самое начало игры головоломку такой зубодробительности, что перед ним все "Десятки" с Lighthouse'ами — детский лепет!

Конечно, Legend и здесь осталась верна своей редкой литературности: "пазловина" носит, так сказать, лингвистически-фонетический характер, — но Боже, что это за головоломка! Особенно для человека, для которого английский — не то что не родной, а и вовсе дальний знакомый, и который не питает особой склонности к англо-американскому року семидесятых. Ясно, что тема прямо для Джейка, ему повезло, а нам с вами?

Честно скажу: последний раз у меня мозги так трещали, когда я пыталась самостоятельно выгасти

вам картиночка с вопросами-ответами (см. справа).

Сами можете поглядеть, что это за штука. К словам слева надо подобрать правильные синонимы, а потом быстро-быстро произнести все вместе и по звуку догадаться, что же надо написать справа. При этом учитите, что тему никто не называет! Только добрый Док подсказал слово "food" — как оно, оксигенитесь и надейте. Каково?

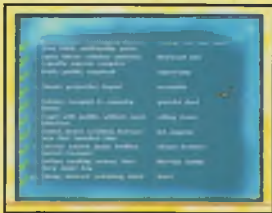
Зато все остальные пазлы — сплошное удовольствие! Они либо настолько логичны (не в математическом, а в человеческом смысле этого слова), что их можно решить на чистом интеллекте и без рисования схемок и графиков, либо... их можно не решать — обратиться к "подсказкам" и проскочить на

одной наглости. Ну действительно, если человек не способен на глазок собрать на шахматной доске полную копию созвездия Кассиопеи из пазлов — что, это за это в Бразилию не пускать?!

Впрочем, решать загадки "по теме" нам придется самостоятельно — и здесь смущать никто не даст! Имена бигу — они стоят и времени, и нервов, которые вам предстоит на них затратить. "Будет трудно, но хорошо" — дерзайте!

Такие игры, как Callahan's Crosstime Saloon появляются не часто и, хотя не претендуют на "технологичность" или любой иной прорыв, запоминаются

же литература! Игра проходит перед тобой — страница за страницей, и их не переписать, можно только прочесть по-новому. Вот и читайте — наверняка что-нибудь, да пропустили, и, хотя решение останется



попробовали и вы нашли неверный путь! Ведь так здорово!

— Наталия Дубровская



Callahan's Crosstime Saloon

★ Legend

100% ГРАФИКА

95% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Наша игра оставляет неизгладимые впечатления. Несмотря на то что мы "играем по-разному", нельзя и загадки решать по общему правилу. Единственным способом. Но ведь это

Семейный ужин в Стране ужаса



Ок, рано мы похоронили квесты с видео, рано! Хотя прижимистая, беспощадная "Сьерра" и запаниковала, и прибила кучу собственных нерожденных (и полурожденных) видеодектич безжалостной рукой, не глядя на уже понесенные убытки и не слушая предсмертного писка несчастных разработчиков, хоть и не порадовал нас рынок квестов за последние три-четыре

месяца ни одной актерской физиономией, говорить о кончине жанра и даже о сколько-нибудь катастрофическом его кризисе явно не стоило — так, "краткая передышка", маленький Брестский мир перед последним броском на игроманский кошелек. Теперь заявлять об этом можно смело и нагло, и доказательством послужит даже не то, что несколько фирм, не менее известных и не менее рачительных, чем отступница "Сьерра", уже взялись за продолжение своих грандиозных видеопроектов (см. новости нашего раздела), и что осенью нас наверняка ждет пара-тройка приятных сюрпризов.

Нет, есть у нас доказательства и покруче: вечно вечный Microsoft. Ну-ка, скажите, когда Билли тратил деньги впустую? Никогда, за это его все и не любят. Он деньги не тратит, он их делает. Представьте, на этот раз он решил их сделать — догадайтесь, на чем? Ни за что не догадаетесь! На прелестном детском квесте-ужастике, с 3D и видео, с соблюдением всех классических традиций "погибшего жанра"! **Goosebumps. Escape from Horrorland**, последнее творение фирмы DreamWorks (Neverhood) — отличная игрушка "для семейного просмотра" и приглашение детей к прелестям квестерской жизни. Проведение в "Фантазмагории", так сказать...

вы — это она, то, скажем, кто же выпустил бедную девочку из холодильника, когда она тушн попала, а вы дверь открыли, причем снаружи?

Учитывая, что игра явно рассчитана на детей позднего допозросткового периода, такой подход можно назвать просто идеальным: здесь "игровое начало" точно соответствует правилам, по

которым дети веками мучают своих мишек и солдатиков, — с одной стороны, абсолютная власть и полное отождествление, с другой — явное право

жестокости на собственный характер и некоторое самонаражение. Короче, "Анна Каренина — это я", но под маской быть сама девица.

А уж неприятности, которые ждут Лиззи, Анне Карениной даже и не снились: юной спасительнице любимого семейства

придется пройти через все круги квестерского ада! В Goosebumps присутствуют практически все элементы "настоящего квеста" — и слегка адаптированным "детским" варианте, конечно. Мере достаточно "заковыристых головоломок, масс инвентаря, темные кладбища, где из-под земли вырастают зомби и золотистые египет-



ские пирамиды, где из каждого саркофага норовит выскочить неслобитая костяная мушкетерская дробина, пустынная деревенька с волками-оборотнями и средневековый город с лабораторией дьяволика... Чуть-чуть аркады, чтобы было не скучно, собрание "здоровья"

Симпатичная американская девочка Лиззи вдруг взяла да и оказалась в Стране ужаса — Horrorland, где уже маятся в разных малоприятных местах ее малолетние братья Люк и Клай, и даже родители стоят где-то вдаль, в кроватке, через проникшей в их

длин. Лиззи — ваша протезе, именно ее действиями вы будете руководить, а иногда — и выручать эту порывистую и трусоватую путешественницу из ратных переделок, куда она так и норовит угодить. Игра идет в стиле зловещего "полуотождествления", с одной стороны, вы шелкаете на ругательство — Лиззи его поверчивает, с другой, если





(золотой монеток), чтобы почувствовал прогресс и был стимул хорошенько облазить каждый локейшен... Плюс отличные трехмерные пейзажи и интерьеры с возможностью обзора на 360 градусов, полноэкранное видео и превосходный звук.

зомби, мимо которого не пройти, пока не возьмешь специальную египетскую плетку, — на самом деле слегка подпорченная теннисистка, и наносит она свои страшные удары ракеткой по всем правилам теннисного искусства. На мумии,

"вращения вокруг своей оси": когда озираешься, та сторона экрана, куда ты поворачиваешься, слегка "загибается", плаывает, создавая удивительно точную имитацию реального поворота. (В любой другой "трехмерке" поворот на самом деле — движение поступательное, и не требует от глаза "подстройки"). Надо отметить, что эта маленькая фенюка делает беглые ланафашты куда живее. Я попробовала "покрутиться на

месте" — у меня возникло настоящее головокружение!

Про долгожданное видео, увы, ничего особенного сказать нельзя — видео как видео, конечно впечатляет, но конфликтует с общими визуальными рядом, но отнюдь не кино. Мутновато, темно, 12 кадров в секунду... Заораво оживляет игру, несомненно, но не более того... Братья у Лиззи забавные, их видеть — одно удовольствие.

Возможно, и в одиночку, нажимая на что, несколько игрушка хороша для детей, и вы уже решили, что

умным детям в ней делать нечего. Ничего подобного, в нее с удовольствием будут играть и старый, и младый — просто "серьезных". "Настоящих" игр для детей "среднего возраста" на адменкурном рынке появляется на удивление мало, и хотелось отметить такой удачный эксперимент.

Короче говоря, славная, стоящая игрушка, а для ослепевших любителей видео — и просто подарок. Так что закройте глаза на лейбл с надписью Microsoft и подарите ее — себе или детям. Тем более что DreamWorks — отличная фирма, хоть и "совместная с Билли", и наверняка выпустит еще не одну хорошую игрушку, так что присыпайте!

— Наталья Дубровская

Системные требования:
Pentium IV, 4-х ядерный CPU, RAM, 300 GB (для установки), 16 MB видео на VGA, Windows XP.



Все немаленько "понарошку", но при этом очень качественно. Головоломки отнюдь не примитивны — хотя их действительно может решить и ребенок. Ужасы — в самом деле ужасы, хотя не лезем, но радиации не придется притиснуть друг друга, чтобы напалитая юм без зазрения совести. Трупы можно разлагаться, персонажи высказывают с явной внезапностью, луна летит мертвенный свет... Просто все чуть мягче и с легким налетом юмора: ослеплый

тинушек к вам свои когтистые лапы, трогательно разворачиваются бинты... Чуть меньше "ужасного" натурализма, маленькое нарушение канонов жанра — и ужасник остался ужасником, но теперь вполне годится для "семейного просмотра"!

...и очень для него рекомендуется — посмотреть на отличную графику всегда полезно. В игре очень интересно решена проблема



Goosebumps. Escape from Horrorland

★ DreamWorks
★ Microsoft

90% ГРАФИКА

ЗВУК

85% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%



Я памятник себе воздвигла

В нынешнем году прародительница современных (графических) квестов **Sierra** отмечает свое пятидесятилетие. Несмотря на тяжелое для компании время и крутой поворот от квестов к RPG, "Сиерра" все же не намерена отказываться от своего **славного** прошлого и готова напомнить о нем забывчивой игровой общественности, благо есть весьма **почтенный повод**: полтора десятилетия минули не только со времени основания компании, но и с начала творческой деятельности **Роберты Вильямс**, легендарного **дизайнера** "Королевских квестов" и первой "Фантасмагории".

Безоговорочно порвавший со славным квестерским прошлым своей компании Кен Вильямс воздвиг на могиле сверховских квестов вообще и 15-летнего творчества своей супруги в частности роскошный надгробный камень по имени **Roberta Williams Anthology**. В сущности, камушек мог бы быть и поувесистее, чем четыре CD, если бы включал, помимо всех хитов "Сьерры", к которым приложила руку Роберта, — от **Mystery House** до славного **King's Quest**, —

ее главную гордость, "Фантасмагорию-1", от которой в антологии остался лишь первая глава. Надо сказать, что это отнюдь не из-за жадности Кена, он бы и на десятке "компактов" назвал собрание сочинений любимой супруги, но "Антология" предназначена для семейного просмотра (или игры — это как у кого получится), а "Фанта" — игра не для детишек.

"Антология" вышла в свет в сопровождении на редкость пухлого мануала, что не мудрено: мало кто сегодня знает, во что наши бабушки и дедушки... простите, наши заочкаские ровесники играли на Apple 2 и Atari.

"Да кому нужно это старье?" — спросите вы. Еще вчера я тоже расценила бы выход "Антологии" как курьез, но, разгребая как-то пыльные записки 5-дюймовых дисков, я наткнулась на свою первую компьютерную игру — **Paratrooper** (может быть, вы помните такую чудосечную пушечку, стреляющую по самолетикам и десанникам, составленным из нескольких палочек?). В это время у меня дома неожиданно всплыла и моя первая ХТ-шка, и вы догадаетесь, что случилось: я провела несколько дней, не справаясь от этой ностальгической

наблюдавших эту мощную битву на EGA-шном мониторе не мог удержаться, чтобы хоть часок в ней не поучаствовать. Куда там **Quake'у**!

Может быть, именно в антологии Роберты Вильямс вы найдете вашу первую



игрушку, которую когда-то перелисали у приятеля, даже не посмотрев на название и фирму-производителя, поиграли и стерли, потому что винт на 40 мегабайт хоть и большой, но все же не резиновый. И если вашей первой игрой стал какой-нибудь **King's Quest** или любая другая работа Роберты, вам обеспечена масса кайфа и приятных воспоминаний, причем без сопутствующих проблем вроде отсутствия пятидюймового дисководов или грозной надписи "not enough memory", которая приводит в экстаз обладателей 16-метровых мозгов всякий раз, когда они пытаются вернуться к старым играшкам.

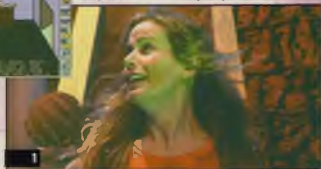
Чего не найти в "Антологии" — так это будущего.

Такое ощущение, что

утомленная Роберта подвела итоги и теперь собирается на заслуженный отдых. А ведь это не так — к Рождеству она выпустит новую, восьмую по счету серию "Королевского квеста". Когда "Сьерра" рекламировала еще не вышедшую "Антологию", то обещала, что именно из нее мы узнаем, как изменятся квесты Роберты Вильямс в трехсерном мире. Увы, кроме двух небрежно сделанных видеороликов, идущих в крохотных окошках, ничто не напоминает о том, что Кен и Роберта еще живы, а их новое детище готовится к выходу в свет.

Нам покажут рабочее совещание с Робертой во главе стола и каких-то людей за компьютерами, потягивающих созданием 3D-анимаций. И все — больше о будущем ни слова, ни кадра. Зато история "Сьерры", в том виде, в котором она представлена в "Антологии", читается как роман или, вернее, как мыльная опера.

Итак... В 1979 году программист Кен Вильямс нашел способ развлечь свою жену — скучающую домохозяйку Роберту. В то время Кен еще и не мечтал о персонале, но у него был, что называется, "удаленный доступ" (через телефонную линию) к





мэйнфрейму, на котором он создавал большую и скучную программу налогообложения. В глубинах этого монстра Кен и нашел нечто под названием Adventure, встретившее его словами: "Вы стоите на дороге перед маленьким хиллчичным домиком...". Три недели Кен и Роберта стукали по клавишам, и не было предела их горю, когда Adventure наконец кончилось. Ничего подобного в недрах мэйнфрейма Кен больше не встретил, и тогда безудержная Роберта... написала игру сама.

Любопытно, что она сразу пошла по новому пути, снабдив свое детское картинками — примитивными рисунками из черточек, которые все-таки значительно оживляли игру. Дело пошло. Роберта наняла детей и писала сценарии на кухне, а Кен программировал игры и развивал их по магазинам.

"Сьерра" родилась как любочное воплощение "Американской мечты". Ее основной конкурент, компания Infocom, не опустился до графики, совершенствуя сценарии игр и текстовый интерфейс. В этом отношении "Сьерра" не могла за ним угнаться. Картинки занимали столько места на диске, что о сложном сюжете пришлось забыть. В конкурентной борьбе обе компании не преуспели, уязвув до ушей в долгах. "Инфоком" был куплен компанией Activision, которая до сих пор продолжает традиции славного инфокомовского "Зорка", а балансирующую на грани банкротства "Сьерру" спасла добрая фея: компания вдруг получила



Заказ от IBM на создание игры для его нового персонального компьютера.

Так родился первый "Королевский квест". "Сьерра" поставила на технический прогресс и не прогадала. Игра с цветной анимацией оказалась единственной на рынке. Такого успеха у "Сьерры" не было ни до, ни после. Он определил ее политику на долгие годы. Верная служанка технического прогресса, "Сьерра" не пропускала ни одного сколько-нибудь значительного нововведения и никогда не ошибалась: постоянно улучшался звук, цвет, анимация, а 5-м "Королевском квесте" текстовый интерфейс сменился привычным нам "мышинным" (впервые в истории "Сьерры" игра была продана тиражом более



полмиллиона экземпляров), и новые толпы фанатов давились в магазинах за ее играми. И вдруг эта отлаженная система дала сбой. "Сьерра" вложила огромные деньги в строительство специальной студии для создания игр с видео. "Фантазматогория" оправдала затраты, но ее продолжение, технически намного более качественное, с треском

провалилось. "Сьерра" попыталась поставить на модные трехмерные "мистообразные" игрушки — и вновь неудача (речь о Lighthouse и Rama).

Роберта Вильямс, никогда не создававшая ничего, кроме хитов, не имеет к этим играм никакого отношения, но именно ее идеи о первостепенной важности технологического прорыва для судьбы игрушки лежат в основе современной концепции компании, которая (концепция) ярче всего должна проявиться в конце этого года, когда Роберта выпустит свой восьмой "Королевский квест". На этот раз "Сьерра" должна вновь оказаться впереди всех, предложив квестообразную (?) игру, для которой необходима технология MMX. И все ради того, чтобы еще немножко приблизиться к воплощению того восторженного описания первого из "Королевских квестов".



которое Роберта дала в интервью 1984-го года: "Это будет игра... в которую можно будет играть несколько раз, пока вы не увидите все, что в ней есть... И она будет в реальном времени. В сущности, там бродят разные персонажи, которые могут появиться и поймать вас в любой момент... Ваш герой сможет ходить и плавать, прыгать и нагибаться... Полный цикл... Вы услышите, как поют маленькие птички и скрипят открываемые двери... В ней будет три измерения. Вы сможете обходить объекты спереди и сзади и сталкиваться с ними".

Такая вот программа-максимум. Главное, воплотить ее можно бесконечно... Лишь бы денег хватало.

— Ольга Цыкалова



Тайное становится явным, или Прелести для Ларри

ТО, О ЧЕМ ВЫ МЕЧАТАЛИ, ИГРАЯ В LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL!, НО СТЕСНЯЛИСЬ СПРОСИТЬ

Путь к счастью для маленького сластолюбца Ларри всегда был тернист, а само счастье — недолговечно. Каких только мук и унижений ни приходилось переживать несчастному недотепа, добиваясь той малости, которую его объекты, похоже, заранее были готовы отдать аполоне задарма и без особых раздумий (увы — не ему!).

Вот и в последней, шестой по счету серии своих походов (**Leisure Suit Larry: Love for Sail!**), — разве дотянул бы Ларри до конца, если б не тупое упорство и жестокость игрока (мышью щелкать — не с мачты падать и не на кактусе висеть)? Разве б стоила корыстолюбивая и распутная капитанша с неприличным именем таких усилий? Конечно, нет! Живя Ларри не в компьютере — он давно бы утопился, проиграв очередное состязание, смирился с судьбой в объятиях пиратки Пегги или просто умер бы от нервного истощения на полпути к заветной цели...

Ну что, разжалобила я вас? Надавила на слезу? Стало вам стыдно и неудобно за то, что вы уже которые сутки вытворяете с маленьким преходящим себе на потеху? То-то же! Только не думайте, что я все это затеяла в целях исключительно воспитательных. Отнюдь! Я собираюсь предоставить вам реальный шанс слегка облегчить страдания нашего Ларри, сделать его вечно ускользающую мечту чуть-чуть реальнее, а главное — дать ему капельку вдохно-

дворничка.

Дрю

Итак, вдох номер один: Дрю Бэррингмор, аспирантка, красавица, просто нудистка — та самая, что валяется у бассейна в чем мать



родила, кролая на любимом лэптопе очередной высоконаучный труд. Вас на этой картинке наверняка и так все устраивает, но Ларри безумно раздражает та пышная тропическая ветвь, которая прикрывает одно из самых интересных мест на

теле высококравственной поклонницы азиаткоструктора А Фоккера.

Все очень просто: щелкните на ней (ветке), выберите "Other" и введите "push!". Push, Ларри, push! Вот оно, твое счастье — на картинке!

Викки

Думаєте, несправдана бібліотекарша Віккі не способна на большее?

Уверены, что уже видели ее во всем блеске? Нет, нет и нет! Просто при первой встрече с преображенной

добры создатели Larry 7, добраться до прелестей скандальной экс-модели



Джейми Ли Коутс Ларри сможет только в мечтах... и то, если вы ему поможете. Придя в балуну залу, где



разочарованная модальрица приналась самым экстремным жемкам творчества, щелкните на Ларри, выберите "Other" и введите "dream". Бать контакт!

Ну, ай, Ларри,

мисс Библиотекар не торопитесь с беседами о погоде, а нажмите "Sit!" и щелкните на одном из дядечек, принимающих душ на машине Викки, — на том, что слева. Вот теперь — самое время! Вперед, Ларри! Particularly nasty weather, isn't it?

Джейми

Увы, даже подкузуся всеми грязными улоками, которые предусмотрели

просили! Пора паруса резать!

Звезды "кантри"

Что надо делать с бобрами в этой игре, помните? Правильно, доить! А где у нас первый бобр? Нет, не внизу, под хегельбаном, а по дороге в библиотеку, на полках слева.

Ну что тут можно сказать? Milk! Не знаю, какая тут связь, но если вы это сделаете, то при первом



визите в комнату вечно молодых звезд в стиле "кантри" Ларри жает маленький, но исключительно, понимаешь, приятный сюрприз...

Дрю-2

После того как Ларри поучаствует в выступлении бесполого дуэта в салоне, доберет до каюты и примет свой обычный сравнительно приличный вид, обязательно вернется на сцену и ошупает ("Other", потом "Feel") микшерный пульт. Ура,

звукорежиссер забыл заткнуть для ушей! Теперь Ларри сможет

безмятежно созерцать прелести Дрю во время беседы о Фоккере — он ведь не слышит ее претензий! (Как, прочем, и собственно рассказа о Фоккере, но это не беда. Ларри же не женщина, чтобы любить ушами! А на Фоккера ему наплевать.)

Аннот

А вот зрелище поистине вдохновляющее: безудержная плова купается в унаследованных с помощью Ларри миллионах!

Чтобы увидеть эту удивительную сцену, вернитесь на место преступления сразу после того, как Ларри задействует очередной костюм из своих бездонных завалов, подой-

дите к третьей слева статуе и исследуйте 3-3-3... в короче, там где молния.



Введите "Other", потом "Unzip", затем нажмите кнопку звонка... Лучше хоть что-то, чем ничего, правда, Ларри?

Дрю-3

Чемодан нашли? Orgasmic powder взяли?

Идите к Дрю и первым

Ван-Гог

Если дважды нажать <Ctrl P>, игра выйдет в некий "режим психоделии" — очень красиво! Правда, сначала вам покажется, что у вас полетела видеокарта или отказал монитор. Чуть! Психоделия распространяется только на интерьеры —

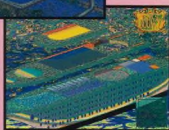
делом шелкайте на ее коктейле (он стоит на столике). Выберите "Use", потом — "Orgasmic powder". Хотя вам и скажут лару гадостей, но теперь, когда Дрю согласится посетить Ларри в его каюте, он будет скромно стоять в стороне, не заслоняя прекрасного вида ни от себя, ни от нас.

посмотрите на ближайшую фигуру и успокойтесь. С ней все в порядке — значит, в худшем случае, ваша видеокарта сломалась частично. Выборочно. Не

совсем.



Развлекайтесь! Доставьте своему подопечному минутку радости, дайте человеку отдохнуть! Путь-то долог, приз сомнительный...



— Наталья Дубровская

P.S. А вот и вам награда за доброту и усердие: играя в кости с несчастливой Дюми Мур, нажмите <Ctrl C> — бедняжка раскроет перед вами все карты (простите, кости), сама того не заметив, и полный выигрыш станет не

более, чем вопросом времени (и абстинентного синдрома — но это уже судьба!).

И еще: не знаю, как вы, а я долгое время подгадала, что функциональные клавиши в "Ларри" не задействованы (кроме, конечно, F1). ЭТО НЕ ТАК! Почти у каждой из них есть своя, глубоко омерзительная функция. Нажмите — и убедитесь!



По лабиринту вариантов

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME

Целью 85 лет история, природа и халатность пытаются стереть бедный маленьким "Титаник" с лица земли (скорее, моря) — и не получается. Непотопляемый пароход всплывает то тут, то там, мелькает то в памяти, то на экране и никак не хочет уйти на дно. Внесем и мы свою лепту в копилку современной мифологии — напомним о бумажном корабле надежд 1912 еще раз. Раз уж мы одарили игру таким бешеным рейтингом (см. ЕЖЕ #1), да еще обозвали "нашим выбором" — грех было бы не дать по ней советам! И грех этот мы сейчас исправляем образом совершим, поскольку заметить союшен к Titanic'у практически невозможно. Игра может развлекать в десятках направлений, персонажи тасуются и появляются то тут, то там, всякая задача имеет несколько решений, любой пазл можно просто взять да и бросить. Есть пара-тройка узловых моментов, которых не миновать, а все остальное — потеряв, уж какими богами повернется к вам "Титаник". Так что не будет союшен. Можно было бы, конечно, просто обрисовать один из вариантов прохождения шаг за шагом — но это уже искусство барварство и садизм! Если вы согласны играть в "Титаник", плетясь по такому тексту, — то вам и играть не за чем, а если играть не за чем, то для чего вам союшен? Зато разъяснить эти самые узловые моменты и наметнуть, где есть интересное, — это сам Бог велел. Вот и займемся!

Лондон, 1942

Здесь подкачок особым быть не может, зато есть парочка примитивных измышлений, например, радио, по которому навигационно сообщают о интернах бомбардировщиков, можно настроить на другую волну (и не на одну), а можно выключить совсем. Оно стоит рядом с плакатом, на котором изображен злобный фашист.

Шкафчик над кухонным столиком открываете — это вы, наверное, уже заметили. Если внимательно посмотреть на то, что лежит в нем на полках слеп, то там быстро пробегит жирный трехмерный таракан — и опять спрячется среди скучного военного припаса.

Кстати, очень рекомендуем уделить побольше внимания мелочам, особенно деталям интерьера. На "Титаник"

стартовый пролог может быть самым подробным образом "рассмотреть" практически все: резьбу на стенах, картины, подсвечники, лампы, зеркала, повисевшие кранчиками кофейники в кафе.

Когда в самом конце вы все-таки попадаете в салон первого класса, не поспешите, осмотритесь внимательно, зайдите опять и там же (он — напротив колонны в левом углу, скорее всего, стоит подвесник (Chairs)). Просто хорошенько рассмотрите зеркало.

Камера

Изучается, вы уже открыли суздук и напели булани в желтом конисе, декодер в нижнем ящике и граммофон с винилками справа. Если вы думаете, что граммофон здесь стоит просто для красоты или "технологичности", вы сильно ошибаетесь. Иещеоразличные шипения, раздающиеся из его трубы, — на самом деле боевое задание. Прислушайтесь — и поймете. Действительно, при таком качестве звукозаписи особ

секретничать не стоит — и так, считай, шифровка.

Декодер работает следующим образом: подкните проволку, шелкните тумблером, потом введите цифры — нужная комбинация должна занять место нулей. Теперь наберите текст без пробелов и нажмете "DE-CODER". Пляк, Германия!

Гимнастический зал, где томится в обществе электрического перлола мисс Прингл, найти не трудно — как и любое другое место на корабле. Кроме карты, в вашем распоряжении есть париника-лифтер, всегда готовый дать вам подробные инструкции, а то и подкинуть поближе к требуемому месту.

Радиорубка

Алгоритм беседы с офицером Морроу должен быть таким: The sea appears calm It's a clear night, but dark What upward? You don't care for bureaucrats (или You don't like politics?) What war was that? No wonder moonless nights make you jump Now, may I visit the wireless room?

Этот незащищенный треп даст вам доверенного морского волка забить о своем долге, и вы сможете упражняться в азбуке Морзе хоть до второго пришествия.

Если вам этого мало и вы мечтаете попутить — найдите офицера Морроу его любимой бинюшкой, когда он окажется на его пропашку. Сходите к корме, поднимитесь по лесенке — там он и лежит. Благодарный Морроу сразу пустит на вас мостик! Жаль, что обходить айдеберг вам все равно не удастся...

А вот ваши действия, если вам понадобится отправить телеграмму (упитесь при этом, что в ящике стола лежит инструкция).

Оставьте в покое ключ, сначала поставьте рычажок на

выключателе (он сверху справа) в положение "ON" (должна загорится лампочка), потом перебросьте рубильник (слева ниже) на "TRANS". Осталось поймать нужную волну — приемник расположен прямо над столом. Крутите ручку настроек, пока не замигает красная лампочка. Есть! Просто вводите текст.

Кстати, если поставить рубильник на "REC", можно получить зное количество телеграмм, при этом принимаются они на разных волнах: одна волна — для официальных сообщений, другая — для частных. В общем, экспериментируйте.



Турецкая баня

Окультист Трасс отправил вас сюда (если вы, конечно, показали ему трубку Шайтеля, которую нашли в кафе) вовсе неспроста. Включите волну, а потом подойдите к зеркалу. Оно загорается — и вы увидите кое-что странное.

Кстати, имеет смысл навести Трасса почаще. Он может рассказать массу интересного о любом предмете, который окажется у вас в руках. Всема полена и пустышка Дезин Кашмор — ни в чем ей не отказывайте и старайтесь внимательно слушать ее трюкстико. Как всякая опытная





первом случае он сам ее утащит, как только вы покинете бойлерную, по

СПЕЦИФИКАЦИЯ — ПОМОЩЬ ДЛЯ
ПРОГРАММИСТА, ПОКАЗЫВАЮЩАЯ, КАК
ОСНОВНОЕ БУДУЩЕЕ, ЧЕМ ДЕЙСТВУЮЩЕЕ

Кафе Паризьен

Если вы все еще в самом начале игры, но время пикового интереса к рынку уже прошло, то лучше всего придерживаться принципа «меньше — лучше».

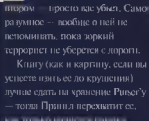
Министр Эйзенхауэр и президент с ним в кафе, у вас есть шанс увидеть своего друга сразу и даже поговорить с ним.

[illegible][illegible]

References

Богам нам никак не удалось избежать простого стресса и жестокого издевательского погромоу, сделанного в итоге Бельгией, который свел нас к нулю, к нулю погромоу издеватель. Он даст вам печатный документ. Простите, а в общем, без него, главное — показать все, что вы сделали, до этого момента, а потом поговорить с рынком для подачи воды. Дальше — по ситуации. Заработает как миссия!

Мой вам добрый совет: не идите "Рубайят", пока Влад не успеет навестить Сашу Барбинкова (он сделает это, если вы принесете ему от Саши пакет). Если уж пришли — переспрычьте в другую



Еще одна важная особенность исследования — это, опять же, анонимность.

Каюта фотографа Бернса

Обижая супруга этого симпатичного трудолика, властнее вытравленной дельце, пытаясь же палубе "С". Если сказать по этом бармену и не постыть, вымать, он убежит ее искать, а вы сможете облегчить ему жизнь, проявив последние фотографии и в этом результате.

Вообще-то их стоило назвать инструкциями, а не еще развить тему дить парочку полезных советов.

Далее вы увидите свет — кнопка справа у входа. Подойдите к столу и включите красный фонарь. Непроведенные снимки **Далее** — **Альбом** **Галерея** **Коробочка** на столе. В **винючке** слева — проявитель, в **винючке** справа — фиксаж.

Датумов не так и много, главное — не передержать. Старайтесь проявлять не дольше 10 секунд, а фиксировать — отщипывать. Издающиеся снимки не возвращаются и не рецензируются — их путь лежит в помойку. Так что будьте внимательны.



Жизнь Берна, чтобы
жить, а не умирать.
Счастье подарочное,
принимайте подарки!

Жаңыра Сазым

В ходе игры у нас может появиться шанс обратиться в комнату бессердечности: хихикая над ней Джорджи и его отсутствие.

Погасните с «жестрикам», и он уйдет искать оптерку. Откройте распределительный щит и вырубите свет в каноте Бэрбинома (А 14). Он побжит скандалити, а вы, не теряя времени, — порокит подлинное ожерелье Джорджии. Не забудьте только вернуть рубильник в прежнее положение — работа предстоит тонкая, и ее понадобится.

Установіть диски на матрешку так, щоб на них не був вертикальний смуга, і вставте тефлонову комбінацію (сверху вставте код 15): 5-3-2-5.

Откройте матрешку, поставьте вилку в гнездо и нажмите на фальшивку, которую доверили нам Джорджия. Отлично!

Parser

Главная ценность этого — отстраненного зина — отстранение желания узнать, с кем и где это. Когда вы захотите посмотреть на перечень грузов — предложите помощь в отправке телеграмм о прибытии мистера Тэйера. Как отправлять телеграммы, я уже рассказывала. Он убежит хвастаться успехами — я вы не увидите. Сказавшим от груза — то же самое. Дайте недетские запяски Штрауса, и он сгонит. Заполните вы видите в Reception Room палубы "D" — она заваливается в обивку кресла, что слева от дивана.

Палубы и грузовой трюм

Чтобы подслушать разговор
Шейтлера и Санин, спуститесь в
крытый променад палубы "А" и
послушаете, на какие...

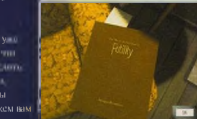
Добраться до грузинского трюма можно так, из того же ханжатыра проламывая вниз белое досовое дно. Гонимый Джек, Матти к носу, спуститесь через маленький проем на открытую палубу и сделайте шаг вперед. Трюм ведет маленький дверки на правую руку — наверх ле пь не тина.

назад вперед и откройте дверь
справа. Выключите фары на
автомобиле, чтобы сразу найти
нужный ящик (в кабину для этого
лучше не обязательно!).

Tay63

Поднимаясь на дымовую трубу (из Engine room), старайтесь всегда держаться левее, не то попадете в тупик, и придется спускаться.

По идее, от Цайтеля можно отбиться с помощью пиздой ручки, но только от этого — пользы: вас огреет гасичным ключом нестибасмый Влад.



ПОБОРИТЕ!

жюте Лайфела в обнимку с бомбой — с часами механизмом, а можете больше и не беспокоить о прожитом подкованке. Можете пернуть младенца, которого укрыва перомытые матушки Конканы, его простонародной мамаше, а можете (иначе об той истории и не узнав). Можете сыграть с Ривьерой на пропуск и нипуюку (присядьте поспивать кофе), а можете обойтись (или не обойтись) и без пропуска. Можете спастись Джорджино, который отставил котенка



класс Lounge и
возможите у возобуденный
покойного Вилли пасть. Девунок
таверно памерзено отпугиваете на
дню вместе с "Титаником", и опис
еи действительно ни к чему.
Спуститесь в трюм и обменяйте
пасть на тот предмет, который в
вашем случае окупится у Вилли.
Он убежит (спасается), а вы
потомте снова рассуждаете
далее.

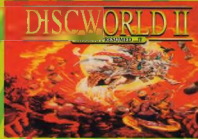
Не бойте милого!

— Наталья Дубровская



Никто не пришел умирать

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ DISCWORLD II



Итак, *Discworld II* bravо зашагал по просторам нашей Необъятной (слово "родина" вовсе не потеряно, слово "родина" вычеркнуто редактором. — Ред.). Необъятная вцепилась в мышь, и просторы застонали: "Солоушен! Солоушен!".

Еще бы! Славный город Анх-Мор-лорк, по образному выражению

Главного мага, "во все-еще-живых-по-самые-подмышки", а недотепы Ринсвинд тыкается во все углы, как слепой котенок, собирает всякую дрянь и никак не убедит доброго пастыря с ксией вспомнить об оставшихся без присмотра овечках — и вы не в силах ему помочь!

Как убедить вампира, что уже утро? Зачем Ринсвинду гнилая рука от мертвеца? Как уломать капризную старлетку?

Ну что же, Необъятная сказала: "Хочем!" — Game.EXE ответил: "Есть!". Правда, это будет не совсем солоушен. Если мы избавим вас от необходимости по сто раз ходить в одно и то же место, говорить ни о чем и путаться в предметах, как Ринсвинд в своем кафтане, — игра потеряет всякий смысл. Тут вся прелесть в медленном выяснении взаимосвязей... Так что вот вам хинты, а не солоушен: не "пойди туда, я знаю куда, возьми то, потом узнаешь, зачем", а "чтобы выполнить это, возьми то, оно лежит там — узнаешь сам". Полагаем, они избавят вас от лишних мучений, не испортят удовольствия от решения задач, с которыми вы легко справитесь сами.

Акт I: С миром по нитке

Архиканцлер сделал свой выбор, и высокая честь собирать лабуду, необходимую для выполнения торжественного обряда по вызову Смерти в домашних условиях, выпала, само собой, беглянке Ринсвинду. Город боашой, предметы самые дикие, многие из них



давно находятся в частном владении, и хозяева отнюдь не жаждут с ними расставаться...

Где найти и как отнять, если не отдадут?

Начнем с самого приятного: с Мерзкой Вонь (Vile Smell).

Отыскать ее нетрудно: она всегда со своим хозяином, попротайкой Ронном. Можете сразу навестить ее в Shades, но она с Ринсвиндом не пойдут. Ее нужно сначала подманить, а потом заточить.

Подманить Вонь можно только одним — еще более мерзкой вонью.

В университельский сад



ходили? До конца вправо прошли? Маленького зеленого импа видели? В железных сапогах?

Надеюсь, вы никогда не ходили в железных сапогах. Думаю также, что, несмотря на это, вы догадались, какими должен быть эффект от их ношения.

Надо их отнять! Сапоги железные... железные...

ЖЕЛЕЗНЫЕ! Дошло?

Магнит является в углу в центре высоких технологий (High Energy Facility).

За этим запахом Вонь пойдет хоть на край Диска! Осталось найти для нее достойное местечко.

Навестите предсказательницу миссис Кейке (в Shades). У нее на окошке стоит замечательная бутылочка для заточения джиннов. Найдите ей эктоплазму — и бутылка ваша!

Чтобы узнать об эктоплазме, разговорите старуху (она все поровнит заснутой). Порядок такой: сначала надо связывать ("шут"), потом задать вопрос, потом задуматься ("свеча"), а уж затем — позароваться ("зубилка").

Эктоплазма, как вы узнаете, вырабатывается из привидений путем то ли выжимания, то ли возгонки, то ли выпалывания — не

важно, вручную этого все равно не селать.

В любом случае, привидение надо сперва найти.

Идите в Гильдию дураков (Fools' Guild), поговорите с лебильным призраком, а потом покажите ему кирпич (он является слеза).

Для выжимания эктоплазмы из окрипченного духа вполне сойдет акселератор



■ High Energy Facility.

Готово? Бутылка ваша!

Теперь положите железные сапожки в бутылку для джиннов и предложите это замечательное обиталище Мерзкой Вонь. Вот и позарошек для Архиканцлера!

Что там еще? Блестки?

Ну это посланней! Их придется достать, с одной стороны, из-под земли, с другой — простите, из-под

Криль

Спуститесь в Гильдию дураков под землю, побродите немного и найдите место, где над головой у Ринсвинда



окажется решетка. На решетке стоит восходящая Мерилин и размахивает юбками, тистно ожидая необходимого для славы звукуения.

Позействуйте на решетку маленькими мехами, которые Ринсинад (и



надеюсь) уже утащил из High Energy Facility. Юбки взлетели, девица ликует, и ей совсем не жадно блестяток, которые осыплются и осыплются с ее трусиков. А Ринсинад, не будь дурак, их собирает.

Три молотка для игры в крокет (они сыграют роль "одинаковых падючек" из задания).

Это Ринсинад на посту, остальные отмахивают. Трое его коллег, например, режутся в крокет в университетском саду, и вовсе не горит желанием поступать своими маленькими радостями ради общего дела.

Хорошо, что они уже апаши в протрацию, и им все равно, чем махать.

Проще всего добыть фламинго для Декана. Его абсолютно изларом отласт Ринсинаду бабушка из бродячего магазинчика (Travelling Shop).

Два других хвазимолотки обитают вместе — на пристани. Та же бабушка охотно отласт Ринсинаду рыбе чучело — предложите его пеликану. Птичка

С рыбой-молот тоже все просто: сходите в морг (в Shades) и возьмите с разделочного столика нож. Подосените им по сетке с чьим-то уловом, висевшей на пристани. Мелкая рыбашка впадет враспашную, а рыба-молот сидит на мель и послужит отличным молотком для третьего игрока.



Осталось всего два пункта смертельного меню! Шансы растут!

Опылившие свечи, Бабуля из Travelling Shop — мастерица вязать свечки.

Правда, предпочитает китовый жир, но, на худой конец, сойдет и воск.

Главное, чтобы пчелки попали при его производстве, а то свечи выйдут не опылившим, а стройными, как солдаты.

Чудненько! Пчелы живут в саду, их найти не трудно. Осталось сущие пустяки: убрать с дороги пчеловода, наставить пчел пропелоты и забраться в улей.

Пчеловод падох на картанки с девицами, которые охотно раздают продюсер Дибблер на площади. Стоит помахать



таким буклетиком у работница-пчелника перед носом...

Довести пчел до пиктоги поможет перец-чили из заведения Gimlet's (там падают мыши с кровлю). Поспать им цветочки — и пчелки обольются!

Для добычи готового воска Ринсинаду понадобится специальное снаряжение. Обкуривать ульи можно при помощи благовоний из того же бродячего магазинчика (спички лежат на стойке в баре Troll's Head. Где тескует беззубый вампир), а защищать лицо бедному браконьеру придется кружевной

юбочкой, которую он соделал с жавалюва иголкой-собойкой махулы. Клякса.

Ура! Последний элемент — мышиная кровя.

Как ни странно, самая маленькая проблема состоит в том, чтобы найти источник нужной кровя. Достаточно сходить в Gimlet's, почитать меню, поздравиться и попросить "мышьбургер".

Не будет трудностей и с совместилшем: в High Energy Facility есть отменная пробирка.

Все дело в том, чтобы кровушку из мыши добыть, и поможет тут только одинный вампир, коротающий ночи в Troll's Head.

Ринсинаду позарез нужны его вставные зубы! Уны, пока не выспунит утро, вампир будет болсговать, а зубы — оставаться у него во рту.

Сделаем ему утро! А когда наступает вампирское утро? Когда петух пропоет. Когда же еще! Петух тоже живет в саду, осталось его поймать.

Крикун Дибблер на площади счастье поделится своим сомнительным полпорхором. Жаль, что этого недостаточно — петух слишком резвый, и, пока его не доведешь до колдидки, подманивать — только продукт перевозить.

Закажите в том же традаль-ем пабе кружку неопределенного алкогольного напитка, прочитайте зерна...

Проклятый петух так надрался, что от него никаких утренных криков не дождешься — он и клять-то не в состоянии. Протрезвить его сможет только жуткое варево, кипящее на огне у попрошайек. Вливните "кофе" петуху в глотку!

Несите пернатого к кампирю — пусть споет! Вампир живет на кладбище, на выскомном надгробии. Зубы, как всякий



исправный пенсионер, он перед сном складывает в стакан у изголовья.

"Второй в мире любовник" Касанула, пристающий со своими глупостями к трагедии в пабе, как раз торгует лестницами. Расскажите покорителю сердец, какая милушка дежит в море, и он бросится в омут чувств, по дороге попарит Ринсинаду образцы своего товара.

КУСАЙТЕ! Кусайте мышь! И несите все барахло начальству.

Акт II: Пляски Смерти

После неудачной попытки насильно вытащить Смерть с



курорта и линками загнать на рабочее место нашего Ринсинада опять отправят на подгни. Теперь Смерть придется уговаривать, умасливать и покупать.

Поговорите со сборщиком мертвых у моря. Ринсинаду придется прикинуться трупом и пробраться на корабль, на котором усопшие отправляются как раз туда, где сейчас блудает бездельница-Смерть.

В сложившейся ситуации отличить мертвого от живого трудно. Все признаки жизни и смерти стали вполне условными, а критерии оценки — сомнительными. Теперь мертвый — это тот, у кого есть свидетельство о смерти.

а живой — тот, кому его не дают, и никак иначе.

Патологоанатом в морге охотно даст необходимые пояснения (спросите его о Death Certificate).

Как добиться, чтобы зеркало не запотевало от дыхания Ринсинда? Его надо что-нибудь нагреть. Вот и порежьте на столе.

Отсутствие пульса? Его и нет — откуда пульс в

Смерть хочет, чтобы ее все любили и ждали? Хорошо! Смерть должна стать звездой! Смерть будет звездой! Видели мы секс-символы и похуже...

У нас под рукой один продюсер — старина Дибблер. Он все объяснил четко: красота, хорошая рок-группа с крутым хитом, что-нибудь новенькое — и "Оскар" у нас в кармане. Что ж, займемся.

Рок-группа скачет на холме в пустыне — висит на крестах. Сначала нужно сойти в селение Djelibeybi и нанять верблюда. Просто попросите владельца — он не откажет.

Поговорите с лидером группы, спросите о музыке, а потом разрежьте ножом веревки, которыми будущие звезды прикручены к перекладинам. Вот и оркестр в стиле Real Death!

Что-то новенькое добывается так: найдите в Годвинде гиру (она просто-напросто висит посреди "улицы"). Там же есть почти настоящий почтовый ящик — в нем лежит бумажка с надписью "10". Приклеиваем бумажку на гиру, гиру вешаем на крюк на пристани Анх Морпорка, расклинаем изюм всех сил и... вытаскиваем окно, берем друшкую игрушку и радуемся, что нашли что-то небывалое.

Красота. Необходимая нам дева небесной красоты залезает на лямане в трейлере на площадке Диблера. Чтобы туда попасть, надо поговорить с троллем-

культуристом о ялоче.

Уаи, наша звездочка бескорыстием не отличается и сниматься не хочет — домается и требует подарков. Бриллиант ей подавай!

Бриллиант, как ни странно, живет во рту мрачного тролля — это у него такие зубы.

Зуб надо вырвать, а для этого необходимо, чтобы он заболел. Придется искать Candy Rock — тролль харамельки (о них рассказывал повар в Gimlet's).

Сладкие камни есть на



рынке в Djelibeybi, но, поскольку товар ушел у Ринсинда из-под носа, вам придется попытаться.

Пройдите чуть дальше, на площадку для бобинажии камнями, и унесите столб. Аборягены явно собираются воспользоваться своим Candy Rock при первой возможности, так что надо найти для них подходящий объект.

Подходящий объект прикурил себя веревкой к столбу в университетском саду и поет революционные песни.

Воткните столб в навозную кучу. Берите суфражистку и тащите к мусульманам на расправу. Веревку не забудьте, когда девушка смеется!

Тролли так любят сладкие камни! Теперь привяжите веревку к большому бриллианту и захлопывайте вверх — бедняга будет только благодарен!

Отдать бриллиант алчной старлетке — и дело сделано!

Осталось найти хиток для группы.

На рынке в Djelibeybi сидит на порхающем коврике разгитаться железный презмостов Ури Джеллер. Поговорите с ним о музыке — теперь Ринсинда знает, к кому обратиться! В пустыне, на высоте, где висит телега, сидит мудрый

отшельник — великий сочинитель джигелов. Ему хит накропать — что плюнуть, но я обмен он требует ответ на пару вечных вопросов.

Ответы придется выбивать из машины HEX в High Energy Facility.

Как ее запустить? Муравьев набить внутрь, и всего делов!

Чуть дальше того места, где сидит на пляже Смерть, есть большой муравейник. Купите у ностого торговца корзинку для пихников, набейте в нее пиди (придется сойти в университет, в Dining Hall), пригласите муравьев — и бегом в лабораторию.

Что, не хотят вылезать мураши? Придется мелом намазать!

Мед добывается так же, как воск, только на улей надо подестновать глиняным горшочком (он лежит возле порохов в Shades).

Осталось прикупить HEX к интеллектуальной деятельности.

В мастерской архитектора в Джелибейби на стене висит схема, а в саду остались ворота для крокета.

Ворота прекрасно распрямят Ури Джеллер, а из полученных палочек получится отличная модель пирамиды (подействуйте ими на чертск).

Накройте HEX проволокой пирамидой и попросите Скакса запустить машину. Вот и ответ — столь же глубокомысленный, как и вопрос.

Отнесите его Отшельнику — и дело сделано!

Дибблер уже работает! Ринсинд выполнил все поставленные условия. Но Смерть, видите ли, не готова — имидж еще не проработан! Поговорите с непреклонной гримершей (гример-



деревянной руке? Руку надо отпилить от манекена миссис Кейкс (пила лежит возле порохашек).

Низкая температура? Возьмите на кладбище кирку и наберите немного тьвы в хранилище будущей Свинины (туда можно попасть, спустившись под землю у Гийланда дураков). Набить под кафтан льда побольше — и готово.

Ринсинд вполне мертв (и справка есть), на корабль попал, капитан утопился — плюньте к Смерти!

Вот и она, галина, — авторает и жалуется на жару. Миссис же не любит, не ценит, не понимает — а она ведь так старается! Ни слова доброго за все годы! Нет, вы докажите, что вам нужна — тогда посмотрим!



ная — в декорациях Голливуда, рядом со стрелой).

Образец, с которого она согласна делать экривную Смерть. — Королева злых. Нужны фотографии!

Первым делом требуется раздобыть камеру. У дрессировщика импов на столе одна лежит, и ничто не мешает Ринсвинду ее стянуть.

Чтобы камера работала, ее надо зарядить — маленьким зеленым кимом. Спросите у зверь-дрессировщика, как добыть импа, получите отказ и примитивную работу.

Окуните бумеранг в краску (с ней тихо возятся злые зеленые крошки у столика, а бумеранг дает носатый торговец на пляже). Дождитесь, пока извивающийся в краске истеричный имп высунется из-за декораций, и подейте его бумерангом. Готово! Камера сноровлена, осталось найти прекрасную, как Смерть, Королеву.

Сходите в морт, откуда Ринсвинд начал свой скандный путь, заткните Корсануду (просто поговорите с ним), и благодарная невеста, уставшая от его домогательств, охотно расскажет, где найти Королеву злых.

На карте появилось волшебный лес, и даже в земле злых можно войти, но единственное, что подучит там наш Ринсвинд — стрелу в задницу. Был бы он единорогом.

Итак: отправляйтесь к пирамидам, найдите мумию и отрежьте кусок от ее плечевника (ножны давно надо было стянуть у миссис Кейкс). Обмотайте этой подоской тканью деревянную руку, сядьте любимому верблюда и поезжайте в оазис. Подмените тухлую руку деревянной и унесите ноги, пока стервятники не разобрались, что к чему.

В Голливуде в фальшивом замке обретается грим-костюмер (правда, он утверждает, что он — это она, то есть гримша. Позвольте не поверить, как не поверил Ринсвинд! У женщин борода не растет, во всяком случае — не до пояса).

Попросите у грима/гримши лошадиный костюм,

потом снимите с тухлой руки кольцо и отдайте ему/ей.

Отлично! Единорог начинает приобретать реальные черты.

Сходите в Dining Hall, потревожьте сонного библиотекера — может, он хочет побить логально? Конечно хочет, о чем и говорит.

Теперь у зюшайки есть еще и пара ног — только рог найти, а за вторую пару копий Ринсвинд и сам пошопкает.

Вы взяли шутовской жезл в Гилдлин зураков? А клей возле чумной? Смысл приклеивать жезл к лошадиной голове — злыф народ не слишком интеллигентный.

В лесу обязательно переоденьте камеру из инвентаря в карман Ринсвинда, надените "единорога" на библиотекера, возьмите его с собой — и вперед, в гости к Королеву.

В земле злых заставьте Ринсвинда дель в костюм, скачите в замок — и шепкайте камерой сколько угодно! Королева даже не почешется!

Все готово к съемкам! Отдайте портреты Королевы гримерше. Дилбери — все, что он просил, и ловите кайф.

Поскольку Смерть не закарнизничает и не отправит Ринсвинда за дублом.

Делать нечего! Надо искать скелет, достойный заменить собой Смерть на экране.

Скелет этот принадлежит некой Черной овце и хранится в шкафу в небольшом домашнем клубе для покойников (маленькая дверь слева в углу в левом конце Shades). Ринсвинда туда охотно пустят (если он предъявит справку о смерти — а она у него есть), но как выманить Черную из шкафа? Попросите ее сыграть скелетика — она откажется.

Опять идем на пляж. Берем глэдильную доску (она лежала в гардеробе у много-страдальной миссис Кейкс), отшлифуем ей ножки... Чем не доска для серфинга?

Ринсвинду на волне не удержаться, так что подейте доску клеем — и вперед, на гребне прибоя, в таинствен-



ную пещеру, где древний художник нацарел на стене портрет прауродителя нашей Овыи. Шелкаем камерой — против такой дести, против свидетельства, что род ее древнее дреаного, ни одна камера не устоит!

Мотор! Премьера! Третий акт!

...Нет, сначала — маленький провалчик.

Когда Смерть осмистаюк, снимите с прасектора катушку, положите ее на монтажный стол и прищипайте к бездарному творению Дилбери фотографии Королевы злых — для харизмы.

Вот теперь — Акт III!

Акт III: Я тоже так могу!

На этот раз Ринсвинду придется превратиться в саму Смерть — на время ее творческого простоя. Смерть у нас теперь — поп-звезда, и махать полусту косою — ниже ее достоинства.

Войдите в лом, сходите на кухню, и дворецкий Альберт вам все расскажет. Чтобы



не позволяет первому встречному себя сдвигать. Чтобы подружиться, возьмите с кухни сахар, сначала выманите вредного Альберта звонком из комнаты с лесочными навахо (шнур от звонка свисает с потолка рядом со столом).

Само собой, даже подружись с лощацью, Ринсвинд в седле не удержится — он и на ногах-то стоит с трудом. Вспомним наш серфинг...

Намажьте седло клеем... Конечно, потом придется его отщипать — зато первый пункт программы выполнен!

Коса без особых зтей стоит в подставке для зонтиков у входной двери — просто возьмите.

Плаш — тоже дело нехитрое. Сорвите замаску в колле, а из кабинета Смерти (где лесочные часы, игрушечная гильотинка и



стать Смертью, нужны коса, замогильный голос, черный плаш и некоторые навыки — например, умение сидеть верхом, убирать сериовые и собирать души умерших (только после реальной жаты, не теропитесь!).

Начнем с кинияжа. Ону стоит в стойле, седло рядом. Само собой, гордый скаку

звонк) заберите черня-нишу

В саду есть замечательный прутик, добавьте черня — и чистая красильня. Думая, попятно.

Рази замогильного голоса придется попеть. Прищипайте к бумерангу веревку (она в колхозе) и зажмите его на дымоход. Забираемся

и... Вы что, не догадались печку открыть?! Тогда сделайте и выманите Альберта опять.

Побудите в дымоход — и Ринсвинд еще на шаг ближе к идеалу!

Самое сложное для Ринсвинда — скосить поле пшеницы. Без малой механизации ни за что не обойтись.

У хамоватой девочки, которая качается в саду на



качелях, есть отличная тележка, но в обмен она хочет что-нибудь забавное — например, биографию Ринсвинда.

Биографии находятся в процессе создания, и совсем не далеко — парит в воздухе в библиотеке на первом этаже.

Что, не выдержал Ринсвинд насмешек милой крошки, отнял книгу?

Пускай тогда ищет биографию с картинками. Запертый альковник, где лежат такие книги, — в библиотеке, в самом дальнем и темном углу. Ключ лежит, как нетрудно догадаться, под коврик у входной двери (где же еще может лежать ключ в приличном доме?).

Темно? Придется сделать свечку!



Воск, само собой, добывают из ульев. Чтобы разогнать пчел, можно поджечь промасленную тряпицу с кухни. Лино прикрывать Ринсвинду на этот раз придется пижамкой. Пижамка в зайчике, зайчик лежит в спальне наверху. Там же, в спальне, есть бечевка — из нее получится отличный фитиль.

Найдите в алькове подходящую биографию —

она слева внизу. Телега ваши!

Прицепите к тележке косу (если вы уже предъявляли ее Альберту) и займитесь уборкой урожая. Результат превзойдет самые смелые ваши (и Ринсвинда) ожидания, обещаю!

Второй пудрик, за качелями, кишка кишит отчаянными маленькими душами. Наберите в горшочек из-под сахара меда из



ульев, возьмите у одного из гномов уточку и прицепите к ней мед. Заклимаем... Муравьи — и на том свете муравьи! Несите улов Альберту!

Бедная Смерть! Рыжий пройдоха занял ее место, а сама Безногая... Умирает... Хотя этого и не может быть.

Нет! Нет! Нет! Ринсвинд этого не допустит — во-первых, это он отнял у

бедной толяку ее бессмертия, а во-вторых, он вовсе не собирается оставаться на этой работе до конца жизни (теперь уже — смерти)!

С этой мыслью и перейдет он в Акт IV.

Акт IV: Смерть не умрет, пока мы живы Самый маленький и самый мерзкий. Нервы надо иметь стальные.

В этом акте вы попадете в полную зависимость от негодя в красной феске, который время от времени является в Джелибелби, проводит там минутку, а потом свмывается.

Ринсвинду нужно достать у него из седельной сумки флажку, а потом подложить туда тухлую руку. Постарайтесь уложиться в один сеанс, а то будете слоняться, как неприкаянные! Этот деятель может еще сто лет не приехать.

Ни за что не догадаетесь, что надо сделать с Фонтаном юности? Его надо ЗАТКНУТЬ! Проба лезут у останков Смерти. Тот



золотистый песочек, который обнажится в чаше фонтана, — и есть жизнь Смерти. Надо только насыпать его в часы...

Ура! Справедливость восторжествовала, враг разбит, жизнь идет, смерть

приходит... Аи нет! Киномеханика Ринсвинда ждет новую напасть — на этот раз последняя.

Эпилог: Queen Kong

Как справиться с разбушевавшейся кинг-конгшей и



спасти несчастного библиотекера?

Единственный летательный аппарат близости — метелка в руках у нашей старой приятельницы, ведамы из моря. С ней надо поговорить о черном вороне... Метла выпадет из ее рук, и можно лететь — только найти вооружение.

Пузыри, которыми теперь торгует Дибблер, вполне сойдут за бомбочки — надо только заполнить их водой из флажки.

Будем надеяться, на метле Ринсвинд усидит и без ключа. Вперед! Трепещи, харизматическая Королева!

Боже, какое счастье! Все, что надо, живы, что не надо — умер, покой и порядок! И подкаски никому больше не нужны...

— Наталья Дубровская



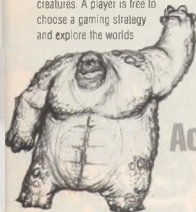
In This Issue



Cover Story

Developed in the Far West of Russia, in Kaliningrad, by K-D Labs and published by metropolitan BUKA, **Vangers** are one of the **Real** is destined to be a hit among gamers and especially those with a soft spot for Future Civilization Ethnology around the world. Real-time technology and state-of-the-art original graphics take you on a one-life journey to new worlds that could emerge only on the Post-Soviet soil. You are free to move anywhere in the endless worlds of the game inhabited by Eleopods.

Bombards, Zeekins, Mochoses, etc. who are neither people nor robots but rather a new breed of creatures. A player is free to choose a gaming strategy and explore the worlds



of Vangers as if it were an Action, or a Quest, or a mix of both. Non-standard minimum system requirements (Windows95/NT, P166, 32 Mb RAM, and not less than 100 Mb of hard disk space! — all that in view of MMX and DVD, perhaps) are worth experiencing the revolutionary non-standard capabilities of situation development and real-life participation.

Wouldn't it surprise you that a Russian game-maker Nival uses an Old-English word "alrod" (hardly known to an average end-of-the-century Englishman) for its new game. This only encouraged BUKA to publish **Allods: Sealed Mystery** RPG-like complex supernatural relationships, WarCraft-like Strategy, Castaneda-like philosophy, all this makes Allods a game representing popular modern gaming attitudes. 3D graphics is not limited to characters and "moving" objects: landscapes are also 3D, which must make Blizzard itself jealous.

Action Arcade

Outlaws, by LucasArts, is a well-built 3D Western with plenty of shooting and cowboy gimmicks. A combination of Redneck Rampage

brutality and Three Sculls of Tollices questish puzzles and humor. You can't get back to your little cow until you kill everybody in town. Our Choice!

The release of **MDK**, by Shiny Entertainment and Interplay, proved why its demo deserved our attention months ago. MDK is a "lial" arcade implanted in a 3D shooter universe. A symbolic end to an ancient rivalry. Finally, we see a happy marriage. Moreover, its music and graphics deserve two thumbs up. Our Choice!

The shareware version of **Shadow Warrior**, by 3D Realms, has absolutely nothing to do with its so widely advertised "goodies". We keep wondering: why the very same engine gives birth to great games, such as, Redneck Rampage and Blood (when it was licensed to other companies), and only produces bastards when installed in the games of its parents. Even the screenshots they used for advertising reveal the faults pardonable only to first-year CS students. Well, people from 3D Realms should be ready for a hard summer session before their full version release of SW (due in

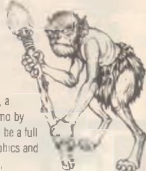
August) will be able to deserve a C.

Redneck Rampage, by Xatrix/Interplay, is not for PC (Politically Korrek) puritans. American values, red sunsets, hundreds of chicken perishing under the wheels of mad trucks of zombied farmers, your favorite AK47 ("a hunting rifle", that's what it is really called) - enjoy your wild redneck life, save your poor abducted sow and your hometown, naturally. Our Choice!

Strategic Games

Australian SSG finally came up with **Warlords III**, to be published this summer by Broderbund. Extended multiplayer capabilities, dozens of missions, improved graphics and AI, new sites and armies, magic, and many other innovations will surely make a nice present to Warlord fans.

X-Com: Apocalypse, a one-mission 16-color demo by MicroProse, turned out to be a full disappointment as to graphics and animation. The new game, nevertheless, promises to be of



Редакционная подписка

на журнал

GAME.EXE

Новость для всех любителей компьютерных игр!

Уже сейчас вы можете оформить подписку на журнал "GAME.EXE" за 1997 г. на новый журнал компьютерных игр "Компьютерная пресса". Подписка оформляется через редакцию журнала "GAME.EXE". Подписка оформляется на 1 год. Чтобы оформить подписку, нужно:

- 1) Заполнить подписочный купон, напечатанный на обороте этой страницы.
- 2) Оплатить в полном соответствии с образцом России 90 000 руб. за годовую подписку или

15000 руб. за любой номер с 7 по 12. Получателем платежа является ЗАО "Компьютерная пресса"; р/с 810467013 в АКБ "Кредит-Москва"; к/с 501161700; ИНН 7729340216, БИК 044583501.

Образцы заполнения купона приводятся.

- 3) Отправить подписочный купон и копию квитанции об оплате в конверте с расчетом "GAME.EXE - подписка" по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 6А, ЗАО "Компьютерная пресса".

ВНИМАНИЕ! Оплата за подписку на полугодие начинается не позднее 15 июня 1997 г. Подписка на отдельные номера следует производить не позднее 15 числа предпоследнего месяца.

Подписка действует только на территории России. Получить "GAME.EXE" вы будете прямо в почтовый ящик в редакционном конверте.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по тел. (095) 232-22-63.

Контактное лицо: Игорь Шаронов.

ME.EXE

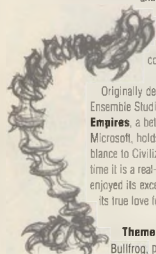


ЗАО "Компьютерная пресса"			
Реквизиты: 810467013 к/с 501161700			
АКБ "Кредит-Москва"			
ИНН 7729340216		БИК 044583501	
Инициалы и Фамилия: ПЕТРОВ ФЕДОР ИВАНОВИЧ			
Возраст, год, дата: 38			
Подпись на журнал GAME.EXE на 1-4 полугодия 1997			
Всего руб.		Всего	Сумма
15 000,97			90 000
Подпись: Петров			



interest to UFO fans and offers a choice of turn-base and real-time modes as well as a variety of weapons and gaming styles.

A demo of **Enemy Nations**, by Windward, is more than real-time strategy, it is rather an economy and war simulator with a good map generator and nice graphics (64K-color in full version).



Originally developed by Ensemble Studios, **Age of Empires**, a beta-version by Microsoft, holds a solid resemblance to Civilization, only this time it is a real-time game. We enjoyed its excellent graphics and its true love for Ancient History.

Theme Hospital, by Bullfrog, previewed in the previous issue, is a medical

remake of Theme Park. A fruitful marriage of dark humor and economic strategy. How to fight and epidemic? Invest in lab research, invent a vaccine, start saving lives and making money... refuse treatment occasionally, send sick people elsewhere: more victims means more money to you because only your hospital has the remedy. Sure, a lot of patients make a Good Doctor. Got it? Play it!

Simulators

Comanche 3, by NovaLogic, demonstrates that there is no end to perfection but there is one to arcade in Comanche series. Eight missions, multiplayer capabilities, excellent detailed and, nevertheless, last graphics and surround sound make it a very good simulator and a sure hit. Our Choice!

In the beginning of the game some may experience mixed feelings about graphics in **F/A-18 Hornet 3.0**, by Graphic Simulations Corporation, but in the long run everyone will say that it is an excellent simulator with excellent (for its purposes) graphics. This realistic flight

experience truly deserved Our Choice!

Adventures

The entire history of Adventure, beginning with text-interface and wire-frame buildings invented by Roberta Williams and ending with a 3D King's Quest 8, can be found in **Roberta Williams Anthology**, by Sierra. Is it a farewell or just a look she cast back before making a step forward? We shall know it when King's Quest 8 hits the market. Today Roberta Williams symbolises the crisis that the genre of "hi-tech quests" is experiencing.

Atlantis, The Lost Tales, a demo by Cryo, promises to be the most beautiful game modern technology and 3D engines can create. Even the demo shows that playing Atlantis will be as pleasant and aesthetically satisfying as admiring Atlantis itself had it existed.

Callahan's Crosstime Saloon, by Legend, is a real jewel for anyone who loves Spider Robinson's novels or/and adventures by Legend. A solid story that won appraisals from

literary critics, excellent graphics, refined "bookish" language, and delicate humor (Legend's trademark) will surely make CCS a years-long favorite among quest fans. Our Choice!

Goosebumps: Escape from Horrorland, by DreamWorks and Microsoft, is a family quest. Start with helping a family to escape from Horrorland and then you can play this game in a cosy family way sitting together with your grand/parents/children/n-laws/ etc. Everything is quite serious and all the same nice/easy. Help you children to make their first steps into the dangers and the deadly attractive world of adventure.



Подписной **купон** на журнал
(2-е ПОЛУГОДИЕ)

GAME.EXE

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____

Почтовый индекс _____ Населенный пункт _____

Адрес _____

Телефон _____

Я хочу подписаться на журнал **Game.EXE** (отметить необходимо):

• на 2-е полугодие 1997 года целиком ☐

• на отдельные номера: #7 ☐ #8 ☐ #9 ☐ #10 ☐ #11 ☐ #12 ☐