ВНИМАНИЕ! ЧАСТЬ ТИРАЖА ЖУРНАЛА КОМПЛЕКТУЕТСЯ CD-ROM-ДИСКОМ!

www.game-exe.ru

#9'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Tom Clancy's
RAINBOW SIX

Стратегия террора

THE .EXE FILES

Эксклюзивный распространитель журнала

Game.EXE

ЗАО «Компьютерная пресса»

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.
Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса»
г.Архангельск, т./ф. (8182) 23-92-03

ИЧП «Эрго»
Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345

ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис»
г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531

Компания «Ралма»
г.Владивосток (4232) 46-25-86

ЗАО «КП-Владимир»
г.Владимир, т. (0922) 22-25-38

ООО «КК КРИСТА»
г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463

ООО «БИТ»
г.Воронеж, т. (0732) 71-19-12

СКБ «Контур» 620017
Екатеринбург, т. (3432) 51-1893

ТОО «Агентство Газеты в Розницу»
г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34

ООО «Сегодня-Пресс-Байкал»
г.Иркутск, т. (3952) 28-1952

НИО «САН»
г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979

Производственное объединение «Прогресс»
г.Казань, т. (8432) 38-7175

ОРТ-Трейд
г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11

ТОО «Ласка Лтд»
Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324

ООО «Софтинком»
г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3883

АОЗТ «Урал-Лабтам»
г.Миасс, т. (35135) 3-2734

АКП «Арктика»
г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98

ООО «Фрам»
г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47

ОАО »НЭТА»
г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05

ТОО «КАТЕК»
г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17

ОООО «Домашний компьютер»
г.Омск, т. (3812) 65-77-27

ООО «Компьютерный учебно-демонстрационный центр»
г.Омск, т. (3812) 54-79-36

ООО «Домино»
г.Пермь, (3422) 64-79-04

НПП «Технолинк»
г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813

Фирма «Материк»
г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35

«РИС-Р»
г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044

ЗАО «КП-Ростов»
г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51

ООО «Метропресс»
г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849

ЗАО Издательский дом «Наш мир»
г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720

ИРА «КП-Ключ»
г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27

ООО Компания «Технотрейд»
г.Сургут (3462) 22-59-47

ООО «Оргтехника»
г.Сургут (3462) 22-50-44

ЗАО «Компания Компьютер-Сервис»
г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784

ИЧП «Все для Вас»
г.Тюмень, т. (3452) 33-6182

ООО ТД «Мозаика»
г.Ульяновск (8422) 31-46-59

ООО ПКФ «Клио»
г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029

«Софт-Эйс»
г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22

«Эльф Софт Технологии»
г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс»
г.Минск, т. (0172) 31-24-78

ИК ООО «РЭМ-инфо»
г. Минск, т. (0172) 70-4170

«Союзпечать»: **гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев**

УКРАИНА

«Киевская Служба Подписки»
Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф. (044) 212-0846

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98». Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс: 41825

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМЫ, ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩИЕ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписной индекс 41825 по Объединенному каталогу “Подписка-98”

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал 41825

GAME.EXE | количество комплектов

на 1998 год по месяцам

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

Куда _____ (почтовый индекс) (адрес)

Кому _____ (фамилия, инициалы)

ПВ | место | литер | на журнал 41825

Доставочная карточка

GAME.EXE

стоимость | подписки _____ руб. | переадресовки _____ руб. | кол-во комплектов

на 1998 год по месяцам

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

Куда _____ (почтовый индекс) (адрес)

Кому _____ (фамилия, инициалы)

Стратегия террора

7

Rainbow Six — это, похоже, первый представитель нового поколения игр. Молодого и задиристого, появившегося на свет в результате той самой ночи, когда безымянный десантник с Фобоса в извращенной форме изнасиловал старушку-стратегию.

Хотя, если честно, насилия как такового и не было — стратегия к тому моменту была готова отдаться любому, чьи гены избавят ее от бесконечного потока клонов C&C, с завидной регулярностью производимых ею на свет методом почкования.

CD

*Game.EXE представляет свой второй **CD-ROM**-диск!*

О содержаниии диска читайте на стр. 56.

58 Симулятор жизни

Creatures 2

Люди делятся на тех, кто знает, что такое Creatures, и тех, кто никогда о них не слышал. Первую часть человечества уже не переделаешь — они теперь составили свое мнение об игре.

Аллоды возвращаются

53

“Аллоды — Повелители Душ”

Уверен: все настоящие аллодоманы слышали о второй части “Аллодов” — “Повелителях Душ”, которые появятся на горизонте под Рождество. Интересно, какие сюрпризы нам готовят в Nival на этот раз? Читайте наш репортаж из святая святых.

Дело о безумных FPS

А вместо сердца — Riva TNT

Без малого год назад железный отдел .EXE начал серию дел о волшебных fps. Тогда любое их (fps) значение, превышающее 20, воспринималось как волшебство. Те безмятежные времена прошли. Теперь в “железном” форуме на сайте .EXE ведутся дискуссии о преимуществах 32-битных растеризации и Z-буфера, а споры адептов Riva TNT и S3 Savage едва не выливаются в рукоприкладство (забавно проводить параллели между названием чипа и темпераментом его поклонников).

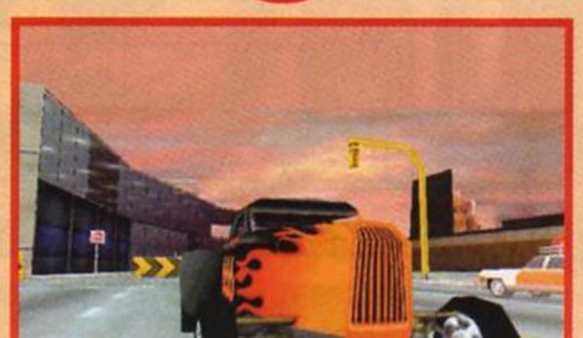
124

Намазывая пеШЕХОдов

Carmageddon 2: Carpocalypse Now

Все оформлено в лучших традициях. Один-единственный этап, самая слабенькая машина без права выбора другой, ограниченное время игры... и море приятнейших ощущений! Детская радость вплоть до поросячьего визга. Слезы умиления на глазах, продавленная клавиатура, истеричные крики педестрианов (не надо стесняться этого слова!) и разлетающиеся во все стороны куски автомобилей. Счастье все-таки постучало и в нашу дверь! Так встретим же его достойно.

26



СОВЕТЫ И СОЛЮШЕНЫ

Кромешная тьма **45**
Советы по прохождению игры Heart of Darkness

Обратная сторона войны, или Краткий путеводитель по вражескому тылу **65**
Солюшен к игре Commandos: Behind the Enemy Lines (окончание)

Юному мехкомандеру **72**
Советы по прохождению игры MechCommander

Краткий летально-человеческий словарь **80**

Чтобы они нас не лечили! **95**
Солюшен к игре Sanitarium (окончание)

Стальные шары: ответный удар **108**
Советы по игре Pro Pinball

Повышаем КПД **114**
Советы по прохождению игры Final Fantasy VII

Письмена 4

В центре

Стратегия террора 7
Все цвета Rainbow 9
Мы взяли хороший старт... 17
"Это только начало", — говорит продюсер игры Rainbow Six

Action

В ожидании игры 20
Первый взгляд
Скаром по бездорожью 24
S.C.A.R.S.
Намазывая пеШЕХОдов 26
Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Алокалипсис на Сирене 28
CyberStrike 2
Кибертанк спешит на помощь 30
Recoil
Что немцу здорово, то русскому смерть! 31
Survival
Красивое начало 32
V2000
Старая гвардия 33
Lode Runner 2
Аниме, где льется кровь 34
"Ярость: Восстание на Кронусе"
Не женское лицо войны 36
HardWar: The Future Is Greedy
Диагноз
Бешеная фреза 38
The Race to Galamax
Прыг-скок! 39
Montezuma's Return
Девять смертей мотоциклиста 42
Motocross Madness
Месть старого автоматчика 44
Revenge Of Arcade
Впрок
Кромешная тьма 45
Советы по прохождению игры Heart of Darkness
Heart of Darkness

Стратегии

В ожидании игры 50
Первый взгляд
Спасение рядового 52
The 101st Airborne in Normandy
Аллоды возвращаются 54
"Аллоды — Повелители Душ"
Диагноз
...Еще помидорчик 57
Warlords 3: Darklords Rising
Симулятор жизни 58
Creatures 2
Все дело — в волшебном рычаге! 60
M.A.X. 2
Одноклеточное без скроллинга 64
Echelon
Впрок
Обратная сторона войны, или Краткий путеводитель по вражескому тылу 65
Солюшен к игре Commandos: Behind the Enemy Lines
Commandos: Behind the Enemy Lines
Юному мехкомандеру 72
Советы по прохождению игры MechCommander
MechCommander

Симуляторы

В ожидании игры 76
Первый взгляд
Магия первого взгляда 78
European Air War
Удар по полосатому конусу 79
Grand Touring Racing
Словарь
Краткий летально-человеческий словарь 80
Диагноз
Персональная "Формула" 81
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998
Опять о гонках по прямой 83
NHRA Drag Racing
"Абрамс" теряет голову 85
Spearhead
Немножко золотой Comanche 87
Comanche Gold

Квесты

В ожидании игры 90
Диагноз
Умелые ручки 92
Jack Orlando
Добрые пираты и страшные пикселы 93
Red Jack: Revenge of the Brethren
Впрок
Чтобы они нас не лечили 95
Солюшен к игре Sanitarium
Sanitarium

Логика

Download
Да сколько ж можно?! Столько, сколько нужно! 100
Первый взгляд
Цветные фишки на заказ 103
Lineoman
Диагноз
Ветеран, трава и вертолеты 104
Ganja Farmer
Вперед болты! 105
Gubble 2
Шанхай на дому 106
Shanghai: The Dynasty
Впрок
Стальные шары: ответный удар 108
Советы по игре Pro Pinball
Pro Pinball

RPG

В ожидании игры 112
Впрок
Повышаем КПД 114
Советы по прохождению игры Final Fantasy VII
Final Fantasy VII

Игровое железо

Тестирование
Смена поколений 122
Дело о безумных FPS 124
А вместо сердца — Riva TNT

In This Issue 128

Наталия Дубровская
зам. главного редактора
ndubrovsk@game-exe.ru

Гамлет Маркарян
арт-директор
hamlet@computerra.ru

Александр Вершинин
RPG
versh@game-exe.ru

Ольга Цыкалова
квесты, логика
olga@game-exe.ru

Олег Хажинский
стратегии
oleg@game-exe.ru

Господин ПэЖэ
action
pg@game-exe.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
andrey@game-exe.ru

Николай Радовский
железо
nradov@game-exe.ru

Денис Гусаков
дизайн
dgusakov@computerra.ru

Михаил Новиков
издатель
mnovikov@game-exe.ru

Oldie
Web-редактор
oldie@game-exe.ru

Андрей Карасев
Web-мастер
webmaster@game-exe.ru

Евгений Васильченко
техническая поддержка
sysadmin@computerra.ru

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385
E-mail
post@game-exe.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2165
e-mail: kpressa@computerra.ru

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 30500 экз.

Свидетельство о регистрации
№ 015835
от 15 марта 1997 года

Реклама в номере

"1С" ..... 4 стр. обл., 63
"Акелла" 71
"Бука" ..... 2 стр. обл.
"Дока" 67
"Совам Телепорт" ..... 3 стр. обл.
"Элвис Телеком" 119
Intel 5
LG 21, 23, 25

Упоминаемые в номере игры

"Аллоды — Повелители Душ" 54
"Ружья Авалона" 90
"Ярость: Восстание на Кронусе" 34
Age of Empires II 51
Akeyan Enigma 101
Bubbles 101
Carmageddon 2: Carpocalypse Now 26
Civilization: Nall to Power 50
Comanche Gold 87
Commandos: Behind the Enemy Lines 65
Creatures 2 58
CyberStrike 2 28
Echelon 64
European Air War 78
Final Fantasy VII 114
Fruit Cakes 101
Gabriel Knight 3 90
Galactic Conquest 51
Gangsters: Organized Crime 50
Ganja Farmer 103
GEM JAM 101
Grand Touring Racing 79
Gubble 2 105
HardWar: The Future Is Greedy 36
Heart of Darkness 45
Henge 100
iF/A-18E: Carrier Strike Fighter 77
Jack Orlando 92
Johnny Herbert's Grand Prix Championship '98 81
Lands of Lore 3 112
Lineoman 102
Lode Runner 2 33
Logication 102
M.A.X. 2 60
MechCommander 72
Montezuma's Return 39
Motocross Madness 42
NHRA Drag Racing 83
Nightlong: Union City Conspiracy 91
Nonsense Madness 102
Planet Moon 20
Prince of Persia 3D 20
Pro Pinball 108
Rainbow Six 7
Recoil 30
Red Baron 3D 77
Red Jack: Revenge of the Brethren 93
Return to Krondor 113
Revenge Of Arcade 44
S.C.A.R.S. 38
Sanitarium 95
Shanghai: The Dynasty 106
Solitaire 102
Spearhead 85
StratJams 102
Survival 31
The 101st Airborne in Normandy 52
The Longest Journey 91
The Lost Island of Alanna 101
Total Air War 76
Ultima Online: The Second Age 112
V2000 32
Warlords 3: Darklords Rising 57
Wetrix 100
Wizardry 8 113

Право первородства за пачку зеленых

...Ребята, тяжело и мучительно видеть, как компания увлеченных дилетантов (которым за их увлечения еще и деньги платят) превращается в команду усталых профи. Общий уровень статей превышает таковой у конкурентов, но все обезличено, без души.

Деловое предложение главреду: каждые 3 года вышибать старый состав и заменять новым.

Раздел логики и я, и все знакомые восприняли как вызов играющей общественности — значит, на пошаговые wargame места нет, а на это есть? East Front не рецензируется вообще, зато про пасьянсы рассказать, конечно, жизненно необходимо. А сообщение о поиске редактора отдела спортигр? Это что — первоапрельская шутка (признаться, так был воспринят первый выпуск раздела логики)? Или вы так готовитесь к завоеванию американского рынка — так сказать, право первородства за пачку зеленых? Главное, про политкорректность не забудьте — цветные там, зеленые, против излишних жестокостей... Замечательное издание получится.

С пессимизмом глядя в будущее.

Den, PITER (serg.a.nt@usa.net)

Ольга Цыкалова: *(olga@game-exe.ru):*
Да, вы верно заметили, наше издание активно готовится к выходу на американский рынок. Какие уж тут, к черту, wargame! Американцы всему миру известны своей тупостью! Представьте, каждый второй у них — женщина, каждый третий — черный, а о зеленых, цветных, голубых и секретаршах я уж и не говорю. Во что же им, бедным, играть, как не в пасьянсы и спортивные игры! Для них и стараемся!

А насчет излишних жестокостей вы не правы! Еще в прошлом году в одной из колонок, помнится, я предлагала аналогичные вашим — и даже более суровые —меры. Итак: набирается команда увлеченных дилетантов, их недолго муштруют, проводят, так сказать, психологическую подготовку и запускают на страницы нашего издания на строго отведенный срок. Я предлагала 5 лет, но, конечно, 3 года — значительно удобнее. Удобренная их потом и кровью журнальная нива дает обильные всходы, отжившие свое усталые профессионалы стройными рядами отправляются на бойню (чтобы другим изданиям не достались), а особо отличившиеся премируются пожизненным отдыхом во Франкфурте.

В принципе, эта схема уже работает. Одна загвоздка: редактора отдела спортивных игр мы так и не нашли, а ведь наш трехлетний срок пребывания в журнале близится к концу. Ну, кто хочет сложить голову во славу спортивных игр? Выходи по одному!

А пессимисты нам нужны.

Дык а мы чо — хуже?

Приветствуем тебя, о великий ПэЖэ! Слава твоя достигла даже нас — жалких и несчастных педестрианов, которых Ты так прекрасно давил на своем сияющем бульдозере. Мы же, не имея возможности ничего противопоставить Тебе, могли лишь только разбегаться по сторонам в непритворном ужасе. К сожалению (нашему), а может и к радости (твоей) многие из нас так и остались там, намотанные на гусеницы Твоего транспортного средства.

К сожалению, не только восхищение Тобой и Твоими похождениями подвигло нас написать это письмо. К нам пришло несчастье! Оно не дает нам спать по ночам уже много-много месяцев. Но мы верим в Тебя. Верим и надеемся, что Ты сможешь разрешить наше горе. Заранее спасибо Тебе говорим мы, преклонив головы наши.

А горе наше вот в чем. Мы любим играть. И из-за того, что мы такие несчастные, любим сами в кого-нибудь пострелять. А что есть самая великая игра всех-времен-и-народов, в которой надо стрелять? Правильно — самая великая игра всех-времен-и-народов — Quake II (не Unreal...). И вот, пройдя Q2 вдоль и поперек, вдруг, ни с того ни с сего встал вопрос: "Все люди играют в Q2 only по сети, дык а мы чо — хуже?" И попробовали мы, и обломались мы жутко — ну никак нам с нашей связью и нашим провайдером не потянуть Internet-deathmatch даже на русском серевере! Тогда мы попытались поиграть через модем, и что же — еще более жуткий облом... Вот и встал вопрос #2 — можно ли играть в Q2 по модему двум людям и если да, то что нужно для этого сделать?

Надеемся на ответ, ждем-с...

vmaz@chat.ru

Господин ПэЖэ: *(pg@game-exe.ru):*
Отвечаю:

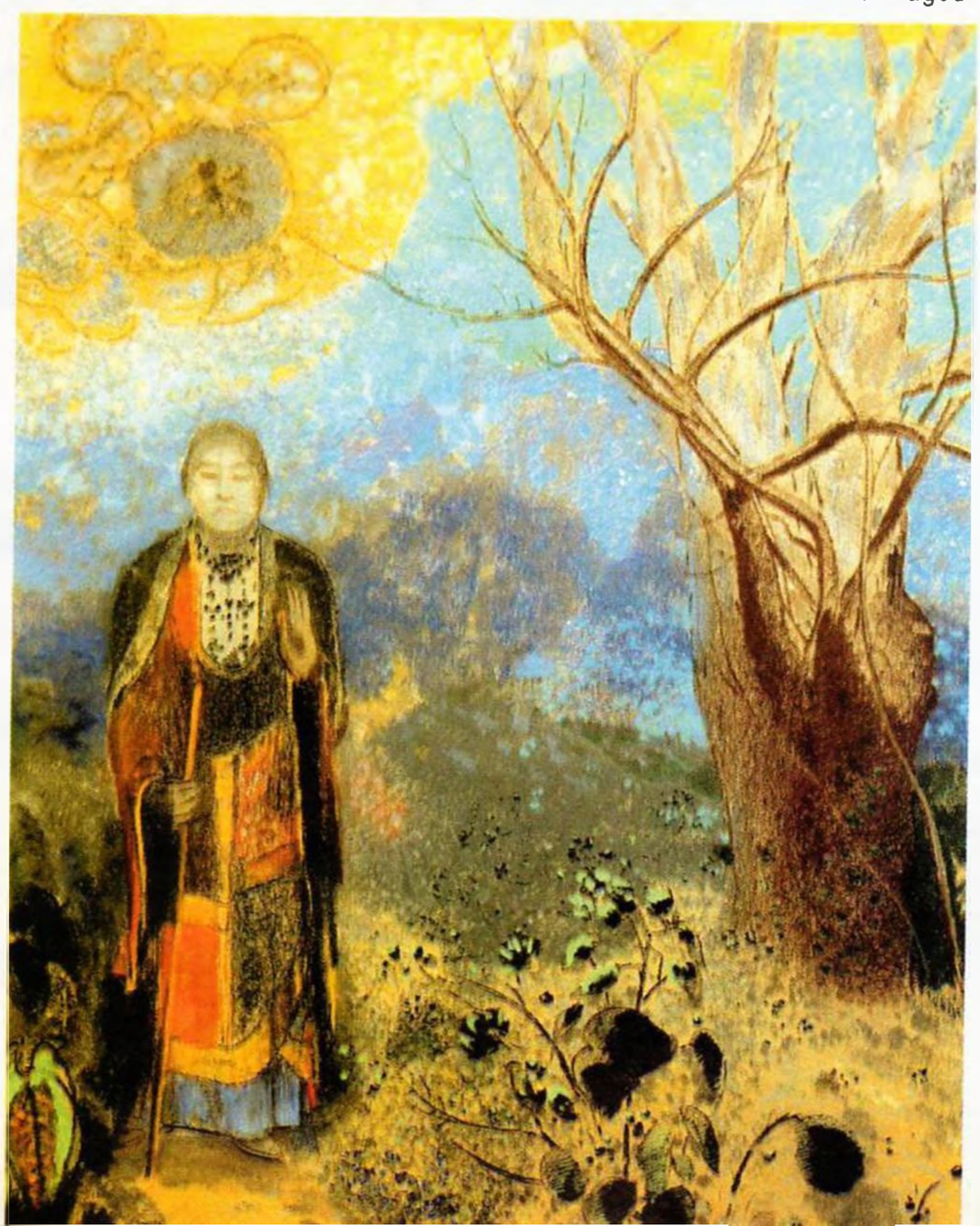
Во-первых, не надо путать меня с многочисленными, но отнюдь не почтенными любителями Carmaged-don'a (игрушка неплохая, но нет там реализма и эффекта присутствия, уж очень скучны и беззащитны педестрианы). Еще раз, медленно: я предпочитаю живое, человеческое общение. Сунешь, бывалоча, шотган другу в ухо, и видишь, как по его лицу в глубине шлема медленно разливается понимание, прямо как мокрое пятно по его штанам...

Ну да ладно, возмутило меня не это. Возмутило другое. Заподозрить меня в любви к Quake II, да еще и обозвать этого "Дюка" наших дней "самой великой игрой всех-времен-и-народов" — это уже слишком! Но, с другой стороны, по Интернету больше играть почти не во что (мои любимые Quakeworld-серверы почему-то живут и процветают только в Штатах), да и врага надо знать в лицо, так что вопрос все-таки по адресу.

А насчет модема... Что вам сказать? Да, играть можно. Да, сейчас расскажу, как именно. Но лучше не пытайтесь — все равно тот, кто сервером будет, всегда выиграет с преимуществом на порядок. Архитектура клиент-сервер-с... К вашим услугам-с... По модему лучше DOOMать, там все хорошо и приятно...

Итак, начнем сеанс. Поставим Microsoft Plus (а точнее, входящий в его состав Dial-Up Server), настроим (обращайтесь в Microsoft за технической поддержкой) сеть через модем, и пусть друг звонит нам, как будто мы — провайдер Internet.

Разумеется, ему Plus! ставить не надо — достаточно обычной сетевой поддержки Windows 95 и наличия одинаковых протоколов с обеих сторон. Если удалось победить продукты Microsoft, то после установления связи (до этого момента Quake был вообще ни при чем) мы получим прямой аналог обычной локальной сети, только очень тормозной, даже если связь на 33600. Запускаем с обеих сторон Quake, выбираем, кто сегодня будет всегда выигрывать, и этот счастливый индивидуум запускает сервер, а его несчастный соперник к оному серверу подсоединяется. Приятных смертей ему!



Я не один такой!

Здравствуйте, Game.exe!

Я сравнительно недавно начал читать ваш журнал и обратил внимание, что практически все игры у вас разделены по рубрикам: стратегии, action, квесты, симуляторы, RPG. Но, являясь большим поклонником спортивных игр (симуляторов), я ничего подобного у вас не нашел. Почему вы упорно отказываетесь освещать события в спортивном компьютерном мире? Ведь я не один такой, взгляните хотя бы на результаты анкеты, проведенной вашим журналом (майский номер сего года). Там поклонников спортивных игр и менеджеров целых 5%, побольше, чем многих других!

Скоро, скорее всего, должны выйти очередные NHL, NBA и FIFA'99, так почему бы вам не рассказать об этих играх? Спорт любят все! И все, хотя бы немного, играют в спортивные игрушки (хотя и не у всех они любимые). Так что многим было бы интересно узнать о новинках (да и не только) означенного жанра.

С уважением,

Василий (Не совсем мой адрес: ostap@mail.stanet.ru)

Н. Дубровская (ndubrovsk@game-exe.ru):
Не могу с вами согласиться: спорт любят не все. Например, я его на дух не выношу, ни в каком виде, за что и была неоднократно бита и порицаема своими более спортивными друзьями и родственниками. Действительно, поклонников спортивных игр много, но среди нас таковых не оказалось. Неприятно, но факт: никто из состава редакции не хочет и не будет (если только его сильно и больно не побьют, а такие методы у нас применяются крайне редко) писать о спортивных играх!

Так что заявление о потенциальном найме редактора спортивного раздела шуткой не было, как бы ни возмущались некоторые закосневшие в своем детски-походовом шовинизме читатели. Хотите попробовать? Вперед! Пишите обзор любимой игры и отправляйте на адрес редакции!

Ну чем плохой шанс?

Почему это?! Очень даже знаю!

Извиняюсь за безцеремонность, но ты не знаешь решения шахматной задачи "9 принцев Амбера". Заранее спасибо.

Vladimir (wnv@afps.chel.ru)

Ольга Цыкалова:
Вот такое вот письмо. Минуты две я сидела, тупо на него уставившись, не в силах понять, наезд это или просьба о помощи. Скорее, все-таки просьба, так что отвечаю, тоже не обременяя себя необходимостью доходчиво излагать свои мысли:

Kpf6, Фc3, Cc6, Cf3, Ла8, Лh1, Kd5, Ke4

Бесконечный полигон

Доброе утро (день/вечер/ночь/другое), уважаемый О.Х. и все-все-все!

Как все-таки слаб человек! Ведь я читаю .EXE еще с тех пор, когда он был не журналом, а "Магазином...", и ни разу, ни разу не выбрал времени просто написать и поблагодарить за все хорошее. Но, увидев слова "ценные призы и подарки", сразу же решил, что откладывать более никак невозможно, и вот пишу... Слезы раскаяния заливают клавиатуру... простите меня!

Итак, свищу. Никогда не был поклонником JA в силу его кошмарной графики и наличия двух серий X-COM: от добра добра не ищут. Но X-COM 3 по убогости исполнения переплюнул даже JA, и, несмотря на всю его стратегическо-тактическую глубину и ценность для жанра играть в это я не смог: мои глаза дороги мне как память... Поэтому, когда с полгода назад до меня стали доходить слухи о JA2, я обрадовался: действительно, сколько можно гонять второй X-COM! Ваша же статья в последнем номере .EXE лишь подтвердила мои подозрения: это будет классная игра. Однозначно, как любит говаривать дедушка вашего экзешного замглавреда...

Так вот, считая своим моральным долгом помочь локализации хорошей игрушки, а также не забывая об обещанных на стр. 13, прав. нижн. угол радостях жизни, я открыл свой любимый словарь и довольно скоро убедился, что словосочетание feeding ground действительно невозможно литературно перевести с EN на RU. Пришлось включить свой старенький нейропроцессор (1976 г. выпуска, pipelined burst cache 2-го уровня, обрабатывает не более 2-х задач в реальном времени) и подождать около часа, пока он работал, пуская дым из системного блока. Вашему, Олег Михайлович, вниманию предоставляется листинг, а уж Вы debug-ните его, plz.

1. JA2: Бесконечный Полигон (пришло на ум первым; навеяно Вашей статьей ("...театр военных действий в 300 секторов") и статьей ground в словаре. Не фонтан, конечно...);
2. JA2: Новые Конкистадоры (звучит глуповато, вызывает реминисценции с C&C и на коробке смотреться не будет, но по смыслу ближе всего к оригиналу (чем еще была конкиста, как не "пожиранием земли" и всего, что на ней росло/жило?), да и мне больше всего нравится.);
3. JA2: Лицензия На Убийство (плагиат, кажется на James Bond, но с чисто маркетинговой точки зрения - просто супер. Опять же, суть игры отражает...)

Кстати, как в "Буке" собираются переводить "Jagged Alliance"? Я бы перевел как "Разношерстная Компания", да кто ж мне даст... а переведут, наверно, как "Опасный Альянс", зато все узнавать будут...

На этом позвольте откланяться,

Dawson (dawson@i-connect.ru)

Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru):*
Привет, Доусон!

Нет слов, столько хороших слов в адрес журнала я давно не слышал. К сожалению, дико занят и не могу выдавить из себя нечто более глубокое - опять делаем тему номера, на этот раз RainBow Six. Варианты перевода подшиты к делу и уйдут вместе с остальными (коих немало).

Сочетание "JA" никто переводить, разумеется, не собирается - это "марка" игры, без нее никто не обратит на коробку внимания...

Я же предлагаю вам? писать иногда и не забывать наш форум на www.game-exe.ru, где правильные игроки должны нести свет X-COM прочим людям...

Пользуясь безнаказанностью, я ухитрилась протащить в мое самое любимое издание картинки моего самого любимого художника О. Редона. Босс бы этого не допустил! А мне нравится...
Наталия Дубровская

Стратегия террора

Олег Хажинский
Господин ПэЖе

Rainbow Six — это, похоже, первый представитель нового поколения игр. Молодого и задиристого, появившегося на свет в результате той самой ночи, когда безымянный десантник с Фобоса в извращенной форме изнасиловал старушку-стратегию.
Хотя, если честно, насилия как такового и не было — стратегия к тому моменту была готова отдаться любому, чьи гены избавят ее от бесконечного потока клонов C&C, с завидной регулярностью производимых ею на свет методом почкования.

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Однако факт преступления налицо, так что начнем опрос свидетелей.

Господин ПэЖе, свидетель со стороны жениха:

Если взглянуть на историю развития моего любимого жанра, легко заметить, что изначально в нем не было ни крупицы размышлений, и это только радовало. Первые раз пять. А потом потихоньку стало ясно, что в миллионный раз стрелять в одного и того же монстра уже не так приятно, как это казалось поначалу. Сейчас мы наблюдаем первую реакцию на это потрясающее открытие: потихоньку проявляются всяческие Unreal с Daikatana-ми, наперебой предлагающие новинку сезона: Его Величество Сюжет. А некоторые (SiN, Half-Life) даже гордятся сверхновинкой: реалистичностью.

Только вот враги во всех этих "новинках" — те же тупые монстры из среднего фильма ужасов, а оружие явно прибыло из ближайшего магазина игрушек.

Вам еще не смешно? А мне уже полгода как. Именно поэтому "внезапное" появление Rainbow Six оказалось для меня столь очевидным и предсказуемым. А когда я задумался о том, почему для традиционной партии в Quake мне приходится отвлекать коллег-пенсионеров то от домино, то от шахмат, то от StarCraft, я начал потихоньку осознавать, что извращенцев, склонных за игрой вовсе не отдыхать, а работать, полно на свете, и что (хотя бы в низком финансовом смысле) попытка совместить два сверхприбыльных жанра (стратегию и стрелялку) обречена на успех.

Гм... Это я просто оттягиваю момент... Но он все-таки настал: давайте я прямо сейчас, чтобы ни у кого не возникло сомнений в моем уме, а точнее, в его отсутствии, признаюсь: я в эту игрушку играть не могу. Мозги путаются в "планов громадье", руки бесцельно блуждают по кнопкам, тщетно силясь запомнить, какая из них что значит. Когда мне хочется подумать (не в смысле поDOOMать, а в смысле поразмышлять), я обычно иду и делаю что-нибудь, за что мне потом заплатят денег. А вот когда мне хочется отдохнуть, я сажусь к компьютеру и приканчиваю сотню-другую монстров, гордый своей неземной крутостью. И любые попытки заставить меня напрячь мозги во время игры немедленно вызывают стандартную реакцию: судорожные поиски кнопки F8 в ближайшем клоне Norton Commander.

Зато опыт "классических 3d-шутеров" у меня достаточно большой, чтобы попытаться оценить "Радугу" с позиций не стратега (об этом позаботятся профессионалы — один из них давно уже вежливо, но с намеком вздыхает у меня за спиной), а простого парня с шотганом наперевес — так что я еще вернусь.

Олег Хажинский, свидетель со стороны... хмм... невесты

Начну с того, что я тоже играю в стрелялки. Игнорировав тупейший Wolf, прошел насквозь оба Doom'а, униженный Duke, все "Кваки" — короче, не пропустил ни одной более или менее серьезной попытки что-то сказать в этом жанре. Минус Unreal, который на моем текущем компьютере просто впадает в оскорбленный ступор.

Самый большой след в моей "стрелялочной" душе оставили две игры — Doom (тут все ясно — первая любовь, нержавеечка, романтические воспоминания впечатлительной детской натуры) и Jedi Knight, из-за которого я чуть не завалил сдачу материалов в очередной номер. И вот опять... Rainbow Six держит меня своими цепкими лапами вот уже две недели — это Игра Номер Три.

Стараясь не превратиться в слона, сокрушающего все устои в местной посудной лавке, скажу о том, чего мне, как высокопрофессиональному любителю "больших" и "сложных" игр не хватает в шутерах.

Нет, не реализма, честное слово! Реализм — это очень больно и не всегда весело.

Прежде всего мне не хватает смысла. Сути. Мотивации.

Бессмысленность происходящего сводит с

ума. Лабиринты ради лабиринтов, красота ради красоты, жестокость ради жестокости. Кнопки, на которые надо нажимать всем телом, секретные рычаги, безо всякого логического объяснения открывающие некую дверь на другом краю уровня. Стада мирно пасущихся монстров. Хочется большего! 3D дает разработчикам игр головокружительную свободу, но почему-то все до последнего ресурсы тратятся на технологические изыски, а Смысл так и остается за кадром.

Он, смысл, появляется вместе с сюжетом, но одного сюжета мало. Нужно еще что-то, какая-то мелочь, которая заставила бы нас поверить в происходящее. Самое противное в любой игре — почувствовать себя единственным зрителем в пустом театре. Понять, что все декорации нарисованы специально для нас, а люди вокруг — просто куклы, которых дергают за ниточки. Тогда становится очень скучно — сказка умирает.

Возможно, я начинаю понимать секрет Rainbow Six? Игры, в которой мы сами себе и Карабас-Барабас, и любой из его шитых белыми нитками актеров — на выбор? Играть в собственном спектакле по сценарию старика Клэнси оказалось весьма увлекательным занятием...

Самое удачное определение для Rainbow Six, которое я слышал, звучало так: "3D шутер для думающих людей". Это не значит, что все прочие шутеры созданы для тупиц и играют в них они дебилы. Старик ПэЖе (хоть между делом и обвинил самого себя в полном отсутствии интеллекта, и зря) очень хорошо все разложил по полочкам. Просто "они" отдыхают, а "мы" — работаем. "Они" ПРОВОДЯТ ВРЕМЯ за игрой, "мы" в ней ЖИВЕМ. Это — два совершенно разных способа "играния", которые, похоже, наконец-то начинают сближаться.

Даю маячок: Rainbow Six — не стратегия, и даже не тактический симулятор. При этом — удивительное дело! — раздел action не признает мутанта своим. В процессе споров несчастное дитя кровосмешения было вытеснено на обложку — не самое плохое место в журнале. В прошлом номере мы писали о детях X-COM. Узнаете ли вы в человеке за черной маской его внука?

Все цвета Rainbow

Сначала ничего не понятно. Мы куда-то бежим и в кого-то стреляем. Ты растерянно плетешься в хвосте, спотыкаясь о трупы и вздрагивая от случайных выстрелов. Мы вызываем тебя по рации, мы просим тебя срочно прислать подкрепление, но ты не знаешь, как это делается. Мы спасаем тебе жизнь тысячи раз, но не считаем тебя должником, потому что наши жизни не стоят и ломанного гроша. Потому что наши враги — самые опасные люди на планете!
Мы — это Rainbow Six, международный отряд по борьбе с терроризмом. Лучшие из лучших. Мы приходим, когда слова становятся бесполезны. Ты с нами?

Дело

Как верно подметил знатный клэнсивед и подводник Хорнет, творчество "апостола реализма" Тома Клэнси как нельзя лучше подходит в качестве основы для создания компьютерно-игровых сюжетов. К сожалению, его роман "Радуга 6" еще не переведен на русский язык, но ей-богу, сейчас я не отказался бы его прочесть — даже в оригинале!

Литературные критики могут морщить нос, но для игры в жанре action/strategy сюжета на базе толстенного романа Клэнси хватает "вот так". Недалекое будущее, мир катится, но пока не

"Грань между борьбой с терроризмом и насилием становится все более зыбкой. Спецподразделения предпочитают бороться с террористами их же методами. Во время захвата осажденного посольства Японии в Перу 180 спецназовцев убили всех 14 террористов, включая тех, кто пытался сдаться". Голос диктора Discovery Channel полон сочувствия семьям погибших борцов за идею и одновременно выражает озабоченность ростом террористического движения в мире.

В это самое время, в соседней комнате, я пытаюсь убить бразильского наркобарона, причем в его собственном доме. Рамон Калдерон, в красном тренировочном костюме "Адидас" ужасно похожий на наших "пацанов", засел со своим верным "Узи" в спальне и уже положил всех моих ребят из "красной" группы. Стоит ли говорить, что его многочисленная охрана на первом этаже виллы уже отправилась на тот свет?

Да, Rainbow Six — это жестокая игра, и не только по отношению к ее персонажам, но и к игроку тоже! Залетный геймер вполне может испугаться выскочившего полигона или плоских лестниц, запутаться в тонкостях тактического планирования или просто погибнуть от первой же выпущенной в игре пули. Цель этого материала — не допустить вас до поспешных манипуляций с клавишей F8 во всех ее ипостасях, ибо... Ибо Rainbow Six заслуживает иной доли, поверьте. Смысл игры очень прост: мы получаем задание, подбираем людей, вооружение и экипировку, разрабатываем план действий и претворяем его в жизнь, играя за любого члена команды. Интересно?

Тогда давайте по порядку.

Комментарий специалиста

Кто такой Том Клэнси нашим читателям объяснять не надо (оччень известный американский писатель-детективщик). Равно как и то, что такое "технотриллер" (просто триллер в стиле "техно". То есть — про железки). Равно как и то, что такое "компьютерная игра" (такая игра, про которую пишут в нашем журнале).
А вот на том, почему эти понятия в нашей "теме" неразрывно связаны, остановиться стоит.

Well, it seems like a new piece of territory to explore, a new world to conquer, a new way to tell stories.

Tom Clancy

Дело, как всегда, в желаниях и возможностях. Клэнси, проявляющий подлинную гениальность в описаниях работы различных механизмов (начиная с механизма подрыва термоядерного устройства и кончая механизмом человеческой логики) становится абсолютно беспомощным, приближаясь к другим областям — например (и увы), психологии. Не случайно его

совсем понятно куда, мы руководим международным отрядом по борьбе с терроризмом. "Радуга 6" имеет в своем распоряжении самое современное оборудование, неограниченные полномочия, ее сотрудники — профессионалы высочайшего класса, собранные со всего мира. Почти X-COM, верно?

Суровое начальство так и подкидывает нам задания, одно за другим. Не спешите рваться в бой — сначала нужно как следует изучить обстановку!

Потерпите, пока незнакомые нам мужчины и женщины, политики и ученые, хорошо поставленными голосами рассказывают о проблеме. Данные оперативной съемки, информация о преступниках и жертвах, соображения экспертов. Теоретически, весь этот треп можно пропустить, но так играть интереснее. Во-первых, постепенно выясняется связь между совершенно не связанными друг с другом миссиями, перед нами раскручивается настоящая детективная история (Клэнси, елы-палы!). А во-вторых, кое-какая "инфа" может действительно помочь в деле — например, неплохо бы знать заранее, носят ли гады бронежилеты и есть ли у них автоматическое оружие.

Большие дяди и их игрушки

Поняв, чего от нас хотят, мы начинаем думать — кто бы мог за это взяться? В картотеке аккуратно "подколоты" специалисты широкого профиля — в основном, конечно, "боевики", широкоплечие ребята со стальными нервами, выносливые и глазастые. Кажется, все они хороши, но нет! Один не годится на звание командира отряда — "leadership" подкачал, другой слишком неуклюж, чтобы участвовать в какой-нибудь особенно "тихой" миссии. Кроме простых головорезов, есть и "узкие специалисты" — подрывники, электронщики, разведчики. Слабые и трусоватые, эти люди в самых трудных миссиях помогут справится с оборудованием, о котором в школе не рассказывали даже вам.

Все члены "Радуги" — полноценные личности, с фотографией (Дэниэл Богарт — вылитый Явлинский!), медицинской картой, выдержками из биографии... Место погибших и раненых товарищей занимают бойцы из резерва, ребята с весьма посредственными характеристиками и безо всяких индивидуальных качеств — даже лицо скрыто под маской. Как правило, боец возвращается из миссии уставшим, даже если он не получил ни одной царапины. Нервная работа, переноска тяжестей, все время бегом — сами понимаете!

Поначалу люди успевают восстановиться к началу следующей операции, но к середине игры усталость накапливается. Характеристики снижаются, и в итоге вы рискуете получить отряд вялых, истощенных невротиков. Вывод — берегите людей!

На "дело" уходят восемь человек, не больше. Каждому из них можно подобрать индивидуальную экипировку. На выбор — камуфляж различных оттенков, легкие бронежилеты или тяжеленные защитные костюмы, в которых обычно работают со взрывчатыми веществами. Из оружия — никакой фантастики. Автоматические пистолеты "Хеклер и Кох" в различных модификациях, родная M16A2, ее облегченный вариант CAR-15 и радость любого думера Benelli M1, которая больше подходит для вышибания замков с первого выстрела, чем для серьезных военных действий. Выбор дополнительного ору-

Группа "красных" готовиться проникнуть в левое крыло станции.

Тот же кадр через окошко оптического прицела. Как видим, наша помощь уже не требуется.

любимыми героями являются разного рода вояки да армейское начальство, которые по старой традиции психологией не страдают и в идеале должны действовать, как детали хорошо отлаженного механизма.

Эта направленность от человека к машине приводит к появлению книг, почти идеально подходящих для... как бы это сказать? обвиртуаливания? компьютеризации? Да, пожалуй.

Все его субмарины

Имя Тома Клэнси засветилось в игровой индустрии гораздо раньше, чем принято думать. В 1988 году MicroProse при косвенном участии Клэнси выпускает симулятор атомной подлодки Red Storm Rising (одноименный роман Клэнси был посвящен Третьей мировой войне в неядерном исполнении). Из всех сюжетных линий спецы MicroProse оставили лишь одну — как Маккэфферти, храбрый командер подлодки по имени "Чикаго", крошит в капусту советский флот в Северной Атлантике.

RSR долгое время считался королем атомных подводных симуляторов. В некоторых нюансах (динамическая кампания, реалистичная торпедная стрельба) он превосходит даже 688, появившуюся почти десять лет спустя.

Примерно в то же время выходит аркада The Hunt for Red October. В игру был почти зеркально перенесен одноименный фильм, который в свою очередь был экранизацией одноименного романа; а автором романа был, ясное дело, Клэнси.

На этом виртуальные субмарины старого Клэнси отнюдь не кончились: его отчаянная любовь к подводным лодкам известна, похоже, всем. Так что первым проектом Clancy Interactive Entertainment стала...

Над Tom Clancy SSN принято издеваться. Мол, аркада. А я отмечу вот что: это единственный в исто-

Неуклюжие биокостюмы наверняка не прибавят нам проворности, но только они в состоянии защитить от отравляющих веществ четвертого поколения.

Заложники в парке развлечений. Посмотрите, как их перекосило от перенесенного. Слава Богу, все позади.

Andrew Burke ранен, но готов принять участие в новой операции. Какой герой!

жия ограничен парой пистолетов, а желающие могут распихать по карманам запасные магазины, гранаты, "хлопушки" или даже специальное взрывное устройство для экстренного открывания дверей. В отдельных случаях могут понадобиться специальные наборы инструментов — для разминирования или компьютерного взлома. В ходе миссий командование иногда одаривает нас новыми игрушками, например, скафандрами химической защиты, но такие подарки в игре — редкость.

Особенным разнообразием амуниции Rainbow Six похвастаться не может, нет даже ножей! Скромность выбора компенсируется серьезным подходом: подробная информация о каждом элементе экипировки поневоле заставляет взглянуть на несчастную железяку с уважением.

У вас есть план, мистер Фикс?

Если у вас нет плана, игра предложит свой. Сама выберет людей, вооружит их, расскажет каждому бойцу, что делать и... оставит вас один на один с террористами! Использовать "план по умолчанию" я вам категорически не советую, разве что в целях обучения. О том, что "быстрорастворимый" план не всегда оптимален, мы еще поговорим. Главное — вы зарежете всю игру, основной кайф которой — придумать все самому.

Эксперименты над новичками в Rainbow Six показали, что среднестатисческий геймер, доходя до этапа тактического планирования, утрачивает радостную улыбку на лице. Обилие кнопочек, ползунков и надписей никак не сочетается с желанием поклонника action скорее завертеться в сумасшедшем вихре схватки. Терпение, господа. Еще накрутитесь!

На самом-то деле все просто! Есть план местности, разбитый на этажи-уровни. Разобраться в обозначениях поможет закладка "Recon" — здесь мы высаживаемся, сюда должны доставить заложников, вот эта лестница — удобный способ пробраться в машинный зал, и так далее. Расположение некоторых террористов в здании известно точно, другие же патрулируют территорию и могут оказаться где угодно. Вообще, не слишком доверяйте данным разведки — террористы живые люди и могут выйти за кофе или прибежать на шум — случайностей хватает.

Поняв, где находятся заложники/бомба/компьютер/цель, начинаем думать, как туда пробраться с наименьшими жертвами и, что не менее важно, как потом выбраться на свободу одним куском. Разбиваем команду на группы и намечаем для каждой маршрут движения. "Красные" обходят дом с тыла и двигаются через задний ход, "синие" лезут по пожарной лестнице, а "зеленые" контролируют территорию в поисках патрулей. На каждом этапе пути группа может бежать, идти или перемещаться на цыпочках, запертые двери будут взорваны или взломаны, в нужные комнаты брошены гранаты, а в подозрительные дверные проемы первой отправится "хлопушка" — это вместо "здравствуйте".

План готов, но как синхронизировать действия отдельных групп? Для этого есть "гоу-коды". Добежав до двери, команда останавливается и ожидает, скажем, кода "Браво". У черного хода замерла другая команда. Все тихо. "In position!", — докладывает последняя группа. Легким движением руки вы даете сигнал "Браво", и ребята вламываются в помещение. Пять секунд — и все кончено! Гениальный план сработал.

Впрочем, хватит мечтать. Придуманный вами план далеко не всегда окажется способен работать, а еще реже — работать хорошо. Опыт приходит с практикой, а удачный план чем-то похож на хорошо написанную программу. Удовольствие, которое испытываешь, наблюдая, как бойцы выполняют задание без сучка и задоринки, действуя по твоему (и только твоему!) плану, ни с чем не сравнимо.

Увы, в этой игре накладки случаются даже при идеальном плане! И отнюдь не потому, что она "плохо работает" Просто жизнь вносит коррективы.

Реализм как основа

"Spec Ops отдыхает. Всем известно, что НАСТОЯЩИЕ солдаты не имеют процентов здоровья.

рии подводный симулятор, где всерьез рассчитывается динамика движения подводной лодки. Как ни странно, этот момент проигнорировали все, включая и Jane's Combat Simulations с их несравненной 688(I) Hunter/Killer.

Politika — большая игра Тома Клэнси

Но по-настоящему дело завертелось только в ноябре 1996 года, когда Том Клэнси и его друг, бывший командир английской подводной лодки Дуг Литтлджонс основали свою собственную "игрушечную" компанию — Red Storm Entertainment. Под это дело у отцов-основателей сразу возникла идея нового проекта, получившего кодовое название "Потемкин".

Здесь мы сделаем небольшое отступление.

Надо сказать, что Том Клэнси очень и очень неравнодушен к России. Почти ни один из его романов не обходится без русских героев, причем он симпатизирует им всем, даже явно отрицательным персонажам. Эта тенденция достигла апогея в The Sum of All Fears (в нашем переводе — "Все страхи мира"), где почти все американцы были карьеристами, прохиндеями или просто идиотами, а самыми умными, обаятельными и здравомыслящими людьми оказались советские военные, партийные чиновники и кагэбэшники, проявившие себя в момент ужасного международного кризиса с самой лучшей стороны. Так что имя скандального броненосца пришло им на ум явно неспроста.

В один прекрасный день Литтлджонс рассекретил окончательное название новой игры: Politika. Я не стану пересказывать сюжет (начиная со смерти Ельцина от перепоя) этой походовой стратегии, чем-то напоминающей "Монополию" с возможностью игры по Сети, как и соответству-

Они не пользуются аптечками, которые моментально восстанавливают их после ранения. И, кстати, одна пуля из оружия любого калибра способна убить человека!"

Это цитата с форума Rainbow Six, и ее автор прав на все сто. Реалистичность — конек игры. Никаких процентов здоровья, никаких аптечек. На полу почему-то не валяются коробки с боеприпасами, а магазин в автомате меняется невыносимо долго.

Если ты легко ранен — в руку или ногу — ты продолжаешь бой. Если тебе досталось сильно — "ты" выбываешь из игры. "Ты" в кавычках, потому что в игре нет главного героя и мы можем в любой момент "вселиться" в кого угодно. Миссия продолжается, пока в живых остается хотя бы один спецназовец.

Чтобы убить человека, достаточно одной пули из самого простого пистолета. Надо просто попасть в нужное место. Увидев тебя, враги сразу открывают огонь — им нечего терять! Они не исполняют ритуальных танцев, не размахивают руками, как в Q, не рычат страшным басом и не пускают ракет, от которых можно увернуться.

Если по тебе выстрелили — ты, скорее всего, умер. Если по тебе выстрелили, а ты еще жив — значит, либо враг промахнулся, либо тебя спас бронежилет. И еще это значит, что через секунду он выстрелит еще раз. Поиграв в Rainbow Six, начинаешь за километр обходить редких пока в городе людей с автоматами — страшная штука!

Господин ПэЖэ о реализме. Переписка с Каутским

Жизнь — вообще скучная вещь. Скажите самим себе, только честно: у какого нормального человека может возникнуть желание поиграть в реальность? Где убивают с одного раза, записываться нельзя, врагов больше, чем друзей, а стреляют они ничуть не хуже? Все, кого такие условия привлекают, давно уже в "горячих точках", и за компьютер их не затянешь — даже тех, кто еще жив.

И все-таки есть в этом деле какое-то очарование, что-то теплое, как струйка крови из раны, и мягкое, как кроличий хвостик, оторванный взрывом. Ну любят некоторые люди всадить пулю в живого человека, а не разнести на клочки мультяшного монстра, их хлебом не корми — дай послушать абсолютно натуральный стон умирающего или бульканье из перерезанного горла! Чем дальше — тем ближе вожделенный момент перехода игры в реальность.

Ну да ладно, я отвлекся, я ведь хотел рассказать о том, что чувствует думер старой закалки, запустив Rainbow Six. Первое ошеломление быстро проходит, планы для прохождения миссий заботливые ребята из Red Storm подготовили (хоть, возможно, и не лучшие), и привыкать ко всему можно очень постепенно... Так что я вам скажу прямо: душу думера эта штука серьезно радует!

"Движок" чуток слабоват, конечно, но использован на все сто, полигоны на месте, кипящая вокруг жизнь (и смерть) превращает сердце в адреналиновый мотор, благородная борьба с международным терроризмом наполняет душу пафосом. И, что удивительно, управление не подкачало — если бы не нужно было потратить несколько часов на освоение игры, дефматч был бы жутко популярен! Даже AI, столь слабый обычно, здесь смело улучшили (легко понять, что террористы — куда более малочисленный вид, чем, к примеру, какодемоны, и, если им не дать интеллекта, вымрут сразу же).

Оригинальный план предполагал участие в деле всех восьми человек. Все, что не заперто, открывается, что заперто — взламывается или подрывается. Стремительный вихрь по всем этажам, море трупов, море лишних жертв, результат совершенно случайный.

115% чистого адреналина

Старый наркоман ПэЖе дело говорит. Знает, где самые адреналиновые места искать. Легко бежать вместе со всеми, прятаться за спинами товарищей и стрелять очередями в потолок для

ющую рецензию Александры Македонской в #12 нашего журнала за прошлый год. Девиз рецензии (правда, не произнесенный вслух): "Россияне, я сейчас его убью! Причем в прямом эфире!" — в целом был оправдан: на наш просвещенный национальный взгляд, в этой игре мистер Клэнси нанес слишком много ерунды. "Макдональдс" — не единственное место в Москве, где можно купить еду, а Ельцин никогда не сделал бы своим заместителем человека по фамилии Педаченко.

Правда, можно представить, в какую бубонную чуму мог бы превратиться проект, займись им кто-то еще.

Большому Клэнси — большое плавание

Итог таков. Том Клэнси достиг впечатляющих высот на литературном поприще. Можно допустить, что после нескольких "первых шагов" на неверных игровых ножках он добьется подобного же успеха и в игровой индустрии.

Ведь жизнь продолжается! В октябре (одновременно с соответствующей книгой) Клэнси выпустит походовую стратегию ruthless.com. Игра отличается очень сильным и стильным дизайном, и в творчестве Клэнси она знаменует отход от современных реалий и обращение к фантастике...

И наконец — самое главное. Сейчас выходит новый проект RSE под названием Rainbow Six. Жанр — action/strategy, в центре сюжета находится "сборная мира" по борьбе с терроризмом. Достаточно сказать, что игрушка, как вы заметили, стала "Темой номера" в Game.EXE #9! Это ли не достижение?! Глядишь, и забьет старина Клэнси всех Мейеров с Кармаками!

Правда, в литературе успех пришел к нему мгновенно...

Андрей Ламтюгов

храбрости. Гораздо сложнее на цыпочках пробираться по коридорам вдвоем с напарником, за каждой дверью ожидая встретить "свою" пулю. Любой шорох вызывает мороз по коже, а еще эти шаги! Тихие-тихие... Ходят где-то, гады. Атмосфера в игре передается исключительно, порой нервы натягиваются, как струна. Внутри миссий тревожно-оптимистические расклады в стиле Олдфилда сменяются едва заметным ambient-ом...

Сложность ситуации усугубляется наличием у террористов мозгов — если не у всех, то хотя бы у некоторых. От момента "увидел" до момента "выстрелил" у врагов проходит от силы секунда-две. Две — это если они не готовы. А готовиться они умеют! Услышав выстрелы или возню за дверью, патруль изменит маршрут и зайдет посмотреть, что там такое. Причем иногда враги просто вбегают навстречу пулям, а иногда — прячутся за углом и ждут, пока мы появимся.

Террорист, охраняющий заложницу, может запросто пристрелить ее — просто от страха, увидев, как в дверном проеме промелькнули тени в камуфляже. Все — миссия провалена! Если подорвать гранату у входа охраняемой виллы, на шум прибежит охранник. Убейте его, и остальные останутся внутри — компьютерным персонажам тоже хочется жить!

Покопавшись в файлах констант, я обнаружил интересные вещи. Оказывается, у каждого участника, будь то террорист или спецназовец, есть скрытый параметр "стресс". Стресс накапливается во время миссии, на него влияют и вид убитых и раненых товарищей, и "миллиметры" над головой, и внезапные гости. Будьте осторожны — в самый разгар боя ваш товарищ может запаниковать и бросится бежать, но это редкий случай, в "Радугу" набирают только профессионалов с железными нервами. Террористы слабее — попробуйте появиться у него перед носом в составе большой группы и расстрелять обойму над его головой. Уверяю вас, бедолага тут же опустится на колени, руки за голову, и будет стоять так до конца миссии. Правда, лучше все же чуть-чуть опустить ствол автомата — вдруг перед вами какой-нибудь ковбой типа Лесли Снайпса...

Один в поле...

Освобождение английского посольства в Бельгии. Случай, кстати, имел место в действительности. Оригинальный план предполагает участие в деле всех восьми человек.

Все, что не заперто, открывается, что заперто — взламывается или подрывается. Стремительный вихрь по всем этажам, море трупов, море лишних жертв, результат —совершенно случайный.

Начинаем думать. По данным разведки, консул прячется на втором этаже. Второй этаж охраняют всего два охранника — один сторожит пожарную лестницу, другой патрулирует комнаты. Зачем тревожить остальных? Берем трех бойцов (двух на дело и одного "меня" — для

контроля). "Хеклер и Кош" с интегрированным глушителем — идеальная вещь для такой операции. Никаких гранат, никаких "хлопушек" — перемещаемся исключительно на цыпочках, лезем через пожарный ход. Схватив в охапку перепуганного посла, даем деру — сработало!

Закрадывается крамольная мысль: если трое смогли сделать то, что должны были сделать восемь, может быть, я и один справлюсь? Может, вся эта "тактическая часть" и не нужна вовсе?

Проверяем — так и есть! В одиночку, с использованием "радара" и автоприцела миссия проходится без проблем. Чуть больше нервов и адреналина, но и один человек в состоянии перебить всех террористов в посольстве! Игра превращается в first person shooter. Вплоть до миссии номер три.

...не воин

Огромная нефтедобывающая платформа в океане. Воинствующие "зеленые" захватили рабочих, установили две мощнейшие бомбы и грозят подорвать станцию к чертовой бабушке. Задача: деактивировать бомбы и смотаться — вертолет будет ждать на площадке. Пространства — бескрайние. Где-то далеко внизу шумит океан. Темно и страшно. Террористов полно повсюду, даже на минимальном уровне сложности. Ажурные площадки отлично простреливаются и пуля, как правило, настигает тебя раньше, чем ты успеваешь обнаружить врага. Выполнить такое задание в одиночку было бы весьма

сложно. Я не говорю, что невозможно, но элемент случайности слишком велик. Мы же должны работать наверняка.

Берем восемь человек, подбираем костюмы в цвет ночи, больше гранат, больше "хлопушек". Долго возимся с планом. Очень долго. Куча триггеров должна синхронизировать перемещения четырех отрядов по просторам станции. "Себе" с напарником отводим главную роль — обезвреживание взрывчатки. Остальные зачищают подходы. Закончив, с ужасом смотрим на хитросплетение разноцветных линий, расчертивших все 11 этажей станции. Неужели ЭТО будет работать? Будет. Не сразу, после хорошей отладки... Несколько попыток — и план приобретает законченный вид! Бомбы обезврежены, все живы и здоровы, если не считать невезучего Сантьяго — парень проведет несколько дней в госпитале.

На самом деле, мы тоже не нужны

Вот вам еще пример. Миссия в парке развлечений. Террористы прокоммунистического толка захватили группу детей — прямо в здании аттракциона. Несчастных карапузов охраняет всего два человека, но еще десяток дежурит на лесах, прекрасно простреливая всю сцену. Первая попытка, "блицкриг", потерпела провал — "Радуга" не досчиталась семи человек и одного маленького заложника.

Работа над планом Номер Два заняла время: идея была в том, чтобы сначала обезвредить "верха", а потом лезть за детьми. Две группы тихонечко пробираются наверх и аккуратно снимают всех охранников. Потом мы, все в белом, врываемся в здание и освобождаем дрожащих детей. Поехали.

Время тянется мучительно долго — тишина периодически разрывается автоматными очередями (черт, забыл поставить глушители!) и докладами "tango down". Через 2 минуты 24 секунды миссия вдруг берет и заканчивается — без единой жертвы и абсолютно без моего вмешательства! Все террористы уничтожены!

Ощущение несколько двойственное — ведь провел всю игру, как трус, за дверью, слушая доклады! Или наоборот — сыграл хорошо, придумав эффективный план?

Достаточно примеров

Если после всех наших с ПэЖе размахиваний руками вы еще не захотели поиграть в Rainbow Six — вы либо дерево, либо не умеете читать. Игра увлекает страшно, и при правильной демонстрации в состоянии лишить покоя любого, проверено. Семнадцать миссий игры обречены на многократное переигрывание. Уровни, при всей своей простоте, ломятся от деталей, а главное — полны смысла и всегда очень разнообразны. В этом Rainbow Six очень близка по духу Jedi Knight. Нет постылой квейковской агорафобии (подсказка: боязни открытых пространств), бессмысленных коридоров и мостов. Декорации — часть реального мира, действующие лица — "слабые" люди из плоти и крови.

Как и в X-COM, каждая "повторенная" игра не походит на другую. Разумеется, игрок будет пытаться не потерять ни одного человека убитым, повторяя одну попытку за другой. Разработчики знали, что так случится, поэтому сразу заготовили две кнопки — "replay action" и "replay plan". Выбор совсем не простой! Как правило, если два-три дубля не приносят желаемого результата, стоит задуматься об изменении плана. Три уровня сложности различаются не только по количеству террористов в миссиях, но и, как минимум, различными целями. Пройдя игру на recruit, будет интересно попробовать то же самое на veteran, а то и elite.

Вы можете резонно спросить — почему эта прекрасная, как погожий летний день игра не заслуживает высочайшего рейтинга? Ответ: она сыровата. Все, что мы написали о Rainbow Six выше — чистая правда. Послушайте теперь грязную.

Господин ПэЖе о погрешностях. ПСС, том 3

Короче, та часть "Радуги", что отвечает за 3D-стрелялку, реализована на твердую четверку с плюсом, и те, кто любит стратегии или преодолеет в себе отвращение к ним, останутся довольны, несмотря на... гм... мягко говоря, погрешности дизайна.

Что сильно позабавило — так это мелкие детали! Например, в последний момент авторы сказали себе: "Да хрен с ней, с реальностью, в ней граната обычно разносит все здание, и это нам совершенно не нравится — ну-ка, подправим это дело!" И пожалуйста — для выноса тела гранату надо положить чуть ли не под ноги, а если тело еще и в бронежилете — может понадобиться вторая. Ну, ладно, это на совести авторов.

То, что flash — это, пардон, вспышка, и ослеплять то самое место, что пониже спины, она не может — это в реальной жизни общеизвестно, а вот в "радужной" легко доказать обратное — достаточно повернуться к брошенной ослеплялке этим самым местом и понаблюдать за происходящим, пока глазок (или этого места?) хватит. Хорошо, пусть и это будет на их совести.

Практически одинаковая скорость бега независимо от одежды и содержимого карманов и рюкзаков — тоже нонсенс, но это, в конце концов, уже мелочи.

А вот переселение душ — это уже слишком! Оцените идею, что совсем дохлый спецназовец легко и без напряга переселяется в тело одного из коллег, причем непосредственно в момент смерти (уж ладно, если между миссиями)! Тутто все и становится понятно!

Вот он, дефматч, с постоянными смертями и рождениями, его наглая рыжая морда проглядывает из-под камуфляжа! Нашу, думовскую, песню не задушишь, не убьешь! Quake вечен! ДАВИТЬ!!! (струйка пены медленно вытекает из-под шлема) ДАВИТЬ!!!!!!!!

Динамичный вход. Увы, без жертв не обошлось.

Rainbow Six? Rainbow sucks!

Проводив взглядом двух здоровых санитаров, увозящих коляску с упирающимся ПэЖе, мы скажем вот что. В конце концов, не в "реализме" дело. Всем понятно, что настоящие операции спецназа, тем более ТАКОГО уровня, в тысячу раз сложнее. Мы говорим об игре, а игра должна быть увлекательной и хорошо сбалансированной — ради этого приходится идти на жертвы.

Можно жаловаться на недостаточную мощь "тактического редактора". Четырех триггеров мне кажется мало, не хватает отладочного компилятора и развитых средств редактирования. Но разработчики и так совершили подвиг, вста-

вив ТАКУЮ штуку внутрь 3D шутера! Даже в таком, упрощенном виде редактор вызывает у многих так называемый "синдром ПэЖэ". Представьте вместо него отдельную программу уровня AutoCAD — сколько десятков человек купят такую игру? (что до меня, так я обязательно куплю!)

Настоящая неприятность состоит в том, что игра работает неровно. Бойцы застревают в дверях и падают сквозь стены. Или вдруг сбиваются с пути и впадают в кому, и их приходится "возвращать на рельсы" вручную. Шесть человек ни за что не сумеют разойтись в узком коридоре, образовав дурацкую пробку и застряв в ней навеки. Разработчики пишут, что это нормально — в узких местах всегда возникает давка. Но давка — не повод прекращать операцию вообще!

Конечно, все эти накладки во время операции здорово расстраивают. У нового человека, столкнувшегося с парой подобных ляпов, уже в первой миссии сложится вполне четкое и далеко не положительное мнение об игре. Тому, кто уже "внутри", глюки не страшны. Ты ругаешь движок и разработчиков последними словами, расставляешь упершихся в стены, выковыриваешь застрявших в проходах и... продолжаешь играть, потому что все равно интересно.

Alpha. Go!

Не надо обладать даром предвидения, чтобы предсказать появления массы патчей и фиксов. Рано или поздно, уверен, появится и поддержка процессоров Cyrix, будет улучшено быстродействие под AMD, а у лишенных 3D акселераторов несчастных перестанут выпадать полигоны. Мы готовы подождать, потому что понимаем — сделать ТАКУЮ игру было совсем не просто.

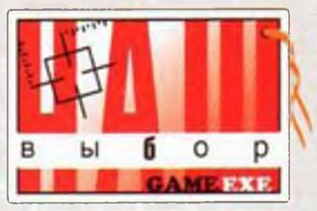
Однако есть в игре дефекты, которые не поправишь никаким патчем. У Rainbow Six закрытая архитектура. Все эти замечательные уровни создавались в 3DS MAX, а это значит, что мы не

сможем создавать собственные миссии и объединять их в кампании. Ужасно жаль! Новое оружие, экипировка и персонажи — также вне нашей юрисдикции. Значит, игра будет жить лишь за счет официальных наборов дополнительных миссий. Про один мы уже слышали — предположительно, в новой игре мы поменяемся с террористами местами.

Rainbow Six — это, безусловно, самая удачная попытка сделать что-то на стыке жанров action и strategy. Первая игра, в которой жанры не воюют друг с другом за обладание игроком, а мирно сосуществуют, дополняя один другого. Мы прощаем игре все ее оплошности, мы понимаем — это только первый шаг. Уверены, не последний. А сейчас прошу извинить — Рамон Калдерон раздобыл где-то еще одну обойму, и...

Ну держись, гад!

Посол пытается спуститься по пожарной лестнице, но голова спецназовца застряла в стене — какой конфуз!



Tom Clancy's Rainbow Six

Разработчик	**Red Storm Entertainment**
Издатель	**Red Storm Entertainment**

Резюме

Игра не вписывается ни в какие рамки. Ее формат изменяется от кондового 3D шутера до тактической головоломки а-ля "Commandos". Множество мелких огрехов в графическом "движке" и закрытая архитектура здорово портят общее впечатление, но другой такой игры пока просто не существует.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 166 MMX** (рек. 200 MMX)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**2x** (рек. 4)
Видеосистема	**SVGA 1Мбайт**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: Локальная сеть, модем, Интернет (mplayer)
- Deathmatch, Cooperative
- Поддерживается обмен сообщениями голосом
- Рекомендуется 3D акселератор
- Сайт разработчика: www.redstorm.com

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**95%**
Сюжет	**99%**

Интересность

90%

Мы взяли хороший старт...

"Это только начало", — говорит продюсер игры Rainbow Six

По имеющимся у нас данным, команда разработчиков Rainbow Six еженедельно выпивала 76 литров кока-колы, съедала 10 фунтов апельсинов и 8 фунтов тающих во рту M&M's. Но это еще не все! Эти люди вкалывали по 76 часов в неделю, чтобы довести до конца начатое больше года назад дело.

Нам удалось ненадолго оторвать разработчиков от процесса потребления и задать им несколько вопросов. Есть ли у террористов глаза, что испытывает человек с пулей внутри и зачем нам тяжелые бронежилеты — на эти и другие вопросы отвечает продюсер Rainbow Six Карл ШНУР (Carl Schnur).

Game.EXE: Войска особого назначения, спецназ — сегодня эти темы очень популярны среди разработчиков. Commandos: Behind the Enemy Lines, Soldiers at War, SWAT 2, теперь — Rainbow Six... Что это? "Мода на терроризм" или просто попытка освоить новую и богатую игровую тему?

Карл Шнур: Мне кажется, что компьютерные игры часто становятся отражением происходящих в мире событий — это вообще свойственно развлекательной индустрии. Нам была нужна именно такая тема — очень реалистичная, способная предложить очень трудные задачи и в то же время захватывающая. Так что работа антитеррористической группы подходила для этого идеально!

.EXE: Как долго вы работали над этой игрой? Что было сначала — игра или книга?

К.Ш.: Работа над игрой и книгой шла параллельно. В октябре 1996 года мы провели специальную встречу — тогда ребята из Red Storm и Том Клэнси и предложили идею игры про элитную антитеррористическую группу, в которую отобраны лучшие из лучших бойцов со всего мира. Мы начали работать над игрой, а Том — над книгой примерно в одно и то же время.

.EXE: Будет ли в каждой коробке с игрой лежать и книга? Если нет, то почему?

К.Ш.: Нет, не будет. Мы сочли, что цена прилично изданной книги слишком высока, чтобы давать ее "в довесок". Игрушка стала бы слишком дорогой.

.EXE: Учитывая, что с вами работает такой мастер, как Том Клэнси, вам вряд ли пришлось беспокоиться о таких "мелочах", как сюжет, герои, приключения... Но ведь он — не разработчик, и все остальное пришлось решать вам. Почему вы выбрали именно этот жанр, ведь было столько вариантов!

К.Ш.: Ну... Мы всегда стараемся "подогнать" игру под окружающую действительность, а не наоборот. Когда мы решили сделать игру, отражающую работу вполне "реалистичной" группы по освобождению заложников, такой выбор показался вполне естественным! Мы хотели, чтобы игра захватывала по-настоящему — поэтому действие идет "от первого лица". Потом мы изучили ситуацию на рынке и выяснили, что ничего подобного еще не было. Именно поэтому у "Радуги" нет реальных конкурентов — еще никто не пытался скомбинировать экшен и стратегию, а мы это сделали.

.EXE: Кто был вашим консультантом по вооружению и "вопросам терроризма?" Собираетесь ли вы выпускать "антитеррористические" игрушки и дальше?

К.Ш.: Кроме прочих, мы консультировались с членами новозеландского SAS, бывшими членами ФБР, филадельфийским SWAT-ом... Мы работаем над пакетом дополнительных миссий к Rainbow Six, и, если игра будет хорошо продаваться, возможно, сделаем и сиквел.

.EXE: Как бы лично вы определили жанр R6? Когда люди создают игру, они обычно представляют "своего" геймера. Можете ли вы описать "типичного" игрока в Rainbow Six?

К.Ш.: R6 напоминает многие игры, но в целом предлагаемый игровой опыт настолько уникален, что игру нельзя отнести ни к одному из устоявшихся жанров. Я полагаю, что R6 — первая игра в новом, "смешанном" жанре, нечто между традиционным шутером "от первого лица" и стратегией.

"Идеальный" игрок в Rainbow Six — тот, кто любит яркую, динамичную игру, но готов потратить время на тщательную разработку по-настоящему сложного плана. Нам кажется, что игра понравится и среднему игроку, и самым "закоренелым" геймерам.

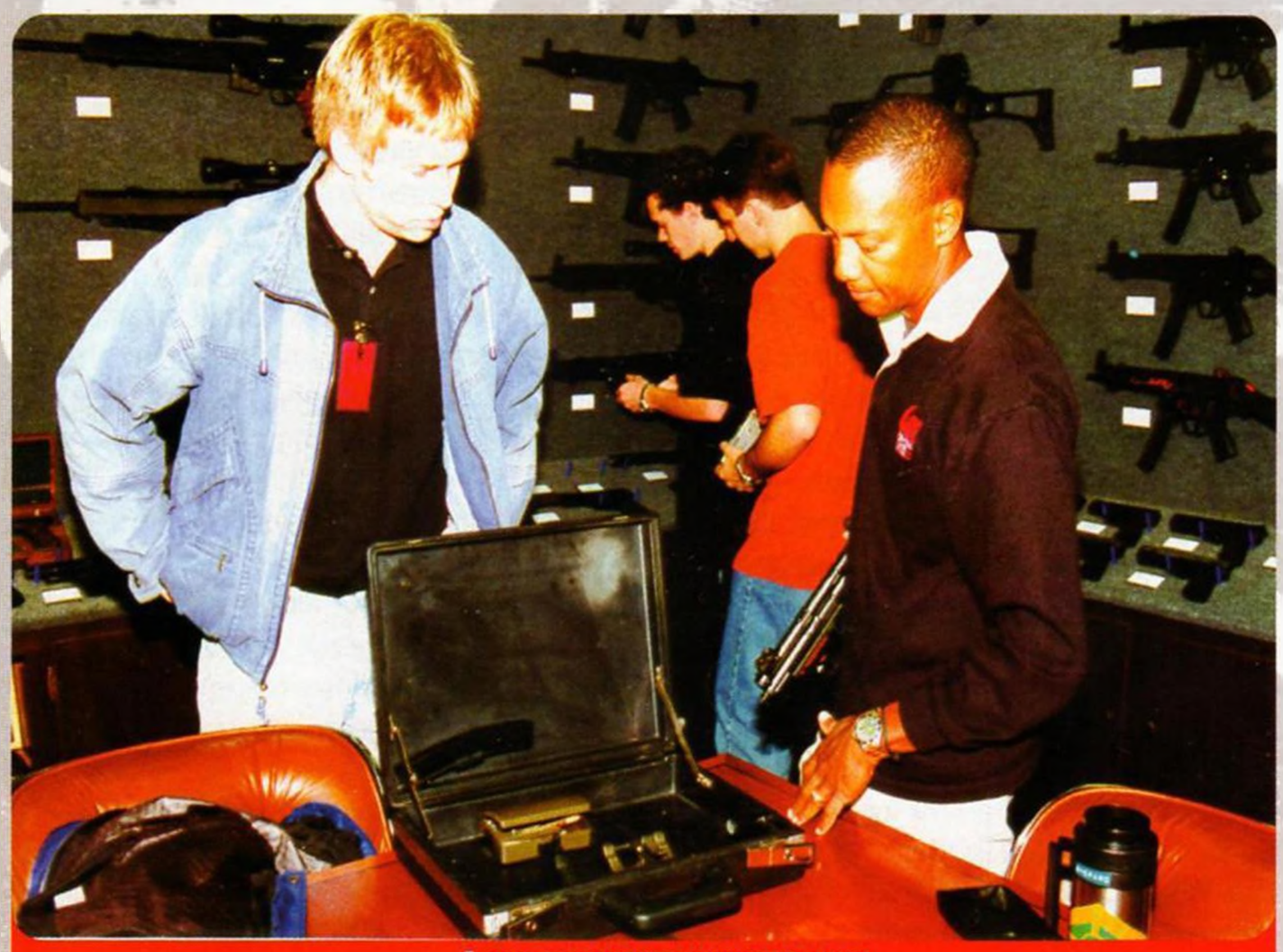
.EXE: Достаточно многие из моих знакомых поклонников 3D action утверждают, что R6 сложна и требует слишком много времени на освоение, чтобы стать по-настоящему популярной. Я бы, как стратег, предпочел, чтобы игра была посложней, чтобы возможностей управления было больше, и т.д. Скажите, каким вы видите решение этого конфликта, "золотую середину"?

Карл Шнур опять перепутал виртуальное с реальным.

К.Ш.: Я думаю, нам удалось ее найти — в "Радуге 6". Прежде всего, потому, что в R6 можно играть массой разных способов. Люди, которые предпочитают "экшен", могут вообще никакого плана не составлять, а использовать либо предложенный, либо просто взять одного бойца и постараться закончить миссию "силой". Те, кто любит стратегии (как ты) могут часами разрабатывать планы, проверять их в действии, пересматривать...

.EXE: О тактической стороне игры — расскажите побольше о ее разработке! Было ли что-то, что вы хотели, но не смогли реализовать? Очень хотелось бы иметь что-то вроде отладчика миссий...

К.Ш.: Это было самой сложной частью разработки! Ведь пока не существует игр, в которых мы



А так проходили консультации...

могли бы "подсмотреть" решение. Интерфейс планирования претерпел по крайней мере 4 кардинальных изменения. Да, нам действительно пришлось кое от чего отказаться — приходилось сопоставлять время, необходимое на разработку, и дату окончательного выпуска (которое должно было совпасть с датой выхода книги). Я бы не хотел вдаваться в подробности, поскольку некоторые из этих функций мы собираемся использовать в наших будущих проектах.

.EXE: Возможности "удаленного контроля" боевых групп в ходе миссии минимальны. Я не могу изменить или подредактировать план на ходу! Это объясняется тем, что вы хотели сделать игру более реалистичной?

К.Ш.: Предварительное планирование миссий — важная часть работы антитеррористических групп. Мы решили сконцентрироваться прежде всего на этом, а не на командовании в реальном времени. Командование в реальном времени при "приблизительном" планировании больше характерно для армейских операций, чем для работы спецназа, когда на счету — каждая секунда! Действительно, миссия иногда может сорваться из-за "заблудившегося" AI, но чаще всего у вас есть возможность перехватить контроль и поправить дело. Кроме того, опытные игроки могут изменять ROE своей команды и ставить выполнение плана "на паузу", получая возможности более тонкого управления командой.

.EXE: Еще один вопрос о "реалистичности". Насколько реалистична сама игровая модель? И потом, я обратил внимание, что бойцы в утяжеленных бронежилетах бегут с той же скоростью, что и я — в легком. Когда я одевал тяжелую броню, я нисколько не терял в мобильности и скорости. А как же геймплей?

К.Ш.: Мы вели очень подробные консультации со специалистами по раневой баллистике, чтобы не допустить оплошностей в этой части. Самое важное — то, что "готовность" упасть при ранении — в огромной степени аспект психологический (за исключением попаданий в позвоночник и голову). Мы смоделировали этот момент в игре — "убежденные" террористы и наши бойцы способны пережить несколько ран, в то время как заложники и слабые духом враги готовы рухнуть от одного выстрела, вне зависимости от того, куда попала пуля.

Кроме того, мы постарались сделать все оружие разным, преимущественно за счет различных сеток прицела, методов фокусировки и, разумеется, силы боя.

Разница между легкими и тяжелыми средствами защиты — в том, насколько хорошо ты можешь "прятаться" (то есть, сколько шума производишь при перемещении) и в том, какие части тела оказываются защищены.

.EXE: Пожалуйста, несколько слов об AI. Насколько сложны персонажи с AI (и враги, и "наши") "внутри"? Есть ли у них "глаза" и "уши", как в Commandos? Есть ли у них память, умеют ли они бояться, впадать в ярость? Как влияют на геймплей такие характеристики, как "коллективизм", "агрессивность" и "склонность к лидерству"?

К.Ш.: AI у нас либо умный, либо ОЧЕНЬ умный, в зависимости от выбранного уровня сложности. Конечно, у них есть "глаза" и "уши" и они, в принципе, способны пугаться (вы можете заставить террористов сдаться, убив кого-то из их товарищей). Они могут впадать в ярость или паникуют — как и ваши бойцы.

"Коллективизм" влияет на то, как ваши люди "очищают" помещения и работают "в связке".

Боец с хорошими задатками лидера способен вести группу за собой, при этом уровень тех, кто работает с ним, повышается.

Агрессивность имеет значение в стрессовых ситуациях (например, когда вашу группу просто "вырезают").

.EXE: К вопросу о дизайне уровней. Игровой "движок" хотя и не старомоден, но очень прост. При этом интерьеры "Радуги" очень реалистичны и "атмосферны". Пожалуйста, расскажите об этом побольше!

К.Ш.: Мы создали свой собственный энжин, с нуля. В том, что касается графики, мы тоже пошли своим путем. В большинстве энжинов сейчас используется минимум полигонов на сцену, но зато с массой эффектов — смотрится неплохо, но требует рендеринга в "несколько проходов". В R6 мы решили использовать больше полигонов (работали в 3D Studio Max). Это позволило нам создать очень реалистичные текстуры, а эффекты мы использовали по минимуму (динамическое освещение, туман, вспышки выстрелов и т.д.). Это позволило нам сохранить высокую скорость передачи кадров даже в тех случаях, когда на экране толпится человек десять "плохих парней" или "наших".

.EXE: Хотя в R6 всего 17 миссий, ее можно "переигрывать" бесконечно. Я слышал что-то о второй части, где можно будет играть за "плохих"... Просто здорово! Будут ли серьезные изменения в интерфейсе (ведь командовать террористами — куда труднее, чем спецназом)? А в "движке"?

К.Ш.: Мы работаем над массой изменений, которые появятся в сиквеле (если он будет). Пока я не могу рассказать ни об одном из них.

.EXE: Последний вопрос. Я уверен — Rainbow Six скоро станет очень популярной игрой. Вы — первые, кто разработал игру такого типа. Но скоро появятся и другие: новый XCOM на движке от Unreal и Shadow Pact от Blue Byte. А вы, вы скажете что-то новое? Какими станут подобные игры в будущем, когда компьютеры станут мощней?

К.Ш.: Спасибо за комплимент! Мы и сами уверены, что R6 — игра совершенно особенная, по-своему уникальная. И еще я уверен: это — первая из череды удачных игр Red Storm Entertainment! Я очень удивлюсь, если наши конкуренты не начнут "передирать" R6 — как всякий готов передрать Command & Conquer. Разумеется, мы взяли хороший старт и постараемся использовать полученное преимущество на полную катушку!

Беседу вели **Олег Хажинский** и **Господин ПэЖе**

A C T I O N

Montezuma's Return

Санаторий для утомленных жизнью думеров и квакеров. Те же признаки чокнутой гениальности, что и в Tonic Trouble, но от первого лица. Достаточно много драк, хотя и несложных, а больше всего — прыжков с камня на камень

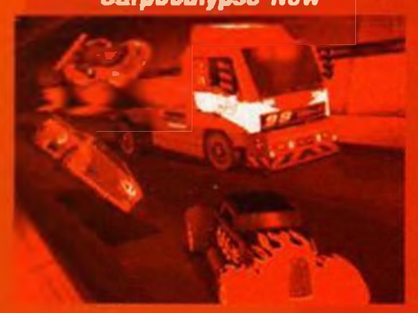
39

Motocross Madness

Красиво, хоть и немного примитивно. Motocross Madness сильно отличается от привычных "плоских" аркад. Присутствует объем, содержание и акробатические трюки. На последнее надо равняться!

42

Carmageddon 2: Carpocalypse Now



Детская радость вплоть до поросячьего визга. Слезы умиления на глазах, продавленная клавиатура, истеричные крики педестрианов (не надо стесняться этого слова) и разлетающиеся во все стороны куски автомобилей. Счастье все-таки постучало и в нашу дверь! Так встретим же его достойно.

26

Lode Runner 2

Lode Runner — это святое. Наряду с такими великими, как Sopwitch, Pacman, Space Invaders, Striker и Paratrooper, наш Lode Runner был одним из первых логически-аркадных молодцов, появившихся на молоденькой PC

33

Господин ПэЖэ

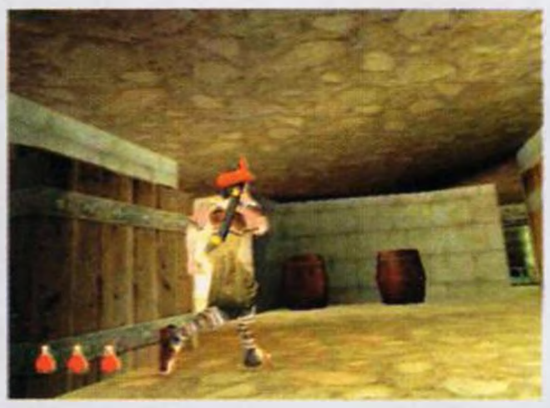
Мир стремительно катится вперед, близится осень, и из закромов Родины (не всегда нашей) наконец-то начинают выползать на свет божий неплохие игры. Пока медленно, с опаской — все больше демо-версии, но и это уже кое-что. Очень порадовало, что жанр чистого action еще не вымер, и наряду с гибридами типа Rainbow Six пробиваются и чистопородные стрелялки и прыгалки типа "Ярости", Montezuma's Return, Carmageddon 2 и Recoil. Погода только малость подкачала: скачет, как рубль, что, впрочем, не слишком мешает играть в игры — разве что ревматизм почаще беспокоит.

Кстати, поздравьте старика: я наконец-то помирился с коллегами, не любящими аниме. Когда они поднялись с пола и посмотрели на дымящееся дуло моего шотгана, вопросов о ее интересности и полезности уже ни у кого не возникло. Рекомендую: очень удобный способ спорить о вкусах! Жалко, что они ее так и не полюбили.

Еще немного о "Принце"

Не так давно, а точнее в #5'98, мы уже поделились с вами докатившимися до нас слухами о том, что компания Red Orb Entertainment взялась за продолжение к аркаде, оставившей в свое время весьма заметный след в сердцах многих игроков. Нет, я говорю совсем не о Doom-е, но о сериале в двух частях, посвященном похождениям блудного Prince of Persia. Время идет, в часах сыпется песочек (из старика ПэЖэ, кстати, тоже), и разработчики волей, а часто и неволей вынуждены делиться с нами информацией.

К увлекательному процессу придумывания подлостей подключили Джордана Мехнера, автора первых двух "Принцев", а уж он постарался на славу!



Короче, продолжаем повествование о **Prince of Persia 3D**.

Для тех, кто еще не удосужился прочитать историю болезни, сообщаем, что пациенту трансплантировали новый орган — трехмерность, и теперь он относится к отряду 3D Action/Adventure от третьего лица. Разработчики вообще подошли к игре более чем ответственно. Проштудировав внушительную кипу манускриптов по истории древней Персии, они не остановились на достигнутом и засели за ее мифологию. В итоге игра пополнилась кучей тварей, знакомых нам (ну, или некоторым из нас) с раннего детства. Среди монстров, плюс к человекообразным стражникам 25 пород, будут: огнедышащие ифриты, отвратительные демоны, злобные кондоры, могущественные джинны и простые чернокнижники.

Помимо обновления комплекта монстров, изучение мифов позволило значительно обогатить набор западней и ловушек (занятно, что, по словам авторов, в плане жестокости и изобретательности реальность оказалась намного ужасней виртуальности). Кроме того, к увлекательному процессу придумывания подлостей подключили небезызвестного Джордана Мехнера (Jordan Mechner), автора первых двух "Принцев", а уж он, будьте уверены, постарался на славу!

К сожалению, авторы не раскрывают всех подробностей, и из числа новых ловушек известны лишь: Angle Blades (набор лезвий, под углом выдвигающихся из пола, нарвавшись на которые неудачливый игрок будет нашинкован на аккуратные дольки), Catapults (платформы, помогающие игроку очутится в местах, не очень благоприятных для здоровья) и Sphere Buster (нечто пока загадочное, но, судя по намекам, тоже чрезвычайно опасное).

Все же, несмотря на переход в новое измерение, у будущей игры остается много общего со своими прежними ипостасями. На первом месте остаются реакция игрока, его способность быстро ориентироваться в ситуации, стремительно изменяющейся далеко не в лучшую сторону. То же самое можно сказать и о боевой части игры. По-прежнему нет никакой надобности выстукивать на клавиатуре сложные аккорды, как это принято в некоторых fighting'ах. Управление в игре чрезвычайно простое, и лишь "выдержка, точность, реакция, умение использовать слабости противника и достоинства своего оружия" принесут вам победу (так пафосно заявляют обо всем этом авторы).

Немного об оружии. По нашим сведениям, минувшие годы не прошли для многострадального принца зря. Суровые жизненные реалии научили его владеть не только мечом (кстати, мечей будет несколько видов), но и размахивать посохом, стрелять из лука, а также чуть-чуть колдовать. В общем, парень "на все сто" готов к приключениям, которые ему готовят разработчики.

Короче, подводим итог. Игра вроде бы получается, и в целом, уповая на разумность и талант Мехнера (который, как выяснилось, все-таки не только числится, но и реально участвует в разработке), можно надеяться, что приставка "3D" лишь подтянет игру в техническом плане, не дав ей растерять по пути того очарования, которое было свойственно ей раньше. Да, точных сроков выхода игры названо так и не было, приблизительно — это все еще начало следующего года.

Большой и маленькие...

Говорит ли вам о чем-нибудь название Planet Moon? Вряд ли — и очень зря!

Впрочем, до недавнего времени этот звук был абсолютно пуст и для меня, но неутомимая жажда познания (та самая, которую некоторые называют нездоровым любопытством) исправила ситуацию. В ходе дознания выяснились довольно занятные факты. Оказывается, сияющая Shiny после выпуска MDK заметно "поблекла". От нее откололась большая группа товарищей, которые незамедлительно образовали свою собственную компанию (ее название и упомянуто в самом начале). Естественно, что почти одновременно с компанией был объявлен и ее первый проект — **Citizen Kabuto**. Время шло — и ушло его с тех пор столь много, что игра успела сменить свое название. Теперь это Giants, и о ней, собственно, и пойдет дальнейший рассказ.

Честно говоря, информация об этой игре пролежала у меня на столе достаточно долго. И не потому, что проект не интересен (как раз наоборот), просто запутанность и неординарность концепции не давали возможности нормально препарировать тельце будущей игры. У меня есть подозрение, что в реальной жизни разработчики — большие гурманы, и потому они решили одарить играющую общественность настоящим

винегретом, нашинкованным из почти всех современных жанров.

Хотя в целом игра и относится к разношерстному племени "аркадно-приключенческих", у меня уже зреет опасение, что на "диагноз" она может попасть в раздел стратегий. Ладно, давайте лучше обо всем по порядку...

С давних пор по просторам нашей Вселенной летает огромный кусок полезных (и не очень) ископаемых, который авторы игры почему-то упрямо именуют островом. Сей... хм, остров со всех сторон самым загадочным образом окружен радугами, водопадами и прочими красивостями, а главное — населен! И хотя желающих обзавестись местным гражданством набралось уже немало (о них чуть позже), официальный житель этого импровизированного рая всего один. "Счастливчика" зовут гражданин Кабуто, и внешним видом он явно не соответствует своему прекрасному месту жительства (авторы как-то признались, что его прообразом послужил незабвенный Кинг-Конг).

Так же, как и его древний прототип, Кабуто — это огромный монстр неясной породы, не отличающийся особым умом, но обладающий внушительными физическими данными. Этот товарищ занимается только одним — охраняет свой дом (которым считает весь остров) от любых посягательств. И надо заметить, в этом он очень преуспел! Кроме полуразумных тварей Smarties там никто не живет — по крайней мере, долго.

Более подробно о Кабуто могут рассказать Sea Reapers — таинственные амазонки, обитающие на огромных кораблях, плавающих в водах, окружающих Остров. Ведь именно они в свое время создали Кабуто для вполне ординарной цели — охраны их Острова, только забыли конкретизировать, от кого собственно его нужно охранять. Через некоторое время творение их рук (или чего у них там) обратилось против своих создателей, и им пришлось покинуть остров и обосноваться в море.

Кроме того, не так давно на сцену вышло еще одно действующее лицо — Meccaryns, чье появление нарушило зыбкий баланс сил, добавив проблем Kabuto и вселив надежду в Sea Reapers. Их космический корабль был сильно поврежден в битве, и они были вынуждены сесть на первую попавшуюся планету для капитального ремонта. Обладая внушительной военной мощью, Meccaryn-ы могли еще с орбиты уничтожить весь остров, но тогда они не получили бы столь необходимых им ресурсов и топлива. Теперь же до окончания ремонта они прикованы к острову и вынуждены бороться за свою жизнь. Вот, собственно, и вся предыстория, переходим к самой игре.

Цель ее, как впрочем, и всегда, проста — победить! Выбрав один из вышеперечисленных лагерей, игрок должен уничтожить всех, кто встанет на его пути к победе. А вот при рассмотрении способа ее достижения начинают проявляться не вполне ординарная концепция. Основная загвоздка в том, что выбираете вы не просто персонаж, но целую группу, всем составом которой вам придется управлять, а это уже целая стратегия.

Хотя и тут есть очередная уловка. Для игрока, принявшего сторону Kabuto, вся "группа" будет состоять лишь из самого Kabuto. Движемся дальше. Выбор расы влияет не только на количественные, но и качественные характеристики ваших подопечных. Разница будет во всем, начиная от роста и заканчивая вооружением и всевозможными "особыми талантами". Как вы уже, очевидно, поняли, Kabuto предпочитает использовать свою колоссальную физическую мощь, Meccaryns — технические средства, коих накопили немало, а Sea Reapers — различные магические заклинания. Кроме того, есть еще множество нюансов, касающихся каждой расы в отдельности, и раскрывать их авторы пока не торопятся. Известны, например, такие "фишки": Meccaryn-ы сильны лишь в группе; Sea Reaper могут с огромной скоростью перемещаться вокруг острова, плюс к этому они обладают "чувством опасности", позволяющим им предвидеть, с какой стороны нападет враг; Kabuto обладает прекрасным нюхом...

Особую роль в игре играют бесполезные с первого взгляда Smarties. С их помощью можно строить здания и машины, создавать оружие и ловушки. Нюанс есть и здесь: игроки, не желающие связываться с хозяйственной частью, могут просто использовать Smarties в качестве пищи (хотя с таким подходом им вряд ли удастся пройти игру до конца). Постепенно продвигаясь впред (а "продвигаться" придется сквозь 40 миссий), ваши подопечные будут приобретать новые навыки, находить и создавать новое оружие и, что

очень важно, будут сохранять все это при переходе с уровня на уровень. Несмотря на все вышесказанное, у игры не будет четкой сюжетной линии, а однопользовательский режим будет являться, по сути, вариацией multiplayer'a, только противником выступит компьютерный AI...

Вы, наверное, уже заметили, что многое из вышесказанного не является чем-то новым и давно существует в других играх. Так вот, обратите внимание: игра эта все же относится к action,

Игроки, не желающие связываться с хозяйственной частью, могут просто использовать Smarties в качестве пищи...

а вышеупомянутые "фичи" распространены совсем в других жанрах. Собственно, об этой игре можно рассказывать и рассказывать, но основное уже отмечено, а журнал отнюдь не резиновый. Поэтому давайте лучше запасемся терпением и будем ждать появления игры, которое должно состояться весной следующего года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНОМ КОСЕНКО

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Скаром по бездорожью

Александр Вершинин

S.C.A.R.S.

Не бывает вещи хуже, чем обыкновенное совпадение. Вот, например, появляется игра с названием, очень похожим на ваш боевой псевдоним. Большой Босс тут же решает, что писать именно вам. И попробуй докажи ему обратное!

Как именно расшифровывается название S.C.A.R.S., узнать так и не удалось. Ясно лишь, что диковинное сокращение относится к маленьким уродливым повозкам, гоняющим по кольцу трассы. UbiSoft, издатель игры, вообще любит безумные игрушки. Особенно на околоспортивную тему.

Благодаря некоторым таинственным качествам игры, занять хотя бы третье место мне, заслуженному Скару, не удалось.

Много старых хитов

Очевидно, UbiSoft'у надоел футуристически серьезный, мрачноватый Pod. Поэтому идея какой была, такой и осталась, а вот декорации были полностью заменены на новые. SCARS (слишком много точек!) представляет собой гибрид Pod и маленькой, некогда очень популярной игрушки Wacky Wheels. Жаль, фирменные боевые ежики оказались защищены копирайтом — повезло колючим! В результате машинки плюются друг в друга голубенькими искорками и сумасшедше скачущими по трассе ракетами. Весьма незатейливо, но мило.

Как доказывает игровая история (Death Track, Wacky Wheels и многочисленные клоны, названия которых канули в Лету), идея, позволяющая ехать по трассе и одновременно стрелять, достаточно интересна сама по себе. Значит, при удовлетворительном исполнении она вполне может приносить доход. Так что в демонстрационной версии SCARS рекламируются вовсе не интересные новшества, а 24-битная палитра, возможность поддержки 3D-ускорителей и прочие технические штучки. Содержание как таковое отходит на задний план. Это ошибка, господа разработчики!

Тараканьи бега

Сами же разработчики игры, называющие себя Vivid Image, решили идти по стопам Carmageddon'а. То есть ограничить демо-версию не по сюжету, а по времени. По этой самой причине гонка не имеет ярко выраженного конца. Быть может, его еще доделывают в кузницах фирмы, а может, игрока просто пытаются заинтриговать. В любом случае, ничего, кроме раздражения, подобный поступок не вызывает.

Но "скары" не сдаются! Они смело едут вперед и приходят к финишу максимум четвертыми. Благодаря некоторым таинственным качествам игры, занять хотя бы третье место мне, заслуженному Скару, не удалось.

Главная задача "скара" состоит в том, чтобы собирать большие и вкусные бонусы, которые в творческом беспорядке разбросаны на дороге. Здесь есть все, что может пригодится на улицах Москвы: ускоритель, запас зарядов к бластеру, упаковки ракет... Последние, видимо, проникаясь темпом гонки, вполне могут сделать несколько полных кругов по трассе, прежде чем в кого-нибудь попасть. Настроение улиц любимого города воспроизведено достаточно точно. "Скары" злобно толкают друг друга, периодически налетают на силовой барьер или получают солидный пинок, результатом которого становится эффектное сальто. Из чувства противоречия можно развернуться и поехать в противоположном направлении, но это вам не поможет. Получите пулю в лоб, а не в спину. Если вам так приятнее.

Трассы, как ни странно, на удивление хороши. Крутые повороты на подъемах и спусках заставляют работать рефлексы водителя NFS. Имеются хитрые партизанские тропы, которые позволяют "скару" вполне легально мухлевать. К сожалению, сам компьютер тоже знает и умеет использовать эти "тайные проплывы"... Вот и все. Больше никаких изысков. По крайней мере, в этой "деме".

Я умею прыгать через бомбы

Пришло время признать, что данная игра, носящая столь удачное название, является лучшим аркадным автосимулятором года. Смотрите сами.

Физическая модель явно не уступает NFS2 и 3, не говоря уже о Test Drive. Ежи психоделичны, но сгустки плазмы актуальнее — Wacky Wheels отдыхает на свалке времени. Палитра SCARS гораздо лучше, чем цветовая гамма Wipeout. Там слишком кислотные цвета. Бегающие по кругу ракеты есть ни что иное, как реинкарнация великих "терминаторов" из Death Track. Самолеты отвратительны по своей сути -- значит, SCARS явно выигрывает и у Plane Crazy. Monster Truck Madness сделал Билл Гейтс и этим все сказано. Wrecking Crew хвалил ПэЖэ (в глубине души), последние "Микромашины" скучны, NICE 2 на немецком языке, Ultimate Race изначально делали под PowerVR, а Quake, к счастью, не относится к данному жанру.

Для непонятливых подвожу итог. SCARS сильны своим названием.

1. "Скар" выходит на орбиту.

Намазывая пеШЕХОдов

Александр "Скармагедон" Вершинин

Carmageddon 2: Carpocalypse Now

В SCI работают честные, хорошие люди. Они любят нас — своих фанатов, и с завидной периодичностью радуют новым эффективным средством от депрессии ("Вам Кармагедин или Аспигеддон?"). Вот и сейчас — достаточно неожиданно для игровой общественности — вышла не много и не мало, а целая pre-release demo новой игры Carpocalypse Now. Три пачки Карпоколдрекса, пожалуйста!

Все оформлено в лучших традициях. Один-единственный этап, самая слабенькая машина без права выбора другой, ограниченное время игры... и море приятнейших ощущений! Детская радость вплоть до поросячьего визга. Слезы умиления на глазах, продавленная клавиатура, истеричные крики педестрианов (не надо стесняться этого слова!) и разлетающиеся во все стороны куски автомобилей. Счастье все-таки постучало и в нашу дверь! Так встретим же его достойно.

Грузовик не дзен-буддист. И не вегетарианец. Один удар — и превращаешься в красную мыльницу без страха и упрека.

Мантры

Больше травм — хороших и разных! Если не раздавить вон того пешехода, то, может статься, он покажет вам неприличный жест в спину. Собачек жалко, но они — наверняка доберманы. Значит, их можно и нужно шинковать! 5x Combo — уже не предел! Даешь 10x Combo — как самый продвинутый бонус года! Когда грузовик

пролетает по небу и шмякается о нерушимое дорожное ограждение, в глазах светится только вожделенная цифра 60000+. Баксы! Капают в награду за удаль и изящество.

Играть врагами в футбол поучительно. Для вас и для них. Размышляешь о хрупкости дорогих автомобилей "Порше" и "Ламборгини" и преимуществе красных бочонков перед желтыми. Если у педестрианов раздувает головы, то они превращаются в pedz. Лозунг весьма странный: "В каждом "Порше" быть должна pedo-выжималка". Добавлю — "Все равно не жалко!"

На открытую дверь нанизывается больше жертв, чем просто на крыло. А завернутая в бараний рог тачка полностью теряет управление. Хорошо, что привод задний — можно ездить вперед... и потом назад... и опять вперед. У авиаторов это называется "утюжить". Грузовик не дзен-буддист. И не вегетарианец. Один удар — и превращаешься в красную мыльницу без страха и упрека. Смерть лечат перезапуском. Грузовик — это CHEAT!

Нога попала в колесо

Ветераны поймут, а несведущие уже удивились. Тогда — вкратце о главном. Это — такие гонки. В игре действительно ездят на машинах. Цель — прийти первым, проехав все checkpoint-ы. Но при этом надо всех давить и маршрут выбирается произвольно. Видимо, программистского искусства SCI просто не хватило на то, чтобы заставить автомобили ездить по дороге и соревноваться друг с другом. Полный "багов" AI калечит вверенные ему машины и даже сбивает пешеходов! Сценаристы оперативно среагировали и ввели дополнительное условие для выигрыша: мол, уничтожив всех сошедших с ума противников вы и станете победителем в гонке. В изобретательности ребятам не откажешь — это точно. Но испортить такие приличные гонки!.. И потом, доплачивать за каждого размазанного по асфальту бегуна трусцой!..

"Движок" практически не изменился. Безусловно, он сильно доработан и оптимизирован, но не надейтесь найти что-нибудь кардинально новое. Ну разве что все пешие спрайтовые обитатели уровней окуклились и стали полигональными. Что открыло перед кровожадными авторами еще несколько приятных возможностей. Художники и дизайнеры с энтузиазмом взялись за дело, уродуя, кромсая, отпиливая, терзая и, конечно, просто издеваясь. Как результат их творчества, по уровню разбросан новый вид "бонусов".

Сюрприз! Открыт сезон охоты на педестрианов с непропорционально раздутой головой, исхудавших до состояния богомола педестрианов, гигантских хнычущих педестрианов, а также прозрачных особей. Все они умеют самоотверженно бросаться под ваши колеса, становиться легче воздуха и летать, как маленькие дирижаблики, в панике устраивать массовые прыжки с крыши и вообще ведут подвижный образ жизни. В силу своей полигональности педестрианы легко разделываются на отдельные филейные части, которые, кстати, вполне способны застрять между капотом и дорогой, значительно снижая скорость автомобиля.

Активные развлечения

Переходим от "пассивных" бонусов к "активным". Спать! Встать! В "Карме" появился inventory. Удивились? Спать! Встать! А теперь?

Новые вредоносные бонусы можно не только собирать, но и держать за пазухой до подходящего момента. Как в Quake? Нет — там скучно! Здесь весело. Стрелять не надо. Просто скажите "пружин-н-н-н-на". Чувствуете

разницу? Правильно. Если трупы педестрианов пролетают стаями — значит, вы нашли "отталкиватель" для пеших. Если тягач поднимается в воздух, пару раз бьется лбом о пятый этаж здания и падает бездыханным на асфальт — то это "отталкиватель" для оппонентов. Противопоказаний по применению не существует! Гринпис и ООН молчат — ведь это даже не резиновые пули! Просто длинная железная пружинка. Пружинить можно и нужно. В числе прочих, менее ярких подарков — ракетный ускоритель, устройство для прыжков, аппарат "Аннушка" по разливанию масла на асфальт, молниеносный pedo-убиватель и другие симпатичные мелочи.

Изюминка игры. Автомобили. Теперь они разбираются до состояния остова, мнутся и складываются гармошкой. Так изобретаются новые кузова. Авангардизм в моделировании четырехколесных самодвижущихся колясок — как это прекрасно! Для надежности пришлось залезть в первую "Карму" и удостовериться в правильности предположений. Оригинальные авто мялись совсем чуть-чуть: немного бампер, капот и багажник. А что творится теперь! Просто приятно описывать.

Табу на жесткую базу исчезло. А значит, любая машина может стать короче благодаря объединенным усилиям водителя и соперников. Мнется любая часть кузова — двери, крылья, крыша, капот и багажник. Изменения рассчитаны заранее, но сообща смотрятся как нечто совершенно оригинальное. Немалую роль в этом играет и способность автомобиля подобно космической ракете отбрасывать "ступени". Все перечисленные выше детали могут спокойно отделяться от носителя и отправляться в самостоятельное путешествие. При этом запчасти остаются реальными объектами и способны застревать в просвете между автомобилем и покрытием и других весьма неожиданных местах. Колеса получают "восьмерки", стекла бьются. Переломленная база чрезмерно длинного автомобили Vlad заставляет машину ездить по кругу. Все развлекаются в меру своих возможностей.

Отдельное восхищение вызывает тщательность моделирования ходовой

части. Полный, задний или передний привод — отличия сразу чувствуются. Если привод передний, а передние колеса вследствие встречи с большим и недобрым грузовичком как назло находятся где-то в районе крыши, то машина и не подумает сдвинуться с места. Задний привод позволяет двигаться вперед и назад, но поворачивать вам по-прежнему нечем! Унизительно чудесная приятность бытия...

Авто становится гораздо более широким и может эффективно проворачивать в полную труху азартно, галсами убегающих прочь ped'ов.

Железные лепешки и пешеходный пудинг

Единственный доступный уровень кажется трогательно знакомым. Родные урбанистические пейзажи, стройки за заборами, подземные туннели, водохранилища и педестрианы, разгуливающие по тротуарам. Дизайн чуть-чуть поинтереснее, более навороченный. Есть и некоторые забавные детали. Так, сквозь деревянные заборы теперь можно со свистом проламываться, оставляя в них аккуратные прорехи. То же самое касается и витринного стекла, щедро используемого при постройке зданий уровня. Таким образом, выйти наружу через окно второго этажа теперь не представляет большого труда. Туда же бодро сигают испуганные страшной физиономией Макса и его громким сигналом педестрианы.

Добывать деньги на починку и некоторые дополнительные услуги стало значительно легче. Три-четыре раза швырнув грузовик (он, безусловно, является любимчиком) на стену или столб, получаете целых 60000! Не меньшую сумму можно набрать и по-

добрав пружину для катапультирования педестрианов. Авторы обещали устраивать обмен машинами прямо в игре, но пока в ней есть лишь возможность открыть двери. И не зря! Авто становится гораздо более широким и может эффективно проворачивать в полную труху азартно, галсами убегающих прочь ped'ов.

Куда девать деньги? Ковать машину, не отходя от кассы! Шопинг осуществляется немедленно, прямо на месте преступления. Набрал 10000, купил upgrade для engine, armor или offensive. Душу греет сознание, что вместо четырех возможных бонусов на каждый параметр автомобиля первого Carmageddon теперь приходится выбирать из тридцати (30!) upgrade-ов.

С глазами у вас все в полном порядке — тридцать! Разумеется, каждый отдельно взятый автомобиль имеет значительно меньший простор для улучшения. Например, автомобиль-default из демонстрационной версии Carpocalypse Now на каждый из трех параметров может приобрести лишь старые добрые 4 обновки. Этого мизерного запаса ни в коем случае не хватает на то, чтобы противостоять железобетонному тягачу, способному убить вас с одного удара.

Кстати, если убрать из директории DATA нулевой файл demo.txt, то ограничение по времени из демы чудесным образом исчезает. Остается лишь отобрать у SCI все автомобили и уровни — и стопроцентная кома нам обеспечена!

Апокалипсис на Сирене

Господин ПэЖе

CyberStrike 2

Есть в мире некое равновесие, баланс сил. Если у человека нет рук — обязательно будут мощные ножищи. Нет мозгов — обязательно будет удача. Нет денег — будет счастье. Короче, богатые тоже плачут. И в играх то же самое. Нет оригинальной игры — обязательно есть длинный сюжет с претензией на эпическое полотно.

Надо сразу оговориться (ох, не доведет меня до добра эта Political Correctness), что многое из ниженаписанного может оказаться несоответствующим действительности, ибо ребята из Simutronics Corporation (публикатор этого чуда — 989studios) честно написали в заставке слова "Pre-alpha demo", то есть нечто настолько раннее, что они боятся "это" даже демо-версией назвать. И до момента печати компактов и заклеивания коробок еще многое может измениться. Но в одно я верю твердо: сюжет останется точно таким же, каким был, и никаких изменений не претерпит.

Не удержусь, изложу его и я — вдруг больше такого шанса не представится? Игрушка-то выходит довольно занудная! Глядишь, и писать не захочется.

Рояль в кустах

Скоро к нам придет новое тысячелетие. Земные правительства, загубив планету, потеряют доверие граждан и на их место придут ушлые корпорации такого размера, что их будут называть не просто-, а Мега-корпорациями. Не стесненные бюрократией (ну, я, разумеется, верю...), эти сверхконторы возьмут в свои руки практически все.

Например, NASA выживет, и к 2050 году на Марсе утвердится первая самостоятельная колония.

Как водится в эпических романах, ВДРУГ на стабильной орбите вокруг Марса появилась дыра в другое измерение. Поизучав ее два года и загубив массу оборудования, NASA наконец-то удалось вернуть один из посланных в никуда аппаратов — исследовательскую станцию под названием Sagan IV. Тут-то все и заверте...

...Обнаружилось, что с той стороны дыры налицо звезда того же типа, что и Солнце, а на ее орбите — весьма похожая на Землю планета, за красивый вид из космоса немедленно названная Сиреной.

Планета быстренько, всего за год, была исследована, признана богатой ресурсами и колонизирована. Открытие богатейших залежей чего-то странного под названием Тритиевая платина (брр, кто их физике учил?) оказалось весьма кстати, ведь ВДРУГ обнаружилось, что именно этот минерал является единственным катализатором холодного термоядерного синтеза. И начался новый Клондайк.

Мега-корпорации ринулись захватывать месторождения, строить старательские городки и высасывать залежи дочиста. Сирена превратилась в новый Дикий Запад, без закона и порядка. Чем больше требовалось этого самого минерала, тем ближе была война за господство над шахтами. Оружие импортировать оказалось дешевле, чем закон.

А тем временем простые граждане не дремали. На Сирене обосновался мелкий пророк Джебедия Брайтман и быстренько провозгласил "Пророчество о Грядущем Апокалипсисе". Народ пошел за ним, и брат Джебедия пообещал, что скоро вся Сирена погибнет в огне, и неверные пойдут в ад, а верные (его последователи) — в рай.

И ВДРУГ дыра, соединявшая Марс и Сирену, захлопнулась, ВДРУГ изменив орбиту Сирены и направив ее в стремительный полет к тамошнему солнцу... Понятно, что народ, населявший планету, быстро объединился в кланы и начал бороться за господство, дабы было чем заняться в ожидании неминуемой смерти.

И ВДРУГ дыра, соединявшая Марс и Сирену, захлопнулась, изменив орбиту Сирены и направив ее в стремительный полет к тамошнему солнцу...

1

2

1. Экая у них фабрика сильная. Жаль, не мы одни на нее претендуем.

2. Миссия на открытой местности — спасаем попавшего в ловушку.

Так вот ты какой, северный олень...

Клан первый. "Земной Альянс". Борется за Мир Во Всем Мире, в смысле, за защиту народа от испепеляющих лучей, для чего они хотят развить могучую технологию.

Клан второй. "Апостолы Апокалипсиса". Им просто — у них святая миссия подготовить скорейший приход Конца, не дав "Земному Альянсу" помешать Провидению.

Клан третий. Железные Рыцари. Наивные ребята, которые никому не доверяют, не хотят никаких особых изменений и стравливают всех вокруг, надеясь, что те истребят друг друга. Апокалипсиса боятся, но ничего для сохранения планеты не делают.

Клан четвертый. "Освободители Сирены". Самый маленький, но зато шустрый клан. Сепаратисты. Чего, собственно, хотят — непонятно. Зато не хотят многого: в последнее время они поверили, что планы Земного Альянса так же опасны, как и сам Апокалипсис, так что, выступая публично на стороне Альянса, они тем временем получают от втайне поддерживающего их губернатора секретную информацию и, пользуясь ею, вредят Альянсу.

Готов? Пошел!

Итак, что же можно выжать из такого сюжета?

Да что угодно! То, что есть сейчас, выглядит как Mechwarrior, которому не дали денег на покупку робота. Формально эта штука называется Cyberpod, бегает на тонких железных ножках по поверхности в компании еще нескольких таких же и изо всех сил помогает строить генератор защитного поля (если она из клана Земного Альянса) или вредит оному процессу (если решила драться за кого-то еще). Что самое забавное, у всех кланов технология абсолютно одинаковая — сдается мне, что тот, кто им оборудование поставляет, и есть хозяин планеты!

Процесс в целом непростой: если биться за Альянс, то сначала надо набрать ресурсов, потом построить генератор, потом отбиваться от врагов, норовящих его уничтожить. Точно такие же, только противоположные, проблемы и у всех остальных.

Над нами летают гигантские корабли поддержки (остальные, более мелкие, моментально сносит бурями, бушующими из-за изменения орбиты), сбрасывая энергобашни для подпитки роботов энергией и всякие радости для поднятия духа.

Сумасшедшее количество кнопок, надписей, менюшек и окошек на экране сначала вводит в легкий ступор, а потом начинает раздражать, ибо особого смысла в них нет, просто игрока заставляют по каждому пустяку просить помощи свыше. Эдакий закат солнца вручную. А в остальном — обычная стрелялка от первого лица с неудобным управлением и средним по нынешним временам !движком!, правда, с красивым динамическим освещением. Вряд ли будет прорывом, но свое место на пыльной полке магазина займет с честью.

А мы ее оттуда снимем, и... И ВДРУГ нам будет о чем рассказать, кроме дурацкого сюжета и того, что мы уже сто раз видели в других играх? Ведь "пре-альфа" же...

Ну ВДРУГ?

4

6

Сумасшедшее количество кнопок, надписей, менюшек и окошек на экране сначала вводит в легкий ступор, а потом начинает раздражать...

3

5

3. Елки зеленые! Да ведь больно же!!!

4. Энергобашня — штука полезная.

5. Наши киберсолдаты на марше.

6. Задачка непроста: будем захватывать фабрику Железных Рыцарей.

Кибертанк спешит на помощь

Господин ПэЖе

Recoil

А ведь доиграетесь вы однажды, читатели старика ПэЖэ, ох, доиграетесь! В не таком уж отдаленном будущем все мы превратимся в "Internet Zombies", то есть окончательно забросим все земные проблемы и станем полными рабами компьютеров. Так что, пока час не пробил, бросайте постылый "пень" в окно и бегите на волю, в пампасы, срочно!

Тем, кто еще держит в руках журнал, расскажу, что до вышеприведенного совета мне помогли додуматься повстанцы из нашего страшного (в очередной раз) будущего. Они предложили нам краткий курс истории... нет, вовсе не партии, а Америки.

К 2015 году некая Mega Corp (боюсь, что вы ее знаете) полностью захватила компьютерную индустрию под свое мягкое крылышко, а Интернет стал настолько популярен, что правительство США выделило каждой семье компьютер за казенный счет. Со временем компьютеры и роботы стали чуть ли не совершеннее людей, а те, в свою очередь, под влиянием пропаганды все той же Mega Corp, все реже и реже решались им сопротивляться. В итоге в году 2018 искусственный интеллект вышел из-под контроля, по всей Земле расползлись вооруженные до зубов (или до чего там у них вооружаются?) машины, и к маю 2019 года людей, способных мыслить самостоятельно, практически не осталось — только те самые интернет-зомби, о которых вас и предупреждают. Покайтесь, грешники!

Отличная графика, полигон к полигону, свет, цвет, эффекты — все на месте, но нигде не "пережато". Дым клубится, пламя горит, взрывы взрываются.

Хорошо еще, несколько университетских профессоров укрылись в каком-то бункере и быстренько написали программку, захватившую контроль над сбившимся с пути кибертанком XB-80 и пославшую его в далекое прошлое. В наше с вами время, на наши компьютеры. Наши внуки просят нас спасти их, непутевых — ну как, в самом деле, не помочь?..

Очень даже, хоть и "демо"!

Давненько мне не попадалось такой многообещающей демо-версии! Отличная графика, полигон к полигону, свет, цвет, эффекты — все на месте, но нигде не "пережато". Дым клубится, пламя горит, взрывы взрываются. Все как в жизни, только, пожалуй, местами чуть не хватает деталей, да и то редко. Движок достаточно мощный и шустрый, никаких искусственных подпорок типа тумана не требующий, несмотря на многочисленных и опасных врагов, стреляющих из всего, что им смогла технология будущего дать в руки и манипуляторы. Пожалуй, только текстуры простоваты, да звук слишком агрессивен, но и то и другое все равно неплохо.

Самое удивительное, что ожидало меня здесь — это великолепный вид от третьего лица, действительно более удобный, чем любой другой. Клянусь, я увидел такое впервые в жизни. Широкий обзор, удобство разделенного управления — самой машиной с клавиатуры и ее пушкой при помощи мыши, да еще при этом никаких помех обзору и очень красивый танк, оставляющий роскошный след гусениц... Ну что еще нужно для счастья?!

А уж что в полной версии будет — просто не перечислить! Танк будет легко и непринужденно превращаться в амфибию и подводную лодку, летать на воздушной подушке над лавой и зыбучими песками. Оружия будет не меряно, в том числе — управляемые ракеты с ядерными боеголовками... Всяческие дефматчи, само собой — на любой вкус...

Короче, будем ждать. Уже сейчас можно сказать, что ожидание напрасным не станет.

1. Особых секретов нет, все логично, двери надо взрывать

2. А потом и очередной командный пункт — тоже взрывать, кайф-то какой!

3. С мостами тоже проблем нет, взрывать — и все

Что немцу здорово, то русскому смерть!

Господин ПэЖе

Survival

Про мое пристрастие к жанру полета над текстурой вы уже знаете. И когда я услышал, что немцы сделали такую игру и уже выпустили демо-версию, надежда на повторение великой Terminal Velocity расцвела во мне с новой силой. Наивный и счастливый, считал я минуты до встречи...

Ребята из Enjoy, не успевшие даже сделать демку на английском языке (обещают через месяц — я просто не понимаю, что именно они будут месяц переводить), меня обидели. Обманули, можно сказать, в лучших чувствах.

Просто посмотрим, что же у нас есть, а чего нет. Есть игра, по всем формальным признакам на 101% совпадающая с образцом. Леталка исправно летает, авторы даже умеют рисовать окружности — как во взрывах, так и в уже надоевшем всем до чертиков эффекте линзы. Их есть за что похвалить — например, за модель летательного аппарата и красивые полупрозрачные кристаллы в центре некоторых конструкций.

Но, пардон, на этом все радости исчерпываются, и дальше начинается скучный и унылый разбор поле... вернее, их недостатков.

1

Гора выходит из... неба!

Для начала наступлю на больную мозоль любого современного разработчика игр. Полигоны, эффекты и прочее. В демоверсии честно пишут, сколько именно треугольников сейчас на экране, и сколько кадров в секунду при этом получается. У меня (на моей достаточно могучей машине) эти самые "кадры в секунду" неоднократно скатывались до 10 — достаточно было "поймать" в поле зрения одновременно несколько зданий и пару машин, и одно из этих зданий взорвать... Да, конечно, оптимизация еще не закончена, но что толку? Ведь количество треугольников при этом ни разу не достигло полутора тысяч, а по нынешним меркам это копейки — пара крупных монстров максимум!

Способ борьбы с этим страшным тормозизмом выбран весьма специфический. Вместо цветного тумана, который так любят напускать авторы второсортных игр, здесь найдено в высшей степени своеобразное и новаторское решение: туман цвета неба! А точнее, небо цвета тумана. То есть, текстуры неба и тумана одинаковые... Тьфу, как же это на родном русском языке высказать? Когда я лечу над поверхностью, прямо передо мной видно далекое небо. Все хорошо. Вдруг прямо из этого неба выдвигается гора, причем именно "из неба", но плавно, как будто из тумана... Страшно — аж жуть!

2

3

Закольцованный куб

Дальше. Модель мира. Физика и лирика. Управление омерзительное, что с мыши, что с джойстика — зафиксировать направление полета с мыши вообще невозможно! Столкновения с врагами обсчитываются бездарно до предела: ваша скорость не учитывается вообще! Над миром висит потолок, причем очень низкий — метров двадцать-тридцать. И очень твердый — просто не пускает выше.

Куб. Мама-миа, куб! Потолок над миром строго кубический. Это отчетливо видно при первом же взгляде. Правда, в припадке борьбы с реализмом авторы сделали так, чтобы долететь до его стенок было невозможно — только до потолка. Добились они этого просто: окружающий мир закольцован по горизонтали (улетел вправо — прилетишь слева). И не надо мне тут рассказывать, что это маленький астероид: плоских астероидов диаметром двести метров просто не бывает, они круглые, даже на глаз!

Девочки, не ссорьтесь!

И, наконец, налицо конфликт между авторами моделей и программистами: то, что первые с любовью собрали по треугольничку (и получилось явно неплохо), то вторые назло им разрушают самым что ни на есть подлым образом — посмотрите на иллюстрации и ужаснитесь!

Самое удивительное: в принципе, игра может (хотя я и не особо в это верю) оказаться достаточно симпатичной! Ну, не шедевром, но терпимой стрелялкой.

Если бы только немцы умели читать старика ПэЖэ по-русски и вовремя признавать свои ошибки...

1. Красивые модели...
2. ...бездарно рассыпаются на куски
3. Небесный куб к вашим услугам

Красивое начало

Александр Вершинин

V2000

Немного порывшись в той самой субстанции, старательно обходящей стороной черепушку господина, именуемого в аркадном жанре ПЖ (почитатели старости, не волнуйтесь! За эти слова ПэЖэ устроил невоспитанному юнцу хорошую порку — прямо посреди редакции, шомполом от шотгана. С тех пор Саша исправно уступает места для сидения бабушкам, даже если речь идет о его собственной машине — Ред.), вы поймете, что уже где-то видели игру, подобную V2000. Причем не менее, чем в трех-четырех вариантах. Все верно, это переделка Virus! А значит, и многих его клонов.

На этот раз попытку клонирования предприняла фирма Grolier Interactive, публикующая проект компании Frontier Developments. Видимо потому, что возиться со столь уважаемой на Западе штукой, как Copyright (TM), никому не захотелось, игра скромно называется V2000.

Пролетая над Череповцом...

Вид летающего вентилятора весьма психоделичен. Центральным агрегатом сооружения является огромный винт, симпатично вращающий лопастями. К нему приделали кабину, крылья, хвост и назвали получившееся "истребителем будущего". Именно на подобных сооружениях вам предстоит воевать против пожирающих человеческое население планеты инсектоидов.

Справедливости ради надо сказать, что чудо-вентилятор смотрится весьма эффектно. Впрочем, как и вся игра в целом. Грамотный полигональный "движок", болтающаяся за кормой истребителя камера. Демонстрационный мир настолько мал, что вам ничего не стоит облететь его целиком за минуту-другую. Планета выглядит замечательно — отличное местечко для отдыха! Прозрачные воды океанов открывают песчаное дно и гряды рифов. Волны сделаны ничуть не хуже, чем в столь отличившихся на этом поприще "Корсарах". Огромными разноцветными черепахами из воды торчат острова, утыканные пальмами, хижинами и туземцами. В огородах пасутся ручные животные, произрастают растения. "Острова в океане", романтика, свежий морской воздух. Определенно, V2000 обладает обаятельной графической оболочкой.

Управление самолетом/глайдером/подводной лодкой также доставляет немало эстетического удовольствия. В основном режиме истребитель парит в нескольких метрах от поверхности, ловко уклоняясь от особо агрессивных волн или пальм. Хитростью и усилием воли вы даже можете заставить это чудо техники нырнуть. Красиво. Второй режим, использующий топливо, превращает ваш летающий кондиционер в подобие атакующего вертолета, позволяя наклонять нос под любым углом, тем самым варьируя скорость полета. Если, следуя советам разработчиков, вы обнаружите небольшой грузик и возьмете его в трюм, то истребитель превращается в настоящую подводную лодку. Опять таки зрелищно. Будь вы на поверхности, под водой или высоко в небе, "движок" честно производит впечатление. Для аркады он очень и очень хорош. Хотя может посоревноваться и с каким-нибудь Myth'ом...

Ударяя по хитину

Дотошно исследовав единственную (к сожалению) доступную миссию-мир, замечаешь, как сильно игра похожа на Magic Carpet. Да! Не стоит удивляться.

Ваша база располагается где-нибудь в укромном местечке. Если на нее свозить отловленных аборигенов, они превращаются в рабочих и ученых, отстраивая для вас штаб-квартиру и производя на свет оружие и боеприпасы. Можно только предполагать, но, видимо, враги будут пытаться разрушить ваш единственный опорный пункт на планете. А значит, вам будет о чем беспокоиться.

Но на имеющемся в распоряжении уровне все спокойно. Инсектоиды пасутся вокруг своей базы, засоряя окрестности кровавыми разводами и черными пятнами сгоревших деревень. Их всего четверо или пятеро. Убить их не составляет особого труда — и тогда вы получите шанс уничтожить саму базу инопланетян, скрывающую, в том числе, и переход на следующий этап/мир.

Демонстрационный ролик, сделанный на основе "движка", раскрывает даже чуть больше, чем весь демо-этап. Ожидайте больших метеоритов, падающих прямо на голову (spell-ы?), очаровательных дракончиков, бешено носящихся на бреющем и поливающих окрестности из портативных огнеметов. По ним стреляют зенитки, но лагерь союзников все равно оказывается разрушенным. Кажется, кому-то явно не хватает маленького, вооруженного до зубов вентилятора!

Старая гвардия

Александр Вершинин

Lode Runner 2

Lode Runner — это святое. Наряду с такими великими, как Sopwitch, Pacman, Space Invaders, Striker и Paratrooper, наш Lode Runner был одним из первых логически-аркадных молодцов, появившихся на молоденькой PC. Он прекрасно шел на восьмимегагерцовой XT с монохромным монитором, даже не требуя запускать супер-модную эмуляцию CGA режима.
Словом, ностальгия!

С появлением Wolfenstein 3D эта порода игр почти вымерла. Попытки откачать Lode Runner, предпринятые пару лет назад, успеха не принесли. Внешний вид был воспроизведен весьма точно, но любви программистов к своему детищу не чувствовалось.

И вот, Lode Runner 2 от GT Interactive. Ребята вправе собой гордиться. LR2 — это хорошо! То есть, очень хорошо.

Красиво

Название проекта не случайно включает циферку 2. GT делает не римейк, а именно логическое продолжение, развитие игры. Lode Runner наконец-то обрел новую, третью перспективу — теперь его вид можно смело называть "изометрическим". И в самом деле, LR2 смахивает на несколько переделанный Crusader. К новому измерению долго привыкать не приходится. Буквально через несколько минут ваш борец с монахами освоится и обретет былую ловкость!

Художники Presage постарались на славу! Яркая приятная палитра, великолепный интерьер уровней, внимание к мелочам, отличная анимация — и, как результат, игрок не может не быть в восторге просто от одного вида новой "среды обитания"! Демонстрационная версия игры содержит (к великому несчастью!) лишь один мир — Jungle, включающий пять этапов. Вся это прелесть проходится меньше, чем за час непрерывной игры — правда, оставляя отличное настроение на весь день.

Стильно

Lode Runner снова обрел изюминку! Одна из составляющих — четко выдержанный стиль оформления, профессиональный дизайн и, конечно, музыка. Один только вид "Золотоискателя в темных очках" заставляет отчаянно желать, чтобы мультипликационных заставок в игре было не много, а очень много!

Музыка... Она идеальным образом подходит к жанру puzzle/arcade. Нечто техногенное и футуристичное. Класс!

Ничто не забыто. Присутствуют слитки золота, прикольные монахи в черных одеяниях, бластер, способный прожигать дырки в полу, веревки, по которым надо ползать, безумные построения из лесенок. Место действия перенесено из мрачных подземелий на островки суши, парящие в небе. Смотрится внушительно. Неверный шаг — и вы с криком исчезаете в бескрайних голубых просторах под вашими ногами!

Учитывая появившуюся третью перспективу, авторы сочли нужным ввести два типа управления героем. Так, бластер может активироваться одной кнопкой. В этом случае прожигается плита в полу непосредственно перед персонажем. Но гораздо удобнее использовать все четыре Fire кнопки, сразу направляющие оружие в нужную сторону — экономится бесценное время на разворот!

Умно

При всей технологической и дизайнерской идиллии Lode Runner 2 не перестает быть хорошим тренажером для серого вещества, обычно хранящегося в тех самых черепных коробках.

Выжженные бластером дыры в полу, как и прежде, через некоторое время "зарастают", а монахи все так же склонны немедленно кремировать нерасторопного игрока.

Смысл игры весьма незатейлив: соберите требуемое количество золотых слитков и доберитесь то телепортера на следующий уровень. Куда уж проще! Но, как и в реальной жизни, искомое золото лежит в самых неподходящих местах. Например, наглухо замуровано в огромной пирамиде или находится под бдительной охраной целой оравы монахов. Новое оружие, мощная бомба, разносящая все плиты (и противников) в радиусе двух шагов, очень помогает в праведной борьбе — но и ее надо сначала найти/украсть/отбить. Одно неправильное решение — и начинай уровень заново! Снова вручную снимай три этажа башни и пытайся устроить братскую могилу для трех веселых монахов у очередного слитка...

AI работает как часы, хотя и не без нескольких странных погрешностей.

Так, монахи не всегда гонятся за нашим героем. Иногда они предпочитают остаться на своем боевом посту. Это что-то новенькое, правда? Встреча двух носителей понтовой черной сутаны на узенькой дорожке часто заканчивается объятьями. Грозные враги, забыв про приличия, толкают друг друга брюхом и не обращают на вас никакого внимания! В высшей мере оскорбительное поведение.

И последнее. Почему монахи больше не собирают золото?! Раньше они его весьма любили, и вам приходилось не столько убегать от "черноплащников", сколько отлавливать их и замуровывать в землю — с целью выпаривания вожделенного золотишка.

Диагноз. Lode Runner-а каждый должен знать в лицо! Любить, преклоняться, слюнявить калоши.

Приступать немедленно!

Аниме, где льется кровь

Господин ПэЖе

Ярость: восстание на Кронусе

Баталии, кипевшие в редакции по поводу аниме, словами передать невозможно. Давненько не встречалась тема, по поводу которой мы так больно и с таким упоением били бы друг друга стульями и клавиатурами. Били-били, и в конце концов постановили: японская душа — штука загадочная, соответственно, к русской душе достаточно близкая, и потому любителей этого жанра у нас хватит. Остальные могут спокойно перелистнуть страничку (особенно если не интересуются не только аниме, но и шутерами от первого лица).

О самой игре (а точнее — о ее бета-версии, которую российская фирма Snowball Productions храбро дала нам на изучение) я расскажу чуть ниже, а сейчас, дабы пояснить, что же в ней такого необычного, потрачу немного драгоценного времени, дабы познакомить вас с аниме. Уж очень интересная это штука!

Знаменитые Sailor Moon и Robotech, прошедшие по нашему телевидению, не исчерпывают богатства жанра, а только слегка цепляют вершину айсберга.

Не так давно я обнаружил, что у нас, в России, живет и действует целый клуб под странным названием R.An.Ma (каковое, среди прочих смыслов, расшифровывается как Russian Anime and Manga club). Более того, мне удалось познакомиться с одним из членов клуба, Александром Тишиным, и вытащить из него тонны две информации об аниме, как жанре в целом, и о глубоком философском подтексте, каковой, как выяснилось, обязательно наличествует в каждом аниме-фильме (и аниме-игре — тоже). Воспользовавшись таким приятным поводом, как выход бета-версии и локализация заранее знаменитой роботострелялки Shogo-Mad (Monolith Productions), я поделюсь толикой этих бесценных знаний и с вами.

И вовсе даже не похоже!..

Итак, приступим. Японцы, как мы уже выяснили, народ загадочный, и мультфильмы (чем, собственно, аниме и является) и комиксы (манга) они тоже делают загадочно. Бразильский карнавал видели? Так вот: совершенно не похоже! Как не похоже и на диснеевские детские развлекалки, хотя большинство хулителей жанра заявляют обратное.

Если взять лучшие художественные фильмы, какие только сняты в мире, умножить их на японское внимание к деталям и любовь к возведенной в абсолют условности искусства, где даже игра чувств скрыта под маской (театр "Кабуки" видели? Оно самое), а каждое движение отточено веками — получится что-то близкое. Знаменитые Sailor Moon и Robotech, прошедшие по нашему телевидению, не исчерпывают богатства жанра, а только слегка цепляют вершину айсберга.

"Меха": он живой и светится!

Для начала вспомним о самом зрелищном для непосвященного аспекте одного из видов аниме — о битвах гигантских роботов. Их называют Mecha (извините, иероглифы печатать типография отказывается), что по-русски лучше будет произносить не "мека", а "меха" (с ударением на "е", разумеется). Именно в этом жанре сделана "Ярость" — первый мехасимулятор на нашем игровом горизонте! И пожалуйста, даже не пытайтесь напоминать мне про MechCommander, поскольку различие между Mecha и Mech — примерно как между каналом и канализацией.

"Мех" — это унылый ржавый танк на ножках, неспешно переваливающийся по пустыне, а "меха" — это сгусток энергии, вооруженный до зубов (в том числе — колоссальных размеров холодным оружием типа топоров, мечей и копий), перемещающийся с грацией гимнаста или пантеры, выделывающий с помощью ракетных двигателей невероятные акробатические трюки и прыжки и обрушивающий на врага многомегатонные удары настолько красиво, что дух захватывает.

По мнению рослых российских любителей аниме, японцы своих роботов изобрели из-за подсознательного комплекса неполноценности: маленькие они, японцы, не очень плечистые и совсем уж не атлетичные, даже такие большие борцы сумо — и те ну никак не тянут на Аполлона!

1. Паренек как раз под наш размерчик.

Так что роботы, похоже, заполняют пробелы в генетике: "меха", особенно андроид, должен быть не просто человекоподобным, а "идеальным человеком": широкие плечи, мощная грудь, узкая талия. Мощь, ловкость, уверенность в движениях. Хотя бывают они и непохожими на человека — тогда у них другая красота, красота "ловкой машины", движущейся по оптимальным траекториям.

Раумеется, сражения идеальных людей тоже обязаны быть идеальными, и это им удается: дух захватывает! Настолько красиво, что в мультфильмах ключевые моменты обычно повторяются, "прокручиваются" с нескольких точек зрения, как в спортивном репортаже — чтобы зрители оценили их в полной мере.

Здесь, кстати, кроются как минимум две проблемы, которые мешают истинным ценителям аниме наслаждаться играми, сделанными в их любимом жанре: в игре слишком много свободы и слишком мало театральности! И потому нельзя поймать ту самую идеальную точку зрения, нельзя увидеть момент идеального движения, "задержанный" на долю секунды.

Такая разная аниме

На самом деле, загадочные японцы ухитряются снимать в той же самой манере истории любви и ненависти, детские и взрослые ужастики, волшебные сказки, порнофильмы и бытовые сериалы. Характеристики персонажей и истории их жизни всегда детальны и выразительны. Если персонаж скажет хотя бы пару слов на экране, мы почти наверняка узнаем, кто он и что им движет.

А движут им, как это ни странно, обычные человеческие чувства. Западное кино — все-таки о событиях, и только во вторую очередь — о людях, попавших в них, а аниме — именно о людях и их взаимоотношениях. Причем весьма сложных и (на наш взгляд) своеобразных: например, к подлецу вполне можно отнестись хорошо, а главный герой может (из лучших побуждений) сделать любую мерзость, а может и переметнуться на сторону зла — простых решений не бывает!

Вы часто видели, чтобы герой фильма разлюбил героиню? А героиню, меняющую друзей раз в месяц просто потому, что иначе она не может, и не выходящую при этом в конце фильма замуж? А здесь это бывает, как и в жизни.

Дух и буква аниме

То, что Monolith использовал motion capture (специальную систему для записи движений живых людей), хотя и придало игре невероятную реалистичность и эстетичность, настоящих фанатов слегка обидело: движения стали "слишком" естественными, без подчеркивания самых красивых или характерных моментов.

Ох, трудно угодить фанатам! Скажу лучше за себя: я такого движения еще не видел нигде! Даже в моем любимом Quake. Я плакал и смеялся, как ребенок — они, все эти "полигоны" вокруг — ЖИВЫЕ!

А то, что "движок" у игры свой собственный (Monolith разрабатывал его сначала для Microsoft, но потом осознал свою неправоту) — просто здорово, ведь так надоели разнообразные Quake- и Unreal-клоны! Тем более, что с технической точки зрения все вполне на уровне: и полигонов сколько надо, и эффекты более чем классные (меня, опять-таки, поразили "оружейные" эффекты, и профессионалы подтвердили: практически все абсолютно честно взято из аниме-мультфильмов, как и должно было быть).

А какая там музыка!.. Скачайте образец с сайта и послушайте — она того стоит!

Особый кайф вызывает простенькая, вроде бы, "примочка": воевать можно и пешком, и забравшись в "меха"! Трудно передать словами восторг, когда ты нависаешь над беззащитным грузовиком и одним ударом меча разносишь его в мелкие щепки!

И еще — у каждого робота есть возможность "трансформироваться", меняя основные свои свойства (например, "научиться" быстрее перемещаться, но лишиться при этом рук-ног, и т.п.), что очень добавляет разнообразия. Управление довольно мягкое и приятное, хотя тормозит пока весьма сильно даже на Pentium II-333, — бета-версия не оптимизирована, и чтобы оценить быстродействие реально, придется немного подождать.

Обещают, что игра будет нелинейной, задания в миссиях самые разнообразные (в бета-версии есть и очень забавные: один уровень представляет собой просто-напросто внутренность вашей собственной базы, а вся ваша задача — найти генерала, поговорить с ним и отправиться на посадку в "меха"). Заявляю: если все будет выдержано в том же духе и стиле, хит получится стопроцентный!

Что до серьезных нареканий, то их — кот наплакал. Лица у людей... того... странноватые. И эти самые люди на меня практически не реагируют — только и знают, что, по старой японской традиции, своим делом заниматься, будто тебя и нет. Но все остальное — на "отлично", даже если фанаты аниме и найдут, к чему придраться. Скорей бы полная версия!

Ох, трудно угодить фанатам! Скажу лучше за себя: я такого движения еще не видел нигде! Даже в моем любимом Quake.

P.S. Кстати, в японском языке, предназначенном для воплей с острова на остров (ведь вся Япония — это несколько сотен островков), нет звука "Ш". Зато есть что-то свистяще-шипящее, чуть ближе к "С", чем к "Ш". И произносить оригинальное название (Shogo: Mobile Armor Division) надо долго учиться. Там вовсе не "Шого", а что-то типа "Сёго", и нельзя не порадоваться, что слово "Ярость" произносится полегче и звучит попривычней.

2. Здоровенные, а как бегают...

3. Все эффекты — прямо как в кино!
4. Просто рыбный ресторанчик, здесь неплохо кормят

5. Так выглядят роботы в фильме Evangelion. Приглядитесь: в игре явно не хуже
6. Лица людей странноваты

Не женское лицо войны

Господин ПэЖе

HardWar: The Future Is Greedy

Я больше скажу — оно, это самое лицо, еще и не детское. Глазницы — дырами, зубы, какие еще не выпали — наружу, того и гляди укусят. Меня уже искусали, точь-в-точь как в названии обещано. Суровая штука — война. Особенно вот такая HardWar от Gremlin Interactive.

Я живу в кратере. Мы все там живем — стараемся быть поближе к работе. Недавно парень из игрушки Privateer хвастался, что живет прямо в своем корабле, но это уж чересчур, в конце концов мы не в открытом космосе. Да и кораблики у нас небольшие, мы их называем "мотыльки". Но, само собой, у нас с ним много общего — недаром в одном баре тусуемся.

Однажды, серым утром...

Наша жизнь — работа. Привезти, увезти, поймать, расстрелять, от грабителей отбиться (ох уж мне эти грабители, так и норовят ракету в одно место воткнуть). Мы хоть закон и уважаем, но без оружия не ходим — прямо ковбои! Или privateer-ы.

Вот вчера, например, чем я занимался? E-mail с утра перед вылетом прочел, а там полиция премию за какого-то мафиози объявила, ему, видите ли, не понравилось, как какой-то новичок припарковался рядом с его лимузином. Даже у нас на форпосте это еще не повод испарять нарушителя лазером. Но разве мафиози законы писаны?..

Вообще-то я поработать хотел, неплохой заказец на триста монет под-

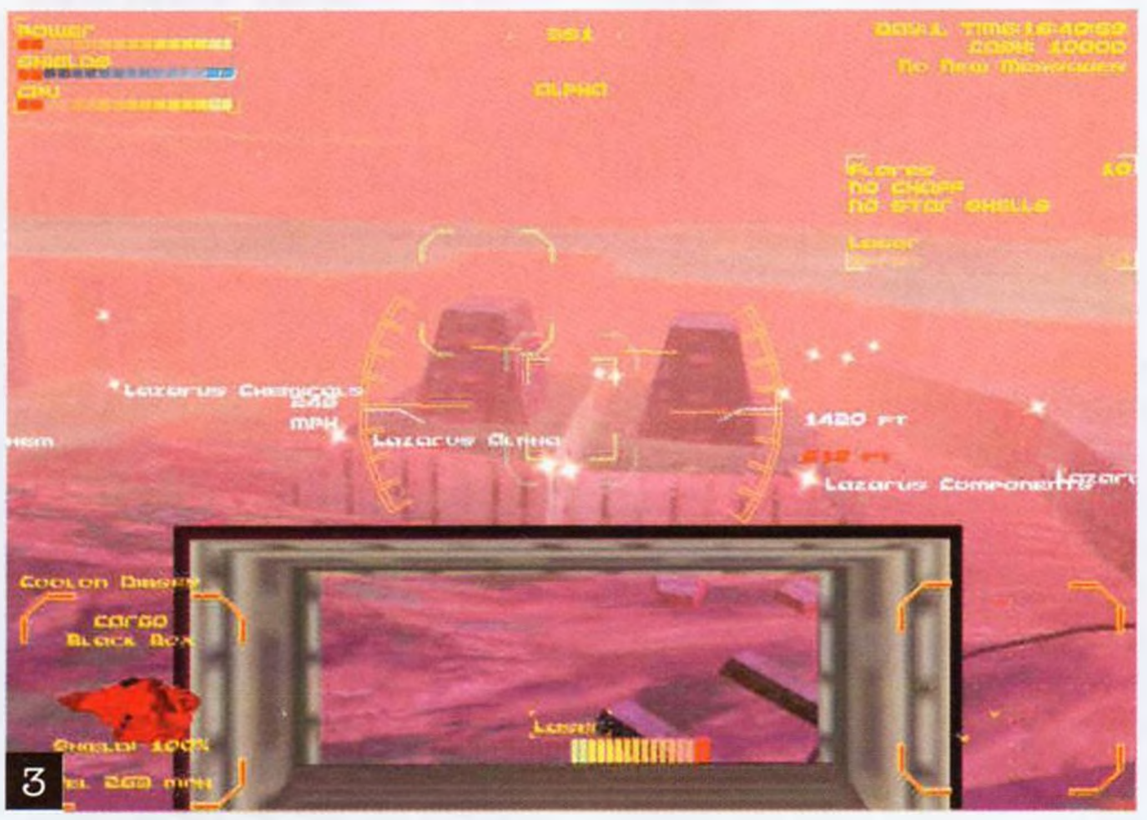
1

2

вернулся, но полиция обычно платит куда больше — как-никак, и риск немалый. А меня не зря "Бесшабашным" прозвали — где опасность, там и я! Уточнил у полицейских координаты, подождал, пока док освободится, и полетел на добычу. Даже плазменную пушку купил (давно собирался — десять килобаксов накопил), дабы встретить беглого деятеля, как полагается.

И правда, смотрю — из тумана потихоньку выползает лимузин. Здоровенный, но неповоротливый, да и стрелять не сразу начал, видать, не понял, что по его душу пришли. Даже пушка не понадобилась — из обычного лазера снял его, как утку на гнезде. Тут же, откуда ни возьмись, эти... нехорошие люди из полиции — не нашли лучшего времени, чтобы, во-первых, потребовать чтобы я подобрал "черный ящик" в доказательство моих успехов, а во-вторых, как бы невзначай, между прочим, предупредить, что парень был не одинок в этой жизни и его друзья далеко не так тупы, как он сам.

И точно, накаркали — стоило мне выпустить за ящиком грузового бота, как налетели "друзья", света белого от взрывов не видно. Ну, одного я еще смог ракетой снести, а что толку? До-



3

1. Вот тут я и живу

2. ОН пришел, прощайте, ребята!
3. Да, пейзаж у нас красивый, жаль, не видно его...

тянул, весь в дыму, до базы, за мной толпа убийц, по почте сообщения с угрозами посыпались...

Такой туман нам не нужен!

Не радуйтесь, читатели, старика ПэЖе так и не отправили в расход. Сейчас я в лучшем виде разнесу эту твердо-военную лабуду напополам и вдребезги, но сначала честно скажу: все вышеописанное вполне виртуально-реально, и можно сказать, что мечта старого игромана — перенести Privateer в обстоятельства более жизненные, нежели скучная база и не менее скучная чернота вечного космоса, — наконец-то сбывается. И в целом сбывается достаточно неплохо: новый мир вполне удался. Вполне настоящая получается жизнь: можно ездить на такси, самому выбирать, к кому примкнуть, а с кем бороться, и т.п. Вот только технических неполадок, увы, многовато для получения истинного кайфа.

Судите сами: движок, как это принято в последнее время, слаб. Туман, туман и еще раз туман. Я когда-то хотел жить в Лондоне... все, больше не хочу! Теперь я хочу видеть, куда лечу, и хотя бы за десять секунд узнавать о том, что впереди что-то есть — скажем, скала или здание.

Конечно, все не так уж страшно, туман не в пяти метрах, да и летает машинка неспешно, но все равно бултыхаться в нем достаточно противно.

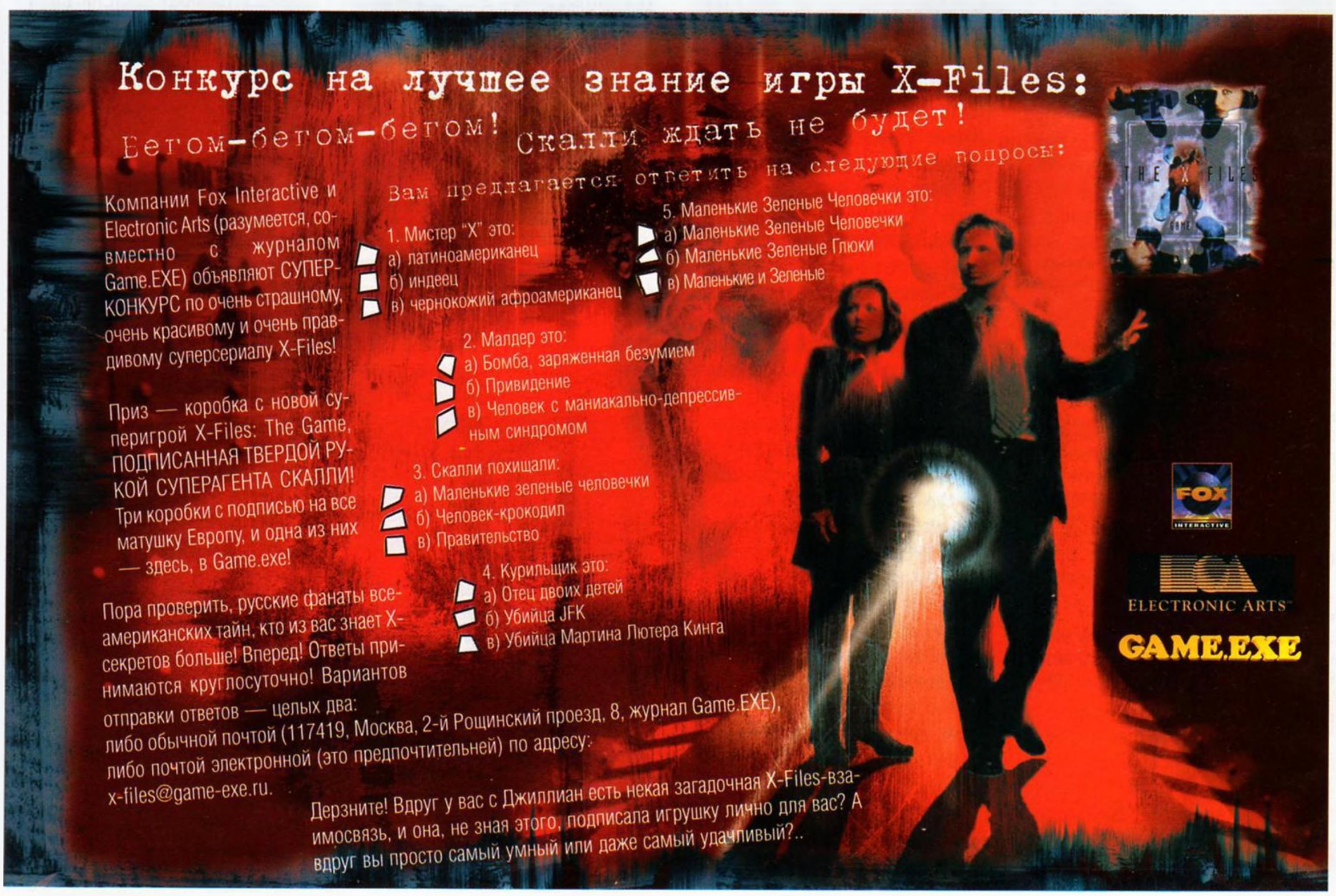
Ну почему люди не летают, как птицы?

Дальше — больше: как у нас был бой в безвоздушном и безгравитационном пространстве, так и остался. Ау, разработчики! Встречу — уничтожу, сначала морально, а потом — как получится! Если уж мы летаем, дайте нам полетать на крыльях, а? Это очень сильно добавит адреналина и создаст кайф от процесса. А сейчас получился убогий гибрид — что-то от Descent, что-то от Wing Commander, в целом модель полета скучная, управление довольно неудобное, да еще и не факт, что будет настраиваться.

И, наконец, не сочтите за тормоза и чайника, но я только один раз пролетел демку успешно — убивают, елы-палы! Да, попривык, руку набил — и прошел, но на кой черт мне надо привыкать к неудобному радару, нелепым инструментам на приборной панели и плохой видимости?

Поймите меня правильно: я всем рекомендую эту штуку поглядеть, она того стоит, но уж очень много гадких мелочей, которые надо бы подавить до выпуска. От успеха этого предприятия все и будет зависеть...

Встречу — уничтожу, сначала морально, а потом — как получится! Если уж мы летаем, дайте нам полетать на крыльях, а?



4. Этот парень конкретно попал, сейчас его black box достанется мне

Бешеная фреза

The Race to Galamax

Господин ПэЖе

С чем только жизнь не столкнет... Всякое в игрушках бывает — то безымянного десантника приходится опекать, то чокнутого инопланетянина. А вот во фрезу меня вселили впервые. Или это просто циркулярная пила?

Сюжета у нас, как это обычно случается, не предусмотрено. Мы просто перемещаемся с планеты на планету (всего семь штук, по три миссии на каждой), набирая на каждой должное количество неких кристаллов, выпадающих из убитых врагов (ну, строго говоря, мутнявые слова о будущем, где каждые 510 лет ведутся состязания планетарных систем защиты, в документации есть, но настолько шизоидные, что лучше их вообще не читать). Враги — сначала мелкие, ленивые и скучные роботы, потом появляются всякие танки, пушки, вертолеты, батуты, мины...

Все не так уж плохо, только постоянное ощущение, что ты в магазине и тебе недовешивают картошки.

Фреза, нависшая над краем

Площадочка, по которой мы бегаем/летаем/ползаем/катаемся — мелкая и скучная, на ее краях нашу фрезу принудительно останавливают, и можно полюбоваться обрезанным по линейке краем, парящим в пустоте. Те штуковины, что местами понатыканы на поверхности, обсчитываются очень криво: то удается заехать прямо в них, а то стучишься о воздух. Те же роботы, например, любят, как груши, висеть на ветках этих странных сооружений (на самой последней планете, Galamax, это так достает — слов нет: попасть по ним можно, только аккуратно подобрав угол, со склона, или долбанув фрезой по стенке с потерей здоровья). Странное оно все какое-то и недоделанное.

Хотя, конечно, яркое и веселенькое, как сон художника-примитивиста после банкета. Все положенные акселераторы, полигоны, текстуры и эффекты на месте и злости не вызывают. Видели и хуже, и намного хуже, и совсем плохое, так что тут жаловаться особо не на что.

Звук — опять-таки, ничего жуткого, местами (теми, где милый дамский голосок возвещает о переходе с уровня на уровень) даже приятен, но музыка быстро начинает давить на гланды.

Либо скучно, либо быстро

Пуще всего в The Race To Galamax достает Самая Главная Фича, которую авторы, похоже, специально долго отлаживали, чтобы вызвать максимум неудовольствия у несчастных игроков. Время, понимаете ли, у них ограничено. Причем весьма жестоко — чтобы пройти дальше первой планеты, лично мне потребовалось это самое ограничение выключить. Я вам больше скажу — авторы сами сознают, что удовольствие от поездок на нашей фрезе в этом сюрном пейзаже грех загонять в жесткие временные рамки, и отключение злобного таймера осуществляется одним движением — простановкой галочки в нужном месте конфигурации.

А когда галочка проставлена, возникают проблемы уже другого характера — становится скучновато. Ибо враги, хотя и пытаются отстреливаться, из-за своей почти полной неподвижности и довольно приятного, мягкого управления (да, чуть не забыл главное — стрейфы не только есть, но и работают как надо!) оказываются в роли жалких мишеней. Большая часть игры вообще не содержит ничего опасного — от мин, к примеру, надо просто уворачиваться... Я прошел игру от начала и до конца за два часа, и в качестве приза мне показали какой-то кубок — и все. Делайте выводы.

Думайте сами...

Даже и не знаю, рекомендовать эту штуку, или не стоит. Скачайте демку с Web-странички разработчика, поглядите. Если заинтересует — там и купить можно, благо, продается она по Интернету, заплатил — и скачивай на здоровье, мегабайт десять потянет. Если не найдется под рукой аркадки получше — что ж, и в это можно поиграть, небольшим фирмочкам очень нужны деньги, чтобы вырасти и начать, наконец, делать хиты, и поддержать их — наша с вами святая обязанность!

The Race To Galamax

Разработчик	**Mind Mechanics**
Издатель	**Mind Mechanics**

Резюме

Больше всего похоже на слепленную "на коленке" первую в жизни игру, хотя, чисто формально, не так уж и плохо — следующие должны получиться получше.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (Рек. 200)
Память	**16 Мбайт** (Рек. 32)
CD-ROM	**Не нужен**
Видеосистема	**SVGA** (Рек. ускоритель)

Дополнительная информация

- Сайт разработчика http://www.mindmech.com

Рейтинги

Графика	**50%**
Звук	**50%**
Сюжет	**30%**

Интересность

52%

1. Взрывы, вспышки, эффекты — все на месте.

2. Вершина творчества автора моделей.

3. Да! Они умеют делать эффект линзы!

Прыг-скок!

Господин ПэЖе

Да, я думер, я квакер, и я этим горжусь. Я ежедневно по вечерам купаюсь в КРОВИЩЕ, катаюсь-валяюсь, ивашкина мясца поевши... тьфу, это, конечно, уже не я, а моя тетушка Баба-Яга, но наследственность все равно не скроешь. Но! Скажу вам по секрету — иногда даже мои руки устают от шотгана. Счастье мое, что эти моменты чаще всего по непонятным причинам совпадают с появлением хороших детских игр.

Montezuma's Return

2

Помните моего любимца Эдика из Tonic Trouble? Отныне он не одинок — у него появился брат-близнец. Звать его Макс Монтесума, профессиональный путешественник, что-то вроде Индианы Джонса, за одним-единственным исключением: Макс — прямой и единственный (вот ведь как бывает!) потомок ацтекского короля Монтесумы, империя которого была окончательно разгромлена злобными испанскими завоевателями в 1348 году.

Старик Монтесума и не подозревал, что из-за этого самого благородного металла всех его подданных перебьют, как котят.

1

Преданья старины глубокой

Уроки истории все помнят? Не все? Ох уж мне эти двоечники, вас бы к нашему учителю истории, с таким наслаждением стучавшему нерадивых учеников линейкой по пальцам...

Итак, ацтеки — это, грубо говоря, индейцы такие. Специальные. В Америке. Когда, много лет назад, злобные, но белые и местами пушистые колонизаторы типа Америго Веспуччи и Христофора Колумба окончательно открыли Америку (она же Вест-Индия, но это вы пройдете в следующей четверти), первое, что они там обнаружили — не менее пушистых, но зато гораздо более красных индейцев с подозрительно большим количеством чистого золота в обиходе. Что такое золото — вам расскажут на уроках химии, а лично ты, Петров, пусти свою цепь по рядам — пусть ребята пока посмотрят. Да не бойся ты, не украдут — ты же отцу по сотовому в случае чего позвонишь...

Итак, золото. Aurum, от латинского aurora, то есть утренняя заря, поэтично до чертиков, жаль, дороговато, особенно после заварушки с курсом рубля. Атомная масса 196,967. Благородный металл желтого цвета, весьма тягучий, ковкий и смертельно опасный для владельца. Старик Монтесума и не подозревал, что из-за этого самого благородного металла всех его подданных перебьют, как котят. А когда до него все-таки дошло, чем дело пахнет, ничего умнее, чем запрятать все, что у него к тому моменту было, в невесть какие катакомбы под храмом, собрать местных жрецов и наложить на это дело могучее индейское проклятие, он так и не придумал.

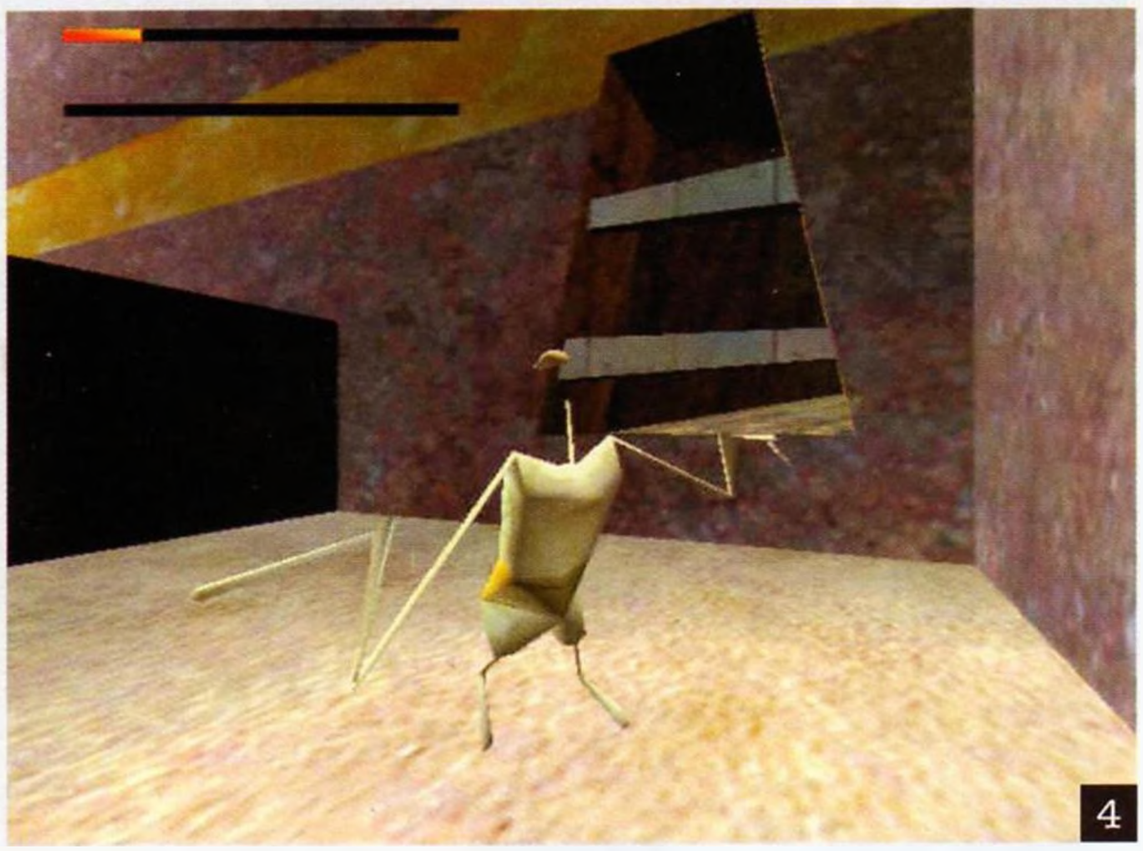
Молодой, красивый, богатый

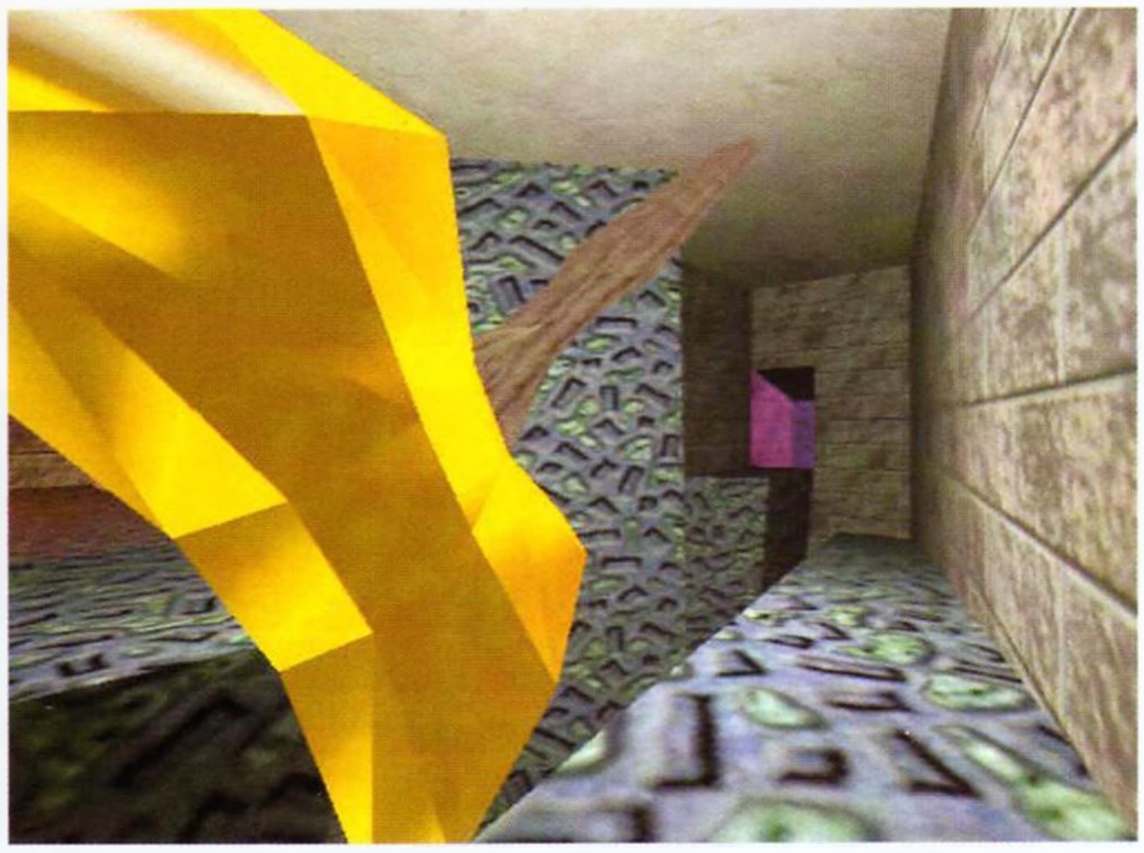
Наивные старые времена... Мало того, что Монти (не Пайтон) не учел активности пришельцев из далекой Европы, быстренько построивших на костях его родственников демократию, промышленность и прочие радости и активно занявшихся поисками запрятанных сокровищ, так еще и проклятие, глупый, готовил в спешке и для своих потомков никаких исключений не сделал.

Народу за века полегло немало, только один гробокопатель чудом вернулся домой — и тот через три недели помер, успев всех перепугать рассказами о зомби, инопланетянах и гигантских крысах — прямо как в

1. Типичный потомок древнего короля

2. Орел — птичка не певчая





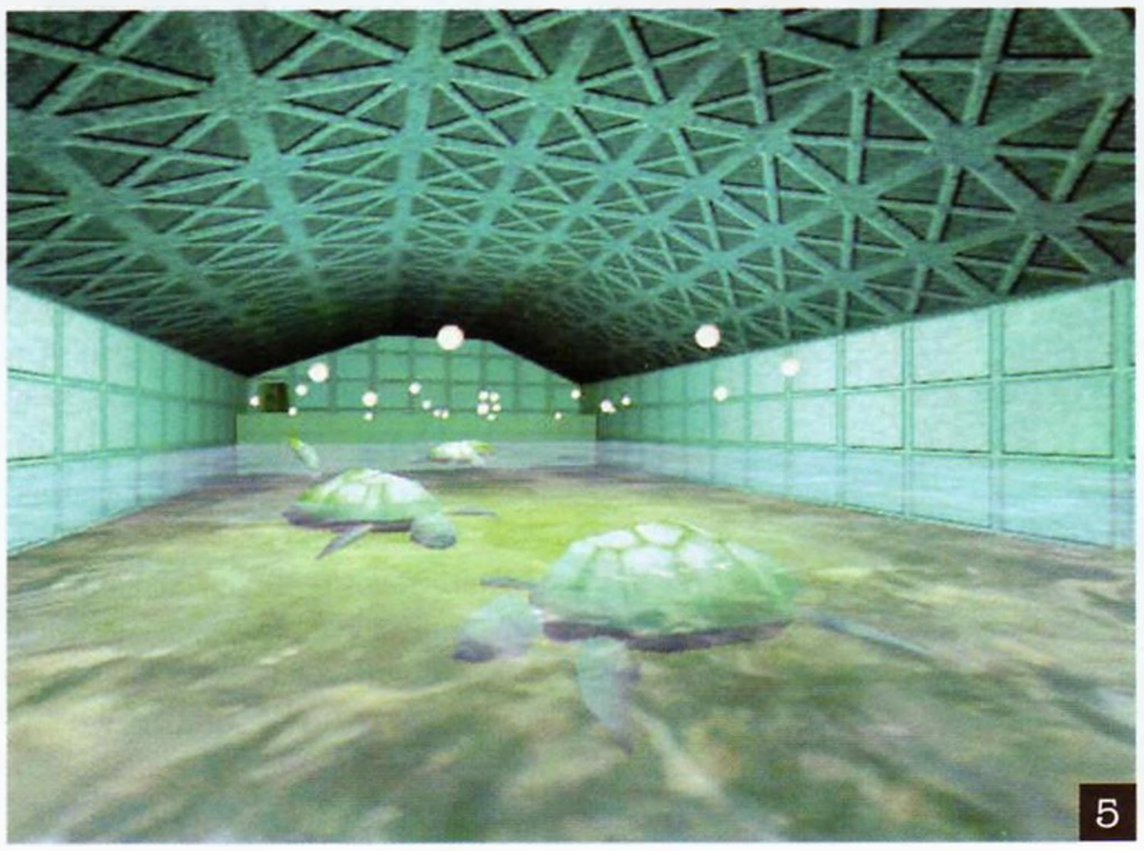
московском метро! Но, разумеется, и 650-ти лет не прошло, как последний потомок великого короля, Макс, отправился за своими гигадолларами, воплощать американскую мечту и родовое предназначение...

В принципе, Макс — парень не промах. Мощный, быстрый, прыгает хорошо. Только, как и положено потомку Монтесумы, туповат — наследственность, что уж поделаешь, точь-в-точь как у нас с тетушкой по части злобности.

В принципе, Макс — парень не промах. Мощный, быстрый, прыгает хорошо. Только, как и положено потомку Монтесумы, туповат...

Тупость эта проявляется прежде всего в том, что оружия наш Макс решил с собой не брать. Совсем, никакого, из принципа. И даже восточными единоборствами заниматься он счел излишним. В результате все, что у него есть супротив разнообразных неприятностей — это один вид удара рукой и один вид пинка ногой. А проклятие — это вам не шутка, грызть и бить паренька будут о-го-го как!

С другой стороны, я же сказал: эта игрушка существует на свете для временного отдыха от кровищи, так что потеря гранатомета здесь только на пользу. Тем более, что серьезной необходимости убивать врагов, строго говоря, нет — чаще всего их можно просто обойти и отправиться дальше. Конечно, есть и ключевые (в смысле, из них ключ выпадает после смерти) враги, и боссы размером до потолка, но они редко встречаются и не такие уж страшные, ибо тупы, как и сам Монтесума (хоть старый, хоть новый — на выбор).



JUMP!

Основная цель, смысл, квинтэссенция игры — старая добрая платформность.

Да, мы будем прыгать! Мы будем прыгать много и от души! Вверх, вниз, в стороны, по уходящим из-под ног камням, движущимся платформам и извивающимся дорогам, мимо раскачивающихся молотов, по спинам плавающих черепах... Мы будем карабкаться по веревкам (и, разумеется, прыгать с них), мы будем ездить по горизонтальным веревкам (да, да, и прыгать с них), плавать (и из воды выпрыгивать — обязательно), время от времени нам придется даже прыгать с трамплина на тележке, а уж сигать в странные дырки и выпрыгивать из оных — это вообще на каждом шагу!

Да, чуть не забыл: еще мы будем подпрыгивать, дабы дотянуться до сокровищ, подвешенных в воздухе (наверное, побочный эффект проклятия). Но, елки-палки, до чего же это увлекательное занятие — прыгать!

Полигоны, полигоны, а я маленький такой...

Слушайте, ну зачем я буду в очередной раз пудрить вам мозги? Сколько раз уже я произносил эти слова — "полигонов у нас мало, зато они большие"! Здоровый гигантизм с приятным цветастым освещением и пестренькими, но вполне в тему, текстурками — это явный рецепт успеха, который принесет заветную нашлепку "Наш выбор" еще не одной игре, особенно если разработчики этих игр не будут забывать о юморе, звуке и всяких приятных мелочах. У разработчиков "Монтесумы" память, к счастью, оказалась хорошая.

Итак, помимо вида сзади (не слишком удобного, как обычно, хотя и так играть можно) налицо вид изнутри, "от первого лица". И... вы не поверите, ЭТО все-таки произошло! У нашего с вами приятеля помимо рук наконец-то появились ноги! Они ходят по земле, прыгают, а иногда еще и дают врагу хорошего пинка. И все это ВИДНО.

Графика вроде вся такая из себя, пижонистая, какой пресс-релиз ни глянешь, все так и пестрят умными словами типа chrome mapping, phong shading и упоминаниями о прочих новомодных графических наворотах. Строго говоря, на самом деле вид особо не потрясает, но не потому, что плохо сделано, а просто потому, что и у конкурентов графика отнюдь не плохая. Движутся все весело, шустро,

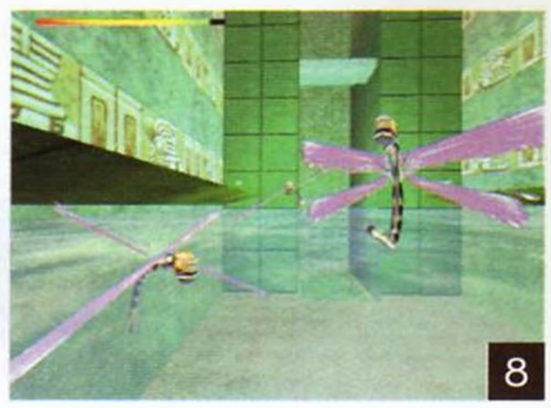
3. Жизнерадостный интерьерчик

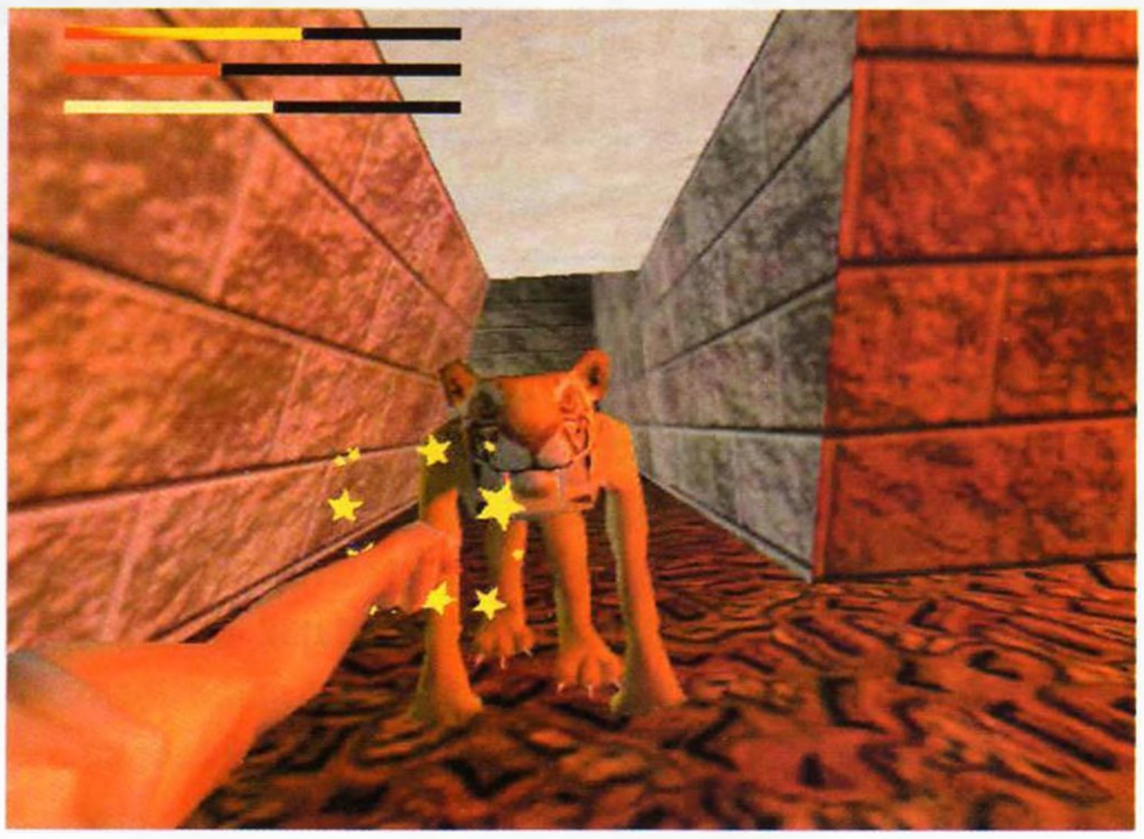
4. Это вовсе не курица из советского курятника, так превращается в труп парень в маске

5. А вот и обещанные черепахи, причем одна из них умеет плавать на спине

6

7


8



иногда даже слишком шустро — попасть по ним трудновато. Хорошо еще, монстрики не слишком агрессивные и сами на людей почти не бросаются (ну, кроме боссов, но боссы — это случай особый! По себе знаю).

Много всяких бонусов, чтобы даже привередины не жалели о потраченных деньгах — куча видеороликов, например, аж целых двадцать штук, причем довольно симпатичных. Лично меня особо подкупила идущая в комплекте к Montezuma's Return полная копия той самой, первой, "настоящей" игры, с которой все начиналось. Рекомендую: Montezuma's Revenge, прямо из далеких 80-х годов. Истинный кайф для подлинного ценителя: CGA и прочие вкусности.

Одно только грустно: ну почему они не смогли сделать нормальное управление, а? Неужели в Quake не играли? Зачем у них при попытке изменить направление взгляда мышью оно, это самое направление, то скачет как бешеное, а то еле ползет? Короче, лично я после долгой внутренней борьбы и регулярных смертей мышь бросил и начал ходить с клавиатуры. И, в целом, не разочаровался — разве что поворачиваться с непривычки тяжко, и враги поначалу убегали без проблем, но потом привык и теперь отнюдь не страдаю.

Сюжет?

Не удивляйтесь. Он там есть — и, более того, нам обещают, что в "Монтесуме" налицо "сильные элементы квеста". Я, конечно, верю, но только с чужих слов — сам лично так и не видел ничего эдакого, хоть и далеко прошел. Отличная бегалка, плавалка, и, главное — прыгалка, но не более. Но ходят слухи, что где-то в самом конце будет такое... Такое... Ацтеки (как бы невзначай) сольются в сценарном экстазе с таинственной расой инопланетян, осквернённая гробница (откуда она там взялась — мне не понять, ведь Монтесума убежал и умудрился даже наделать детей, от которых Макс потом и произошел) будет восстановлена в лучшем виде, а проклятие благополучно исчезнет. Недаром нам обещано пятьдесят часов игры, а то и больше, если вовремя ошибаться и повторять уровни с начала.

Впрочем, история — это мелочи, главное — как играется. А играется отлично!

Короче говоря... Долой кровишшшу! Наш выбор!

И не надо мне шотганом по пальцам!

Montezuma's Return

Разработчик	**Utopia Technologies**
Издатель	**WizardWorks**

Резюме

Санаторий для утомленных жизнью думеров и квакеров. Те же признаки чокнутой гениальности, что и в Tonic Trouble, но от первого лица. Достаточно много драк, хотя и несложных, а больше всего — прыжков с камня на камень.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (Рек. 166)
Память	**16 Мбайт** (Рек. 32)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA** (Рек. voodoo или voodoo2)

Дополнительная информация

- Сайт разработчика http://www.utopiatech.com/

Рейтинги

Графика	**88%**
Звук	**85%**
Сюжет	**70%**

Интересность

89%

В рамках 8-й Международной конференции

Компьютерная графика и визуализация

G r a p h i C o n ' 9 8,

проводимой 7 — 11 сентября 1998 г. на Факультете вычислительной математики и кибернетики Московского государственного университета им. М.В.Ломоносова

Game.EXE проводит **командный турнир** по сетевым играм

("Аллоды", "Вангеры", "Дальнобойщики", Quake II, StarCraft и другие игры).

В сеть подключены компьютеры Vist с процессором Intel Pentium II-400MHz

Зарегистрироваться можно, прислав письмо по адресу: gc98@game-exe.ru с указанием вашего имени, контактного телефона и игры, в которой вы намерены стать победителем.

Правила турнира и информация о времени и месте проведения доступны на www.game-exe.ru и www.keldysh.ru/gc98.

Крутым победителям — крутые призы!

Девять смертей мотоциклиста

Александр Вершинин

Есть на свете такие безумные люди — мотоциклисты. Они не только не боятся ездить на шатких двухколесных конструкциях, снабженных излишне приемистыми двигателями — есть мнение, что они получают от этого удовольствие! То есть, им нравится кушать грязь и пыль, летящие прямо в лицо, ломать разнообразные конечности о негостеприимный асфальт и даже носить уродливые шлемы, делающие их очень похожими на велосипедистов.

Motocross Madness

Изготовление игры, посвященной избранным моментам жизни байкеров (езда на заднем колесе, драки в барах с использованием цепей и монтировок) еще может как-то оправдать разработчиков. Но за реализацию проекта, тщательно и безжалостно симулирующего процесс поездки на жестком, неудобном мотоцикле по грязи и бездорожью могла взяться только одна фирма. Guess who?

С фирменной физической моделью от Microsoft вы сможете красиво падать из самых неожиданных положений.

Первые синяки

Microsoft вообще очень и очень серьезная контора. Она больше не умеет делать маленькие и симпатичные проекты. Все, что выходит с конвейера прославленного предприятия крупногабаритно и не имеет даже намека на здоровый человеческий юмор.

Moto Racer от Electronic Arts был первым. Как обычно, очень удачный проект сразу породил череду клонов, ни один из которых так и не смог похвастаться обаянием оригинала. Разумеется, специалисты MS учли этот факт и несколько изменили саму идею игры. Вместо исконно аркадных кольцевых трасс, шаг влево или вправо от которых равносилен самоубийству, Motocross Madness предлагает обширные открытые просторы.

На смену карикатурной физической модели пришли солидные калькуляции, дотошно вычисляющие реальную траекторию полета внезапно поднявшегося в воздух мотоцикла. Игра больше не сводится к простым правилам типа "держи кнопку газ, избегай препятствий и не обтирайся о background на поворотах". Это ведь слишком примитивно, не так ли?

Два сломанных ребра

Присутствие в названии слова "Motocross" вполне однозначно определяет набор доступных вам средств передвижения. Это исключительно кроссовые мотоциклы — большего не дано. 250 кубов и ни граммом больше. Соревнования ведутся исключительно на пересеченной местности, богатой холмами, пригорками, горушками и прочими неровностями.

Зачем? Чтобы легче падать. Ведь именно поэтому посмотреть на соревнования по мотокроссу приходит достаточно много народу. Подавляющее большинство из них мечтает увидеть падение и скорую смерть наездника. Ну а с фирменной физической моделью от Microsoft вы сможете красиво падать из самых неожиданных положений. Когда угодно и сколько угодно. С минимальными усилиями.

Дело в том, что игра обсчитывает мотоцикл и самого мотоциклиста раздельно (!). Если вы задумаетесь и попробуете осознать приведенный факт, то неизбежно придете к выводу — это здорово! Не просто здорово, а приятно, вкусно и радостно.

Во-первых, мотоциклист перестает быть намертво пришитой к своему транспорту декорацией (в худшем случае) или куклой, в критической ситуации катапультируемой из седла равномерно и прямолинейно. Совсем наоборот! Вы вываливаетесь из седла при каждом удобном случае. На скорости любая оплошность заканчивается живописным падением. Слишком резкий поворот — и вы заваливаетесь набок. Приземление на склон обычно заканчивается полетом через руль вперед или выписыванием любимого мотоцикла прямо на собственные колени. Причем заранее заготовленных анимаций просто не существует! Каждый полет есть законченное и абсолютно оригинальное произведение искусства.

Третье сотрясение мозга

Благодаря столь полезному нововведению, как по-настоящему реальная физмодель, у Microsoft появилась возможность несколько разнообразить стандартное аркадное управление игры. Например, определенный интерес представляют кнопки, отклоняю-

щие мотоциклиста вперед и назад. Перемещая центр тяжести, вы компенсируете нежелательные отклонения двухколесного друга в полете. Потому что приземление на спину или голову так же нежелательно, как и короткая поездка на переднем колесе, всегда заканчивающаяся тяжелой травмой головы.

Вторым изобретением Motocross Madness стали трюки. Специальный режим игры тестирует именно умение пользователя делать стойку на руках, вставать ногами на переднее крыло, принимать позу лотоса — и все это в свободном полете!

Как только вы благополучно преодолеваете притяжение родной планеты, можно попробовать выполнить один из шестнадцати трюков, за каждый из которых вы получаете определенное количество очков. Неприятность состоит лишь в том, что трюк засчитывается лишь в случае благополучного приземления. Что и само по себе — задача очень сложная.

Четыре сломанных пальца

Уважать и презирать Motocross Madness надо за его графику. Разработчики постарались и сделали весьма симпатичный "движок". Прежде всего, это поверхность земли. Всхолмленная и изрезанная многочисленными рытвинами — идеальное место для прыжков и ужимок!

В игре несколько видов соревнований и подавляющее их большинство проходит под открытым небом. Как уже говорилось, в свободе передвижения вам не отказывают. Просто выпускают на "арену" шириной и длиной в несколько километров, позволяя кататься так, как хочется и куда хочется. Ландшафты действительно безумно хороши. Вы замечаете, что вцепились в управление и наслаждаетесь каждым прыжком, каждым рискованным поворотом и трюком.

Умиротворенный взгляд падает на облачка пыли, поднятой при приземлении, тени мотоцикла и самого гонщика, скачущие по горушкам. Хорошо!

Вот только помимо этих симпатичных подробностей вы не замечаете ровным счетом ничего.

И знаете почему? Потому что кроме плавного холмистого ландшафта, разноцветных текстур, следов шин на песке, тени и разделяющейся боеголовки мотоцикл-седок в игре нет ровным счетом ничего! Авторы игры не стали затруднять себя такими излишествами, как пассивные объекты, формирующие атмосферу игры. Существует лишь два варианта: гонка по бесконечной, уходящей вдаль пустыне/равнине/саванне/лужайке и езда по кругу на крохотном куске поверхности, ограниченном плоскостями, символизирующими "трибуны стадиона". В этом смысле Motocross Madness напоминает тот самый Zar. Только в последнем можно было стрелять и изменять ландшафт.

Пять инфарктов за день

Поразившись красоте графики и неумению разработчиков рационально использовать уже готовые "движки", перейдем к последнему рубежу. Собственно гонкам.

Итак, режимы игры. Как уже описывалось, вас могут выпустить в чистое поле и понаблюдать, какие трюки вы сможете выполнить, при этом не размозжив себе голову. Второй вариант состязаний на свежем воздухе — это "сбор"checkpoint-ов, этих одиноко стоящих посреди пустыни ворот. Уникальность этих сооружений состоит в том, что проезжая сквозь них, вы (видимо) разрушаете их молекулярную целостность. Они просто исчезают! Но стоит не вписаться и попробовать проехать через стойку желейных ворот, как вы полетите вверх тормашками. Из такого теста солдат бы делать — кулак их тверд, а пули проходят насквозь.

Кульминацией спортивных состязаний под безоблачным небом является National Tracks режим. Здесь отклонение от маршрута, попытка срезать или покататься вне трассы карается мгновенной телепортацией на тот участок трассы, где вас в последний раз видели.

Особенно радует импровизированный дождь из железа и плоти, внезапно обрушивающийся на головы соперников.

Соревноваться с компьютерными игроками не слишком интересно. Да, они умеют падать и спотыкаться о лежащих на земле товарищей. Да, они могут позволить вам прийти первым. Но они не умеют ошибаться так, как это свойственно только настоящим мотоциклистам. Так что в большинстве случаев исход поединка решает единственное падение.

Остаются лишь "закрытые" трассы. Купол стадиона не позволяет делать слишком большие кольца — приходится изощряться. Например, делать "многоуровневые" этапы, где летящий над вашей головой мотоциклист является вполне нормальным явлением. Кстати, такая гонка смотрится весьма эстетично. Даже весело. Особенно радует импровизированный дождь из железа и плоти, внезапно обрушивающийся на головы соперников. Надо соблюдать скоростной режим, друзья!

Заметки лечащего врача

Microsoft, впервые после Age of Empires, сделала приличную игру. С чем ее и требуется поздравить. Не шедевр, но терпимо. Не Moto Racer, но Motocross Madness.

Motocross Madness

Разработчик	**Rainbo Studios**
Издатель	**Microsoft**

Резюме

Красиво, хоть и немного примитивно. Motocross Madness сильно отличается от привычных "плоских" аркад. Присутствует объем, содержание и акробатические трюки. На последнее надо равняться!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- 50 Мбайт на HD
- совместимый с Direct-3D графический акселератор
- Сайт издателя: www.microsoft.com

Рейтинги

Потенциальная графика	**90%**
Реальная графика	**78%**
Звук	**83%**
Сюжет	**79%**

Интересность

83%

Месть старого автоматчика

Господин ПэЖе

Жила-была замечательная японская компания Namco, и делала она в начале восьмидесятых замечательные игральные автоматы. Автомат — штука в глубине души простая. Небольшой по нынешним меркам компьютер, а в нем — микросхемка с игрой. Точь-в-точь нынешние приставки! Давно это было, в те счастливые времена, когда почти никто в России, кроме избранных (типа меня) и не слышал про компьютерные игры.

Revenge Of Arcade

1

Сейчас наша любимая фирма Microsoft, не к ночи будь помянута, дала возможность всем и каждому вспомнить былое (или, для тех, кто помоложе и не застал Великих Времен, узнать, "как это все начиналось"), поиграв в точные копии тех самых игр, что выпускала Namco, — только на современных компьютерах и под Windows 95. И, надо отметить, здесь не к ночи помянутая постаралась на славу!

На новой технике воспроизведено все, абсолютно все, точка в точку, звук в звук. Даже ошибки, присутствовавшие в оригинальных играх — и те на месте! Например, в Rally-X, одной из игр, входящих в Revenge Of Arcade, перед началом одного из призовых раундов вместо CHALLENGE ROUND написано CHARANGING STAGE. На вопрос "почему" отвечено прямо в документации: потому что именно так было в исходной игре! Более того, во время запуска игры честнейшим образом смоделировано то, чем исправно пугали нас те, автоматные аркады: бегают случайные символы, подмаргивают всякие надписи типа ROM OK, проскакивают фигурки из игр... И это я сильно уважаю — уж повторять, так повторять!

Играем во все!

А сами игры... Это песня! Аркадно-автоматная. Их много, аж целых пять штук, так что любой себе что-нибудь, да найдет. Я вам расскажу, а вы выбирайте.

Игра номер раз — **Mappy**. Главный герой (одноименный, разумеется), как и обещано в описании, по профессии — micro cop, что отчасти оправдывает его странный внешний вид: типичнейшая мышь (причем отнюдь не компьютерная). Правда, синяя, но я верю, что это — эффект полицейской формы.

Наш мышекоп бесстрашно пробирается на склады, где хранится украденное, и это самое украденное конфискует. А за ним носятся... Правильно, кошки! Их там аж целых две разновидности: Nyamco (толстые, жирные котищи, занятые своим делом и бегающие по зданию зигзагом) и Mewkie (эти ребятки — типичные бандиты, бегут всегда строго к Марру, и - мочить, мочить, мочить!). Место действия — здание в несколько этажей, местами натянуты батуты. Управление — тремя (оцените, любители "Радуги Шесть"!) кнопками: влево, вправо, и пробел для открывания дверей. Все! Просто, как все гениальное.

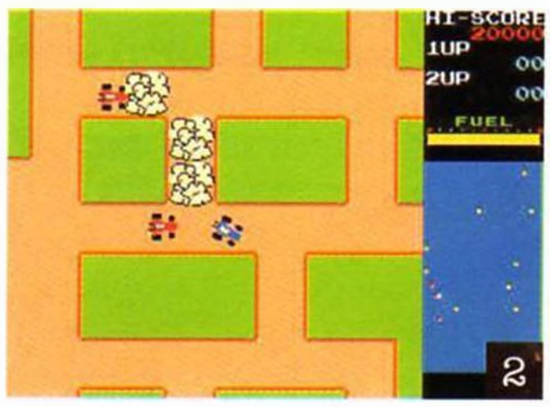
Дальше: **Motos**. Вечер в расход, однозначно. Управлять надо небольшой мотоколяской (а как ее еще назвать?), бегающей по столь же скромных размеров площадке. Задача проста, как в сумо: на площадке есть несколько вражеских штуковин, их все надо вытолкать в открытый космос, не упав при этом самому. Все! Больше никаких правил и ограничений. Ну чем не идеальная игра, а? При этом (я не знаю, каким образом) мудрым японцам пятнадцать лет назад удалось так подобрать баланс игры, что ни на секунду не становится скучно, и в то же время нет запредельно трудных моментов!

Тем, кто попросит меня вкратце изложить суть игры **Pac-Man**, лучше заранее спрятаться — ракетница у меня ржавая, но рука еще твердая, и глаз верный. Классику надо знать и уметь, а еще лучше — регулярно обновлять. Даже те, кто ни во что, кроме самых кислотных новинок, не играет — и те за последние лет пять могли пару раз наткнуться на очередную супер-пупер-трехмерную реализацию этого классического шедевра (и куда там тощим тетрисам — тут все гораздо круче!).

Так вот, оказалось, что мистер Pac-Man не одинок в этой жизни, в нашей унылой обители виртуальной печали. У него есть хорошая подруга — еще не жена, но уже спутница жизни. Мисс Pac-Man носит красную ленточку, помаду в тон, и обаятельно улыбается. Питается она, как и муж, точками на экране, и от монстров убегает не менее резво.

Последние две игрушки сборника личной симпатии старика ПэЖэ не заслужили, так что опишу их вкратце: есть еще в Revenge Of Arcade замечательный рейсинг **RallyX**, где гоночная машинка убегает от других таких же гоночных крошек, разливая по дороге масло и собирая ключики в лабиринте, и вполне классическая "вертикальная" стрелялка **Xevious** (впрочем, как раз она — не самый лучший представитель жанра, бывали и получше). Но какой смысл рассказывать? В это надо играть и ностальгировать по полной программе! Виват, Microsoft! Так держать!

Занимайся аркадами!



1. Полет с постоянной стрельбой — это Xevious.
2. В Rally-X главное — не подпускать врагов.

Revenge Of Arcade

Разработчик	**Microsoft**
Издатель	**Microsoft**

Резюме

Классика не стареет. Лишнее доказательство тому — эта кучка мелких игрушек, вполне способных, несмотря на простенькую графику, порадовать многих и многих, даже если они понятия не имеют, что такое "аркадные автоматы".

Системные требования

ОС	**Windows 95, 98, NT 4.0**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**8 Мбайт**
Видеосистема	**VGA**

Дополнительная информация

- Сайт издателя/разработчика http://www.microsoft.com

Рейтинги

Графика	**8%**
Звук	**16%**
Сюжет	**32%**

Интересность

64%

Кромешная тьма

Григорий Дрейнклинер

Думаю, пересказывать предысторию и расписывать все красоты игры Heart of Darkness (Ocean/Amazing Studios) нет смысла — см. рецензию в Exe #8. Скажу только: общий ее смысл в том, что маленький мальчик, имея весьма благородную цель — спасти свою собаку, добровольно отправляется в очень опасное путешествие. В его распоряжении — летательный аппарат собственного производства, довольно эффективное самодельное оружие и непонятно зачем нужная, но очень наворочен-ная каска.

Хорошая игра этот HoD, наворочен-ная! Сто лет такой аркады не было, советы давать одно удовольствие. Тут вы, конечно, скажете, что, раз аркада, то и подсказывать тут наверняка нечего, но это не так. В игре есть несколько моментов, на которых аркадник, никогда не играющий в квесты и пазл-геймы, может довольно прочно застрять. Именно поэтому ему лучше иметь под рукой некую путеводную нить — а в ее качестве, я надеюсь, ему вполне смогут послужить мои советы по прохождению.

В игре есть несколько моментов, на которых аркадник, никогда не играющий в квесты и пазл-геймы, может довольно прочно застрять.

Советы по прохождению игры

Heart of Darkness

Учитесь ходить!

Итак, оснащенное тремя скейтами летающее корыто маленького Энди совершило вынужденную посадку, а проще говоря — разбилось вдребезги о скалы на подступах к Сердцу тьмы.

Первым делом покиньте горящий корабль, так как оставаться в нем становится крайне опасным. Постарайтесь сразу освоить управление: D, Shift и "пробел" — стрельба по прямой, Page Up, Page Down, Home, End (или две стрелки) и тот же "пробел" — диагональные направления стрельбы. Движение осуществляется стрелками, Ctrl плюс стрелка — бежать, Page Dn, End или стрелка вниз плюс стрелка направления — ползти. Alt — простой прыжок и "повисание" на различных шершавых поверхностях, "двойной Alt" — долгий прыжок с сальто.

Освоили? Тогда можно приступать к делу — искать ушастого Виски, с боем пробиваясь к самому Сердцу тьмы.

Первый прикол ждет нас уже на третьем экране: странная, подвижная тень на скале. В темном мире, в который вы с Энди попали, тени — не просто подвижные отпечатки на камне, здесь они смертельно опасны! И если тень попытается вас сцапать, не пытайтесь с ней бороться — разбейте то, что эту тень отбрасывает!

Стрельните в скелет, висящий рядом, и тень исчезнет. Следующий вопрос — что делать, когда мерзкая черная тварь обхватила вас сзади и держит мертвой хваткой? Ответ "расслабиться и получать удовольствие" не принимается!

Нажмите кнопку движения в одну сторону, подержите ее долю секунды, и сразу же рванитесь в обратном направлении. Чудище просто отлетит, обещаю!

Дальше, я думаю, затруднения у вас могут вызвать только "козлы". Мерзкие, рогатые создания, сталкивающие маленького Энди в пропасть. Лучше всего через них просто перепрыгивать, стрелять по этим тварям — довольно нудное и бестолковое занятие.

Скоро, скоро вы доберетесь до места, где впереди — пещера, в которую нельзя войти, а сверху идет еще одна тропинка, и непонятно, как на нее перелезть. Лезьте по скелету, не ошибетесь, потому что мертвые не кусаются — на то они и умерли, чтобы по ним лазили!

Учитесь бегать!

Ладно, хватит отвлекаться: если бы мы так уж любили пофилософствовать, то до сих пор так бы и сидели в школьном чулане, качая права через плотно закрытые дверцы. (Если вы не поняли, о чем я — значит, не смотрели вступительный мультик. И ОЧЕНЬ зря!).

Итак, вперед! Впрочем, далеко вам не уйти: не далее, как на следующем экране некая жирная серая тварь отнимет у вас ваше замечательное оружие и сожрет его, закусив каской. Не

1. мерзкие твари, но дохнут классно.
2. Амиго — оборотень.
3. "Уход" двойным прыжком.

вздумайте с ней драться, тем более не следует заглядывать монстру в пасть! Ружье уже потеряно, и надо спасать свою жизнь. Бегите и не оглядывайтесь! Единственный ваш шанс — ноги!

Кстати, о ногах: не подумайте, что вы все время должны бегать! Помните, что по шатким мостикам, цепям и узким горным тропинкам ходить нужно медленно и осторожно (если вас, конечно, не прельщает судьба героя знаменитой песни, который "оступился — и в крик!").

Учитесь лазать!

Идем дальше: мы уже добрались до скалы, на которой есть выступы (по ним очень удобно лазать) и по которой скользит маленькая ящерка. Она хоть и черная, но в корягу наша: ползите за ней, не бойтесь! Кстати, лучше не отпускайте Alt, пока не встанете на твердую землю — тогда, если Энди вдруг сорвется, он сумеет зацепиться в полете и снова повиснуть раскорякой. Если надо прыгнуть — просто отпустите Alt и сразу нажмите снова. Что интересно, на 120-м "Пентиуме" с 32 Мб памяти "прощальный" мультик с падением в пропасть то проматывается, то вдруг начинает отчаянно тормозить. А невозможность перемотать эту симпатичную вставочку на десятый пятнадцатый раз способна свести с ума даже видавшего виды садо-мазохиста.

Первым делом подзарядитесь энергией от магического камня внизу — теперь вы можете стрелять и проращивать всякие семена.

Когда доберетесь до маленького выступа, на котором стоять можно, но куда идти — не понятно, просто попрыгайте на месте, и путь будет найден незамедлительно и с грохотом.

Следующее сложное место — тоже выступ, с которого и прыгать, и идти вроде некуда. Поднимитесь по стене наверх, столкните кость и идите по ней. Дойдете до верху — увидите классный мультик. Такие тут бонусы.

Учитесь плавать! На мелководье

Про начало второго уровня стоит, пожалуй, сказать вот что: хлопушка не склонна отвлекаться, когда жует зеленую летающую соплю, а от крылатых тварей можно спрятаться под водой, в глубоких местах.

...И тут вас начнут мучить кусачие хлопушки. Это очень квестовый момент! Не вдаваясь в подробности, скажу: верхнюю из них можно стянуть вниз, подпрыгнув и ухватив за корни, а возле нижней стоит побиться головой о большую зеленую фиговину на потолке. Вылупившимися соплями насытятся хлопушки вверху — они и не заметят, как Энди пробирается мимо!

Пробежав их, вы уперлись в груду камней — толкайте верхний!

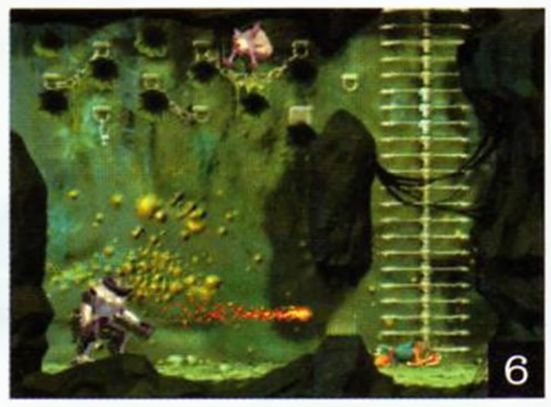
...Чтобы после длительного падения оказаться над водой, подвешенным за ногу. Раскачивайтесь, пока не сумеете дотянуться до торчащей из воды палки. Разоприте пасть водяному чудовищу — и тикать!

Добравшись до небольшого леска, залезайте на дерево: вас ждет душераздирающая картина! Черная, уродливая, костлявая крылатая тварь собирается сожрать беззащитное и определенно добродушное толстенькое существо, решенное в розовых тонах!

Повиснув на лиане, вы отодвинете ветку, и луч солнца разнесет тварь на куски. Вот так вы получите доброго, а главное — летающего друга, которого зовут Амиго! Кстати, мультики с Амигами, по моему, — самые прикольные в игре.

Учитесь плавать! В грунтовых водах.

Следующий уровень начинается в воде. Первым делом подзарядитесь энергией от магического камня внизу — теперь вы можете стрелять и проращивать всякие семена.



Shift — слабый выстрел, D и пробел — сильный выстрел и проращивание семян. Пригодится: далее будет несколько "растительных" головоломок: будете выращивать деревья так, чтобы по ним можно было пролезть или пропрыгать тот или иной участок пути.

Вы спрыгнули сверху, справа вода, в воде — смертельно опасные полупрозрачные твари и одинокий островок. Пройдите до конца налево, до водопада (придется воспользоваться деревом), проплывите под водой, и, отодвинув камень, создайте в водоеме течение.

Вернувшись, скиньте все найденные семена в воду (не забудьте расстрелять дерево перед хлопушкой, по которому лезли наверх!).

Двигайтесь влево, выращивая на островках деревья и прыгая с одного на другое. Предупреждаю: вам придется много плавать во всяких неблагоприятных местах (это довольно скучно), к тому же вас ждет встреча с белыми червями. На редкость мерзкие твари, зато дохнут классно! Раздуваются и взлетают со свистом!

Короче говоря, до следующего уровня все будет просто и технично. Вопросы могут возникнуть только с летающими тварями, метающими огненные шары. Скажу только, что воевать с ними вовсе не обязательно. Лучше сразу же бежать, до самого моста. Хотя в принципе перебить крыластых можно, нужно только научиться уворачиваться от их снарядов.

Дальше все просто — вплоть до того места, где тень от дерева, по которому надо залезть, вдруг начинает кусаться.

Взорвите дерево, откатите зерно на другой экран, и вырастите дерево там. Дальше тут и объяснять особо нечего, разве что упомянуть про летучих тварей в клетке. Пройдите наверх и влево до конца, убив, конечно, всех червей. На третьем экране, пройдя по низу экрана примерно до середины, прыгайте влево. Там вы толкнете тень камня. Камень, опустившись, отодвинет задвижку, обеспечив вам проход наверх.

Тем же путем лучше не возвращаться: прыгайте вниз, не отпуская Alt, и

4. Носорог.

5. Взрывайте коконы лежа!

6. Размножайте носорогов!

пройдите снизу — так, по-моему, проще, хотя о вкусах не спорят.

Потом будет ответственный момент: вы ползете наверх, а за вами гонится толпа пауков. Сколько — не скажу, потому что не знаю, не считал. Незачем их считать — драпать от них надо, драпать! Ибо не для того мы покинули школу в столь впечатляющем темпе, чтобы заниматься устным счетом!

Ох, опять я начал отвлекаться, а это нам сейчас ни к чему! Очень скоро вас ждет интересное место, где перед вами будет убирающаяся колонна и две напольные кнопки. Здесь все предельно просто: пробежав по первой, прыгните через вторую — и путь открыт!

Не учитесь плавать! Особенно в лаве

Дальше будет много лавы и много пауков (кстати гадость, которая из них течет, хоть и не опасна для здоровья, но очень скользкая — не хватайтесь за нее, и не наступайте — сорветесь вниз!)

Очередной красивый момент: вы висите на скале, а мерзкий черный гад напротив стучит кулаком по камню — все трясется, и вы летите в лаву. Шаг вверх — и... Быстро поднимитесь на один уровень с ним и убейте его одним коротким выстрелом.

Прежде, чем идти влево, сходите направо и замочите все, что там шевелится — иначе вас завалят в две минуты. Покончив с этим, идите по скале над лавой — там будет интересное место с двумя фонтанчиками лавы.

Вам придется пройти направо, поса... пардон, вырастить дерево, а уже потом вернуться (перестреляв, конечно, налетевшую нечисть). Теперь — по дереву вверх! Вас ждет ужасный, я бы даже сказал, холодящий кровь мультик с Амигами-оборотнями, в котором "хороший" Амиго уговорит вас найти для него магический камень.

Вы — в пещере со множеством двигающихся колонн. В частности, там есть колонна, которая сразу попытается вас задавить. Подоприте ее деревом. Дойдя до конца пещеры,

прорастите зерно прямо под колонной, на которой лежит камень. Это вытолкнет его наружу, и Амиги смогут от него подзарядиться (кстати, вот она, польза прогулок босиком! Наши розовые друзья запросто разбрасывают сгустки энергии не только руками, но и ступнями ног!). Повоевав вместе с ними против сил тьмы, вы вновь отправляетесь искать своего пса. Амиги с вами не пойдут, а жаль: такая огневая мощь!

Ну да ладно, не будем задерживаться, нас ждет Виски! (Виски — это, если вы забыли, ваш маленький пятнистый песик. А не то, что вы могли подумать!).

Учитесь разводить носорогов!

Нам непременно надо его найти! Хотя я, если честно, предпочел бы скорее методы Герасима, чем Энди. Наверное, я не прав. В любом случае спорить здесь глупо, ибо важна не цель, а процесс ее достижения, и у Энди он получился куда длиннее и нтереснее, чем у немого дворника!

Итак, вы уже в замке самого Повелителя тьмы. Войдя в него, вы вскоре познакомитесь с принципиально новым монстром.

Бряцающий доспехами носорог имеет массу преимуществ перед своими собратьями: стреляет он как летящими шариками, так и огромными огненными катками. Поэтому в процессе общения с этой супергадостью вам придется и присаживаться, и подпрыгивать, причем довольно часто. Более того: умирая, этот зверь распадается на два кокона, из которых довольно быстро вылупляются два точно таких же монстра — чтобы окончательно с ним расправиться, вы должны присесть и разбить оба кокона мощными выстрелами — слабые им по барабану.

Дальше вас ждет цирковой проход по цепи, с которой вы непременно упадете, и жестокое сражение с кучей монстров.

На следующем экране — спуск вниз. Не ходите туда, все равно придется возвращаться! Дав хорошего кругаля и нажав на очередную суперкнопку, вы вернетесь к заветному спуску.

Не прыгайте сразу! Проползите вправо, чтобы не вызвать на себя огонь всех монстров в округе!

Скоро вас ждет интереснейшее место: справа лестница во весь экран, сверху идут уступы, по которым

Вы ползете наверх, а за вами гонится толпа пауков. Сколько — не скажу, потому что не знаю, не считал.

можно пройти налево. Дальше дорогу преграждают черви (и не пытайтесь их убить! На этот раз они заняты не вами, а поддержанием экологического баланса, и на выстрелы не реагируют), а снизу ходит одинокий носорог.

Здесь грубое мочилово кончится, и маленькьму Энди придется заняться разведением крупного рогатого скота: спускайтесь вниз и начинайте стрелять в носорога. Если носорогов больше одного, черви спускаются и едят их. Расплодите рогатых побольше и спокойно идите над червяками. Пока носороги не кончились, они вас не заме-

7. Безоружный должен прыгать

8. Съеден, но не побежден!
9. Вежливый разговор.

тят. Кстати, скоро вас ждет почти аналогичная ситуация. Общий смысл моей подсказки: не убивайте червей, а размножайте носорогов! Это гуманнее, да и полезней.

Не далее, как на следующем экране, у вас могут возникнуть проблемы с лазанием по стене. Просто пролезьте вперед, потом назад, опять вперед — и результат налицо! Правда?

А вот и Виски!

Увы, скоро вас схватят и посадят в темницу, вместе с пятнистым Виски. Оказавшись в заточении, не мешкайте: стреляйте в потолок и проращивайте упавшее семечко. Вылезайте и быстренько скатывайте камень на розового, сопливого, непонятно-какого мерзавца. Убить не убьете, но напугаете здорово, да и собаку освободите! Потом будут носороги и черви, несколько трудных боев... А птом начнется ТАКОЕ!

Вылезайте и быстренько скатывайте камень на розового, сопливого, непонятно-какого мерзавца. Убить не убьете, но напугаете здорово...

Вот стоит маленький Энди, такой безоружный, под ним — провал в полу, накрытый деревянным мостком, вокруг — куча монстров, и нет хода ни вперед, ни назад.

Летите вниз, и, попрыгав на месте, привлеките к себе внимание носорога. Он пустит огненный каток, пропустите его под собой — мостик сгорит, и вы рухнете вниз. Бегите направо, потом ползите налево, потом — назад, потом наверх и влево. Там вы упадете в дыру, и вас сожрет гигантский монстр — что и было вашей целью, наверное.

Все, конец игры! Финальной заставкой будет безутешная мама и не менее

безутешный песик, которые будут хором оплакивать Энди, превзойдя сопливостью даже нашего любимого ярко-розового монстра. Картина душераздирающая — так что лучше и не смотреть!

Ладно, ладно хватит хныкать, я пошутил! Вы теперь — внутри этого монстра, и можете управлять им по собственному усмотрению — какой там "Мехкоммандер"! Вернетесь домой, то-то мама обрадуется! И живой, и тачку пригнал!

Нет, это я опять пошутил. Все гораздо прозаичней: оказавшись внутри, вы сразу же найдете и свое ружье, и свою не понятно зачем нужную, навороченную каску. Начинайте стрелять, затем сбрасывайте с себя ошметки бедного динозаврика — и в бой! Встретив трех носорогов, которые ходят по трем кнопкам, убейте их всех, бегите направо и нажимайте кнопку там, а потом возвращайтесь — путь открыт!

Вы снова встретите своего сопливого друга, но на этот раз он один, а у вас — ружье! После недолгого и достаточно вежливого разговора (не забудьте ружье обтереть!), вы пойдете искать куски магического камня. Правда, пока вы будете их собирать, этот гад подлым пинком спихнет нашего маленького Виски в самый что не на есть Heart of Darkness!

По поводу собираемых кусочков камня: их можно катить не только пинками, но и стреляя в них из лежачего положения. Еще будет несложная головоломка с двумя кнопками слева и двумя колоннами справа. Нажмите верхнюю кнопку и прокатите камень под колонной — он опустится на "лифте" вниз. Теперь нажмите нижнюю кнопку, и прокатите камень дальше — он поднимется. Повторите операцию, теперь уже наверху — и он ваш!

Ох, и тяжел он, поход за последним куском камня! Вам придется сражаться с кучей монстров, одновременно упрыгивая от огненных катков, которые будет пускать в вас сам Повелитель тьмы! Тут подсказками не поможешь — прыгайте повыше, пригибайтесь пониже, убегайте побыстрее — что тут еще скажешь!

Пройдя этот кошмар, вы получите в награду мультик, где Амиги столкнут к вам камень, попутно давя им того же сопливого гада. Гад, правда, в итоге странным образом выживет.

Вставив последний кусок в магический камень, Энди упадет в Сердце тьмы — вместе с главным врагом, который по дороге просто распадется на куски.

А вот и Сердце Тьмы!

То, чего Энди боялся больше всего на свете, наконец-то случилось: он в кромешной тьме, а вокруг как из-под земли вырастают странные, расплывчатые монстры. И ружье к тому же больше не стреляет... зато замечательно действует в качестве дубинки! Мой вам совет: наносите удары по одному, и сразу сматывайтесь!

После того, как вы их всех перебьете, скрипнет дверь, и войдет мама. (Кстати, интересный вопрос: она-то как залезла на дерево?! Если мне не изменяет память, это довольно опасное мероприятие. Тем более что люлька на которой поднялись мы, осталась наверху. Ну да ладно, мама — она и есть мама, может, в молодости гимнасткой была).

В любом случае, подсказывать здесь больше нечего: с мамой Энди и сам справится, тем более что она явно женщина не злая.

Надо сказать, что наш герой почти перестал бояться темноты! Молодец, что тут скажешь! Если бы я побывал бы в таких переделках, как он, то, наверное, никогда больше не спал бы с выключенным светом! А он — ничего, щелкнул себе выключателем — и на боковую!

В общем, игра закончилась, и на этот раз — по-настоящему.

Только одно маленькое напутствие: будете ложиться спать, загляните под кровать. Мало ли что!

10. Держи базар смолоду.

11. Перекатывание камня выстрелом.

12. Повелитель тьмы!

С Т Р А Т Е Г И И

Warlords 3: Reign of Heroes

Отличный отдых для души и тела. Рекомендуется всем любителям Warlords, а тем, кто не знает, что это такое, рекомендуется вдвойне.

57

Creatures 2

Несмотря на некоторый аромат "попсятинки" и налет "ути-пути", Creatures 2 по-прежнему являет собой высочайшее достижение в игровой индустрии. Игра без цели, без крови и без конца. Вы уже завели себе норна?

58

M.A.X. 2

Универсальная игра для стратегов всех вероисповеданий. Для тех, кто любит смотреть на вещи в перспективе или просто не переносит стратегии в реальном времени.

60

Аллоды — Повелители Душ

Уверен: все настоящие аллодоманы слышали о второй части "Аллодов" — "Повелителях Душ", которые появятся на горизонте под Рождество. Интересно, какие сюрпризы нам готовят в Nival на этот раз? Читайте наш репортаж из святая святых.

54

Олег Хажинский

"А мне нравится наш новый доктор. Открытый взгляд, уверенное лицо. И слух, я надеюсь, хороший!"

Дом, который построил Свифт

Шутки с начальством до добра не доводят, как я убедился. Последнее слово всегда остается за ними, и никогда не знаешь, в кого превратишься в следующий раз. Сегодня у тебя усы, а завтра – слоновьи уши или, скажем, рога. Поэтому: я абсолютно всем доволен, просто, по человечески, счастлив.

Из важных новостей месяца: возникновение потенциальных родственников в Майами. Меня разыскал человек, который уже десять лет по листику собирает генеалогическое древо своей семьи. Его пра-пра-прабабушу звали Сора Феджа Хажинска, и он очень хочет знать, не было ли у нас родственников Польше, а особенно — в губернии Ломза. Допрос родственников с пристрастием показал, что наше дерево обрывается на прадедушке Хажинском, бедном крестьянине из Полтавы, который рано ушел из дома и не поддерживал связей с прочими Хажинскими. Какой облом! Так что, ребята — позвоните родителям! Не покидайте семейный очаг слишком рано или хотя бы запишите координаты родственников. Иначе вместо того, чтобы проверять состояние пляжей Майями...

Игр за подотчетный период вышло мало, информацию о новых проектах разработчики зажимают для выставки в Лондоне, "Аллоды" и "Всеслав" стали RPG, ну а я провел основную часть времени за "3D шутером для думающих людей" Rainbow Six, чем дико доволен. Те, кто не переносят крови, просто обязаны посмотреть Creatures 2 — там все по-прежнему очень мило. А вообще рекомендую отдохнуть как следует перед осенним игровым нашествием — любителям стратегических игр достанется как следует, обещаю. Если отпустит начальство, смотаюсь на недельку в Красную Поляну, на соревнования по скоростному спуску. А то все в Москве да в Москве...

Мы бандито, гангстерито....

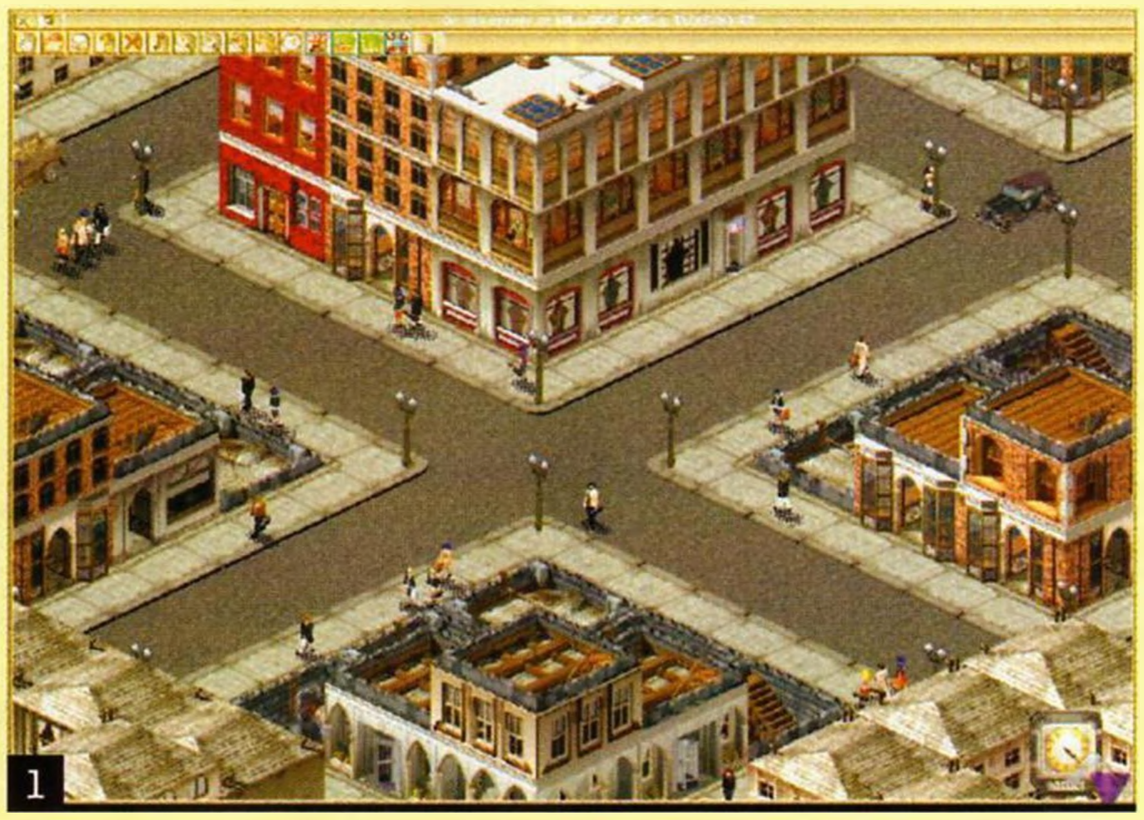
Вы когда-нибудь смотрели фильмы о великих гангстерах? Хотелось ли вам провести часть жизни в жестоком мире мафии? Тогда новая стратегия **Gangsters: Organized Crime** от Hot House Creations — это ваш шанс!

Вы — один из четырех начинающих гангстеров в маленьком городке а-ля Чикаго 30-х. Этот дикий, грязный городишко, жители которого никогда не просыхают, идеально подходит для ваших целей. Вы начинаете свою карьеру, открыв в центре города офис, который будет служить вам прикрытием для всяких темных дел. Авторы создали в игре мощную экономическую модель с кучей примочек: здесь и найм собственного "персонала", и сотрудничество с ФБР, и дача взяток, и способы заручиться поддержкой сильных мира сего. Конечно, ваш герой может попробовать действовать и в одиночку, но это сведет его шансы почти к нулю.

Итак, вы создаете из "профессионалов" небольшую армию и начинаете действовать. Основная цель игры — установить контроль над всем городом. Идти к ней можно несколькими путями: можно найти друзей и объединиться с ними, можно увеличить свой доход, ударившись в торговлю оружием, можно просто объявить всем войну и превратить город в развалины и на худой конец, можно завести дружбу с полицией и ФБР и с их помощью задавить конкурентов. Не последнюю роль в Gangsters: Organized Crime играет и поддержка населения — даже самый могущественный Босс не устоит, если народ будет против него.

В игре отсутствуют миссии или сценарии. Каждая неделя начинается с посещения офиса — вашего командного пункта, откуда вы управляете деятельностью подопечных бандитов. В офисе можно посмотреть карту города, определить новые цели, почитать свежие газеты и справиться о своем текущем материальном положении. Сам механизм отдачи приказов предельно прост. Всего несколько движений мышкой — и вот уже один из ваших подчиненных патрулирует заданный район, или машина, набитая гангстерами, помчалась взрывать полицейский участок. Как только приказ отдан, игра перемещается в то место, где происходит основное действие.

Единственная ценность в Gangsters — деньги, и добывать их в игре можно всеми возможными способами, от открытия добропорядочных баров и ресторанов до прямого выколачивания средств из банкиров-толстосумов. Возникает естественный вопрос: куда девать уйму зеленых бумажек, которые рано или поздно накопятся в наших руках? Не беспокойтесь, "зелень" залеживаться не будет! Большая часть доходов уходит на открытие заведений-прикрытий. К примеру, если вы хотите заняться выпуском фальшивых денег, придется купить типографию и выпускать газеты, и т.д.



Каждая неделя начинается с посещения офиса — вашего командного пункта, откуда вы управляете деятельностью подопечных бандитов.

Немного поднаторев в теневой экономике, можно отправляться в город на разведку. Установив контакт со своими конкурентами, вы должны принять решение: жить с ними в мире, рискуя рано или поздно получить пулю в затылок, или же объявить им беспощадную войну. Однако, говоря о войне, не стоит забывать о том, что место действия игры — город. Он кормит вас, и если вы будете разрушать его экономику и терроризировать жителей, ваши доходы немедленно упадут. Зато создавать подобные проблемы на территории врага —милое дело!

Уже сейчас AI противника блестяще реагирует на действия человека и ведет себя адекватно возникающим ситуациям. Будем надеяться, что на наши хитрости компьютер ответит достойно.

Отдельное слово надо сказать и о человеческом факторе. Каждый (!) гангстер в игре уникален и неповторим. У каждого есть характеристики: кто-то глуп, кто-то умен, кто-то обожает почесать кулаки, а кто-то прячется за спины товарищей.

Игра поражает скрупулезным подходом к историческому периоду. Все соответствует тогдашней действительности: оружие, машины, одежда и музыка.

Gangsters являются уникальным смешением походовой и реальной стратегий, что нисколько не портит игру. Сейчас ведется активная доработка сетевого режима — до четырех человек одновременно, обещается поддержка игры по модему. Что ж, будем ждать. Выход игры намечен на конец 1998 года.

Civilization: взлет или падение?

Битва двух гигантов — MicroProse и Activision — за право пользоваться великим именем Civilization завершилась победой первой. Однако и Activision в накладе не осталась: получила лицензию на право создания игры, названной **Civilization: Call to Power**.

Итак, сможет ли "римейк" побить "оригинал"? Уже по ранней версии видно, насколько сильно в игре влияние старой доброй Цивилизации, начиная со стиля и заканчивая визуальным рядом.

Call to Power охватывает около 7000 лет, с 4000 года до нашей эры по 3000-ный нашей. Основными наступательными силами в игре, конечно, являются армии, но, кроме того, в распоряжение игрока будут предоставлены террористические организации, евангелистские движения и многое другое. По словам разработчиков, наибольшие изменения коснулись "науки". Нам обещано колоссальное количество прибамбасов и прибамбасиков. К примеру, железные дороги в будущем превратятся в магнито-левитационные трассы. Изменится и сам процесс построения инфраструктуры. Инженеры имеют запас очков, который они могут потратить на постройку

1. День. Улица. Фонарь. Банк.
2. Мирно течет жизнь нашего городка...
3. Открыть кингстоны!
4. Далекое будущее.

того или иного сооружения, а неиспользованные очки можно сохранить на следующий ход.

В корне изменен микроменеджмент городов. Играющий имеет возможность указать очередность построения строений/юнитов, а если у вас есть специфический способ развития городов, эту очередность можно сохранить и загрузить в любой момент. Такая же очередность появилась и в науке: вы указываете цель научных изысканий, а компьютер идет к ней кратчайшим путем.

Экран развития городов стал более удобным. Во-первых, можно отсортировать список городов в статус-листе по количеству золота, продукции, счастливых жителей, размерам, торговле и т.д. Во-вторых, не нужно рыскать по всей карте, отдавая приказания различным городам — теперь это делается централизованно. Наконец, можно выбрать несколько городов и изменять тип продукции, не "заходя" в каждый из них.

Типы местностей в игре не изменились, а что касается политики, авторы ограничились расширением количества возможных форм правления, среди которых есть достаточно любопытные: мультинациональная республика, технократия, виртуальная демократия: играющий теперь может создать свою собственную цивилизацию с определенными характеристиками. Кроме того, в начале игры вы по желанию выбираете размер карты. Вариантов всего четыре: маленькая, средняя, большая и гигантская. Ну и, конечно, генератор случайных карт.

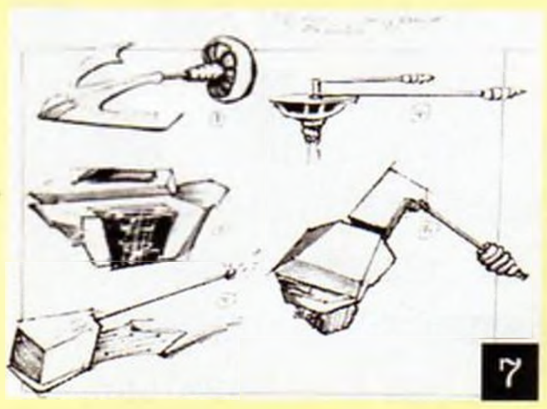
На вопросы о сетевой игре разработчики отвечали уклончиво. Мультиплеер сейчас находится в стадии тестирования, и все идеи пока остаются идеями.

На наш взгляд, Call to Power не произведет революции в мире Civilization. Безусловно, истинные фанаты будут в восторге, но надо признать, что "новичок" — всего лишь эхо былых побед. Выход игры намечен на 1999 год.

Что там, в космосе?

Компания Gazillionare Deluxe решила, в свою очередь, напугать общественность ужастиком про страшных пришельцев под названием **Galactic Conquest** (а Studio 3DO, соответственно, этот ужастик выпустить).

По словам разработчиков, смысл игры — не просто завоевание планет, а полноценная борьба за выживание. Авторы недовольны тем, что, по их мнению, жанр космических стратегий вымирает, все больше и больше ограничивая игрока в свободе действий.



По словам разработчиков, смысл игры — не просто завоевание планет, а полноценная борьба за выживание.

Galactic Conquest будет отличаться от своих старших собратьев более сложной сюжетной линией и широкими возможностями.

Предыстория игры такова: некое религиозное содружество пришельцев узнает, что их галактики находятся на краю гибели и что существует гигантский портал, через который можно уйти в другие миры. Естественно, содружество моментально распадается: каждый стремится спасти свою шкуру быстрее других. Тут-то и начинается гонка к порталу!

В игре будут действовать пять рас, каждая со своими неповторимыми способностями, а к ним добавлено еще восемь неигровых племен (их цель — помогать игроку по ходу игры). Вся игра вращается вокруг сбора уникальных артефактов (в полной версии их будет около 100), которые могут как помогать, так и мешать играющему. В конце каждого уровня необходимо найти ключ, который будет открывать порталы на другие планеты (естественно, его нужно найти раньше остальных врагов). В конце игры все порталы объединятся в один.

Дата выхода игры пока неизвестна.

Римляне вернулись!

Пока мы с нетерпением ожидаем выхода Age of Empires II, Microsoft решила скормить нам addon к первой части — **Age of Empires: The Rise of Rome**.

Итак, что нового мы увидим на этом промежуточном этапе? Во-первых, наличествуют четыре новых расы: Карфагеняне, Пальмирцы, Македоняне и (наконец-то!) Великие Римляне. Каждая раса, конечно, же, имеет особенные характеристики. Римляне — это великие строители, их конек — башни, стены, осадные орудия и т.д. Карфагеняне — исконные противники Римлян, они мореплаватели. Пальмирцы, получившие огромные территории после падения империи Александра Македонского — торговцы. Ну а Македоняне — это воины, постоянно совершающие набеги на соседей.

Игра комплектуется новыми юнитами, технологиями и картами. Новые правила дают возможность установления очередности производства юнитов. В addon включены четыре новых римских кампании из 19 сценариев. Хронологически The Rise of Rome лежит между концом первой части и началом второй.

Addon выглядит очень многообещающе, новые сценарии производят прекрасное впечатление. Уже сейчас можно сказать, что фанаты AoE не будут разочарованы новой игрушкой. Тем более, что ждать осталось недолго — всего лишь до ноября.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

МИХАИЛОМ КАЛИНЧЕНКОВЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

5. Матушка Россия.

6. Знакомьтесь, Богомол!

7. Секретные чертежи из военного архива.

Спасение рядового

Олег Хажинский

The 101st Airborne in Normandy

Эта игра заставила меня плакать два раза. Первый раз — от счастья, во время прочтения пресс-релизов и списка новых возможностей. The 101st Airborne in Normandy лишь благодаря врожденной скромности не попала в обойму "Детей X-COM". Когда заблудшее чадо показалось в дверях, пришлось еще раз прослезиться, на этот раз от жалости и разочарования. Впрочем, судите сами.

Стратегических игр, освещающих высадку американцев на побережье Нормандии, при желании можно вспомнить вагон и маленькую тележку, но это творение являет собой нечто совершенно особенное и оригинальное. Во-первых, речь идет не о победоносном наступлении, "в корне переломившем" и так далее, а об операциях, которые имели место ПЕРЕД ним. О тех людях, что были заброшены глубоко за линию фронта, на вражескую территорию и своим героическим трудом готовили плацдарм для высадки основных сил. Итак, мы говорим о воздушном десанте.

1

2

Как следствие (а заодно и во-вторых), действующие лица в The 101st Airborne in Normandy — не танки и даже не тяжелая артиллерия. Действующие лица в игре — живые люди, со своими достоинствами и недостатками, нехитрым имуществом военной поры и фотографией любимой в нагрудном кармане. Место действия — глубоко в тылу, время движется исключительно после нажатия кнопки "конец хода", и от нас опять зависит исход Второй Мировой. Впрочем, после "Солдатов на Войне" и "Командос" столь высокая миссия нас уже не шокирует.

"Лаки Страйк" и алюминиевая ложка

С первых кадров игра поражает вниманием к деталям и давно забытым графическим решениям. Перед нами — сокрытая во тьме военно-воздушная база. Редкие фонари выхватывают из темноты здания Штаба, склады боеприпасов и амуниции, ворота с табличкой "выход". Внутри склад поистине огромен — около пяти экранов, если идти мышью. Чувствуешь себя в магазине — каждая полка трещит под тяжестью новенькой солдатской амуниции. Здесь и каски, и бронежилеты, и парашюты... Встречаются и менее обычные вещи — скажем, "набор личных вещей солдата": ложка, зубная щетка, сигареты "Лаки Страйк", без которых, судя по подробному описанию, мораль воина упадет на два пункта. Карты, компас, саперные лопатки и еще полсотни различных предметов, назначение которых на первый взгляд не совсем понятно, готовы перекочевать из склада поближе к месту сбора... С трудом отвязавшись от болтливого прапорщика, спешим посетить соседний склад оружия и боеприпасов.

Детективы Кольт и Люгер?

Этот сарай такой же огромный, как и предыдущий, однако полки забиты отнюдь не зубными щетками. Около полусотни средств уничтожения той поры, начиная от безобидных на вид пистолетов и заканчивая станковым пулеметом M1919 A4 с эффективной дальностью поражения один километр. Есть также гранаты, примитивные ракетные установки, взрывчатые вещества в ассортименте и даже холодное оружие — все это вы можете совершенно бесплатно получить под роспись в этом милом помещении.

Каждое оружие характеризуется... дайте посмотрю точно ("дема" падает при переключении задач, как дикое DOS приложение)... 17 (число прописью — семнадцатью) различными параметрами. Потрясающе, такой сложной физической модели и степени детализации мы не видели даже в Soldiers at War! На скорую руку захватив с пыльных витрин побольше всяких железяк, мы мчимся на летное поле, чтобы поскорее опробовать их в деле. Увы — летчик отказывается лететь без десантников. Пойдемте выбирать команду.

Люди

Выбор команды сделан в точно такой же "реалистической" манере. Вместо сухого списка фамилий или картинной галереи квадратных подбородков мы имеем бараки, офицерский и солдатский, в которых свободные от заданий бойцы весело общаются друг с другом, играют в карты, читают письма с Родины (США) или просто спят. Тыкнув на персонаже мышкой, мы получим о нем всю информацию, включая фото и краткую биографическую справку. Количество характеристик персонажей переваливает за 20, а их разнообразие заставляет всерьез задуматься — что же за чудовищную игровую модель сварганили разработчики? В предвкушении, полные самых радужных надежд, мы, не глядя, хватаем первых попавшихся счастливчиков, без разбора распихиваем им по карманам амуницию и чуть ли не пинками затолкав в самолет (почему-то игра просит указать, какого бойца на какое место в салоне сажать), нажимаем вожделенную кнопку "взлет". Полетели...

Пять секунд, полет НЕнормальный

Первые кадры — как ушат холодной воды. Помните Jagged Alliance? Первый? Так вот, ЕЩЕ ХУЖЕ. То есть совсем плохо. Вид сверху, графика возвращает нас во времена, когда тип графического адаптера нужно было указывать при каждом старте игры, а сами игрушки свободно влезали на несколько дискет. Теперь стало понятно, откуда взялась цифра в "238 карт, точно повторяющих географические реалии Нормандии" — карты ТАКОГО качества может нарисовать даже ребенок. Неуклюжая анимация, примитивно прорисованные объекты — Empire, как всегда, на высоте.

Не буду вас обнадеживать, все действительно ТАК плохо. Но. Давайте вспомним культовые ролевые игры, уже лет десять не вылезающие из Top100 — всякие там NetHack и Moria. Текстовый режим, минималистический интерфейс и БЕСКОНЕЧНОЕ разнообразие игровых ситуаций. Системные требования — отсутствуют. Мне кажется, "101" претендует на роль такой же игры, но в жанре "тактического симулятора". Пройдет месяц, и мы с вами поставим окончательный диагноз.

1. Ребята весело проводят время, но мы вынуждены их прервать — труба зовет.
2. Графика примитивна до ужаса, но список доступных действий будет побольше, чем в Soldiers at War.

Аллоды возвращаются

Олег Хажинский

“Аллоды — Повелители Душ”

Думаю, никому не надо рассказывать, что такое “Аллоды: Печать Тайны”. Будоражащее кровь сочетание RPG и стратегии, очевидный киллер Barbie Fashion Show, игра, перед разнообразием гардероба которой зеленеет от зависти старуха Diablo, и к тому же — не самый плохой способ выпасть из социальной жизни на пару недель, а то и месяцев. Уверен: все настоящие аллодоманы слышали о второй части “Аллодов” — “Повелителях Душ”, которые появятся на горизонте под Рождество. Интересно, какие сюрпризы нам готовят в Nival на этот раз? Читайте наш репортаж из святая святых.

Уже на шестой минуте беседы стало совершенно ясно, что Nival готовит не банальный “набор дополнительных миссий”, в просторечии именуемый addon-ом, а, по сути, совершенно новую игру, в которой даже движок претерпел некоторые изменения — не говоря уже о графике и интерфейсе. Впрочем, в наши дни ни один девелопер не признается, что делает “просто” addon. Как правило, выпуск второй части — это хороший способ довести игру до ума, доделать все, что не успели в первый раз и при этом еще и денег заработать. На то, чтобы разобраться в ситуации с новыми Аллодами, потребовалось еще порядка 200 минут.

Гады стали немного умнее и фокус с избиением не по возрасту огромных младенцев, застрявших по ту сторону горы, больше не пройдет.

Гибель Багов

Игровая общественность после выхода “Аллодов” разделилась на две части. Одна часть безоговорочно приняла игру такой, как она есть, прошла ее от начала до конца, игнорируя все глюки и баги, и получила большое удовольствие. Другая часть не просекла фишку, не смогла погрузиться в игру и принялась активно выискивать недостатки. Шум был большой, и великие битвы утихли совсем недавно. В сущности, так бывает всегда, со всеми большими играми, особенно RPG — вспомним хотя бы любимейший мой Daggerfall, который за нечеловеческое количество багов многие называли Buggerfall-ом.

Однако к телу. В финальную версию “Аллодов” действительно “вкралось” недетское количество ошибок — здесь и проблемы аппаратной совместимости, и “недружелюбная” многопользовательская часть, и много чего еще. Разумеется, все эти ошибки были исправлены в двух вышедших “патчах”, а patch 3, которого мы ждем на днях, наконец-то, позволит играть в “честный” multiplayer по Интернет, с героями, “хранящимися” на сервере.

Сейчас вовсю идет подготовка к выпуску первых “Аллодов” на западный рынок. Игра уже прошла фазу активного бета-тестирования и так называемый Quality Assurance (контроль качества). Вылизанный таким образом игровой движок и станет основой вторых “Аллодов”, так что об ошибках можно смело забыть — их (почти) не будет.

На что жалуемся?

Едем дальше. “Нивал” получил огромное количество писем от фанатов и ненавистников игры, причем вторых было значительно меньше. Игроки, к счастью, оказались ребятами конструктивными, и после выражения восторгов и разочарований делали конкретные предложения по улучшению игры. Хорошая новость для всех, кто потратил таким образом свое время: все ваши письма были учтены! Я лично видел толстенную распечатку всех предложений, рассортированную по темам. Дмитрий Девишев, руководитель “Повелителей Душ”, уверяет, что НИ ОДНО предложение, если оно имело смысл и вписывалось в концепцию, не осталось незамеченным. Примеры?

Искусственный интеллект монстров. Гады стали немного умнее и фокус с избиением не по возрасту огромных младенцев, застрявших по ту сторону горы, больше не пройдет. Магические персонажи стали пользоваться своими способностями более мудро, а “крутые” монстры, по обещаниям разработчиков, доставят нам теперь массу проблем.

Мало горячих клавиш? Теперь их девять, с F4 по F12, причем на кнопку можно “повесить” не только заклинание, но и пузырек или другое оружие. Не успеваете произносить заклинания в бою? К вашим услугам новая система “автокастинга”, теперь маг сможет автоматически отбиваться от врагов выбранным вами атакующим заклинанием, а также навешивать на себя и

свою команду всевозможные защиты (при определенной крутизне, естественно). Три уровня защиты — только heal и shield, затем еще bless и haste, а самые мощные маги добавят protection-заклинания и invisible. Высокоуровневая тусовка приключенцев теперь может просто не вылезать из измененных состояний, причем от вас лично не потребуется абсолютно никаких телодвижений, кроме установки опций.

Автособиратель мешков. Удобство этой штуки поймет каждый, собравший за игру более тысячи мешков саморучно. Команда "стой смирно!" отобьет у персонажа всякое желание отбиваться от врага, позволив воину не выходя из схватки поменять оружие, а магу — сохранить невидимость. Активно практикующие воины не выразили интереса к магическим "скроллам", поэтому теперь последние складываются в стопку, освобождая место для более полезных вещей, а также становятся доступны в "книге заклинаний", слегка уравнивая в правах воина и мага. Двойной щелчок на любом заклинании заставит мага (или группу магов) обратить его на себя. Мышь стала более чувствительной, а курсор — "осязаемым". И так далее, и тому подобное.

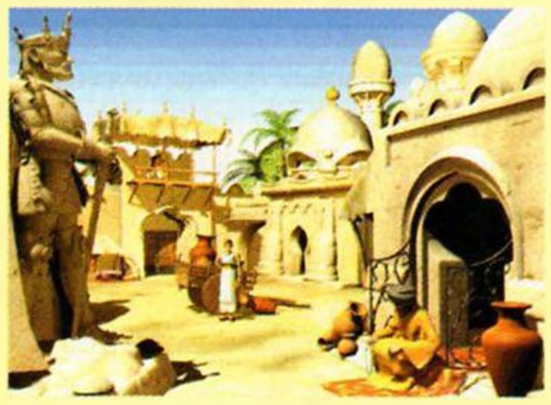
Были, что называется, и курьезы... Возникла масса нареканий, связанных с тем, что маги в игре значительно сильнее воинов. И примерно столько же недовольных сетовали, что воины, по их мнению, чрезмерно сильны и слишком легко одолеваю магов. Особенно внимательно изучалась жалоба одного товарища, который заявил, что в "Аллодах" очень МАЛО ОРУЖИЯ, а лидер местного хит-парада — требование увеличить количество "дешевых кристаллических шмоток".

А что? Их действительно преступно мало...

Игра покидает раздел стратегий

Впрочем, давайте не будем размениваться на мелочи, а попытаемся взглянуть на новую игру в целом. "Повелитель Душ" делает еще один шаг от стратегической игры к ролевой, что, наверное, правильно. Станет меньше героев — не больше трех. Поредеют ряды наемников (имели место умники, сумевшие пройти первых Аллодов исключительно силами наемников). Как результат, группа приключенцев уменьшится, и битвы станут более контролируемыми и... индивидуальными, что ли. Впрочем, большие баталии с десятками действующих лиц тоже будут, но только при наличии убедительного "сюжетного" обоснования.

Разумеется, местный зверинец и арсенал средств уничтожения в новой игре значительно пополнится.



Кстати, о сюжете. Действующие лица "Печати" давно (сто лет назад) покинули наш бренный мир, оставшись в народных сказаниях, а кое-где — и в бронзе. Наш герой — уроженец Умойра, пройдя серьезный отборочный конкурс, становится доверенным лицом великого мага Скракана. Маг, руководствуясь одному ему понятными (пока) мотивами, отправляет нас в качестве глубоко законспирированного агента к черту на куличики, на какой-то отдаленный аллод Кадаганской Империи.

Разумеется, сначала мы совершенно не врубаемся в происходящее, и картина мира открывается постепенно, по частям. Долгие беседы с самыми различными персонажами, обрывок карты здесь, оброненный волшебный артефакт там — внимательный игрок разгадает загадку чуть раньше и получит некоторые преимущества, а эээ... невнимательного игрока сюжет мягко тыкнет носом в нужную дверь сам, но чуть позже.

Деление игры на миссии останется, но глобальная карта претерпит кардинальные изменения. Теперь мы можем в любой момент посетить любую "активную" точку на карте, будь то один из городов или просто известные нам места. Сюжет станет менее

линейным, во всяком случае, бросающееся в глаза деление миссий на основные и дополнительные пропадет. Это еще не полная свобода ролевой игры, а только ее предвкушение, но даже психологический эффект оправдывает затраты.

Разработчики попытались сделать процесс путешествия по аллоду более интересным — страна делится на регионы, со своим климатом, рельефом и местными жителями. В различных областях мы встречаем свой "социум", свою культуру, свою атмосферу. Миссий будет чуть больше 20, но не торопитесь разочарованно вздыхать! Эти миссии несколько отличаются от "старых"

Зона

Места, которые мы посещаем в ходе игры, теперь стали слишком велики для "миссий", и скорее похожи на "зоны" в ролевых играх. Мало того, что карт маленького размера почти не осталось, внутри каждой зоны нас ждет не один, и даже не два различных квеста. Авторам даже пришлось ввести новое окошко — "активные задания" на карте. Место можно посещать не один раз, открывая для себя и команды все новые и новые детали.

Отвлекая нас от процесса замачивания монстров, персонажи периодически будут пускаться в длительные беседы, обмениваясь своими впечатлениями об игроке и его способе движения по сюжетной линии. Разговоров станет больше — все для того, чтобы подчеркнуть индивидуальность и мотивацию каждого действующего лица, будь то главный герой, говорящая белка или наемник.

Монстры, тряпки и железки.

Разумеется, местный зверинец и арсенал средств уничтожения в новой игре значительно пополнится. К уже известным, практически родным персонажам прибавятся лесные друиды, которые стараются не вмешиваться в дела людей, но жестоко наказывают незваных пришельцев, милые существа некромансеры (маги, конечно), которые предпочитают появляться со свитой всевозможных зомби, скелетов и прочей нежити, а также орки-шаманы со своей древней магией. Конечно, не

стоит забывать и об уникальных существах, с которыми придется сразиться в процессе игры, но разработчики пока старательно замалчивают подробности. Ходят слухи о существовании в новой игре неких "монстров пятого уровня", но у меня нет никакого желания знакомиться с ними лично — говорят, что из тех, кто с ними встретился, домой не вернулся никто.

Жаловаться на недостаток вооружения и одежды в Аллодах — большой грех, но авторы и здесь решили кое-что добавить и поменять. Ждите появления новых, уникальных предметов, которых не купить в магазине. Обычно их носят с собой мускулистые существа, имеющие обыкновение убивать вас с первого удара. Армии "новеньких" скелетонов, зомби и друидов также будут вооружены ранее невиданными экземплярами. Мечта коллекционера — древние "орочьи" игрушки — тоже со временем смогут стать вашей собственностью.

"Институт магазинов" подвергнется тотальной реформации. Лавок станет больше, появятся узкоспециализированные ларьки в лесу и просторные городские супермаркеты. Намекну также, что порой содержимое местных полок будет зависеть от результата прохождения тех или иных миссий.

Система магии также слегка переработана: некоторые известные вам заклинания поменяли свои сферы, а их место заняли новые магические фокусы. Самый интересный, пожалуй — "суммон", вызывающий из астрала... черепашку, белочку или сороконожку. Жидко? А четвертого уровня не хотите? Разумеется, при наличии определенного умения. Причем "мановитый" маг сможет за пару секунд создать армию хоть из двух десятков белочек-убийц. Правда, чем больше толпа — тем ниже стабильность связи с астральным миром, и... в один ужасный момент маг рискует остаться голым, а еще через некоторое время — мертвым.

Непопулярные "свет" и "туман" были стерты из магических книг, но остались в "свитках". Их место заняли атакующие заклинания-"стрелы" и алмазная пыль. Любители поднимать мертвых теперь имеют шанс сотворить не только привидение, но и скелет или зомби — это зависит от степени, скажем так, готовности трупа. В целом перестановки были сделаны с одной целью — добиться баланса между школами магии. Насколько это удалось, мы узнаем через несколько месяцев.

Интернет, бета-тестеры и все-все-все.

Как это ни прискорбно, но и вторая часть Аллодов не будет поддерживать систему "порталов", позволяющих игрокам путешествовать из одной карты на другую. Таким образом, мечте о большой online RPG на базе первых "Аллодов" не суждено сбыться! Все остальное — на месте.

Огромные карты для игроков самых разнообразных уровней, продуманная защита против "читеров" и (главное) — серверная часть, позволяющая хранить данные об игроках на сервере. Многие жаловались на "бессмысленность" существования в мире многопользовательских "Аллодов", и, чтобы занять скучающих, в игре появятся внутренние квесты — от очень простых до чудовищно сложных.

По-настоящему мощные вещи и оружие теперь станут настоящей редкостью, ведь добыть их можно будет только в приключениях. Правда, PK (убийство игроков) и альянсы никто отменять не собирается, поэтому, если вы считаете, что вам этот кристаллический меч больше к лицу, то...

Кроме того, во второй части "Аллодов" будет представлен принципиально новый тип multiplayer, по духу очень похожий на Myth. Короткие командные схватки, чистая тактика без всякой генерации героев и накачивания умений. "Захвати флаг", "Царь горы" и прочие всем хорошо знакомые игрища. Состав команд — две по восемь, а возможно, и четыре по четыре — это будет видно чуть позже. Nival и 1C Multimedia собираются культивировать и поощрять деятельность команд-кланов на своем игровом сервере, регулярно публикуя список лучших.

Но это в будущем. Желающие попробовать свои силы в "честном" multiplayer по Интернет должны дождаться patch 3 и появления бета-сервера "Аллодов", что будет достаточно скоро. Те, кто купил легальную копию игры при покупке "Повелителя Душ" получат 50% скидку. Для этого достаточно притащить в любой магазин сети 1C Multimedia вторую половину регистрационной карточки. Обладатели пиратских версий, как это ни печально, не получат доступ к бесплатному серверу "Аллодов" — но мне их не жалко.

Таким образом, мечте о большой online RPG на базе первых "Аллодов" не суждено сбыться! Все остальное — на месте.

Вот таким образом обстоят дела с "Повелителем" сегодня. Художники во всю работают над новыми роликами (я видел фрагменты — просто класс!), Петр Высотин вносит последние баги в игровой движок (чтобы играть было не скучно), а главная работа сейчас идет "на уровнях" — дизайн и тестирование. Кстати, Nival приглашает бета-тестеров принять участие в отладке "Повелителя Душ". Если вы готовы, посетите сайт разработчиков и заполните регистрационную форму.

А Nival между тем работает над проектом, известным как "игра, которая была третьей частью Аллодов". Готовится что-то безумно интересное, а подробности вам расскажет Александр Вершинин в разделе RPG — будущая игра окончательно потеряла всякий стратегический вид. Я же прощаюсь с "Аллодами" — как журналист, но не как игрок. До встречи!

GAME.EXE беседовал с директором Nival Сергеем Орловским, руководителем проекта "Аллоды: Повелители Душ" Дмитрием Девишем и ведущим программистом Петром Высотиным.
www.nival.com
Выход: Ноябрь 1998

Game.EXE #2 CD-ROM (сентябрь)

Минимальные системные требования, необходимые для запуска нашего диска:

Windows 95/NT Pentium 90 16 Мбайт Ram 4x CD-Rom SVGA 800x60

Утилиты

Ядро DirectX 6.0. Не содержит драйверов устройств. Для пользователей Windows 98 и Windows 95.

DirectX 6.0 и драйверы устройств с поддержкой английского языка. Только для windows 95.

Эталонные (Reference) драйверы Voodoo 2 для Windows 95/98 (версия 2.1)

Панель управления для драйверов Voodoo 2 (под Windows 95/98), содержащая дополнительные настройки.

Эталонные драйверы Voodoo 2 для Windows NT (релиз 2.0, версия 1.03.00).

Панель управления для драйверов Voodoo 2 (под Windows NT), содержащая дополнительные настройки.

Эталонные драйверы Voodoo Graphics для Windows 95/98 (версия 3.0).

Эталонные драйверы Voodoo Graphics для Windows NT (версия 3.0).

Драйверы I740 (Intel) для Windows 95/98 (версия 2.1) с поддержкой OpenGL.

Драйверы I740 (Intel) для Windows NT (версия 2.0) с поддержкой OpenGL.

Драйверы Riva 128 PCI (NVidia) для Windows 95/98 (версия 1.50H) с поддержкой OpenGL.

Драйверы Riva 128 AGP (NVidia) для Windows 95/98 (версия 1.50H) с поддержкой OpenGL.

Драйверы Riva 128 AGP/PCI (NVidia) для Windows NT (версия 1.50H) с поддержкой OpenGL.

Драйверы Millennium, Millennium II, Mystique, Mystique 220, Productiva G100, Millennium G200 (Matrox) для Windows 95/98 (версия 4.11).

Драйверы Millennium, Millennium II, Mystique, Mystique 220, Productiva G100, Millennium G200 (Matrox) для Windows NT (версия 3.61).

Драйверы Sound Blaster 16/32/AWE (Creative) для Windows 95/98 (версия 14).

Основные утилиты Sound Blaster 16/32/AWE (Creative) для DOS.

Драйверы Sound Blaster 16/32/AWE (Creative) для Windows NT (версия 8).

Демо-версии игр

Leisure Suit Larry's Casino
Интернет-казино
Sierra/Sierra
Официальная Интернет-страница: www.sierra.com/titles/lslcasino/
Минимальные системные требования (рекомендуемые для запуска демо-версии): Windows 95, Pentium 90, 16 Мбайт RAM, SVGA, DirectX, модем 28.800+

Echelon
Стратегия в реальном времени
Arena Games/Midas Interactive Entertainment BV
www.gamesarena.com/echelon/index.html
Windows 95/NT, Pentium 100 (лучше 166), 16 Мбайт RAM (лучше 32), SVGA, DirectX

European Air War
Авиасимулятор
MicroProse/MicroProse
www.microprose.com/gamesdesign/eaw/
Windows 95/98, Pentium 166 (с 3D-акселератором — P133), 32 Мбайт RAM, SVGA, DirectX

Grim Fandango
Квест
LucasArts/LucasArts
www.lucasarts.com/products/grim/
Windows 95/98, Pentium 133, 16 Мбайт RAM, SVGA, DirectX

Hostile Waters
Неинтерактивная демо-версия
3D action-стратегия
Rage Software/Rage Software
www.rage.co.uk/ (адрес компании-разработчика)
Windows 95, Pentium II-333, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель, SVGA, DirectX

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998
Симулятор гонок "Формулы-1"
Reality/Midas Interactive Entertainment BV
www.gamesarena.com/jhgp/index.html
Windows 95, Pentium 120 (лучше P166), 16 Мбайт RAM (лучше 32), SVGA, DirectX
Дополнительная информация: 3Dfx настоятельно рекомендуется; не помешает и хороший джойстик (а еще лучше — комплект "руль-педали")

Lode Runner 2
Action-puzzle
Presage Software Development Company/GT Interactive
www.presage.com/sneekpeek.html
www.gtgames.com/games/lode
Windows 95, Pentium 90 (лучше P133), 16 Мбайт RAM (лучше 32), SVGA, DirectX

The Last Express
Квест
Smoking Car Productions/Broderbund
www.lastexpress.com/
Windows 95: Pentium 60 (лучше P120), 16 Мбайт RAM, SVGA; DOS (6.0+): Pentium 66 или 486DX2/66+, 8 Мбайт RAM, SVGA

M.A.X. 2
Стратегия
Interplay/Interplay
www.interplay.com/max2/
Windows 95, Pentium 90 (лучше P120), 16 Мбайт RAM (лучше 32), SVGA (1 Мбайт), DirectX, 30 Мбайт на HDD

Montezuma's Return!
3D action/adventure
Utopia Technologies, Inc./Utopia Technologies, Inc.
www.utopiatech.com/
Windows 95, Pentium 133, 16 Мбайт RAM (в случае 3Dfx-варианта — 24 Мбайт), SVGA, DirectX5

Recoil
3D action
Zipper Interactive/Virgin Interactive Entertainment
www.vie.com/recoil/html/gamer_frameset.html
Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайт RAM, SVGA, DirectX

S.C.A.R.S.
Action-гонки
UbiSoft/UbiSoft
www.ubisoft.com/scars/home.html
Windows 95/98, Pentium 133, 16 Мбайт RAM, SVGA, DirectX, 3D-ускоритель (Voodoo)

SiN
3D action
Ritual Entertainment/Activision
www4.activision.com/games/sin
Windows 95/98, Pentium 150, 32 Мбайт RAM, SVGA, DirectX, 3D-акселератор (лучше Voodoo 2)
настоятельно рекомендуется

Small Soldiers: Squad Commander
Action
DreamWorks Interactive/Hasbro Interactive
www.DreamWorksGames.com/Games/smallsoldiers/sspc.html
Windows 95, Pentium 100, 16 Мбайт RAM, SVGA, DirectX

Survival
3D action
enjoy Entertainment/enjoy Entertainment
http://www.enjoy-e.de/games/survival.htm
Windows 95, Pentium 166, 16 Мбайт RAM, DirectX5, Voodoo- или Rush-ускоритель
Дополнительная информация: джойстик и H3D-очки рекомендуются

Police Quest: SWAT 2
Action-стратегия в реальном времени
Yosemite Entertainment/Sierra FX
www.swat2.com
Windows 95/98, Pentium 133, 16 Мбайт RAM, SVGA (1 Мбайт видеопамяти), DirectX

WarGames
Стратегия в реальном времени
Interactive Studios/MGM Interactive
www.wargamesmgm.com
Windows 95/98, Pentium 133, 16 Мбайт RAM, SVGA, DirectX, 17/52 Мбайт на HDD (одиночная/сетевая игра)
Дополнительная информация: игра поддерживает большинство 3D-ускорителей

Патчи

Battlezone v1.31 Patch (Activision) 3Dfx Fina

Patch Carmageddon (Stainless Software

Interplay) Voodoo2 Patch Carmageddo

(Stainless Software/Interplay) Dungeon Keepe

Patch (Bullfrog) Final Fantasy 7 v1.01 Patc

(Eidos Interactive) Descent: FreeSpace v1.03 0

Patch (Volition, Inc.) X-COM: Interceptor v1.

Patch (MicroProse) Longbow 2 v2.09 Patc

(Jane's Combat Simulations) M.A.X. 2 v1.

Patch (Interplay) Mortal Kombat 4 Patch

(Midway Games) Myth: The Fallen Lords Patc

v1.3 Beta 2 (Bungie) Burnout: Championshi

Drag Racing Patch v1.23 (Bethesda Softworks

Dark Reign: Future of War Update 1.

(Activision) Total Annihilation v3.1 Patc

(Cavedog Entertainment) "Вангеры", патч 0.

(Игра разработана компанией K-D LAB

издается компанией БУКА. http:/

www.kdlab.com, http://www.buka.com

Бонус-трек

Вся музыка "Вангеров"

Идею облагораживать музЫкой грубый игровой софт; как нам кажется, можно назвать самым выдающимся достижением Game.EXE за последние полтора века. У нас наполеоновские планы: октябрьский "компакт" будет украшать эксклюзивная запись с московского концерта "Роллинг Стоунз", сделанная Колей Радовским при помощи карманного CD-рекордера собственного изготовления; ноябрьский диск порадует вас новым альбомом БГ (Борис Борисыч никому не дал, а вот нам — легко), декабрьский... Впрочем, что далеко заглядывать! Перед вами — сентябрьский .EXE-диск с очередным бонус-треком: зпивает Эдуард Хиль... то есть, пардон, у рояля... то есть на "Ямахе" наяривает сам... КранК. Не ждали? А кто, по-вашему, сочинил и исполнил всю музыку к нашим любимым "Вангерам"? То-то. Читайте объяснительную Самого. И — слушайте музыку! Все 9 вангеровских треков!

...Еще помидорчик

Игорь Бугаенко

Warlords 3: Darklords Rising

"Что нового?" — вот вопрос, который задает себе каждый варлордоман, услышав о выходе продолжения Reign of Heroes. Ответ: ничего! 5 новых героев, 4 новых кампании, 10 новых заклинаний, 10 свежеслепленных умений, 15 отдельных сценариев, три десятка рвущихся в бой монстров — разработчики продолжают идти по пути "пожеланий трудящихся", упорно создавая своих Warlords 2 Deluxe-Deluxe.

Мелкая косметическая правка интерфейса, добавление желанных игроками менюшек... Годы шли, весна сменялась зимой, кролик на энерджайзеровских батарейках наконец остановился, а "Варлорды" остались "Варлордами", и в них по-прежнему интересно рубиться ночь напролет. Кто сказал, что консерватизм — это плохо?

Как гласит народная китайская поговорка, "аддон" скорее жив, чем мертв.

Две большие кампании и две малые, 15 одиночных сценариев — есть где развернуться бывалому стратегу! Все миссии снабжены детальными брифингами, разъясняющими игроку ситуацию в стране Erethia на данный конкретный момент времени.

Все новое — это отнюдь не забытое старое!

На фоне "старичков" неплохо смотрятся новые герои. Summoner обладает четырьмя могучими заклинаниями, способными вдруг сотворить из полного "ничего" вполне приличный отряд. Bard исполняет пять полезных на войне и в быту песен. Alchemist может вытянуть из карты все артефакты и сложить их в свой бездонный карман. Barbarian обижен умишком, но далеко не мускулами, а для Monk'а молитвы целительны, как какао с молоком и "стиморол" без кариеса, вместе взятые.

DR прямо кишит всякими фенечками, о которых мы так долго мечтали и не побоялись попросить! В местных храмах появилась кнопка "Set aside quest", которая позволяет не гробить молодого героя только потому, что ему приказали прикончить супермена 10-го уровня. Правда, в течении нескольких дней после этого вам вообще не дадут квестов, но уж лучше так... AI научился грамотно пользоваться vectoring-ом и вообще здорово поумнел — например, взял моду собирать мощные армии, а потому режим сложности Hard рекомендуется только настоящим ветеранам!

Игроки, у которых есть терпеливые друзья, могут на своей шкуре испытать многообразие девяти (!) новых сетевых режимов. Включите все опции и вновь отключите их, перепробуйте все варианты настройки — обязательно что-нибудь для себя найдете!

Варлорды открывают секреты

Авторы сделали официальную ссылку на файл с внутренними настройками игры — наконец-то новые герои постучат в ваши окованные железом ворота, а купцы откроют свои закрома и неохотно потащат к вам запылившиеся артефакты.

Поставляемый в виде бонуса редактор — это песня! Любители народного творчества получают в свои руки НАСТОЯЩЕЕ могущество в виде многозадачного редактора кампаний, миссий, артефактов, юнитов и всего, о чем только может мечтать ваше больное воображение. Создайте Свою Игру — с легендарным комплектом доспехов имени себя, за обладание которым рожденные вами монстры будут сражаться на нарисованных вами же картах.

Проблемы роста

Многие игроки жаловались, что в RoH их герои слишком быстро "накачивались": старательно взлелеянный супермен упирался молодецкой макушкой в потолок уже в середине 10-этапной кампании. Ребята из SSG поняли нас слишком буквально — теперь для того, чтобы к середине игры дорасти до следующего уровня вашему любимцу придется единолично перемолоть всех врагов на карте. Что не есть хорошо.

Опять-таки расстроило пристрастие авторов к подземным картам (негде развернуться моим любимым пегасам и драконам) и распиханным по углам невидимым руинам. Я что, в Quake, что ли, играю, чтобы за каждый угол цепляться?! Все хорошо в меру!

Ностальгия

Где ты, мой 486-й? Куда ушел ты, старый друг, верный боевой товарищ, поле битвы, на котором впервые столкнулись в "решительной схватке" армии людей и нежити? То было время гигантов — время первых "Варлордов"!..

Прошло много лет, но игра осталась! С обновленным "междумордием", обвешенная немыслимым количеством фенечек, ты все еще жива, ты будешь жить, несмотря на злобные пророчества недоброжелателей в лице некоего Олега М.Х. (см. .EXE 8'97, "Последнее Танго Военных Лордов"). Бессмертное зло побеждается так же изящно, как и раньше, так же непринужденно возрождается из пепла, так же меняется с добром местами и продолжает творить свои темные делишки. Ничто не изменилось! Потому и играть в "Варлордов" так же легко и приятно, как и пять лет назад.

Warlords 3: Darklords Rising

Разработчик	**SSG**
Издатель	**Broderbund Software**

Резюме

Отличный отдых для души и тела. Рекомендуется всем любителям Warlords, а тем, кто не знает, что это такое, рекомендуется вдвойне.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 75**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

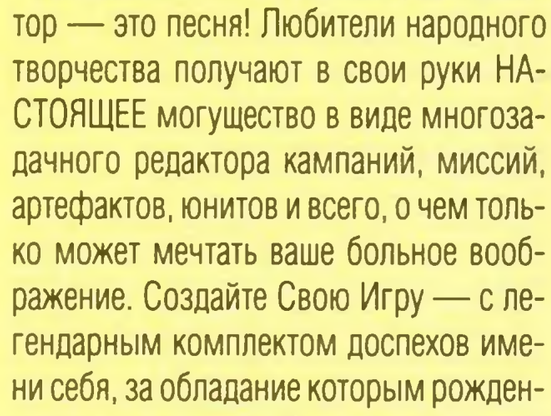
- Требует 150 Мбайт на винчестере во время инсталляции
- Сайт разработчика: www.ssg.com
- Сайт издателя: www.broderbund.com

Рейтинги

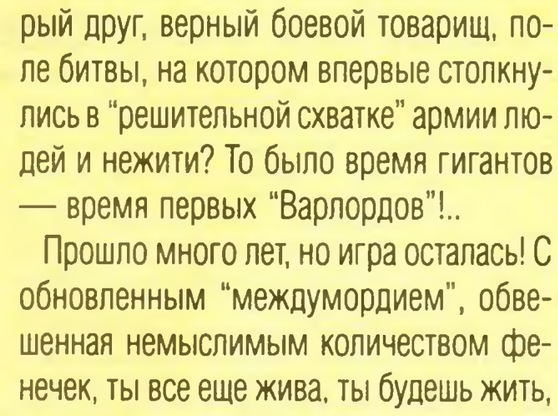
Графика	**80%**
Звук	**60%**
Сюжет	**80%**

Интересность

80%



1. Восставший Лорд Вапе собственной темной персоной.



2. Now you all know Bards and their songs...

Симулятор жизни

Олег Хажинский

Creatures 2

Люди делятся на тех, кто знает, что такое Creatures и тех, кто никогда о них не слышал. Первую часть человечества уже не переделаешь — они теперь составили свое мнение об игре.

Гораздо интереснее писать для тех, кто еще ничего не знает о самом сложном "тамагочи" в истории человечества, пожирающем 200Мб дискового пространства на завтрак и презрительно отвергающего видеокарты с объемом памяти менее 2Мб. Чем бы это ни было — глобальной мистификацией с участием полумиллионной армии статистов или настоящим прорывом в области искусственного интеллекта, ЭТО продолжается. Вышли Creatures 2.

Что-то вроде многоэтажного сарая, вид сбоку. Страшный бардак вокруг, еда валяется прямо на полу, но в целом красиво.

Молодой отец.

Писать про Creatures 2 после Rainbow Six чрезвычайно трудно. Террористы мерещатся за каждым углом, левая кнопка мыши воспринимается пока исключительно как спусковой крючок, а привыкший к ежедневным адреналиновым инъекциям мозг слабо воспринимает происходящее на экране. Что-то вроде многоэтажного сарая, вид сбоку. Страшный бардак вокруг, еда валяется прямо на полу, но в целом красиво. Детские игрушки, какие-то загадочные устройства. Малый с огромным клювом деловито расхаживает среди этого хлама и скрипучим голосом произносит различные слова. Может быть, это ворона?

Нашел яйца и инкубатор. На куриные не похожи, больно пестрые. Что будет, если я положу одно внутрь этой штуковины? Сначала ничего. Потом отвратительная музыка, как в американских рождественских фильмах под happy end. Потом... Зверек, похожий на енота из детского мультфильма протягивает ко мне маленькие лапки и лопочет "папа, папа". Приехали. Какой я тебе папа? Я выжженный изнутри убийца террористов!

Хватит на сегодня.

Кошмар продолжается.

Запустил игру еще раз. О ужас, это существо все еще там! Оно бегает по коридору и говорит "а-быб, а-быб". Я назвал его Денисом. Он норн. В книге сказано: я должен научить его разговаривать. Если показать норну предмет, а потом несколько раз повторить его название, он должен его запомнить. Проблема в том, что Денис не хочет меня слушать, а только бегает и играет с мячом. А теперь вот заснул...

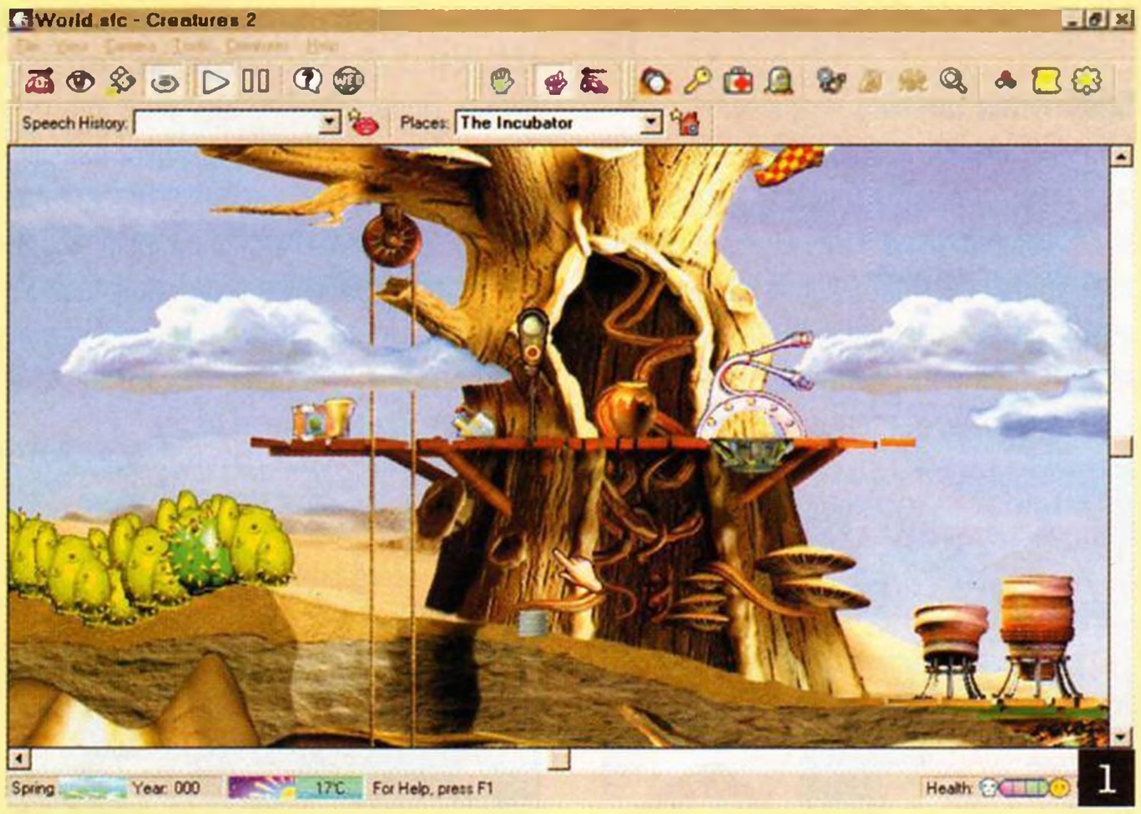
Оказывается, я могу его наказывать и щекотать нос в качестве поощрения! С новым знанием дела пошли в гору. Обнаружил компьютер, который учит норна основным действиям — "иди", "возьми", "съешь" и так далее. Этажом ниже есть еще одна машина, с помощью которой Денис должен научиться выражать свои эмоции — но вот проблема, как доставить к ней малыша? Я не могу просто взять его за шкирку, приходится действовать путем обмана и хитрости...

Эволюция — в ваших руках!

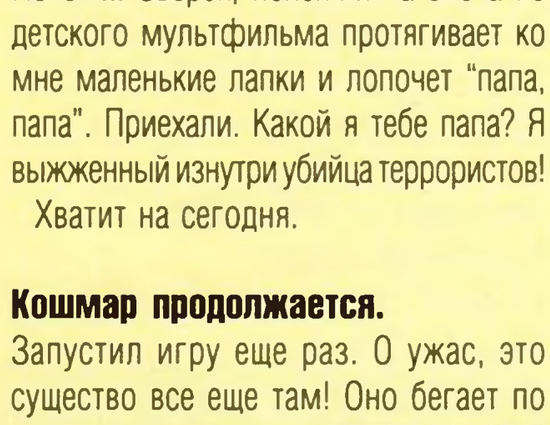
Место, где мы находимся, называется Альбия. В книге сказано: помимо норнов, в этой стране обитают еще злые грендлы и добрые эттины, и когда наступит зима, грендлы могут добраться на наш остров по льду. Но сейчас осень, повсюду у нас тут урожай поспел, все цветет и колосится. Пройдет еще часа два, и выпадет первый снег. Год здесь короткий — восемь часов. Мой Денис стал совсем взрослым, облазил уже почти весь остров, но неисследованных уголков еще много — Альбия страна большая.

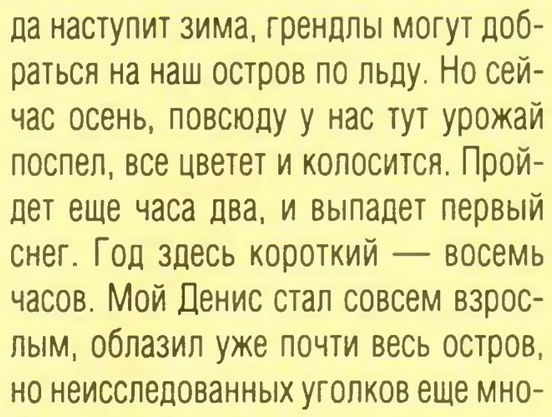
Вы спросите меня — для чего все это? В чем смысл игры? У меня нет ответа!

Кто-то играет в норнов, как в куклы. Кому-то просто нравится нянчится с виртуальными существами. Есть игроки-ученые — они выводят особые по-



1

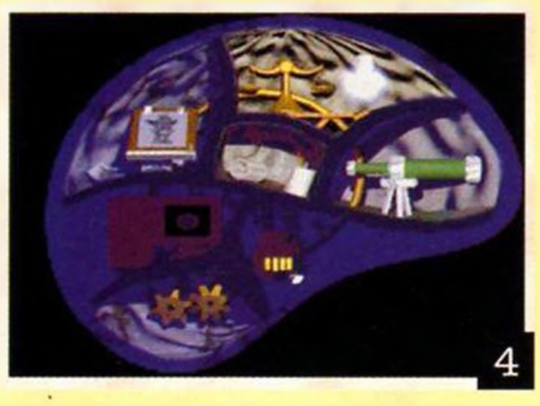




1. Самая высокая точка Альбии. Здесь всегда ветрено, облака задевают за макушки деревьев.

2. Ворона — милое существо. Она учит норна словам. Кстати, что такое mover?

3. Обучающий компьютер научит норна выражать свои мысли и желания.



роды норнов. Для этих в игре созданы все условия! Через полтора часа жизни норн становится совсем взрослым и готов к продолжению рода. А вы думали, яйца приносит аист? Родители могут не волноваться — разработчики не собираются шокировать ваших детей откровенными сценами. Однако норны — живые существа. Они чувствуют боль и одиночество, радуются жизни, болеют, голодают и хотят спать. Они привязываются к вам, к своим друзьям, они боятся наказаний и грендлов.

Это не просто забавный компьютерный зверек, который ползает по вашему десктопу. Это виртуальное существо с огромным потенциалом развития. В течение пяти, десяти поколений вы можете сформировать собственную породу, дать начало новой ветви в эволюционном дереве норнов. Теперь представьте, что одновременно с вами селекцией занимаются тысячи людей (первые Creatures разошлись тиражом полмиллиона копий). Вы обмениваетесь клонами лучших экземпляров и продолжаете свои эксперименты…

К сожалению, обычный норн живет всего около десяти часов. Не хочется верить, что к вечеру мой Денис превратится в дряхлого старика, а на следующий день отправится на местное альбийское кладбище. Нет, я лучше сохраню моего зверька на винчестере и подожду, пока не будет изобретено какое-нибудь вещество, продлевающее норнам жизнь.

Для тех, кто знает о Creatures все

Между оригиналом образца 1996 года и Creatures 2 принципиальных различий нет. Игра стала больше, разнообразнее, дружелюбнее к новичкам, "открытее" для новых элементов и чуть красивее.

Мир Альбии вырос ровно в два раза и заиграл в 65536-ти цветах. Появились новые территории для исследований — вулканы, пустыни, озера и водопады. Авторы запрятали посреди этого многослойного пирога самые мощные средства контроля над породой — специальные инструменты, позволяющие воздействовать на тело и мозг наших питомцев. Наверное, это правильный шаг — неумелое обращение с этими игрушками может поставить расу норнов на грань вымирания. Особенно страшную машинку, которая позволяет создавать чудовищных мутантов, используя гены норнов, грендлов и эттин придется поискать даже опытным игрокам…

Норны стали сложнее. Изменился их внешний облик, улучшилась мимика, появилось множество оттенков шерсти, типов глаз и так далее. Но главная трансформация произошла внутри. У виртуальных зверьков ("человечками" их называть все-таки страшновато) появились внутренние органы, заработала химическая система обмена веществ в организме. Генетическая структура усложнилась, и теперь информация о роде хранится в наборе из 500 генов. При проектировании "вторых" норнов использовались все новые разработки CyberLife Technology в области моделирования деятельности мозга, сделанные за прошедшие полтора года.

Чтобы "новым норнам" не было скучно в "старом" мире, последний сделали более живым и "интерактивным". В Альбии теперь меняются времена года, идет дождь, дует ветер и случаются сильные морозы. Всевозможная "еда" не просто валяется на земле, а растет, цветет и, возможно, даже пахнет. Жужжат насекомые — опыляют цветы, кусают без разбора норнов с грендлами и переносят заразу. Короче, полный экологический цикл — игрок сам влияет на природу Альбии.

Помимо экологии, в игру добавили немного физики. Предметы теперь имеют массу и инерцию, могут тонуть или падать с обрыва. Сеть телепортационных кабинок окутала всю страну, появились новые средства передвижения, новые игрушки, новые… Перечислять все новые объекты просто не имеет смысла, потому что теперь они совершенно официально "подключаются" к вашему миру с помощью Agent Injector. Их можно бесплатно достать через Интернет, сотворить самому или купить вместе с очередным "аддоном" к игре.

Профессионалы по разведению норнов наверняка оценят переработанные "киты" — по существу, отдельные программы с набором инструментов для изучения и влияния на жителей Альбии. О тонкостях разведения Существ мы обязательно расскажем в следующем номере, так что присылайте свои вопросы и предложения. Лучшие норноводы редакции уже сейчас работают над выведением устойчивых к кризисам пород норнов и с удовольствием помогут вам освоить азы своего мастерства.

Другая жизнь

Если задуматься, Creatures — очень страшная игра. Иногда мои норны вытворяют вещи, от которых у меня мороз по коже. Ведь это — просто очень сложная программа, набор битов, иллюзия… Но почему они порой ведут себя как настоящие дети? И когда я наказываю своего воспитанника, о чем он думает? А если он погибнет из-за моего недосмотра, насколько это страшно? Хорошо, что сейчас уровень развития технологий "искусственной жизни" позволяет обернуть все в шутку. Но кто знает, быть может, через пару десятков лет за некорректный выход из очередных Creatures будут отдавать под суд…

Через полтора часа жизни норн становится совсем взрослым и готов к продолжению рода. А вы думали, яйца приносит аист?

Creatures 2

Разработчик	**CyberLife**
Издатель	**Mindscape**

Резюме

Несмотря на некоторый аромат "попсятинки" и налет "ути-пути", Creatures 2 по-прежнему являет собой высочайшее достижение в игровой индустрии. Игра без цели, без крови и без конца. Вы уже завели себе норна?

Системные требования

ОС	**Windows 95/98/NT4**
Процессор	**486/Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA 2Mb**

Дополнительная информация

- 200Мбайт на HDD
- Сайт издателя: www.mindscape.com

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**95%**
Сюжет	**90%**

Интересность

87%

4. Мозг норна. Пока дремлет…

5. Увы, ничто не вечно. Местное кладбище готово принять первых посетителей.

6. Судя по всему, нас ожидают и подводные приключения.
7. Очень важно не пропустить момент полового созревания — в это время наши подопечные особенно чувствительны…

Все дело — в волшебном рычаге!

Олег Хажинский

M.A.X. 2

Скорый поезд "Mechanized Assault and Exploration" Номер Два несколько раз пролетал мимо своей остановки — увлекшись подкидыванием угля в прожорливые топки, разработчики-машинисты из FlatCat/Interplay забывали про тормоза, и страшная инерция проносила игру мимо очередных сроков. Пятьдесят пассажиров, набранных из любопытствующего народа и гордо называющих себя бета-тестерами, последние полгода занимались покрасочными работами, привинчиванием дверных ручек и прочей мелочевкой. Уже в самом разгаре лета, слегка запинаясь на неровностях Pentium 166, M.A.X. 2 прибыл на конечную станцию.

Первый M.A.X. запомнился нам в основном своей замечательной рукоятkой, потянув за которую, можно было приблизить или удалить игровое поле. Все происходило так стремительно, что мы, нищие владельцы вялых компьютеров, дергали несчастный рычаг дни напролет.

Тот же самый рычаг, но теперь из чистого "хай-колорного" золота, перекочевал и в новую игру. К нему добавились рукоятка управления углом зрения, экран "монитора наблюдения" со стеком на двадцать камер, десяток вспомогательных кнопочек и ползунков, пара информационных табло, всплывающие меню, навигационные точки по Shift и еще ровно тысяча и один хитрый прибамбас.

Игра без проблем модифицируется из классической RTS а-ля Red Alert в кондовый wargame с хексами и кнопкой "конец хода".

Увы, меня ожидало дикое расстройство: знаменитый рычаг ужасно тормозит на моем текущем процессоре, что может означать только две вещи — либо компьютер отстает от ноги времени, либо разработчики бегут впереди паровоза.

"Любой ваш каприз!"

С этими словами здоровенный детина, продавец одного из велосалонов, впаривал очередной семейной паре "настоящий горный велосипед с фляжкой и фарой". Обе стороны были вполне счастливы результатом и расстались лучшими друзьями.

Interplay тоже не хочет ни с кем ссориться. Попытки подогнать MAX 2 под нынешние стандарты терпят провал — стратегия не является ни "походовой", ни "реального времени". Скорее, перед нами конструктор "собери себе игру на вырост". Легкими взмахами мыши игрок подгоняет окружающую действительность под себя.

Игра без проблем модифицируется из классической RTS а-ля Red Alert в кондовый, извините за выражение, wargame с хексами и кнопкой "конец хода". Причем возможны варианты: при желании вы можете немного обуздать стремительный бег RTS. Приказы отдаются в режиме паузы, игру можно

приостановить — хочешь, при возникновении опасных ситуаций, хочешь — после каждого щелчка мышью на юните. И наоборот, вялотекущий походовой бой разрешается слегка подстегнуть, ограничив время на раздумья.

"Третий путь" — параллельные ходы. Старое изобретение Interplay, смысл которого мне лично не вполне достуген. Это нечто среднее между двумя режимами, когда соперники действуют одновременно, в реальном времени, но... по ходам.

Не просто "любой", а... любой!

Борьба со временем — это только часть проблемы. Пространство выбора гораздо шире. В MAX 2 для нас заготовлено четыре кампании, причем третья и четвертая доступны лишь тем, кто осилил первые две. Кроме

1. В любой момент игрок может изучить досье на своих подчиненных — кто таков, чем занимается. Для RTS это, согласитесь, очень необычная возможность.

2. Надпись кровью на асфальте — "Война — это ад". Граффити?
3. Сетка рельефа, подписи, здоровье, мораль, радиус сканирования радаров, выделение цветом — если хотите знать о происходящем все, придется привыкнуть к цветовой каше!

того, игрок может попробовать свои силы, выбрав одну из пары десятков одиночных миссий — далеко не простых, кстати.

Не нравится дизайн миссий? Создайте свой собственный — вот редактор уровней. Не хотите редактор — к вашим услугам "scirmish", только выберите карту, месторасположение базы и задайте количество электронных врагов.

Предпочитаете играть в стратегии исключительно вместе с друзьями? В вашем распоряжении полный диапазон многопользовательских режимов, от бесплатного Интернет-сервера MAX2.NET до старого доброго "горячего стула". Для зеленой молодежи поясняю — это когда много человек играют по очереди, сменяя друг друга за компьютером.

Пятый пункт

Воюющих сторон в MAX 2 не две, и даже не три, а целых... девять. Система взаимоотношений между многочисленными кланами людей и инопланетными расами очень запутана и среднестатистическому игроку не интересна. Игра катится по сюжетной линии со скрипом — все сухо, все поделовому. Никаких роликов после миссий или хотя бы картиночек перед ними.

Это неизбежно — когда в игру можно поиграть сто двадцатью восьмью различными способами, о сюжете думать просто некогда. Достаточно знать, что человеческие кланы входят в альянс с "хорошими" инопланетянами из Конкорда, и их восемь "типов", и что есть инопланетяне "плохие" — Шиват, исполненные в единственном экземпляре, с собственными юнитами, звуковыми гаммами и панелями меню. В результате сотрудничества с различными расами Конкорда люди обретают новые способности — становятся исключительных дарований летчиками или мореплавателями, получают "бонуса" в шпионской деятельности или новые виды вооружения.

Выбор расы — достаточно важный момент, правда, в "сюжетных" миссиях его уже сделали за нас. Начальные силы и расположение зданий тоже очень часто определено заранее, но не всегда — порой игрок, как в магазине, "покупает" на ограниченные средства свою первую армию.

Итак, закончив все необходимые формальности, мы, наконец, начинаем игру...

...и видим, что...

На первый взгляд, графика стала хуже, но это с непривычки. Игра распрощалась с плоскими рисованными пейзажами, заменив их на модные "воксели" ("Вангеры", Tiberian Sun). В результате авторы смогли создать массу очень красивых, "выпуклых" миров, а переход в режим Hi-Color помог раскрасить ландшафты в самые разнообразные оттенки всех цветов.

Обратная сторона медали — игра стала откровенно "тормозить". Масштабирование, а тем более — изменение угла зрения перестали быть для процессора приятной забавой, превратившись в тяжелый, порой непосильный труд. К счастью, сама атмосфера MAX 2 располагает к некоторой неторопливости, и потому даже два кадра в секунду не вызывают привычного раздражения.

Давно замечено, что "воксельная" трехмерность плохо передается в статике и вообще к ней надо привыкать. Неровности рельефа хорошо заметны при изменении угла зрения (дорогое удовольствие!) или при включенной "сетке" (портит весь вид). Здания и юниты, увы, не последовали в мир 3D вслед за рельефом, оставшись такими же безнадежно плоскими, как и раньше. Результат — отторжение инородной ткани, объекты смотрятся, как наклеенные. И горе вам, если внутри вашего компьютера стоит меньше 32 мегабайт памяти: детализация спрайтов падает в два раза, и модели превращаются в бесформенные, хотя и подвижные, комки пикселов.

Масштабирование, а тем более — изменение угла зрения перестали быть для процессора приятной забавой, превратившись в тяжелый труд.

Так что если ваш компьютер не блещет быстродействием, внешний вид MAX 2 может вас оттолкнуть, и даже ударить ногой. Но, поверьте, игра достойна того, чтобы подставить другую щеку!

Машина времени

"Real Time" или "Turn Based" — это вопрос личного вкуса. Походовой режим в MAX 2 очень оригинален. Фактически, мы имеем разобранный по ходам C&C клон, с выпотрошенными внутренностями — то есть, реальным временем.

Интересно ли это? О, да! Это билет в почти забытое "походовое" прошлое, в благословенные времена, когда игроки добывали адреналин в экологически чистом Doom-е и никто никуда не спешил. И потом, для владельцев старых компьютеров MAX — это един-

4. Та же картинка, но с без дополнительной информации. Глаз отдыхает? Зато не свои и чужие выглядят теперь на одно лицо.

5. Работники фабрики согласны совершенно бесплатно отгонять готовую продукцию на берег, где их уже ждет транспорт. У нас идет подготовка к захвату соседнего острова.

6. Вид из высоты птичьего полета иногда открывает важные детали.

7

ственный шанс присоединиться к компании играющих, поскольку количество кадров в секунду здесь решающего значения не играет.

Режим реального времени также весьма специфичен. В игре не ощущается динамики Starcraft или KKnD 2, во многом — благодаря невысокому быстродействию, но и не только ему. Даже на самой быстрой машине при "естественном" ходе времени танки будут ползти солидно и не торопясь — спешить-то некуда! Главная клавиша в MAX 2 — "пробел", при нажатии на который игра приостанавливает свой бег. Интерфейс успешно продолжает работать и на паузе — мы можем обдумать ситуацию, перегруппировать силы, распределить цели среди атакующих или запустить несколько новых зданий на строительство, а затем еще раз стукнуть по "пробелу" и наблюдать за развитием событий.

Руки рвутся в бой, а игра как бы говорит: "Подожди. Подумай. Не спеши". Отвратительно, верно?

Более того, игра согласна останавливаться каждый раз, когда мы хватаем мышкой юнит. Это вопиющее издевательство над "реальным временем" существенно меняет весь ход игры. Все равно, что пытаться говорить, считая в уме до трех после каждого произнесенного слова — так же трудно. Руки рвутся в бой, а игра как бы говорит: "Подожди. Подумай. Не спеши". Отвратительно, верно? Хорошо, что все эти "вспомогательные" паузы без проблем отключаются!

Все лучшее — интерфейсам!

В целом интерфейс управления вобрал в себя все лучшее, что было придумано в жанре за последний год, причем разработчикам удалось избежать прямого копирования источников. Местные строители — инженер и конструктор — готовы возводить здания хоть до второго пришествия, запоминая очередность и расположение построек, причем безо всякого Shift, как было в TA.

Маршруты перемещения групп можно указывать с помощью бесконечного количества "навигационных точек", причем по Ctrl отряд сделает все, чтобы не сломать строй. Фабрики готовы выслать готовую продукцию по любому адресу и умеют строить на трех "скоростях". Выбирайте сами, что вам больше нравится — быстро, но дорого, или дешево, но до-о-олго!

Щелчок правой кнопкой мыши на любом объекте обнаружит всплывающее меню, с помощью которого можно ненавязчиво указать юниту, как себя вести — держать территорию, преследовать врага, прочесывать окрестности, и так далее.

Зато необходимости в "шпионских камерах", которые позволяют вести наблюдение за конкретными юнитами или областями карты, я не ощутил. Все равно в любой момент можно поставить игру на паузу и разобраться во всем "лично". Возможно, в многопользовательской игре такая штука окажется действительно полезной.

Радио Гага

После первой же пробной "партии" MAX 2 выпадает из ряда "C&C клонов" и занимает свою, особенную нишу — нечто среднее между RTS и, рискну предположить, тактическим симулятором уровня если не Harpoon, то Close Combat 2.

С одной стороны, мы имеем классический набор любой RTS — шахты, фабрики, юниты, апгрейды.

С другой, техника имеет добрый десяток доступных глазу характеристик,

причем (ценой определенных усилий, конечно) мы можем изменить все эти характеристики в нужном нам направлении. Карты местности достаточно велики и, благодаря рельефу, очень разнообразны, а возможность изменять масштаб позволяет взглянуть на ситуацию с высоты птичьего полета. Это, знаете ли, располагает к формированию стратегического мышления!

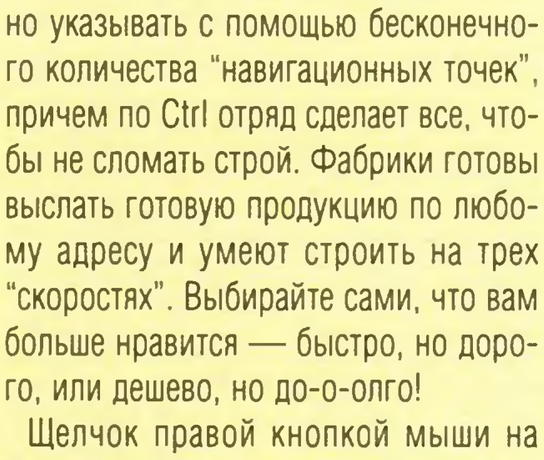
Еще: зона непосредственной видимости, дальность действия радара и дальнобойность орудий в MAX 2 — три совершенно различных понятия. Девиз большинства RTS: "постройте радар, чтобы открыть карту" — слишком просто для MAX 2! Мир игры слишком велик, чтобы контролировать его целиком — игрокам приходится открывать его для себя по кусочкам, пробираться на ощупь.

Высокие горы, холмы и ущелья часто скрывают от наших глаз реальное положение дел, и тогда на помощь приходят радары — мобильные и стационарные. Во многом исход сражений решается в "радиодиапазоне" — хорошо организованная служба слежения лишит врага возможности внезапно атаковать вашу базу. Правда, в запасе остаются еще "стелс"-юниты.

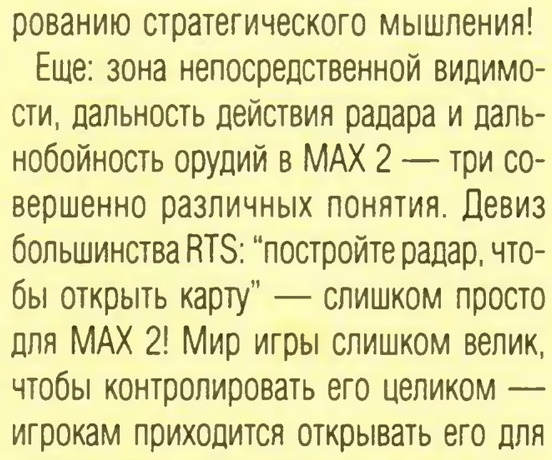
Кстати, и со "встроенными мозгами" в MAX 2 все в порядке! Любителям поиздеваться над AI стратегических игр рекомендую сразу начинать с уровня сложности "expert". Именно на этом уровне AI начинает использовать свои тактические фокусы на полную катушку, и при этом "искусственные мозги" еще и не "мухлюют" с начальными условиями!

Тот самый рычаг...

"Подсесть" на MAX 2 очень легко, это вопрос пары игр. Что-то неуловимое витает в воздухе — музыка с легким оттенком тревоги, большие пространства, необычный рельеф. Как ни странно, при попытках найти в игре "то самое", что выделяет ее среди прочих, в голову приходит все тот же "рычаг", меняющий масштаб изображения. Очевидно, MAX 2 реализует подавленные мечты игроков Starcraft — сломать потолок над головой и взглянуть на поле боя с высоты птичьего полета. Полезная штука, и не только в играх.



8


9

M.A.X. 2

Разработчик	**FlatCat**
Издатель	**Interplay**

Резюме

Универсальная игра для стратегов всех вероисповеданий. Для тех, кто любит смотреть на вещи в перспективе или просто не переносит стратегии в реальном времени.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 133** (200+)
Память	**16** (32) **Мбайт**
CD-ROM	**4**(8) **x**
Видеосистема	**SVGA 2Mb**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: Локальная сеть, модем, "hot seat".
- Бесплатный игровой сервер
- Редактор сценариев
- Сайт издателя www.interplay.com

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**97%**
Сюжет	**80%**

Интересность

84%

7. Игроков, выбравших сторону Шиват, ждет сюрприз — интерфейс растительного происхождения и отвратительные зеленые комки слизи вместо танков. Внимание — рычаг все равно на месте.

8. Выбор расы может занять немало времени — в игре их девять.

9. Редактор уровней может многое, но увы — только не создавать новые карты. Играть придется на старых.

Одноклеточное без скроллинга

Олег Хажинский

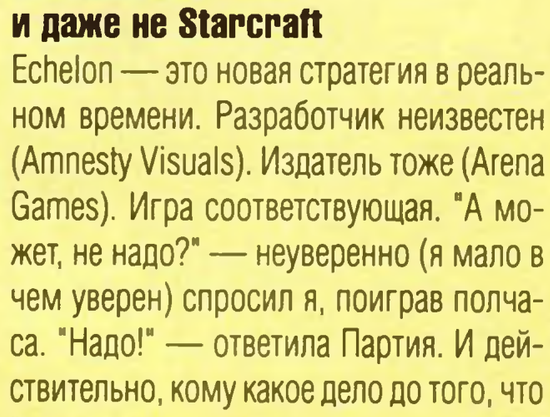
Мне очень хочется встретиться с разработчиками игры "Эшелон" лично. Посмотреть им в глаза. Познакомиться с ними, узнать больше об их интересах и увлечениях. Возможно, у нас есть много общего — например, мы читаем одних и тех же писателей или любим одно и то же пиво.

Мне бы хотелось приехать к ним в студию с ящиком этого самого пива и, когда пустые бутылки все до единой перекочуют под загаженный шелухой от фисташек стол, кое-что у них спросить. Тихо, но настойчиво. "Ну как же это случилось, ребята? Вы же отличные парни. С головой у вас все в порядке. Зачем вы сделали эту игру? Какой в этом был смысл?".

Соленый пот — и даже не Starcraft

Echelon — это новая стратегия в реальном времени. Разработчик неизвестен (Amnesty Visuals). Издатель тоже (Arena Games). Игра соответствующая. "А может, не надо?" — неуверенно (я мало в чем уверен) спросил я, поиграв полчаса. "Надо!" — ответила Партия. И действительно, кому какое дело до того, что "новая в реальном" не представляет очевидного интереса для науки и является скорее готовым учебным пособием патологоанатомического отделения местного медучилища.

Допустим, я мальчик из далекого таежного села, который год копил на Игру, собирая клюкву. Приехал в райцентр (пять часов на вертолете) и был безжалостно обманут пронырливым продавцом пиратских компактов, который впарил мне не Starcraft, и даже не KKnD 2, а... Echelon. Глотая соленые слезы горечи и разочарования, я играю в "Эшелон" день за днем, ожидая нового клюквенного сезона...



1. Ракетные катера в состоянии поражать цели на берегу, оставаясь в полной безопасности. Если, конечно, у врага нет своих ракетных установок...

Грустная картина... Однако война с клонами не стоит и одной-единственной детской слезы, а потому, временно спрятав в нагрудный карман свой пахнущий горячим машинным маслом двухканальный клоноразрушитель с турбонаддувом, мы приступаем к делу.

Конечно, мы за красных!

Три расы — зелененькие, красненькие и синенькие, бьются за глобальное превосходство на плоских просторах рисованного от руки мира. Не обманитесь кажущейся доступностью "синих", которые приветливо мигают вам с левой части экрана — это Erin, раса миротворцев и мудрецов, читай — полных раздолбаев. Мне едва удалось пройти за них первую миссию, да и то с пятой попытки.

Настоящие пацаны — красненькие Trask-и, пришельцы из дьявольского вулканического мира Кулган. Дюжина танков, ракетниц, багги и других железяк за несколько минут толпой проползут по всей карте и уничтожат всяческое присутствие точно таких же фигурок других цветов. Обратите внимание, как красиво выглядят взрывы... Тра-та-та-та! Пуф-пуф-пуффф... Кхххх! Бжжжж!

Гхм. Простите, увлекся.

И экран свободен, и мозг не занят

Пока наши подчиненные занимаются домачиванием вражеской базы, давайте поговорим об интерфейсе. Отвлекаться не придется — ведь выполнение миссий Echelon по большей части не требует участия головного мозга, а те минимальные навыки, которые все-таки нужны, давно доведены до совершенства в бессчетных боях на полях других клонов.

2. Строительство — на манер Dune 2. Здание сначала строится, и только потом — выбирается где.

Хотя... Нервные окончания сигнализируют о внештатной ситуации — в игре отсутствует скроллинг. Экран движется только при нажатой правой кнопке. "Эшелон" не переключает графический режим, работая в окне 640 на 480. С каких-то позиций это даже хорошо — можно играть и одновременно работать в Word, беседовать по ICQ с друзьями или ползать в Интернете. Игра услужливо переходит в режим паузы, потеряв "фокус".

Все прибамбасы из Total Annihilation и более поздних игр счастливо миновали "Эшелон", содержащий лишь спартанский набор средств управления времен первых RTS. Группы, атака или движение по левой кнопке мыши, и... все! Базы, полезные ископаемые и строительство — как полагается, в полном объеме.

И это все об "Эшелоне"

Echelon — очень интересный экземпляр Command&Conquer-клона. Он абсолютно... нечестолюбив, что ли. В игре нет потуг сказать что-то свое, потрясти мир или заработать миллион долларов. Игра состоит из одних штампов; фактически она и есть абсолютный, чистый штамп, плохая копия с выцветшего оригинала."Эшелон" вторичен настолько, что отсутствие multiplayer режима даже настораживает — что авторы хотели этим сказать?

Впрочем, скорее всего, они просто не умеют обращаться с DirectPlay, как и с DirectDraw — на Pentium 166 игра работает быстро только при низкой детализации.

У меня все.

Ушел играть в Rainbow Six.

Echelon

Разработчик	**Amnesty Visuals**
Издатель	**Arena Games**

Резюме

Игра такого уровня -- редкий гость в нашем журнале. "Эшелон" у нас по особому приглашению. Из плюсов можно отметить красиво выдвигающуюся панель в главном меню.

Системные требования

ОС	**Windows 95/98**
Процессор	**Pentium 90** (166+)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x** (4)
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Ангельское терпение

Рейтинги

Графика	**60%**
Звук	**50%**
Сюжет	**40%**

Интересность

40%

Солюшен к игре

Commandos: Behind the Enemy Lines

Обратная сторона войны,

или Краткий путеводитель по вражескому тылу

Михаил Калинченков

(Окончание. Начало в #8'98)

Миссия 11

Пароль: **WFOP3**

3 декабря 1942 г. Ливия.

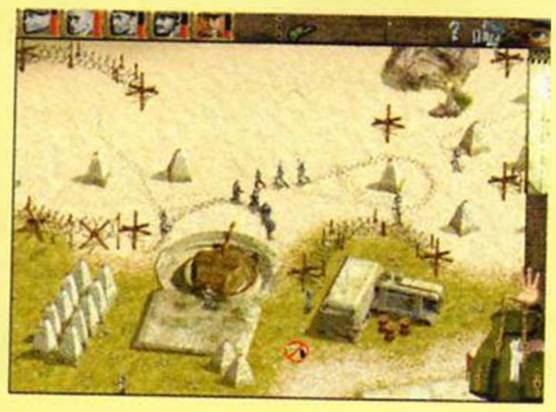
Известно, что контроль над нефтью — залог успеха в мировой экономике. Ваше командование согласно с этим, поэтому посылает вас на уничтожение нефтяных вышек, захваченных фашистами.

Обратите внимание на зоны видимости: в светлой области лежащий виден, а в темной — нет. Старайтесь пользоваться этим почаще!

Эта миссия не доставит вам особых хлопот. Единственная проблема в том, что все ваши коммандос, кроме Снайпера, Шпиона и Берета, просто путаются под ногами, становясь легкой добычей для патрулей. Часовых можно отвлекать звуком, но не забудьте: трупы надо хорошенько прятать, поскольку зона обхода у патруля просто огромна.

Пробравшись на территорию лагеря, осторожно снимайте часовых, по одному выманивая их за ворота. Убитых уносите за ящик. Обратите внимание на зоны видимости: в светлой области лежащий виден, а в темной — нет. Старайтесь пользоваться этим почаще!

Расправившись с часовыми, захватите танк и езжайте наверх. Заложите в туннель взрывчатку и взорвите ее, чтобы вражеские патрули не смогли вам помешать. Затем расстреляйте бензовоз и бочки. Две вышки готовы!



Двигайтесь вниз и взорвите еще две вышки там. Уезжать придется по дороге слева, и не бойтесь вражеских патрулей — вреда они не причинят. Впрочем, будет неплохо, если вы предварительно уберете ВСЕХ на территории, чтобы они не могли помешать вам: хотя танк взорвать и нельзя, но Сапер может погибнуть при закладке бомб.

Миссия 12

Пароль: **MDB4D**

15 марта 1943 г. Тунис.

Враг изгнан из Ливии и теперь готовится начать новое наступление в Тунисе. Ваши люди посланы в один из городов для сбора информации о вражеских соединениях, но были обнаружены и теперь вынуждены прятаться в "частном секторе".

Несмотря на маленький размер карты, здесь сосредоточено большое количество часовых. Главный ваш козырь — это быстрота и внезапность. Не бойтесь оставлять следы — вы должны уйти раньше появления патрулей. Обратите внимание на мегафоны на площади — они поднимут на ноги весь город!

Вашей задачей является также спасение одного из американских шпионов, захваченного и заключенного в тюрьму. Сначала действуйте Шпионом, затем по очереди выводите остальных и снимайте часовых. Чаще пользуйтесь услугами Снайпера — у него 7 патронов. Когда вы соберете весь отряд, будьте готовы к пробежке до джипа на площади. Затем как можно быстрее уезжайте на запад. Миссия выполнена!

Миссия 13

Пароль: **M5UWX**

15 мая 1944. Франция.

Наступила заключительная стадия войны, и отряд снова перемещается в Европу. Как известно, в 1941 был потоплен самый опасный корабль немецкого флота — линкор "Бисмарк". И вот разведка донесла, что со стапелей готов сойти новый, абсолютно идентичный корабль, способный помешать высадке союзников в Нормандии. Линкор должен быть уничтожен!

Берет должен пробраться на первый причал и вырезать часовых. Лодочник тем временем проплывет вместе с катером шлюз, поднимется к пульту управления, убьет часового и откроет шлюз. Затем вернется, переправит остальных, и, оставив лодку покачиваться на волнах, поплывет к следующему — правому — причалу. Там осторожно (наверху патруль!) снимет часовых... А Снайпер запросто уложит охранников рядом со вторым шлюзом (лучше действовать в порядке справа-налево).

Путь свободен, и Лодочник доставит всех к причалу, где стоит грузовик. Водитель подгонит грузовик к гаражу, тем самым закрыв путь танку, который попытается выехать в случае тревоги. Когда все соберутся вместе, привлеките стрельбой внимание патрулей. Уничтожив всех, можете добивать оставшихся зевак. Сапер заложит взрывчатку к топливному хранилищу, откроет шлюз, и Лодочник снова переправит всех к причалу с пультом управления. Там Водитель займет место возле орудия, а когда будет взорваны резервуары уничтожит подплывающий патрульный катер.

Остальное — простые формальности! Лодочник угонит субмарину, пустит пару торпед в нос несчастному кораблю, и все наши герои уплывут в левый нижний край карты. Поздравляю! Ваш отряд совершил одну из величайших диверсий в истории!

Миссия 14

Пароль: **PA8DX**

25 мая 1944. Франция.

Все готово, высадка вот-вот начнется, генерал Эйзенхауэр ждет подходящей погоды, как вдруг...

Разведка докладывает, что на побережье обнаружена новая батарея из четырех орудий, способная свести все усилия союзников на нет. К месту высадки в срочном порядке высылается наш отряд!

Сразу же отгоните лодку подальше от нескромных взглядов и шальных пуль.

Заставьте лодочника уничтожить патрули на берегу. Теперь подгоняйте лодку и короткими перебежками гоните Берета к скалам. Там стоит часовой, что явно мешает продвижению. Снимите его и до поры оставьте Берета в покое, а оставшуюся четверку сгруппируйте и начинайте привлекать внимание патрулей и часовых. В скором времени вся охрана первых двух орудий сбежится к вам. Ни в коем случае не тратьте патроны Снайпера — они пригодятся для снятия часовых возле пушек! Уничтожайте батарею, потихоньку осваивая территорию.

Даже не понятно, причем здесь танк! Наверное, это для эстетов, желающих пройти мимо всех патрулей, а потом еще и позабавиться.

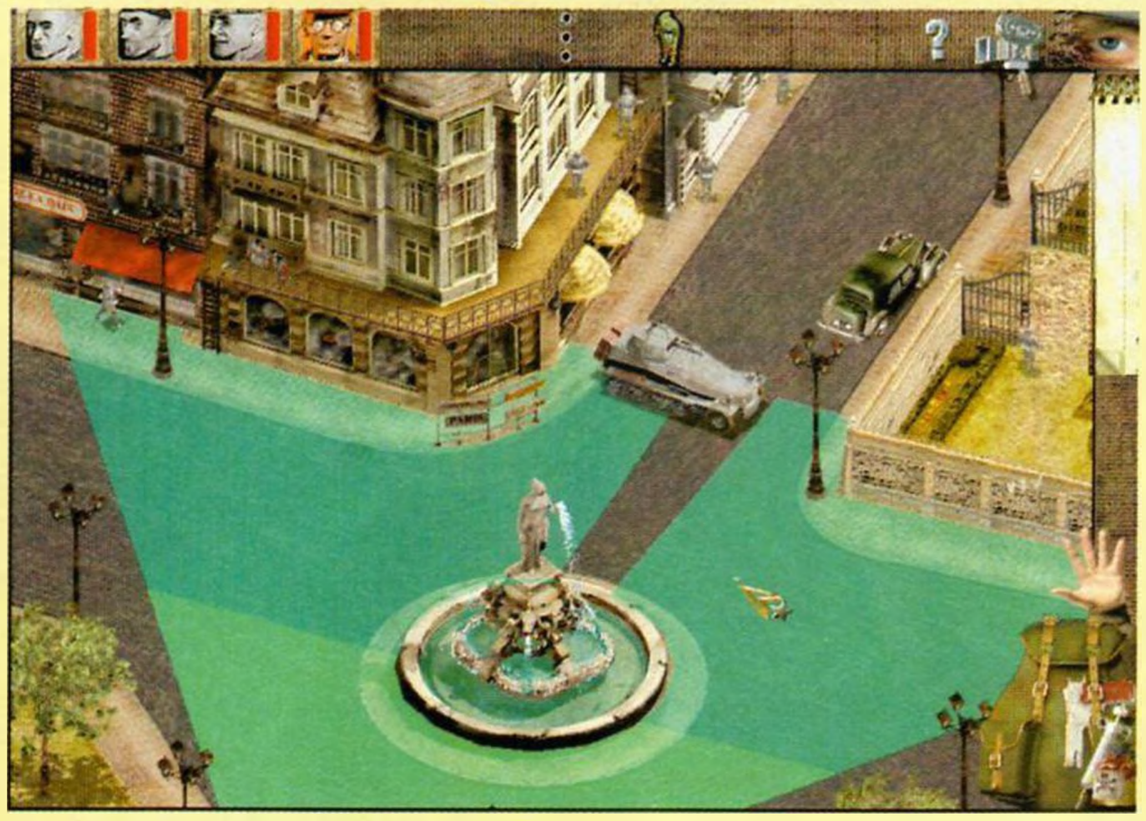
Далее все происходит в том же ключе, даже не понятно, причем здесь танк! Наверное, это для эстетов, желающих пройти мимо всех патрулей, а потом еще и позабавиться. Но с заданием мы и так справились! Взорвите оставшиеся орудия (воспользуйтесь бочками) и с чистой душой плывите домой.

Миссия 15

Пароль: **XQWDC**

26 августа 1944. Франция.

Итак, высадка состоялась. Союзники приближаются к Парижу. Немецкое командование бежит, и столицу Франции покидает генерал Гельмут Шпелер, за



свою жестокость прозванный "Парижским мясником". На ночь он остановится в небольшом городке, а утром готов отправиться в Берлин. Ваша задача — уничтожить зверя-генерала, а заодно — и весь его штаб.

На этом этапе отряд будет действовать без грубой силы в лице Берета — видимо, товарищ ушел в отпуск. Самое сложное в этой миссии, как ни странно — добыть для Шпиона подходящую форму. В нужный момент Шпион должен забежать в разрушенный дом, расположенный левее места высадки, и подстеречь прогуливающегося патрульного. Затем снять часового, гуляющего возле бассейна. Третьей жертвой Шпиона станет часовой в левом углу карты.

Лодочник пробежит к правой лестнице бассейна, погрузится в воду и подстережет часового на левой лестнице. Он же уберет фрица, стоящего спиной к бассейну. Подгоняйте к этому месту Снайпера и снимайте часовых на балконе — рядом с формой. Путь для Шпиона открыт! Бегите Шпионом к штабу, встаньте в месте, где его никто не видит и пульните в воздух. Поднимется тревога. Ведите Шпиона к генеральской машине и садитесь в нее. Генерал сразу уехать не сможет, и, когда Шпион вылезет, все равно останется стоять на месте.

Ненужных свидетелей не наблюдается? Пускайте в расход генерала! Потом разберитесь с часовыми и, пока не подошли патрули, расстреляйте машину. Тем самым вы выполните второе задание — взорвете штаб. Гоните остальных к грузовику. Романтическая поездка по кладбищу на север — чем быстрее, тем лучше. Третий Рейх вновь пропустил удар! Довольно болезненный...

Ненужных свидетелей не наблюдается? Пускайте в расход генерала! Потом разберитесь с часовыми и, пока не подошли патрули, расстреляйте машину.

Миссия 16

Пароль: **W9IPV**

4 сентября 1944. Бельгия.

Наступление идет полным ходом: теперь с оружием в руках поднимается разоренная Бельгия. В ответ немцы минируют мост через Маас, пытаясь остановить волну освобождения хотя бы на Западном фронте. Разумеется, вы не должны допустить, чтобы враг уничтожил мост.

Любопытно, что мост могут взорвать только четыре сапера, находящиеся в пределах видимости друг друга. Ваше преимущество в том, что каждому сапе-ру нужно дойти до детонатора. Итак, направьте Шпиона к дому возле железной дороги, в момент прохождения поезда снимите часовых и оттащите их за дом. Далее уберите еще двух на другой стороне полотна. Добирайтесь до формы. Теперь, отвлекая патруль возле железной дороги, подведите Снайпера как можно ближе к мосту. Наилучшее укрытие — камень возле развилки дороги.

Настала очередь Лодочника. Ведите его по реке, попутно убирая часовых на берегах, и оставьте возле острова под мостом. Шпиона переведите по мосту на другую сторону и уберите там часовых, видящих сапера на берегу. Далее следует очень сложная операция, требующая мгновенных движений мышкой. Шпион убирает сапера. На острове это замечают, и 2 сапера направляются к детонаторам. Из воды выскакивает лодочник, режет их и ныряет в реку (без ранений тут не обойтись). Последний сапер в момент своего движения снимается Снайпером. В поднявшейся суматохе дайте прицельный выстрел по бочкам, когда рядом с ними будет патруль.

Теперь мост в безопасности! Убирайте Шпионом одиночных часовых на правой стороне, потом запрыгивайте в грузовик, и... свист пуль послужит вам победным маршем!

17 миссия

Пароль: **QLIMN** /15-16

28 октября 1944. Франция.

Клод Жильбер (один из лидеров французского освободительного движения) и его соратники схвачены врагом, завтра их расстреляют. Вы должны помочь героям сопротивления!

Сразу привлеките внимание патруля и уничтожьте его. Шпиона пошлите на территорию лагеря — он откроет вторую дверь. Пройдите через нее к мосту и, отвлекая часовых, уберите охрану моста Беретом. Опустите мост, чтобы смог пройти Лодочник (только не забудьте вернуть его в первона-

чальное положение!) Хладнокровно расстреляйте спешащие к месту "трагедии" патрули и начинайте операцию по спасению.

Шпиона верните в лагерь и уберите часовых за домом. Затем откройте краны на бочках, отбегите в безопасное место на расстоянии пистолетного выстрела и зажгите топливо. Шпион, безусловно, будет замечен, но если он успеет забежать за дом и одеть форму, отделается царапинами. Теперь патрули блокированы огнем, но тем не менее опасайтесь их — огонь пулям не помеха! Весьма странная вещь — фрицы, как последние идиоты, будут переть в огонь до тех пор, пока не погибнет последний патрульный. Дождитесь этого момента и добейте оставшихся часовых.

Не торопитесь с освобождением пленных. Беретом перетащите бочку к бункеру в верхнем левом углу лагеря (снаружи). Шпион выстрелит по ней, а Берет с Лодочником перестреляют тех, кто прибежит на шум. Затем переходите мост Шпионом и убирайте часовых. Подгоните остальных и расстреляйте патрули. Теперь можно открыть тюрьму и бежать на северо-запад. Там вас будет ждать грузовик.

шутка Фортуны — это тот самый мост, который вы защищали всего 3 месяца назад! Зато карта уже изучена. И расположение часовых и патрулей практически не изменилось.

Первые же выстрелы привлекут внимание врага, и вскоре вокруг будет пусто. Затем Сапер подорвет патрулирующий броневик гранатой, а вторую припасет для патруля возле моста. Часовые на мосту снимаются легко, за исключением двух пулеметчиков внизу — но их, при определенном везении, уберет Лодочник.

Другой способ выполнить задание — угон лодки, стоящей у острова на севере. На ней надо переправить Водителя — он захватит танк. Дальше — без комментариев! Однако это решение не слишком удобно, и дело даже не в большом количестве охранников у лодки. Просто Водителю будет не с руки возвращаться, когда мост будет взорван, и вам придется затратить больше времени, да и сил. Лучше не трогать левый берег (если сами не полезут!), а подобрать взрывчатку под мостом и послать все сооружение в тартарары. Мерседес ждет вас у дороги! Пардон, это опять грузовик...

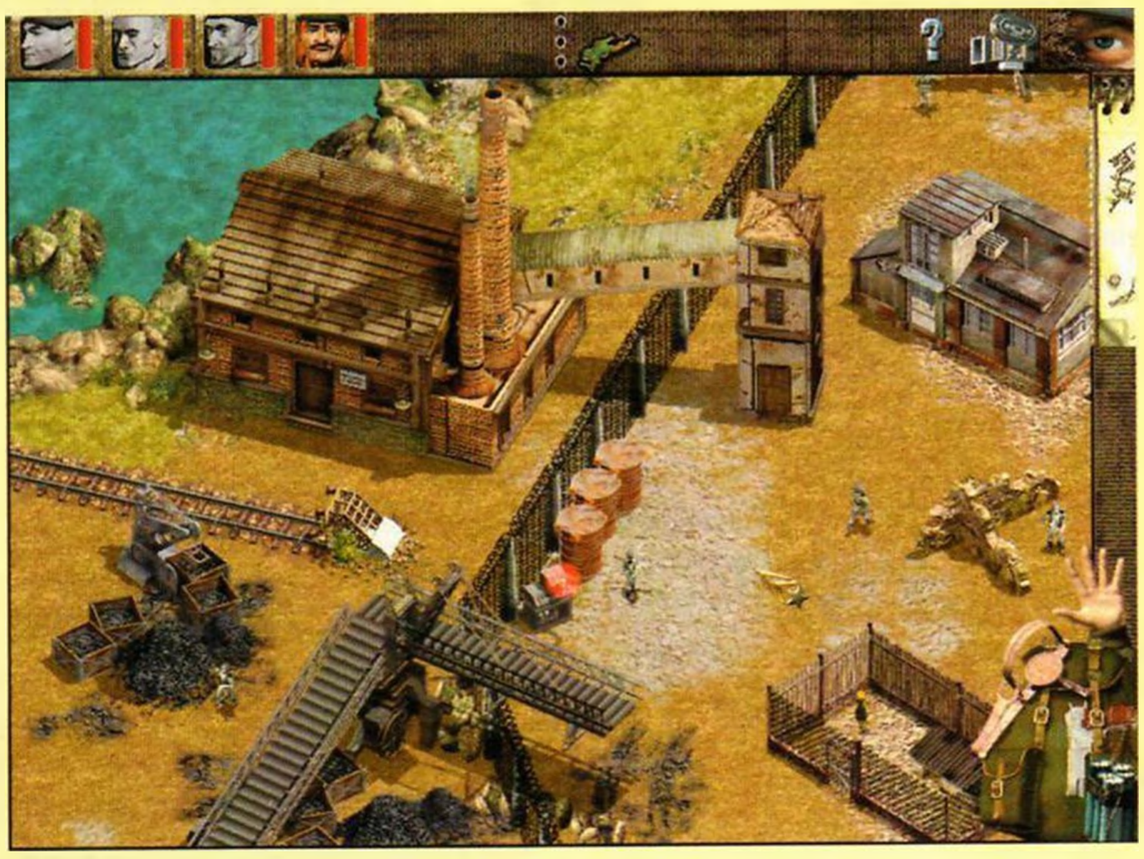
Весьма странная вещь — фрицы, как последние идиоты, будут переть в огонь до тех пор, пока не погибнет последний патрульный.

18 миссия

Пароль: **GJOJG**

16 декабря 1944. Бельгия.

Отдельные немецкие части прорвали линию фронта и снова вступили в Бельгию. К счастью, они слегка недооценили соотношение сил. Ваша задача — взорвать мост и тем самым отрезать врагу путь к отступлению. Злая



19 миссия

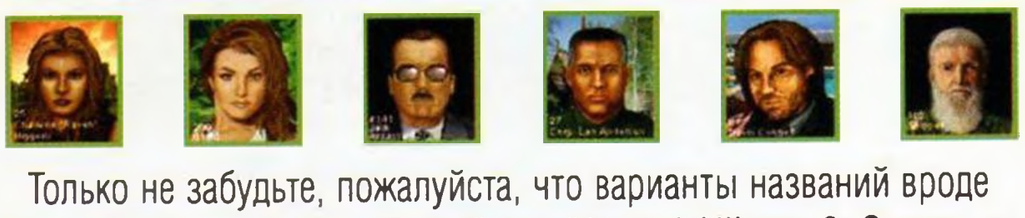
Пароль: **BFCWJ**

12 января 1945. Германия.

Близко, близко сердце чудовища! Советская Армия уже вступила в Варшаву, следующая остановка — Берлин! Но Гитлер еще не повержен и приготовил нам сюрприз — новенькие ракеты V2 нацелены на крупнейшие города союзников! Вы должны уничтожить ракеты, тем самым предотвратив гибель тысяч невинных людей и .

ВНИМАНИЕ!

Компания "БУКА"
и журнал Game.EXE проводят конкурс на лучшее название вашего любимого JA2. Разумеется, первая часть названия — Jagged Alliance 2 — обсуждению не подлежит. Те из вас, кто до 1-го сентября сумеют придумать достойную замену непереводимому Feeding Ground, получат ценные призы и подарки, а главное — коробку с
Jagged Alliance 2!



Только не забудьте, пожалуйста, что варианты названий вроде "Jagged Alliance 2: Иван Дурак" или "Jagged Alliance 2: Смерть от шотгана", приза не могут получить по определению.
Удачи!

Писать лучше всего электронной почтой на адрес: oleg@game-exe.ru. Либо обычной — на адрес журнала (не забудьте только сделать пометку "На конкурс JA2"!).

Эту миссию можно поделить на 2 части, и она вовсе не так ужасна, как кажется на первый взгляд.

Первую часть необходимо пройти бесшумно. Это моменты выхода отряда из укрытия и переправки через мост. Ни в коем случае нельзя поднимать тревогу — патрули наводнят местность и с ними будет очень трудно справиться. Здесь Берет справится и в одиночку, ведь снятие часовых — его конек! Часового на площадке перед домом снимет Снайпер. Далее следует убирать врагов по мере продвижения к мосту, но Снайпера оставьте на месте — для уничтожения пулеметчиков на обоих берегах. Погрузившись на вагонетку, переправляйте отряд на другую сторону. Там надо оперативно угрохать прохлаждающегося часового. Мост на всякий случай лучше тоже взорвать.

Там надо оперативно угрохать прохлаждающегося часового. Мост на всякий случай лучше тоже взорвать.

Теперь можно и пошуметь! Приготовившись к сопротивлению, перемещайтесь по конвейеру на территорию базы. Свалившись, как снег на голову, поскорее куда-нибудь спрячьтесь — к вам не замедлят подойти патрули. Кроме того, на этот раз вас приятно развлекут несколько сторожевых собачек. Советую с ними не церемониться. Когда все будут уничтожены, смело взрывайте ракеты. В случае, если не хватит бочек, подложите последнюю взрывчатку или взорвите блуждающий поблизости грузовик. А потом победным маршем, с гордо поднятой головой шагайте к лодке. Вы в очередной раз спасли города союзников от сокрушительного удара!

20 миссия

Пароль: **YDKWT** /17-19

11 февраля 1945. Германия.

Как оказалось, V2 были не последним секретным оружием Рейха. Недалеко от города Фрайбурга расположена крепость, где находятся ракеты-носители с атомным зарядом. Они способны в корне изменить ход войны. Уничтожьте их вместе со штабом немецкого командования, и ваше имя будет вписано в историю (посмертно).

Конечно, дело "солюшена" — советовать, а не восхищаться, но такой миссии надо дать премию! Пройти эту миссию самостоятельно — дело чести для каждого мыслящего человека, но... прохождение есть прохождение! Не стесняйтесь — подглядывайте!

Итак, вот она, последняя битва! И, конечно же, весь отряд в сборе. Ваша цель кажется неприступной, но... всегда есть слабые места. Общий план проникновения прост: Берет залезет по западной стене и снимет трех часовых. Затем спустится по стене на "этаж" ниже и уберет часовых на протяжении всей стены.

Дождавшись, когда все часовые повернутся к вам спиной, быстро спуститесь к выключателю, поднимите решетку — и скорее наверх! При определенном навыке должно получится. Лодочник, естественно, проберется в крепость через свою любимую воду. Там он вместе с Беретом освободит верхние ворота, тогда подойдут остальные. Берета направьте к нижним воротам, он справится один. Когда все часовые будут сняты, гоните Шпиона к форме. Сапером подберитесь к пушке, охраняющей танк и бросьте гранату. Поднимется тревога, но Водитель, Снайпер и Лодочник должны быть готовы залезть в танк. Достигнув танка, сразу же открывайте огонь по ракетам (а то еще улетят!).

Очистив основную территорию, начинайте штурмовать высоты. Взорвите штаб и тикайте на танке от разъяренных патрулей. Да, о патрулях. В борьбе с часовыми, чтобы помешать им поднять тревогу, стреляйте по мишеням. Фрицы, глупые, будут смотреть, разинув рот, а потом равнодушно уйдут, принимая вас за своих.

Вот, кажется, и все — отвоевались! Теперь можно с уверенностью сказать: "Это и моя ПОБЕДА!"

10 советов "Зеленого Берета".

1. Основной недостаток игры в том, что даже трое бойцов способны уничтожить любое количество врагов — лишь бы укрытие было хорошим. Таким недостатками грех не воспользоваться — на многих уровнях тревога просто ничего не меняет.

2. Звуковой прибор — незаменимая вещь при встрече с двумя часовыми, видящими друг друга. Однако не очень увлекайтесь его применением — часовой через несколько минут привыкает к звуку и больше на него не реагирует.

3. Камуфляж Берета лучше всего подходит к случаям, когда нужно пропустить часового и ударить его в спину.

4. Гарпун Лодочника, в принципе, не нужен, так как нож — более совершенное и надежное оружие.

5. Снайпер очень обременяет отряд, когда у него заканчиваются патроны. Но пока они есть, тратьте их с умом!

6. Самая дурацкая вещь в игре — капкан Сапера. Мало того, что нужно труп убрать, так еще и капкан жалко оставлять!

7. В случае, если Шпион замечен за нехорошим делом, не впадайте в панику, постарайтесь отвести его подальше от взглядов и можете надевать вражескую форму снова.

8. Если враг заметит одного из бойцов и незнакомый объект (машину), то стрелять он будет сначала по машине.

9. Зона видимости имеет два участка — темный и светлый. В темном враг не видит лежачего бойца (но видит трупы своих!)

10. Обратите внимание на то, что часовой никогда не стреляет сразу. А если вы еще и уберете оружие, в некоторых миссиях существует вероятность, что вас арестуют и отведут в тюрьму. Но до этого лучше не доводить, дабы не добавлять себе лишних проблем.

Юному Мехкомандеру

Советы по прохождению игры

MechCommander

Koenig 25 & Co

Скрежет раздираемого металла и эхо далеких взрывов все еще доносятся до нас с полей великих битв MechCommander. Игра получилась совсем не простая, но многие народные умельцы уже прошли ее вдоль и поперек. Это — суровые ветераны, насквозь пропахшие машинным маслом и продуктами сгорания ракет среднего радиуса действия. Совет ветерана дорогого стоит — и сегодня они пришли к нам поделиться опытом! Так что пока еще плещется жидкость в баке омывателя, давайте сядем в круг и послушаем советы бывалых. Может быть, что-нибудь и вам пригодится?

Немного теории. Шасси — это боевой робот ("мех" — далее без кавычек) с движком, но безо всякого вооружения и электронной начинки. Шасси отличаются друг от друга тоннажем (Weight), толщиной брони (Armor) и прочностью сочленений (Structure). Кроме того, каждое шасси поставляется в трех вариантах: с увеличенной прочностью (A), с увеличенным пространством под оружие (W) и с "прыжковыми" двигателями (J). Разумеется, варианты W и J получаются из A за счет уменьшения количества брони. Так что делайте выводы! И наконец, от тоннажа зависят максимальная скорость меха (чем тяжелее, тем меньше) и… как бы это сказать… "вооружабельность", т.е. количество оружия, которое на него можно навесить.

Кстати, похоже что мехи, убитые ракетами, взрываются чаще, чем при поражении другим оружием.

Немного истории

А теперь — скромная историческая справка. Поклонникам BattleTech ничего объяснять не надо, а вот остальным, возможно, не лишним будет узнать немного о древней истории BattleTech, ибо в ней кроются многие загадки MechCommander.

Итак, в 2751 году в пламени гражданской войны пала великая Звездная Лига. Командующий регулярной армией Александр Керенский вывел свои войска за пределы обитаемой зоны (Внутренней Сферы, Inner Sphere.). Однако это не спасло армию от распада.

В результате за окраинами I.S. образовались Кланы. В Кланах правили военные. Вся жизнь Кланов была направлена на увеличение боевого потенциала. Для этого были разработаны евгенические программы, согласно которым новые воины появлялись методом клонирования, при их создании объединялись гены лучших воинов Клана. Главными научными программами были программы, направленные на улучшение систем вооружения. Так что

совсем не удивительно, что роботы Кланов значительно превосходят по всем параметрам роботов I.S. Они прочнее. Они быстрее. На них помещается больше оружия. Это первое соображение.

Во-вторых, Microprose (скорее всего, специально) усложнила прохождение миссий, разрешив установку приличной сенсорной электроники только на легких роботов. Лично я предпочитаю для электронной разведки Cougar J.

В-третьих, магазином для покупки роботов пользоваться не стоит. Накладно это. Что? Где тогда брать? В миссиях, разумеется! Часть побежденных роботов становится "вашими". Какая часть? Точный ответ на этот вопрос мне лично неизвестен. Кстати, похоже что мехи, убитые ракетами, взрываются чаще, чем при поражении другим оружием. А первый серьезный клановый мех есть возможность получить уже в третьей миссии. Надо только уничтожить притаившуюся вражес-

1. Долбануть и смыться.
2. …а главное выманить!
3. Тактика "туча LRM" в действии. БУХ!
4. Тактика "туча LRM" в действии. Вот так-то!

5

6

кую Mad Cat. "Бешеная кошка" — это ЧТО-ТО! Рекомендую…

В-четвертых, взять в бой десяток 100-тонных "Атласов" не получится никак. Дело в том, что полетный вес для каждой миссии ограничен. Как же быть? Что взять — два 50-тонных, три 35-тонных или одного 100-тонного робота? Хе-хе. В правильном выборе команды и состоит самая суть игры! Взять "кого надо", вооружить "как надо"… Кстати, я бы взял два 50-тонных — Но это уже дело личного предпочтения. Стоит также помнить, что вам заплатят по 1000 кредитов дополнительно за каждые пять тонн недогруза. Есть в игре несколько миссий, где на этом можно неплохо заработать — если малость подумать, конечно.

На одной из миссий я засел на целый день. Не проходилась! Шесть "Ягермехов" и "Авезом" разносили моих парней раз за разом, и я начал приходить в отчаяние. Следующие полдня, чувствуя себя полным идиотом, я посвятил аналитической работе, а именно сделал в Excel такую табличку:

A. Name
B Damage
C Reload time
D Load VAL
E Damage/Sec =B/C
F Damage/Val = B/D
G Overall power = E/D*1000

A	B	C	D	E	F	G
Pulse Laser	1	1,75	6	0,571	0,167	**95**
CPulse Laser	1	1,75	4	0,571	0,250	**143**
SRM	1	4	3	0,250	0,333	**83**
SSRM	2	4	5	0,500	0,400	**100**
CSSRM	2	3	4,75	0,667	0,421	**140**
Laser	2	5	4	0,400	0,500	**100**
Heavy Flamer	5	7,5	8	0,667	0,625	**83**
cHeavy Flamer	5	6	7	0,833	0,714	**119**
Heavy AC	15	7,5	19,5	2,000	0,769	**103**
cHeavy Ultra AC	15	5	17,5	3,000	0,857	**171**
Large Pulse Laser	2	2	12	1,000	0,167	**83**
Large Laser	4	5	9,5	0,800	0,421	**84**
cER Laser	2	5	3,5	0,400	0,571	**114**
AC	6	5	15,5	1,200	0,387	**77**
PPC	7,5	7,5	12	1,000	0,625	**83**
LRM	1,3	10	4	0,125	0,313	**31**
CLRM	1,3	10	3	0,125	0,417	**42**
Light AC	1	2	9,5	0,500	0,105	**53**
c/Lt Ultra AC	1	1,33	8,5	0,752	0,118	**88**
Large ER Laser	4	5	11	0,800	0,364	**73**
ER PPC	7,5	7,5	15,5	1,000	0,484	**65**
Gauss Rifle	7,5	5	16,5	1,500	0,455	**91**

И вот что у меня получилось:

Затем, учитывая, что перестрелка с врагами идет почти в упор, навешал на своих парней оружие, имеющее наибольшее значение **G**… и разобрал врагов, потеряв всего одну единицу! Весьма недурственно…

Еще немного поразмышляв, я пришел к выводу, что при почти равном значении **E** стоит выбирать оружие, стреляющее чаще. Тому есть два объяснения. Во-первых, пилоты имеют свойство промахиваться. Таким образом, цена одного залпа становится слишком высокой. Во-вторых, немалую роль играет время перенесения огня с одной цели на другую. Семь с половиной секунд — в битве это, знаете ли, много.

Вооружение

Ничтожность техников Кланов и I.S. просто поражает! Это я о вооружении. Настолько бездарно конфигурировать мехи – это надо постараться. Так что стандартное оружие можно снимать сразу! А вот на вопрос "что вешать?" однозначного ответа нет. Это зависит как от типа миссии, так и от уровня пилотов. Каждый вид оружия характеризуется следующими параметрами:

А) Дальность (Short, Medium, Long)
Б) Убойная сила (Damage)
В) Скорострельность
Г) Вес

7

Чем круче пилот, тем с меньшей охотой он катапультируется.

Особенно внимательно надо следить за пилотами класса Veteran и старше. Эти парни, похоже, считают катапультирование ниже своего достоинства. К счастью, есть Home-Click. Кстати, катапультирование — процесс болезненный! Оно отнимает 1-2 точки из полоски здоровья. Таким образом, не стоит катапультировать еле живого парня. Может, лучше отвести его в безопасное место?

Обратите внимание на то, как вражеский AI выбирает цели. Видите эту синюю полоску слева от изображения робота в MECH BAY? Она характеризует боевую мощь робота с точки зрения AI. Отсюда очевидный вывод: лучше, чтобы все мехи имели примерно равную мощь. Любители нестандартных решений могут сделать приманку.

Для поклонников эшелонированных атак полезным будет, прежде, чем вооружать мехов, прикинуть, кто будет биться впереди (и навешать на них оружие ближнего боя), а кто будет "разбирать" врага издалека. Кстати, LRM считается маломощным оружием, и роботы, увешанные LRM, попадают под огонь последними. Идет себе впереди

А в это время четверка увешанных LRM Cougar-ов тихо сзади эту армаду разбирает, а уж Massakari способен постоять за себя!

80-тонный Massakari. С точки зрения AI — он самый опасный. И вот все враги набрасываются на бедного смертника! А в это время четверка увешанных LRM Cougar-ов тихо сзади эту армаду разбирает, а уж Massakari способен постоять за себя!

Где брать оружие? Там же, где и мехи. В миссиях. Один из главных ходов — захватывать здания. Всякие Container Stack и т.д. Однако иногда вооружение все-таки приходится покупать. Например, вначале хронически не хватает LRM.

От прыгающих роботов в миссиях толку практически нет.

Сами пилоты не прыгают, а на то, чтобы давать им такие команды, как правило, не хватает времени. Jump-jets имеют смысл только на разведчиках, а также смертниках, захватывающих Turret Control и тому подобное.

При переопределении групп и катапультировании пилотов удобнее пользоваться компоновочной панелью внизу экрана.

Очень приятно вести разведку и параллельно ремонтировать потрепанную армию!

8

5. А теперь пусть поработают захваченные у врага туреты.
6. А еще теперь и мы добавим
7. Я ЕГО ХОЧУ! Захват склада.
8. Cougar J летит на базу. Туреты будут наши!

В меню Purchasing есть закладка Vehicles, где можно купить дополнительные инструменты для выполнения миссий. Единственное, что мне пока было нужно — это Refit Truck и Mine Layer. Первый позволяет ремонтировать роботов и пополнять боезапас в перерывах между бойнями миссии. Второй — закладывать минные поля. Минировать местность — занятие довольно муторное и нервное. Но результат того стоит, поверьте! Ремонтировать роботов в ходе миссии иногда просто необходимо. Другое дело — мультиплеер. У кланов есть очень недурственные танкетки. Учитывая их дешевизну сравнительно с роботами...

Электронная начинка

Здесь все просто. Прежде всего Sensors — это обычные радары, позволяющие видеть врага за пределами визуального обнаружения. Отличаются друг от друга радиусом действия. Разумеется, самый крутой Advanced Sensor можно навесить только на Raven сил I.S. или легких роботов Кланов. Кроме того, только на них можно установить еще два крайне полезных устройства: Beagle Probe, позволяющее видеть врага, притаившегося в засаде с выключенными двигателями, и ECM Guard, вдвое уменьшающее радиус действия сенсоров врага.

Стратегия и тактика

Mechcommander — это на 100% стратегия в реальном времени. От планирования миссии и правильного конфигурирования роботов результат зависит примерно на 50%. Еще на 20% от удачи. Остальное — дело оперативного командования. Не знаю, может быть, где-то и существуют монстры, "делающие" миссии с первого раза, но я, например, первый раз иду просто на разведку. Для этих целей очень подходит прыгающий Cougar J со всеми электронными наворотами. Посмотрев на то, что тебя ждет, можно задуматься над тем, как разобраться с такой огромной толпой врагов.

На мой взгляд, все миссии делятся на две принципиально разные группы: миссии "на время" и остальные.

"Миссии на время" — редкая гадость! В них надо либо эскортировать кого-то куда-то, либо достигнуть цели за определенное время. Причем чем дальше, тем хуже. Тупоголовые караваны так и норовят влезть в гущу врагов, а ты ничего не можешь с этим поделать и, сжав зубы, снова и снова посылаешь отважных парней на верную смерть. Короче, где-то в районе 20-х миссий после таких разборок самым натуральным образом сидишь "в мыле".

Остальные миссии поспокойней. По крайней мере, есть время подумать над дальнейшей тактикой. Тут особенно полезны тучи LRM. При благоприятном раскладе половина врагов не успевает ничего сделать, разлетаясь вдребезги еще на подходе.

Не стоит забывать о захвате зданий – всех, какие только можно. При наведении курсора на такое здание указатель превращается в подобие щипцов. Помните, что кроме складов захватываются и активные здания вроде Repair Bay (ремонтная мастерская), Turret Control (управление стационарными пушками на базе) и т.д. Однако не стоит даже пытаться захватить здание, рядом с которым есть вражеский мех. Пока он там стоит — ничего не выйдет (еще одна надуманная сложность?).

Единой стратегии прохождения каждой конкретной миссии не существует. Все зависит от ваших личных предпочтений. И, поверьте, наблюдать, как играет человек за соседним компьютером — одно удовольствие! Особенно когда совершенно очевидно, что он лезет в ловушку...

У кланов есть очень недурственные танкетки. Учитывая их дешевизну сравнительно с роботами...

Настоятельно рекомендую снимать после миссии со всех роботов оружие и электронную начинку, а самих роботов отправлять на склад.

Не стоит забывать проделывать эту операцию и с мехами, захваченными в бою. Таким образом, перед очередной миссией вы будете твердо знать, чем располагаете.

Во многих миссиях вы можете вызвать авиаподдержку, сенсорный буй или беспилотного робота с видеокамерой.

Не стесняйтесь их использовать – берите, пока дают! "Small airstrike" годится разве что для подрыва всяких взрывающихся емкостей, когда лениво использовать LRM. А вот долбануть парой "Large airstrike" по куче врага, застрявшей на минном поле — одно удовольствие. Выжившие в этом аду валятся от легкого дуновения ветерка и не будут большой проблемой для ваших парней.

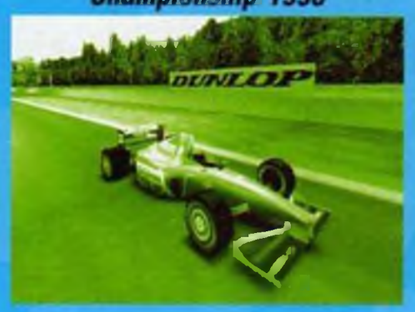
Pressure Tank, Gas Tank и прочие вместилища горючесмазочных материалов просто созданы для вас!

Главное — заманить врага к ним поближе и долбануть LRM. Горка металлолома будет приятным сюрпризом для вас и командования.

Если кто-то из ваших пилотов не успевает к назначенному времени в точку сбора — его проще катапультировать!

9. Дорвались...
10. LRM по горючим емкостям. Сейчас им будет жарко.
11. Пришло время для беседы серьезных парней.
12. Нам тоже досталось...
13. Minelyer. Готовим западню.
14. Кто шагает дружно в ряд?

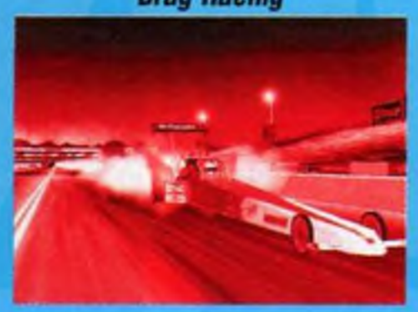
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Неудачная попытка победить F1 Racing Simulation.

80

NHRA Drag Racing



Весьма фундаментальный симулятор гонок Drag Racing, не лишенный серьезных недостатков.

83

Spearhead

Очередной и далеко не самый удачный симулятор M1A2 Abrams.

85

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Как говаривал дорогой Леонид Ильич, все смешалось в Цемесской бухте. Мало того, что на меня обрушилась симуляторная лавина — и, что характерно, весьма посредственного качества — мне еще одно дело нашли!

Вспомнили, что я являюсь официальным экспертом журнала по творчеству Тома Клэнси... Последние его произведения не вызывали у меня ничего, кроме кривой ухмылки — в Executive Orders машина Т-80 выносится попаданием подкалиберного в лоб — оцените — с четырех километров. Но, погрузившись в изучение творчества Red Storm Entertainment, я был приятно удивлен.

Еле управился. ББ в отпуске, его заменяет госпожа Дубровская — и блеск ее очков а-la Берия снился мне по ночам.

Так. Теперь по делу. Поступают вопросы: что такое Pro Flight 98? Это аддон к MSFS98. Это не самостоятельный продукт! Если увидите деятелей в черных повязках на одном глазу, которые его продают как... — не покупайте!

Для тех, у кого есть MSFS98. PF заключает в себе патч к нему, несколько утилит (редактор базы данных, планировщик "приключений") и несколько новых самолетов (в принципе, кто имеет доступ в Сеть, найдет их и без диска).

Но главное, повторюсь — это НЕ самостоятельный продукт.

Народ мою фотографию в целом встретил с одобрением. Хотя мне самому не очень понравилось.

Симуляторный форум продолжает работать. Народ меняет наше представление о симуляторах: сейчас там разговор идет уже о "Вангерах" и втором "Кармагеддоне".

А основной форум — это просто песня. Зашел разговор о художественной литературе, посвященной компьютерным играм — и никто, НИКТО не вспомнил "Принца Госплана". Я в шоке. При всей замотанности.

Ну и как повелось, закруглимся рассказом о погоде. Главное событие — рубль падает, оставляя дымный след. Очевидцы падения надеются на лучшее. Как и я.

Новые сводки с фронта "Тотальной войны"

О **Total Air War** — "продолжении" F-22 ADF от Digital Image Design — мы уже писали. И даже не так давно. Но за это время всплыло столько новых подробностей, что стало ясно: писать придется заново.

Сама DID о своей новой игре говорит в таких выражениях: "more features than ever before", "a new kind of combat simulation" и т. д. Что интересно, читаешь и убеждаешься: если это и не чистая правда, то, по крайней мере, очень на нее похоже.

Теперь обратимся к изменениям, происшедшим с момента выхода февральского номера .EXE.

Можете забыть о фиксированных миссиях. Кампания полностью динамическая и идет в по-настоящему реальном времени.

Уточнение номер один: возможных "рабочих мест" будет не три, а четыре: Tactical Mission Planner (общее планирование операции, допускающее даже командование наземными силами), Weapons Officer (правильный выбор боевой загрузки самолетов имеет принципиальное значение), AWACS Commander (система контроля и защиты от низколетящих самолетов и ракет противника — это уже было в предыдущей версии ADF; результат был великолепен) и Combat Pilot (комментарии излишни).

Можете забыть о фиксированных миссиях. Кампания полностью динамическая и идет в по-настоящему реальном времени. Вышеуказанные должности можно занимать, ведя десять войн в различных точках земного шара. Ландшафт каждого театра военных действий топографически достоверен. DID приводит такие цифры: общая площадь ТВД — 4,5 миллиона квадратных километров, на ней расположены 22000 наземных целей, более 5000 городов и населенных пунктов, свыше 300 аэродромов — каждый из которых точно воспроизведен в соответствии со своим реальным планом (ВПП, строения и прочее).

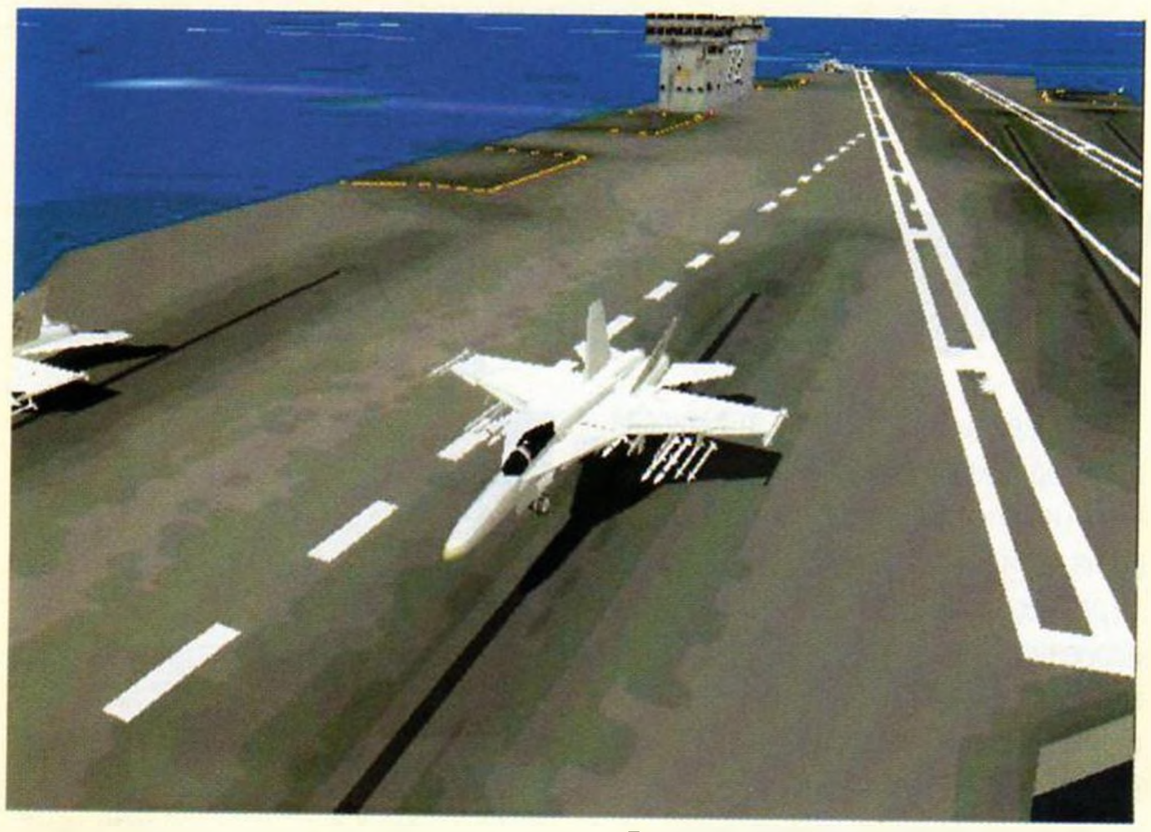
Графика будет улучшена. Как уже отмечалось, в настоящее время нет ни одного авиасимулятора, предоставляющего нам возможность полюбоваться на более-менее правдоподобные трехмерные облака. Total Air War исправит это упущение. Причем речь идет не только о реалистичных картинках, но и о "реалистичном моделировании слоев облачности". Это далеко не единственное графическое усовершенствование — улучшений будет много. В TAW также введена поддержка AGP.

Сказав о графике, невозможно умолчать и о звуке (кстати, это было самым слабым местом ADF). Теперь в игре будет музыка (давно пора!). Для вящего эффекта DID разработала систему под названием SmartMuse — контекстно-зависимое переключение композиций. Что же касается аудиоэффектов... Достаточно сказать, что лексикон "говорящего АВАКСА" будет включать в себя около 10000 слов!

DID также планирует значительно расширить возможности multiplayer. Это относится как к количеству режимов (теперь возможны cooperative-миссии), так и к поддержке. TAW будет взаимодействовать с DWANGO, MPath, TEN и Wireplay.

Все это, конечно, далеко не полный перечень... В TAW будет еще много чего — усовершенствованный редактор миссий (и "воздух-воздух", и "воздух-земля"), более продвинутая обучающая часть (бОльшая наглядность, расширенные возможности записи треков), соответствующие инструменты для создания собственных эмблем (немаловажная деталь для "виртуальных эскадрилий") и другие особенности.

ADF был очень хорошей игрой, а теперь нам обещают нечто уж совсем запредельное! Будем ждать...

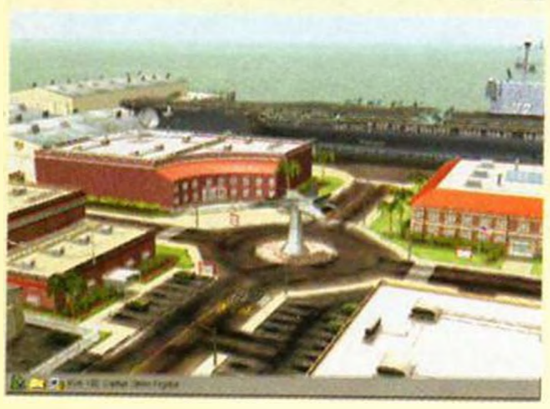


Red Baron 3D

Демоны по талонам

Пожалуй, это тоже можно назвать продолжением. На этот раз — продолжением относительно удачной игры, а именно — iF-22 от Interactive Magic. Во второй части iF скромная I-Magic решила не обращаться к "звездолетам", а оседлать "рабочую лошадку" американской палубной авиации — F/A-18 "Хорнет", правда, в его последней модификации — F/A-18E, "Супер-Хорнет". Полное название нового проекта — **iF/A-18E: Carrier Strike Fighter**.

Пожалуй, самым удачным моментом iF-22 была система TALON — Total Air&Land Operation Network. Она достаточно естественно генерировала как одиночные миссии, так и целые кампании (все стороны несут потери, линия фронта соответствующим образом перемещается, и всякое такое). Эта система получит в CSF дальнейшее развитие: будет сделан особый акцент на действиях военно-морских сил обеих сторон.



Другой особенностью iF-22 был графический engine под названием DEMON, удачно (по крайней мере, так многие считают) сочетавший в себе правильное отображение неровностей рельефа и его текстурирование на основе спутниковых фотографий. Несколько усовершенствованный DEMON будет использован и в CSF.

Полетный интерфейс в стиле "point-and click" останется. Его применимость для воздушного боя в целом была доказана с помощью джейнсовского F-15.

В числе других приятных новшеств разработчики называют эффекты динамического освещения в ночных миссиях, режимы "виртуальной кабины" и padlock-а, расширенные возможности планировщика (хотя он и раньше был неплох) и массу новых видеоэффектов, реализованных при помощи 3D-акселераторов (например, как фильтрация текстур и прозрачный дым).

Игра должна выйти совсем скоро — возможно, уже в следующем номере она заработает свой "Диагноз"...

Dynamix: работа над ошибками

Некоторое время назад у фирмы Dynamix появилась дурная привычка: каждый следующий ее продукт получался хуже предыдущего. Уже Red Baron II было очень трудно назвать безусловно удачным проектом. Апофеоз наступил с выходом Pro Pilot — недостатки, недосмотры и просто баги громоздились один на другом!

К чести Dynamix, она эту ситуацию терпеть не намерена. В настоящее время к выходу готовятся (на правах самостоятельных продуктов) две игры, которые должны будут исправить положение.

Red Baron 3D

Первая из них называется **Pro Pilot'99**. В первую очередь, в ней появится поддержка 3D-акселераторов (ее отстутствие в оригинальном Pro Pilot — недостаток отнюдь не единственный, но самый очевидный). Кроме того, упоминается о некоторых других "визуальных усовершенствованиях" (что тоже не лишне). В разработке участвуют инструктора Национальной ассоциации — можно надеяться, что это устранит неприятные моменты в моделях полета (летать, кстати, можно будет на шести различных самолетах).

Эта система получит в CSF дальнейшее развитие: будет сделан особый акцент на действиях военно-морских сил обеих сторон.

Второй проект называется **Red Baron 3D**. В нем усовершенствованиям подвергнутся такие моменты, как поддержка 3D-акселераторов и режим multiplayer.

Red Baron 3D

Магия первого взгляда

Андрей Ламтюгов

European Air War

"Сэр, на прошлой неделе я на своем "Мустанге" спикировал на Ме-109. Управление заклинило, и самолет затрясся, словно отбойный молоток. Я никак не мог вывести его из пике. Всего в трехстах метрах от земли я с трудом выровнял машину..."
Я мог бы легко подписаться под этими словами, сказанными одним американским летчиком-истребителем командующему американскими ВВС генералу Арнольду. И еще — заменить "прошлую неделю" на "пять минут назад".

Первая мысль была такой: "Боже, настоящий волновой кризис!"

Вторая: "Ай да MicroProse! Ай да European Air War!"

Третья: "Какой паразит сделал так, что в эту дему нельзя играть дольше пяти минут?!"

Но — долой эмоции! Все по порядку.

Я ведь даже не сказал, о чем, собственно, идет речь.

European Air War. Microprose. Симулятор истребителя (точнее, нескольких истребителей) времен Второй мировой войны. Выбор сторон: Великобритания, Германия, США. Начало действия: 1940 год, Битва за Британию.

Выбирать. Смотреть. Слушать.

Лично мне глубоко симпатично такое правило: в превью надо говорить о том, что уже есть — и лишь вскользь упомянуть о том, чего "еще нет", поскольку никто не знает, появится ли обсуждаемая деталь в полном релизе.

Так вот, то, что не "вскользь": в "деме" European Air War можно летать только на двух самолетах из двадцати и только в "мгновенном" режиме Instant Action. Мало того, время полета ограничено, причем ограничено совершенно неподобающим образом.

"Мгновенный режим" — это миссия по эскортированию бомбардировщиков Б-17 (или по их уничтожению — смотря на чьей вы стороне).

Графика смотрится весьма неплохо, особенно текстуры земли (сразу вспоминается второй Flight Unlimited). Неплохо выглядят полупрозрачный дым и пламя (если не разглядывать их очень крупным планом). А при стрельбе отчетливо видно, как из оружия валятся гильзы. Кстати, договоримся сразу: неакселерированный вариант графики не обсуждается — это проблемы пользователей, которые до сих пор не обзавелись соответствующей железкой.

Весьма удобна (хотя и не нова) система "мгновенных взглядов по сторонам".

Правда, снизившись, обнаруживаешь, что рельеф абсолютно плоский и лишен каких-либо трехмерных объектов. Да и солнце не слепит. В этой миссии нет облаков, поэтому качество их изображения оценить невозможно. А самое грустное — не движутся управляющие плоскости. Совсем. Остается надеяться, что это не навсегда...

Звук. В принципе, уже неплохо, но эффектов явно не хватает. Бомбардировщики идут на цель. По ним долбит зенитная артиллерия. В воздухе вспухают облачка разрывов. И ни звука!

Рулить и драться

Сам процесс боя технически не очень сложен (кстати, уровень сложности устанавливать "пока" тоже нельзя), причем "легкость" достигается за счет ряда приспособлений, явно отсутствовавших на реальных самолетах. Выбрав цель (режимов выбора — несколько), можете смело переходить в режим padlock. Если padlock для вас слишком сложен, достаточно просто следить за указателем — красным крестиком у кромки экрана, указывающим направление цели. А как только неприятельский самолет появится в поле зрения, он будет заключен в хорошо видимую рамку, рядом с которой высветятся его тип и разделяющая вас дистанция. Не очень реалистично, правда? Зато гораздо приятнее, чем разыскивать цель взглядом. Особенно на фоне земли.

Управление осваивается без проблем, если не считать явно неудачные моменты схемы "педали — клавиатура". Не

люблю, когда руль направления центруется третьей клавишей.

Приборная доска читается с трудом. (Вот они, ягодки отказа от "фиксированного взгляда" в пользу "виртуальной кабины"! Зато и плюсов здесь полно: в режиме виртуальной кабины гораздо лучше ощущаешь тряску при стрельбе, попаданиях и, как я уже упоминал в одном из обзоров, выходе на критическую скорость).

Дабы сделать показания приборов более вразумительными (кстати, я уже говорил, что приборная доска так велика, что целиком на экран не влезает?), в левом нижнем углу экрана присутствуют маленькие цифровые индикаторы — высота, скорость, курс. Что интересно, для английских и американских самолетов показания даются в их народной системе, а для немецких — в нашей, метрической. Зачем такие сложности, спрашивается?

Летать! Просто летать!

Вернемся к модели полета. Как и было сказано, некоторые вещи сильно впечатляют. Увы, наряду с ними присутствует некоторое количество деталей, которые способны... э-э-э... разве что удивить.

"Фокке-Вульф-190" входит в бой на скорости около 750 км/ч — интригующе, не правда ли? В пике винт не раскручивается — каково! Чтобы сбить бомбардировщик, надо разделать ему все четыре двигателя. Если горят (и, разумеется, остановились!) только три, то бедный инвалид как ни в чем не бывало будет идти на цель, с легкостью держась в строю. Загадочно! И даже подозрительно.

Конечно, модели пилотируемого самолета и всех прочих рассчитываются по-разному, но не до такой же степени! Хотя... Мы, кажется, все-таки забыли, что это еще не релиз.

Но первое впечатление — сугубо положительное. А это значит немало.

Удар по полосатому конусу

Андрей Ламтюгов

Grand Touring Racing

Проблемы появились сразу, то есть с того самого момента, как началось ознакомление с гоночным симулятором Grand Touring Racing (разработчик — Elite, издатель — Activision).
Вопрос, возникающий слишком часто: аркада или симулятор? На аркаду не очень тянет — тут тебе и выбор покрышек, и регулировка подвески и трансмиссии, и еще много чего. Симулятор? Тут свои проблемы.

Параметров много, но регулируются они как-то уж очень своеобразно — для каждого из них (за исключением упомянутого выбора колес) можно выставить только три значения: 90%, 100% и 110%.. (Но, может быть, это всего лишь еще одно ограничение, установленное в демо-версии? По крайней мере, для полноценной настройки коробки передач такая система явно недостаточна.)

Тем не менее, было принято следующее партийно-правительственное постановление: Grand Touring — это симулятор! Конечно, не симулятор "до мозга костей", а так... игра с легким отклонением в соответствующую сторону.

Здесь мы обозреваем демо-версию, в которой все, на что дают нам посмотреть — это одна машина на двух трассах, точнее, на одной — той, где надо проходить квалификацию, а это... Впрочем, об этом чуть позже и подробнее.

Красиво, не спорю!

Самое сильное впечатление производит графика. Весь дизайн игры очень красив; даже продвижение по системе меню оформлено так, что это нужно видеть!

Наконец, налюбовавшись на эту систему, мы садимся в кабину изящного сооружения с антикрылом, и...

На самом-то деле кабины нет (что наносит еще один удар по симуляторным качествам GTR). Можно либо смотреть на машину сзади, либо просто отключить все лишнее — чтобы объяснить, как это выглядит процитирую своего коллегу: "вам одели на руки по колесу и покатили по дороге". Кстати сказать, Elite достаточно успешно занимается приставочными играми. И GTR тоже на приставке побывала...

Хорошо. Смотрим со стороны. Трехмерные модели сделаны очень хорошо (рассматриваем исключительно 3D-ускоренный вариант). Особенно впечатляют прозрачные стекла, соответствующим образом искажающие пейзаж. Отлично смотрятся блики, движущиеся по полированной поверхности машины (правда, вне связи с проносящимся мимо ландшафтом). Стоит отметить и горящие фары, отбрасывающие свет на дорогу.

Сам ландшафт удался несколько хуже. Он не уступает тому, что было в F1 Racing Simulation (а может быть, даже несколько превосходит), но... хуже подан, что ли. Например, высотные здания у дороги стоят именно так, чтобы вырисовываться постепенно, по мере приближения.

Отдельный разговор — деревья. В играх, подобных GTR, уже стало традицией составлять их из двух плоскостей. Плоскости затекстурены так, что возникает иллюзия полной трехмерности, особенно если несешься на полной скорости. Но ведь здесь гонять можно и ночью! Горят фонари. И свет падает так, что все убожество разом вылезает наружу. Неприятно! Но эти замечания скорее относятся к графе "Отдельные недостатки" — в целом картинка смотрится очень неплохо.

Проверка на пустырях

С физической моделью дела обстоят несколько хуже. Автомобили в принципе не переворачиваются, даже на самых ужасных заносах (хотя и кренятся). И не разбиваются. И даже не мнутся.

Авторы гордятся тем, что на трассе есть "разрушаемые препятствия" (стенки из покрышек, попросту говоря). При этом все посторонние предметы движутся, скажем так, не очень естественно.

Кстати, о предметах... Самое время поговорить о геймплее — точнее, том его куске, который нам показывают.

Настоящие мучения связаны не с гонкой, а с квалификацией, причем вопрос стоит не о месте на старте, а о самом участии.

Квалификация выглядит просто — слалом на асфальтовом пустыре вокруг любимых народом полосатых конусов, причем по крайней мере один круг надо пройти быстрее, чем за 20 секунд. Мне это удалось, скажем так, не с первого раза. Кстати, предметы любого веса, сбитые машиной — на любой скорости — никогда не отлетают в сторону. Нет, они этак величественно отодвигаются...

Управлять машиной на трассе достаточно просто. По сравнению с тем, с чем мы привыкли иметь дело, она очень послушна и запросто выводится из, казалось бы, уже неуправляемых "спинов". Не вписаться в поворот трудно.

Единственная претензия — не очень удачное взаимодействие программы с джойстиком. Авторы явно переборщили с "мертвой зоной", а отклонение рукоятки за ее пределы вызывает слишком бурную реакцию.

На данный момент это все, что нам показывают. В целом, впечатление складывается неплохое. Правда, остается открытым вопрос об "аркадности", но здесь всегда есть повод сказать, что при желании даже "Фланкер" можно квалифицировать как аркаду. Например, сравнив его с настоящим "Фланкером".

И вообще — цыплят считают на финише! Ждем релиза.

Краткий летально-человеческий словарь

А. Ламтюгова

...Еще — открываю последний номер — и что я вижу? Вобще-то я видел это и раньше... ДРЛО, padlock, БВБ... Помилуй! Что такое АВАКС и MTV я могу догадаться, но это... Слушай/те, может, в следущем номере стоит напечатать краткий летально-человеческий словарь? По крайней мере больше не придется пялиться с тупым видом в хитроумную аббревиатуру.

Из письма читателя

...Однако... есть другая сторона у нашей авиационно-подводной медали: Андрюха! народ (поубивал бы я его!)... народ, Андрюха, тупеет окончательно и превращается в питекантропа (твой покорный слуга в том числе), когда сталкивается с сонмом красивых, но абсолютно непонятных терминов!!! Ты бы словарик, что ли, какой... Или разъяснял каждый раз... Или популярно... Ведь мы, Андрюха, до сих авиационные пушки пулеметами кличем. Или я опять что-то перепутал?..

Большой Босс

Авиагоризонт (artificial horizon) — прибор, указывающий положение ЛА в пространстве. Иногда при дословном переводе в нашей игровой прессе его называют "искусственным горизонтом".

Автокоординация (autocoordination) — полноценный разворот самолета требует действия как элеронов, так и руля направления, который управляется педалями. Но педали есть не у всех, а с клавиатуры неудобно. Автокоординация — опция управления, при которой движение ручки джойстика по оси X одновременно воздействует и на элероны, и на руль направления. Этот режим позволяет более эффективно разворачивать самолет, но создает серьезные проблемы при выполнении фигур сложного и высшего пилотажа (и не только их).

Акселерометр (g-meter) -- прибор, указывающий ускорение, воздействующее на ЛА.

БВБ (IVR — inside visual range) — ближний воздушный бой. Характеризуется наличием визуального контакта с целью.

Блэк-аут (blackout) — потемнение в глазах, возникающее вследствие отлива крови от головы на больших перегрузках, действующих в направлении "голова-таз". См. также Ред-аут.

Вариометр (VSI — vertical situation indicator) — прибор, указывающий вертикальную скорость ЛА.

Высотомер (altimeter) — необходимо различать барометрический и радиовысотомер (особенно при настройке автопилота). Первый определяет высоту по атмосферному давлению. Второй — по данным радара, измеряющего дистанцию до земли. Пилота, не понимающего этого различия, легко узнать — ночью он постоянно врезается в горы.

"Виртуальная кабина" (virtual cockpit) -- трехмерная модель кабины ЛА, позволяющая произвольно выбирать направление взгляда. Режим "В.К." имеет принципиальное значение в маневренном воздушном бою (см. Padlock).

ВПП (runway) — взлетно-посадочная полоса. Номер ВПП (если в игре таковой есть) указывает на ее ориентацию (напр., полоса 27 направлена строго с востока на запад, 18 — с севера на юг).

"Вулкан М61" — американская автоматическая пушка калибром 20 мм. Выполнена по схеме "гатлинг" (вращающийся блок стволов). Характеризуется высокой скорострельностью (до 6000 выстр./мин).

Гак (arrestor hook) — приспособление для посадки самолета на авианосец. Это действительно гак, который цепляется за натянутые поперек посадочной полосы авианосца тросы. Заход на посадку с невыпущенным Г. обречен так же, как и заход с убранными шасси. Посадка считается выполненной на "отлично", если Г. зацепит третий из пяти тросов.

ДВБ (BVR — beyond visual range) — дальний воздушный бой. Визуальный контакт с целью, как правило, отсутствует.

ДРЛО (AEW — aerial early warning) — дальнее радиолокационное обнаружение.

Закрылки (flaps) — практически во всех симуляторах работают поразному. Их общий смысл, очень грубо говоря — уменьшать минимальную скорость, на которой самолет еще держится в воздухе. Поэтому З. рекомендуется выпускать на взлете и посадке. Во многих играх существует скоростной предел выпуска З. Если скорость выше этого предела, то З. либо не выходят, либо ломаются.

ЗРК (SAM site; SAM — surface to air missile) — зенитно-ракетный комплекс.

ЛА — летательный аппарат.

Нашлемная система целеуказания (Helmet-Mounted Boresight System) — отслеживает направление взгляда пилота и позволяет наводить оружие на цель, просто посмотрев на нее. Реализована в таких симуляторах, как Su-27 Flanker, AH-64D Longbow. См. также Padlock.

НУРС (FFAR) — неуправляемый реактивный снаряд.

Обледенение (icing) — образование слоя льда на поверхности самолета в облаках определенных видов. Увеличивает вес машины, портит аэродинамику и даже способно перекрыть карбюратор поршневого двигателя. Все это может привести к катастрофе.

Padlock — режим "виртуальной кабины", при котором взгляд пилота непрерывно следит за выбранной целью независимо от ее положения. Этот режим (если им овладеть) оказывает неоценимую помощь в маневренном воздушном бою; надо помнить поговорку американских летчиков-истребителей "lose the sight – lose the fight". Основной недостаток Р. — возможная потеря пространственной ориентировки (не видишь, куда летит твой самолет), чреватая срывом в штопор или столкновением с землей. Вероятность катастрофы зависит от количества неподвижных деталей, принадлежащих "виртуальной кабине". Часто на Р. накладываются ограничения, связанные с невозможностью свободного вращения головой (напр., нельзя посмотреть строго назад). В некоторых симуляторах (Flanker) объектом Р. может служить также ВПП, что облегчает заход на посадку.

ПЗРК (shoulder launch SAM) — переносной ЗРК ("Стингер", "Игла").

Пилотаж — его фигуры делятся на фигуры простого, сложного и высшего П. Они будут рассмотрены позже. Если народ пожелает.

Пока все! Готовьтесь: в следующем номере будет еще трудней!

Продолжение следует.

Персональная "формула"

Андрей Ламтюгов

Ставшая уже привычной жалоба: рецензировать различные "Формулы-1" становится все труднее и труднее, ибо по мере увеличения достоверности они делаются все более неотличимыми друг от друга. И все официально лицензированы...

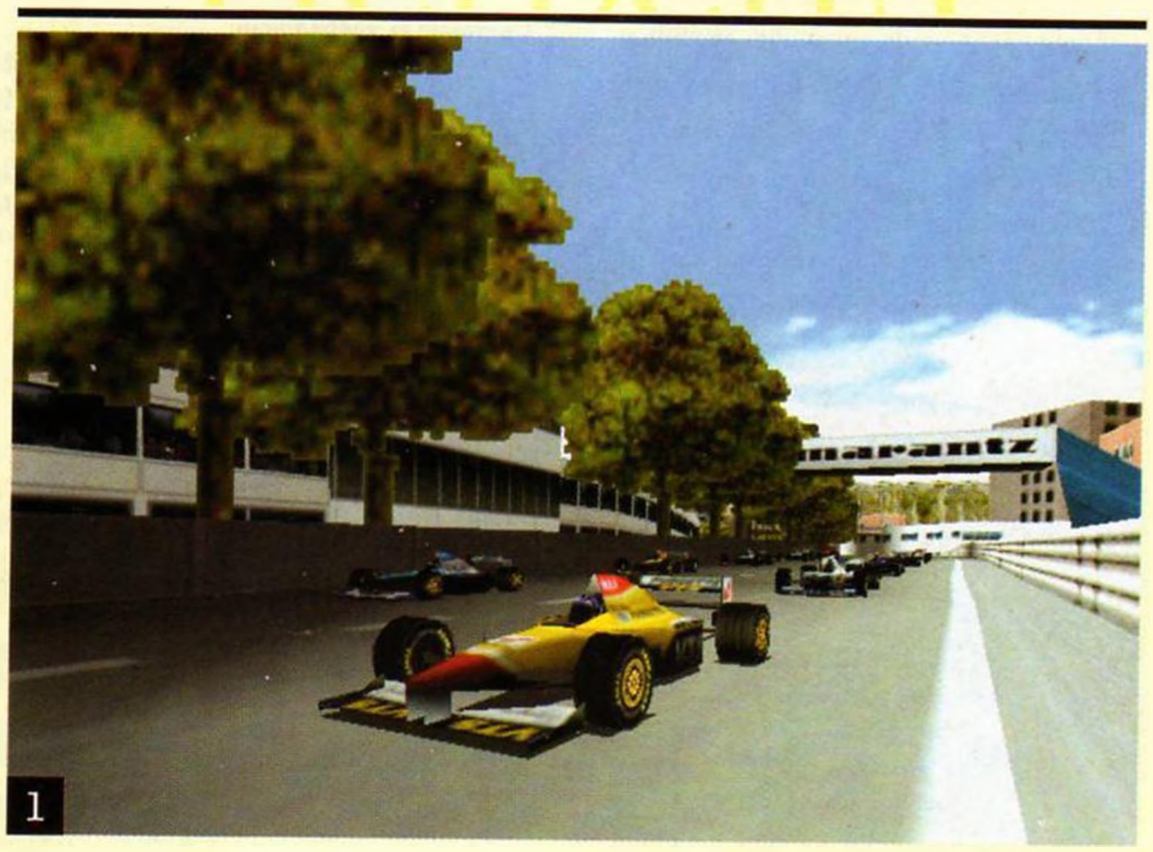
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Нет, не все! По крайней мере одна — Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 — таким качеством не обладает.

Хорошо это или плохо? И что вообще представляет собой игра?

Первый вопрос такой: не звучит ли название "Гран-При Джонни Херберта" слишком похоже на, скажем, "Natalia Dubrovskaya's Flanker"? Что было потеряно вместе с официальной лицензией — помимо реальных названий команд и имен пилотов?

Для аркады или даже полуаркады настроек слишком много, а машина на трассе ведет себя слишком серьезно.



1

Об экологических нишах, месте в жизни и прочем

С момента появления нынешнего короля "Формул" — французского F1 Racing Simulation — делать игры на эту тему стало довольно рискованно. Однако реальный выход был: создать игру "по мотивам", игру-до-некоторой-степени-пародию-на-весь-этот-официоз. Поэтому заявление "Не лицензировано никем, кроме Джонни Херберта" воспринимается с интересом.

Был и другой момент. При всех своих достоинствах игра F1RS обладала и недостатком — свирепостью к новичкам, особенно к таким, кто не обзавелся рулем или хотя бы джойстиком. Я всегда был сторонником "хардкорных" симов, но вынужден заявить: в сфере "Формул" нам несколько не хватает чего-то полуаркадного... или того, что можно довести до полуаркадного. Для обучения. Для расслабления. В последний раз такая возможность была в Power F1, вышедшей очень давно. И это вызвало дополнительный интерес к продукту, который не гнался за суперлицензированной суперреалистичностью.

И что характерно, обеими этими возможностями в "продукте" так и не пахнет..

Несколько слов о шариках

Автор данного материала считает излишним объяснять, что такое F1, а равно и то, как выглядят симуляторы F1. Различия проявляются в нюансах.

Мое излюбленное место для тестирования этих игр — Монте-Карло. В смысле, трасса. Во-первых, она проходит непосредственно по городу и очень "застроена", что дает хорошую возможность оценить графику, а во-вторых, весьма требовательна к пилоту, что дает не менее хорошую возможность оценить машину. (Разумеется, все вышесказанное не означает, что другие места остались без внимания).

2

Первое, что выяснилось: JGP — самый настоящий симулятор! Для аркады или даже полуаркады настроек слишком много, а машина на трассе ведет себя слишком серьезно.

Причем это симулятор, не блещущий разнообразием уровней реалистичности вождения. (Кстати, пока не забыл: отключение "спинов" в опциях почти ни на что не влияет — при неудачном маневре будете все равно крутиться, как вентилятор).

Так вот, в смысле физической модели JGP не очень хорош... В какой-то степени это связано с существенно урезанным по сравнению с вновь установленным стандартом набором настроек и учитываемых параметров (например, начисто отсутствует погода, а выбор покрышек влияет – Во всяком случае, складывается такое впечатление — только на скорость их износа).

3

1. Деревья мне не нравятся. Ничего не могу с собой поделать.

2. В режиме replay камеры работают неплохо.
3. Не к таким приборным доскам мы привыкли...

4

Пожалуй, самый неудачный момент — обсчет столкновений. Во-первых, во что бы вы ни врезались, колеса машины никогда не оторвутся от земли. Рекомендую обратить внимание на то, как подобный обсчет сделан в F1RS!

Во-вторых. Если объект, в который вы врезаетесь, неподвижен, то вас отбросит строго в обратном направлении. Если же подвижен (речь, разумеется, идет о столкновении с коллегой), то коллега отреагирует с невозмутимостью танка Т-80 — слегка вздрогнет и поедет дальше, не понеся видимых повреждений. А вот вас отшвырнет очень далеко (абсолютно независимо от силы удара и в абсолютно случайном направлении). Чем-то это напоминает поведение шарика в пинболе.

Кстати, о повреждениях. Я не вполне уверен, что если на скорости 160 миль в час врезаться в бетонную стену, то отделаешься только потерей передних колес и антикрыльев.

Вообще, столкновения с коллегами — отдельная история.

Они себе цену знают!

Ох, знают. Речь идет об их "железобетонности".

В принципе, вы располагаете самой быстрой машинкой (по крайней мере, есть реальная и не слишком трудоемкая возможность такую сделать) и обгон особых проблем не представляет. Но при попытке обгона AI ведет себя крайне агрессивно — чтобы не сказать омерзительно: перегораживает дорогу и даже пытается столкнуть с трассы бортовым ударом. Я вновь обращаю ваше внимание на модель столкновений — ему ничего не будет, а вот вы улетите далеко и надолго, и скорее всего, с фатальными последствиями (заметим также, что вражеские болиды не повреждаются). Обгон нужно делать рывком, с обманными движениями и прочими изысками.

5

Это один из самых неприятных моментов в игре.

Визуальная стимуляция

В одной старой-старой игрушке именно так называлась работа человека, отвечавшего за графику. Как дела у JGP по этой части?

На уровне, но не более того. У F1RS, с которым идет сравнение, графика намного лучше. По моему скромному мнению, наличие тумана не означает, что воду можно убирать совсем — так, чтобы яхты висели в безвоздушном пространстве. И деревья пикселизироваться не должны.

Имеют место также глюки, связанные с выявлением невидимых объектов. В данном случае возможность видеть через стены не радует!

При этом нельзя сказать, что графика очень скоростная. Быстрая. Но F1RS на той же машине просто летает.

Ваше "рабочее место" характеризуется полным отсутствием приборной доски. Посмотрев в правый нижний угол экрана, можно узнать скорость и текущую передачу. Об уровне, например, бензина можно только догадываться.

Никакой стилизации под телерепортаж, так украшавшей... видимо, вы уже догадались, что.

По моему скромному мнению, наличие тумана не означает, что воду можно убирать совсем — так, чтобы яхты висели в безвоздушном пространстве.

Приехали!

Перечитал написанное и обратил внимание, что в сущности не сказал о "Джонни" ни одного доброго слова, что не есть справедливо.

На самом деле, ситуация настолько же печальна, насколько банальна. Сама по себе игра ничего. Ее самый главный недостаток — очень мощный конкурент. Можно было не атаковать этого конкурента в лоб, а сделать обходной маневр. Но этого сделать никто не попытался.

Плохо, когда на рейтинг влияет качество не рецензируемой игры, а какой-то другой.

А что поделаешь?

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Разработчик	**Reality**
Издатель	**Midas Interactive Entertainment**

Резюме

Неудачная попытка победить F1 Racing Simulation.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 120**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Multiplayer: LAN, split-screen
- Желательны 3Dfx, джойстик или руль

Рейтинги

Графика	**75%**
Звук	**70%**
Сюжет	**60%**

Интересность

70%

4. Процесс затирания отстающих в самом разгаре.

5. Пока все ведут себя прилично.

Опять о гонках по прямой

Андрей Ламтюгов

NHRA Drag Racing

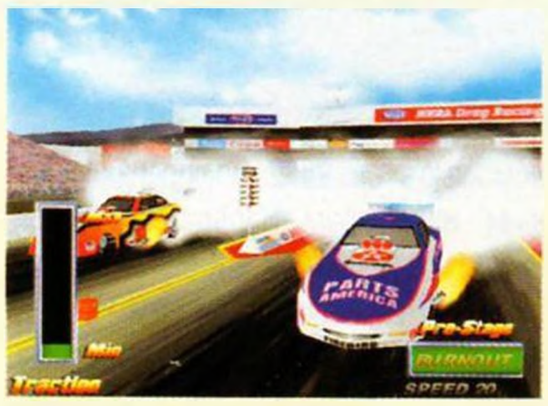
Пожалуй, самыми интересными "виртуальными гонками" на данный момент являются гонки драгстеров. Уже доказано, что AI вписывается в поворот куда лучше, чем человек — разработчики этим гордятся и в большинстве своем уравнивать способности компьютера и человека не собираются. Поэтому отсутствие поворотов несколько меняет дело.

При всех своих недостатках Burnout от Bethesda Softworks был хорошей игрой. Из машины — капля за каплей — выжималось все, на что она была способна. Результат проявлялся наглядно и ярко, причем это не сопровождалось какой-то особой гоночной нервотрепкой. Были и другие достоинства.

Что ж, полку драгстеров прибыло. Ваш покорный слуга только что закончил вскрытие симулятора под названием NHRA Drag Racing (Tantrum/Mind Magic).

Что же оно показало?

Очень хорошие модели поведения машин, взятые непосредственно из профессиональных программных пакетов NHRA.



Компьютеры и эксперты

В некоторых (кстати, нечастых) случаях у нашего брата рецензента складывается такое впечатление: проектом занимались люди, очень хорошо представляющие предметную область, отлично владеющие компьютером... и довольно слабо разбирающиеся в неписаных законах, определяющих общий вид компьютерной игры. Именно так обстоит дело с DR. (Я в курсе, что Die by the Sword получил "Наш Выбор").

Самый простой пример: отсутствует режим multiplayer. Вообще. Это в гоночном-то симуляторе!

И пример этот не единственный.

С другой стороны, продукт официально лицензирован NHRA — National Hot Rod Association; и более того — Tantrum активно взаимодействовала с указанной организацией. Результаты таковы.

Вполне реальные имена гонщиков, инженеров и спонсоров. (Кстати, правильно выбранный спонсор — вещь немаловажная; финансовые операции в игре тоже присутствуют). Очень хорошие модели поведения машин, взятые непосредственно из профессиональных программных пакетов NHRA. Звуковые эффекты, записанные прямо на соревнованиях.

Есть и третья сторона — программная. Очень неплохой дизайн. Хорошая графика (правда, предъявляющая довольно свирепые аппаратные требования).

Остановимся на этом подробнее.

Гонки — это красиво!

Этот продукт пытается получить фору вполне стандартно: "жизненное пространство" в игре весьма невелико, что позволяет изобразить предметы, расположенные в этом пространстве, с лучшим качеством.

Главное "минимальное" требование: 3D-акселератор с 4 Mb памяти. Это дает возможность запустить игру в самом низком графическом качестве. Для максимального нужен AGP.

Даже при минимуме качества текстуры (а также пламя, пыль и дым) выглядят относительно неплохо. Особенно хорошо смотрится изменение выхлопа при ударе по газу.

Основной недостаток — нематериальность обломков. Машины вполне "осязаемы" — если они разваливаются от удара, то это выглядит вполне естественно. А вот обломки на траектории с легкостью проходят через любые предметы.

Интересно было бы протаранить своим застывшим в кресле бренным телом, скажем, автобус. На скорости триста миль в час.

Кстати, локальные повреждения (при легком касании ограждения) также возможны. Как правило, это потеря колес. Реакция машины вполне корректна.

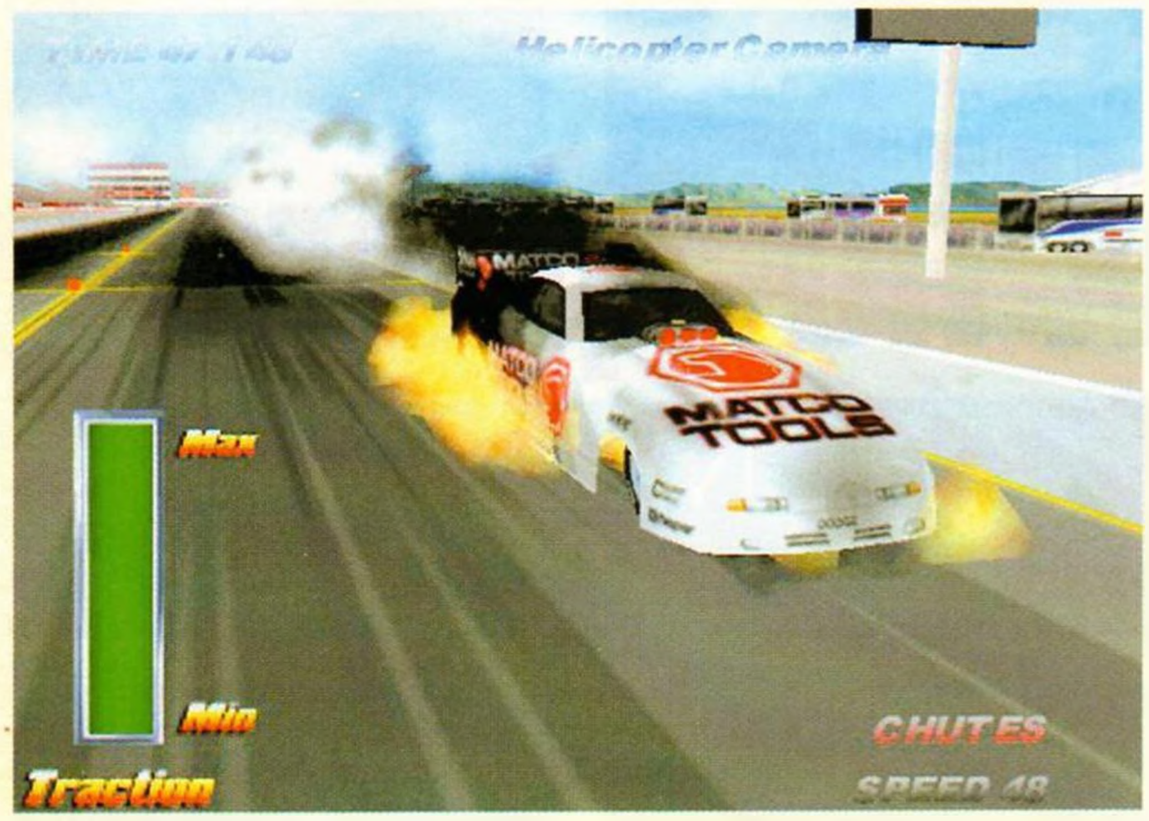
Главный аудиоэффект — звук двигателя. Натурально. И изменяется в зависимости от настроек.

Кстати, о настройках.

Капля за каплей

Как неоднократно отмечалось, ездить всегда лучше недалеко и ненадолго. Поэтому кузницей победы является гараж. Но тут свои нюансы.

Во-первых, на двух уровнях сложности из трех — Novice и Arcade — в пит вас просто не пустят. Надо обращаться за



помощью к "официально лицензированным" инженерам. Наряду с реальной био- и фотографией эти инженеры характеризуются двумя параметрами: опыт и агрессивность. В данном случае агрессивность — это склонность к рискованным настройкам. Их результаты иногда показывают по телевидению: вот этот драгстер делает на старте мервую петлю, а у этого мотор взрывается...

Но надо сказать, что в целом свое дело спецы знают. Если взять уровень сложности Full, то, скорее всего, лучшая настройка у вас не получится. По крайней мере, с первого раза.

Количество настроек куда меньше, чем в Burnout. И "вылизывать" их сложнее — нет такой телеметрической системы, как там. К тому же этот процесс ограничен по времени: девяносто секунд, не больше. Но возможность сохранять и загружать настройки есть. Равно как и тестовый режим.

Лично мне показалась недостатком невозможность копаться в машине на простых уровнях. Жаль, что только избранным можно почувствовать себя великими механиками.

Впрочем, это чисто субъективно. А авторов бьют ногами по одному подозрению в субъективности. Правда, по почте — и это радует.

О пользе твердых рук

Управление в DR не то чтобы очень радует... Во-первых, налицо особые моменты управления драгстером: джойстик по горизонтали надо перемещать, скажем так, легкими движениями. Настолько легкими, что в процессе вождения удивлялся чувствительности прибора — отклонил-то на долю миллиметра... Ошибки обходятся дорого: даже на самом легком уровне драгстер является довольно неустойчивой машиной. Касание ограждения — это почти наверняка потеря колес, что означает, во-первых, проигрыш, а во-вторых, лишние финансовые затраты.

Потом — раскладка. Газ, тормоз, выпуск парашюта и переключение на задний ход привязаны к кнопкам джойстика. Перепутать эти кнопки гораздо легче, чем может показаться. Выруливать на старт надо вручную, потом резко тормознуть на самой черте. Нажмешь не на то — и порядок, дисквалификация. Дело еще и в том, что очень многое зависит от скорости реакции на старте — речь идет о сотых долях секунды. Ошибиться можно просто сгоряча.

Привязка газа к кнопке означает и другую вещь: невозможность газануть хоть сколько-нибудь плавно.

Официальное заявление

Может быть я ошибаюсь, но складывается впечатление, что "официальность" DR в какой-то степени убивает особую игровую атмосферу, которая была в Burnout. Уж слишком все серьезно!

Сверхсерьезный подход не вызывает никаких нареканий, если речь, к примеру, идет о гонках "Формулы-1". Здесь же все немного по-другому. В последней версии Burnout можно самому разрисовать свою машину. В DR возможен лишь один вариант раскраски — реклама спонсора. Как в жизни, но почему-то сей факт не радует... Нет ощущения, что машина, которую ты холишь и лелеешь, постоянно выверяя и сохраняя настройки, действительно принадлежит тебе.

Впрочем, это чисто субъективно. А авторов бьют ногами по одному подозрению в субъективности. Правда, по почте — и это радует.

Финиш

Итак, в определенном смысле Burnout лучше (хотя и у него есть изрядное количество недостатков).

Но это вовсе не означает, что NHRA Drag Racing — плохая игра. DR обязательно найдет свою (и не самую маленькую) аудиторию, особенно после того, как наличие AGP из роскоши превратится в банальность.

В этой игре есть многое из того что нужно и она неплохо смотрится.

Так что непреодолимых проблем нет. Можно ехать.

NHRA Drag Racing

Разработчик	**Tantrum**
Издатель	**Mind Magic**

Резюме
Весьма фундаментальный симулятор гонок Drag Racing, не лишенный серьезных недостатков.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**VGA**

Дополнительная информация
- Web-страница разработчика: www.tantrum.com

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**70%**
Сюжет	**70%**

Интересность
70%

"Абрамс" теряет голову

Андрей Ламтюгов

Проект Spearhead был разрекламирован довольно широко. Но ни масса пресс-релизов, ни могучие презентации на выставках, ни Интернет ему не помогут. Факт остается фактом: эта игра слишком отстала от времени, а ее качества как симулятора стоят под вопросом.

Spearhead

Впрочем, надо отметить и приятную сторону дела: Spearhead — безусловно, лучший "танк" из тех, что были выпущены I-Magic. Два ее предыдущих опыта в этой области до сих пор вызывают содрогание, и не только у меня — я говорю об iM1A2 и iPanzer'44.

Раньше я (вместе с Америкой) считал, что по крайней мере два "Абрамса" были уничтожены 26 января в ночном бою под Вади Эль-Батин.

Как это часто бывает, чемпиона у нас уже есть. Причем чемпион такой, что любому претенденту придется нелегко — что уж тут говорить о Spearhead! Уничтожается уже в первом раунде. Нокаутом.

Любое сравнение M1 Tank Platoon II и Spearhead будет не в пользу последней.

Нечто вроде Intro

Театр военных действий нетрадиционен — это Тунис, подвергшийся ливийской агрессии, причем на сторону ливийцев перешла часть тунисской армии. Разумеется, терпеть *такое* США не намерены! Результат не заставляет себя долго ждать — война, большая, с танками и самолетами. Наша цель в кампании — победоносное движение с севера на юг.

Руководство к игре в целом ничем не примечательно, но один момент мне запомнился... "Абрамс", понятно, был назван самым "убийственным" и т. д., и, помимо всего прочего, было заявлено, что в ходе "Бури в пустыне" ни один из этих танков не был потерян — снаряды отскакивали.

Раньше я (вместе с Америкой) считал, что по крайней мере два "Абрамса" были уничтожены 26 января в ночном бою под Вади Эль-Батин. Похоже, мнение Америки по этому вопросу переменилось... Или I-Magic "немножко напутала" в пользу любимой машины.

Какой порядок в танковых войсках?

Схема достаточно стандартна: single, campaign, multiplayer. В режим single включены и обучающие миссии, являющиеся упрощенными боевыми. Кампания представляет собой последовательность фиксированных миссий. Последовательность задана жестко — пока не пройдешь очередную миссию, дальше не пустят. M1TP2 со своей динамической кампанией, генерирующей неповторимые задания и отслеживающий общее положение на фронте, вновь наносит удар...

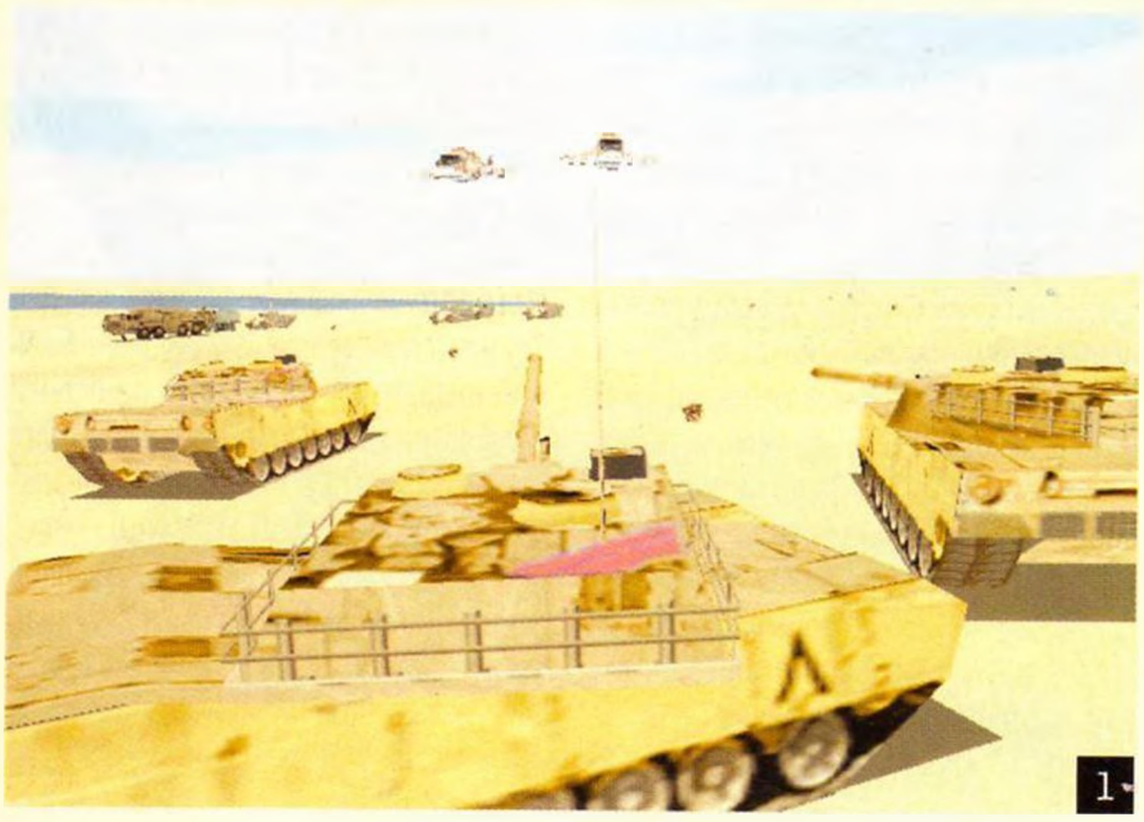
Создатели Spearhead величественно проигнорировали тот факт, что в американской армии минимальной танковой единицей, действующей на поле боя, является взвод и что этот взвод состоит из четырех машин. В Spearhead состав сил может быть самым произвольным. Ни о каком росте опыта NPC-танкистов речь, разумеется, не идет.

Правда, здесь есть то, чего не было в M1TP2 — возможность заправлять и ремонтировать танки на поле боя. Но, во-первых, такое бывает далеко не во всех миссиях, а во-вторых, кардинально ничего не меняется.

О росте опыта вашего экипажа речь тоже не идет — просто за отсутствием упомянутого экипажа. Создатели Spearhead упорно повторяют ошибки своих предшественников: несчастный командир должен перескакивать с места на место! MicroProse уже сделала правильный шаг, посадив в танк механика-водителя. По логике вещей, за ним должен был последовать наводчик — как в Armored Fist II: указал цель, нажал на кнопку...

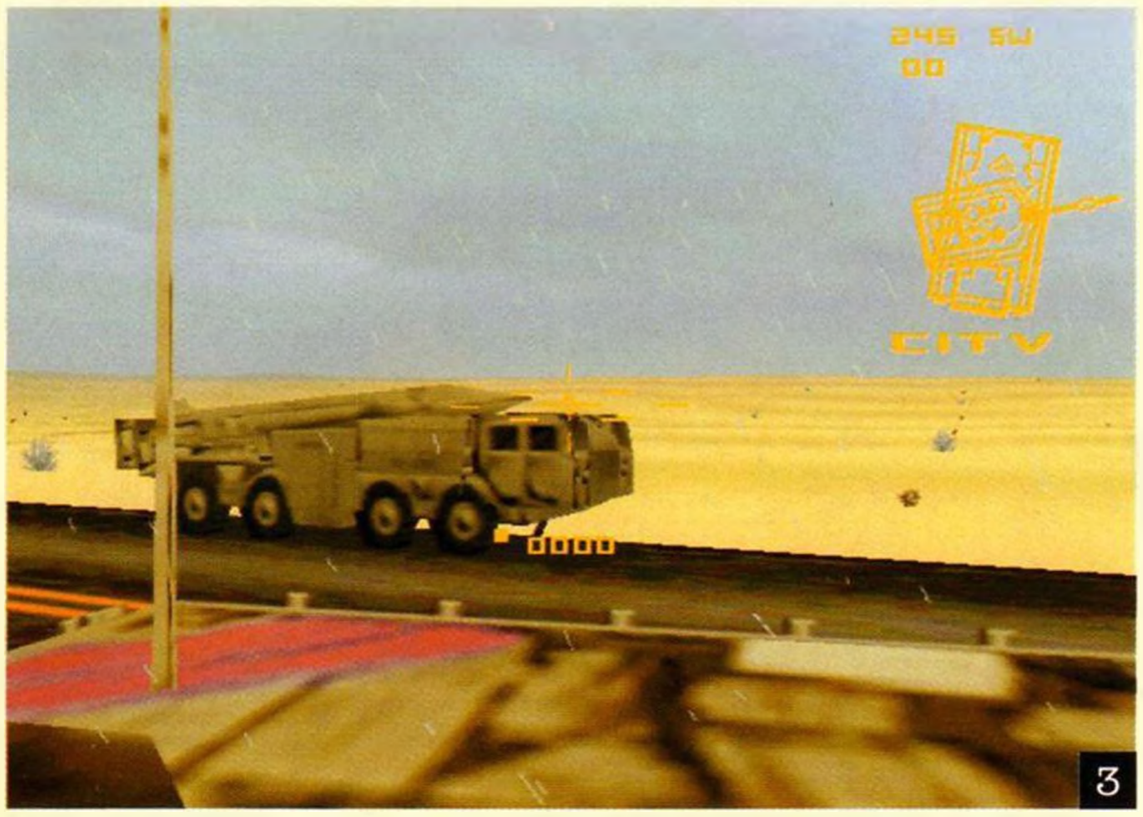
В Spearhead абсолютно все нужно делать самому!

Противник. Единственный боевой танк, которым он располагает — это Т-72. Хотя авторы танковых симулято-



1. Ми-24. Боже, как они растолстели!

2. ...И естественный мышиный цвет сменился черным.



3

ров по традиции достаточно небрежно подходят к имитации боевых качеств советских танков, обычно они все же стараются ввести в игру несколько разных типов, исходя из принципа "почувствуйте разницу". Здесь, по непонятным соображениям, танк один — причем такой, который старше M1A2 примерно лет на двадцать. С БМП — та же история.

БМП-1! Исключительно. Ну нет у нас больше машин!

На поле боя постоянно шатаются посторонние — в основном это беженцы, но как-то раз я встретил колымагу под названием school bus.

Spearhead

Разработчик	**Zombie Entertainment**
Издатель	**Interactive Magic**

Резюме
Очередной и далеко не самый удачный симулятор M1A2 Abrams.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- Рекомендуется 3Dfx, джойстик.
- Multiplayer: TCP/IP, LAN, модем, нуль-модем.
- Сайт издателя: www.imagicgames.com

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**65%**
Сюжет	**60%**

Интересность
60%

Желтая лихорадка

Поговорим о графике.

Во-первых, как уже отмечалось, авторы Spearhead загнали нашего брата в пустыню без намерения выпускать. Жизнь облегчилась: весь ландшафт — барханы да редкие кустики. (Кстати, многие кустики — серого цвета, в точности совпадающего с цветом машин противника, и их приходится пристально разглядывать на максимальном увеличении прицела).

В наше время концепция "пустыня и только пустыня" уже воспринимается, как уход от ответственности. Ведь сумела же MicroProse создать все возможные театры, включая Европу и Сибирь? С лесами и прочим?

Дальше. Трехмерные модели. БМП более-менее похожи сами на себя, но Т-72... Должен признаться, я уже успел привыкнуть к симуляторам, в которых любая техника идентифицируется визуально. Эту традицию положил еще F-117. И вышел он давно. Особенно неприятно разглядывать противника при максимальном увеличении: сразу видно, что пушечный ствол —

4

это длинный "уголок", составленный из двух плоскостей.

Плюс упомянутый серо-свинцовый цвет неприятельских машин, сменяющийся на закате нежно-розовым... Может быть, я ошибаюсь, но по-моему, бронетехнику так не красят.

"Абрамс" нарисован заметно лучше, но все равно сильно уступает майкропрозовскому аналогу.

Зато, в отличие от M1TP2, пехотинцы не спрайтовые. Но они все равно стоят на одном месте! В такой ситуации спрайты смотрятся даже лучше.

Дым (единственный серьезный графический провал M1TP2) в Spearhead выглядит несколько лучше... если только речь не идет о дымных шлейфах подбитых самолетов и вертолетов. Зато пламя вызывает живейшую ассоциацию с iPanzer'44 (кто видел эту игру, тот меня поймет)! Вся бронетехника умирает одинаково — отправляя башню в свободный полет. Интересно, что "Абрамсы" тоже так делают, хотя все американцы утверждают, что "так не бывает" (не буду утомлять вас рассказами про вышибные панели на крыше и прочие технические подробности).

Кстати, давным-давно, в разделе новостей, мы сообщали, что Spearhead предлагает исключительно вид снаружи. Это не совсем соответствует действительности.

Что-то я тебя не узнаю...

Авторы утверждают, что модель движения танка взята из настоящих военных тренажеров. Возможно. По крайней мере, водить танк в симуляторе Spearhead сложнее, чем в любом из его собратьев. К тому же сдается мне, что эта модель — единственное, что оттуда было взято.

Сверхсовременная система управления огнем — "изюминка" M1A2 — не имитируется. Прицелы наводчика (такие, как они есть на самом деле) — не имитируются. Вспомогательное вооружение не имитируется. Максимальная скорость вращения башни превышает реальную примерно вдвое. Есть и другие замечания, позволяющие поставить под сомнение "тренажерность" игры.

Обсчет результатов попадания осуществляется примитивно до слез — на уровне Command&Conquer ("много-много солдат с пистолетами могут подбить танк"). По крайней мере, достаточно длинная очередь крупнокалиберного пулемета подбивает БМП. Позор!

Все в дыму

В том же руководстве авторы сообщают, что специально усилили потенциал Т-72 — чтобы играть было интересней (только зачем это нужно —брать старый танк и "усиливать потенциал"?).

Миссия сводится к выбору позиций, позволяющих поразить вражескую технику с максимальных дистанций. Поскольку, повторюсь, танк на большом расстоянии весьма похож на кусты, делу (даже днем) очень помогает инфракрасная аппаратура — кусты исчезают напрочь, а цели становятся очень яркими.

Надо помнить о том, что кроме вас в танке никого нет и цели обнаруживать за вас никто не станет. (Кстати, это уж очень далеко за пределами реализма!)

Точность пушки "Абрамса" изумительна. Если из-за бархана в паре километров торчит сантиметров на десять вражеская башня — попадание гарантировано.

По воздушным целям пушка работает ненамного хуже. Как-то раз, после бесплодных попыток попасть в Су-25 из крупнокалиберного пулемета, я саданул кумулятивным. И попал с первого раза. А про вертолеты и говорить нечего!

На поле боя постоянно шатаются посторонние — в основном это беженцы, но как-то раз я встретил колымагу под названием school bus.

В разгар боя, через линию фронта... Вот она — тяга к знаниям!

Погорел

Одним словом, ситуация такая. Если вас интересует серьезный танковый симулятор, хорошо воспроизводящий технику и тактику, то для этого идеально подойдет M1 Tank Platoon II.

Если же хочется красивой танковой аркады (или, по крайней мере, чего-то более близкого к аркаде), то лучше всего играть в Armored Fist II.

Так куда же отнести Spearhead?

А никуда. Впрочем, пусть живет!

3. Комндирский прибор наблюдения. Почти бесполезная вещь.

4. Кстати, боевой порядок не устанавливается.

Немножко золотой Comanche

Андрей Ламтюгов

Появившийся год назад Comanche 3 произвел сильное впечатление на играющую публику. В основном это было связано с новым графическим "движком" NovaLogic под названием Voxel Space 2. Хотя и не только с ним.

История получила продолжение, имеющее конкретное название — Comanche Gold. О нем и речь.

Графика подверглась некоторым изменениям. Однако основные усовершенствования были сделаны в других областях.

Великолепно смотревшиеся раньше полупрозрачные объекты, какие умела делать только NovaLogic, уже не впечатляют.

Стареем...

Приходится констатировать очень неприятную вещь: графика стала смотреться хуже. Причин на то несколько.

Во-первых, Voxel Space 2, произведший в свое время такой фурор, элементарно устарел. Прошедший год ознаменовался лавинным вторжением в игровую индустрию различных трехмерных графических движков, основанных на работе с 3D-акселераторами. Иногда получалось лучше, иногда — хуже, но лучшие образчики в целом превзошли VS2. Великолепно смотревшиеся раньше полупрозрачные объекты, какие умела делать только NovaLogic, уже не впечатляют. Впрочем, сильно расстраиваться не стоит: у названной фирмы уже готов Voxel Space 3.

1

Во-вторых, главное графическое усовершенствование Comanche Gold — поддержка разрешения 800x600. Это положительно сказалось на качестве трехмерных объектов (теперь в пушке "Команча" при виде со стороны различимы все три ствола). Но...

Но размеры трехмерных пикселей остались теми же, следовательно, ландшафт не улучшился. Хуже того, более высокое разрешение сделало их более различимыми — теперь "кирпичи" можно разглядеть не только с самого бреющего полета.

В-третьих, свершилось неизбежное — окончательный уход игры из-под DOS. Результат не заставил себя долго ждать: скорость работы уменьшилась (по крайней мере, мне так показалось) раза в полтора.

Позитивные изменения в графике связаны в основном с расширением игры (до этого мы еще дойдем). Добавились новые ландшафты, новые строения, новые образцы боевой техники...

И самое главное — появилось нормальное intro! Похоже, что специалисты NovaLogic вновь овладевают полузабытым искусством создавать красивые и стильные ролики.

Comanche Gold

2

Точно так же был расширен и список звуковых эффектов. Правда, авторы несколько погорячились, воспроизведя в игре шипение ракет, подлетающих к цели и фон радиопомех в переговорах (на самом деле ни того, ни другого услышать нельзя).

С другом весело шагать...

Основной задачей NovaLogic была такая: ввести "Команч" в мир NovaWorld, где уже успешно живет Raptor — продолжение Lightning II, а в перспективе появятся F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum.

Сервер NovaWorld в Сети — вещь действительно примечательная. Особенно он хорош тем, что абсолютно бесплатен. Играй — не хочу!

Разумеется, другие способы стрельбы по живой мишени также не были забыты. Пользуясь случаем, отметим еще раз способность "Команча" выдерживать потери связи при игре по модему.

Сам себе...

В комплект поставки входит вещь, для продуктов NovaLogic относительно редкая — редактор миссий. Правда, его возможности несколько ограничены. Количество ландшафтов, которые можно использовать, невелико (точнее, это ландшафты кампаний оригинального Comanche 3). Исключена возможность свободного определения со-

3

1. Издали все, как и раньше, смотрится замечательно.
2. Чем мы хуже "Лонгбоу"? Все ракеты маркированы.
3. Главное здесь — это фрагмент зимнего леса слева...

4

става сторон (Ка-50 обязательно должен быть вражеским). И что уж совсем печально — с его помощью нельзя создавать multiplayer-миссии.

Фирменные миссии редактировать тоже нельзя. Но это воспринимается спокойно...

И еще об одной возможности редактирования, также нетрадиционной для продуктов NovaLogic и напрочь отсутствовавшей во всей команчевской серии. Речь идет о самостоятельном выборе оружия перед вылетом. Иногда вам действительно разрешают это сделать. Правда, большого значения это не имеет: набор, предложенный по умолчанию почти всегда оптимален.

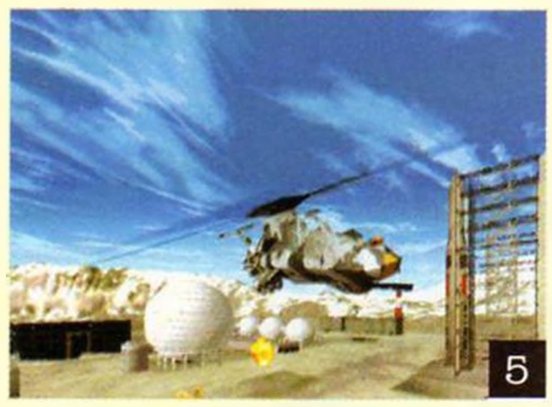
Кстати, раз уж мы заговорили о миссиях...

Надо сказать, что наш ведомый как был идиотом, так и остался. Однако теперь он еще и способен на самостоятельные действия.

Неплохая прибавка к стипендии

Было бы странно, если бы Gold не обладал дополнительными миссиями. Он содержит два новых набора кампаний — Golden Operations и Special Operations. Последние замечательны тем, что составлялись профессиональными военными. Из их брифингов не понятно, кто с кем воюет, но зато составлены они точно так же, как в Longbow 2. Кампании из оригинального C3 вошли в игру под названием Silver Operations.

Общая тенденция новых кампаний — смещение театров военных действий на восток и юго-восток. Монголия, Камбоджа, Индонезия... Враг по-прежнему вооружен последними новинками российского арсенала (и не только российского — вам будут противостоять западноевропейские "Руиволки" и "Тигры"). К списку различных деревьев прибавились пальмы. К списку неподвижных объектов — статуи Будды.


5

В самом характере миссий нововведений не много. Появилась такая вещь, как "разведка" — захват цели не должен сопровождаться пуском ракеты. В принципе, это не так уж нелепо: на порог обнаружения "Команча" противником влияет много факторов, в том числе и то, ведет ли вертолет огонь.

Если вдруг...

...случилось так, что вам не попался Comanche 3 (какой-нибудь из "Команчей" точно попадался), скажем несколько слов о продукте в целом.

В игре Comanche 3, выпущенной фирмой NovaLogic летом прошлого года был сделан решительный шаг от аркады к симулятору (правда, тоже аркадному, но все же...). Вообще, третья версия довольно сильно отличалась от своих предшественников.

В ней основной акцент сделан на "невидимость" машины. Прочность вертолета довольно низкая, а системы постановки как активных, так и пассивных помех отсутствуют. Поэтому миссия превращается в довольно сложную — как это называется? — ах да, "пазлу". Цель — используя складки местности подобраться к врагу, оставшись незамеченным.

Надо сказать, что наш ведомый как был идиотом, так и остался. Однако теперь он еще и способен на самостоятельные действия (нет хуже дурака, чем дурак с инициативой). Принцип атаки с большой дистанции ему неведом. К тому же он руководствуется довольно странным правилом: любую цель вначале надо обязательно обстрелять из пушки! А "инициативность" может занести его очень далеко от ведущего (странно, но в списке команд нет чего-нибудь вроде "Stay close"). Даже если он еще жив, пройдет масса времени, пока он вернется, чтобы поразить указанную цель.

О ценах на золото на игровом рынке

Можно сказать сразу: по крайней мере, это не хуже, чем оригинальный Comanche 3. Но хуже, чем многое из того, что появилось за прошлый год.

Основное достоинство Gold — это, конечно, возможность играть на сервере NovaWorld (вообще для коллективных игр Comanche очень хорош). Но многие ли у нас имеют доступ в Сеть? На соответствующей скорости?

Редактор миссий — тоже вещь неплохая. Но редакторы редко пользуются популярностью — просто потому что почти во всех играх более чем достаточно фирменных миссий, и далеко не самых скучных. Исключение — создание multiplayer-миссий, а здесь как раз вот этого и нельзя.

Ладно. Ну и как вообще?

Да нормально! Можно и поиграть.

Comanche Gold

Разработчик	**NovaLogic**
Издатель	**Electronic Arts**

Резюме

Графика устарела и косметический ремонт здесь не поможет. А ведь это — самое главное, что было у Comanche 3...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Multiplayer: Нуль-модем, модем (минимум 14.4 Kbps), IPX, TCP/IP, желателен джойстик.
- Сайт разработчика: www.novalogic.com

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**80%**
Сюжет	**77%**

Интересность

79%

6

4. И еще раз — о детализации объектов.

5. Между прочим, пилоты в кабине шевелятся.

6. Наземных объектов, повторюсь, много.

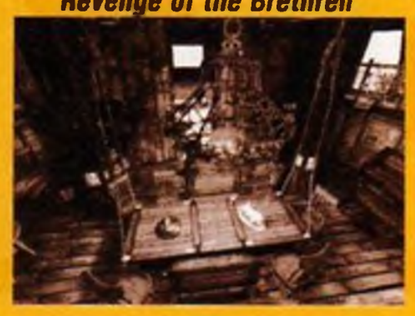
К В Е С Т Ы

Jack Orlando

Простенько и со вкусом...
С плохим.

92

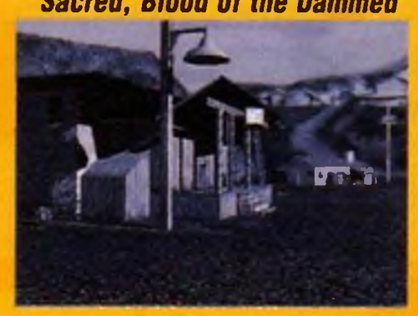
Red Jack: Revenge of the Brethren



Старая, добрая, веселая сказка.

93

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed



Я плачу горючими слезами. Новая серия "Гейбриела" обещала взорвать, наконец, застой в нашем жанре. Увы, если это счастливое событие и произойдет, то не раньше, чем через полгода.

90

"Ружья Авалона"

Первые скриншоты из игры выглядят многообещающе. Разработчики "Сатурна" применили свою собственную технологию перегонки изображений из 2D в 3D и обратно для того, чтобы трехмерные и рисованные детали и персонажи лучше сочетались друг с другом.

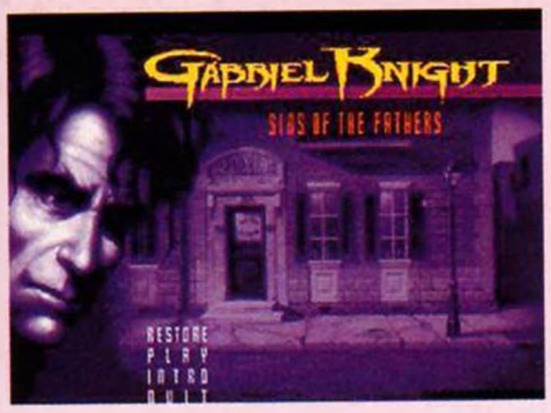
90

Ольга Цыкалова

Вообще то на этом месте стоило бы оставить черный квадрат, или белый — для оригинальности. Это я не жалуюсь, нет, наоборот, все просто отлично. Недавно я узнала, что отдыхать — это почти так же интересно, как и работать. Удивительное открытие! Разве сделала бы я его, если бы фирмы в августе расщедрились еще на пару другую игрушек!

А так я славно провела дней десять, копая ямы под городом Каширой. Одну большую, 4x4 метра, и целую кучу маленьких. Это у меня отдых такой. Труд, знаете ли, облагораживает человека — только не умственный, конечно, а физический. И мне помогло это древнее средство! Теперь я смотрю на бедственное положение своего раздела совсем с другой стороны. Если дело с квестами так и дальше пойдет, то я смогу каждый месяц брать отпуск на пару недель, а может, и на три, а может, и на все четыре. Говорят, скоро в Крыму бархатный сезон начнется, посмотреть, что ли, что это такое?

Ведь если вдуматься, должен же быть в нашем журнале хоть один человек с нормальным загаром, естественным цветом лица и глазами какого-нибудь приличного цвета, отличного от красного. Вот я им и буду! А еще говорят, что компьютерные игры вредно влияют на здоровье! К квестам это теперь явно не относится.

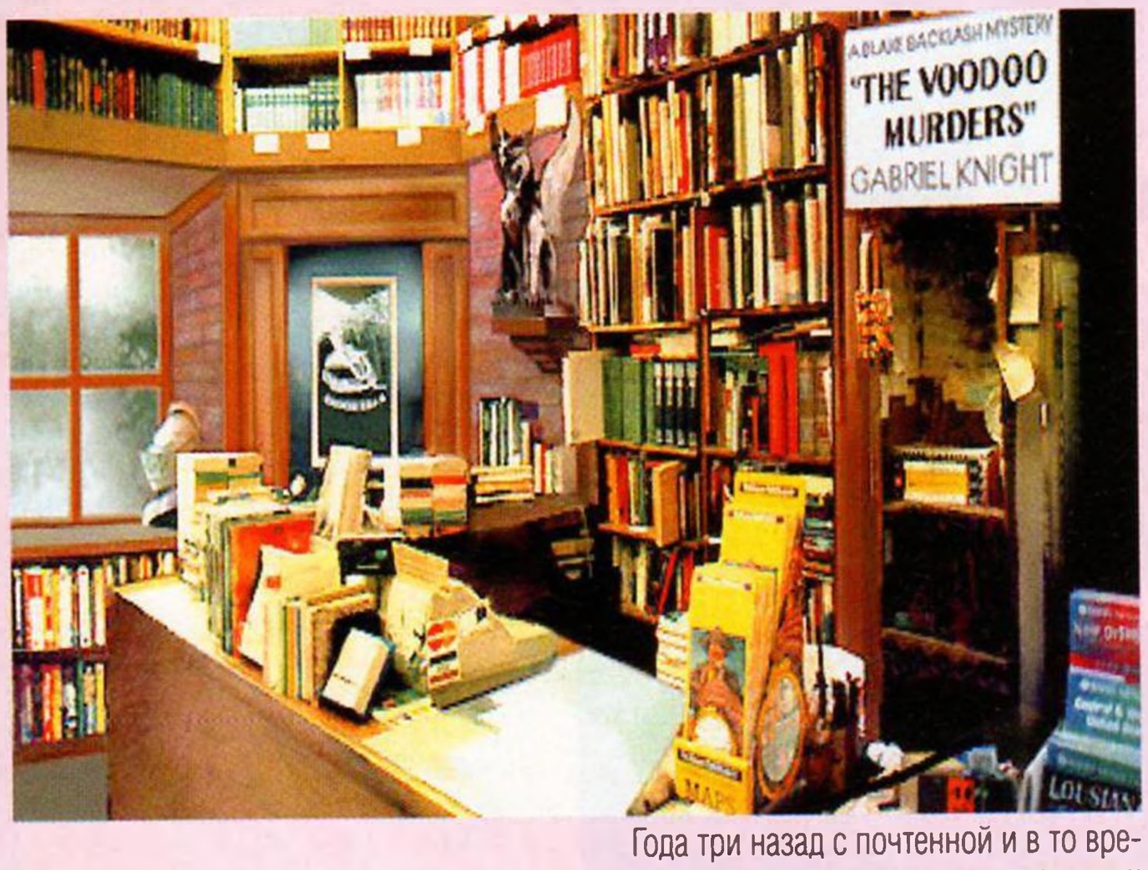


Gabriel Knight 3 отложен!

Сьерра объявила, что самый ожидаемый (во всяком случае, мной) квест 1998 года **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed** отложен аж до весны 1999-го года. Я плачу горючими слезами. Новая серия "Гейбриела" обещала взорвать, наконец, застой в нашем жанре. Потрясающие технические решения, новый подход к геймплею, и — как всегда у Джен Дженсен — захватывающий сюжет могли в корне изменить отношение производителей и публики к квестам в целом. Увы, если это счастливое событие и произойдет, то не раньше, чем через полгода.

Посмотрел на все это безобразие старина Кен Вильямс, плюнул и ушел из Сьерры куда глаза глядят, и телефона не оставил.

О причинах трагедии Sierra нам ничего не сообщила, но, возможно, они связана со скандалом, недавно разгоревшимся вокруг нынешнего владельца "Сьерры" — корпорации Cendant.



Года три назад с почтенной и в то время по преимуществу квестовой фирмой "Сьерра" начали происходить непонятные превращения. Сначала она скрылась за странной аббревиатурой CUC, потом — за столь же незнакомым геймерам названием Cendant, и вот теперь старушка стоит на пороге новых перемен.

Начнем с самого начала. Жил-был на свете программист Кен Вильямс, делал он со своей женой Робертой компьютерные игрушки, записывал их на дискетки и самолично развозил по магазинам. Потом их дела пошли в гору: записывать дискетки и толкать их в магазины стали другие люди, а созданная Вильямсами знаменитая фирма "Сьерра" начала быстро и уверенно расти, пока не доросла наконец до Самого Большого Бизнеса.

Что было делать в этом жестоком мире чистогана белой и пушистой "Сьерре"? Только продаваться, но за очень большие деньги и только со своим хозяином вместе! Так в начале 1996 года Сьерра попала в брюхо загадочной финансовой акулы CUC.

Однако на этом ее приключения не закончились. Акула CUC International повстречала другую акулу — HFS и в конце прошлого года объеденила с ней содержимое объемистых желудков. Получился еще один гигантский монстр с непонятным именем Cendant. Питалось это чудище чем попало, без всякого разбору. В результате бедная Сьерра вместе со съеденной ею до всех вышеописанных событий фирмой Blizzard (да, не такая уж эта Сьерра была белая да пушистая!) оказалась зажатой в брюхе Cendant среди гостиничных сетей вроде Ramada Inn и Days Inn — вместе с товарищем по несчастью, фирмой Knowledge Adventures. Посмотрел на все это безобразие старина Кен Вильямс, плюнул и ушел из Сьерры куда глаза глядят, и телефона не оставил — говорят, сидит теперь где-то на конспиративной квартире и ваяет собственные игрушки.

Зачем понадобились страшилищу Cendant, специализирующемуся на гостиничном бизнесе, торговле недвижимостью и прочих, не менее серьезных и важных вещах, игрушечные компании, уже никто не узнает. Модно это, наверное, на ихнем диком Уолл-стрите... но поплатилось оно за свою неразборчивость самым что ни на есть натуральным несварением желудка!

Не успели затихнуть радостные рукоплескания по поводу нового суперсоюза, как выяснилось, что CUC надула своих партнеров ни много ни мало на 700 миллионов баксов!

Больше половины прибылей компании за прошлый год оказались фикцией. Цена ее акций моментально упала больше чем в два раза. Ну и мордобой тут начался! HFS потребовала уволить Уолтера Форбса, президента Cendant, а до этого — CUC. Президент вопил, что его подставили, все четырнадцать директоров Cendant со стороны CUC встали на его защиту, а четырнадцать директоров от HFS выступили против. Драка стенка на стенку окончилась компромиссом. Президента уволили, но выплатили ему в добавление к 700 не известно куда пропавшим миллионам еще 38 миллионов компенсации "за моральный ущерб" (каково-с! Их нравы). Виновного же в этом скандале, как водится, не нашли.

Новый президент Cendant Генри Силвермен не может без судороги смотреть на свои програмистские владения, через которые, по всей видимости, и уплыли те самые пресловутые 700 миллионов. "Продавать, продавать однозначно!" — что ни день вопит он. И процесс пошел. Первая "не вписавшаяся в профиль компании" фирма уже выставлена на торги, следующей будет "Сьерра" вместе с Knowledge Adventures. Когда-то эта пара стоила CUC больше двух миллиардов зеленых! Cendant же будет счастлива, если выручит от ее продажи хотя бы половину этой суммы.

У вас есть лишний миллиард? Покупайте! Финансовые аналитики рекомендуют. Самое надежное вложение средств. Что может быть стабильнее и прибыльнее компьютерных игрушек!

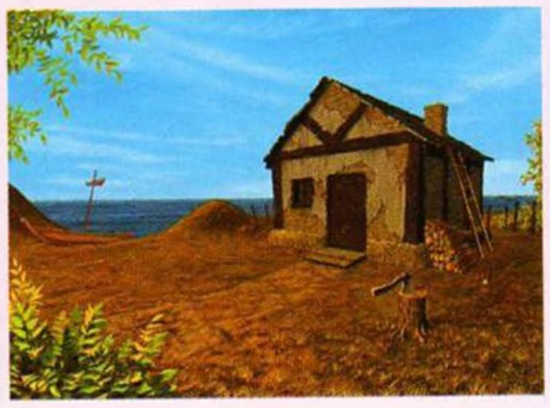
Новые приключения Корвина

Воронежская фирма "Сатурн", лишь недавно издавшая свою первую игру "9 принцев Амбера", уже приступила к работе над ее продолжением — игрой под названием **"Ружья Авалона"**. Напомним, что "Сатурн" задумал эпохальный труд — играизацию всего, написанного Желязны об Амбере.

Первые скриншоты из игры выглядят многообещающе. Разработчики "Сатурна" применили свою собственную технологию перегонки изображений из 2D в 3D и обратно для того, чтобы трехмерные и рисованные детали и персонажи лучше сочетались друг с другом. В новой игре будет больше мультипликации, появится динамическое освещение и тени, но сами персонажи останутся рисованными, как и в первой игре.

Дествие "Ружей Авалона" протекает в четырех различных мирах: на реальной Земле, в стране Лорен, в Авалоне и в земле "мохнатых существ", причем в каждом мире нашему герою предстоит расправиться с очередным злодеем или хотя бы снять ужасное проклятие с несчастных местных жителей.

Судя по сценарию, в "Ружьях Авалона" станет больше классических квестовых задач по типу "найди предмет и

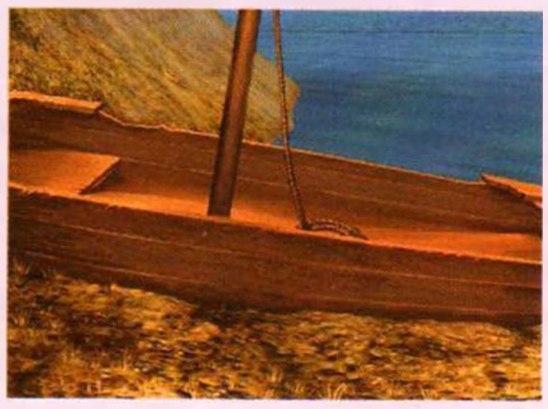


МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

придумай как его использовать" и меньше задач с ограничением времени, из которых по большей части состояла первая игра. К радости пазлоненавистников, головоломок в новой игре станет существенно меньше и они будут теснее связаны с сюжетом. Игра обещает быть намного более длинной и разнообразной, чем "9 принцев Амбера".



Издатель "Ружей" пока не определен. Выпустит ли игру одна из московских фирм, или воронежцы рискнут еще раз и издадут ее сами — пока не известно.

Первый рождественский гусь

В воздухе запахло осенью, и на наши страницы потянулась (как и в прошлом, и в позапрошлом году) длинная череда рождественских квестов. Весной и летом их немудреные сюжеты мирно спят в головах разработчиков, озабоченных производством более ходового товара — стрелялок, гонок и RTS-ов, но чуть повеет холодом — и игрушечными компаниями овладевает тяга к доброму, вечному и прекрасному. Вот тогда-то и вылезают квесты на свет божий, чтобы порадовать в рождественскую ночь счастливых получателей подарочной игрушки очередной историей про бедного-несчастного мальчика/девочку нежданно-негаданно попавшего в волшебную страну и совершившего там не мерянное количество подвигов в защиту окружающей среды, сиротливых эльфов или высокого искусства.

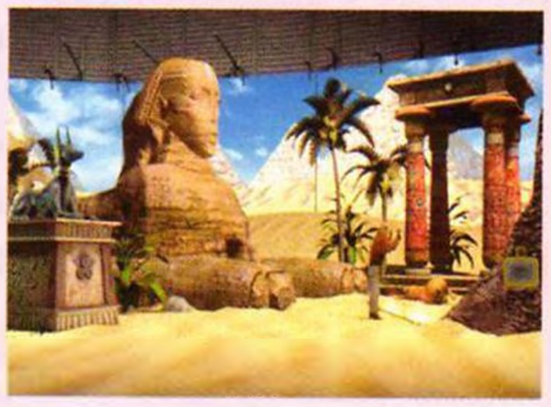
Уж не Лара ли Крофт собственной персоной, покончив с гробокопательством, решила ступить на художественную стезю?

Итак, наш первый клиент. **The Longest Journey** от компании Funcom.

Тяжело живется в маленьком городишке 23-го века девочке Эйприл! Братья ее не понимают, мать не обращает на нее внимания, отец запрещает заниматься рисованием. Одна радость — Эйприл исполнилось восемнадцать, и теперь она сможет уехать в большой город и поступить в художественную академию! Эйприл, как натура на редкость утонченная, постоянно мечтает о некой "Волшебной стране", где ей будет хорошо и уютно и в которую она, конечно же, в конце концов попадает.

В игре мы увидим два мира: жестокий, реальный мир "Старк", в котором Эйприл живет, и волшебную "Аркадию", в которой большую часть времени пребывают ее мысли и мечты. Наша задача — восстановить баланс между этими двумя мирами, между наукой и магией, между порядком и хаосом.

Игра обещает быть очень красивой, во всяком случае, трехмерные пейзажи Аркадии впечатляют, а вот насчет художницы Эйприл у меня возникли некоторые подозрения. Уж не Лара ли Крофт собственной персоной, покончив с гробокопательством, решила ступить на художественную стезю? Чуть более закрытый, чем в оригинале костюм не может скрыть от нас выдающихся форм, которыми до сих пор обладала лишь одна компьютерная героиня.



платить однополчанину тем же.

Но кому мы на самом деле помогаем? Объект террористов — корпорация "Генезис", самая могущественная компания на земле, опробующая сейчас на наших согражданах свое последнее изобретение — наркотического плана "киберпространство". Именно "Генезис" оплатил предвыборную компанию нашего друга и требует от него теперь решительных действий.

Не обошлось отдаленное будущее и без шикарной дамы. Наша приятельница Ева Томсон содержит самый роскошный в городе ночной клуб под многообещающим названием "Фри Климакс". Уж она-то точно знает, кто крошит заводы "Генезиса", да только вряд ли так просто об этом расскажет!

Узнаете? Сюжет слизан с Blade Runner почти "в ноль". Фирма Trecision и не думает отпираться. "Мы играем во все, что выходит! — говорят разработчики, — и вносим в свои игры все лучшее, что находим".

Однако в Blade Runner, по мнению Trecision, этого "лучшего" не так уж много. Что за радость искать вещественные доказательства и раскалывать преступников! Главное — захватывающий сюжет и правильные головоломки, так что в октябре нас ждет еще одна классическая адвенчура в стиле "укажи-и-щелкни", но зато в декарациях Blade Runner!

Blade Runner начал клонирование

Итальянская фирма Trecision, известная нам не слишком выдающимся квестом а ля Broken Sword под названием Ark Of Time, обнародовала новые подробности своего кибер-панк проекта под названием **Nightlong: Union City Conspiracy** (публикатор — Team 17).

Конец 21-го века, высоты технического прогресса, власть бюрократов, гигантские корпорации, летающие машины, заброшенные городские кварталы, виртуальная жизнь в киберпространстве — словом, ничего нового или необычного.

В столице США, городе Юнион Сити, орудует банда террористов. Чтобы остановить негодяев, губернатор города обращается за помощью к нашему герою, бывшему вояке, а ныне частному детективу — крутому парню за тридцать по имени Джошуа Рив.

Когда-то мы служили с губернатором вместе, и он спас нам жизнь — теперь пришел черед нашего героя от-

Умелые ручки

Ольга Цыкалова

Однажды польская фирма Topware, ведущая дела в соседней Германии, решила осчастливить население этой отдельно взятой страны игрушками "по доступным ценам" или, проще говоря, очень и очень дешевыми.

Поскольку пиратство среди честных немецких бюргеров не особенно популярно, а сэкономить на развлечениях любимого чада они всегда готовы, местные игроки с пониманием и благодарностью отнеслись к такой трогательной заботе фирмы Topware об их кошельках, а теперь сидюк с игрой "Jeck Orlando" добрался и до нас. Сначала мы писать о нем не хотели — хватило "демы", привезенной с прошлой ECTS, но раз народ просит...

1

Jack Orlando

Разработчик	**Topware Interactive**
Издатель	**Topware Interactive**

Резюме
Простенько и со вкусом... С плохим...

Системные требования

ОС	**Windows 95/DOS**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**8 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительные требования
- 30 мег на диске.
- Сайт разработчика: www.topware.com

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**80%**
Сюжет	**75%**

Интересность
50%

Найдите 30 различий

Начнем с того, что рецепт создания хорошей и дешевой игры ничем не отличается от рецепта производства добротного "Кельвина Кляйна" для отечественной толкучки.

Берется качественный образец — в данном случае Broken Sword — распарывается по швам, превращается в лекала и прочие технологические штучки, а затем отдается местным умельцам на пошив из подручной ткани, с той лишь разницей, что вместо китайцев и турков этим прибыльным делом в Германии занимаются наши собратья из Восточной Европы.

Как объяснить человеку, далекому от проблем моды и текстильной промышленности, что купленный им на толкучке "Кельвин Кляйн" — вовсе не "Кельвин Кляйн"?

Брюки? Брюки. Цвет немаркий? Не маркий. Сидят неплохо, носиться будут долго...

Так и с пресловутым "Джеком Орландо". Сюжет вполне почтенный — криминальная история из жизни американского частного детектива 30-х годов. Графика — старательно, хотя и абсолютно без полета, атмосферы или представления об изображаемом месте нарисованная. Анимация наличествует, хотя и довольно неумелая. Диалоги — длинные и по большей части бессодержательные. Персонажей много и они очень любят повторять уже сказанное ими самими или другими персонажами. Мест действия тоже много, выглядят они по большей части до крайности уныло и часто просто не содержат игровых задач. Предметов, доступных для сбора и обозрения огромное количество, но реально воспользоваться можно лишь единицами. Саундтрек — очень приличного качества и вполне 30-х годов, но долго играть под звуки саксофона, по-моему, просто невозможно.

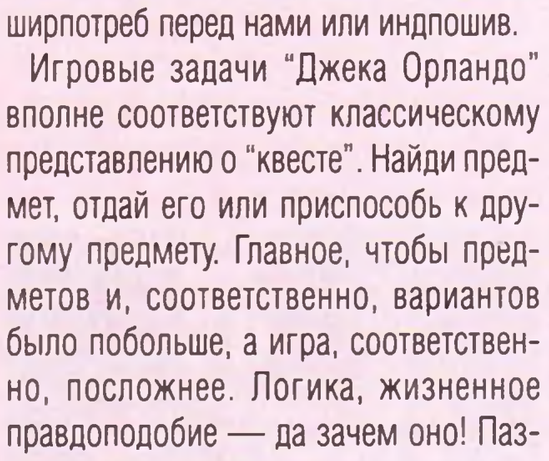
Главное, чтобы костюмчик сидел...

Вот мы и добрались до самого главного — до геймплея, ведь именно он, как правильный шов на брюках, определяет, ширпотреб перед нами или индпошив.

Игровые задачи "Джека Орландо" вполне соответствуют классическому представлению о "квесте". Найди предмет, отдай его или приспособь к другому предмету. Главное, чтобы предметов и, соответственно, вариантов было побольше, а игра, соответственно, посложнее. Логика, жизненное правдоподобие — да зачем оно! Пазла — она и есть пазла.

Первая же головоломка игры (иначе эту квестовую задачу не назовешь), привела меня в натуральное бешенство.

Вот вам задание: надо вытащить из машины заводную рукоятку. Машину стережет бдительная бабка, чуть что зовет громилу-негра — хозяина тачки, который без лишних разговоров вышибает нам мозги. Инвентарь — полная чаша, в нем больше десятка предметов, от денег до банановой кожуры, от осколка бутылки до боксерских перчаток. Бабка взяток не берет, мои титанические усилия вызвать пожар у нее под окошком тоже успехом не увенчались, а драка с негром оказалась абсолютно неинтерактивна.



2

Jack Orlando

...Игра-то классная, "Сломанного меча" делает, на мой взгляд. Рекомендую!

С уважением, Сергей В., Москва

После долгих и бесплодных раздумий я сдалась и стала перебирать предметы методом научного тыка. Единственно правильное решение, как и следовало ожидать, оказалось простым и элегантным: надо взять подкову и положить ее в боксерскую перчатку. Тогда наш герой точно одолеет своего противника! Зачем бедолаге тратить время на натягивание этой самой перчатки, когда у него в арсенале наличествует целая куча более действенных средств — от пистолета до любимой хулиганами "розочки" — нам не расскажет никто. Зато два часа игрового времени умельцы из Topware вполне могут записать себе в актив. Куда там Broken Sword-у!..

Следующая игровая задача понравилась мне еще больше. Я-то, наивная, думала, что рукоятка нам нужна, чтобы завести собственную таратайку. Ан нет! Мы прикладывали все эти титанические усилия лишь для того, чтобы было чем зацепить и опустить пожарную лестницу — и это в двух то шагах от собственного, переполненного всякой всячиной дома, при наличии отличной швабры в инвентаре! Как это элегантно, как неожиданно!

Искусство в массы

Я никогда не стала бы тратить свое время и драгоценную журнальную площадь на обозрение этого безобразия, если бы не крепнущие голоса поклонников этой игры. Перевелись, что ли, настоящие квестеры, вымерли, как мамонты?

Нет, пожалуй, на толкучке джинсами торговать интереснее, да и честнее. Что "Кельвин Кляйн, что китайское барахло, все равно — брюки! А игры — искусство все-таки, какое-никакое, хотя в последнее время я начинаю в этом сомневаться...

1. Симпатичная сценка на варшавских задворках. Только негр напоминает о том, что мы в Америке.

2. интерьерами явно поработали пенсионеры от польской мультипликации.

Добрые пираты и страшные пикселы

Ольга Цыкалова

Как давно никто не рассказывал нам сказок! Простых сказок про дальние страны, благородных злодеев и пиратские сокровища. Настоящих сказок, в которых люди бывают только совсем плохими и совсем хорошими и никогда — никакими; где герои пачками косят врагов, не мучаясь при этом угрызениями совести; где летающие корабли и гигантские осьминоги — такая же привычная деталь пейзажа, как для нас, квестеров — средневековые города и ацтекские храмы.

Red Jack: Revenge of the Brethren

Только поиграв в Red Jack: Revenge of the Brethren — новую игрушку фирмы CyberFlix (публикатор — THQ) я поняла, как соскучилась по старым добрым сказочным игрушкам, простым и веселым, без претензии на психологизм, глубокомыслие и художественные откровения — такую, какими квесты бывали только давным-давно, на заре компьютерной эры.

Сказка за сказкой

Почти десять лет назад несколько молодых энтузиастов "интерактивной литературы" собрались вместе в глухом углу американского штата Теннеси, чтобы сочинять и рассказывать миру старые сказки на новый компьютерный лад. Самую знаменитую свою сказку (вернее, почти и не сказку) они сделали в 1996 году. Titanic. Adventure out of Time — потрясающая игра, в которой абсолютно бредовая история рассказана с удивительным реализмом и вниманием к историческим деталям (не то, что в известном фильме, украшенном 11 "Оскарами").

Восстановленный до последней финтифлюшки на перилах парадной лестницы по натуральным старым чертежам роскошный "Титаник" несется через Атлантику на первую и последнюю встречу с предназначенным ему судьбой айсбергом, а на его борту в это время вершатся судьбы Европы двадцатого века. Станет Гитлер художником или диктатором, падет ли Ленин от рук царских жандармов или террористки Каплан много лет спустя, кто начнет новую мировую войну — Россия или Германия — все это решится в те несколько часов, которые отделяют встречу "Титаника" с айсбергом от его трагической кончины.

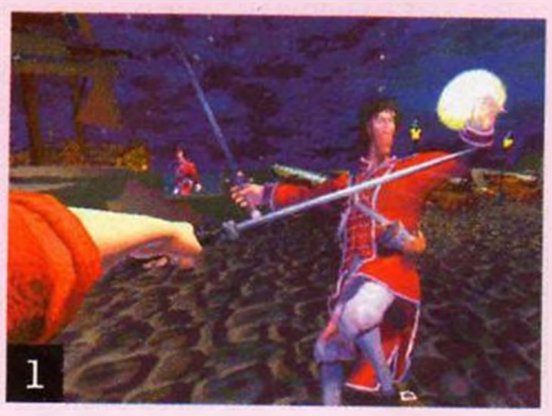
Месть Рыжего Джека

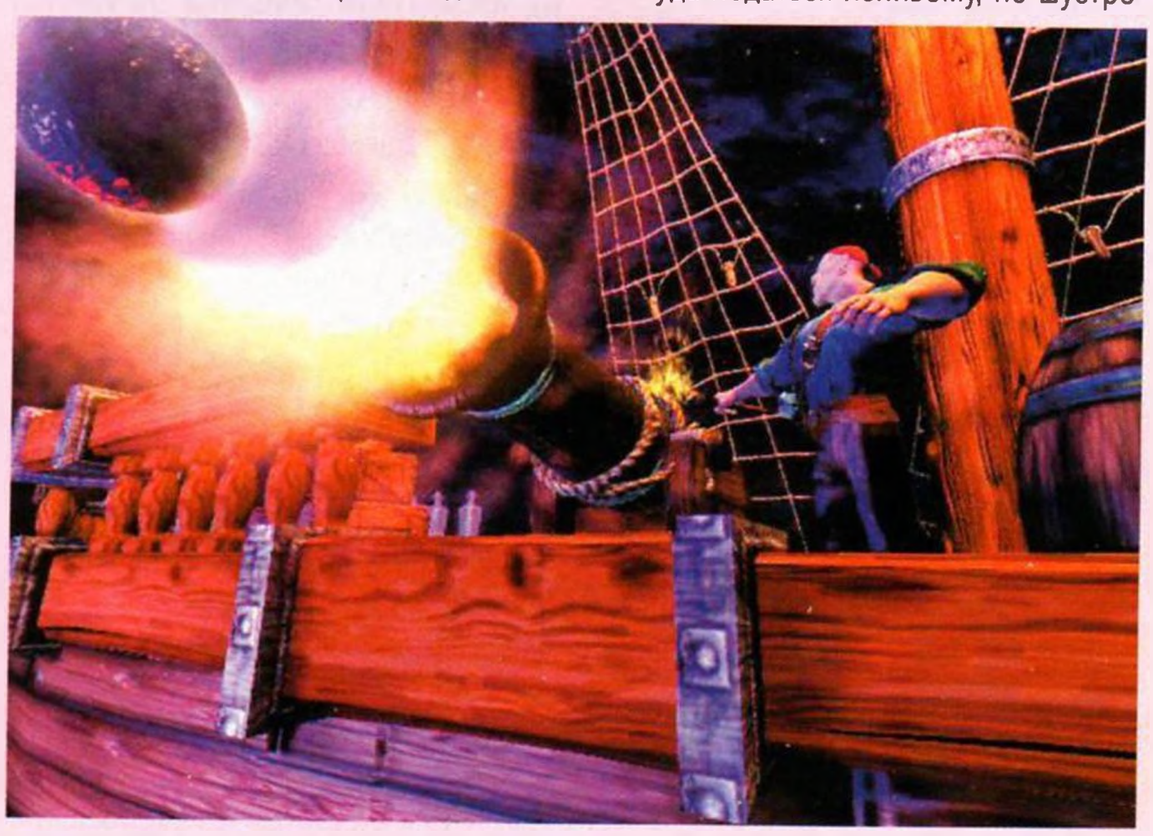
Игра Red Jack: Revenge of the Brethren совсем не похожа на "Титаник" — на этот раз CyberFlix действительно решила рассказать нам самую настоящую сказку.

Юный фермер по имени Николас Дав, проживающий на живописном островке под названием Lisard Point, неожиданно обнаруживает, что пахать землю всю свою жизнь ему не придется. С одной стороны это хорошо, потому что благородное занятие отцов и дедов давно ему опротивело, а с другой — не очень, потому что толчком к развитию событий послужил тот факт, что его никчемная крестьянская жизнь вдруг понадобилась паре закутанных в черное негодяев, которые чуть было не прирезали беднягу прямо у порога родного дома.

Куда податься ленивому, но шустро-

Его жизнь вдруг понадобилась паре закутанных в черное негодяев, которые чуть было не прирезали беднягу прямо у порога родного дома.





1. Что нам, пиратам, стоит замочить десяток солдат!

Драки на мечах, сундуки с сокровищами, побег из тюрьмы, необитаемый остров, битва с древним богом, зеленоглазая рыжая подружка...

Red Jack: Revenge of the Brethren

Разработчик	**CyberFlix**
Издатель	**THQ**

Резюме
Старая, добрая, веселая сказка

Системные требования

ОС	**Windows 95 /NT**
Процессор	**Pentium 100**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
• Web-страница разработчика: www.cyberflix.com

Рейтинги

Графика	**82%**
Звук	**80%**
Сюжет	**87%**

Интересность
87%

му парнишке, успевшему к тому же к своим семнадцати годам неизвестно как нажить столь опасных врагов? Конечно же, в пираты!

Стать пиратом, однако, не так-то просто. Для начала Даву придется извести хитрым способом акулу-людоедку и научиться как следует махать мечом. Зато потом у нашего героя начнется настоящая морская жизнь, полная приключений и опасностей. Драки на мечах, сундуки с сокровищами, предсказания ведьмы, побег из тюрьмы, дружба с призраком великого пирата, необитаемый остров, битва с древним богом, зеленоглазая рыжая подружка, оборона пиратской крепости — и в конце концов, конечно же, разгадка старой тайны — предательства, погубившего Рыжего Джека и его, так сказать, братьев по оружию.

Ох уж эти мне сказочки, ох уж эти мне сказочники!

А как все это нарисовано! Буйная фантазия художников CyberFlix, не скованная на этот раз никакими историческими реалиями, нагородила такого!

От мирных портовых городков до ацтекских храмов, от необитаемых тропических островов до пиратского гнезда из корабельной оснастки! Каждое место действия — яркая и прикольная картинка, свернутая в шарик, чтобы мы смогли обозреть ее во всем великолепии и по всем направлениям. Хотя все ландшафты выполнены в 3D, текстуры, которыми покрыты дома, деревья и корабли демонстративно нарисованы вручную, и от этого мир Red Jack кажется не только трехмерно-свободным, но и удивительно домашним и добрым.

Ну а рожи героев — это отдельная песня! Кажется, что и разговаривать с ними не надо — характеры как на ладони! Свирепый, но справедливый капитан, одноглазая гадалка, громила-лучший-друг, злодей-предатель, вредная красотка из родного городка... И при этом у всех обязательно присутствует хотя и скупая, но совершенно индивидуальная, прекрасно соответствующая характерам мимика: смотреть на реакцию персонажей в диалогах — одно удовольствие!

Скоро сказки сказываются, да не скоро игрушки делаются

Только вот при первом взгляде на мир Red Jack вы скорее всего этого великолепия не заметите. Вместо этого вы увидите гигантские пикселы и такое графическое разрешение, которого любая адвенчура постыдилась бы уже год назад. Конечно, ко всему можно привыкнуть. Захватывающий сюжет проглотит вас с потрохами, и к концу игры вы, возможно, с удивлением спросите себя: "а что это мне так не нравилось в начале?. Вроде нормальная графика..."

Графика, конечно, НЕ нормальная, и в этом основной недостаток Red Jack. Год назад, когда эта игра должна была выйти в свет, с этим еще можно было мириться. Ведь тогда Red Jack выглядела такой же новаторской работой, как и "Титаник" годом раньше. Круговой обзор по горизонтали и вертикали, возможность рассматривать любую часть экрана, приближая ее, скрытый всплывающий инвентарь — все это могло стать открытием прошлого года, но вот не стало! Игра долго не могла найти своего издателя, и если бы не добрая фирма THQ, мы бы ее, возможно, так и не увидели.

Что мы можем сказать о Red Jack с высоты нашего 1998 года?

Что круговой обзор уже не новость и делают его теперь гораздо более плавным, что возможность приближения предметов ничего не дает игроку — они остаются при этом такими же расплывчатыми, только увеличиваются в размерах, что всплывающий инвентарь не оправдал себя — обшаривая окрестности в поисках активных точек постоянно натыкаешься на свой же сундук с барахлом.

Но зачем говорить, о том что могло быть, но не получилось — играть надо в эту игру, играть!

Простые радости пиратской жизни

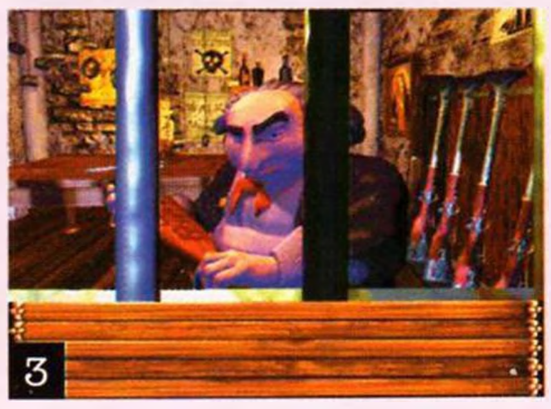
Red Jack получился сборной солянкой в лучшем игрушечном смысле этого слова. Авторам игры явно не приходило в голову заботиться о чистоте жанра. Головоломки в ней мирно соседствуют с RPG-образными драками на мечах (статус-бары и магические бутылочки присутствуют), стрельба из пушек — с длинными и ветвистыми диалогами, аркадные прыжки по камням через море лавы — с задачами на смекалку с ограничением времени. И все это разнообразие составляет единое, абсолютно цельное действие, каждый элемент которого вносит свой посильный вклад в поддержание подобающего уровня адреналина в крови игрока.

Впрочем, Red Jack — игра далеко не для каждого. "Крутым" просьба не беспокоиться. Чемпионы двора по "Кваке" могут спокойно жевать свои лавры — эта игра их вряд ли заинтересует. В Red Jack торжествует демократия. Уровень его многочисленных драк, головоломок и аркадных элементов таков, что в него вполне смогут играть, к примеру, не доросшие еще до навороченных игрушек дети или впервые взявшие в руки мышку домохозяйки, или пенсионеры, вдруг решившие разделить досуг с компьютеризированными внуками. Правда, всем этим беднягам придется, очевидно, изрядно попотеть, овладевая основами сразу трех таких разных жанров, но для этого в игре есть тренировочные задания, а крутизна самих драк увеличивается очень постепенно по мере прохождения игры.

Ну а главное, Red Jack — конечно же, игра для всех, для кого процесс важнее результата, для кого хорошо рассказанная и показанная захватывающая история важнее ощущения собственной крутизны после решения зубодробительной пазлы или выноса сорок первого монстра в минуту и для кого игра остается просто игрой — удовольствием, а не тяжелой работой.

2

2. Ваша могила — в игре вы ее увидите еще не раз.


3

3. Тюрьма для пирата — что дом родной.

Чтобы они нас не лечили

Солюшен к игре

Sanitarium

Наталия Дубровская

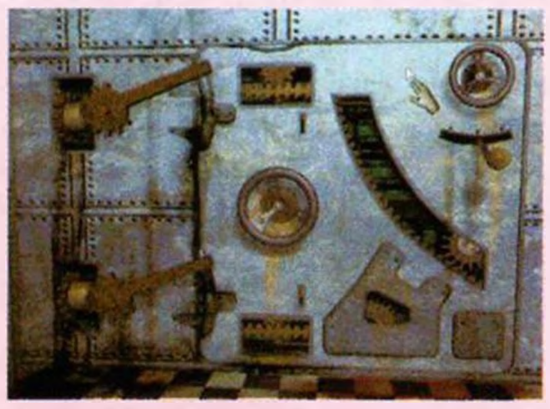
Окончание. Начало в #8"98

The Hive: ядерный удар в четыре руки

Основная территория: как попасть к Королеве

Теперь вы — циклоп с четырьмя руками, мощным хвостом, да еще и с копытами. Зовут Гримволд, память, как и положено, отсутствует.

Циклопиха, наполовину превращенная Громной в насекомое, огромные бутыли с циклопскими младенцами...



Убив первое встречное насекомое, осмотритесь.

Тошно, да? Все мягко, живо и осклизло. Мы явно внутри сложного, отвратительного организма с уклоном в "насекомость". Да еще и режим тут вполне полицейский: пока Гримволд не снимет с убитой твари специальную пряжку-пропуск, никуда он не пройдет, так и останется стоять рядом со мокрой кишкой, исправно выплевывающей огромные яйца типа муравьиных.

Надев красную пряжку (все насекомые слепы и циклопа от гусеницы на вид не отличат), попробуйте пробраться в ближайшее "здание" справа (королевские палаты), а потом направляйтесь в круглое здание слева внизу — где копаются полумеханическое насекомое и такой же циклоп, как и мы, только рыжий (надо "подействовать" на светящийся выключатель у входа). Поговорите с ним: во-первых, узнаете, как вас зовут, во-вторых, он назовет пароль, по которому можно войти в его домик (самый последний справа). Сам он не может оставить пост, пока отопление не отключат.

В домике Грейвена возьмите молот и инструменты со стола и сразу навестите местных кочегаров — бойлерная справа наверху. Веселые червячки вовсю давят на мехи, а циклопские дети исправно валятся в топку — система работает на славу!

Ударьте молотом по заплате на трубе, ведущей к топке. "Баги" бросятся заделывать дыру, и Гримволд сможет без проблем добраться до мехов и поддать жару — чтобы хоть одного червячка, да разорвало! Подберите оторванную клешню с пола и подойдите к контрольной панели-стрекозе: будем отключать это адово пекло.

На спине у стрекозы три кнопки — каждая управляет своей парой крыльев. Слева — индикаторы, которые надо включить и рычаг, эти индикаторы "подключающий", ближе к нам — два круглых переключателя (меняют цвет в лампах под крыльями стрекозы) и две кнопки (активизируют верхние и нижние половины индикаторов).

Меняя цвет ламп и подбирая нужную комбинацию крыльев, повторите один за другим символы на индикаторах — только не забывайте ставить рычаг напротив нужного символа и нажимать

на кнопку, когда символ "готов".

Есть? Можно идти за Грейвеном, поговорить по душам.

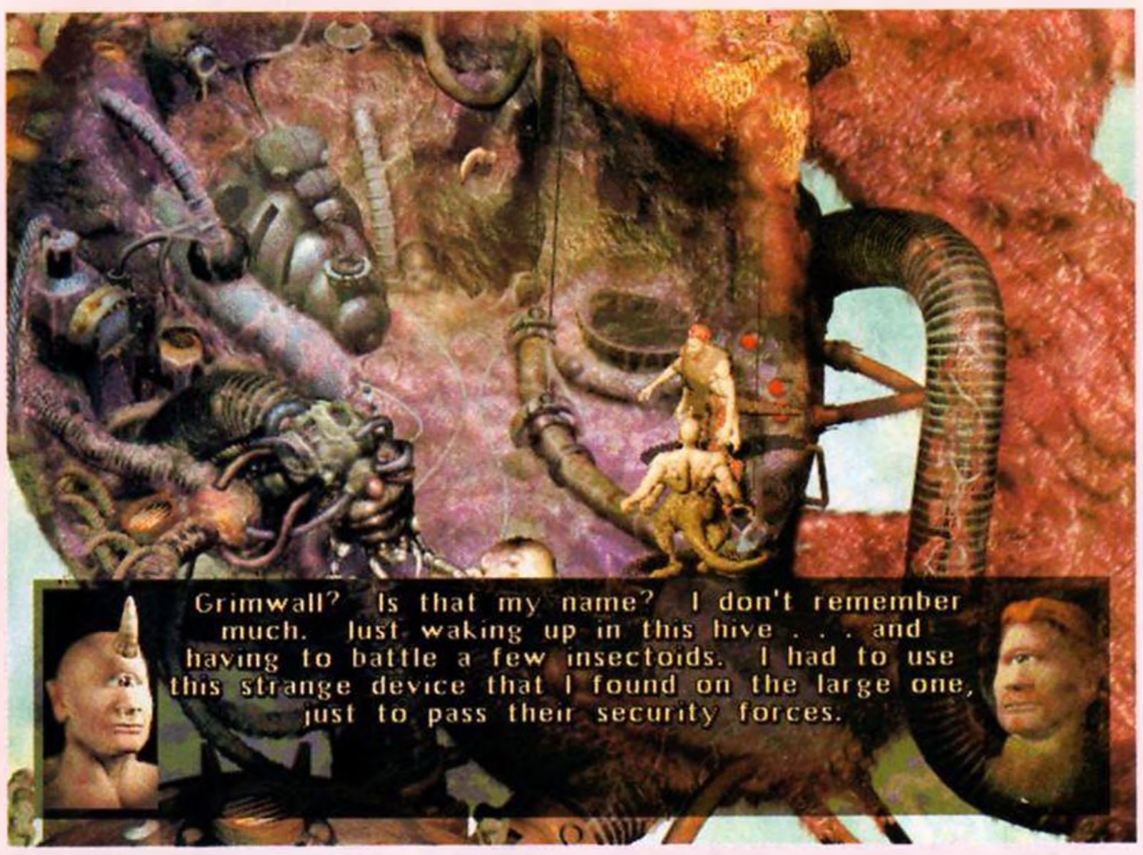
По идее, наш рыжий друг чувствует, что здесь что-то не так, что великий ученый Громна, приведший его сюда, явно думает не о том, как спасти циклопий мир от клопов, но ему нужно доказательство! Еще он посоветует Гримволду проапгрейдить пропуск — чтобы к королеве пустили.

Апгрейдом занимается червякоробот в диспетчерской, где работает Грейвен. Сначала он откажется повышать статус Гримволда без протекции, так что придется еще раз сходить к Грейвену и заручиться его поддержкой.

Теперь все в порядке, но проклятый шестиногий бюрократ требует подтверждения возраста! Подсуньте сканеру (справа вверху) подобранную в котельной лапку, и все будет в порядке. Осталось взять с дальней стены справа забытую кем-то клешню — и можно идти в гости к королеве!

Королевские палаты: сбор доказательств

Бррр... Циклопиха, наполовину превращенная Громной в насекомое, огромные бутыли с циклопскими младенцами, подвешенными в зеленой жидкости и явно питающими этот жуткий организм...



"Откусите" клешней вторую справа бутыль и отнесите Грейвену — какие тут еще нужны доказательства! Возмущенный циклоп сам отведет Гримволда к домику Громны и подскажет пароль.

Глупый Громна прячет под подушкой очень нужную вещь — ключ от сейфа. Откройте его и возьмите звукогенератор. Теперь Грейвен пойдет чинить Великую Машину, а вы — искать для нее недостающие детали.

Королевские палаты: вперед и вверх

Подействуйте генератором на омерзительную кишку справа, сочащуюся чем-то густым и зеленым. Мы наверху!

Постарайтесь запомнить мотивчик, который напевают несчастные дети в клетках. Это — код к замку, открывающему дверь слева. Повторите мелодию, нажимая на полупрозрачные мешочки с личинками в следующем порядке (номер 1 — верхняя личинка, остальные — по часовой стрелке): 5-2-2-4-1-3.

Наверху быстренько открутите, что сможете, от механизма на первом плане, воспользовавшись инструментами Грейвена. Выбирайтесь назад — надо отдать деталь Грейвену. Для этого спуститесь вниз и подействуйте генератором на огромную кишку на первом плане.

Основная территория: Грейвен, лови!

Лиловая плоть, соединяющая Великую Машину с остальной территорией вдруг взяла да и расползлась — прямо под ногами Гримволда. Просто перекиньте деталь Грейвену — с четырьмя руками это не трудно!

Видите — открылся портал? Но... во-первых, неизвестно, куда он ведет, во-вторых, Машину мы еще не починили. Возвращайтесь в королевский улей, подниймайтесь наверх, а оттуда — еще этажом выше, по веревке, которая висит слева.

Громну, толкающего речь шестиногим народам, не слушайте, на страшную Матку-Королеву не глазейте...

Громну, толкающего речь шестиногим народам, не слушайте, на страшную Матку-Королеву не глазейте, а отвинтите деталь слева и отнесите ее в портал, открывшийся в стене.

Все! Машина готова — осталось настроить портал на циклопское правительство и вдарить по Улью всеми ядерными боеголовками славной Циклопии.

Мы опять совладали с тобой, Морган!

...Чтобы оказаться в мертвецкой, в узеньком ящике на одного...

The Morgue and Cemetery: из мертвых — в ацтеки!

Морг: опять мы умерли...

Главное — выбраться из холодильной, пока бедный Макс просто не дал дуба.

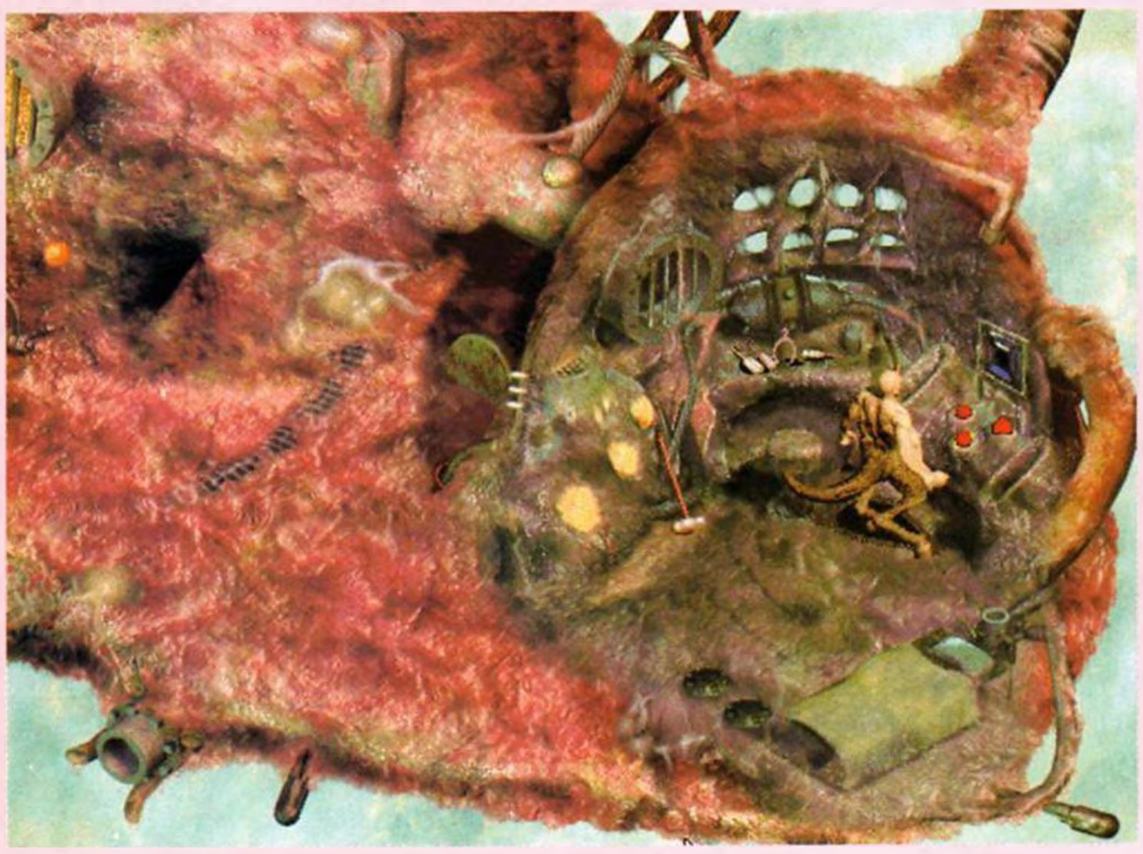
Дверь открывается просто: колесо справа вверху перемещает большую шестеренку, видную в прорези. Перекатите шестеренку вверх и дерните за рычаг под колесом в любую сторону — один из запоров слева начнет открываться. Повторите эту операцию по три раза для каждого из запоров, и — свобода!

Пройдя в офис Моргана справа, возьмите все, что плохо лежит — спички со стола, урну со шкафа и бюст Моргана — он тоже на столе.

Швыряйте увесистый бюст в правую стену, пока не пробьете дыру. Пройдите сквозь нее, поверните большой вентиль на газовой трубе и возьмите кусок трубы поменьше — пригодится!

Теперь надо включить печь крематория (панель — справа) и ее опробовать: откройте дверцу, положите мертвое тело под номером семь (из тех, что висят на стене) на лоток и закройте печь. Открыв ее опять, возьмите стеклянный глаз и соберите пепел несчастного номера семь в медную урну из кабинета — чего добру пропадать!

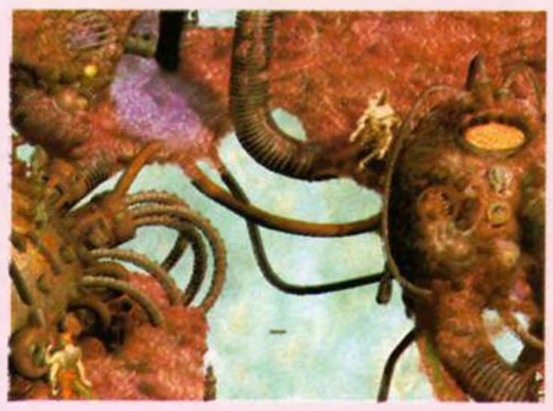
Теперь можно заняться и отоплением: возьмите в ящике справа гаечный ключ, развинтите трубу в коридоре (слева от входа в кочегарку) и при-

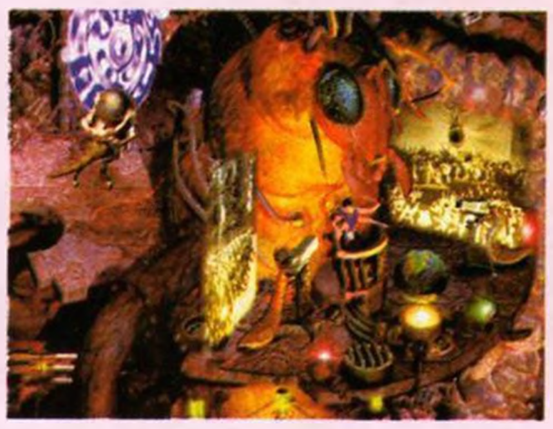


ладьте колено, утащенное из комнаты за кабинетом.

Мертвецкая стала теплой и уютной, и дедушка из крайнего ящика немедленно продрал глаза и начал жаловаться на тяжелую жизнь (что со стороны человека, успешно попавшего в морг, не слишком тактично). Выслушав его жалобы на то, что "ночью кто-то скребся", откройте второй снизу слева ящик и рассмотрите то, что есть внутри... Темно? Задействуйте спички, а потом — стеклянный глаз. Надпись про дерево чрезвычайно полезна, ваши усилия не пропадут даром, обещаю!

Теперь можно и на улицу — не век же в морге торчать! Пора и по кладбищу прогуляться.





Кладбище:
дерево, отойди!

Подойдите к надгробному камню слева. Не читается? Натрите полустертую надпись пеплом из урны, и Макс узнает очень важное имя: Пол Старк.

Справа, у воды, стоит странное дерево со вполне внятной физиономией на стволе. Поговорите с ним. Услышав имя Создателя, дерево послушно отступит в сторону, и Макс сможет взять маленькую зеленую призму — источник того самого Света, который охраняет волшебное дерево.

Подействовав призмой на льющийся сквозь ветви солнечный луч, Макс приведет в действие целую цепную реакцию света, а результатом ее станет то, что двери склепа (он же — ацтекский храм) слева распахнутся, к вящей радости доктора Моргана, который никак не ожидал, что мы туда доберемся.

Кетцалькоатль обиделся на невнимание смертных, не побрезговал потопить их в крови и развесить на видных местах, как равных.

Доктор смоется, а нам придется решать новую пазлу — на этот раз, про ацтеков.

Склеп:
сначала — горы, потом солнце...

Помните бумажки в кабинете Моргана? Это — код. С номерами (еще наводка — картинки на стене). Вам нужно собрать символы на календаре в правильном порядке: просто подгоняйте картинки одну за одной, двигаясь с края (любого). Получится быстро! На всякий случай — вот вам правильный порядок: гора — солнце над линией горизонта — солнце "целиком" — глаз — пирамида.

Получилось? Поздравляю! Вы теперь — Олмек, древнее ацтекское божество.

The Lost Village:
дайте героям умереть

Поговорив со старушкой-предсказательницей, поднимайтесь наверх, в деревню. Ничего себе бойня?! Самое интересное, что учудил весь этот погром никто иной как ваш друг и коллега по божественным делам Кетцалькоатль — обиделся на невнимание смертных, не побрезговал потопить их в крови и развесить на видных местах, как равных.

Вот он, стоит на лестнице над древним над алтарем и страшно хохочет — точно, рехнулся! Спорить с ним бесполезно — столкните пока статую, которая стоит на лестнице справа, чтобы выпустить лаву в озеро. Мостик пригодится!

Теперь обойдите всю деревню и тщательнейшим образом со всеми побеседуйте. Спросите у всех воинов-приведений их имена и возраст, заберите медный сосуд в деревне и обязательно попросите вождя-каменщика отнести ожерелье жене погибшего рыбака (тот стоит перед большой статуей, преграждая Олмеку дорогу в храм Ветра). Узнав, что жена получила его прощальный подарок, воин отступит в сторону, и вы, раскидав камни, сумеете освободить дочь вождя!

Но это еще не все: сыграйте ветру музыку, ударяя по висящим на стене гонгам так, чтобы ни один из них не замолк, пока не зазвучит последний (просто начните с самого большого и ударяйте по медным тарелкам в порядке "убывания"). Кристалл разрушится, и Олмек сможет забрать тотем Ветра. Ему предстоит найти еще два тотема — без них не войти в храм Ягуара... Но по порядку!

Надеюсь, жена упрямого рыбака уже повторила вам символ веры покойного мужа? Ступайте в храм Воды (по мостику из лавы) и набирайте код на стене: глаз бога — копье — вода — рыба — корзина — человечек. Войдя в храм, заберите тотем Воды, большую красную рыбу.

За храмом Ягуара сидит местный шаман и готовится отдать себя на съедение Кетцалькоатлю — так, из принципа. Поговорите с ним, а потом сходите к вождю — пока он не посвятит Олмека в воины, нам сквозь лаву не прорваться и, простите, Стручок Могущества с дерева не сорвать. Назовите имена погибших воинов в правильном порядке: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl. Теперь — бегом через лаву к волшебному дереву, за стручком. Отнесите стручок шаману и не мешайте ему, когда он отправится на съедение Кетцалькоатлю. Наберите его шаманской крови в медную чашу, потом сходите в его опустелую хижину за хрустальным сердцем.

Теперь храм Ягуара открыт перед вами: просто положите сердце в правую чашу, а кровь — в левую. Вот и последний тотем — ура!

Не берется? А вы на ступени лестницы смотрели, когда поднимались? Собрать нужный рисунок не трудно: поверните второе слева колесо один раз, следующее — два, потом — три, и так до конца. Исключительно удобный алгоритм!

Поставьте все три тотема в углубления постамента, оставшегося от статуи в центре деревни: Ветер, Ягуар, Вода... Вот вы и в логове Кетцалькоатля!

The Maze:
даже боги боятся электричества!

Берегитесь разрядов! Умереть не умрете, но придется начинать сначала.

Маршрут перемещений я вам подробно описывать не буду: найти его не

трудно, я расскажу только о том, что именно нужно делать, и как.

Добравшись до панели управления (только в обход, низом!), нажмите два крайних выключателя — это освободит дорогу вперед! Теперь подойдите к статуе рядом с той точкой, откуда вы начали движение, и потяните ее за руку. Идите влево и вниз, потом — вперед. Не пропустите рычаг на стене — он становится виден, только когда подойдешь совсем близко. Решетка открылась, и теперь есть смысл идти наверх, по левой лестнице.

И прощай, доктор Морган, и здравствуй, Нобелевская премия! Макс спас себя и человечество, а Моргану теперь мотать срок...

Подождите идти в ворота! Видите рукоятку справа от Олмека? Потяните за нее, чтобы зафиксировать решетку. Теперь вперед — хватайте маску (ну и рожа была у этого Кетцалькоатля при жизни!), и... И нам осталось одно — справиться с самим доктором Морганом!

The Gauntlet: на доктора Моргана — вчетвером!

Здесь проснувшемуся Максу придется использовать все свои "личности", приобретенные за время беспамятства: их можно выбирать просто через "инвентарь".

Шипы. Даже копыта Гримволда здесь не пройдут. Так, у кого тут у нас каменные тапочки? Верно, у Олмека! Идем на огород, где все еще водят хоровод несчастные детишки. Пройти мимо тыкв вы и сами сумеете, я уверена! Возьмите череп, идите к надгробному камню и верните голову безутешному приведению.

Гробик не открыть? Ничего, у Гримволда — четыре руки и не меряно мускулатуры! Вскройте гробик и заберите голову от нашей любимой статуи с первого уровня.

Пройдя каменными ногами по шипам, идите в "цирк" и опять превращайтесь в циклопа: будем по силомеру стучать!

Запомнили порядок, в котором загорались лампочки? Теперь (как Олмек) нажимайте на зубы клоуна: красный, желтый, зеленый, синий. Оп! Носик выскочил! Кто у нас такой маленький, что сможет забраться клоуну в нос? Сара, конечно! Там она найдет крыло.

Теперь мертвые ацтекские воины — видите, справа? Пройдя по деревянному мостику, поднимитесь наверх (Сара, такая легенькая, легко проползет по паутине), превратитесь в Олмека и наступайте всем весом на панели полу, чтобы успокоить Кетцалькоатля. Порядок (слева направо): 2, 5, 3, 4, 1.

Гримволд легко сдвинет статую — вот и второе крыло! Опустите все тела вниз, чтобы разбить кристалл.

Остался "улей". Гримволд легко запустит машину справа. Видите — в сотах застрял коготь? Возьмите обязательно, иначе последняя часть скульптуры так и останется в "улье". Откройте люк в полу, храбрая малышка Сара охотно в него спустится (ей не привыкать!) Олмек легко поднимется наверх и перережет веревку.

Ступайте в храм и соберите статую. Вот и открылся портал — путь домой, к настоящему Максу!

Morgan's Last Game: все, милок, отыгрался!

"Зеркальная" тень не пускает Макса вперед, а ему так надо добраться до Моргана — вот он, весь — огромное лицо, гримасничающее в нескольких шагах!

Соберите все три хрустальных шара (их протягивают Максу три его "личности" слева от этой "шахматной доски").

Метод тут один: двигайтесь, когда "тьма" заполняет клетку подальше от Макса, и не отпускайте правую кнопку ни на минуту, даже если путь заблокирован: так легче прорваться.

Разбейте все три шара, и...

И прощай, доктор Морган, и здравствуй, Нобелевская премия! Макс спас себя и человечество, а Моргану теперь мотать срок, и не в психушке, а в самой настоящей тюрьме — и ох, какой длинный!

Л О Г И К А

Shanghai: The Dynasty

Конечно, в деле освоения игры в Маджонг можно обойтись и без помощи фирмы Activision, но, сыграв в Shanghai. The Dynasty от Activision, вы узнаете, как много всего интересного можно извлечь из этой древней забавы.

106

Ganja Farmer

Paratrooper на новом этапе. Море чистого, незамутненного ни тенью размышлений или сомнений аркадного кайфа — примитивно до неприличия, но не влюбиться просто нельзя.

104

Gubble 2

Action- и puzzle-жанры аккуратненько поделили Gubble 2 пополам. Рекомендуется в малых дозах при стрессах и домашних неурядицах.

105

Ольга Цыкалова

Похоже, единственное назначение нашего логического раздела в журнале — изображать из себя голландского мальчика. Пока все в порядке, он благовоспитанно стоит в сторонке и пропускает вперед старших, а если вдруг не хватит материала, то затыкает своими хрупкими пальчиками брешь в журнальной дамбе. Беда только в том, что материала для больших и серьезных разделов всегда хватает, и поэтому наша логика появляется на страницах Game.Exe до безобразия редко. Но мы боремся, дорогие друзья, боремся за то, чтобы надоедать вам своим разделом как можно чаще и как можно больше, первое свидетельство этому — раздел "Логики" в этом номере.

Теперь нас не так-то просто отодвинуть в сторонку! Большие и серьезные фирмы в этом году неожиданно опомнились и начали пачками выдавать полномасштабные логические игрушки, так что мы теперь — как большие! Одних рецензий в разделе!.. Ну и, конечно же, вечная интернетная халява, куда же мы без нее.

Да сколько ж можно?! Столько, сколько нужно!

Ольга Цыкалова

Раздел "Халявы", увы, не резиновый. В нем всего три полосы, а шароварных игрушек и "дем" за эти долгие месяцы было скачано немеряно. Большинство их за давностию лет нам пришлось немилосердно прибить, но кое-что сохранилось — иногда потому что игрушка очень понравилась, иногда просто так, по рассеянности. Так что у нас в "Халяве" все как всегда — море барахла на любой вкус и возраст!

С радостью сообщаем, что уровень сервиса в нашем разделе за прошедшее время вырос до масштабов чуть ли не пятизвездночных. Теперь вам не придется дикой ланью скакать по Интернету в поисках упомянутых нами игрушек: к моменту выхода номера все они будут уютненько лежать на нашем родном сайте, и количество необходимых для достижения заветной цели — СКАЧАТЬ ВСЕ! — щелчков мыши значительно уменьшится.

Мало того, что Zed Two произвела первый (на мой взгляд) играбельный трехмерный тетрисоид, она еще и превратила его в настоящую аркаду!

Тетрис из солнца и моря

В мире головоломок — маленький праздник: вышла демоверсия давно ожидаемой игры **Wetrix** от фирмы Zed Two Games (публикатор Infogrames). В принципе, это полноценный коммерческий продукт, но и той его части, которую Zed Two решила отдать нам задаром, вполне хватит, чтобы насладиться основными прелестями игры.

Wetrix, как явствует уже из названия — настоящий тетрисоид, только очень живой и веселый. Палочки, рамочки, Г- и Т -образины валятся не в унылый стакан, а на маленький, миленький островок посреди безбрежного океана. В Wetrix все эти враги тетрисомана — настоящий дар небес! Правильно расположенные, они защитят наш островок от периодически льющейся с небес воды и неизвестно откуда летящих бомб и прочих пакостей.

Этот райский остров — крайне ненадежное убежище. Даже и не остров, а плот какой-то! Если бомба его пробьет, морская вода тут же хлынет в дырку и мы, вместе с островом, начнем медленно, но верно тонуть. Если мы недостаточно равномерно распределим по островку падающие части ландшафта, на нем может начаться землятресение.

Словом, скучать вам не придется. Мало того, что Zed Two произвела первый (на мой взгляд) играбельный трехмерный тетрисоид, она еще и превратила его в настоящую аркаду! Остров тонет, бомбы взрываются, стены расплываются, вода с шипением заливает огонь, а посреди всего этого бедлама носитесь вы, соображая, куда бы приткнуть очередную дарованную небом загородку, чтобы продлить жизнь своего островка еще на какие то жалкие несколько минут. Честно скажу: у меня нервы не выдерживают! В полной версии, кроме основной игры и обучалки, которые представлены в "демо", можно будет решать головоломки на той же основе — вот тогда то я и поиграю! А вы можете заняться Wetrix уже сейчас, благо лежит он, как и все остальное, недалеко — на нашем сайте.

Камни, кельтские и египетские.

Фирма MagiCastle в отличие от Zed Two не претендует на создание полнометражных пазлгеймов, но игры, которые она делает, совсем не похожи на обычную интернетную халяву. Во-первых, они отличаются великолепным дизайном и очень удобным интерфейсом, а во-вторых, MagiCastle всегда очень

основательно перерабатывает сюжеты давно (казалось бы) всем известных логических игрушек.

Henge, "кельтская игра с камнями" — по виду чистый маджонг, но правила игры совсем другие. Фишки могут свободно перемещаться по четырем направлениям. При этом одинаковые фишки всегда снимаются в одном направлении, а фишки с одина-

ковым рисунком, но на камнях разного цвета — в противоположных. Эти новые правила прекрасно сбалансированы, и игра получается ничуть не менее интересной, чем в традиционном варианте, хотя, может быть, и несколько более легкой.

Pyramad — логическая игра на древнеегипетские темы. Пирамида собирается из блоков с иероглифами, которые надо составить так, чтобы изображения на соприкасающихся блоках совпадали. Собственно, изображения могут слегка отличаться, но их цвет должен совпадать всегда. Головоломка сама по себе довольно простая, но сделана она до того симпатично, что я сыграла в нее не один раз. По идее за этой игрой должна следовать еще одна, с более сложными правилами, но в шароварный вариант она не вошла.

Камни Эгейские

Уже известный нашим читателям производитель халявной софтинки — фирма Soleau Software — спешит порадовать нас новым пазлгеймом под названием **Akeyan Enigma**. Хотя вступление с горящими факелами обещает нам древнеэгейские загадки, Akeyan Enigma — очередная вариация на тему пазл-лабиринтов с движущи-

мися объектами, вроде "Лазертанка", о котором мы писали в прошлом (таком давнишнем!) выпуске "Логики". На этот раз вместо танка у нас человечек (вид сверху), а вместо снарядов — каменные кубики и шарики, которые надо двигать, чтобы отключать силовые поля и открывать проходы. Цель игры — собрать все эгейские таблички на каждом уровне.

Soleau Software расщедрилась аж на 9 уровней демоверсии! Еще 41 уровень она предлагает всего за 18 долларов, хотя и девяти, по-моему, за глаза хватит.

Еще одно любопытное произведение Soleau Software называется **GEM JAM** и напоминает какую-то древнюю детскую настольную игру. Дергая за штырьки по бокам игрового поля, надо добиться, чтобы все ваши камушки быстро и благополучно приземлились на дно, а камушки оппонентов туда по возможности не попали.

Плоды и пузыри

Еще одна наша хорошая знакомая — фирма DynoTech Software — произвела целых два интересных тетрисоида. Вернее, с тетрисом эти игры роднит только стакан, в который размеренно валятся разные предметы, и сама задача игры — держать этот стакан по возможности пустым.

В остальном **Bubbles** и **Fruit Cakes** — симпатичные пазлгеймы, в которых быстрота реакции не более важна, чем стратегический расчет. В Fruit Cakes с неба валятся разноцветные фрукты, причем всегда — по два плода разом. В Bubbles снизу в верх плывут пузырики, тоже разноцветные и тоже парами. И те, и другие надо "парковать" на платформах соответвующего цвета. Процесс не бесконечен. Когда на платформе скопятся три одноцветных фрукта/пузырька, она вместе с ними радостно лопнет. Чтобы закончить уровень, достаточно уничтожить все платформы.

Специалистов по рекламе из компании Кока-Кола осенила просто-таки гениальная идея — использовать Myst для рекламы газировки!

Сделать это бывает очень нелегко. Что, если на платформе уже лежит шарик неподходящего цвета? А если разноцветные платформы сложены штабелями? А если между ними тянутся цепочки неуничтожаемых камней? Плюс к этому с неба периодически сыпятся разнообразные гадости, хотя и подарки тоже случаются.

Мне больше понравился вариант Fruit Cakes. Графика в нем совсем примитивная и мелкая, глаза от нее быстро устают, зато игровое поле-"стакан" гораздо больше, чем в Bubbles, задачи интересней и к тому же можно выбирать скорость падения фруктов.

Bubbles выглядит гораздо приятнее, но, увеличив размеры шариков и платформ, создателям игры пришлось пожертвовать размерами стакана, так что вместо глубоких раздумий на сложных уровнях вас ждет сумасшедшая гонка а-ля натуральный "Тетрис".

Везде Кока-кола

Не только маленькие пазлоделательные фирмочки удят в Интернете клиента на халяву! Иногда на рыбалку выходят гиганты, не имеющие ничего общего не только с интернетными развлечениями, но и с игрушками вообще.

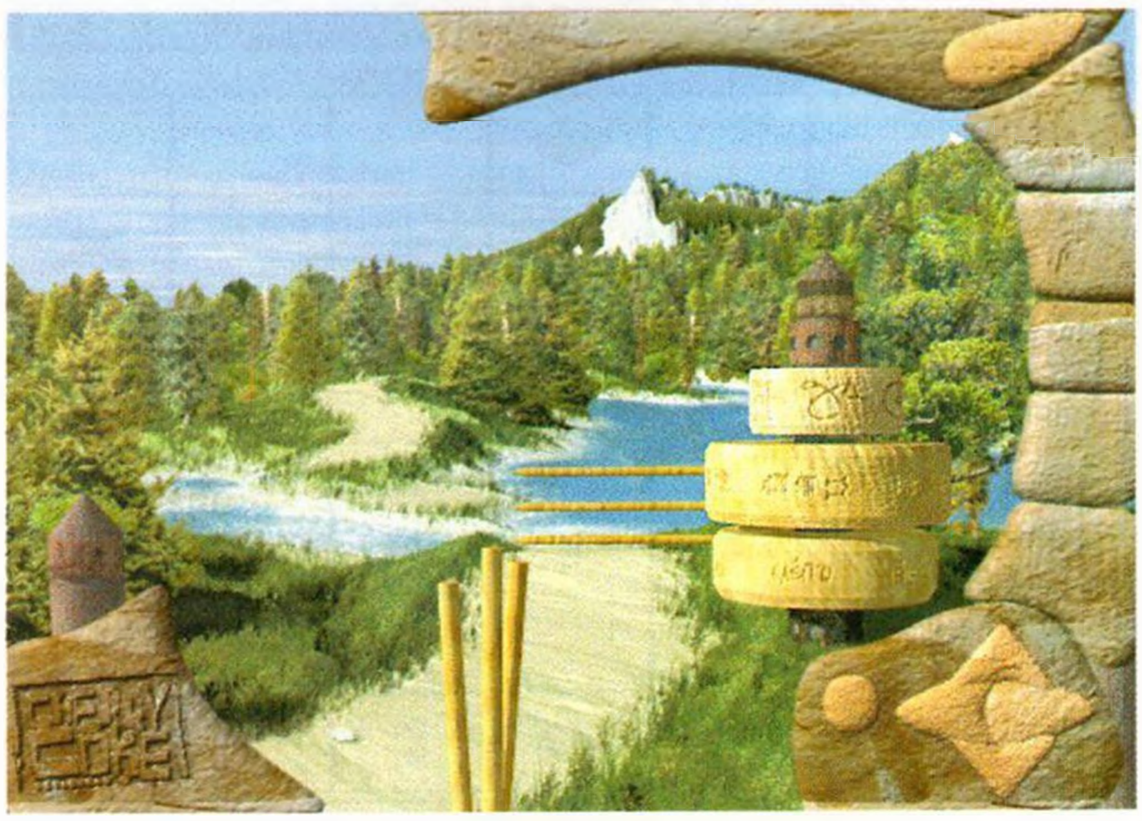
Недавно свою первую игру — **The Lost Island of Alanna** — выпустила компания Coca Cola и тут же начала предлагать ее даром, всем желающим и не- желающим — в нагрузку к бутылкам Cherry Coke.

Специалистов по рекламе из компании Кока-Кола осенила просто-таки гениальная в своей бредовости идея — использовать Myst для рекламы газировки!

Нет проблем! Вы стряпаете не особенно дорогую, но уснащенную наредкость зубодробительными пазлами мистообразину, а хинты печатаете на бутылках. Клиент заглатывает наживку — и он ваш на веки! Представляете, сколько газировки надо выпить, чтобы собрать солюшен на тот же самый Myst, например.

Интересно, что соорудили игру для "Кока-Колы" студенты Standlake University of Cultural Anthropology из города Оксфорда (американского).

Знаете, как это бывает? В тебя забивают-забивают всякие знания, а потом мозги переполняются и начинает мучительно хотеться кого-нибудь этими знаниями осчастливить. Вот они и осчастливили клиентов "Кока-Колы" — да так, что пройти без их же собственных подсказок игру, я думаю, не сможет никто.



Ну а если вы захотите бросить вызов объединенному интеллекту невменяемых ребят из рекламного отдела "Кока-Колы" и культурных антропологов, милости просим: "Кока-Кола" не ограничилась рассылкой сидюков, а выложила для всех желающих игру на своем сайте http://www.cherrycoke.com.

К производству игр компания относится на редкость серьезно: на 1999 год запланировано издание стратегии в реальном времени. Олег Михайлович, трепещите!

Буквенные шашки

А что же традиционные развлечения наших предков? Если народ уж сколько лет извращается над "Тетрисом", почему бы ему не заняться переделыванием классики – шашек, к примеру, или шахмат. Фирма Brain Block Interactive именно так и поступила, создав некий шашечно-шахматный гибрид ужасно странного вида.

В **Logication** на поле 7x7 клеток действуют только пять фишек с каждой стороны. Фишки имеют вид X, Y, I и соответствующим образом ходят. X — по двум диагоналям, I — вперед-назад, а Y — по двум диагоналям вперед, и прямо — назад. При этом I может быть вертикальной и горизонтальной, а у Y аж целых четыре возможных направления.В сущности, это просто фишки шести разных видов. Все фигуры ходят лишь на одну клетку и по возможности сжирают стоящего на этой клетке противника.

Самое интересное в Logication — разбираться с повадками разных фигур. Когда они освоены, игра превращается в довольно занудную шахматную задачу, так что трех уровней, которые представлены в демоверсии, за глаза хватит, чтобы насладиться всеми прелестями этого шедевра.

Битва консервных банок

Как всегда, в нашей кошелке заваляло кое-что и для тех, кто головоломки на дух не переносит и рыщет по Интернету в поисках развлечений быстрых и необременительных. Фирма Cennamon Interactive сваяла прикольную аркадку **Nonsense Madness**. У меня она на втором уровне повесилась, но, может, вам повезет больше, особенно если вы не будете одновременно с этим занятием кропать что-нибудь в "Ворде", трепаться по ICQ, проверять почту, ловить картинки и жать архивы. Графика в Nonsense Madness вполне соответствует названию и выглядит весьма прикольно, хотя, судя по всему, ограничивается одним-единственным экраном.

Пазлы россыпью

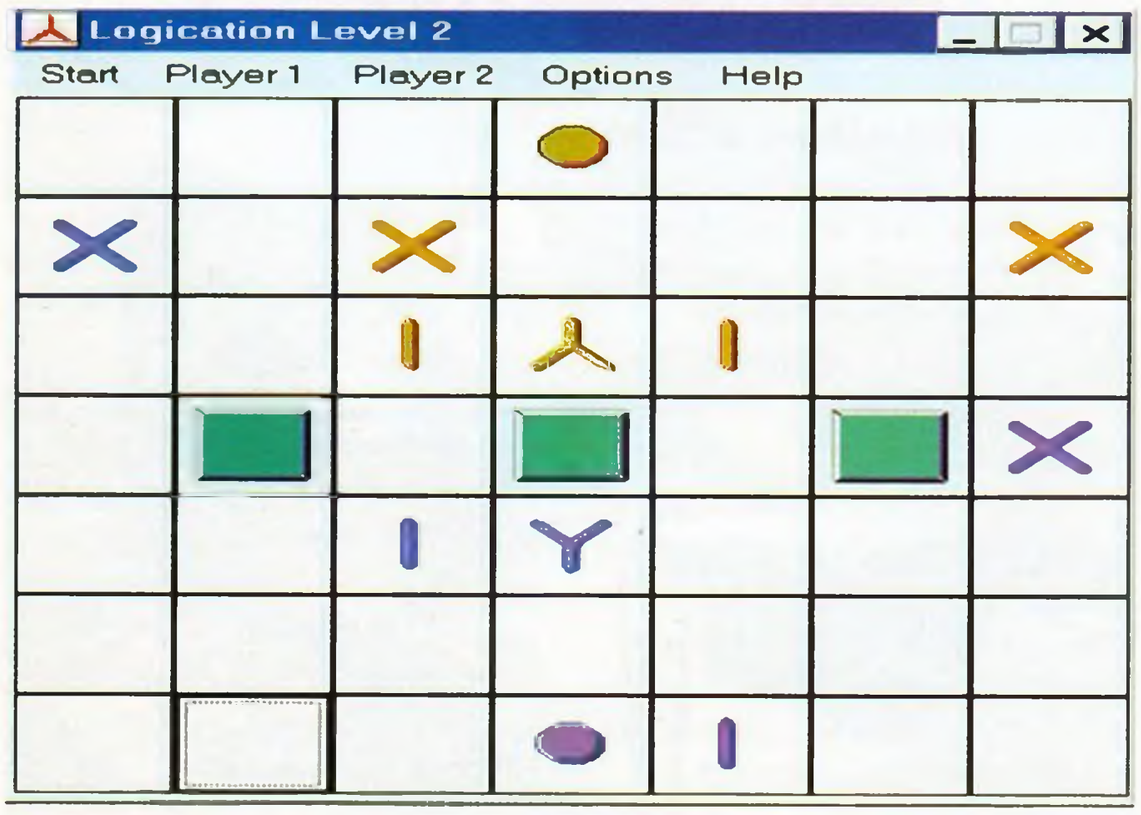
Симпатичный сборничек минипазлов под названием **StratJams** сваяла для нас фирма Smart Games. Ничего нового, но присутствует почти весь основной интернетный головоломочный репертуар, при этом вполне прилично нарисованный. У StratJams два крупных недостатка. Игры идут в очень маленьких окошках, их первые уровни слишком просты, а на 6-м уровне халява уже заканчивается. Так что это развлечение в основном для тех, кто только начинает знакомиться с фауной интернетных глубин.

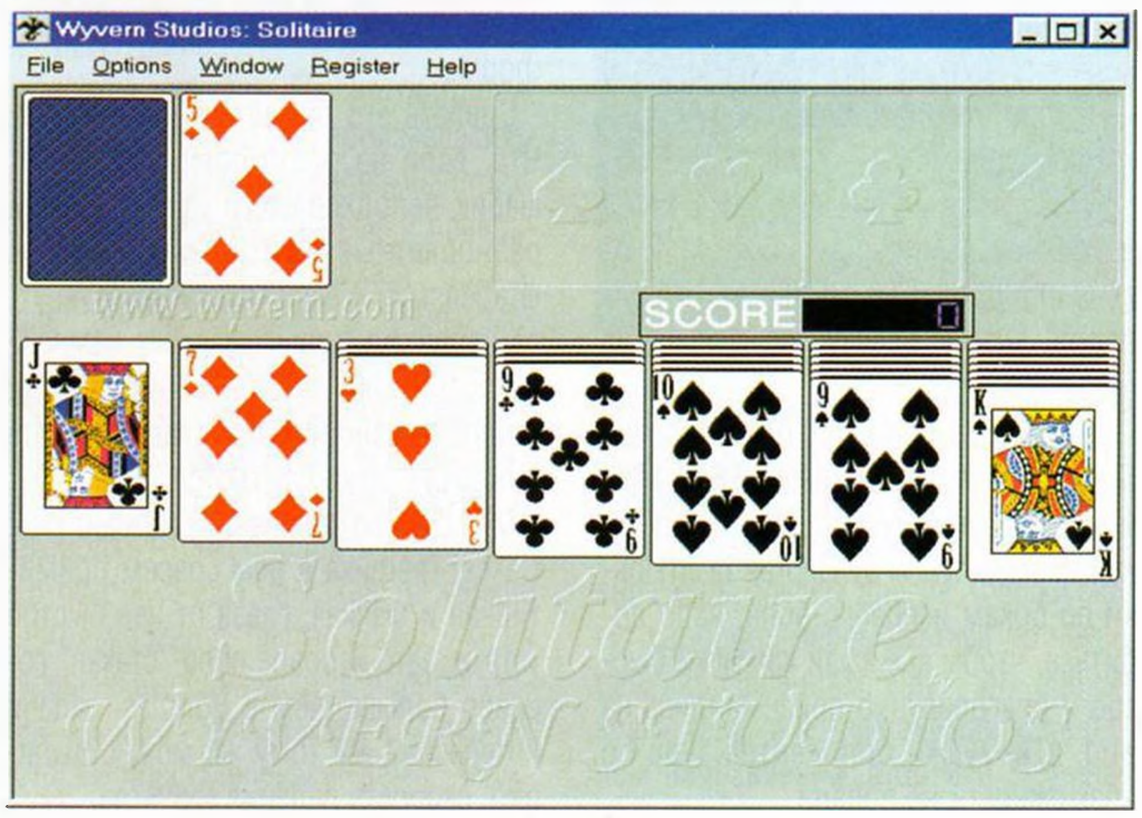
Бабушкина игрушка

Удивительное дело, пасьянсы, причем стародавняя "косынка" прежде всего, по-прежнему популярны у пазлоделателей, которые продолжают находить в игре новые нюансы, неучтенные их предшественниками. **Solitaire** от Wyvern Studios, например, идеально подойдет, если вы решили обучить компьютерным премудростям свою маму или бабушку.

Элегантно и строго нарисованные "классические" карты, очень приятная, способствующая долгим раздумьям музыка, полный сервис: сохранение и загрузка игры, undo. И самое главное: этот вариант "Косынки" великолепно подойдет для людей со слабым зрением, а это в Интернете (и в логических играх вообще) большая редкость. Недостаточная контрастность, слишком мелкий шрифт, маленькое окошко, черный фон, обилие мелких деталей — все это безобразие погубило не одну прекрасно задуманную логическую игру. Wyvern Studios это учла и не только сделала свои карты максимально четкими, а фон — не давящим на глаза, но и включила в игру опцию "большие цифры", чтобы играть уж точно смогли все, кто еще может разглядеть хоть что-нибудь на мониторе.

Графика в Nonsense Madness вполне соответствует названию и выглядит весьма прикольно, хотя ограничивается одним-единственным экраном.





Цветные фишки на заказ

Ольга Цыкалова

Lineoman

Почему-то среди "шароварных" игр очень редко попадаются произведения отечественных умельцев. Халяву-то все мы любим, а вот напрячься, чтобы ее получили другие — это нам слабо! Тем приятнее писать об игрушке, которая не только сделана у нас, но при этом сделана весьма качественно и добротно.

Идея Lineoman не нова, это вариации на темы старых добрых Color Lines — "Цветных линий".

Подумать только! Эта незатейливая игра вдохновила Вадима Мадгазина из подмосковного Зеленограда на создание целых десяти игр на основе принципа перестановки разноцветных клеток. И это еще не все! Самые интересные идеи, как считает создатель Lineoman, еще только ждут своего воплощения в новых уровнях игры.

"Цветные линии" — навсегда!

Первые два уровня игры — простые Color Lines, уровни 3—4 — их облегченный вариант: разрешено перемещение по диагонали и появляются ценные фишки: кушающий ненужные цвета крекер и кушающий и "подменяющий" цвета джокер-крекер.

Уровни 5—6 — "косой ходок". Это уже что-то новенькое! Игровое поле свернуто в трубочку, а фишкам разрешены только диагональные ходы. Хотя поле можно прокручивать, надо обладать недюжинным пространственным мышлением чтобы успешно играть в эту модификацию "линий".

На этом собственно халява — интернетная версия игры — и заканчивается. Дальше начинается то, что будучи до сих пор неопубликованным, раздается только особо заинтересованным лицам — нам, например.

Оставшиеся четыре уровня представляют собой игру "Обмен цветом" с несколько отличными от "Цветных линий" основными правилами. Фишки в ней не переставляются на пустые клетки, а меняются местами. При этом в двух играх можно поменять между собой две любые фишки, а еще в двух — только те, между которыми есть пустые клетки. Но это уже совсем суровые варианты: поле в них свернуто уже со всех четырех сторон. Бр-р-р!..

Основная прелесть "Обмена" в том, что самая интересная часть игры начинается именно там, на чем она обычно кончается в "цветных линиях". Когда поле почти заполнено, и в игре-прототипе остается лишь слабая надежда на выживание, в "Обмене" и начинают зарабатываться основные очки. Чем больше фишек — тем лучше — больше вариантов у игрока, а чтобы игра не закончилась, достаточно того, чтобы на доске оставалась хоть одна пустая клетка.

Чего изволите?

Lineoman сделан с удивительным для отечественного разработчика вниманием к нуждам и удобствам так называемого "конечного пользователя". Игру можно сохранять и загружать, начинать сначала с той же последовательностью действий компьютера... В игре бесконечное количество undo. Можно включить подсказки — перед ходом игроку будут показывать расположение и цвет фишек следующего хода компьютера.

А теперь о самом интересном. В заставке Lineoman назван не игрой, а "конструктором логических игр", и это действительно так. По идее Вадима Мадгазина каждый игрок должен получить все возможности создания собственной игры — право устанавливать правила перемещения фишек, начисления очков, размеры и конфигурацию игрового поля.

В демоверсии игры возможности пользователя не столь безграничны. Игроки не могут влиять на правила Lineoman, но имеют возможность подгонять игру под собственные художественные вкусы. В игре возможно изменение практически всех параметров картинки. Вы можете выбрать цвет, фактуру, освещенность, контрастность и даже прозрачность экрана, игрового поля, его отдельных клеток, и даже рисунки на самих фишках. Кроме того, вы можете воспользоваться целым рядом видеоэффектов. В игре они не особо впечатляют, но в альбоме с фотографиями, прилагаемом к ней, их использование дает забавные результаты. В сущности, это разные виды слабого мерцания, которое охватывает весь экран или отдельные его части. Прикольно выглядит, например, пустыня, дрожащая как в мареве раскаленного воздуха, или мерцающие морские волны, освещенные солнцем. Для особо извращенных эстетов предусмотрена возможность менять местами основные цвета — самый мирный пейзаж начинает выглядеть устрашающе.

Для чего все эти прелести простому геймеру? В сущности, только ради прикола. Вряд ли кого-нибудь будет настолько раздражать цвет или фактура исходного игрового поля, что возможность их смены покажется ему просто необходимой.

Все эти многочисленные фенечки — по сути и есть детали конструктора, заготовки для большой игры, которую хочет создать Вадим, и предназначены они скорее всего для художественного облагораживания проекта. Для интернетной халявы это может быть и не существенно, но если смотреть на Lineoman как на начало большой игры, отсутствие художественной руки очень уж бросается в глаза, что удивительно при таком количестве доступных графических эффектов.

Что соберет Вадим Мадгазин из своего "Конструктора" — еще двадцать уровней "цветных линий" или принципиально новую логическую игру, покажет время, а вы тем временем сможете порадоваться бесплатному кусочку Lineoman на нашем сайте.

Ветеран, трава и вертолеты

Глеб Скляренко

Как-то вечером меня случайно занесло на сайт компании EvilX Systems.
Там, куда указывал пальцем мой верный "Нетскейп", действительно нашелся архивчик на 1072.2 килобайта, а внутри него — игрушка под названием Ganja Farmer.

Ganja Farmer

Честно говоря, первое знакомство с нею было для меня настоящим шоком: вот ЭТО, на 256 цветов и один экран — и в НАШЕ время?! Да что они себе там, в EvilX, позволяют?!

Посудите сами — графика 640x400x256 цветов, никакими 3Dfx'ами и не пахнет (а что это такое, кстати?). Звук — околошестнадцатибитный. Размер — почти дискетный. Операционка — ДОС, причем только "чистый", никаких тебе "сессий"!

Но... Я запустил ее, и...

И тут началось ТАКОЕ!

Рабочее место забыло, что такое чистота и порядок. Желудок забыл, что такое еда. Организм в целом почти забыл, что такое сон.

Как-то раз кубинский (по непроверенным данным) солдат в отставке Джон Паркер решил осесть в деревне и растить некий ароматный злак с красивым названием.

Трудовые будни простого ветерана

Жаль только, местным властям этот тихий бизнес пришелся не по душе. Чтобы навести порядок были вызваны: вертолеты с десантом (армия США), самолеты (армия США), кукрузники (независимая бригада "умри все живое"), летающие тарелки (уфосы ?! Те самые?)

Вроде бы такими силами можно что угодно снести... ан нет! Товарищ Джон вовремя подогнал к полю микроавтобус VolksWagen 69-го года выпуска и с пушечкой 22-го калибра на крыше и Большая Война превратилась для него в приятную и необременительную забаву.

На землю — только в виде лужи!

Джон недаром так спокоен! У него есть вы, а еще — бог Джа (Jah), который в перерывах между налетами восстанавливает часть вымершей травы и одаривает Джона всякими техническими новшествами типа автомата или базуки.

Те, кто знаком с компом не год и не два, а лет эдак 8-10, те немногие, кто успел увидеть живую XT'ишку или "Эппл", наверняка помнят такую маленькую и хорошенькую игрушку под названием Paratrooper.

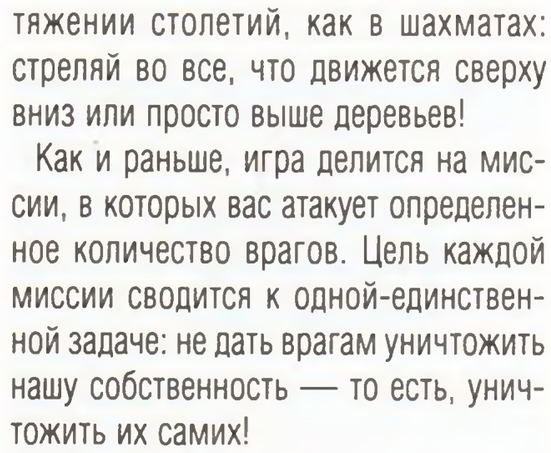
Так вот, Ganja Farmer — прямой потомок этой легендарной игры! Отличия — лишь в графике и исполнении. Смысл остается неизменным на протяжении столетий, как в шахматах: стреляй во все, что движется сверху вниз или просто выше деревьев!

Как и раньше, игра делится на миссии, в которых вас атакует определенное количество врагов. Цель каждой миссии сводится к одной-единственной задаче: не дать врагам уничтожить нашу собственность — то есть, уничтожить их самих!

Небес простор классический

Небо абсолютно чистое (ни тучки! летная погода, будь она проклята!), лесок на горизонте... А дальше... Дальше, как в песне: "Небес простор классический поганит самолет"!

Нет, не так! Сначала его (простор) поганят вертолеты с десантом. До самолетов еще дожить надо. Минимум 5 сражений!



Процесс умерщвления тех, кто спускается вниз на парашютах — это и есть основной кайф потрясающей игры Ganja Farmer! Ибо над ними, беззащитными десантниками, подвешенными на стропах в просторе небес, можно поиздеваться всласть — отстрелить им ноги, руки, голову, прострелить сквозную дырку в теле, отстрелить парашют... Падение без парашюта опасно, а посему размазанные тут и там по земле кровавые ошметки — не просто так лежат!

Весь этот процесс происходит под въедливый и примитивный, и в то же время абсолютно ненадоедливый саундтрек.

Бэкграунд игрушки незатейлив, как дорожный знак под названием "кирпич". "Персонажи" и "инвентарь" — не многим краше! Зато они очень живые, их очень приятно убивать, и в целом впечатление от картинки складывается цельное и здоровое.

А чего еще можно требовать от деревенского поля и толпы десантников?! Как лицо заинтересованное, отмечу, что, несмотря на всю свою 256-цветность и работу в своеобразном почти-SVG-режиме, графика игры — просто класс! Сплошное наслаждение!

А теперь главное! Так как игрушка является shareware (регистрация стоит $10), и в ней самой сказано — делитесь с друзьями, — то вот адрес, где ее можно найти: http://www.evilx.com/ganja.html.

Удачи вам, господа Фермеры! И не забудьте зарегистрироваться — мы уже! А вы ?

выбор GAME.EXE

Ganja Farmer

Разработчик	**Midway**
Издатель	**Midway**

Резюме
Paratrooper на новом этапе. Море чистого, незамутненного ни тенью размышлений или сомнений аркадного кайфа — примитивно до неприличия, но не влюбиться просто нельзя.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 486 66 Mhz**
Память	**8 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**VGA**

Дополнительная информация
- 4 Мб на жестком диске
- Soundblaster или совместимая карта

Рейтинги

Графика	**60%**
Звук	**90%**
Сюжет	**60%**

Интересность
95%

Вперед болты!

Александр Вершинин

Подозрения о вреде, наносимом окружающему миру маленькими ушастыми инопланетянами блестяще подтверждаются. Игра Gubble 2 есть ничто иное, как подробный отчет о деятельности этих мерзопакостных существ в разных мирах.

Пока Центр Управления Полетом пытается понять, почему станция "Мир" постоянно выходит из строя, фирма Actual Entertainment спокойно моделирует процесс развинчивания несчастной станции на части неким Gubble D. Gleep, потомственным инопланетянином с синей кожей и ушами-бубликами.

Вредные привычки

Так вот, цель жизни синего гуманоида весьма проста. Вывинчивать шурупы. Ради этого безыскусного удовольствия пришельцы могут пожертвовать всем — домом, семьей, работой. Хобби прежде всего!

Свихнувшиеся на монтерском ремесле инопланетники бродят по большим лабиринтам, . обнаруживая все большие и большие просторы для деятельности. На каждом большом этапе-лабиринте валяется несколько десятков значков. Каждый из них призывно манит шурупами и отвертками.

Подхватывая монетку, наш герой-монтажник попадает на маленькую арену. По сути дела, это еще один лабиринт, который и содержит те самые задачки, требующие разрешения. А именно: вам предстоит вывинтить все болты и шурупы, наличествующие на данном этапе. Миссия считается успешно завершенной, когда со скрежетом выдирается последнее крепежное устройство.

Инструментальная мастерская

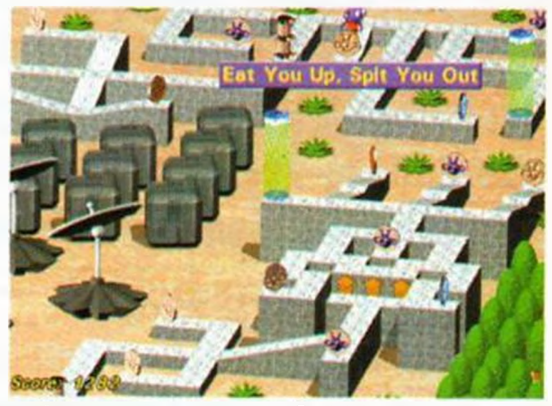
Разумеется, продвинутые в техническом плане "синяки" отнюдь не пытаются совершать свои деструктивные действия без вспомогательных средств. Основным и самым верным помощником чудо-мастера является отвертка. Причем используется она совершенно исключительным способом — вам придется на нее запрыгнуть. Оседлав эту мечту монтера, вы способны быстро и безболезненно передвигаться по поверхности лабиринта. Каждый встреченный винт подходящего профиля будет автоматически изъят из обращения. Незатейливо, не так ли?

Вы скорее всего удивитесь, обнаружив, какое количество препятствий может встретить на своем трудовом пути обыкновенным монтер-пришелец!

Начнем с того, что отвертки, к сожалению, не являются полноприводными. А значит, совершенно не могут подпрыгивать и залезать на уровень выше. Кроме того, мобильности отвертки всегда мешает диковинного вида робот, который просто выталкивает слишком неповоротливый инструментарий со своего пути.А значит, приходится хитрить. Парковать отвертки в укромных уголках, контрабандой протаскивать их мимо железных стражей... Зачастую отвертки оказываются спрятанными (специально!) за более высокий участок лабиринта. Поверьте, искать их вслепую не доставляет совершенно никакого удовольствия! А карту этапа вращать нельзя — каноны жанра!

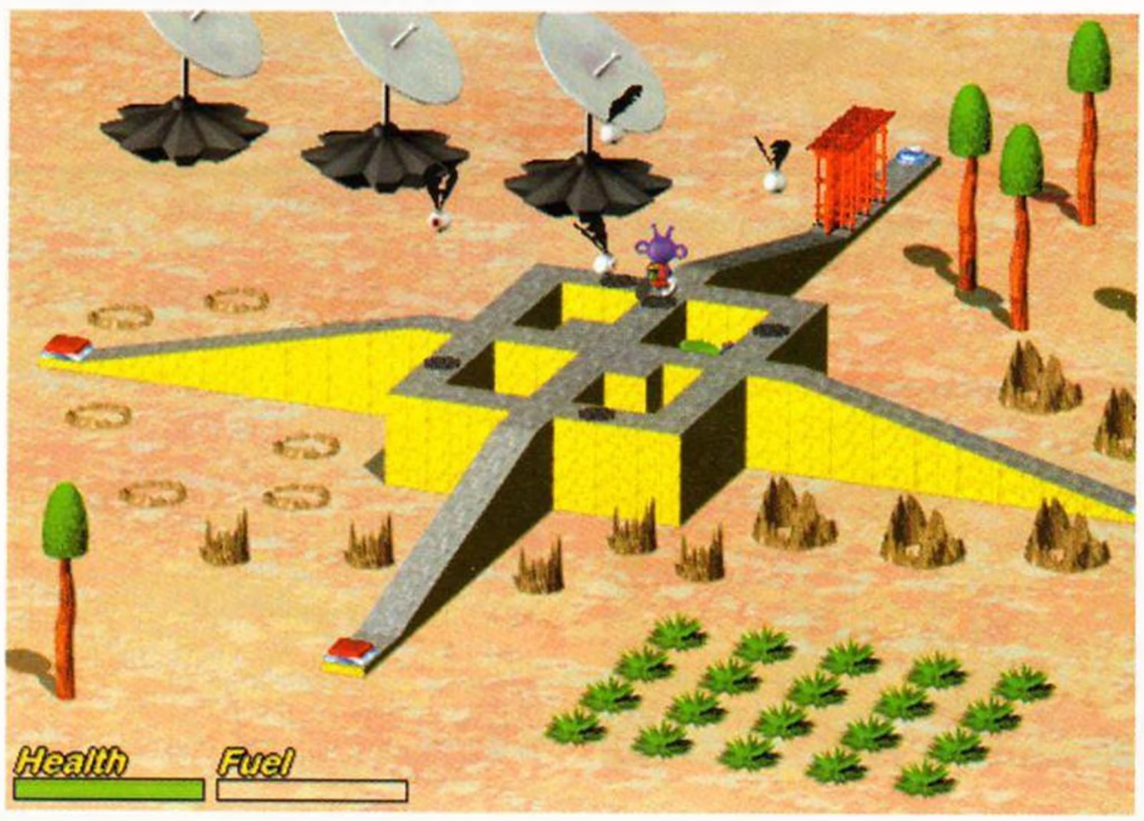
Зато, толкая отвертку перед собой, можно разминировать проходы, нейтрализовать снаряды вражеских пушек, заслоняться от противника… Конечно, маленький и синий тоже умеет проделывать кое-какие трюки. Например, летать или пригибаться. Но этого явно недостаточно для полной и всепоглощающей победы!

Gubble 2



Формула успеха в Gubble 2 — хорошая аркадная реакция, немножко умственных потуг, а также тонна терпения и спокойствия. Со временем этапы становятся все более "людными". Появляются разного рода "пушечки", пытающиеся вас подстрелить на лету и дуплетом, злые бегающие "пакетики", плюющиеся огнем, маленькие шарики-мины, искусно выполняющие единственный позволенный футболистам силовой прием "подкат". Вы всегда сможете найти источник неприятностей. Изначальное соотношение 90% аркады и 10% логической задачки постепенно приходит к искомому равновесию 50/50 и застывает в этой позиции. Ловкость рук и холодный расчет. Только так вы сможете спасти своего ручного инопланетянина от крупной проблемы, называемой "смертью".

Милая игрушка, которая понравится младшей группе детского сада своей графикой, взрослым — способностью отвлечь от каждодневных перетасовок кабинета министров и курса деревенеющего на глазах рубля. Простенько и непосредственно. Лучше, пожалуй, и не придумаешь.



Gubble 2

Разработчик	**Actual Entertainment**
Издатель	**Actual Entertainment**

Резюме

Action- и puzzle-жанры аккуратненько поделили Gubble 2 пополам. Рекомендуется в малых дозах при стрессах и домашних неурядицах.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

• Web-страница разработчика: www.actualentertainment.com

Рейтинги

Графика	**75%**
Звук	**75%**
Сюжет	**75%**

Интересность

75%

Шанхай на дому

Ольга Цыкалова

Платить или не платить — вот в чем вопрос истинного игромана, когда дело касается пазл, тем более таких несложных в техническом отношении и всем давно известных, как маджонги. Как и большинство наших читателей, я молчаливо голосовала за то, чтобы "не платить". Действительно — есть же Интернет, и сотни фанатов жанра что ни день, то предлагают виртуальным собратьям по хобби новые варианты старой игры. Если же Интернета нет, то всегда найдутся друзья-приятели, готовые скинуть не сильно объемистую пазлочку на дискетку.

Shanghai: The Dynasty

И все таки Shanghai: The Dynasty, фирменный маджонг от фирмы Activision, убедил меня, что даже из старой настольной игрушки можно сделать Продукт с большой буквы, вещь за которую не стыдно заплатить прилично зеленых денег, и которая потом, через пару недель, не начнет покрываться пылью на полке подобно большинству своих одноразовых собратий, а будет радовать вас, а то и ваших продвинутых потомков, еще многие годы — до очередного апгрейда, когда новый комп просто не потянет древнюю пентиумную игрушку.

Почти совпадение: Россия прославилась на поприще компьютерных игр (увы и ах) лишь Тетрисом, а Китай известен игрокам всего мира прежде всего (если не исключительно) как родина Маджонга.

Любитель китайской философии и правда без труда найдет массу символизма в обозначениях цветов, цифр и сторон света...

Эта древняя игра, принявшая известный нам вид лишь в начале нынешнего века, представляет собой удивительный сплав донельзя опошленной китайской философии, традиционных китайских же моральных ценностей — от умеренности и аккуратности до чувства гармонии и баланса — и европейских азартных игр и карточных пасьянсов. Эта гремучая смесь обеспечила игре бешеную популярность в самом Китае и породила по обе стороны Атлантического океана настоящую маджонговую эпидемию, плавно перетекшую в компьютерную форму, как только дисплеи научились хоть как-то отображать фишки Маджонга. Первый Маджонг от Activision появился аж в 1986-м году, и с тех пор компания неуклонно шлифует свои маджонгоделательные навыки, достигшие апогея в последней версии — Shanghai: The Dynasty.

1

1. Все примочки можно отключить

Они не кусаются!

Основная сложность Маджонга для начинающих — странные рисунки на фишках. Все эти иероглифы, точки, черточки и символы создают ощущение некого глубокого мистического, философского содержания игры. Хотя любитель китайской философии и правда без труда найдет массу символизма в обозначениях цветов, цифр и сторон света, время, когда они действительно что-то значили для раскладывавших фишки людей, давно миновало. Древнекитайская практика гадания по костяным пластинам, отдаленно напоминавшим костяные фишки Маджонга, давно и прочно забыта, хотя на просторах Интернета желающие приобщиться к тайнам китайской мистики без труда найдут советы по гаданию и толкования значений отдельных фишек.

Для нас же Маджонг не более символичен, чем карточная колода. Это — всего-навсего набор из 144 фишек, объединенных в группы по четыре фишки с одинаковым рисунком или общей темой: скажем, времена года или цветы. Правила игры элементарны. Надо разобрать некую фигуру, сложенную из фишек, снимая за каждый ход две одинаковые фишки, свободные с левого или правого края. И все!

Зато сколько азарта, долгих раздумий и как велика радость победы!

Пасьянсы из костей

Начнем с самого Shanghai — пасьянса из фишек Маджонга. Дело в том, что в прошлом веке в Китае эти самые фишки, подобно игральным картам, предназначались не столько для раскладывания пасьянсов, сколько для довольно сложной "карточной" игры, рассчитанной на четырех игроков. Компьютерный вариант Маджонга обычно предусматривает лишь раскладывание пасьянса, который, соответственно, чаще всего тоже называется Маджонгом.

Въедливая Activision, однако, четко разделяет эти понятия. На новом диске Shanghai: The Dynasty вы найдете Shanghai — сборник из 40 пасьянсов, изобретенную фирмой Activision игру The Dynasty (нечто вроде турнира на раскладывание пасьянсов) и самый натуральный китайский Маджонг — весьма сложную и запутанную многопользовательскую игру, правила которой изложены аж на 40 страницах мануаля, а дополнительные сложности — в виде отдельного буклетика.

Итак, пасьянсы. Сорок разнообразных вариантов раскладов объединены в группы для начинающих, "обычных", продвинутых и "профессиональных" пользователей. Если вы одолели их все, и не один раз, — можете составить свой собственный расклад при помощи весьма простого редактора. Истинных фанатов конструирования уровней вряд ли найдется достаточно много, но этот редактор — незаменимая вещь, если вы вдруг увидите новый и интересный расклад. Вместо того, чтобы покупать или скачивать новую игру, вы без проблем сможете добавить его параметры в свою игру, обновляя ее таким образом до бесконечности.

На уровне любителя

Большинство разнообразных фенечек, которыми снабдила игру в Маджонг заботливая фирма Activision, оказалось, к моему неудовольствию, направлено на помощь начинающему игроку. Есть специальная опция "Shanghai для детей" — простенькие расклады с сокращенным количеством

фишек и специфическими "образовательными" рисунками — буквами, цифрами и предметами. Если же вы решили просветить своих туповатых родителей или повернутых на фантастике и фэнтези приятелей и боитесь их отпугнуть страшными китайскими иероглифами, к вашим услугам фишки с рисунками на темы астрологии, древнего Египта, космоса и пресловутой фэнтези. Игра идет под приятную, слегка "китаизированную" музычку. Каждая пара фишек исчезает со своей собственной индивидуальной мини-анимашкой и специфическим звуком. Победа тоже сопровождается легким шевелением на экране — и, как в китайском ресторане, на сладкое вам предложат бумажку с то ли предсказанием, то ли пожеланием — непременно благоприятным.

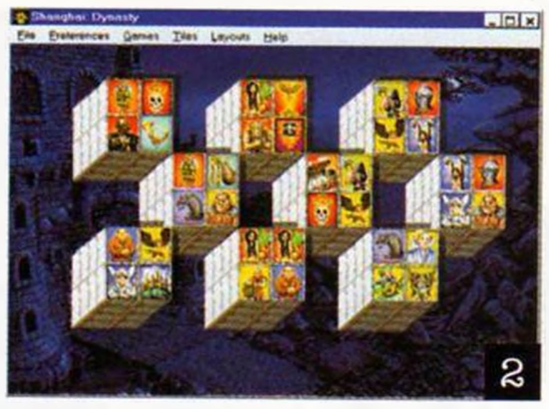
Попса, короче. Но есть у "Шанхая" одна приятная особенность: все вышеперечисленное можно просто и быстро отключить. Activision свято охраняет наше право играть в игру в ее первозданном виде и в полной тишине. Вы можете отказаться от музыки, анимации, звуков, цветного курсора, разрисованного задника и даже — фича для истинных фанатов — от всех "вропейских" обозначений: арабских цифр и английских букв. Приятно почувствовать себя настоящим мудрым китайцем, умеющим считать по-китайски аж до девяти и отличать зеленого дракона от красного и север от юга — по одной странной закорючке!

Игра для профессионалов

О серьезных любителях маджонга как логической игры фирма Activision тоже позаботилась на славу.

Во первых, в игре присутствует скромная опция Always Winnable, которая допускает только "выигрышные" расклады — разложимые хотя бы теоретически, то есть избавляет вас от ситуаций когда, например, в конце игры вы упираетесь в столбик из трех одинаковых фишек. В упрощенных интернетных версиях игры эта опция практически не встречается. Вниманию истинных мазохистов: эта опция, как и все прочие, может быть отключена по желанию игрока.

Одной из самых болезненных проблем при переносе Маджонга на компьютерный экран очень долго оставалась вопиющая двухмерность всех его реализаций. Если вы разбирали, скажем, некую объемную структуру вроде "колодца" и начинали с дальнего от вас края, то через пару ходов уже не было никакой возможности узнать, какие фишки составляют его дальнюю стенку. Возможно, именно поэтому наиболее



распространенные варианты компьютерных Маджонгов на редкость немногослойны. И все равно ситуации, когда нужная фишка просто не видна или не заметна за другими, даже в таких раскладах возникают довольно часто.

В Shanghai для улучшения обзора предусмотрены четыре "виртуальные камеры". Вы можете в любой момент посмотреть на расклад с любой стороны и манипулировать фишками в наиболее удобном для вас ракурсе.

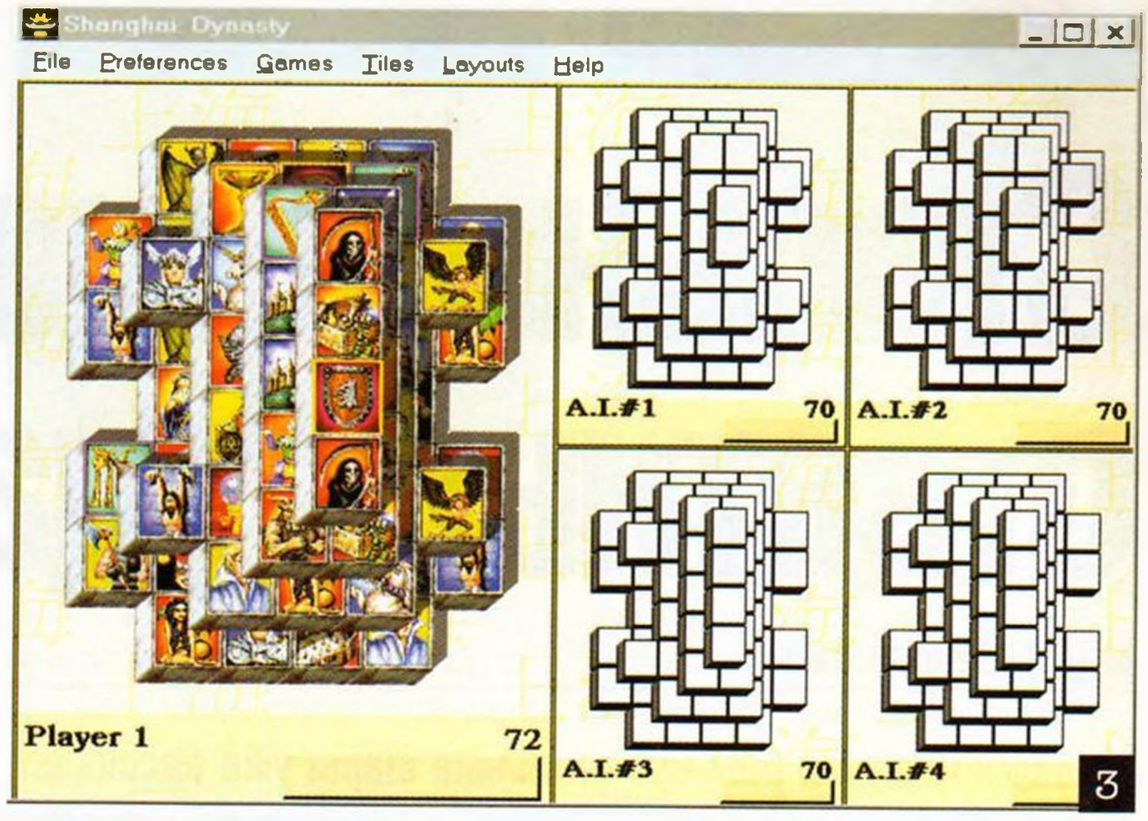
Еще одна важная для комфортабельной игры опция — помощь. Компьютер может найти для вас подходящую пару фишек, указать все "открытые" на данный момент пары, вернуть игру на один ход назад, начать расклад снова, продемонстрировать, сколько и каких фишек осталось в раскладе... Возможно, это ужасная ересь, но, по моему, для игры в Маджонг помощь компьютера просто необходима! Вместо рутинной задачи на внимание и аккуратность, когда после каждого хода игроку нужно отыскивать свободные пары, при помощи компьютера можно сосредоточиться на собственно стратегических моментах игры, выборе наиболее многообещающих пар и поддержании общего баланса расклада.

Сетевая Династия

Фирма Activision, конечно же, не смогла пройти мимо повального увлечения многопользовательским режимом. Каких только состязаний вы не найдете на новом диске! Можно раскладывать пасьянсы на время — кто быстрее разложит все 40 вариантов Маджонга; можно играть вдвоем на одном компьютере, отсчитывая время на каждый ход; можно сражаться по сети аж с четырьмя противниками — в играх Dynasty и Pandamonium (от китайского зверя панды, разумеется).

Все игроки в Dynasty получают одинаковые расклады, которые надо разобрать на время, и при этом некоторые фишки выполняют функции джокеров. Они могут перемешать расклад, вернуть противника на три хода назад, показать своему "хозяину" все возможные ходы в его раскладе... В Pandamonium до пяти игроков мучают один расклад — кто сумеет снять больше фишек.

Самая забористая сетевая игра в "Шанхае" — традиционный китайский



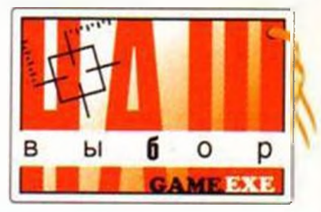
Mah-Jongg, игра для четырех, с очень сложными и запутанными правилами. Я в нее не играла — из принципа. По моему глубокому убеждению, основная прелесть карточных и им подобных игр заключается в "живом" контакте. Игра в Маджонг по сети — просто извращение какое-то! Если вам захочется ее осилить — разбирайтесь сами!

Ложка дегтя

При всех своих прелестях, Shanghai не лишен недостатков, которые, как водится, являются продолжением его достоинств. Недостаток, в сущности, один. Shanghai не желает быть игрушкой на desktop`е. Ведь как люди обычно играют в такого рода игры? Выдалась свободная минутка, есть немного времени, чтобы расслабиться — и вперед!

Ан нет, Shanghai дорого себя ценит! Игра запускается только с CD, причем делает это на редкость неторопливо. Несмотря на то, что в системных требованиях указан двухскоростной сидюк, даже на моем, 36-скоростном, Shanghai ухитрялся тормозить. Игра поддерживает разрешение 640x480, при большем разрешении Shanghai идет только в окне. Это неудобно, потому что и обозначения, и сами фишки кажутся мелкими. Хотите расклад во весь экран — меняйте его параметры! Сам "Шанхай" об этом не позаботится. Тут пятью минутами не ограничишься, тут весь обеденный перерыв убить придется на установку новых параметров, потом самой игры, а потом — на возвращение всего этого в исходное состояние.

Но можно ли упрекать "Шанхай" за эти недостатки? Просто ее создатели хотели, чтобы вы играли в их Маджонг с утра до вечера, не отвлекаясь на всякую там работу и учебу, и если вы выкроите для этого приятного занятия хотя бы вечерок, то оцените все новые компьютерные прелести, которыми снабдила древний Маджонг фирма Activision.



Shanghai: The Dynasty

Разработчик	**Activision**
Издатель	**Activision**

Резюме

Конечно, в деле освоения игры в Маджонг можно обойтись и без помощи фирмы Activision, удовольствовавшись интернетными и шареварными вариантами игры, но, сыграв в Shanghai. The Dynasty от Activision, вы узнаете, как много всего интересного и под час неожиданного можно извлечь из этой, казалось бы, вусмерть заезженной древней забавы.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- 40 Mb на жестком диске

Рейтинги

Графика	**40%**
Звук	**60%**
Сюжет	**80%**

Интересность

60%

2. Shanghai в стиле фэнтази

3. Коллективный Shanghai

4. Настоящий китайский Маджонг

советы по игре

Pro Pinball

Стальные шары: ответный удар

Господин ПэЖе

В общих чертах я вам про стальные шары уже рассказывал. С тех пор много всего утекло, а компьютеры изрядно подросли. Зато пинбольные автоматы ничуть не изменились, да и любители погонять шарики вопреки закону сохранения энергии отнюдь не перевелись. Специально для вас расскажу о том, как это делается — с точки зрения чемпионов мира, благо в руки попались отличные представители двух направлений компьютерных пинболов.

Итак, по порядку. Сначала о самой игре, точнее, о двух классных играх, спрятанных под одной обложкой. Общее название Pro Pinball объединяет два настолько разных стола, что лично мне просто не верится, что их мастерили одни и те же авторы! Хотя выпустившая игрушку фирма Empire Interactive утверждает обратное.

Два пинбола

Первый (и исторически, и в моем личном рейтинге) называется The Web. Сразу скажу, что WWW здесь ни при чем, зато в комплект входит DOS-версия, а для работы "Вебу" нужен DirectX 3. Не совсем древность, конечно, но и не новичок. Хотя разрешения типа 1024x768x32768 не просто впечатляют, а весьма впечатляют, и при этом бегают достаточно шустро.

Представляет сей образец "пинболы для народа" — те, что приносят массу удовольствия при первой же встрече и не создают проблем даже у новичков. Настоятельно рекомендуется чайникам, не умеющим пользоваться ударами по столу и не освоившим тонкостей combo. Чтобы стать grand champion-ом, вполне хватит толики везения и умения вовремя нажимать пару кнопок.

А вот вторая игра в той же коробке, Timeshock!, испугала меня. Красивость сохранена полностью, функций ровно столько же, но, елки-палки, до того сложно, что я в ней все разбираюсь и разбираюсь, а топ-листа все не видно и не видно...

Стол для чемпиона

Особый кайф от этих двух игр — в том, что они абсолютно реальны. Никто не ломал голову и не изобретал велосипед: разработчики просто взяли два НАСТОЯЩИХ стола и полностью, до мелочей и несущественных деталей, их повторили. Как отмечено в инструкции, даже владельцы "реальных" столов будут вынуждены согласиться, что ощущения от игры абсолютно такие же, как "в жизни", зато цена — примерно один процент от исходной! Звучит неплохо, а?

Кстати, раз уж речь зашла о настоящих столах, то открою вам маленький секрет: есть в природе люди, на таких столах играющие. Более того, наверняка вы и не догадывались, что в мире проводятся чемпионаты по игре в пинбол! И на них выявляются чемпионы мира, один из которых — Джонас Мартинсон, чемпион по игре на столе The Web, щедро поделиля советами с начинающими "виртуальщиками", решившими приобрести коробку от Empire. Кстати, лично я, хоть к "начинающим" себя отнюдь не причисляю, узнал массу нового и полезного, и результаты не замедлили на это отреагировать.

Введение в шарики

Теперь давайте попробуем внести немного наукообразия и (для начала) определимся с терминами.

Флиппер (flipper) — тот самый поворачивающийся рычаг, который ударяет по мячу, когда мы бьем по кнопке.

Бампер (bumper) — круглая штуковина, нарушающая закон сохранения энергии и добавляющая мячику, ударившемуся о нее, скорости.

Слингшот (slingshot) — два выступа, обычно треугольных, расположенных недалеко от флипперов, и работающих по тому же принципу, что и бамперы.

Рампа (ramp) — она и по-русски рампа, то есть приподнятая над полем "дорожка" (чаще всего — просто пара проволочек), на которую можно закатить шарик.

Инлейн/аутлейн (inlane/outlane) — места, соответственно, скатывания мячика на флиппер и его потенциального убегания (снизу поля по бокам).

Цикл (loop) — расположенные сверху поля проходы или рампы, переводящие мяч с одной стороны поля на другую.

Базовые приемы

Удары

Если мяч находится далеко от флипперов, сделать с ним, казалось бы, ничего нельзя. Но не будем недооценивать самих себя! Ведь можно просто врезать со всей дури по столу, и мячик чуточку изменит маршрут или отскочит в другую сторону — в зависимости от момента, силы и направления удара.

Такая техника годится, чтобы, например, задержать мячик в области бамперов, набрать побольше очков, или подправить его движение, если отражение от ближайшего препятствия таит опасность.

Запомните: сильно пинать стол нельзя! Обычно в него встроен маятник, который, если сильно раскачается, заденет специальный датчик, который быстренько заблокирует все механизмы и не даст "доиграть" мячик. Отмечу, что умелые игроки, определив период колебаний маятника, могут последующими толчками стола его не раскачивать, а наоборот — останавливать. Надо учиться... Надо!

Ловушка

Начнем с определения: пойманный в ловушку мяч — это мяч, неподвижно лежащий на основании поднятого флиппера. Это — одна из ключевых позиций в пинболе, и тренироваться в ее достижении надо неустанно и регулярно.

Прелесть ее прежде всего в том, что мяч в таком положении лишен вращения, а заодно и скорости, и результат удара зависит исключительно от действий игрока, а потому отлично предсказуем и воспроизводим. Кроме того, мячик бывает полезно поймать просто для того, чтобы снизить темп игры и немного расслабиться, чтобы правильно использовать мячи во время игры с несколькими шарами одновременно, и, наконец, для передачи мяча через слингшот.

Слингшот

Лучше всего, если мячик на слингшоты вообще не попадает: как любой "механизированный" объект, они плохо предсказуемы, а отражения от них слишком часто бывают фатальны. Типичный пример: медленный мяч, выходящий из цикла, часто падает точно на слингшот, а от него — прямо в аутлейн. Чтобы избежать такого развития событий, неплохо бы перед вылетом мяча из цикла слегка толкнуть стол сбоку, чтобы мяч миновал слингшот и попал сразу на флиппер, где его можно поймать в ловушку.

Найдите на слингшоте место, где мяч, ударившийся о него, попадает точно в аутлейн, и впредь при ударе в это место сильно толкайте стол вперед, чтобы отскок был повыше. Если мяч идет ниже этой точки, хотелось бы потянуть стол на себя, но ведь это невозможно, так что придется толкнуть стол за долю секунды до удара, чтобы к моменту столкновения мяча со слингшотом стол уже качнулся в обратную сторону. Такой маневр, будем надеяться, заставит мяч не перелететь на соседний слингшот, а упасть ниже, на флиппер. И, наконец, мяч, ударившийся выше нашей магической точки, можно сильным ударом вперед отправить повыше.

Захваты

Мертвый захват (захват в падении)

Хорошо выполненный мертвый захват выглядит очень впечатляюще, но требует отличного чувства времени. Секрет в том, что нужно отпустить флиппер в тот самый момент, когда его касается мяч. Тем самым создается "смягчающий" эффект и мяч теряет скорость. Если захват выполнен идеально, мяч как будто приклеивается к

Флиппер нужно задействовать так, чтобы он достиг крайней верхней точки за долю секунды то того, как его самого коснется мяч.

флипперу. Правда, надо быть осторожным при захвате мяча с сильной подкруткой: несмотря на погашенную скорость, вращение может сбросить его точно между флипперами.

Живой захват

Выполняется с той же целью, что и мертвый захват (поймать мяч в ловушку, снизить его скорость) или как подготовка к обратному удару. Гораздо сложнее, чем мертвый захват, поскольку в данном случае рассчитать время куда труднее.

Флиппер нужно задействовать так, чтобы он достиг крайней верхней точки за долю секунды то того, как его самого коснется мяч. Во время этой самой доли секунды флиппер имеет чуть меньшую мощность, чем обычно, поэтому при столкновении с ним мяч замедляется. Чем ближе к краю флиппера должен удариться мяч, тем проще поизвести этот маневр.

Секрет в том, что в настоящих столах (а значит, и в большинстве компьютерных, ставших в последнее время точными их копиями) используется два питающих напряжения для флипперов: одно — для ударов (побольше), а второе — для удержания в верхнем положении (поменьше). Живой захват использует крошечный разрыв при переключении напряжений.

Передачи

Передача отскоком

Цель: перенаправить мяч, идущий к одному из флипперов, на другой, в то же самое время уменьшив его скорость.

Технически прием чрезвычайно прост: не делайте ничего. Совсем. Отпустите кнопки и расслабьтесь. А вот как определить момент, когда именно это нужно сделать — отдельный вопрос, причем непростой. Если угол, вращение и скорость мяча подходящие, то он, отскочив от одного опущенного флиппера, перескочит на второй. Но, если, к примеру, скорости не хватит, мяч не долетит и бесславно исчезнет в промежутке между флипперами. Впрочем, иногда бывает достаточно слегка помочь ему толчком стола, и все будет как надо.

Если же скорость окажется слишком

Pro Pinball

велика, мяч отскочит на слингшоты и контроль над ним будет утерян. Чем ближе к краю точка удара мяча о флиппер, тем больше скорости будет потеряно при передаче. Самый опасный мяч — идущий близко к основанию флиппера: если он коснется инлейна, то не отскочит, а моментально прокатится по флипперу, и поймать его не удастся даже людям с отличной реакцией.

Передача удержанием

Задача, как и в предыдущем случае — передать мяч на другой флиппер и снизить его скорость. Применяется, когда мяч катится по инлейну. Достаточно просто поднять флиппер и держать его в верхнем положении. Мяч, прокатившись по нему, перепрыгнет на соседний флиппер. Медленным мячам можно помочь своевременным ударом по столу или легким ударом флиппера в тот момент, когда мяч докатится до его кончика.

Нужно точно рассчитать момент, приподнять флиппер, находящийся над мячом, и очень сильно ударить по столу.

Передача через слингшот

Скорость здесь не меняется, мяч просто передается. Работает этот прием не на каждом столе, но достаточно часто. Выполняется он при пойманном в ловушку мяче: нужно быстро отпустить и снова нажать кнопку управления флипером, и тогда мяч должен слегка подскочить вверх, удариться о нижнюю часть слингшота (там, где не действует его механизм) и отскочить или перекатиться на соседний флиппер.

Спасение утопающих

Спасение из аутлейнов

Определить, куда в конкретный момент идет мяч (в безопасный инлейн или аутлейн, откуда его уже не спасти), поможет только опыт. Если мяч идет точно в аутлейн, единственный способ спасти его — точно подобрать момент и сильно ударить по столу спереди, чтобы мяч ударился о разделительный барьер между инлейном и аутлейном. А если мяч в нерешительности прыгает в этой опасной области, лучше ударить по столу сбоку — вдруг да удастся выбить мяч в центр.

Спасение по центру (спасение шлепком)

Если мяч уходит строго по центру, нужно последовательно использовать оба флиппера. Сначала нужно хотя бы слегка зацепить мяч ближайшим флиппером, а потом отправить его назад в игру вторым, на который он отскочит. Часто, чтобы достать мяч первым флиппером, нужно ударить по столу сбоку. Это можно сделать (на реальном автомате), врезав

по столу как следует, вместе с тем толкая его и нажимая на переключатель флиппера. Потому этот прием и называется "спасение шлепком". Как правило, направить отскок в намеченную цель после спасения шлепком невозможно.

Удар назад

Это кажется фантастикой, но мяч, уже ушедший в аутлейн и стремительно летящий к центральной дырке, чтобы навсегда исчезнуть с поля, вполне можно спасти. Нужно точно рассчитать момент, приподнять флиппер, находящийся над мячом, и очень сильно ударить по столу. Если повезет, мяч вылетит на поле, а индикатор ударов не среагирует.

Смертельное спасение

Это чуть легче, чем "удар назад", и не нужно прикладывать так много сил. "Смертельное спасение" на столе The Web можно выполнить только после прохода мяча по правому аутлейну (направляющие справа и слева — разной формы), причем мастерство от вас потребуется немалое. Нужно поднять левый флиппер, дать мячу прокатиться справа налево над дыркой, и, как только он коснется металлического выступа под левым флиппером, быстро ударить по столу вперед. Если все будет хорошо, мяч ударится о нижнюю часть левого флиппера и отскочит на правый.

Ледяное спасение

Название происходит от английского слова cool (дословно — холодный, а в обиходе — классный), ибо для его исполнения нужно быть очень классным игроком. Возможен этот прием только на столах, где между флипперами установлен столбик, например, Timeshock! Если мяч идет по центру стола, можно (если хватит уверенности в себе или, проще говоря, нахальства) просто подождать и дать столбику проделать всю работу за игрока. Разумеется, потерять мяч в такой ситуации куда проще, если флипперы подняты, так что надо их опустить и сохранять спокойствие.

Чемпион гоняет мячик

Вот и все! Теорию я вам преподнес в достаточном объеме, с терминологией ознакомил, какую игрушку искать — сказал... Так что вам остается одно — практика! Ищите стол и стучите по нему от души, осваивая все раскрытые знатным шариковедом ПэЖэ секреты... А у него есть дела поважнее, чем секреты раскрывать: TimeShok! надо осваивать, да и других столиков с шариками, достойных внимания, в нашем виртуальном мире немало...

Играйте! Авось заткнете за пояс Мистера Стальные Шары Джонаса Мартинсона! Хотя бы виртуально.

R P G

Lands of Lore 3

В номере .Exe, посвященном выставке E3, уже была предварительная информация по Lands of Lore 3 — второй попытке Westwood повторить сумасшедший успех изначальной LOL. На этот раз фирма-разработчик решилась выпустить на просторы Сети немного точной информации. В цифрах.

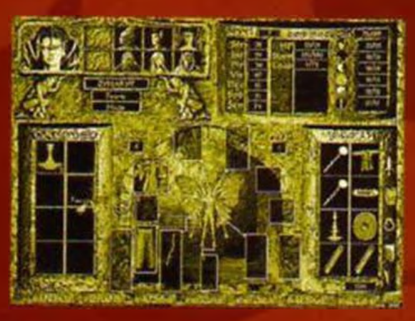
111

"Крондор"

Побольше о "Крондоре". Этот проект, который слишком долго находится в разработке, похоже, близится к настоящему релизу. По крайней мере, Sierra Online, нынешний владелец игры, планирует закончить Return to Krondor к началу ноября этого года.

112

Wizardry



Этой осенью, после шестилетнего перерыва, Sir-tech выпускает новую часть своей известной серии ролевых игр Wizardry. Прошло немало времени, а игра практически не изменилась. Учитывая склонность последних продуктов к жанровой сумятице, это черта глубоко положительная.

112

Александр "Скар" Вершинин

Paint it Black

(пересмотренный по просьбе начальства вариант)

Все плохо в этом лучшем из миров. После начертания шестиполосного мега-хинта по FF7 в голове одни Багамуты и Чоко-моги. Спасите!

(Краткое описание празднований дня рождения вырезано в гуманных целях).

"Роллинги" были круты. Они честно отбарабанили шоу под проливным дождем, обрушившимся на их седые нездоровые головы. Господа артисты, вы еще очень крепкие мужики! Отчаянно завидую.

(Краткое описание обратного пути домой вырезано из соображений цензуры).

Личная благодарность деятелю, выключившему электричество в моем доме в ночь после концерта. Он когда-нибудь задумывался, что без электроэнергии домофон тоже не работает и попасть домой достаточно сложно?

(Краткое описание пыток несчастного электрика вырезано по просьбе Гринпис).

В отличие от западных разработчиков, наши проявляют удивительную для лета активность. Например, "Нивал" начал работу над новой RPG "от третьего лица". Видел "движок". Для начала неплохо.

(Пространное описание проекта и его название вырезано под дулом пистолета).

"Всеслав", проект фирмы, сделавшей Pike, будет распространяться на Западе компанией Monolith. Игру рекламируют как "Baldur's Gate killer".

(Комментарии вырезаны без комментариев).

Сентябрьский сидишник "Экзе" — просто чума. Гамлет, Денис и Ко. классно поработали. Вот только ролики на "мне" неправильные. Где канделябр?

Еще немножко "Ультимы"

Последний Karma/Fame патч от Origin, кажется, положил конец воинственным настроениям вокруг Ultima Online. По крайней мере, больше никто не пытается засудить "несчастную" фирму за все мыслимые и немыслимые грехи. Немного придя в себя, Origin снова занялась столь привычным для нее в последнее время делом — выкачиванием денег клиентов. Для этого был запущен в действие коварнейший план — "продолжение" Ultima Online.

Официально это коммерческое чудо называется **Ultima Online: The Second Age**. С момента выхода оригинальной UO авторы даже не упоминали о возможности расширения земельных угодий Британнии, а оказалось это делом достаточно простым. The Second Age обещает расширить земли, доступные простому онлайновому Аватару. К сожалению, конкретные цифры, в гектарах или экранах, не сообщаются. Используется лишь термин "много".

Итак, ветераны UO, обладающие активными доступами к игровому серверу, могут приобрести билет в новые края всего лишь за половину объявленной цены. Купив целую коробку The Second Age, вы станете счастливым обладателем и UO, и ее продолжения. Незаинтересованные в апгрейде личности смогут оставаться в своем, уже изрядно обжитом мире.

Что дает новая коробка? Помимо таких полезнейших вещей, как книжка с описанием UO и новый игровой интерфейс, вы обнаружите совершенно неизвестные доселе континенты и острова. Причем местность находится под контролем негуманоидной, враждебной игроку расы существ. В основном новые существа являют собой интересные гибриды осьминога и змеи, змеи и паука, лягушки и человека. Официальный сайт игры рассекречивает как минимум восемь новых монстров. Параллельно проводится конкурс на самое удачное название для еще не представленных широким массам тварей. Словом, жизнь кипит. Origin самозабвенно погружена в творческий процесс.

Пожалуй, самым полезным нововведение станет открытие новых серверов, уже в Старом Свете. Таким образом, российские игроки смогут выбрать более приемлемый по скорости и публике сервер. Все таки это Европа, друзья!

Бета-тест UO: The Second Age начинается в сентябре. Предполагается, что к концу года игра должна появиться на прилавках.

Волшебные цифры

В номере .Exe, посвященном выставке E3, уже была предварительная информация по **Lands of Lore 3** — второй попытке Westwood повторить сумасшедший успех изначальной LOL. На этот раз фирма-разработчик решилась выпустить на просторы Сети немного точной информации. В цифрах.

Таким образом, российские игроки смогут выбрать более приемлемый по скорости и публике сервер. Все таки это Европа, друзья!

Действительно, "движок" от Guardians of Destiny подвергается серьезной доработке. Используются воксельные модели персонажей из Blade Runner. Причем среднее количество вокселей, "затрачиваемых" на одну модель, увеличится в несколько раз. Таким образом пикселизация, несколько раздражавшая игроков Blade Runner, не должна стать предметом недовольства в LOL 3.

Сюжетные коррективы. Приемный сын короля Ричарда, носящий гордое имя Copper, является свидетелем гибели отца и братьев. Виновниками кровавой бойни оказываются милые твари под многообещающим именем Rift Hounds, которые, не успев прикончить мальчонку, прихватывают с собой его душу. И, как любые приличные Rift Hound-ы, сбегают через локальный портал в параллельный мир. Что помешало им убить главного героя? Может, сценарий, а может, тот факт, что Copper оказался наполовину драконом. Так что успокойтесь — у вашего персонажа тоже будут неплохие козыри на руках.

Lands of Lore 3 обещает целых шесть миров с абсолютно уникальным ландшафтом, туземцами и обычаями. Из привычного, но несколько приевшегося города Gladstone вы попадаете в жуткую пустыню (почти из Fallout), остров вулканического происхождения, арктическую тундру и даже подземную обитель.

Чтобы продемонстрировать свою добрую волю по отношению к серьезным ролевым фанатикам, Westwood с самого начала разрекламировала свое новшество — гильдии. Теперь герой сможет "работать" на одну или несколько гильдий сразу: Warriors, Wizards, Clerics, Thieves. Разнообразные полезные умения могут быть получены только в процессе обучения у гуру одной из перечисленных каст. Воины обретают возможность использовать самые разные виды оружия, волшебники обеспечивают доступ к наиболее деструктивным заклинаниям, клирики помогают овладеть целебными силами, а воры обучают основам торговли и заимствования понравившихся вам предметов. И это еще не все!

Персонаж, достаточно продвинувшийся в своем обучении в той или иной гильдии сможет вызывать Спутника — незаменимого помощника в самых опасных ситуациях. Железный Голем воинов обеспечивает вашу охрану, атакует врагов и собирает пищу(!). Питомец мага, помимо поисков съестного, умеет собирать и передавать хозяину ману. Этими же свойствами обладает и дух, подчиненный клирику. Он также может подлечить израненного героя. Тень, подручный вора, особенно полезна — она проникает в недоступные вам места, подслушивает разговоры и даже умеет одалживать вещи у их истинных хозяев.

С выбором класса персонажа необходимо быть осторожным. Записывая шестнадцатилетнего короля сразу во все гильдии, вы сильно замедляете набор experience-очков и ассортимент услуг,

предоставляемых каждой организацией. От добра добра не ищут. Хотя...

К вашим услугам 13 абсолютно оригинальных заклинаний, каждое из которых имеет 5 степеней (ступеней?) развития. Для любителей рукоприкладства готовится около 50 видов оружия и 24 сорта эликсиров. В ожидании застыли 100 NPC, которые обязательно будут учитывать ваше предыдущее поведение и манеру вести беседы. Специально для тех, кому ненавистен стандартный штампованный happy end (TM), возможны варианты финального мультфильма. Скажем так: герой вполне может "плохо кончить".

Дата выхода так и не изменилась. Октябрь 1998!

Крондор вернулся...

Побольше о "Крондоре". Этот проект, который слишком долго находится в разработке, похоже, близится к настоящему релизу. По крайней мере, Sierra Online, нынешний владелец игры, планирует закончить **Return to Krondor** к началу ноября этого года. Неприятно другое. Теперь на продажу выставлена уже сама Sierra — вместе с Blizzard'ом и несколькими другими игровыми компаниями. Остается лишь уповать, чтобы сложившаяся ситуация не помешала благополучному исходу RTK в народ.

Надежда умирает последней. Теперь, когда Sierra выпустила в свет совершенно роскошные реальные скриншоты из Return to Krondor, любая задержка проекта окажется особенно болезненной.

Полигональный "движок", разработанный фирмой PyroTechnix для Sony Interacrive, уже был использован в Tanarus и Everquest(!). Основной вид будет не от "первого", а от "третьего лица" — на манер Alone in the Dark. Камера будет постоянно переключаться, пытаясь подобрать наилучший для данного места ракурс. Учитывая, что все баталии остались походовыми, сохраняя очарование Betrayal at Krondor, можно не беспокоиться по поводу излишней "суетливости" камеры. Скорость реакции в тактическом сражении RTK не так важна, как умение мыслить. Учитывая, что все битвы в игре будут строго регламентированы сюжетом ("случайные" стычки просто отсутствуют!), ожидайте как весьма каверзных боев, так и плотной опеки со стороны мистера Рэймонда Фейста (Raymond Feist), по-прежнему не оставляющего проект своим вниманием.

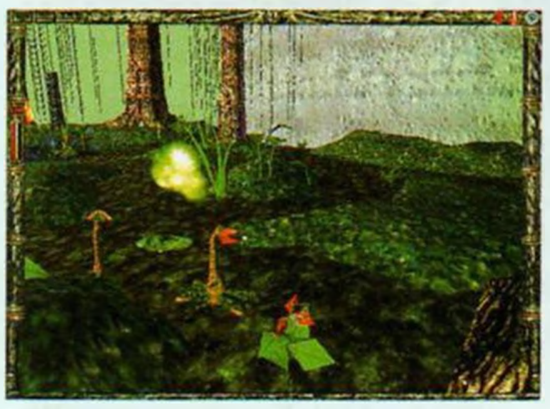
Ради такого грандиозного мероприятия, как очередная сага о Мидкемии в десяти частях (дань традиции), разработчики игры приготовили около 70 видов монстров и более 150 NPC. Заклинания в "Крондоре" по-прежнему любят и ценят — примите 60 наименований. Не забыта и хитрая алхимическая система, позволяющая на ходу стряпать абсолютно убийственные эликсиры.

Теперь, когда Sierra выпустила в свет совершенно роскошные скриншоты из Return to Krondor, любая задержка проекта окажется особенно болезненной.

Классика номер 8

Этой осенью, после шестилетнего перерыва, Sir-Tech выпускает новую часть своей известной серии ролевых игр Wizardry. Прошло немало времени, а игра практически не изменилась. Учитывая склонность последних продуктов к жанровой сумятице, это черта глубоко положительная.

История **Wizardry 8** начинается как раз там, где закончилась Wizardry 7. Dark Savant смывается, умыкнув бесценную безделушку под названием Astral Dominae. Проказник направляется прямиком к родной планете Космических Лордов и вряд ли несет миссию добра и благоденствия. Ваша партия отправляется следом за похитителем с целью отобрать вещицу и вернуть спокойствие всей галактике. К сожалению, кроме вас за артефактом охотятся еще как минимум две расы (в полном составе?!) и вам придется изрядно попотеть, чтобы добраться до вора первым.



Интерфейс игры останется прежним — партия из шести человек и место для пары временных спутников. Изменился только engine игры. Теперь огромные открытые пространства, так характерные для серии Wizardry, прорисовываются с помощью 3D-ускорителя. Враги больше не возникают "из ниоткуда", не давая игроку подготовиться к встрече. Совсем наоборот, вы сможете заметить нападающих издалека — тем более, что они будут громко вопить и осыпать вас стрелами задолго до вступления в рукопашную схватку.

Как и в предыдущих сериях, NPC буду жить совершенно самостоятельной жизнью, организовывать собственные группы и фракции, враждовать друг с другом (и с вами), создавать и расторгать союзы. Заинтересованные в нахождении пропавшего артефакта расы даже осмелятся подсовывать вам ложную информацию, дабы пустить партию по неверному следу.

Что касается нововведений, то вы обнаружите совершенно новый класс, Gadgeteer. Эти механики смогут создавать плтрясающее вооружение из совершенно несовместимых, на первый взгляд, частей.

С изменением графического "движка" авторам пришлось пересмотреть и магическую систему. Многие заклинания были изъяты из обращения, но на их месте появились совершенно новые, специально подогнанные под быстрый engine (и прытких врагов) Wizardry 8. Как вам понравится заклинание, создающее магическое существо — сторожевую собачку, которая охраняет ваш сон и при появлении врагов начинает громко лаять?

Всеслав идет в люди

Московская фирма Snowball Interactive нашла западного публикатора для столь давно ожидаемой нашими РПГ-любами игры **"Всеслав Чародей"** — им стал небезызвестный Monolith Productions.

Как следует из пресс-релиза Snowball, "западный партнер возлагает на игру большие надежды, с нетерпением ждет оканчания разработки и даже окрестил ее Baldur's Gate Killer".

Правда, есть подозрение, что к тому времени Baldur благополучно успеет умереть своей смертью. Храброму Всеславу придется биться с его потомками.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Советы по прохождению игры

Final Fantasy VII

Повышаем КПД

Александр Вершинин

Несмотря на стопроцентную линейность сюжета Final Fantasy VII, можно твердо заявить, что, играя, вы обязательно упустите какую-нибудь очень полезную мелочь. Ни в коем случае не забывайте, что игра является прямым переносом с приставки — этого чудовища, культивирующего совершенно безумные тайники, cheat-коды и отсутствие savegame'ов.

Добавьте сюда нежелание авторов FF7 подробно и доходчиво объяснять игроку назначение той или иной "материи", и вы получите очень неприятную ситуацию. Которая требует немедленного разрешения.

Персонажи и "кондиция"

Для затравки решим проблему странных состояний, в которые время от времени впадает тот или иной герой. Именно в этих случаях бодрящая характеристика "normal" сменяется на что-то, с виду очень неприятное.

Диагноз: Персонаж превращается в лягушку. Значительно уменьшается сила удара и защита. Земноводному остается лишь Transform заклинание.

Sleep

Диагноз: Вы не сможете отдавать команды персонажу, пока тот не проснется.

Вакцина: заклинание Esuna или атака со стороны неприятеля или союзника.

Poison

Диагноз: HP (Health Points) уменьшаются с каждым "ходом".

Вакцина: Antidote или заклинание Esuna.

Fury

Диагноз: Удваивает силу удара и увеличивает скорость заполнения индикатора Limit. С другой стороны, индикатор Hit Rate заполняется значительно медленнее.

Вакцина: Tranquiliser

Sadness

Диагноз: Уменьшает силу удара и скорость заполнения индикатора Limit.

Вакцина: Hyper

Petrify

Диагноз: Персонаж превращается в каменную статую. Если данная неприятность случилась со всеми без исключения членами вашей партии, то игра считается проигранной.

Вакцина: Soft или заклинание Esuna.

Confusion

Диагноз: Персонаж теряет присутствие духа и начинает атаковать как врагов, так и друзей.

Вакцина: Больному поможет атака со стороны неприятеля или союзника или заклинание Esuna.

Silence

Диагноз: Персонаж оказывается неспособным использовать любую магию.

Вакцина: Echo Screen или заклинание Esuna.

Paralysed

Диагноз: Герой парализован и не способен выполнять команды.

Вакцина: Заклинание Esuna.

Darkness

Диагноз: Сила удара уменьшается.

Вакцина: Eye Drop или заклинание Esuna.

Frog

Диагноз: Персонаж превращается в лягушку. Значительно уменьшается сила удара и защита. Земноводное может использовать лишь Transform заклинание.

Вакцина: Maiden's Kiss или заклинание Transform.

Small

Диагноз: Персонаж сильно уменьшается в размерах — а вместе с этим сходит на нет способность атаковать и защищаться.

Вакцина: Cornucopia или заклинание Frog.

Critical

Диагноз: Критически низкий уровень жизненной энергии.

Вакцина: Potion, Hi-Potion, X-Potion или любое заклинание Heal.

Death

Диагноз: Состояние клинической смерти, когда уровень жизненной энергии не превышает отметку 0. Если все члены партии "умирают", игра считается проигранной.

Вакцина: Phoenix Down, заклинание Life или summon заклинание Phoenix.

Slow Numb

Диагноз: Тело персонажа постепенно превращается в камень.

Вакцина: Soft или заклинание Esuna.

Death Sentence

Диагноз: Персонаж приговорен к смерти. Обратный отсчет запущен.

Вакцина: Ваша партия должна закончить битву до конца "отсчета".

Berserk

Диагноз: Персонаж перестает подчиняться командам и продолжает непрерывно атаковать противника.

Вакцина: Заклинание Esuna.

"Материя". Пристальный взгляд.
Разобравшись со всевозможными болезнями, которые ваши персонажи могут подцепить при контакте с враждебными элементами, перейдем к описанию функций самой "материи". А именно, предназначения каждого заклинания и уровней, получаемых с набором experience-очков. Возможно, вам также будет небезынтересно узнать, где именно можно достать тот или иной кристалл "материи".

Сразу за названием "материи" следует название места в игре, где она доступна. Затем идет краткое описание действия "материи", приводятся заклинания всех доступных уровней и количество AP (Ability Points), необходимых для их достижения.

Фиолетовая Independent "материя"

Chocobo Lure (Chocobo Farm)
Позволяет поймать chocobo
1) Позволяет встретить chocobo на Мировой Карте (0)
2) Увеличивает шанс встретить chocobo в полтора раза (3000)
3) Увеличивает шанс встретить chocobo в два раза (10000)
4) Увеличивает шанс встретить chocobo в три раза (30000)

Counter (Mount Nibel — после победы над Materia Keeper, приз на Chocobo Square в Gold Saucer)
Реагирует на атаку немедленным контрударом.
1) Контратакует с 20% вероятностью (0)
2) Контратакует с 40% вероятностью (10000)
3) Контратакует с 60% вероятностью (20000)
4) Контратакует с 80% вероятностью (50000)
5) Всегда контратакует (100000)

Cover (Wall Market, Sector 6 slums)
Носитель Cover прикрывает своих союзников в бою.
1) Осуществляет прикрытие в 20% случаев (0)
2) Осуществляет прикрытие в 40% случаев (2000)
3) Осуществляет прикрытие в 60% случаев (10000)
4) Осуществляет прикрытие в 70% случаев (25000)
5) Осуществляет прикрытие всегда (40000)

Enemy Away (приз на Chocobo Square в Gold Saucer)
Уменьшает вероятность "случайных" стычек с противником.
1) Вероятность стычки уменьшается на 25% (8000)
2) Вероятность стычки уменьшается на 50% (50000)

Enemy Lure (Battle Square в Gold Saucer)
Увеличивает вероятность "случайных" стычек с противником.
1) Вероятность стычки увеличивается на 50% (8000)
2) Вероятность стычки увеличивается на 100% (50000)

EXP Plus (Wonder Square в Gold Saucer)
Увеличивает количество experience очков, получаемых за выигранную битву.
1) Количество EXP увеличивается в полтора раза (0)
2) Количество EXP увеличивается в два раза (60000)

GIL Plus (Wonder Square в Gold Saucer)
Увеличивает количество Gil, обнаруживаемых на побежденных врагах.
1) Увеличение доходов в полтора раза (0)
2) Увеличение доходов в два раза (80000)

HP/MP Swap (пещера около Mount Nibel)
Меняет местами значения HP и MP.
1) Меняет местами максимальное значение HP и максимальное значение MP персонажа.

HP Plus (Cosmo Canyon, Mideel)
Увеличивает максимальное значение HP персонажа.
1) Увеличение max HP на 10% (0)
2) Увеличение max HP на 20% (10000)
3) Увеличение max HP на 30% (20000)
4) Увеличение max HP на 40% (30000)
5) Увеличение max HP на 50% (50000)

Long Range Attack (Mythril Mine)
Оружие ближнего боя можно использовать из "заднего" ряда формации без обычных ограничений. Противник, атакующий из воздуха, становится доступным для оружия ближнего боя. Long Range Attack также влияет и на функции другой "материи".

Luck Plus (Temple of the Ancients)
Увеличивает значение Luck атрибута.
1) Увеличивает Luck на 10% (0)

2) Увеличивает Luck на 20% (15000)
3) Увеличивает Luck на 30% (30000)
4) Увеличивает Luck на 40% (60000)
5) Увеличивает Luck на 50% (100000)

Magic Plus (Corral Valley Cave, сразу после Forgotten Capital)
Увеличивает значение Magic атрибута.
1) Увеличивает Magic на 10% (0)
2) Увеличивает Magic на 20% (10000)
3) Увеличивает Magic на 30% (20000)
4) Увеличивает Magic на 40% (30000)
5) Увеличивает Magic на 50% (50000)

Mega All (Final Dungeon)
Это заклинание позволяет "прицелиться" во всех союзников или врагов. Более того, Mega All оказывает воздействие на все атрибуты всех целей.

MP Plus (Cosmo Canyon, Mideel)
Увеличивает максимальное значение MP.
1) Увеличивает MP на 10% (0)
2) Увеличивает MP на 20% (10000)
3) Увеличивает MP на 30% (20000)
4) Увеличивает MP на 40% (30000)
5) Увеличивает MP на 50% (50000)

Противник, атакующий из воздуха, становится доступным для оружия ближнего боя. Long Range Attack также влияет и на функции другой "материи".

Pre-Emptive (Battle Square в Gold Saucer)
Увеличивает шанс внезапного нападения на противника. Значение Dexterity увеличивается на 2 пункта.
1) Увеличивает шанс внезапного нападения на 6% (0)
2) Увеличивает шанс внезапного нападения на 12% (8000)
3) Увеличивает шанс внезапного нападения на 24% (20000)
4) Увеличивает шанс внезапного на-

падения на 36% (40000)

5) Увеличивает шанс внезапного нападения на 48% (80000)

Speed Plus (Battle Square в Gold Saucer, Kalm Traveler — обменивается на Guide Book)

Увеличивает значение Dexterity-атрибута.

1) Увеличивает Dexterity на 10% (0)

2) Увеличивает Dexterity на 20% (15000)

3) Увеличивает Dexterity на 30% (30000)

4) Увеличивает Dexterity на 40% (60000)

5) Увеличивает Dexterity на 50% (100000)

Underwater (Kalm Traveler)

Позволяет дышать под водой.

Если заклинание наносит врагу урон, то HP персонажа увеличивается на число, равное 10% от общей силы удара.

Голубая Support "материя"

Support Materia (Great Glacier)

Дополняет любую Magic, Summon или Command "материю". Добавляет дополнительную физическую атаку непосредственно после использования ведущей "материи".

Added Effect (Cave of the Gi в Cosmo Canyon)

Находясь на оружии, при нападении на противника эта "материя" имеет шанс активировать Mystify, Poison, Seal, Time, Morph, Destruct, Contain, Choco/Mog, Hades, Odin. Если же эта "материя" находится на armor'e, то она способна защитить носителя от указанных эффектов.

All (Fort Condor, Sector 7 slums, Shinra Tower, cargo ship около Yuffie, Mount Nibel, Great Glacier)

Поддерживает Restore, Heal, Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Seal, Mystify, Time, Barrier, Destruct, FullCure. "Материя" All позволяет применить заклинание сразу ко всем целям, но эффективность заклинания уменьшается на 33%.

1) Позволяет использовать заклинание на все цели лишь один раз на протяжении боя (0)

2) Позволяет использовать заклинание на все цели два раза на протяжении боя (1500)

3) Позволяет использовать заклинание на все цели три раза на протяжении боя (6000)

4) Позволяет использовать заклинание на все цели четыре раза на протяжении боя (18000)

5) **Master** Позволяет использовать заклинание на все цели пять раз на протяжении боя (35000)

Counter (Final Dungeon)

Поддерживает любую Command-"материю", кроме Enemy Skill и Master Command. Позволяет герою контратаковать с использованием ведущей "материи".

1) Шанс контратаки 30% (0)

2) Шанс контратаки 40% (40000)

3) Шанс контратаки 60% (80000)

4) Шанс контратаки 80% (120000)

5) **Master** Шанс контратаки 100% (200000)

Elemental (62 этаж Shinra Tower, Mount Corel, Nibelheim — в пианино)

Поддерживает Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Choco/Mog, Ifrit, Shiva, Ramuh, Titan, Leviathan, Phoenix, Alexander, Bahamut, Neo-Bahamut, Bahamut ZERO. При использовании на оружии наносит удар ведущей elemental "материей". При использовании на armor'e защищает от ведущей "материи".

1) Уменьшает силу elemental атаки неприятеля на 50% (0)

2) Делает персонаж неуязвимым для ведущей elemental "материи" (10000)

3) Восполняет HP за счет elemental атаки противника (40000)

Final Attack (Special Battle на Battle Square в Gold Saucer)

Поддерживает любую Magic, Summon, Command "материю". Перед тем, как умереть, персонаж обретает достаточно сил для самого мощного удара поддерживаемой "материи".

1) Позволяет использовать Final Attack один раз на протяжении боя (0)

2) Позволяет использовать Final Attack два раза на протяжении боя (20000)

3) Позволяет использовать Final Attack три раза на протяжении боя (40000)

4) Позволяет использовать Final Attack четыре раза на протяжении боя (80000)

5) **Master** Позволяет использовать Final Attack пять раз на протяжении боя (160000)

HP Absorb (Final Dungeon)

Поддерживает Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Contain, Ultima, Steal, Deathblow, Manipulate, Morph, Throw, Slash-All, Double Cut, Master Command, Mime, X-Summon, X-Magic, Summon заклинания. Если заклинание наносит врагу урон, то HP персонажа увеличивается на число, равное 10% от общей силы удара.

Magic Counter (Chocobo Square в Gold Saucer)

Поддерживает любую Magic и Summon-"материю". Атакованный противником персонаж контратакует, нанося удар ведущей "материей".

1) Шанс контратаки 30% (0)

2) Шанс контратаки 40% (40000)

3) Шанс контратаки 60% (80000)

4) Шанс контратаки 80% (160000)

5) **Master** Шанс контратаки 100% (300000)

MP Absorb (Сундук в Item Shop в Wutai — только при выполненном Yuffie Quest)

Поддерживает Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison, Gravity, Contain, Ultima, Steal, Deathblow, Manipulate, Morph, Throw, Slash-All, Double Cut, Master Command, Mime, X-Summon, X-Magic, Summon-заклинания. Если заклинание наносит врагу урон, то MP персонажа увеличивается на число, равное 10% от общей силы удара.

MP Turbo (Temple of the Ancients)

Поддерживает любую Magic, Summon и Enemy Skill-"материю". Одновременно увеличивает расход MP на активизацию заклинания и эффективность самого spell'a.

1) Эффективность и расход MP возрастают на 10% (0)

2) Эффективность и расход MP возрастают на 20% (10000)

3) Эффективность и расход MP возрастают на 30% (30000)

4) Эффективность и расход MP возрастают на 40% (60000)

5) **Master** Эффективность и расход MP возрастают на 50% (120000)

Quadra Magic
(пещера неподалеку от Mideel)
Поддерживает любую Magic и Summon "материи" (кроме Knight of the Round). Ведущая "материя" используется четыре раза вместо одного за то же самое количество MP. Цели для атаки выбираются случайным образом. Эффективность заклинания падает на 40%.
1) Позволяет использовать это заклинание один раз на протяжении боя (0)
2) Позволяет использовать это заклинание два раза на протяжении боя (40000)
3) Позволяет использовать это заклинание три раза на протяжении боя (80000)
4) Позволяет использовать это заклинание четыре раза на протяжении боя (120000)
5) **Master** Позволяет использовать это заклинание пять раз на протяжении боя (200000)

Sneak Attack (Chocobo Square в Gold Saucer)
Поддерживает любую Magic, Command, Summon-"материю". В случае удачной активизации Sneak Attack персонаж наносит удар (или совершает действие) до того, как это сможет сделать кто-либо еще. Цель выбирается случайным образом. Используется наилучшее доступное заклинание. Sneak Attack наиболее эффективен, когда используется героем с высоким Dexterity или спарен с Speed Plus-"материей".
1) Шанс выполнения Speed Attack 20% (0)
2) Шанс выполнения Speed Attack 35% (20000)
3) Шанс выполнения Speed Attack 50% (60000)
4) Шанс выполнения Speed Attack 65% (100000)
5) **Master** Шанс выполнения Speed Attack 80% (150000)

Steal As Well (Wutai Village — пещера в Da-Chao, второй fire pit)
Поддерживает любую Magic, Command, Summon "материю". После использования ведущей "материи", персонаж осуществляет попытку обчистить карманы жертвы (аналог Steal-"материи).

Желтая Command "материя"

Deathblow (Fort Condor, Rocket Town, Jungle area около Gongaga)
Наносит критический удар, по силе вдвое превосходящий стандартную атаку.

Double Cut (Sunken Gelnika Plane)
Персонаж наносит сразу несколько ударов.
1) 2x-Cut (0). Атакует выбранную цель два раза.
2) 4x-Cut (100000). Четыре раза атакует случайно выбираемых врагов.

Enemy Skill (67 этаж Shinra Tower, Upper Junon — Respectable Inn, Forgotten Capital, Chocobo Sage's house)
Позволяет изучить 24 специальные атаки, перенимаемые у неприятеля.

Manipulate (Fort Condor, Rocket Town)
Персонаж обретает контроль над одним из противников. При этом герой теряет способность атаковать физически или с помощью "материи" вплоть до окончания боя.

Mime (пещера в области Wutai)
Персонаж, обладающий этой "материей", может скопировать любое действие союзника, за исключением Limit Break. Это означает, что вы сумеете повторить любое доступное партии заклинание без потери MP и перестановки кристаллов "материи".

Morph (Temple of the Ancients)
Превращает врагов в полезные вещи — Potion, Phoenix Down и так далее. Воздействию заклинания подвержена лишь часть монстров.

Sense (Kalm, Upper Junon, Midgar, Wall Market)
Позволяет увидеть Level, HP, MP противника.

Slash All (Ancient Forest)
Наносит серьезный урон или убивает всех врагов.
1) Slash-All (0) Атакует всех врагов одновременно
2) Flash (100000) Убивает всех врагов

Steal (Midgar City Sewers, Kalm)
Заимствует пожитки нападающих.
1) Steal (0) Похищает вещи объекта
2) Mug (40000) Атакует врага и обчищает его карманы одновременно

Throw (Condor Fort, Rocket Town)
Позволяет бросать оружие, gil в противника.
1) Throw (0) Бросает оружие, принадлежащее персонажу, но не используемое в момент активации заклинания
2) Coin (45000) Бросает монеты в противника. Соотношение урон/кол-во монет составляет 1/10. Максимальная сила удара составляет 9999

W-Item (туннели Midgar)
Позволяет использовать две вещи одновременно.

W-Magic (Northern Cave)
Позволяет использовать два заклинания одновременно.

W-Summon (покупается за 65000 BP на Battle Square в Gold Saucer)
Позволяет выполнить два summon-заклинания одновременно.

Master Command (Kalm Traveler — в обмен на Earth Harp, Cosmo Conyon — необходимы кристаллы Deathblow, Throw, Manipulate, Morph, Mime, Sense, Steal, достигшие Master уровня)
Позволяет персонажу использовать все перечисленные заклинания во время боя.

Зеленая Magic "материя"

Barrier (Rocket Town)
Обеспечивает физический и магический барьер, отражающий атаки противника.
1) Barrier (0). Минимизирует урон от физической атаки
2) M-Barrier (5000). Минимизирует урон от магической атаки
3) Reflect (15000). Отражает удары
4) Wall (30000). Активизирует Barrier и M-Barrier

Comet (Forgotten Capital)
Атакует противника "небесными" силами.
1) Comet (0) Усиленная в четыре раза физическая атака одного противника.
2) Comet 2 (12000). Нормальная

После использования ведущей "материи", персонаж осуществляет попытку обчистить карманы жертвы.

Sealed Off. Mideel. Скормите White Chocobo немного семян Mimmet и почешите его за ухом. Атакует одновременно elemental и status заклинаниями.

физическая атака сразу четырех противников

Sealed Off (Mideel. Скормите White Chocobo немного семян Mimmet и почешите его за ухом)
Атакует одновременно elemental и status заклинаниями.
1) Freeze (0). Учетверенный Ice удар плюс Paralyze
2) Break (5000). Учетверенный Earth удар плюс Petrify
3) Tornado (10000). Учетверенный Wind удар плюс Confusion
4) Flare (15000). Учетверенный Fire-удар

Destruct (Fort Condor, Mideel, Shinra Mansion)
Уничтожает защитные барьеры.
1) DBarrier (0). Убирает Barrier, M-Barrier, Reflect, Peerless, Wall
2) DeSpell (6000). Убирает Regen, Haste, Slow, Stop, Resist, Death Sentence
3) Death (10000). Убивает цель наповал

Earth (Kalm, Costa del Sol)
Наносит удар Earth магией.
1) Quake (0). Стандартная Earth атака
2) Quake 2 (6000). Удвоенная по силе Earth атака
3) Quake 3 (22000). Утроенная по силе Earth атака

Exit (Rocket Town)
Позволяет партии улизнуть с поля боя.
1) Escape (0). Немедленно завершает битву
2) Remove (10000). Убивает всех врагов. Использовав заклинание на собственную партию, вы убьете всех героев

Fire (Wall Market, Costa del Sol, Fort Condor, Mideel)
Наносит удар Fire магией.
1) Fire (0). Стандартная Fire-атака
2) Fire 2 (2000). Удвоенная по силе Fire-атака
3) Fire 3 (18000). Утроенная по силе Fire-атака

Fullcure (Cosmo Canyon. В задней комнате Item Shop. Только на втором диске)
Полностью восстанавливает жизненную энергию.
2) Fullcure (3000). Полностью восстанавливает HP

Gravity (Cosmo Canyon. Появляется, если вы убили Gi Nattak в Gi Cave)
Уменьшает HP противника.
1) Demi (0). Отнимает 25% HP противника
2) Demi 2 (10000). Отнимает 50% HP противника
3) Demi 3 (20000). Отнимает 75% HP противника

Heal (Kalm, Gongaga Village, Upper Junon)
Возвращает normal статус персонажа.
1) Poisona (0). Излечивает Poison
2) Esuna (1000). Излечивает любую болезнь
3) Resist (5000). Предотвращает изменение статуса вследствие болезни

Ice (Wall Market, Costa del Sol, Mideel, Fort Condor)
Наносит удар Ice магией.
1) Ice (0). Стандартная Ice атака
2) Ice 2 (2000). Удвоенная по силе Ice атака
3) Ice 3 (18000). Утроенная по силе Ice атака

Lightning (Wall Market, Costa del Sol, Mideel, Fort Condor)
Наносит удар Lightning магией.
1) Bolt (0). Стандартная Lightning атака
2) Bolt 2 (2000). Удвоенная по силе Lightning атака
3) Bolt 3 (18000). Утроенная по силе Lightning атака

Morph (Corel Area, Cosmo Canyon, Gongaga, Mideel)
Превращает цель в лягушку или уменьшает ее.
1) Mini (0). Small статус
2) Toad (8000). Frog статус

Mystify (Gongaga, Cosmo Canyon)
Изменяет статус цели на Confusion или Berserk.
1) Confu (0). Confusion статус
2) Berserk (12000). Berserk статус

Poison (Kalm, Costa del Sol, 68 этаж Shinra Tower)
Наносит удар Poison магией и одновременно меняет статус цели на Poison
1) Bio (0). Стандартная Poison атака
2) Bio 2 (5000). Удвоенная по силе Poison атака
3) Bio 3 (20000). Утроенная по силе Poison атака

Restore (Midgar's Sector 5 slums, Wall Market, Mideel, Fort Condor, Costa del Sol, Mako Reactor No. 1)
Восстанавливает жизненную энергию персонажа.
1) Cure (0). Восстанавливает стандартное количество HP
2) Cure 2 (2500). Восстанавливает удвоенное количество HP
3) Regen (17000). Regen статус
4) Cure 3 (24000). Восстанавливает утроенное количество HP

Revive (Upper Junon, Gongaga, Costa del Sol)

Возвращает к жизни персонаж.
1) Life (0). Восстанавливает персонаж к жизни с 25% HP
2) Life 2 (45000). Восстанавливает персонаж к жизни с полной жизненной энергией

Seal (Upper Junon, Costa del Sol)
Sleep и Silent атаки.
1) Sleepel (0). Sleep статус
2) Silence (10000). Silence статус

Shield (Northern Cave, ближе к концу игры)
Позволяет сделать персонаж неуязвимым для атак противника.
2) Shield (10000). Peerless статус

Time (Gongaga, Rocket Town)
Haste, Slow, Stop атаки.
1) Haste (0). Haste статус
2) Slow (8000). Slow статус
3) Stop (20000). Stop статус

Ultima (Приз за выполнение Runaway Train квеста в North Corel. Может быть куплена там же за 50000)
Очень мощное нападение на всех противников одновременно.
2) Ultima (5000). Атака всех видимых противников на экране

Master Spell Materia (Kalm Traveler. После того, как атакована Cannon Naval Base, обменяйте эту "материю" на Earth Harp. Или отнесите 21 достигшую уровня "Мастер" материю в Cosmo Canyon Observatory)
Дает право пользоваться любым заклинанием Magic "материи".

Красная Summon "материя"

Все кристаллы Summon-"материи" имеют пять степеней развития заклинаний. Каждый следующий уровень позволяет использовать заклинание на один раз больше. Большинство атак наносит урон всем врагам, находящимся на поле боя.

Alexander (горячие источники Great Clacier)
Атака "лазерным лучом".

Bahamut (после победы над Красным Драконом в Temple of the Ancients)
Атака "огненным дыханием".

Bahamut Zero (принести Bahamut и Neo-Bahamut-"материю" в Cosmo Canyon)
Самая мощная Bahamut-"материя". Выбивает от 8000 до 9999 HP.

Choco/Mog (Chocobo Farm)
Активируется DeathBlow-заклинание с 10% шансом Paralyze. С вероятностью 1/16 активируется более мощное заклинание Fat Chocobo.

Hades (Sunken Gelnika plane)
Black Cauldron наносит non-elemental удар, случайным образом дополняя его заклинанием Confuse, Frog, Mini, Paralyze, Silence, Sleep или Slow.

Ifrit (Cargo Ship — после победы над Jenova Birth)
Fire-атака.

Kujata (Sleeping Forest)
Атакует три раза заклинаниями Fire, Ice, Lightning-стихий.

Knights of the Round (Round Island — попасть туда можно лишь на Gold Chocobo)
Король Артур и его рыцари возвращаются в этот мир, чтобы нанести тринадцать различных атак. Смертельный номер.

Leviathan (Yuffie должна победить пять оппонентов в Wutai)
Атака Water-заклинаниями.

Neo-Bahamut (Frozen Mountain)
Атака Non-Elemental заклинанием.

Odin (сейф в Shinra Mansion в Nibelheim)
Удар мечом убивает всех врагов. Против Боссов, которые отражают обычные атаки, выполняется специальный удар копьем.

Phoenix (Fort Condor — необходимо выполнить Huge Materia quest)
Осуществляет Fire атаку и одновременно активизирует Life 2 заклинание на союзников.

Ramuh (Corel Prison — комната жокея Chocobo)
Атака Lightning-заклинанием.

Shiva (Junon)
Атакует Ice-заклинанием.

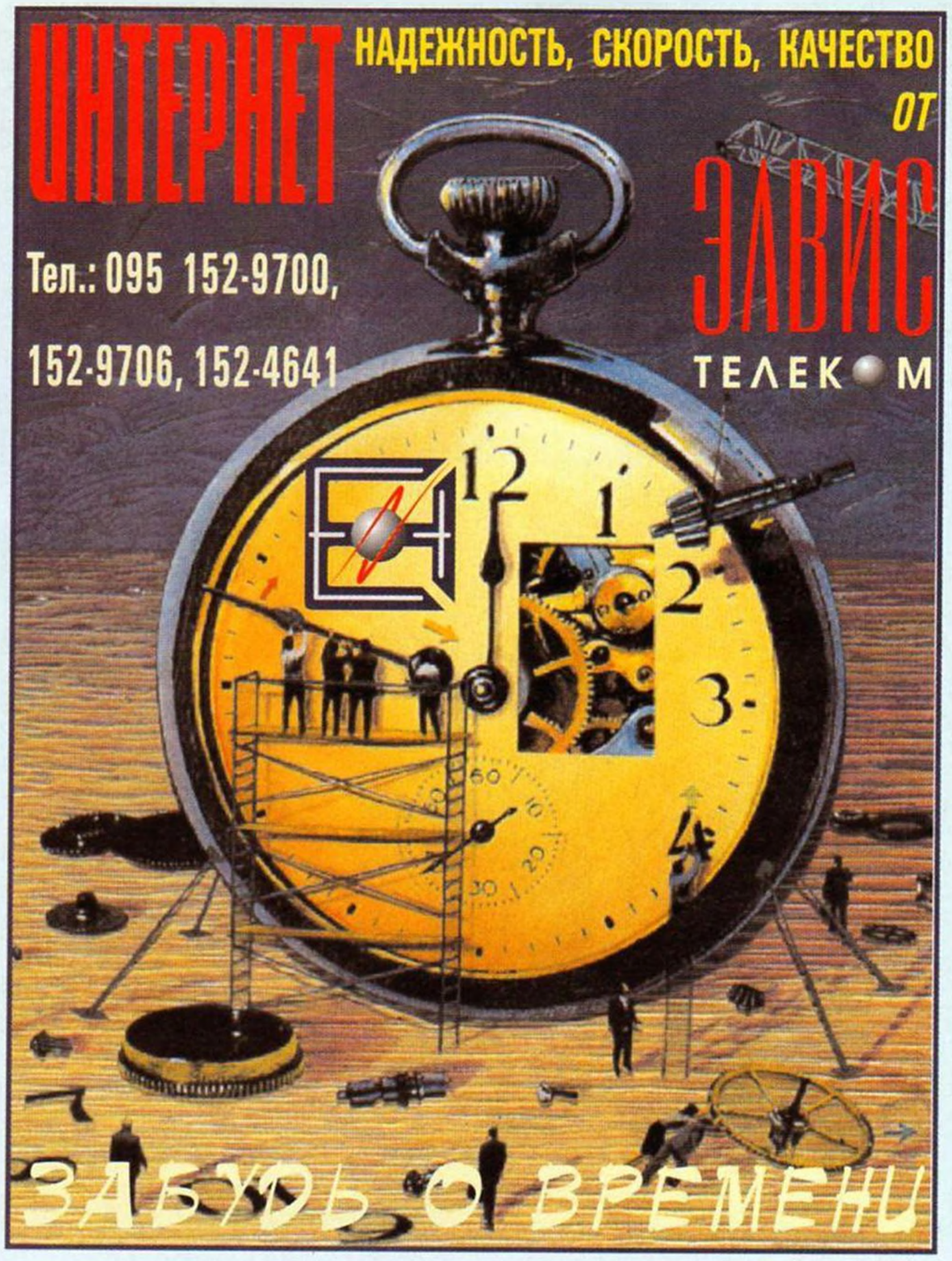
Titan (Gongaga — Meltdown Reactor)
Атакует Earth-заклинанием.

Typoon (Ancient Forest)
Для разогрева появляется Wind Vortex, после которого земная поверхность переворачивает вверх дном, и противник падает в небо. К сожалению, эта атака не всегда осуществима.

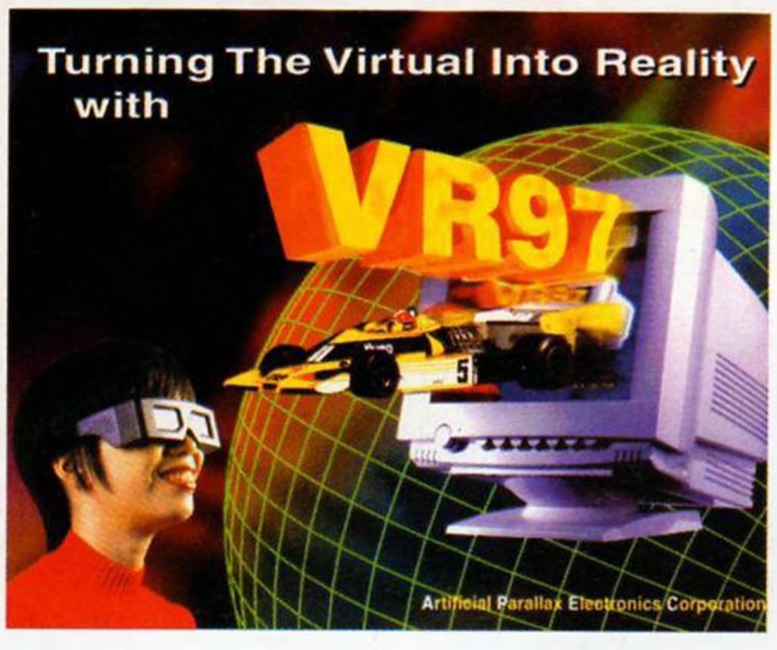
Анонс

Вот и все о "материи". В следующем номере читайте солюшен основного квеста и решения побочных (но очень полезных) заданий.

Для разогрева появляется Wind Vortex, после которого земная поверхность переворачивает вверх дном, и противник падает в небо.



Virtual Visor VR97



Профессиональный набор для просмотра трехмерных изображений Virtual Visor VR97 фирмы APEC (Artificial Parallax Electronics Corporation) позволяет вам окунуться в мир трехмерных игр и компьютерной графики. Этот комплект обладает отличным качеством изображения, цветопередачи и частотой развертки до 120 Hz. С помощью VR97 вы можете просматривать 3D-страницы VRML в Internet, объемные видеофильмы и изображения, работать с объемной компьютерной графикой и самим создавать мир виртуальной реальности. Также вы можете играть в игры, поддерживающие подобные устройства (например Descent II). В комплект поставки входит CD-ROM с драйверами и примерами анимационных 3D-файлов и 3D-фотографий.

Cat Software Ltd. Москва, шоссе Энтузиастов, 23, тел.: (095) 232-3775, 273-8679, 273-8651, 273-3396. Факс: 273-2291. E-mail: catsoft@orc.ru. Internet: http://www.orc.ru/~catsoft

VideoCap C205

Высокопроизводительная плата для захвата видео VideoCap C205 фирмы Tekram позволяет вам захватывать видео и отдельные кадры, используя внешние видеоустройства.

Совместимость с 32-битной PCI 2.1. Частота кадров (до 30 кадров/сек при разрешении 320 x 240. Для подключения внешних устройств VideoCap C205 имеет входы Composite Video и S-Video. Обеспечивается поддержка DirectX. В комплекте поставки AVI-драйверы для Win95

Cat Software Ltd. Москва, шоссе Энтузиастов, 23, тел.: (095) 232-3775, 273-8679, 273-8651, 273-3396. Факс: 273-2291. E-mail: catsoft@orc.ru. Internet: http://www.orc.ru/~catsoft

Факс-модемы «АВАКС»

«AVAKS» - лучшее соотношение «Цена/Качество»!

Финская телекоммуникационная компания «АВАКС ФИНЛАНД ЛИМИТЕД» предлагает широкую гамму самых современных факс-модемов, сочетающих в себе высокое качество и низкую потребительскую цену.
Российская версия факс-модемов «АВАКС» это: стандарт V.90; обновляемый Bios; скорость 56 Kb/s; функции голосовой почты и автоответчика; полная адаптация к российским телефонным линиям; отличная факсовая функция (G3); высокая надежность и простота в эксплуатации (PnP); возможность подключения мобильного телефона GSM (для PCMCIA-CEL); инструкция по установке на русском языке. Международный сертификат качества ISO 9001. Гарантия 1 год. Техническая поддержка: http://www.faxmodem.com www.faxmodem.com.

Розничные продажи в Москве в компьютерных салонах компаний:
"Компьюлинк" т.: 935-8891, "Диал-Электроникс" т.: 916-0010, "Вист" т.: 159-4001, "Валга" т.: 151-3066/4035, "Никс" т.: 216-7001/9020, "Компьютер Мекеникс" т.: 737-7501, "Салоны.Сети.Сервис" т.: 412-5145, "Микрофор" т.: 976-4897.

"АВАКС ФИНЛАНД ЛИМИТЕД" приглашает к сотрудничеству дистрибьюторов.

"АВАКС ФИНЛАНД ЛИМИТЕД".
Представительство в России: т/ф. 236-2445, jaguar.ru@mtu-net.ru

И Г Р О В О Е Ж Е Л Е З О

Celeron 300A (333)

Celeron 300A и 333 — великолепные процессоры, сочетающие высокую производительность с низкой ценой. При этом они лишены недостатков своих предшественников.

122

Diamond Viper V550

Diamond Viper V550 — цельный продукт с впечатляющими характеристиками. Это самый мощный 2D/3D акселератор, среди когда-либо попадавших в нашу тестовую лабораторию. Словом, Viper V550 — "Наш выбор".

125

Matrox Millennium G200

Millennium G200 — отличная плата с высокими показателями как в 2D, так и в 3D. На момент написания этих строк он был самым мощным 2D/3D-ускорителем из имеющихся в широкой продаже.

126

Diamond Stealth II G460

Stealth II G460 — недорогая плата с высоким качеством рендеринга и производительностью уровня Riva 128. Если вы ищете 2D/3D-ускоритель для системы Pentium II и хотите съэкономить — обратите внимание на G460.

127

Николай Радовский

Вот лето пролетело, и винчестер мой упал...

Труднообъяснимые явления начались с самого начала. Сотовый остался в багаже. Стоит ли говорить, что рацион аборигенов включает только PDA с яблоками? Остальные модели презрительно выплевывают, не забыв предварительно надкусить.

Дома меня ожидал вагон сюрпризов. Компактная тележка объявилась позже.

Ольга Цыкалова нашла второе призвание: сочинение типанекрологов конкретнопацанам.

Старец Олег, осознав тленность денег, приступил к апгрейду легендарного 166-мегагерцового друга (на самом деле он был разогнанным пятипроцессорным Z80, проживающем в холодильнике ЗИЛ 73 года выпуска). К окончанию апгрейда была приурочена товарищеская эстафета, включающая:

а) Забег на 150 метров с барьерами

б) Заезд на 17 километров со старушками

Отдельные участники заезда (пожелавшие остаться неизвестными) в целях поддержания самурайского духа и демонстрации презрения к смерти добровольно отказались от тормозов в пользу замерзающих детей Зимбабве. Победители эстафеты (пожелавшие остаться) были премированы именными слонами под Гжель. Раздача слонов прошла в теплой и дружественной обстановке. Тут-то и упала упомянутая выше тележка. Краткое содержимое: Mendocino, SB Live, Riva TNT, G200, Obsidian S-12 с X-24, ну и еще по мелочи. Читатели шлют письма и ждут эссе о разгоне Pentium 133. Побойтесь бога, на мне Pentium II 450 необозренный (или необоржденный?) висит. И вообще, вопросами раз-гона заведует UAIOE. Я занимаюсь исключительно вопросами гона.

Смена поколений

И кто бы мог сказать,
Что жить им так недолго!
Немолчный звон цикад.

Басё

Николай Радовский

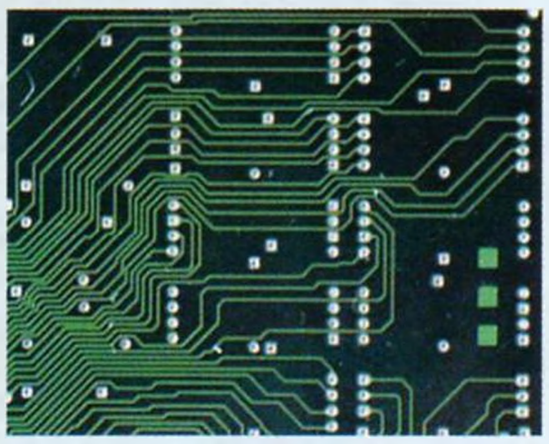
Вы читали в прошлом .EXE про проведенный нами тест процессоров? Хорошо. Можете о нем забыть.

Вот уже второй номер подряд сталепрокатный цех .EXE рассказывает о центральных процессорах. Соглашусь, это выглядит подозрительно. Тем не менее, не спеши закрывать журнал, о терпеливый читатель. Сегодня мы припасли для тебя нечто весьма интересное.

Немного истории с теорией

15 апреля этого года Intel анонсировал новую серию процессоров — Celeron. Тем самым компания официально признала существование и важность рынка недорогих PC. В принципе, объявленные тогда Celeron 266 отличались от Pentium II лишь отсутствием кэша второго уровня и пластикового корпуса. Ядра "процессора для начинающих" и Pentium II были идентичны. Отсутствие кэша второго уровня весьма негативно сказалось на целочисленной производительности ЦП. Мощное ядро исполняет команды значительно быстрее, чем оперативная память (ОЗУ) может поставлять данные и новые инструкции. Кэш второго уровня (кэш L2) — это буфер между ОЗУ и ЦП, сглаживающий разницу в их скорости. Процессор, лишенный кеша второго уровня, вынужден часто простаивать в ожидании данных и команд. Чем больше команд обрабатывает такой ЦП, чем чаще он обращается к памяти, тем больше потери от простоев. Современные бизнес-приложения (текстовые редакторы, электронные таблицы, браузеры), практически не производящие сложных вычислений, забрасывают ЦП большим количеством несложных инструкций и обращений к памяти. Поэтому именно в бизнес-приложениях лишенный кэша Celeron выглядел наименее аппетитно. Он даже несколько уступал Pentium 233 MMX — ЦП предыдущего поколения. Поэтому Celeron заслужил немало нелестных откликов обозревателей, привыкших оценивать ЦП исключительно по результатам тестов типа CPUMark и Winstone.

В этой области Celeron 266 на равных конкурировал с Pentium II 233 (значительно более дорогим процессором).



Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят компанию R.&K. (232-6400), предоставившую процессоры и оборудование для тестирования.

Давайте, однако, задумаемся о смысле индексов Winstone. На что тратится львиная доля процессорного времени при работе в текстовых редакторах/электронных таблицах/браузерах? Правильно, на ожидание пользователя. Страшно подумать, что Celeron, ожидая ввода, тратил в пустых циклах не 95%, а 85% времени!

В 3D-играх новинка вела себя иначе. Как известно, процесс построения 3D-изображения требует весьма интенсивных вычислений с плавающей точкой. При этом огромный процент времени уходит не на загрузку команд и данных (вычисления проводятся только над содержимым внутренних регистров сопроцессора, а не ячеек памяти), а на собственно расчеты. Очевидно, что потери производительности, связанные с простоями при обращениях к памяти, в-3D играх значительно меньше. В этой области Celeron 266 на равных конкурировал с Pentium II 233 (значительно более дорогим процессором). Это и позволило нам рекомендовать новый ЦП стесненным в средствах любителям игр.

Спустя два месяца после начала продаж Celeron 266 была выпущена новая его версия — Celeron 300. Увеличение тактовой частоты отразилось в первую очередь на играх. Целочисленная производительность увеличилась крайне незначительно. В принципе, ядро Celeron могло работать на гораздо более высоких частотах (точно такое же устанавливалось на Pentium II 333 — 400). Однако выпуск новых версий недорогого процессора, полученных простым повышением тактовой частоты, практически не имел смысла. Такие ЦП проводили бы бОльшую часть времени в ожидании данных от памяти. Прирост производительности (даже в играх) был бы практически незаметен. Только не надо снабжать меня данными, демонстрирующими выгоду разгона Celeron 266! Разогнанные процессоры работают на разогнанной системной шине (в терминологии Intel — FSB), способной поставлять данные быстрее.

Что нового?

Очевидно, что дальнейшее развитие Celeron неизбежно сталкивалось с отсутствием кэша второго уровня. Кеш, установленный на подложке процессора (как в Pentium II), существенно увеличил бы себестоимость и, как следствие, цену процессора. Выход был логичен и, вместе с тем, удивителен: кэш второго уровня в новых Celeron (кодовое имя кристалла — Mendocino) расположен на одном чипе с ядром процессора. В процессорах для PC такое решение применено впервые. Подчеркну, что в Pentium Pro кэш L2 располагался не на чипе с ядром, а на отдельном кристалле. При сборке Pentium Pro кристаллы с ядром и кэшем соединялись и устанавливались в единый корпус. Такой сложный производственный процесс приводил к большому проценту брака и высокой стоимости годных процессоров. Именно поэтому Pentium Pro никогда не был дешев.

Как мы тестировали

Мы устанавливали Celeron и Pentium II на плату ASUS P2B (версия BIOS — 1005) вместе с 128 Мегабайтами 8-ns памяти SDRAM, жестким диском Quantum Fireball SE 8.4, видеоадаптером Matrox Millennium II PCI 8Mb и 3D-ускорителем Canopus Pure3D II (Voodoo 2 с 12 Mb памяти).

Перед прогоном тестов мы установи-

1. Celeron 266

ли кадровую частоту монитора в играх 60 Герц и отключили синхронизацию с обратным ходом луча развертки для Direct3D и Glide.

Celeron 300A (333)

Цена:	149$ (192 $) при поставках от 1000 шт.
Слот:	Slot1
Тактовая частота:	300 (333)
Объем кэша первого уровня:	16 Кбайт для команд и 16 Кбайт для данных
Расширения набора команд:	MMX
Напряжение:	2,0 В

Применение технологии 0,25 МКМ позволило разместить на кристалле с ядром кэш второго уровня на 128 килобайт. Это привело к более чем двукратному (с 7,5 миллиона до 19 миллионов) увеличению количества транзисторов. Что помешало просто увеличить объем кэша первого уровня? Такое решение неизбежно потребовало бы существенного усложнения логики кэширования. Иными словами, 128 Килобайт кэша первого уровня просто не поместилось бы на чип. Визуально Celeron 300A и 333 отличаются от предшественников только увеличенными размерами пластины, закрывающей кристалл (см. снимок). Подложка процессора внешне осталась той же.

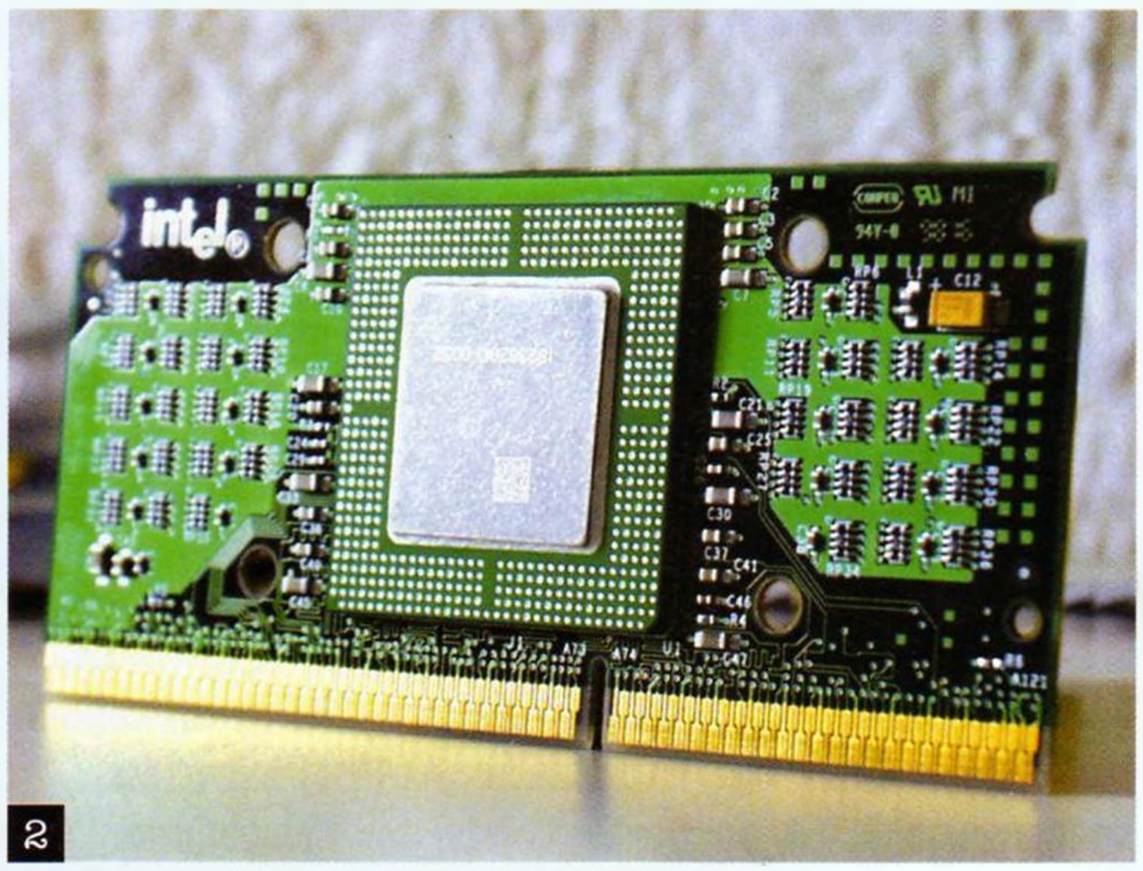
Близость к сердцу процессора сказалась и на скорости кэша L2. У Pentium II он работает на половине частоты ядра, у новых Celeron — на полной частоте. Таким образом малое "количество" (все Pentium II имеют 512 Килобайт L2 кэша, то есть в четыре раза больший объем) компенсируется качеством. Обсуждением свойств маленького, но быстрого кэша мы займемся ниже.

Несколько слов о совместимости

Новые Celeron работают с любыми чипсетами, поддерживающими архитектуру Slot 1 (440FX, LX, EX, BX). От материнской платы требуется только одно: версия BIOS должна "знать" о Celeron 300A и 333. Это не прихоть: поддержка требуется не только (и не столько) для правильной надписи, выводящей тип процессора при загрузке. Mendocino просто не будет работать на платах со старыми версиями BIOS. Например, после установки тестового экземпляра Celeron 333 в материнскую плату ASUS P2B с версией BIOS 1002 компьютер попросту отказался включаться. BIOS версии 1005 снял все проблемы.

Производительность

Как и следовало ожидать, кэш второго уровня вылечил основную болезнь Celeron — низкую целочисленную производительность. Celeron 300A обогнал лишенный кэша Celeron 300 (оба работают на одинаковой тактовой частоте) в тесте CPUMark 32 на 40,5%! Напомню, что CPUMark — синтетический тест целочисленной производительности ЦП, основанный на пресловутых бизнес-приложениях. Тест Business Winstone 98 измеряет производительность системы в целом (а не только ЦП) при выполнении все тех же бизнес-приложений. Так как результаты Winstone зависят от скорости не только ЦП, но и винчестера с видеоадаптером, смена Celeron 300 на 300A привела к 25% росту результата. Показательно сравнение целочисленной скорости новых Celeron и Pentium II. В тесте CPUMark 32 Celeron 333 показал результат, аналогичный Pentium II 266. Однако в Winstone процессор Celeron работал как Pentium II 300. Как объяснить подобный результат? CPUMark, как тест ЦП, довольно быстро заполняет небольшой L2 кеш Celeron и процессору снова приходится подолгу ожидать данных из памяти. Как отмечалось ранее, в Winstone (как и в подавляющем большинстве реальных приложений) работает не только ЦП, но и винчестер с видеоподсистемой. Слабее загруженные процессор и кэш тратят меньше времени на ожидание данных из ОЗУ.



2

Итак, Celeron 333 не страдает детской болезнью предшественников и обладает целочисленной производительностью уровня Pentium II 300. Суровые обозреватели серьезных журналов будут довольны.

Теперь о главном. То бишь об играх. Здесь все еще лучше. Celeron 333 в большинстве тестов обогнал Pentium II 300, а в Unreal оставил позади даже Pentium II 333. Как известно, Unreal весьма сильно загружает математический сопроцессор. Большинство времени тратится на собственно расчеты, а не на выборку команд и данных из памяти. При этом 128 Килобайт кэша второго уровня вполне достаточно, а бОльшая его (кэша) скорость позволяет Celeron-у обогнать даже аналогичный по частоте Pentium II. Такой же эффект наблюдается и в результатах FPUMark.

Заключение

Celeron 300A и 333 — великолепные процессоры, сочетающие высокую производительность с низкой ценой. При этом они лишены недостатков своих предшественников. Похоже, что дни Celeron 266 и 300 а также Pentium II 233, 266, 300 и даже 333 сочтены. Соотношение цена/производительность новых Celeron не оставляет "старой гвардии" никаких шансов.

Поставщики процессоров Socket 7 (AMD, Cyrix, IDT) получили весьма опасного конкурента. Похоже, что единственный их шанс — резкое снижение цен. Иначе не выжить. К вопросу об "ангажированности" (или просто "субъективности"), буде у кого такие вопросы возникнут: меня не радует (хотя, признаться, и не огорчает) быстрое приближение кончины Socket 7. Это факт, с которым трудно спорить.

QUAKE 2

	Celeron 333	Celeron 300A	Celeron 300	Pentium II 333	Pentium II 300
640X480 demo1.dm2	74,6	70,1	61,6	77,4	74,1
800X600 demo1.dm2	57,7	56,4	54	57,8	57,2
640X480 massive1.dm2	56,1	52,2	46,5	57,8	55,1
800X600 massive1.dm2	46,8	45	42,6	47,2	46,1

UNREAL

	Celeron 333	Celeron 300A	Celeron 300	Pentium II 333	Pentium II 300
640X480	46,2	42,5	37,6	45,3	44,5
800X600	35,2	33,9	30,4	34,9	34,8

INCOMING

	Celeron 333	Celeron 300A	Celeron 300	Pentium II 333	Pentium II 300
640X480	77,9	74,4	58,5	79,9	77,2
800X600	58,8	58,7	54,4	58,8	58,8

WINBENCH 98

	Celeron 333	Celeron 300A	Celeron 300	Pentium II 333	Pentium II 300
CPUMark 32	659	619	441	858	782
FPUMark	1790	1600	1410	1720	1560

BUSINESS WINSTONE 98

Celeron 333	Celeron 300A	Celeron 300	Pentium II 333	Pentium II 300
23,8	22,6	18,2	24,5	23,7

2. Celeron 333

Дело о безумных FPS

А вместо сердца — Riva TNT

Николай Радовский

Без малого год назад железный отдел .EXE начал серию дел о волшебных fps. Тогда любое их (fps) значение, превышающее 20, воспринималось как волшебство (билинейную фильтрацию текстур расценивали как сатанизм). Те безмятежные времена прошли. Теперь в форуме .EXE ведутся дискуссии о преимуществах 32-х битных растеризации и Z-буфера, а споры адептов Riva TNT и S3 Savage едва не выливаются в рукоприкладство (забавно проводить параллели между названием чипа и темпераментом его поклонников).

За время, прошедшее с публикации третьей части исследования волшебных fps (январь 98),на рынке игровых 3D акселераторов появились всего две заметные новинки: чипсеты Voodoo 2 и I740. Исследованию свойств первого было посвящено немало полос .EXE. Второй будет рассмотрен ниже.

До сего момента Voodoo 2 был безусловно лучшим игровым 3D ускорителем. Конкуренты выживали только за счет того, что заветный Voodoo был по карману отнюдь не каждому. Времена меняются, конкуренты подрастают. Ниже опубликованы результаты тестов долгожданной NVidia Riva TNT — основного претендента на почетный (и

Конкуренты выживали только за счет того, что заветный Voodoo был по карману не каждому. Времена меняются, конкуренты подрастают.

весьма доходный) титул: Voodoo 2 Killer. Перечислю три, на мой взгляд, наиболее важных технологии, которые будут определять развитие 3D чипсетов в ближайшем будущем.

True Color

Рендеринг в True Color (16777215 и более цветов) позволяет получать более яркие и насыщенные изображения. Кроме того, большая глубина цвета позволяет минимизировать артефакты, возникающие при многопроходном рендеринге, используемом во все большем количестве игр (Quake, Unreal, Incoming). В таких играх сложные эффекты освещения, тумана и прозрачности получаются наложением карт освещенности (эта операция называется alpha blending, альфа-смешение) на ландшафт, полученный при предыдущих проходах. При смешении текстур на каждом проходе неизбежно возникают ошибки округления. Чем меньше глубина цвета, тем они больше. Результат — неприятный растр на текстурах, наложенных при последних проходах.

Мультитекстурирование.

Этот корявый термин обозначает способность 3D-ускорителя накладывать две текстуры на треугольник за один проход (с учетом их прозрачности). Мультитекстурирование позволяет существенно повысить скорость игр типа GLQuake/Quake 2 и Unreal.

Бесплатная (то есть не влияющая на производительность) трилинейная фильтрация текстур.

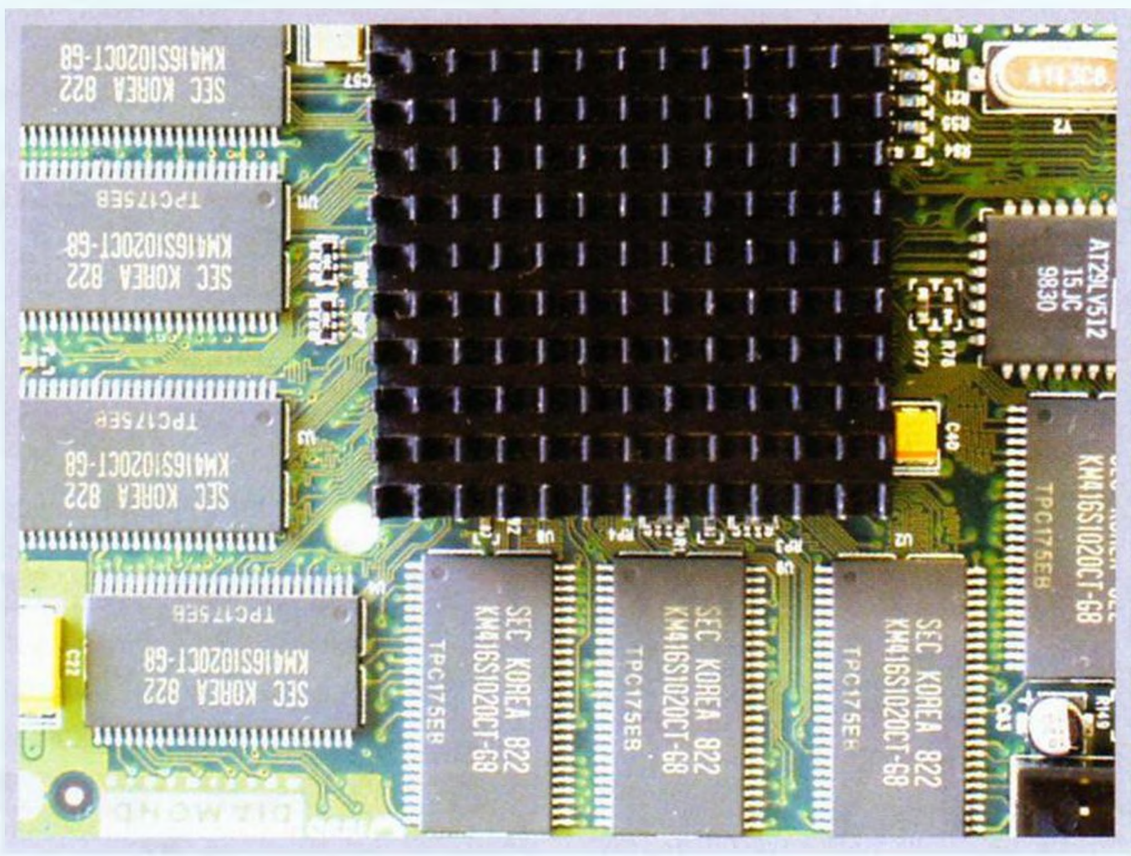
Поддержка трилинейной фильтрации имеется практически во всех новых 3D-чипах. Трилинейная фильтрация — это развитие идей билинейной фильтрации и мип-мэппинга. Цвет пиксела вычисляется путем интерполяции между двумя ближайшими мип-уровнями, предварительно подвергнутых билинейной фильтрации. Трилинейная фильтрация позволяет исключить резкие изменения (скачки) текстур, возникающие при смене мип-уровней.

Несколько слов об актуальности тестов 2D-производительности.

Показательны результаты 2D-тестов Business Graphics Winmark 98 и High-end Graphics Winmark 98, полученные на новейших 2D/3D ускорителях. Результаты зависели от скорости центрального процессора в значительно большей степени, чем от типа видеоадаптера (по крайней мере, это справедливо при тестировании в разрешении 1024X768 85Гц High Color на мощных процессорах Pentium II 350 и 400). Возникает резонный вопрос: "А что мы, собственно говоря, измеряем?" Похоже, что 2D-производительность современных ускорителей достигла такого уровня, что ее повышения никто не замечает. Даже тесты этой самой 2D-производительности.

Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой



ASUS P2B, 128 Мб 8-ns памяти SDRAM, жестким диском Quantum Fireball SE 8.4 и монитором ViewSonic PT770. Результаты тестов Voodoo 2 (получены на Canopus Pure3D II) и Riva 128 (получены на Asus AGP-V3000) приведены для сравнения.

Если драйверы акселератора позволяли отключить в играх синхронизацию с VSYNC, мы делали это и устанавливали минимальную кадровую частоту монитора (60 Hz). Так тестировались: Viper V550, Millennium G200 и Pure3D II.

Если драйверы не позволяли отключить синхронизацию с VSYNC, то для получения максимальных результатов мы устанавливали в играх наибольшую кадровую частоту монитора.

Так тестировались: Stealth II G460 и Asus AGP-V3000.

Все тесты проводились на панъевропейской версии Windows 95 OSR 2.1 с установленным DirectX 6.0.

выбор GAME.EXE

Diamond Viper V550

Цена:	200$
Тип акселератора:	2D/3D
Чипсет:	NVidia Riva TNT
Тип установленной памяти:	SDRAM
Установленный/ макс. объем памяти:	16/16
Тип RAMDAC:	Встроеный, 250 МГц
Тип шины:	AGP
Использованная версия драйверов для Windows 95:	4.10.01.0215 (beta)
Поддержка DirectX 5/6:	да
Поддержка OpenGL:	ICD драйверы для Windows 95

Да-да. Это то, чего так долго ждали страждущие геймеры. Это та самая плата, на вопросы "Когда?" о которой я устал отвечать еще полгода назад. Риторический вопрос: "Кто первым в России протестировал Riva TNT?" Мы получили единственный в стране экземпляр Viper V550 за день до отправки этого номера в печать! Поэтому, к сожалению, у меня не было времени, достаточного для полного исследования этой платы. Тем не менее, я успел прогнать все тесты и составить собственное впечатление о новинке.

Сначала факты. Viper V550 построен на новейшем чипе NVidia Riva TNT. Архитектура TNT весьма нестандартна и применяется в игровых 3D ускорителях впервые. Фактически, TNT — это два мощных 3D акселератора, объединенных в одном чипе. Два конвейера работают параллельно, позволяя расчитывать до двух пикселов за один такт. Таким образом, по пиковой скорости текстурирования Riva TNT минимум в два раза обходит конкурентов. Это теория. На практике все несколько иначе.

Разделим все 3D-игры на две группы: поддерживающие мультитекстурирование и не поддерживающие оного. Первая группа относительно невелика: это GLQuake/Quake 2 и игры на их engine, Unreal а также игры, написанные под DirectX 6 или Glide 3.0 (пока таких не наблюдается). В играх первой группы оба текстурных процессора TNT заняты обработкой текстур, накладываемых на один пиксел. Таким образом, при использовании мультитекстурирования TNT может за такт обсчитывать не более одного пиксела. Иными словами, за один такт чип способен обработать либо два пиксела с наложением по одной текстуре на каждый, либо один пиксел с наложением двух текстур.

Для справки: Voodoo 2 рассчитывает не более одного пиксела за такт, но готов покрыть его двумя текстурами "бесплатно" (то есть без снижения производительности). В простых (не знающих о мультитекстурировании) играх один из текстурных процессоров (TMU) Voodoo 2 вынужден простаивать.

Взглянем на результаты прогона старых игр (Incoming, Turok, Forsaken). Благодаря второму конвейеру V550 довольно значительно оторвался от Voodoo 2. Тем не менее, я ожидал от TNT бОльших результатов. Во всех играх переход к разрешению 1024X768 или к True Color приводил к заметному падению производительности — явный признак недостатка скорости текстурирования. О причинах такого поведения можно лишь догадываться. Вероятно, у TNT есть некоторые проблемы с синхронизацией двух конвейеров. Возможно даже, что причина — в сырости драйверов, плохо управляющих конвейерами. Я не склонен переоценивать результаты V550 в старых (написанных под DirectX 5) играх. Не поддерживая мультитекстурирование, эти игры тратят множество ресурсов 3D акселератора впустую. Время подобных приложений истекает. После широкого распространения DirectX 6 большинство 3D игр будут эффективно использовать мультитекстурирование. Поэтому для того, чтобы оценить производительность акселератора в будущих играх, лучше смотреть на результаты Quake 2 и Unreal.

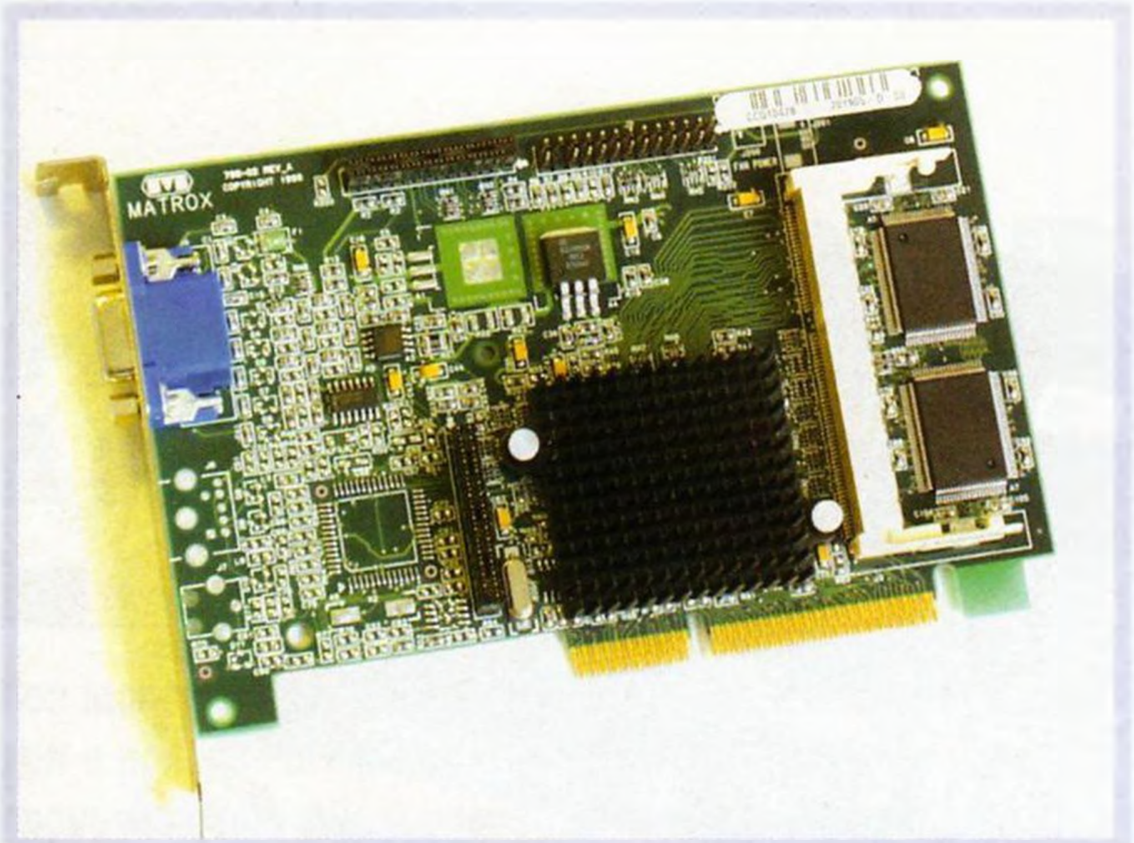
Перейдем к рассмотрению результатов V550 в Quake 2. Особо отмечу, что новый Viper поставляется с полными OpenGL ICD драйверами под Windows 95/98. Драйверы еще несколько сыроваты (не забывайте, что мы пользовались beta версией), но вполне работоспособны не только в Quake 2, но и в Unreal.

Итак, Quake 2 умеет задействовать оба текстурных процессора Voodoo 2. На Pentium II 400 ускорители TNT и Voodoo 2 показали очень близкие результаты. V550 довольно сильно отстал от Voodoo 2 на менее мощном Pentium II 233. Таким образом, производительность Riva TNT масштабируется значительно лучше, чем у Voodoo 2. Это не удивительно: Riva 128 вела себя примерно также.

Я успел прогнать несколько тестов V550 на Pentium II 450. Смена PII 400 на PII 450 принесла всего 1 fps в тесте demo1.dm2 800X600 High Color. Похоже, Pentium II 400 обладает достаточной мощностью для однопользовательского Quake 2 — проблема в TNT. Также я успел поиграть на V550 в разных разрешениях. В Quake 2 я остановился на 800X600 High Color. При бОльших разрешения и глубинах цвета игра работала ощутимо медленнее. Подчеркиваю: не "тормозила", но работала медленнее.

Хотя OpenGL-драйверы V550 позволили мне запустить Unreal, назвать работу игры нормальной я не могу. Наблюдалось довольно много артефактов, да и скорость детища Epic на TNT никак не назовешь удовлетворительной. Остается ждать новых драйверов TNT и патчей Unreal.

Теперь о качестве рендеринга. Здесь



NVidia удалось сделать очень много. От посредственного качества Riva 128 не осталось и следа. Никаких "щелей" и ошибок при блендинге и дитеринге. Качество картинки — на уровне G200. Реально работают попиксельный мип-мэппинг и трилинейная фильтрация текстур (практически бесплатная). Идиллию портит лишь посредственное качество мип-мэппинга, заметное при приближении к объектам.

Не без удовольствия отмечу способность NVidia учиться на собственных ошибках: TNT свободна от свойственных Riva 128 проблем с OpenGL.

Приятно удивила 2D-производительность TNT: V550 обогнал Millennium G200. Но по качеству RAMDAC акселератор Viper все еще значительно отстает от продукции Matrox.

Выводы

TNT — не "убийца" Voodoo 2, равно как и не конкурент Voodoo 2 SLI. SLI остается единственным решением, позволяющим наслаждаться Quake 2 и Unreal в 1024X768. Чипы поделят рынок примерно также, как его делили Riva 128 с Voodoo Graphics. У каждого производителя уже сформировалась своя аудитория. Владельцы Voodoo Graphics, вероятно, выберут Voodoo 2, обладатели Riva 128 скорее всего предпочтут TNT. В этих чипсетах слишком много различий, мешающих однозначно назвать победителя.

Итог

Diamond Viper V550 — цельный продукт с впечатляющими характеристиками. Это самый мощный 2D/3D-акселератор среди когда-либо попадавших в нашу тестовую лабораторию. Словом, Viper V550 — "Наш выбор". Техническую информацию о V550 а также данные о его поставках в Россию можно получить на Web сайте компании Diamond Multimedia Russia (http://www.diamondmm.ru).

В бой идет не только молодежь. В первой части "волшебных FPS" (.EXE #10'97) я отмечал недостаток внимания лидирующих производителей 2D-видеочипсетов (S3, ATI, Matrox) к новому рынку 3D-ускорителей. Только ATI предложила новый чип Rage Pro, оснащенный приличным 3D ядром (хотя даже на тот момент Rage Pro был далек от лидерства). S3 с необъяснимым упорством продолжала развивать тупиковое направление — чипы Virge. Matrox уповала на пользователей издательских систем и CAD. В этом году 3D-акселерация превратилась из бесплатной приманки покупателя в обязательное условие. Число пользователей, безусловно доверяющих надписям "powerful 3D" на коробках, быстро стремится к нулю. Компании, не способные согласовать лозунги на коробках с их содержимым, стремительно разоряются. В этом году Matrox и S3 пришлось выбирать между выпуском принципиально новых, мощных 2D/3D-чипов и уходом с рынка видеоакселераторов. Обе компании выбрали первый вариант. О новинке от S3 — Savage 3D — мы расскажем в ближайших номерах .EXE. Matrox, всегда обладавшая вкусом, избежала имен типа некто-страшный-плюс-3D и назвал свой чип просто: G200.

Matrox Millennium G200

Цена:	145$
Тип акселератора:	2D/3D
Чипсет:	MGA-G200
Тип установленной памяти:	SGRAM
Установленный/ макс. объем памяти:	8/16
Тип RAMDAC:	Встроеный, 250 МГц
Тип шины:	AGP
Использованная версия драйверов для Windows 95:	4.11
Поддержка DirectX 5/6:	да
Поддержка OpenGL:	Direct3D Wrapper для Windows 95

В отличие от предшественников, G200 оснащен действительно мощным 3D ядром. Естественно, не забыта и 2D-подсистема. К сожалению, встроив RAMDAC в G200, Matrox отказалась от внешних микросхем RAMDAC. Хотя по качеству 2D-картинки (резкость, отсутствие "расплывчатости" в высоких разрешениях и кадровых частотах) G200 превосходит конкурентов, классический Millennium II остается непревзойденным.

Новый чип используется в двух традиционных сериях видеоадаптеров Matrox: Millennium и Mystique. Millennium ориентирован на профессионалов, Mystique — на любителей игр (то есть, на нас). На самом деле, различия между ними минимальны:

1. У Mystique G200 есть качественнй выход на телевизор. Millennium G200 этой опции лишен.

2. Millennium G200 оснащен более качественным RAMDAC (250МГц против 220МГц у Mystique) и более быстрой памятью (SGRAM против SDRAM у Mystique). Эти различия существенны только при работе в очень больших разрешениях (1600X1200X24 bpp).

3. Платы поставляются с различным софтом. Millennium G200 комплектуют "серьезными" приложениями: Picture Publisher, Simply 3D, Netscape Communicator, PointCast Client, Imagination Software. Mystique продают с играми Motorhead, Incoming, Tonic Trouble и кучей демок.

В остальном платы полностью идентичны. Если вы хотите иметь возможность подключения телевизора (это полезно только для игр и просмотра фильмов на большом экране) — берите Mystique G200. В противном случае покупайте Millennium G200, как более быструю плату (хотя разница с младшим братом вряд ли превысит 3fps).

Итак, мы препарируем Millennium G200. К 8 мегабайтам SGRAM, установленным на плату, можно добавить еще 8 (для этого предусмотрен разъем). Кроме того, на плату можно установить следующие модули: аппаратный декодер DVD, выход на телевизор (TV-Out) и модуль поддержки плоских дисплеев. Модули устанавливаются в специальный разъем и не мешают расширению памяти G200.

G200 выпускается только в версии для шины AGP и использует все расширенные режимы передачи данных (раздельные шины адреса и данных, 2X). Это приводит к проблемам с некоторыми чипсетами Super7 (Socket 7 с AGP). Естественно, G200 поддерживает хранение текстур в ОЗУ компьютера (функция DIME). Мультитекстурирование не поддерживается.

В тестах 2D-производительности G200 уступил лишь взрывной Riva TNT. Повторюсь: скорость в плоских приложениях — характеристика, неинтересная подавляющему большинству пользователей. Поэтому перейдем к 3D.

При проектировании G200 Matrox уделил особое внимание качеству рендеринга. Не могу сказать, что в 16-ти битных режимах G200 значительно отличается от Vooodoo 2. А вот картинка в True Color действительно впечатляет яркостью красок и отсутствием неприятного растра. Увы, за качество приходится слишком дорого платить! Incoming — единственный игровой тест, который нем удалось запуститьт в True Color. За красивые глаза пришлось заплатить 30% производительности — слишком дорого. Здесь явно сказываются ограничения скорости текстурирования G200. Выбирая между игрой в разрешениях 640X480 True Color и 800X600 High Corol, я остановлюсь на последнем (тем более, что этот режим у G200 быстрее). Недостаточная скорость текстурирования G200 также проявляется в резком падении fps при переходе к более высоким разрешениям. Зато Matrox может гордится небольшой загрузкой ЦП, делающей G200 подходящим вариантом для владельцев слабых систем.

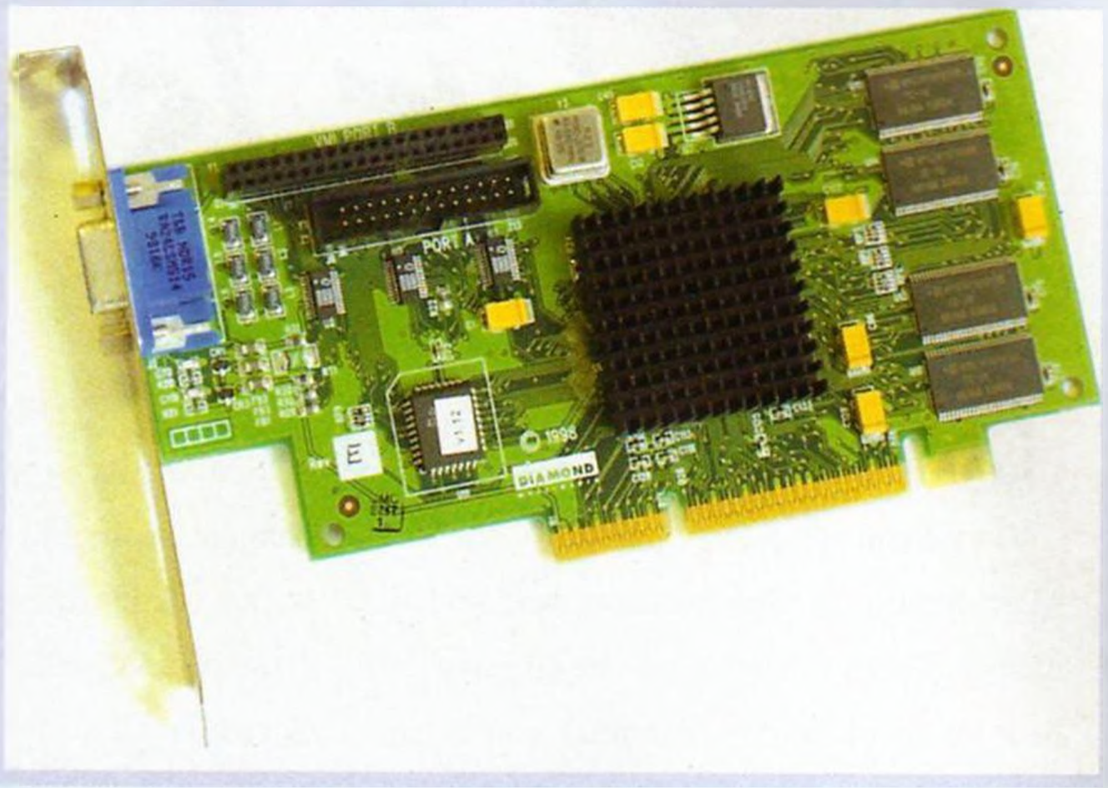
Теперь о недостатках. Я пишу эти строки спустя месяц после выхода G200. Драйверы OpenGL не выпущены до сих пор. Вместо них предлагается Direct3D Wrapper — модуль, транслирующий запросы OpenGL в запросы Direct3D. D3D Wrapper предназначен только для Quake 2 и, естественно, весьма далек по качеству и производительности от нормальных драйверов OpenGL ICD. Matrox обещал выпустить OpenGL-драйверы под NT в конце августа, под Windows 95/98 — в сентябре. Я пишу эти строки 29-го августа. Драйверов OpenGL ICD под NT нет. Это настораживает. Долгое отсутствие качественной поддержки OpenGL может свести все достоинства G200 на нет.

И еще одна неприятность. В играх на G200 часто наблюдается "плавание" полигонов (небольшие перемещения приводят к сильным смещениям треугольников). Эффект хорошо заметен в Turok и Forsaken. По слухам, эта неприятность вызвана ошибкой в процедуре субпиксельной коррекции. Matrox обещал исправить ее в следующей версии драйверов. Будем на это надеятся.

Итог

Millennium G200 — отличная плата с высокими показателями как в 2D, так и в 3D. На момент написания этих строк он был самым мощным 2D/3D-ускорителем из имеющихся в широкой продаже. В будущем ему придется сразиться с весьма сильными конкурентами: Riva TNT, Banshee, Savage 3D. Пока я вижу только одно серьезное преимущество G200, позволяющее ему выжить среди будущих и, несомненно, более мощных чипов. Это высококачественый RAMDAC. Millennium G200 останется прекрасным выбором для пользователей больших мониторов, для которых комфорт при работе в Windows важнее невменяемых FPS в играх.

I740 — основа Stealth II G460 — первый видеочип, производимый Intel. Он не претендует на лавры чемпиона, однако невысокая стоимость вкупе с достойными характеристиками делают I740 неплохим выбором для систем начального уровня. Чип отличается высоким качеством рендеринга (впрочем, "отличиться" сейчас можно только низким). I740 ориентирован исключительно на AGP и, что вполне естественно (вспомните имя производителя), использует все режимы расширенной передачи данных (раздельные шины адреса и данных, 2X). Видеоадаптеры на основе этого чипа не совместимы с подавляющим большинством материнских плат Super7. Поэтому я настоятельно не рекомендую покупать Stealth II G460 для систем Super7. На момент проведения тестов драйверы от Diamond с поддержкой OpenGL не были доступны, поэтому мы воспользовались эталонными (reference) драйверами Intel. Не могу не отметить одну их особенность: в любых видеорежимах невозможно установить кадровую частоту монитора, превышающую 85 Герц. Это помешало нам получить максимальные fps, так как использованные при тестировании драйверы не позволяли отключать синхронизацию с VSYNC — следовательно, увеличение кадровой частоты монитора вело к росту fps в играх. На момент написания этих строк Intel опубликовал новую версию драйверов для I740, позволяющих отключать синхронизацию с VSYNC (это должно привести к 5-25% росту fps в играх).



ЛУЧШАЯ покупка GAME.EXE

Diamond Stealth II G460

Цена:	75$
Тип акселератора:	2D/3D
Чипсет:	Intel I740
Тип установленной памяти:	SDRAM
Установленный/ макс. объем памяти:	8/8
Тип RAMDAC:	Встроеный, 203 МГц
Тип шины:	AGP
Использованная версия драйверов для Windows 95:	2.1
Поддержка DirectX 5/6:	да
Поддержка OpenGL:	ICD драйверы для Windows 95

Следует отметить довольно высокое качество 2D-картинки Stealth II G460. Несмотря на невысокую частоту (203 МГц) встроенного RAMDAC, G460 обеспечивал более качественное изображение чем Viper V550 (250МГц RAMDAC). Безусловно, Stealth II не предназначен для работы в 1280X1024 True Color, но в меньших разрешениях он обеспечивает весьма неплохую картинку.

Безусловно, Stealth II не предназначен для работы в 1280X1024 True Color, но в меньших разрешениях он обеспечивает весьма неплохую картинку.

Итог

Stealth II G460 — недорогая плата с высоким качеством рендеринга и производительностью уровня Riva 128. Если вы ищете 2D/3D-ускоритель для системы Pentium II и хотите съэкономить — обратите внимание на G460.

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирмы, предоставившие 3D акселераторы и оборудование для тестирования.

IPLabs 728-4101
Diamond Multimedia Russia
http://www.diamondmm.ru

QUAKE 2 DEMO1.DM2

	Voodoo 2	Viper V550 (16 bit)	Viper V550 (16 bit)	Millennium G200 (16 bit)	Stealth II G460	Riva 128
640X480 Pentium II 400	87,0	73,5	60,6	41,7	37,7	44,9
800X600 Pentium II 400	59,4	59,3	42,7	28,2	24,0	31
1024X768 Pentium II 400		38,6	25,4			
640X480 Pentium II 233	58,9	43,8		33,8	33,8	35,5
800X600 Pentium II 233	52,3	42,8		26,1	23,8	30,8
1024X768 Pentium II 233		36,1				

QUAKE 2 MASSIVE1.DM2

	Voodoo 2	Viper V550 (16 bit)	Viper V550 (32 bit)	Millennium G200 (16 bit)	Stealth II G460	Riva 128
640X480 Pentium II 400	67,7	57,6	48	34,5	36,2	39,7
800X600 Pentium II 400	50,2	51,1	37,9	25,4	23,7	28,2
1024X768 Pentium II 400		36,4	23,7			
640X480 Pentium II 233	43	33,1		25,8	26,7	27,7
800X600 Pentium II 233	40	32,9		21,5	22,6	25,6
1024X768 Pentium II 233		30,1				

UNREAL

	Voodoo 2	Viper V550 (16 bit)
640X480 Pentium II 400	51,9	31,9
800X600 Pentium II 400	37,3	25
640X480 Pentium II 233	38,1	19,4
800X600 Pentium II 233	30,7	18,2

INCOMING

	Voodoo 2	Viper V550 (16 bit)	Viper V550 (32 bit)	Millennium G200 (16 bit)	Millennium G200 (32 bit)	Stealth II G460
640X480 Pentium II 400	85	100,7	71,4	69	47,1	41,4
800X600 Pentium II 400	58,8	77,3	46,4	46,8	31,9	31,9
1024X768 Pentium II 400		48,7	27			
640X480 Pentium II 233	62,5	59,7		61,5	39,3	40,9
800X600 Pentium II 233	56	61,5		46,2	31,5	31,5

FORSAKEN

	Voodoo 2	Viper V550 (16 bit)	Millennium G200 (16 bit)	Stealth II G460	Riva 128
640X480 Pentium II 400	142,5	167	107,7	55,1	85,1
800X600 Pentium II 400	96,2	126,6	71,9	40,9	60,6
1024X768 Pentium II 400		76,8			
640X480 Pentium II 233	104,8	114,2	87,2	49,4	72,3
800X600 Pentium II 233	88,2	106	64,5	37,4	57,8
1024X768 Pentium II 233		75,9			

WINBENCH 98 1024X768 85Hz HIGH COLOR

	Millennium II PCI	Viper V550 (16 bit)	Millennium G200	Stealth II G460 (16 bit)	Riva 128
Business Graphics Winmark 98	207	228	211	192	194
High-end Graphics Winmark 98	254	287	272	203	259

In This Issue

Cover Story

When Strategy Met Action

Last month we said: X-COM is dead and all of its children turned out to be cripples. Now we are pleased to introduce you to the first of its grandchildren! **Rainbow Six**, by Red Storm Entertainment, seems to represent a new generation of games resulting from the marriage of Strategy and Action. Tired of waiting for a strong man, Strategy was ready to embrace anyone whose genes could be strong enough to produce something different from C&C clones. The baby took after both of its parents, and the parents are both happy to recognize themselves when looking at their first-born. **Tom Clancy**, its Godfather, has prepared a foundation solid enough to ensure the baby's success (read our background on Clancy's books and games). No doubt, little babies need pampers (sorry, patches) and their first steps cannot be firm or flawless, but have you ever seen a baby who wouldn't mature?! We welcome all the colors of Rainbow for its challenge, realism, purposefulness, and a desire to replay it over and over again. **Carl Schnur**, producer of Rainbow Six, tells us all about the newly-born baby and what to expect from it in future. Remember: it is only the beginning and it has already received Our Choice!

Strategy

Allods: Necromancer, by Nival Entertainment/ 1C Multimedia, will become Part 2 of the game that has already gained popularity in Russia (Part 1 is yet to hit the Western market). There is a new game engine and many more improvements and changes, including a new multiplayer mode. We are taking first look at this new mix of strategy and RPG scheduled to release in November.

Over two years have passed since our first encounter with norns, now they are back in a world that is bigger, friendlier and more beautiful! **Creatures 2**, by CyberLife/ Mindscape, offers a much more complicated genetic structure of norns and added physics. Have you got a norn for yourself lately?

M.A.X. 2, by FlatCat/Interplay, is a universal game for strategy preachers of all denominations. Its design allows you to easily make the game fit your strategy preferences and needs. Beautiful sounds, a convenient interface, and a variety of choices make it a solid addition to the world of M.A.X.

Warlords 3: Reign of Heroes, by SSG/ Broderbund, shows a few cosmetic changes since its last installment, 5 new heroes, 4 new campaigns, 15 missions, etc. Warlords loyal fans will be delighted that their favorite game was so well preserved and its presence in the market was extended.

Action

Lode Runner 2, by Presage/GT Interactive, is not just a remake of the ever so popular action/puzzle title but rather a logical and legitimate sequel. Moreover, it got a new isometric view. The demo version shows that LR2 will remain a nice tool to exercise your gray cells.

Motocross Madness, by Rainbo Studios/ Microsoft, is quite beautiful with plenty of innovative physical effects. It is more than an arcade but less than a simulator. Entertainment guaranteed!

Montezuma's Return, by Utopia Technologies/WizardWorks, designed to be a mental hospital for DOOM and Quake fans when they get sick of life. Diagnosed are the signs of weird ingenuity spotted earlier in Tonic Trouble, however in its first-person variety. Plenty of running, swimming and jumping. Throw away your shotgun and embrace the Adventure of your childhood!

Hardware

We were the first in Russia to test Intel's new **Celeron 300A** and **Celeron 333** (both have Mendocino core). Both prove excellent results and cost effectiveness, therefore receive Best Buy and Our Choice! Our 2D/3D video cards roundup included the latest NVidia's Riva TNT based **Diamond Viper V550** (we were also the first in Russia to put our hands on it), Matrox Millennium G200 and Diamond Stealth II G460. Compared to Voodoo 2 based Canopus Pure3D II in latest 3D gaming applications, TNT showed quite impressive results and turned out to be the best 2D/3D solution! Apples and oranges will remain apples and oranges, and in its class TNT is Our Choice! Special Prize goes to **Matrox Millennium G200** and Best Buy goes to **Diamond Stealth II G460.**