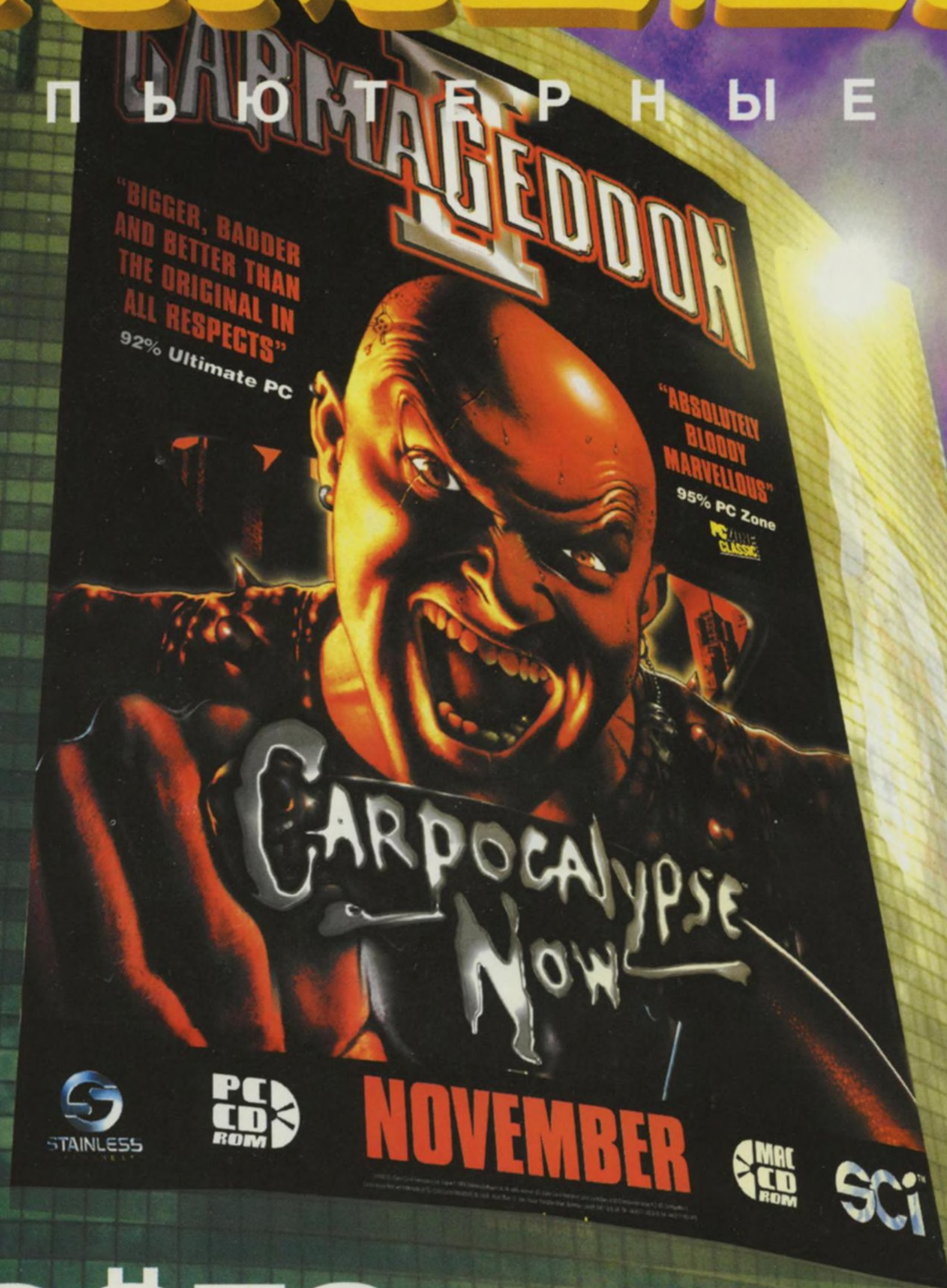


GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И



Просто
блокбастер

стр. 2-27

GRIM FANDANGO

Fallout 2
A POST APOCALYPTIC ROLE PLAYING GAME



Письмена в центре

Просто блокбастер	2
Fallout 2	5
Grim Fandango	10
SiN	14
Railroad Tycoon II	17
Carmageddon II: Carpalypse Now	20
Populous 2: The Begining	22
Trespasser	24

В ожидании игры

Excession: Out of the Void	28
Inertia	28
Mortyr: Schloss	28
Space Invaders	29
Star Trek. Secret of Vulcan Fury	52
Simon The Sorcerer 3	52
"Провинциальный игрок"	52
"Ружья Авалона"	52
Uprising 2: Lead and Destroy	60
StarCraft: Brood Wars	60
Shadow Company	61
Age of Wonders	61
Flight Unlimited III	72
Silent Hunter II	72
RAF Collection	72
F/A-18E Super Hornet	72
Planescape Torment	86
Revenant	86

Первый взгляд

Blood 2: The Chosen	30
Heretic 2	32
Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft	34
Wargasm!	36
Dethkarz	38
Mad Trax	39
Top Gun: Hornet's Nest	73
Return to Krondor	88

Диагноз

Delta Force	40
Bio F.R.E.A.K.S.	42
V2000	44
Barrage	45
Missing in Action	46
Buggy	47
Escape: O.D.T.	48
Klingon: Honor Guard	49
Space Bunnies Must Die!	50
Return Fire 2	51
"Братья Пилоты. Дело о..."	53
Blackstone Chronicles	54
Nightlong: Union City Conspiracy	57
Warhammer 40.000: Chaos Gate	62
Dominant Species	65
Riverworld	66
Enemy Infestation	68
101: The 101st Airborne In Normandy	70
Colin McRae Rally	76
Microsoft Combat Flight Simulator	78
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	80
Total Air War	82
Newman Haas Racing	84

Игровое железо

Бег за гигабайтами с препятствиями	90
------------------------------------	----

In This Issue

	96
--	----



Друзья мои, я опечален. Вместо столь ожидаемой игры, называемой Carmageddon 2, нам подсунили суррогат. Дешевку, подделку, дырку от бублика. Любимая масса "Карма" умерла, и жирный масляный блокбастер Carmageddon 2 станет ей эпитафией, массивным безвкусным надгробием. Долой головные уборы! Внесите тело.

RAILROAD TYCOON 2

В чем секрет шедевра? Красивая графика, тонкий сюжет, новые идеи, последние технологические изыски или семизначные затраты на маркетинг? Из года в год тысячи амбициозных людей штурмуют вершины игрового Олимпа. Только единицы достигают настоящего успеха. Но успех ни на шаг не приближает к разгадке даже самих победителей. Шедевры аккуратно помещают под колпак и осторожно клонируют, дорисовывая после названия игры одну за другой порядковые цифры. Так и в PopTop Software решили не играть в ковбоев. Чужой хит десятилетней давности был вежливо "приведен в соответствие" и выпущен на свободу. Результат? Безусловный успех!



GAME.EXE #11 1998

FALLOUT 2

Interplay невероятно повезло с ролевой командой. Пожалуй, сегодня этот издатель обладает самым мощным RPG-коллективом — и имеет все основания гордиться этим. Лишним доказательством тому стал проект Fallout 2, вышедший всего лишь на год позже оригинального хита.



GRIM FANDANGO

Все люди смертны, и это не делает им чести. Но тут уж ничего не попишешь: как ни вертись, а в один прекрасный день непрочный сосуд, заключающий в себе наше измученное "я", разлетится на куски, и перепуганной душонке не останется ничего иного, как только идти дальше нагишом. Спорить бессмысленно, смотреть вслед — тоже, остается одно — гадать на пальцах: а куда она, собственно, отправилась? и зачем? и главное — а что TAM с нею будет?



Реклама в номере

"1C"	4 стр. обл.
"Мультимедиа Технологии"	75
"Совам Телепорт"	95
"Техмаркет Компьютерс" 2 стр. обл.	
"Транк М"	91
LG	9, 11, 13
Multimedia Expo '98	81
OMD	59
Zenon N.S.P.	3 стр. обл.

Бонус-диск TeachPro Internet от компании "Мультимедиа Технологии"!



Внимание! Диск с серийным номером #7113 считается выигрышным! Владелец этого диска получает коробку с игрой Half-Life. Для получения приза необходимо связаться с редакцией Game.EXE по телефону: 232-2261(63). Спросить Михаила Новикова.

Игорь Исупов гл. редактор garry@game-exe.ru • Гамлет Маркарян арт-директор hamlet@computerra.ru • Наталия Дубровская зам. главного редактора ndubrovsk@game-exe.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 dgasakov@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 Рошинский 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 30000 экз. • Свидетельство о регистрации N° 015835 от 15 марта 1997 года

1998

год, конец октября — ноябрь, кажется, что производители игр, проспав целый год, бросились наперегонки: в одночасье на нас свалились **SiN**, **Fallout 2**, **Carmageddon 2**, **Trespasser**, **Railroad Tycoon 2**, **Grim Fandango**, **Populous: The Beginning**...

Игры категорически разные, но вместе с тем есть у них одна общая черта — их ждали. В отличие от десятков других, которые умрут молодыми. А ждали их и надеялись на них, разумеется, не только потому, что часть из них — это уже имена, за которыми славное прошлое, но и оттого, что вовсю работали такие вещи, как "реклама" и "маркетинг" — явные признаки "запаха больших денег".

Блокбастер. Вот имя этого явления. Нечто "зажиточное", не чувствующее ни в чем отказов, с большой степенью вероятности приносящее хорошие деньги. Настолько хорошие, что покрывает расходы на свое создание и, возможно, поддерживает на плаву другие проекты. Нечто "для народа", нечто очень массовое.

Хорошо это или плохо? Блокбастеры ли перечисленные выше и сочно прорецензированные ниже игры? И вообще — что такое "блокбастер" в нашей компьютерно-игровой индустрии?.. Проблема "блокбастеры — и все остальные игры" — она существует? Возможно ли такое в рамках одного производителя? чтобы и Кирко-

ров, и немного Бетховена, дешевенький поп-арт и слегка живописи для Третьяковской галереи? Справедливо ли мнение, что блокбастеры — это всегда дурновкусие, штампы, конвейер, дешевые эмоции, потакание толпе etc.? Могут ли блокбастеры быть высокохудожественными произведениями? Как соотносятся понятия "блокбастер" и "жанр"?..

А вот еще интересный поворот: какая судьба ждет эти накаченные деньгами проекты? По всей вероятности, это то, что более всего беспокоит сейчас их авторов и издателей. Будут ли эти игры любимы народом, какую получают прессу, разойдутся ли в приличествующем их априорному звездному статусу количестве экземпляров, наконец, окупят ли затраты на свое производство... И если для программистов-дизайнеров-сценаристов важнее, пожалуй, творческая составляющая судьбы их игр, успех у игроков и признание коллег, то издателям в первую очередь мечтается о коммерческих победах...

Короче говоря, вот вам все, что вы хотели знать о блокбастерах в компьютерных играх, но отчего-то боялись нас спросить. Ответственные и не очень лица из Game.EXE, кажется, ничего об этом не знают (вы по достоинству оцените разброс их мнений), но отвечают весело, находчиво и уверенно. А это главное, не так ли?



просто

БЛОКБАСТЕР

Опыт провокационных вопросов самим себе



Блокбастер: в жизни и на сцене

Господин ПэЖэ: Честен я от природы, справедлив и неподкупен. И потому сразу скажу, что блокбастеры мне нравятся. И еще мне нравится, когда на концертах артисты поют “под фанеру”. Кстати, по тем же самым причинам. Когда я иду на концерт, например, я хочу услышать как можно более качественное исполнение любимых песен и одновременно поглядеть на любимых исполнителей. И когда они пытаются на сцене повторить “вживую” (тьфу, словечко-то подобрали) то, на что в студии у них ушел не один месяц, это звучит жалко.

То же самое и с играми-блокбастерами. Человеческий мозг руководствуется очень простыми критериями в оценке зрелищ, и если ему дать желаемое (вспомните вступительный мультик в Half-Life), послушно откликается. Кому от этого плохо? Да никому. Продавец получает деньги, и на них потом сделает еще больше игр, покупатель получает кайф. И это правильно.

И не надо нападать на “отсутствие вкуса”, “сиюминутность” и “коммерциализацию”, будто бы свойственные всем играм, сделанным на большие деньги. Их процент (сиюминутности, коммерциализации etc.) от вложенных денег не зависит — деньги просто позволяют гарантировать (почти всегда) успех. А дают эти самые деньги все тем же людям, которые делают все те же игры. Процесс во многом случаен, и процент халтурщиков от денег не зависит, во всяком случае не увеличивается вместе с бюджетом игры.

Олег Хажинский: Блокбастер — это стиль жизни конца 20 века. У нас слишком мало времени, чтобы читать, чтобы думать, чтобы сравнивать. В свободное от работы время мы занимаемся потреблением, и мы хотим потреблять ЛУЧШЕЕ.

Мы много работаем и все время движемся вперед. У нас нет времени вникать в детали. Нам нужно готовое быстрое решение. Чудо, мы хотим BE-RITЬ. Блокбастеры дают нам эту веру, и потому они нужны.

А что насчет игр... Давайте посмотрим правде в глаза. Более лживой и двуличной атмосферы, чем в игровой индустрии, не существует. Человек, который продает картошку, говорит: “Я продаю картошку. Купите ее, и вы будете сыты, а я богат”. Человек, который продает игры, говорит: “Я создаю новый мир, фантастический, бесконечный мир для всех. Новое слово в жанре. Играйте в мою игру, и вы получите незабываемые ощущения”. Игроки и

производители существуют в разных измерениях, и последние уже давным-давно перестали играть в игры — в бизнесе крутятся совсем не детские капиталы. Правила просты — мы делаем на вас деньги, ребята, но вы не должны этого замечать.

Снаружи — море хорошей прессы, философствование “профессионалов” с активным использованием детского сленга, яркие плакаты и сумочки, немного эротика для тинейджеров, шум и гам выставок, Лара Крофт в обнимку с Дюком Ньюкемом. Возбужденный PR за стойкой сыплет заученными фразами: “Наша игра откроет вам новые горизонты!”. Сумасшедший гений за компьютером: “За плечами этого парня хит X и шедевр Y, и сейчас он раскачает мир своим новым проектом Z”.

Внутри — серьезные люди в дорогих костюмах. Игровая аудитория огромна и, как это обычно бывает с большим скоплением народа, похожа на стадо. Стадо поддается влиянию, и методы воздействия на массы хорошо отработаны — нужны только деньги. Проработав энное время в игровом журнале, я понял, что хотят слышать геймеры, а чего им говорить не следует. Не так уж важно, что из себя игра представляет в действительности, главное — как она подается. Таких “специалистов” у издателей целые отделы. Возьмите Dark Reign от Activision. Это пример искусственно сфабрикованного блокбастера. Игра была отлично раскручена. Люди играли (и мы играли!), повторяя, как роботы: “Это революция в жанре. Настройки AI — это круто”. Игра хорошо разошлась, было продано порядка 400 тысяч копий. А посмотреть со стороны и по прошествии времени — не во что играть...

В этом нет ничего плохого со стороны издателей или постыдного для нас как потребителей. Это закон: если у вас есть товар, его следует продать как можно дороже. Блокбастер никогда не будет “для избранных”, он всегда “для всех”. Но “всех” не существует, есть я, ты и она. Поэтому хит — это всегда нечто усредненное, для некоего “среднего” игрока. Сделайте игру сложнее, больше, тоньше, рафинированнее — и она никогда не станет хитом!

Ольга Цыкалова: Значит так... Как крупнейший специалист по подсчету денег в чужих карманах, могу сказать, что “блокбастер”, “хит” или как еще такие штуки называют, суть чистой воды химера, которую журналисты (мы) сами выдумали и сами же теперь, глядя на нее, трясутся от страха. Нечто страшное, бездушное и огромное. Если бы такая штука, как блокбастер, дей-

ствительно существовала на свете в том виде, как его себе обычно представляют, в нашей отрасли царил бы вечно-зеленый застой. Гиганты не разорялись бы, мелочь бы не росла, и вообще дальше текстовых адвенчур игрушки бы не пошли. Да и зачем?

А хорошо это или плохо? Блокбастер — это не добро или зло. Это надежды производителя и ответ ему потребителя. Вернее, соотношение этих двух переменных.

Да, блокбастер — это всегда большие деньги. Собственно, само это слово подразумевает астрономические затраты производителя. На самом деле, “лишние” (по сравнению со “средними” затратами на разработку) деньги идут на “подстраховку”. Спецэффекты, маркетинг и реклама выполняют роль стабилизатора — если упадет, то не так низко, если взлетит, то еще выше.

Очень большие деньги, вложенные в собственно разработку, редко окупаются. Проект, на который смотрят с самого начала как на “супер”, обычно требует слишком большого времени на создание, может морально устареть еще до выхода в свет и в конечном счете всегда обходится дороже, чем предполагалось. А результат такого вложения денег всегда не предсказуем. Классический пример — Riven.

Александр Вершинин: Согласен с одним из предыдущих ораторов. Блокбастеры — это ни хорошо, но и ни плохо. Это стиль жизни. Одни фирмы делают игры, а другие блокбастеры. Современная РПГ — это почти всегда блокбастер. По нескольким причинам. Во-первых, почти все сохранившиеся ролевые игры имеют длинную цепочку продолжений. Так сложилось. Во-вторых, РПГ стали явлением настолько редким, что каждый хоть немного внятный проект широко известен публике задолго до его появления. В-третьих, не спят сами издатели и усердно продвигают на 10% готовое детище на всех выставках, в онлайн-новых и печатных изданиях, а также newsgroup'ax. Не подмажешь, не поедешь.

Блокбастер и остальные игры

Александр Вершинин: Как мне кажется, они абсолютно не пересекаются. Разные весовые категории — с бюджетной точки зрения. Тяжеловесов в бастеризме у нас осталось немного: Activision, GT Interactive, Eidos. Ну, быть может, еще Sierra. Последняя парочка выпускает часто, помногу, в основном не пытаясь оставить след в истории. Штампуют свое или подбирают на сто-

роне. Берут по анти-Суворову. Числом.

Ольга Цыкалова: Блокбастерами не рождаются, блокбастерами становятся. Блокбастер — показатель интереса публики к определенной проблеме, действию или сюжету. Дорогая игра по сути своей обычно далеко не блокбастер. Либо фирма-производитель просто основательно потратилась на рекламу, либо это высокобюджетный проект, который способен установить новые технологические стандарты, сделать имя фирме, его создавшей, но вовсе не обязательно ее обогатить. Фирма, надеясь на успех, выбирает, скажем, из десятка игр, находящихся в разработке, ту, которая, по ее мнению, принесет ей наибольшие доходы, — и начинает ее раскручивать. Причины выбора могут быть самые разные. Имя дизайнера, наличие аналогичного успешного проекта у конкурентов, лицензия на популярный сюжет и т.д. А станет ли такая игра блокбастером, будет ясно что-нибудь через полгода после ее выхода, когда фирма подсчитает свои убытки/доходы.

Блокбастер и массы

Ольга Цыкалова: Массам на самом деле наплевать, сколько денег фирма вложила в разработку. Им важно, чтобы их развлекали на всю катушку, приятно щекотали им нервы, пятки и другие важные части тела. А как и почему — это их мало волнует.

Массированная реклама любой игры способна на короткое время привлечь к ней внимание, но не более того. Если эта первая волна “зацепила” публику, дело пойдет. Если нет — пиши пропало.

Для того чтобы стать хитом, игра должна ударить в точно выбранное место. Во всех прочих областях массового искусства эти точки приложения силы (или, вернее, денег) давно известны. У нас же это пока темный лес. Классический пример — Deer Hunter. Ну кто мог предположить, что все эти как один “зеленые” американцы с такой страстью бросятся косить оленей в этой похабно сделанной низкобюджетной поделке! А ведь это хит сезона! И подражаний уже вышла тьма-тьмуша. Вот это — настоящие деньги, настоящий Блокбастер. Затраты почти на нуле, а прибыли астрономические. Правда, если бы GT Interactive ожидала таких результатов с самого начала, ей-богу, она обошлась бы с этой игрой по-другому! Отнеслась бы со вниманием.

Блокбастер и искусство

Ольга Цыкалова: Искусство, как и технологии, суть вещи, применимые к игре, а не к ее рыночному успеху. Само

по себе так называемое "искусство" — качественный сценарий, оригинальное художественное воплощение и прочие фенечки — очень даже помогают сделать игру хитом, если, как уже говорилось, они окажутся близки настроениям потенциальных игроков. Художественные изыски — такое же рискованное дело, как и новые технологии, — или пан, или пропал.

Блокбастер и жанры

Андрей Ламтюгов: Блокбастеры случаются в любых жанрах. Даже в моем, Богом проклятом. Вообще говоря, лучшие вещи получаются на стыке жанров. Поэтому каждая хорошая игра несет в себе сразу несколько жанровых составляющих и говорить о каком-то отдельном взятом жанре бессмысленно.

Ольга Цыкалова: Геймерам в принципе наплевать и на жанры. Они ищут удовлетворения определенных потребностей — например убивать себе подобных, или править миром, или доказывать окружающим, что они самые умные. Причем на самом деле все эти потребности очень конкретны и абсолютно не соотносятся с современными компьютерными жанрами. Скажем, тот же пресловутый Deer Hunter, по сути, — самый натуральный квест. Игрок выбирает на карте место с определенными характеристиками, придумывает сложные комбинации звуков и запахов, способные привлечь животное, улучшает момент для выстрела, и все что ему нужно сделать в результате — правильно навести мышкой прицел своего ружья или арбалета. По классификации компьютерных жанров, это квест, но по сути, по той струнке, которую он задевает в душе игрока, — экшен. Таких незадетых струнок в человеческой душе и темных полей на стыке жанров еще пруд пруди — и за ними будущее, и будущее блокбастеров в том числе.

Судьба блокбастера: несколько пассадов над свежей кофейной гушей

Наталья Дубровская: Надеюсь все помнят, что Тим Шефер, автор Grim Fandango, когда-то создал такую замечательную вещь, как Full Throttle! Великую вещь. Ставшую эталоном "квеста в стиле LucasArts" — веселой, густонаселенной и остроумной игрушки с идеально интегрированными в сюжет задачами, морем "персонифицированной" анимации и отличными диалогами. Эталон он навсегда и останется — как Myst всегда будет образцом "атмосферности", необитаемости и изящных, вполне независимых от ок-

ружающего мира головоломок, красиво и навечно привитых к полному отсутствию сюжета. И в FT!, и в Myst тогда играли все — даже те, кто квесты на дух не переносит, даже те, кто и в игрушки-то не играет. Эти игры "потрясли мир", который тогда был юным: публика-дура обожаться не успела и была поневоле умной — послушно училась воспринимать новое за отсутствием старого.

И вот Grim Fandango, новый, долгожданный опыт Тима на квестовом поприще, игра ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ. И, разумеется, очень похожая на Full Throttle! Тот же принцип построения сюжета: ерническая и вполне голливудская история про одинокого волка, схватившегося с местной мафией и получившего в качестве приза шикарную деву из высших слоев общества. То же обилие героев, с которыми надо общаться, причем очень аккуратно — а то дальше и шага не ступишь. Так же виртуозно используются все скучные в художественном отношении возможности модной на текущий момент мониторной графики: тогда это был грубоватый, "рубленный" мультик "про роке-ров", до сих пор не слишком раздражающий глаз своим непристойно низким по нынешним временам разрешением и скудоцветием, сегодня — яркое 3D "про скелетики", решенное в броском, жестковатом "мексиканском" стиле. Те же идеально "логичные" головоломки: ни одних "пятнашек", ни одного лабиринта, ни одной драной записки — только вполне жизненные задачи, решаемые с помощью самых неожиданных подручных средств, мелкого жульничества и солдатской смекалки. Один раз все эти качества принесли игре Шефера бешенный успех — скорее всего, ПРИНЕСУТ И ВО ВТОРОЙ.

Вот только того самого драйва в "Фанданго" нет... Компьютерный мир наконец-то стал мудрым и расчетливым, денег в нем вертится, как в Большом Кино, и художники теперь творят не его, а в нем, и с оглядкой — грудь в крестах или голова в кустах? Проскочим или в канаву, вслед за Last Express (если мы делали шедевр), Riven (если хотели тюкнуть второй раз в то же доход-

ное место), Blade Runner (если хотели взять техникой и "именем")?

В наше горькое время, если игрушка разрабатывается именно как ХИТ, то, как бы ни была она хороша (даже так хороша, как GF), попытка "точно просчитать рынок" неизбежно накладывает на игру некий неприятный отпечаток. Шедевр должен делаться в захлеб и для себя, как FT!, пусть даже и в расчете продать миллион копий, — а тут... Нет, когда рынок "развился" и стягивает кольцо — не до того, чтобы переворачивать мир. Да и денег теперь на то, чтобы его перевернуть, надо столько! Удивись, а 500 тысяч копий продай. Или топай в низкобюджетные "интеллектуалы" — а это для заводной, высокотехнологичной игрушки "типа ЛукасАртс" никак не подходит.

Grim Fandango, повторюсь, очень хорошая игра. И играть в нее будут много и многие. И покупать будут охотно — тем более ясноглазого Покупателя так долго уверяли, что "квест умер", что у него наверняка уже засвербило здоровое некрофильское любопытство: "А это че? Надо поглядеть!". Маятник рыночного самодурства неуклонно летит к точке "возрождения жанра".

Слава богу, что к выходу жанра из "кризиса" как раз подоспела такая классная и такая "рыночная" игрушка, как Grim Fandango!

И как жаль, что наш мир перестал быть юным...

Олег Хажинский: Populous: The Beginning — классический блокбастер. Bullfrog — команда с именем. Electronic Arts — издатель с большими деньгами и опытом. За спиной —

две первые части, ставшие классикой. Человек, который все это придумал, Питер Молинье, — ушел из Bullfrog, но этот факт мягко оттесняется за кадр. "Десять лет назад мы впервые создали "симулятор бога". Сегодня мы придумали его заново" — вот лейтмотив рекламной кампании. Игра разрабатывалась около двух лет или даже больше, и все это время EA весьма успешно поддерживала в нас интерес к проекту. Периодические "обзоры" то там, то здесь, очередные новые скриншоты, пара свежих деталей — кажется, игра вот-вот выйдет. Масса рекламы, специально изданные буклеты — только ленивый ничего не знает о Populous. Игра вышла, вы купите ее и будете правы, потому что хорошая игра! Словом, вы будете ее покупать. Уверен.

C Railroad Tycoon 2 сложнее. Точнее, этой игре БЫЛО сложнее пробиться в "блокбастеры", пока она называлась Iron Horse. Но вот вдруг MicroProse за смешные совсем деньги продает разработчикам два слова — "Railroad Tycoon", и все, как по мановению волшебной палочки, меняется! Раскрутить "Iron Horse" в сто раз сложнее, чем прорекламировать "продолжение великой игры Сида Мейера". Теперь для рождения блокбастера все готово. Есть молодой и очень зубастый издатель — GOD Games, в совете директоров которого сидят люди, специализирующиеся на выпуске хитов. Есть признанный гений-разработчик, автор первых Heroes of Might and Magic. И есть ИМЯ, которое НЕ НУЖНО рекламировать. Осталось сделать хорошую игру — приятная графика, не слишком сложные правила, а главное — близость к оригиналу.

Господин ПэЖэ: Если оглянуться на наших подследственных, то SiN, увы, на блокбастерность претендует только отчасти. Подход правильный, а вот денег, на мой взгляд, — недостаточно. Не смогли пригласить нормальных музыкантов, нет должных видеовставок, где "в натуре" взрывается пара химических заводов. Да и атмосфера чуток слишком игровая, в блокбастерах принято играть со зрителем в игру "ну, пожалуйста, поверь, что это взаправду".

Потому, несмотря на общую талантливость, велики шансы, что канет наше греховное чудо в Лету, не успев в полете начертить на скрижалях истории свои инициалы. А может и успеть, может стать хитом. Но хиты и блокбастеры — это две перпендикулярные оси, одна от другой не зависит. И разговор вовсе не о том...



В ЦЕНТРЕ просто блокбастер

Закат эпохи человека

Александр Вершинин

Fallout 2

Interplay невероятно повезло с ролевой командой. Пожалуй, сегодня этот издатель обладает самым мощным RPG-коллективом — и имеет все основания гордиться этим. Лишним доказательством тому стал проект Fallout 2, вышедший всего лишь на год позже оригинального хита.

Что нового в Fallout 2?.. Этот вопрос оказался наиболее сложным даже для авторов игры. "Больше — всего" — традиционная формулировка для add-on'a, но не для самостоятельного продолжения. Столь же трудным, помнится, оказался у вашего покорного слуги и процесс составления впечатлений от демонстрировавшейся на ECTS бета-версии Fallout 2. До релиза оставалось чуть больше полутора месяцев...

За жабры

"Коренных изменений нет. Это диагноз. Несколько новых видов вооружения, слегка улучшенная анимация движений персонажей. И все..." Поиграв во второй Fallout на выставке, я честно заявил, что это позорный add-on. После чего смело убил минимум неделю на успокоение собственной жажды приключений, стремления найти и примерить Power Armor, а также удовлетворить кровавые инстинкты.

На том же самом "движке" Interplay может сделать третье, четвертое и тысяча первое продолжение оригинальной игры. И если фирму не оставят те самые сценаристы и дизайнеры, занимавшиеся Fallout 2, то игра будет пользоваться неизменным успехом.



**Немного психологии,
доля социологии и
предрасположенность к
естествоиспытанию.
Не игра, а научный
эксперимент.**



Потому как дело не в красивой графике (а она очень даже симпатична) и не в уникальных спецэффектах. Fallout — это с хирургической точностью выдержанное соотношение отличной RPG-системы и сюжета. Причем сюжетная линия в данном случае играет роль первой скрипки. Fallout 2 имеет всего лишь новую Историю — слово пишется уважительно и с большой буквы. По той же самой причине люди читают книги, смотрят кино и ходят в театр. Искусство рассказа считалось уникальным даром во все времена и ценилось высочайшим образом. И сейчас оно находит новые точки приложения.

И последняя козырная карта Interplay. Стил. Fallout выдержан в одном, очень хорошо продуманном и выверенном тоне. Начиная с простенькой, но самой эффектной за все последнее время заставки и заканчивая мельчайшими деталями огромного игрового мира, ни одна из которых не вступает в диссонанс с канвой сюжета игры. Вам нужен достоверный постапокалиптический мир? Получите.

Эпос и героика

Вся соль Fallout в том, что вне зависимости от обстоятельств вы были и



остаетесь героем. Отрицательным или положительным — это другой вопрос. Свобода выбора и бесчисленное ветвление побочных квестов делают игру совершенно неподражаемой. Пользователь остается доволен: любые действия вызывают совершенно логичные и, с точки зрения здравого смысла, правильные последствия. Мир чутко реагирует на малейшие колебания в поведении игрока и каждый раз изменяется, пытаясь воспротивиться воздействию героя или, напротив, поощряя его. Приятно получать отдачу от каждого поступка и смотреть, как именно он повлиял на дальнейший ход событий. Немного психологии, доля социологии и предрасположенность к естествоиспытанию. Не игра, а научный эксперимент.

Тем не менее играть безумно интересно. Обычно подобные сложности и заумные авторские идеи выливаются в достаточно отстойную биомассу, изучать которую занимательно, но не более того. Но Fallout не навязывает ни темпа прохождения, ни излишние петли в основной сюжетной линии. Вы можете посетить далеко не все города и при этом успешно закончить игру — в рекордно короткие сроки. Другие выбирают совсем иную судьбу. Они тщательно, до последнего квеста вылизывают каждый город, в который попадают, растягивая удовольствие на долгие недели. А потом начинают заново, с совершенно новым героем. Fallout демократичен по своему дизайну и поэтому привлекает



Deathclaw позорно бежит от армии мутантов.

лен для столь широкого круга игроков. Но довольно разглагольствовать. Подлечим пациента.

Философия Пути

Почти совершенная, а потому практически нетронутая авторами Fallout 2 система генерации персонажа гарантирует поразительно долгую жизнь игры. Это в своем роде эквивалент сетевого режима Quake, сделавший проект почти бессмертным. Персонаж игры представлен не просто длинным списком характеристик, но тремя совершенно разными и в то же время тесно взаимосвязанными группами качеств. Вместе они не только убедительно и исчерпывающе описывают нового героя, но и сразу определяют его взаимоотношения с окружающим миром. Разработчики попытались смоделировать самые обыкновенные человеческие качества: невезение, физическую привлекательность и даже одаренность. Как это можно воплотить в жизнь? Легко. К примеру, Jinxed Trait заставляет всех участников боя ошибаться во много раз больше. Вы и все окружающие подозрительно часто роняете на землю оружие, умудряетесь заклинить его или даже ранить самого себя. Sex Appeal же магическим образом улучшает шансы плодотворной беседы с NPC противоположного пола. Ни одна из этих "черт" не изменяет явным образом статистику героя, будь то Luck или Speech, — этим они и интересны. Пожалуй, такими милыми, но тем не менее полезными мелочами до сих пор не могла похвастаться ни одна ролевая игра.

Немного покопавшись в меню генерации персонажа, становится ясно — у вас есть два пути. Стезя воина и дипломата. Первый превосходно владеет оружием и имеет прекрасные физические данные, второй же обладает даром общения с людьми и влияния на их умы. Короче говоря, человек с харизмой. Лепить усредненного персонажа, который умеет все понемногу, честно говоря, скучно. Обычно силенок подобного мутанта все равно не хватает для победы в любой потасовке, а ограничиваемое военной суровостью личное обаяние мешает налажи-



Теплая встреча в пустыне.

вать контакты с народом. Прелесть Fallout как раз в возможности "сооружать" совершенно специальных людей — и получать абсолютно новые, экзотичные пути прохождения игры.

С воином все понятно. Максимально увеличиваем Strength, Agility, Endurance и Perception. Топим Charisma. Полученная боевая машина при правильном курсе тренировок сможет успокаивать Enclave Patrol, одетые в Advanced Power Armor в качестве увеселения. В диалогах появляется минимальное количество реплик, но что есть слова против minigun'a? Напролом!

Гораздо сложнее и интереснее закончить игру творческой личностью — дипломатом, вором, игроком или просто "хорошим человеком". По обыкновению слабое здоровье не позволяет персонажу успевать за планомерным ростом силы NPC-соперников, поэтому 99% драк приходится просто избегать. Не используемые до сих пор Sneak и Outdoorsman выходят на сцену. Sneak позволяет легко проскальзывать мимо ожидающих вас непосредственно на поле боя врагов. Outdoorsman применяется только на глобальной карте и способствует появлению на вашем экране вежливого меню, осведомляющегося, не входит ли в ваши планы аккуратно миновать притаившийся на пути вашей дипломатической миссии отряд Fire Gecko или веселую компанию Deathclaw и Alien'ов. Таким образом отчасти решается проблема безопасного перемеще-



Разработчики попытались смоделировать самые обыкновенные человеческие качества: невезение, физическую привлекательность и даже одаренность. Как это можно воплотить в жизнь? Легко.



ния от одного города к другому. Ну а на месте вы управитесь — это точно. Некоторые преимущества сибаритского образа жизни дипломата демонстрируются почти с самого начала игры. Скажем, вам совершенно необязательно драться со своим соплеменником, загораживающим выход из Temple, испытательного полигона вашей деревни. Можно просто втолковать тупоголовому любителю спарринга, что, покалечив Chosen One (ваш титул в племени), он может нарваться на очень крупные неприятности при разговоре со старейшинами. Там, где экзальтированная военная молодежь азартно бьется головой о стену, вы всегда сможете найти иное применение для собственной черепашки.

Наконец, существует еще одна добродетель, способная очень здорово разнообразить ваш досуг в постапокалиптическом мире. Это скромный параметр Luck, обожаемый, и потому абсолютно не рекламируемый авторами игры. Этому герою уготована особая судьба. Он может спокойно гулять по триггерам ловушек и врываться на военные базы без должного разрешения. Копья пролетят мимо, а солдаты вас не заметят. Столь страшный для начинающих Rat God убивается единственным выстрелом в голову, вероятность успешного выполнения которого обычно находится в районе десяти или пятнадцати процентов. Словом, вам везет. Отчаянно, беспардонно и совершенно спонтанно. Не имея навыков доктора, вы исцеляете себя



Guardian of Forever.



от опаснейшего яда, не зная пароля, просто угадываете его, набрав произвольную комбинацию. Более того, в большинстве случаев вы сможете интеллигентно поддерживать беседу, при этом не имея ни малейшего понятия о теме разговора. Полезнейшее качество в любом мире.

Памяти Dogmeat

Если помните, так звали милую собачку из первой части игры. Она была хороша почти всем — только со здоровьем возникали частые проблемы. Fallout 2 гарантирует повышенное количество калек и инвалидов, которых вам придется опекать днем и ночью. К счастью, на этот раз вы имеете гораздо большую власть над своими помощниками.

Первое и самое главное правило Fallout гласит: напарник всегда не прав. Что бы он ни делал, все к худшему. В большинстве случаев напарник не способен никого убить, не умеет отвлекать огонь на себя — зато может на удивление мастерским выстрелом вышибить из вашего героя последние капли жизни. Чтобы этого не случилось, воспользуйтесь дистанционным пультом управления напарником.

Эта чудесная консоль замаскирована приличной табличкой "Combat Control". Заглянув туда, вы обнаруживаете специальные кнопки, нажимая на которые сможете играть на помощнике, как на рояле. Для новичков сделано упрощенное управление:



Первое и самое главное правило Fallout гласит: напарник всегда не прав. Что бы он ни делал, все к худшему.



четыре манеры поведения в бою. От глупо-героической до излишне трусливой. Но тем, кто хочет выжить, советуется заглянуть в меню "Custom" и самолично проинспектировать положение извилин в голове ведомого. Вы сможете предельно ясно объяснить брату по оружию, каким именно средством предпочтительней пользоваться, когда именно надо бросать все и пускаться наутек (у напарников с этим вечные проблемы — то рано, то поздно), кого следует атаковать и даже какими наркотиками стоит воспользоваться.

В теории все выглядит идеально. Ваш Санчо Панса облачается в лучший бронежилет, берет в руки вверенное ему оружие. Словом, выглядит очень внушительно. Насколько обманчива внешность, вы понимаете лишь в тот момент, когда отважный оруженосец, имея максимальное здоровье, полный рюкзак патронов и строжайший приказ "Не отступать!", поворачивается к вам кормовой частью и демонстрирует отменный образец олимпийского бега. Это обидно, но не смертельно. Гораздо хуже, когда вам приходится отступать, то есть из всех сил драпать к ближайшему краю экрана. Именно в такие минуты ваш почетный караул с придушенным криком "Ура!" бросается на противника. На тех самых ребят, от которых вы, человек, прикрытый Advanced Power Armor и вооруженный по последнему слову техники, быстро и уверенно удираете. Последствия очевидны. Вы теряете любимого ослика для транспортировки вещей, а также сами вещи. Что вдвойне прискорбно. Хронология ваших побед — это история удачного маневрирования между шизофреничным напарником и кровожадными врагами.

В зависимости от собственных нужд и терпения вы можете набрать до четырех-пяти помощников. Специальный



Perk Magnetic Personality позволяет взять дополнительных напарников. Вопрос лишь в том, сможете ли вы ухаживать за армией этих бездельников.

Fallout 2 предлагает весьма обширную базу данных грузовых осликов, о которых вам предстоит заботиться. Каждый, отягченный чувством вины, найдет себе достойный экземпляр. Для тех, кто долго угнетал цветных, есть чудесный папуас с костью в носу. Слишком долго слушавшие телевизионные призывы "Позвоните родителям" могут взять на поруки Vic'a, ремонтника в летах. Самым симпатичным вам покажется Deathclaw из Vault 13, но он не может использовать оружие и носить бронежилет. Может, это и к лучшему: напарники редко экономят патроны. К тому же они склонны менять оружие и вполне способны расстрелять амуницию всех стволов, которые нашлись у них в багаже. Так что когти значительно экономичнее.

Не забыты и собачки, истинная любовь авторов обоих Fallout'ов. На этот раз их минимум две штуки: отвратительная и железная. Первая носит имя Pariah Dog и совершенно бесплатно награждает вас своей любовью, Jinxed Perk'ом, а также скидывает ваш Luck по меньшей мере на четыре очка. Это гадкая псина. Благодаря ей вы не сможете сделать ни одного выстрела, не поранившись, ловушки будут реагировать на ваше появление радостным воем, а гранаты и бомбы — взрываться прямо в руках или рюкзаке. При этом здоровье мохнатого мешка с костями и стеклянным глазом просто отменное. Второй враг человека сделан полностью из железа. Умеет говорить и понимает команды, но носить на себе ничего не может. Зачем вам собака-робот? Хорошо еще, что не отнимает запасы еды у автомобиля.

Машина стала одной из визитных карточек рекламной кампании Fallout 2. Она быстро перемещает вас по выжженной пустыне, уменьшает вероятность нападения врагов и обладает большим и вместительным багажником. А еще она умеет кушать Micro Fusion Cell и делает это с завидным аппетитом, заставляя голодать люби-



мую плазменную винтовку. Здорово? На самом деле, не очень. Автомобиль явно страдает лунатизмом и, благодаря некоторым багам в игре, обладает удивительным умением исчезать с места парковки. Ну хорошо, в New Reno ее украли. Расстрелять обидчиков, а не договориться с ними было делом чести. Затем машина практически дематериализовалась у входа в Vault 13. У нее почти получилось — остался только багажник. Его можно было открыть, покопаться в вещах, но сесть в авто было невозможно. Весь остальной кузов, включая двери, моторное отделение и даже заднее стекло, был аккуратно отрезан. Несчастная куча железа исчезала и с парковки в New California Republic, и во многих других местах. Словом, она оказалась немного недоработана. Гораздо легче ходить пешком, дышать свежими радиоактивными ветрами и отстреливать стаи инопланетян.

Курьезы будущего

Fallout 2 насчитывает около пятнадцати основных достопримечательностей пустыни (селения, города, vault'ы) и еще около дюжины "бонусных". Нахождение последних зависит только от уровня Luck, а также наличия Perk'ов Explorer или Ranger. Как всегда, вы никогда не сумеете предугадать, что вам уготовила судьба. Самым неожиданным трюком стало перемещение героя на сотню лет назад, в Vault 13. Знаете с какой целью? Чтобы сломать тот самый Water Chip, который подвинул Vault Dweller'a выйти на поверхность и в итоге спасти мир. Лихо закручено. Ожидайте также стада "мыльных" Brahmin'ов, которые любят взрываться, Broken Dreams Cafe, где сидят персонажи первой части игры, "Мост Смерти", упавший космический корабль BBC США, и даже разбившегося (!) посреди пустыни кита.

Квесты тоже хороши. Вам, потому что Vault Dweller'a из первой части игры, воспитанному в примитивной деревне, придется решить множество хитроумнейших задач. А ситуации бывают совершенно немыслимые. Враждующие говорящее растение и играющий в шахматы скорпион, про-



тивостояние Vault-города и Ghoul-города, экспозиция пластиковых муляжей зверски замученных людей на заброшенной ферме и народ, живущий под землей, говорящая крыса-интеллектуал и ее марионетки. Как спасти мир от наркотика Jet, вызывающего мгновенное привыкание? Как нейтрализовать полицейского, который решил взорвать себя и городскую радиоточку? Как выкрасть планы вертолетов с тяжело охраняемой базы Enclave? Можно ли заставить древний танкер, населенный бандой панков, снова выйти в море? Как в конце концов найти целую похищенную деревню? Выбирайте развлечение по вкусу.

Война и хитрости

К лучшему или худшему — но походный боевой режим практически не изменился. Вы всегда сражаетесь на ограниченном поле, выйдя за пределы которого, можно досрочно закончить потасовку. Иные пути: победа или смерть. Враги по-прежнему стремятся навязать ближний бой и идут напролом. Стоящие лицом к лицу и стреляющие друг в друга люди выглядят абсурдно, но только так достигается максимальная точность стрельбы. Симпатично смотрятся разные "неприятности", происходящие с участниками в ходе драки. Головы слетают с плеч, тела рвутся на куски шквальным огнем тяжелых орудий, плавятся под ударами плазмы и хорошо горят. Очень простая,



эффективная и зрелищная система, которая не устареет и не приедается. Как Heroes of Might & Magic.

Напоследок — скромное предложение. Начиная игру новым героем, максимально развейте Outdoorsman skill. После чего смело направляйтесь на юг, по побережью. Обнаружив город San Francisco, зайдите в Shi Temple и согласитесь достать чертежи vertibirds. А теперь из города — на север, к Navarro. Убиваем человека в рясе, открываем его каморку и обнаруживаем черный ход на базу. С помощью Sneak проскальзываем мимо часового и вскрываем местный склад, где находим Advanced Power Armor, Plasma Rifle и много других полезных вещей. Выходим на поверхность и, поговорив с механиком, достаем те самые чертежи. По возвращении в SF отдаем чертежи представителю Brotherhood of Steel и получаем 20000 очков и Pulse Rifle. Еще 5000 ждут нас в Shi Temple.

А главное, обязательно поговорите с сержантом, пока находитесь на территории Enclave Base. Это незабываемый, яркий, пафосный персонаж. Концентрированная карма Fallout'a.

Затем машина практически дематериализовалась у входа в Vault 13. У нее почти получилось — остался только багажник. Его можно было открыть, покопаться в вещах, но сесть в авто было невозможно.



Fallout 2

Black Isle Studios
Interplay

•Графика 87% •Звук 91% •Сюжет 99%
•Интересность 98%

Now you play this game, maggot. You gonna kick ass, you gonna loot, you gonna Jet, and you certainly gonna die for the G.E.C.K., mo-ron! Have I made myself clear?

•Windows 95 •Pentium 90
•16 Мбайт RAM •4x CD-ROM

Новые мертвые: в рай на халяву

Наталия Дубровская

Grim Fandango

Все люди смертны, и это не делает им чести. Но тут уж ничего не попишешь: как ни вертись, а в один прекрасный день непрочный сосуд, заключающий в себе наше измученное “я”, разлетится на куски, и перепуганной душонке не останется ничего иного, как только идти дальше нагишом. Спорить бессмысленно, смотреть вслеп — тоже, остается одно — загадать на пальцах: а куда она, собственно, отправилась? и зачем? и главное — а что ТАМ с нею будет?

Как это ни удивительно, но за четыре миллиона лет непрерывного и разнообразного умирания ответов на этот весьма насущный вопрос человечество придумало всего четыре:

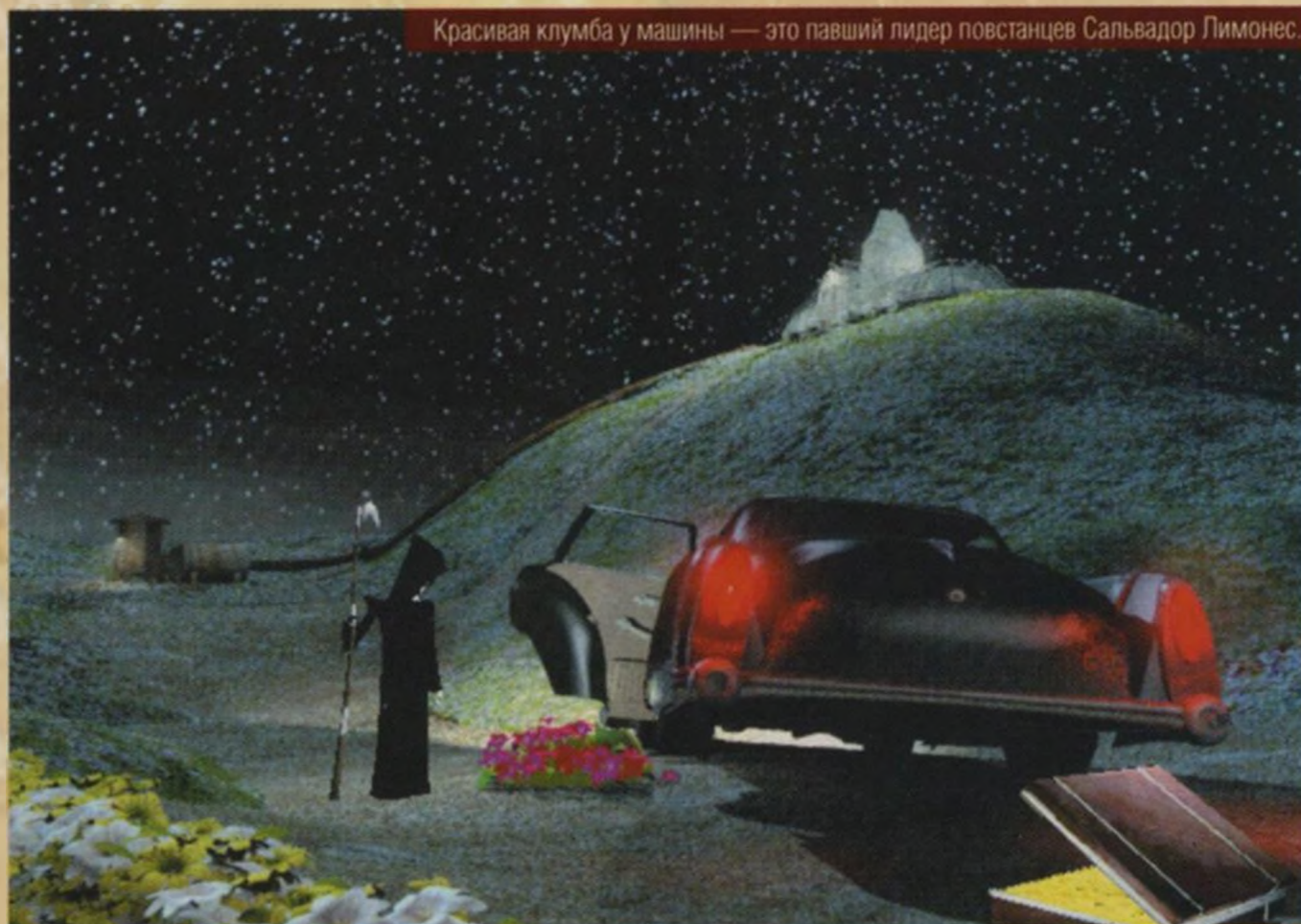
- а) Там будет лучше
- б) Там будет хуже
- в) Там будет точно так же, но с небольшими поправками
- г) Там вообще ничего не будет

Первые два варианта продиктованы простой человеческой логикой: “Не может же везде быть так поганно!” — или, с другой стороны, “Раз везде так поганно — то там наверняка еще хуже”. Кроме того, тут обычно примешиваются мысли о возмездии, воздаянии и прочих формах посмертной оплаты.

Вариант “г” мы рассматривать не будем, потому что подобных взглядов придерживаются обычно любители посидеть на халяву, записаться в коммунисты или смыться, не заплатив.

Вариант “в” — удел охотников, собирателей и прочих не склонных к рефлексии язычников, неспособных представить форму существования отличную от той, к которой они успели привыкнуть. Как индейцы Майя или... или Тим Шефер, автор самого отпадного квеста всех времен и народов, несравненного Full Throttle! А еще — создатель отличной и очень необычной игрушки Grim Fandango (LucasArts), о которой мы и будем говорить.

Во всяком случае на этот раз он ловко притворился, что думает именно так.



Неприятности с уклоном в вечность

Мануэль Калавера умер очень неудачно. Вернее, жил неправильно. Вернее... уф, проще говоря, такой он оказался бестолочью и неудачником, что застрял после смерти в достаточно гнусном промежуточном мирке под номером восемь, причем в роли самой неблагодарной — в качестве агента по распространению билетов из этого самого противного мирка в следующий. Только дозреет какая-нибудь заблудшая душа до выпадения из брэнного тела — Мэнни тут как тут, в черном прикиде, очень подходящем к его нынешнему костяному и безносому обличью, с косой наперевес и на высоких каблуках для пущей важности.

Жаль, что в Эль-Марроу у агента Калаверы все пошло именно так, как, судя по всему, шло и здесь, среди живых и теплых, — паршивенько пошло. Пока не всучит Мэнни энное количество престижных билетов, не видать ему мира номер де-

вать, а клиент ему идет ну такой заваливший! Пьяницы да жулики. Такой клиент если на что и может рассчитывать, так только на отправку тихим ходом в ящике с наклейками. Нашему Мэнни хоть бы на пароход кого-нибудь посадить, не то что на знаменитый Экспресс #9, преодолевающий путь до нового мира не за четыре положенных года, а за четыре минуты!

Но на Экспресс может попасть только человек кристальной души и огромного сердца. А всех мало-мальски достойных покойничков перехватывает у Мэнни мерзкий конкурент и боссов любимчик Домино.

Не везет Калавере! Вернее, это он думает, что не везет, — до тех пор, пока не попробует взять судьбу в свои руки. Потому что на самом деле... На самом деле там просто все так же, как здесь, — я же вам говорила!

Будьте как дома!

Проявив (с нашей помощью) чудеса квестерской наглости и находчивости, Мэнни взял да и увел у Домино из-под носа потрясающего клиента — женщину высочайших моральных качеств и с полным мешком добрых дел за спиной. Прекрасную Мерседес Каломар, ни разу не заплатившую за всю свою земную жизнь налогов — потому что она никогда не имела достаточно денег, чтобы заинтересовать налоговую инспекцию. Неустанно спасавшую все живое, от беспризорикиков до брошенных собачек. Мече Каломар, у которой слово “Экспресс” на лбу написано и которая одна сможет разом спасти пошатнувшуюся карьеру агента Калаверы.

И вот тут все и завертелось... Нет для Мече билета — потому что на Экспресс

**Но на Экспресс может
попасть только человек
кристальной души и
огромного сердца.**



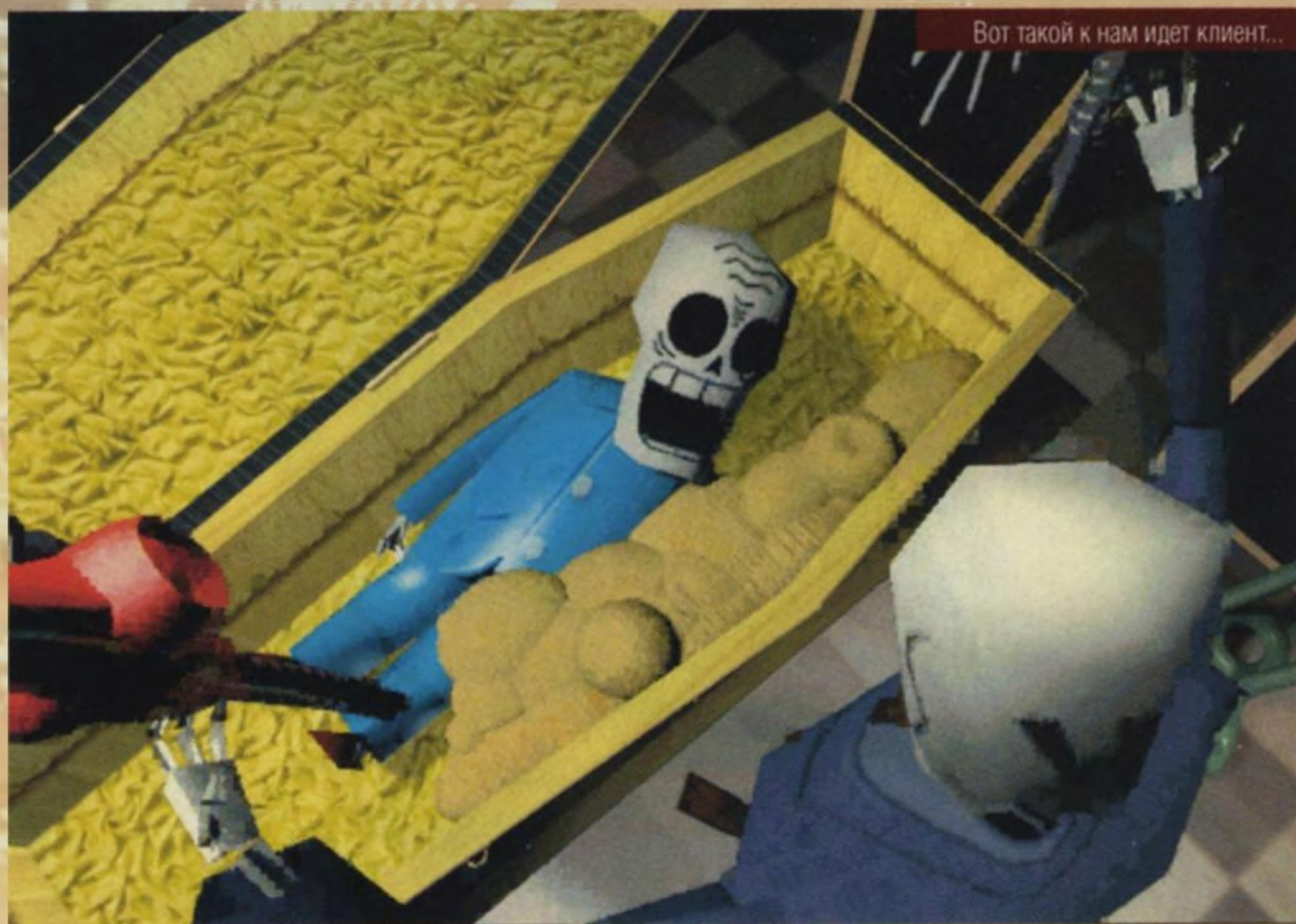
здесь садятся не те, у кого совесть почище, а те, у кого кошелек потолще. Потому что неспроста Домино доставались лучшие клиенты — на желании гостей поскорее уехать отсюда давно уже варят хорошие бабки те, кому и здесь неплохо.

Потому что здесь все, как у нас, — и даже можно умереть. Запросто. И местные крутые обожают пострелять — и в своих, и в чужих. И попасть под пулю очень легко.

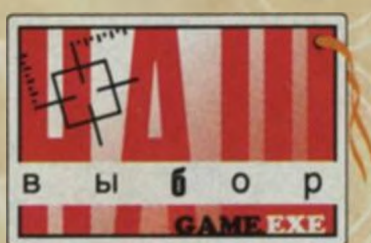
Так что Мече... Прекрасная Мече пойдет в Рубакаву пешком, через лес, полный чудовищ, по грязи и снегу. Год пути на своих двоих. А оттуда кораблем... А оттуда...

А Мэнни посвятит свою загробную жизнь тому, чтобы найти ее и посадить на этот самый Экспресс. Чего бы это ему ни стоило.

Веселая жизнь в Land of the Dead Grim Fandango — большая игра. Вернее, разнообразная: вроде и миров немного, и возвращаться в них приходится, но столько в ней всего случается! И персонажи, сколько в ней персонажей! На целое кино хватит. На вполне неплохую "черную комедию" про мафию, любовь и Лас-Вегас. Да и сюжет потянет, поверьте! Динамичный, напряженный, в строгом соответствии с законами жанра — только теперь в это все еще и играть можно! И еще это красиво нарисовано, в 3D и с поддержкой 3Dfx. И даже без последнего бежит отлично. И художественное решение самое что ни на есть удивительное — все персонажи выполнены в стиле масок мексиканского карнавала "Дня мертвых", интерьеры и прочая архитектура тоже такие, мексикански-маинские. Что, во-первых, делает до сих пор несовместимое с "населенными" квестами (несмотря на все отчаянные попытки типа Blade Runner) мертвечное 3D вполне приемлемым и приятным для глаз (все равно здесь все уже умерли!), а во-вторых, позволяет воссоздать ерническую,



Пусть она тоже скелет, но когда она снимает с ноги нечаянно прожженный сигаретой чулок, веришь, что у нашего Мэнни перехватило дух.



Grim Fandango

LucasArts
LucasArts

•Графика 90% •Звук 95% •Сюжет 95%
•Интересность 92%

Здорово! Просто здорово! Отличная игра и для поклонников жанра, и для зеленых новичков.

•Windows 95 •Pentium 133
•32 Мбайта RAM •4х CD-ROM •SVGA, 2 Мбайта



диковую атмосферу древней игры "в покойников" — только на этот раз игры гораздо более утонченной и красивой, чем привычный Halloween с его безнадежно заезженной "детской" эстетикой.

Каждая маска полна жизни, каждая "точка, точка, запятая" на белом фоне — характер, узнаваемый сразу! Каждый персонаж тщательно анимирован, причем анимирован по-своему. Хитрая и алчная красotka, неизменно — любовница "самого крутого парня в городе". Лидер повстанцев Сальвадор Лимонес, проспавший в борьбе за правду свой собственный билет на Экспресс. Старый моряк. Секретарша. Босс. Продажный адвокат... И Мече, наша прекрасная Мече! Пусть она тоже скелет, но когда она снимает с ноги нечаянно прожженный сигаретой чулок, веришь, что у нашего Мэнни перехватило дух. Он тоже скелетик, конечно — зато переодевается по ходу игры раз восемь, то в моряка, то в мафиози, а то и в каюра... И все время в них и превращается — а нам за него играть! Водить корабль, подниматься со дна, добывать кораллы, играть в рулетку, стрелять, красть, клянить, драться, вскрывать замки. Все по полной программе!

А чтобы скучно не было, у нас есть друг и помощник — большой и глупый верный Дух земли по имени Глоттис. По должности — механик. По призванию — водила. Бррр-тыр-трррр! Это он так воеет всякую минуту, когда ему приходится сидеть в машине без дела. Не может без этого! Крутит руль и рычит, как мотор. Учитывая, что Мэнни при этом обычно надо думать и решать весьма непростые задачи... И вторая голова очень бы помогла... А эти дебилские вопли во всю демонскую глотку изрядно действуют на нервы... Трудный он парень, Глоттис. И трусоват. Зато какой друг!

Метод перебора? Это для живых! Чем по-настоящему радуется Grim Fandango — так это тем, что святыми

принципами Full Throttle! авторы не поступились ни на йоту. Ни одной задачи на тупое "пазломание" или метод перебора. Даже кодовый замок придется вскрывать не подбором цифр и тихими поворотами счетчика, а косой и дрелью (кстати, складная коса агента Калаверы, с которой он исправно ездил на изымание душ из тел, пригодится вам не раз и не два. И даже не десять). И если от этих слов у вас создалась иллюзия, что тут главное — найти новый предмет и тупо приспособить его к нерешенной задаче, то вы сильно ошибаетесь. Здесь все задачи — на логику, не на ту, которая в шахматах, а на ту, которая просто логика. Согласно которой коса, даже если вам ее выдали, чтобы пожинать души, вполне сгодится на то, чтобы косить ею траву или подтянуть к окошку якорную цепь, раз она далеко. Согласно которой следует перерезать корабль пополам, если мощности двигателя не хватает на то, чтобы сдвинуть его с места целиком. Согласно которой раз решил посадить девушку на Экспресс — пойдешь за ней на край Того света, даже получив от нее бутылкой изпод шампанского по костяной голове. Ту самую логику, на которой был построен FT! и которую мы так боялись не найти в Grim Fandango.

Зря боялись!

Тяжело же дались нам долгие два года, которые длилась разработка Grim Fandango! Уж очень хорош был FT! и очень долг был перерыв. И слишком уж многое нам обещали. Прямо как агент Калавера — ну так обещает скоростной экспресс, что нам уже видится сосновый ящик без удобств.

Теперь игра готова. И можно смело сказать — зря боялись. Отличная игра, веселая, большая, мастерски проработанная и очень оригинальная. Правда... Правда, все равно не Full Throttle! Не стал "Фанданго" таким откровением и не станет, боюсь, для целого квестерского поколения эталоном жанра. Да и сверхоригинальный "безмышинный" интерфейс подкачал — тот же point-and-click, только с клавиатуры. Что не так удобно. И совсем не ново — просто непривычно.

Но... Это ИГРА! Настоящая, живая, которая останется надолго и играть в которую будут все.

Кто там говорил о кризисе жанра?!



Грешен, господи...

SiN
Господин ПэЖэ

Много на свете игр, но, как минимум по одному параметру, SiN выделяется из общей массы: ни в одном заголовке статей о нем слово “грех” не обойдено вниманием. Не буду и я отступать от хорошей традиции. Зато в самой рецензии обязуюсь проявить неортодоксальность и неконформизм — в порядке общей компенсации.

Начнем с того, что “демку” мы все уже видели. Кому-то очень понравилось, кому-то средне, но вроде бы тех, кто совсем ничего хорошего для себя не нашел, почти не было. И это, вообще говоря, можно было предвидеть задолго до ее выхода. Уж очень заметно было по рекламе и по подходу разработчиков к игре, что готовится нечто крупное. С запрограммированным успехом. Тот самый блокбастер, о которых мы пытаемся говорить в этом номере.

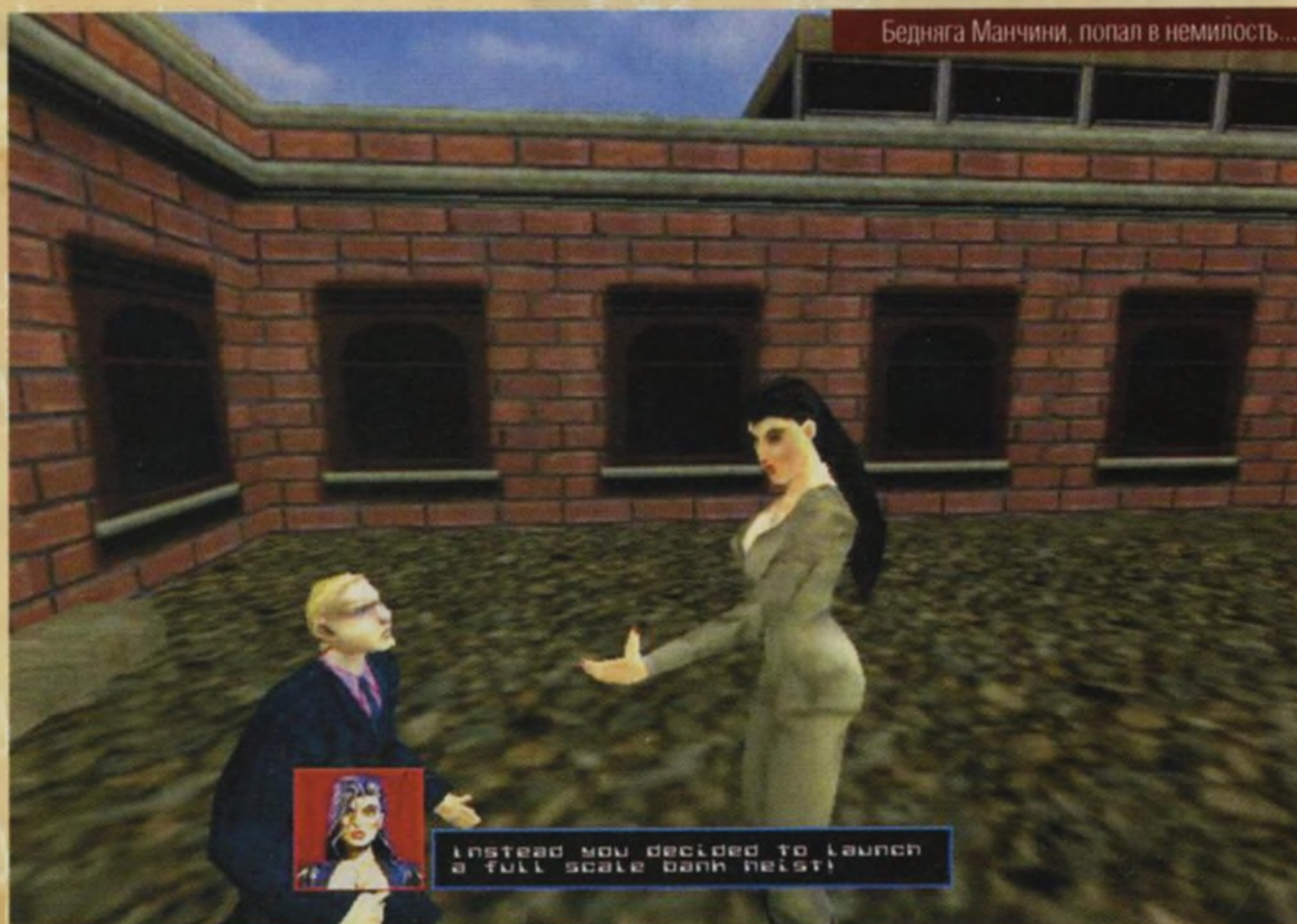
Традиция старых добрых советских времен требует от меня правильного порядка описания: сначала надо похвалить, если есть за что, а потом можно и нужно указать на отдельные недостатки. Нет! Не дожидетесь! В этот раз я сначала наеду, а уж потом буду разбираться, осталось там что-нибудь стоящее, или нет. Особенно от блокбастера.

Музыка, написанная настоящими...

Я человек скромный и простой. Многого мне не надо, особенно от музыки. Чтобы играла и чтобы к игре более-менее подходила. Я без особых проблем слушаю Metallica и Rammstein. Я даже способен понять и принять что-нибудь покруче, если очень надо. Только вот... Надо ли это в игре? И кому?

Помню, когда я впервые запустил SiN (уже не “демку”, а настоящую, полную версию), ждал чего-то выдающегося. И получил, ой как получил. Уши до сих пор болят. Зачем там такая музыка? Давящая, назойливая. Попозже, правда, немного успокоилась, но лучше от этого не стала...

Да, формально она даже переключается “по настроению” — но, пардон, если я решил постучать кулаком по стене — повод ли это играть бравурную боевую мелодию (если данную комбинацию колебаний воздуха так можно назвать)?



Нет, конечно же, Эйнштейн был прав, и все на свете относительно, но тупее здешних врагов — только ребята из моего любимого Shogo.



Кстати, домашнее задание тем, кто читает эту статью: два часа говорить Господину ПэЖэ “ку”, а потом столько же думать, что такое музыка и зачем она вообще нужна в играх жанра Action. Наводящий вопрос: является ли музыкой саундтрек Трента Резнора к Quake? Об исполнении доложить на rg@game-exe.ru, причем немедленно.

Искусственный идиотизм

Если дословно расшифровать аббревиатуру ИИ (или ее английскую подругу AI) в применении к SiN, увы, получим Artificial Idiocy. И никак иначе. Нет, конечно же, Эйнштейн был прав, и все на свете относительно, но тупее здешних врагов — только ребята из моего любимого Shogo.

Личный рекорд одного из монстров — он несколько раз успешно забегал за ящик и выглядел из-за него, дабы пострелять маленько. Правда, делал он это совершенно независимо от моего поведения, просто побегать захотел. Натурально, во время очередного выбегания он получил свое без малейших усилий с моей стороны.

Как и в Shogo, почти все враги пользуются либо оружием мгновенного действия (ружья, пулеметы), либо



почти мгновенным (у некоторых nämlich траассирующие пули, летящие, впрочем, настолько быстро, что от обычных пуль они и не отличаются). Увы, добиться интересной игры, где надо двигаться аккуратно, не получилось. Выходим в лоб, ежась под градом пуль, целимся в буйную головушку и наблюдаем кровавый дождик, исправно орошающий стенку.

Вместо упражнения на танцевальное мастерство (вспомним DOOM — там при желании можно было пробежать даже самые сложные уровни почти без выстрелов) получилась битва настоящих ковбоев: двое встают друг против друга, стреляют — один умирает, а второй уползает зализывать раны. Жаль, однако, могло бы быть и поинтереснее, если бы врагам дали бластеры вместо ружей...

Жук в муравейнике

Именно так можно (и весьма справедливо) охарактеризовать ту версию игры, что лежит в коробке. Как стало модно в последние годы, играть до выхода хотя бы двух-трех патчей просто невозможно. Запуск любого исполняемого файла, лежащего на компакт-диске, похож на открывание коробки с насекомыми, которые немедленно начинают ползать по всем доступным частям вашего тела, тьфу, винчестера.

Среди них есть крупные жуки (так, запустить игру из менюшки, появляющейся при срабатывании “Автостарта” в Windows, невозможно — она запустится не с жесткого диска, как должна бы, а с “компакта”, и потому играть не



...и ломать кирпичные стены.

сможет) и масса мелких муравьишек, которые покрывают ровным слоем руки, шевелятся и кусаются и не дают получить свой законный кайф от купленной игры.

Некоторые баги надо перечислить и рассказать, как лечить, а то народные стенания заглушат даже бурчание в животе с голоду, каковое нынче у многих наблюдается в связи с кризисом. Итак, по порядку.

Запустили, из красивой менюшки, которая сама появилась, когда вставили компакт-диск. Не играется. Выходим, закрываем менюшку, идем в "Пуск/Программы/Sin/Sin" и запускаем его, родимого. Все будет нормально.

Уровень грузится долго или вообще не грузится. Здесь есть два способа лечения. Первый — лекарственный. Лечить будем чаем. Идем на кухню, ставим чайник, ждем закипания, завариваем, ждем заваривания, пьем, ждем не-скажучего, идем в туалет, делаем понятно что, возвращаемся к компьютеру. И обнаруживаем, что все загрузилось, как и должно. Кнопку нажать просит. Нажимаем, играем. Ну, в самом деле, что поделаешь, если это чудо действительно так долго грузится!

Второй способ — хирургический. От него больному будет хуже, но жить на этом свете он останется, по крайней мере до выхода патча. Идем туда, куда поставили игру и оттуда заходим в подкаталог base. Если обнаружили файл default.cfg — отлично, значит, попали куда надо. Открываем файл autoexec.cfg (если нет — создаем) и



**Увы, гениальные уровни
запоминаются
немногим, а
забываются за месяц,
но вот ползание по
"виртуальному
винчестеру" в
"виртуальной DOS" —
это надолго.**



пишем в конец его такие строки:

```
set developer 1
set flushmap 0
```

Эффект будет двояким: с одной стороны, нам больше не покажут красивой картинки с загрузкой, а при игре на экране будет появляться куча не относящихся к делу сообщений, но главного мы добьемся: время загрузки, особенно если мы не меняем уровень, а просто умерли и хотим попробовать еще раз там же, сократится раза в два, а то и больше.

Через некоторое время SiN просто умирает, либо в гордом одиночестве, либо утаскивая за собой на тот свет Windows целиком. Я не волшебник и не программист из Ritual — отстаньте от меня и ждите патчей. Рано или поздно полечат, вы не одни такие, весь мир мучается.

Sound Blaster Live. Ну не живет оно с ним. Вроде бы можно докрутить настройки (поставить качество звука на самое низкое и т.п.), и все заработает, но не у всех. Крутите и ждите патчей.

В самой игре... О-хо-хо... В самой игре проблем тоже хоть отбавляй, утверждают буржуи в обзорах, но лично мне пока везет: я, видимо, на них просто не попадаю. Если вдруг что-то будет, но получится победить — зайдите на www.game-exe.ru, в раздел "Общение/форумы", и на форуме Action расскажите, что было и как победили. Народ вас не забудет.

Давайте еще маленький хинт дам: есть там такой файл, runsin.bat, очень полезный. Если в нем прописать



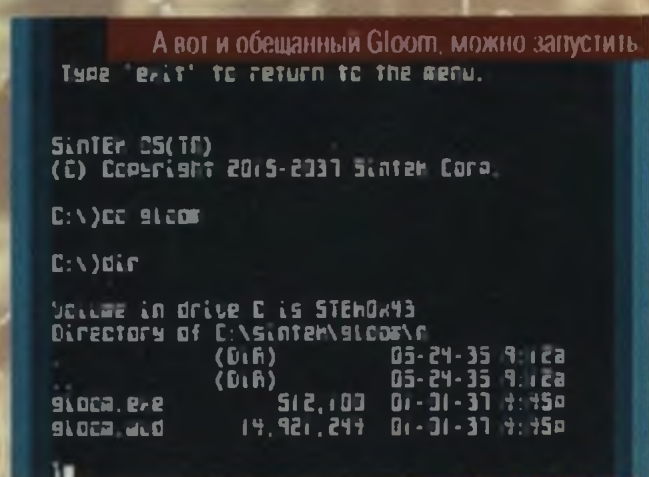
что-то типа "sin +set player PG %1 %2 и т.д." (сами догадайтесь, что там должно быть вместо и т.д.) и сделать на десктопе ссылку именно на него, то на старте перестанут спрашивать, а не Blade ли нас, часом, зовут.

Двадцать минут в пустом бассейне

Интерактивность — это, похоже, вторая "фича" игры по затраченным усилиям, и первая, по которой ее запомнят. Увы, гениальные уровни запоминаются немногим, а забываются за месяц, но вот ползание по "виртуальному винчестеру" в "виртуальной DOS" — это надолго. Они были первыми, за что и получают достойное место на скрижалях и в анналах.

Я чуть позже буду петь этой самой интерактивности дифирамбы, а пока надо бы и честность проявить. Да, круто, да, интересно, но, елки-палки, нельзя же издеваться над игроком! А как еще можно назвать ситуацию: выпадаешь из двери (свет сзади тебя погас, все завалено-загорожено, идти некуда) в здоровенный котлован. Гладкие стены, несколько труб по земле проложены, на одной из них — вентиль. На одной из стен, слишком высоко, чтобы запрыгнуть, вход куда-то, тоже в виде трубы. Очевидно — надо заполнить котлован водой, правда? Идем к вентилю. Дергаем. А он, оказывается, застрял и не работает. И что дальше?

Да, я протормозил. Да, я знаю, любовь к квестам и стремление следовать их правилам до добра не доводят. Но я сидел там двадцать минут. Я пробовал запрыгнуть назад в дверь (не запрыгивается), пробовал выпрыгнуть из котлована, пробовал даже запрыгнуть прямо в трубу. Исчерпав свои акробатические способности, начал пробовать вентиль. Честно применил к нему все, что было, — оружие (расстрелял все пули), предметы в карманах. Не работает. И что?! Прощупал и расстрелял все стены. И только потом обратил свои глаза вверх. А там, далеко вверх, что-то похожее на осветительную башню на стадионе — как я потом понял, это подъемный кран, держащий какую-то балку. И именно в балку надо выстрелить. Она, как всякий рояль в кустах, падает с точностью до



микрона на вентиль, сворачивает его, вода течет — все как положено.

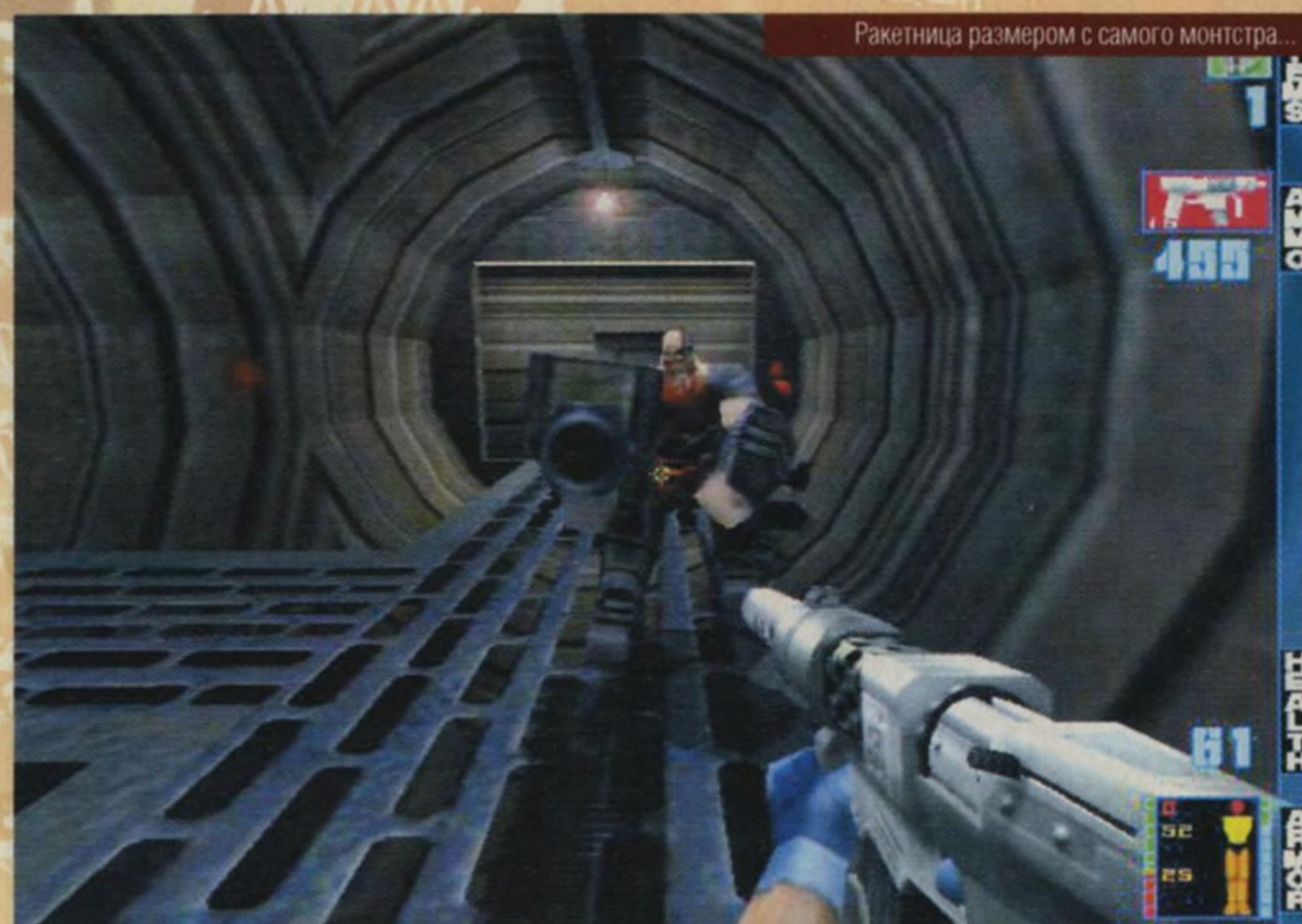
Так нельзя. Нельзя, ибо претензии на реалистичность не вяжутся с роялями в кустах. И тем более нельзя повторять ту же ошибку много раз подряд. Почему, как только срабатывает сигнализация и сирена начинает завывать, все вокруг немедленно меня узнают и начинают расстреливать? Ведь костюмчик у меня остался тот же, местный, свежескраданный, и рожа вроде такая же протокольная, как была. Как говаривал Станиславский Немировичу-Данченко, "Не верю!".

Впрочем, разумеется, не все так плохо — многие вещи делать в кайф. На бульдозере стену ломать, на погрузчике — ящики крушить. Педестрианов опять же, как в "Кармагеддоне", в лужи превращать. Искать пароли и чувствовать себя хакером, вводя их. Управлять воротами, сейфами и прочим — опять-таки с компьютеров. Сказка, да и только.

Приколы нашего городка

Чего есть — того есть. Игра "для своих" — для тех, кто в игровой атмосфере живет, все Web-узлы запоминает наизусть, а всех, кто работает в игровых фирмах, знает и в лицо, и по фамилиям. Посмотрите на небольшую коллекцию хохмочек (процентов пять от того, что встретится в игре), заснятую мной.

Тут и приколы о Ромеро, и женитьба Дюка на Ларисе Ивановне Крофтовой, а особо ушлые искатели секретов даже обнаружили на одном из экранов загруженную страничку



www.bluesnews.com. Правда, в зеркальном отражении — обещают в ближайшей версии исправить.

А на одном из компьютеров в игре нетрудно обнаружить, что и суровые охранники не прочь поиграть в 3d action, в одном из подкаталогов там лежит подозрительно похожая по размеру и типам файлов программка Gloom, которая при запуске выдает все, что положено выдавать старику DOOM'у, но, увы, не запускается: на том компьютере не оказалось мыши, а без нее — какие игры?

Про всякие манипуляции с банковскими счетами и другие мелочи я уже упоминал, говоря о демо-версии, так что повторяться не буду. Да и вообще, всего не расскажешь — приколов столько, что после прохождения игры в первый раз неминуемо захочется поставить самый низкий уровень сложности и буквально носом пропахать каждый уровень, отыскивая мелкие радости.

Начнем хвалить

Собственно, я уже несколько абзацев как перестал ругать и начал хвалить, сам того не замечая. А все почему? Да потому, что после отсеечения мертворожденных частей остался такой немалый кусок живого, теплого и кровотокающего МЯСА, что умолчать о нем было бы преступлением против тебя, читатель. Увы, появился SiN поздновато, осталось в номере для него всего три жалких маленьких странички, так что подробно не влезет, но кратенько перечислю.

Уровни. Уровни от Levelord'a и прочих талантов. Правильные уровни. И для одиночной игры, и для сетевой.

Монстры. Правильные, красивые, движутся неплохо (для нарисованных вручную, конечно — по монстрам Shogo впереди всех с большим отрывом).

Сценарий. Хоть и простенький, ли-



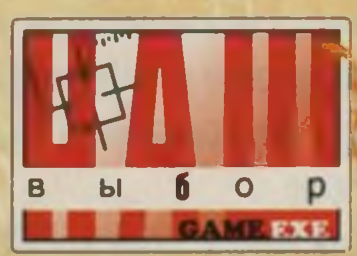
нейный, но в него веришь. Все, что делается, обусловлено предыдущими событиями, серьезное такое. Местами даже страшное.

И главное — Elexis Sinclair. Это вам не Ларочка — это Настоящая Женщина. А для интересующихся расскажу особо секретную фишку напоследок. Идем на www.ritualistic.com, берем там SinView посвежее, открываем pak0.pak, заходим в models/pl_elexis и видим там секретный каталог. Что в нем — не скажу. Как пользоваться — совсем не скажу! Иначе ваши родители меня разыщут и прикончат. И так, конечно, прикончат — вон она, фотка, лежит в качестве вещественного доказательства, но все равно не скажу. Ибо злой я от природы.

Смерть за углом

Вот где оно притаилось, вот! То, ради чего я именно эту игру буду держать у себя на винчестере (а точнее, на обеих домашних машинах). Для игры с друзьями в дефматч! Уровни от Levelord'a — это что-то... Оружие от Ritual — это более чем что-то. Все правильно, все как надо. Да, поиграть подольше не удалось, наверное, через некоторое время народ выявит недостатки, но пока это лучшее для дефматча со времен "Дума". Все конкуренты (Quake с его полупсовою дешевизной, а заодно и все новички — Half-Life, Unreal, Shogo) отдыхают молча.

Короче, возьми и поиграй сам. Никого не слушай, даже меня. Хотя нет, меня послушай, а уж потом походи и поиграй. Ибо Игра там есть — та самая, с истинной сумасшедшинкой, отличающей ее от жалких подделок. Никому не признаюсь, только вам, но это первая игра со времен Quake, которую я с удовольствием прохожу до конца. Правда ведь, это о чем-то говорит?



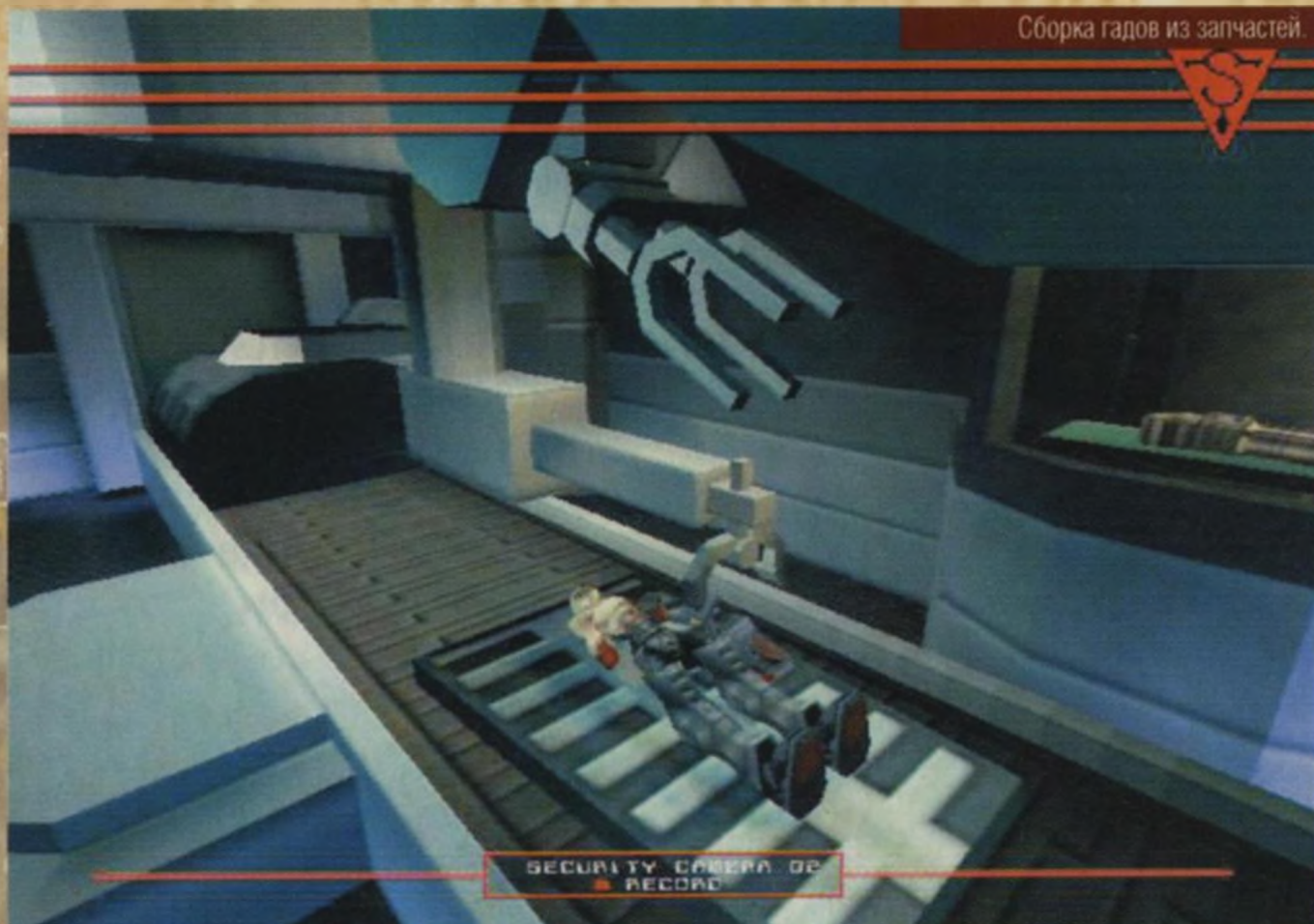
SiN

Ritual Entertainment
Activision

- Графика 92% •Звук 40% •Сюжет 98%
- Интересность 92%

Интересно, хотя местами чуток старомодно. Видимо, сказывается молодость компании, не хватает внимания к деталям, атмосфере... Но зато уровни от Levelord'a выше всяких похвал и вытягивают игру как целое очень высоко. Особенно если "музыку" выключить.

- Windows 95/98/NT •Pentium 166 •32 Мбайт (рек. 64) •4x CD-ROM (рек. 8x) •SVGA (рек. ускоритель)
- Web-страницы:
<http://www.ritual.com>, <http://www.ritualistic.com>



Стрелочники и триумфаторы

Михаил Калинин

Railroad Tycoon II

В чем секрет шедевра? Красивая графика, тонкий сюжет, новые идеи, последние технологические изыски или семизначные затраты на маркетинг? Из года в год тысячи амбициозных людей штурмуют вершины игрового Олимпа. Только единицы достигают настоящего успеха. Но успех ни на шаг не приближает к разгадке даже самих победителей. Шедевры аккуратно помещают под колпак и осторожно клонируют, дорисовывая после названия игры одну за другой порядковые цифры. Так и в PopTop Software решили не играть в коббоев. Чужой хит десятилетней давности был вежливо "приведен в соответствие" и выпущен на свободу. Результат? Безусловный успех!

Назалось бы, все элементарно: две станции, пути между ними, поезд — все. Сиди, загребай деньги лопатой. Ан нет! Все так просто и в то же время так... сложно. И железнодорожным магнатом станет лишь тот, кто откроет секрет Railroad Tycoon 2.

Дело мастера бо

Сотни километров пустынной земли дикой Америки. Отдельные городки живут обособленной жизнью, экономика как таковая отсутствует, в общем, развал и запустение. И тут появляемся "мы" — владелец маленькой, никому не известной железнодорожной компании. Пока — неизвестной. Нам предстоит развивать транспортную индустрию, торговать на бирже и чуть ли не самим... водить поезда!

Выбрав кампанию, мы обнаружим 18 сценариев, пройти каждый из которых возможно даже при неудачном завершении предыдущего. Принцип таков: в любой миссии есть три определенные цели различной сложности. Выполните хотя бы минимум — получите медаль, пойдете дальше. Не выполните — получите крестик в полагающейся графе, но все равно продолжите игру. Авторы не задавались целью “запереть” последующие уровни от игрока, не способного одолеть предыдущие. Весьма гуманно... Есте-

Светлый многоугольник — площадь охвата станции.

места для постройки новой станции очень важен, от этого будет зависеть дальнейшее развитие вашего предприятия. Цепочки преобразования сырья в RRT2 достигают приличной длины, но для начала лучше заняться чем-нибудь простым, например перевозкой пассажиров. Как ни странно, люди охотно едут из крупных городов в маленькие, но не наоборот. Цена перевозки зависит не только от количества пассажиров, но и от дальности расположения конечной станции. Однако есть и еще один аспект: мы, как-никак, имеем дело с 3D-ре-

ственно, сложность сценариев возрастает, да и время тоже не стоит на месте, так что скучать не придется.

Станционный смотритель

Знакомство с железной дорогой, безусловно, начнем со станции. Выбор

Сотни километров
пустынной земли дикой
Америки. Отдельные
городки живут
обособленной жизнью,
экономика как таковая
отсутствует, в общем,
развал и запустение.

Вот они, необъятные американские просторы!

Не отключайте подсказки в начале игры — из них можно многое почерпнуть

[illegible]

ПОБЕДИТЬ БЛОКБАСТА В ЦЕНТРЕ

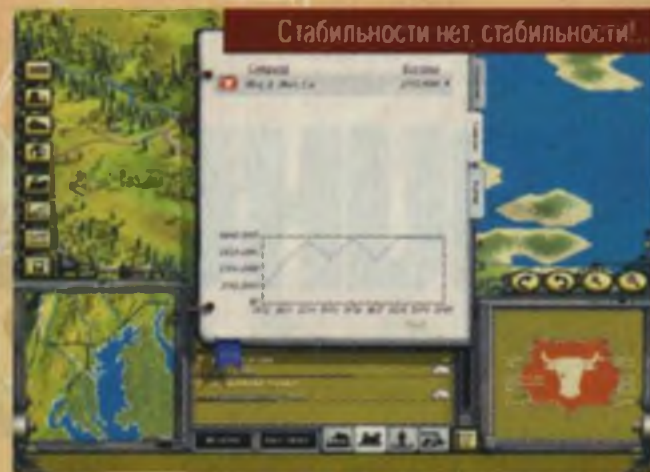


льефом. Соответственно, поезда еле-еле ползут в горку и сбегают с нее на всех парах. Отсюда вывод: время — деньги. Да-да, с течением времени количество пассажиров уменьшается (правда, не совсем понятно, куда они пропадают). На длинных перегонах поезд может быть ограблен, и вся выручка перекочует в карманы какого-нибудь Черного Джека.

Станции делятся по степени охвата территории на маленькие, средние и большие. Если нет денег, смело стройте маленькую — ее потом можно будет «апгрейдить» в большую. Естественно, станция — это не просто домик с перроном, а целая инфраструктура. Во-первых, здания технического обслуживания — водонапорная башня, башня с песком и собственно паровозное депо. Во-вторых, предприятия массового обслуживания. К ним относятся отели, салуны (ах, Дикий Запад!), рестораны и прочие средства удовлетворения низменных пассажирских потребностей. Они ведь люди избалованные — чуть что не так — шасть к конкуренту! Поэтому не стоит скупиться. Ну и, в-третьих, здания, обслуживающие прибывающие грузы. Что построить: холодильник или склад? Все зависит от специализации станции. Так что не рекомендую свозить на нее все продукты, что можно добыть окрест, — осетрина второй свежести популярностью у покупателей не пользуется.



Список возможных зданий довольно куц. Пока...



Победить соперников можно не только в открытой борьбе. В RRT2 блестяще реализована экономическая модель, игра на бирже.

Железные друзья

Ну как не замолвить словечко о главных действующих лицах! Эти маленькие паровозики, бегающие по экрану, забавно пыхтя и подавая гудки, отправляют нас на много лет в прошлое... Я, маленький мальчик, строю железную дорогу на полу, никого не трогаю. Домик из кубиков... Революционный матрос охраняет перрон... Хм... О чем это я? Ах, да.

Все модели локомотивов соответствуют историческим реалиям и отличаются друг от друга в основном мощностью (по крайней мере это главное, на что следует обращать внимание). Каждый паровоз способен тащить за собой до 6 вагонов. Мы можем не только направлять поезда, но и оказаться на месте машиниста. Нет, посидеть в кабине нам не дадут, но вот

справиться об уровне песка, воды и масла, а то и хозяйской рукой поддать жару в топке — пожалуйста.

Так, что еще... Поезда ходят по рельсам. А, вы в курсе! Ну ладно. Дороги бывают одно- и двухколейные. Последние лучше справляются с пробками на подъезде к станциям, но занимают больше места. Кроме того, поезда согласны ходить по чужим рельсам. Дороги доступны для всех, только успевай платить владельцу. Подождав, пока конкурент отстроит свои магистрали, и вычислив наиболее прибыльный путь перевозок, можно очень неплохо заработать. Каждый волен выбирать свою стезю.

Биржа

Победить соперников можно не только в открытой борьбе. В RRT2 блестяще реализована экономическая модель, игра на бирже. Скупка и продажа акций компаний конкурентов может привести как к финансовому могуществу, так и к величайшему краху. Впрочем, реакция компьютера на наши действия предсказуема, поэтому первоначально подзаработать на этом легко. Однако дальше железный





начинает более адекватно воспринимать окружающую обстановку, и тогда уже угадать изменение курса будет сложнее. Конечно, не всем интересно возиться с цифрами и высчитывать варианты падения курса, но уже то, что такая тонкая биржевая модель присутствует в игре, говорит о большом труде, проделанном разработчиками.

В общем, выбор за игроком. Хочется "играть в паровозики" — вас ждут составы и вагоны. Хочется пройти сценарий с наименьшими затратами — для вас открыт путь на биржу. Цель, как говорится, оправдывает средства.

Суд идет!

По сравнению с оригиналом игра стала и проще, и сложнее. С одной стороны, значительно облегчено управление поездами. Не нужно ломать голову над изобретением хитроумных развилки и семафоров, дабы поезд проходили на достаточном расстоянии друг от друга. Теперь работники ж/д транспорта умудряются непостижимым образом разворачивать поезда на однопутной дороге! При встрече же двух составов разных направлений один из них просто останавливается, пропуская другой (как?!). Задача играющего как диспетчера облегчена до предела. На мой взгляд, это лишило игровой процесс некоторой остроты. Зато игра дышит миролюбием. "Никакого насилия над конкурентами!" — вот девиз второй части RRT. Ну, кроме разве что морального.

С другой стороны, борьба с компьютерными оппонентами чрезвычайно трудна и требует немалых усилий серого вещества. Первоначальные попытки разобраться в биржевой экономике, как правило, ни к чему путному не приводят, а в это время электронный шельмец знает себе, отхватывает все больше и больше территорий...

Getting started!

Начинающим игрокам советую сразу же браться за кампанию. "Помощник" не даст вам запутаться в ходе первых миссий, компьютерные оппоненты на них еще не появляются, в общем, есть время разобраться, что к чему. Зада-



чи пока просты: соединить несколько городов дорогами к определенному сроку. Наиболее простой путь их решения — построить станции в крупных городах и связать их с маленькими. Поднакопив денег, можно приняться за сооружение необходимого пути, что порой требует максимальных затрат. Прокладывать рельсы приходится по холмам, плоскогорьям, строить мосты через многочисленные речушки (дорога от Чикаго до Нью-Йорка во втором сценарии отняла у меня более 2,5 млн. долларов!). Старайтесь по возможности избегать этих препятствий.

Игра в одиночные сценарии несравненно сложнее кампании. Сольные карты сделаны профессионально, с одной лишь целью — не дать игроку выиграть. Минимум возможностей для получения прибыли, ну а компьютер-то эти лазейки, конечно, заранее знает. Поэтому, прежде чем тягаться с ИИ, попробуйте сыграть с собою. Отмечайте особенности рельефа, расположение ближайших друг к другу источников сырья и предприятий по его переработке. В общем, все места, из которых можно получить деньги. Затем наблюдайте за техникой ИИ — он может многому научить новичков. В частности, обратите внимание на такую особенность: поезда конкурентов никогда не ходят пустыми (кроме случаев возвращения с отгрузки). Они простаивают на станциях до полной загрузки вагонов.

Поклонникам биржевой игры предлагаю посмотреть за действиями компьютера при продаже/покупке акций (более всего это захватывает при игре на наивысшем уровне сложности). И еще — на первых порах больше эксплуатируйте пути соперника, нежели свои. Главное — выгодно доставлять грузы и отстраивать собственные станции, а на пошину при удачно выбран-



ном маршруте всегда должно хватить.

Думаю, эти небольшие советы помогут вам побыстрее разобраться в нагромождении информации на мониторе и побороть компьютер. Уверен, все только начинается, и мы еще вернемся к теме Railroad Tycoon. Игры такого масштаба живут годами.

Полезные ссылки

<http://www.telefragged.com/ironhighway>. Очень неплохой сайт, на форуме которого обычно тусуются разработчики. Здесь же можно найти и новые карты в авторском исполнении.

<http://railroad.gagames.com>. Сайт с наибольшим количеством карт, создаваемых фанатами со всего мира. Здесь ждут и ваши творения!

www.gibbed.com. Первый клан в Интернете! Пока еще немногочисленный, проводится набор членов. Регулярно проходят соревнования.

<http://strategie.valhalla.com.pl/rrt2>. Международный польско-английский сайт. Море информации, живые форумы, советы для новичков. Оптимальное место для знакомства с "железнодорожниками" из других стран.



Railroad Tycoon II

PopTop Software
Gathering of Developers

- Графика 90% •Звук 99% •Сюжет 92%
- Интересность 95%

Необходимая школа жизни для людей, желающих в будущем связать себя с железной дорогой. Желательно наличие в доме игрушечного макета — в целях безопасности окружающих.

- Windows 95 •Pentium 133 (пек. 166) •16 Мбайт
- 4x CD-ROM •SVGA

- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, LAN
- Редактор сценариев •Сервер Heal.net



Автопопс

Carmageddon J.J. Carpocalypse Now

Александр Вершинин

Друзья мои, я опечален. Вместо столь ожидаемой игры, называемой Carmageddon 2, нам подсунули суррогат. Дешевку, подделку, дырку от бублика. Любимая массаи "Карма" умерла, и жирный масляный блокбастер Carmageddon 2 станет ей эпитафией, массивным безвкусным надгробием. Долой головные уборы!

Внесите тело.

Товарищи по акселератору! Коллеги. Все мы баловались "Кармой" понемногу. После работы или даже во время нее — она позволяла нам расслабиться, избавиться от негативной энергии и стать чуточку добрее. Теперь ее нет. А ее злобный потомок лишь способен вытягивать наши деньги и (не удивляйтесь!) жизненные силы. Право же, это моветон. Сбившись с пути отрока следует проучить.

А счастье было так возможно...

Ничто не предвещало беды. Мы весело резвились на просторах "Кармы-1" и с не меньшим энтузиазмом приняли демонстрационную версию "Кармы-2". Она нам понравилась. Там были знакомые всем пешеходы-жертвы, соперники-жертвы и много-много симпатичных новых и оригинальных бонусов. Несмотря на ограничение по времени, играть было привычно и приятно. Веб-сайт SCS обещал еще много чудесных автомобилей и коварных примочек для них, помогающих расправиться с обитателями городов, деревень и шахт. И ни слова о Позорном Нововведении. Оно притаилось за углом и ожидало своего часа. Неблагодарное чудовище!

После пары первых заездов в полной версии игры счастье достигло своей пиковой точки и явно намеревалось на ней оставаться до самого конца. Данная рецензия планировалась как восхваление очередного шедевра, помогающего не только выжить, но и не потерять боевой дух в столь сложные для страны времена. Сердце тихо радовалось под аккомпанемент визга покрышек, воплей разбегающихся во все стороны стаек пешеходов и ровное урчание двигателя.

Никчемные прелести жизни

Такое настроение было отнюдь не случайным. Мир "Кармы" стал значительно более живым, сложным и оригинальным.



нальным. Начнем, конечно, с уровней. Хотя на целых восемь пройденных заездов было лишь три карты, недостатка впечатлений не ощущалось. Хотя бы потому, что практически во все здания можно въехать на своем транспортном средстве. За окошками суется люди, и вы просто не можете противиться выработанному инстинкту — направляетесь к ним. С такой же легкостью проламываются и заборы. Зачастую, вы открываете совершенно новые области случайно, врезавшись в стену на полной скорости или не сумев вписаться в поворот. Стена падает, и за ней оказывается новая порция отчаянно улепетывающих жертв. Особым кайфом считается настоящее ограбление банка. Дверь огромного сейфа открыта, и, забравшись туда, вы имеете шанс подцепить немного кредиток. С другой стороны, с таким же успехом можно обнаружить внутри хороший ассортимент машин соперников. Умники забираются внутрь, выехать не могут — им мешает чересчур высокий порог сейфа. Кажется, так ловят карасей.

Прежде статичный мир теперь тоже принимает участие в поголовном веселье. Во всех самых неудобных для вас

**Все мы баловались
"Кармой" понемногу.
После работы или даже
во время нее — она
позволяла нам
расслабиться,
избавиться от
негативной энергии и
стать чуточку добрее.**



местах аккуратно расставлены взрывающиеся бочки. Очень неприятная шутка — пара таких зарядов с легкостью разносит ваш автомобиль в клочья, жестоким образом прерывая вашу карьеру. Надо лишь слегка подтолкнуть обремененного хорошим транспортным средством и броней противника в направлении минного поля. И дело сделано! Вообще, авторы игры постарались придумать как можно больше подобных способов отвлечения игрока от руля. Оттягиваться на бензозаправках теперь довольно опасно. Стоит сбить бензоколонку — и мощный взрыв подкидывает вас на высоту, достойную первого спутника Земли. Столбы особой породы (ну очень большие столбы!) имеют привычку падать на влетевшую в них машину. Причем размеры их столь солидны, что авто просто умирает на месте, погребенное под чудовищной тяжестью. Но это городские прелести. Особый шарм красотаи "якобы Альп" придают пирамиды древесных стволов, уже обработанных на лесопилке и готовых превратиться в мебель, гробы и прочую утварь. Пожалуй, в гробы они превращаются чересчур охотно. Стоит лишь задеть такую "вязанку", и она развалится — бревна раскатятся по всей округе широченными валиками катков, сминая всех и вся на своем пути. Еще одна радость для ред'ов. Можете представить, насколько полезно выбрать бревнышко подходящего размера и толкать его перед собой, по направлению к сопернику. Ленин на субботнике, не иначе.

Автомобили не отстают. Таких безумных моделей не было видно уже давно. Автомобиль-торпеда, четырехколесная гильотина, турбовинтовой лимузин. Они не слишком функциональны, но берут свое внешним видом. А еще они умеют разваливаться. До основания, а потом... Смачно обрисованная в "Первом взгляде" схема разделки тушки соперника приобрела некоторые пикантные подробности. Разбудите в себе художника.

Желательно авангардиста — и с вашей легкой руки по просторам этапов будут расставлены соперники, свернутые в бараний рог, заживо закатанные в собственный лимузин, распиленные надвое вдоль и поперек. Процесс ампутации особенно хорош. При удачно выбранной скорости и точке удара дерево может разрезать вражеское авто по всей длине, а получившиеся половинки разойдутся, как в море корабли. Углы домов и железобетонные стойки ограждения, которые удивительно часто попадают на вашем пути, когда вы куда-то буксируете обмякшего коллегу, любят оставлять себе ровно половину вашей добычи, переднюю или заднюю. Надо ли говорить, что расчлененка начинается мгновенную смерть?

Приз за оригинальность среди бонусов заслуженно присуждается "хвосту-мутанту". Сей увесистый атавизм цепляется к корме вашего крейсера и верно волочит за ним до конца этапа. В RPG сходный девайс называют morningstar. Здоровенный шар с колючками на цепи — отличное изобретение! Конечно, он делает машину абсолютно неуправляемой, зато обеспечивает особую веселую жизнь для пешеходов. Последние любят застревать между его шипами или быть пополам разрезанными внушительной цепью. А главное, за каждую удачную шутку над двуногим или четвероногим вам дают минимум 1000 кредиток. Разве можно не расстаться? Второе место хит-парада занимает уважаемый в нашей стране Drink Driving. Из машины доносятся внушительное икание и пьяный хрип, а управление полностью нарушается. Конечно, есть огнемёт, электрический разряд и специальная пружино-катапульта для всех безлошадных, но они слишком технологичны и полезны лишь для добычания денег. Удовольствие же приносит возможность ездить по вертикальным стенам, высоко подпрыгивать и совершать прочие нехарактерные для обывательского автомобиля телодвижения.

Вашими стараниями полигональные пешеходы могут мутировать самым разнообразным образом. В списке числятся раздутоголовые, слегка утонченные, ред-качки, ред-великаны. Ваша харизма может заставить застыть их на месте (или это клей на их ботинках?), а зажигательная музыка принуждает их смачно танцевать свое последнее танго. Они то суицидально облепляют ваше авто в порыве самопожертвования, то убегают от вас с удвоенной скоростью. "Волшебные ящички" найдутся на любое действие. Единственный недостаток новых пешеходов в том, что они ощутимо сбивают

машину с курса при столкновении. С другой стороны, это плюс в пользу реалистичной физики автомобиля.

Новые двигатели, броня и тараны теперь покупаются прямо в "онлайне". Как только в течение заезда у вас набирается достаточное количество кредиток, вы можете, не останавливаясь, заказать и установить обновку в нутро железного любимца. Принцип работает и в другую сторону. Если вы задолжали за очередное вытаскивание вашей хвостовой полусферы из тяжелой переделки, а денег нет, то автоматически жертвуется один из upgrade'ов, установленных ранее. В случае отсутствия таковых изымаются свободные слоты для них. Суровые правила бизнеса!

Тайна заговора

Вот такими чудесными вещами блистает новая "Карма". Она сохранила и приумножила внешний лоск и привлекательность старой. Но внутри-то все сгнило! Так перейдем к сути дела.

Новые драконовские правила таковы: все множество трасс разделено на некие пронумерованные сегменты. В каждом таком отрезке вы найдете несколько добротных увлекательных заездов, в которых все осталось по-прежнему: побеждает убивший всех врагов, пешеходов или просто пришедший к финишу первым. Эти уровни проходятся легко и с превеликим удовольствием. НО. Есть и последний, "кайфоломный" заезд. Он специально выделен ярким цветом, этот комиссар от редисок. Победа на этом этапе является необходимым и достаточным условием для получения доступа к новой серии обычных веселых трасс.

Где начинать бояться? Прямо сейчас. В финальном, обязательном для прохождения заезде у вас отнимают абсолютно все человеческие права. Это чудовище не может быть закончено привычным устранением оппозиции — по той простой причине, что ее нет. Давить ред'ов тоже бесполезно, так как на это не хватит времени. Да, вы не ослышались. Время нахождения на трассе ограничено и примерно равняется пяти минутам. Собираение бонусов и избивание пешеходов абсолютно не способствуют продлению развлечения. Проще говоря, это ограниченная по времени "дема" внутри полной игры. "Дема", которая встречается через каждые три или четыре трассы!

Но вы, уважаемые коллеги, еще не знаете, что именно приходится выполнять за эти пять минут. Иначе как издевательством или дрессировкой это не назовешь. Первое испытание оказалось простым и было пройдено всего лишь



Да, авторы игры попытались внести разнообразие в несколько однообразный, по их мнению, процесс игры. Но кто их просил?

Carmageddon J.I.: Carpoolcalypse Now

**Stainless Software
SCI**

•Графика 88% •Звук 88% •Сюжет 61%
•Интересность **83%**

Это была "Карма", игра оригинальнейшего покрова. Теперь ее нет.

•Windows 95 •Pentium 166
•16 Мбайт RAM •4x CD-ROM •SVGA, 2 Мбайта
•Настоятельно рекомендуется 3D-акселератор

за двадцать или двадцать пять попыток. Отмотать пять кругов по трассе. Легко? Тогда сбейте одиннадцать идиотических спутниковых антенн, расставленных по крышам небоскребов. За пять минут. Попадая с крыши на крышу с помощью трамплинов. К тому же налицо явный дисбаланс gameplay'я. На уровне сложности Normal автомобили противников давятся без особого труда, а вот над финальным заездом серии придется сидеть слишком долго.

Да, авторы игры попытались внести разнообразие в несколько однообразный, по их мнению, процесс игры. Но кто их просил? Благодаря драконовским мерам по принудительному развлечению публики, игра просто потеряла свое лицо. Из демократичной и абсолютно не напрягающей пользователя игры, "Карма" превратилась в обычную тоскливую аркаду с мегабоссом в конце каждого уровня-главы-мира. В Carmageddon 1 вы всегда могли несколько раз пройти одну и ту же трассу, чтобы набрать нужное количество очков для получения новых карт. Теперь игроку приходится тужиться и потеть, пытаясь преодолеть бездарно-надуманные преграды. К аналогичным способам построения игры прибегают изготовители Q-клонов, козырной картой которых стала тарзанофилия. Прыгаем от старта и до финиша! Промажнулись? Начинаем заново. Весело? Через край!

Отныне "Карма" теряет свой элитарный статус игры для гурманов духа и присоединяется к обывательскому племени обычных аркад. А как аркада она ни в коем случае не тянет на "Наш выбор".

P.S. Half-Life будет первым солидным шагом 3D shooter'ов по пути избавления от приставочной болезни. SiN (лично мне) не помог. Carmageddon же был изначально здоров и заболел лишь сейчас. А это грустно. Теряем бойцов.

Бремя веры

Олег Хажинский

Populous: The Beginning

Populous, как и все игры Bullfrog, почти не поддается сравнению. Если задуматься, перед нами классическая стратегия в реальном времени. Крестьяне живут в домах, рубят лес и занимаются строительством. Игрок тренирует армию, охраняет родную деревню и потихоньку готовит силы к победному рынку. Скромный выбор юнитов и зданий компенсируется сложным 3D-рельефом и шаманской магией.

Магия... Именно Шаман, пожалуй, путает все карты и мешает нам поставить на Populous клеймо "Клон". Это вам не Commander со своим D-Gun'ишкой...

Планета

Шарик в качестве поля битвы — это оригинально. Маленькая планетка с игрушечными материками и карликовыми эверестами станет визитной карточкой Populous. Разработчики постарались (о да, у них было время!), и к внешнему виду игры придраться невозможно. Небо и облака меняют свой цвет с каждой новой планетой. Океан несет трехмерные волны к всегда новым берегам. Деревья и здания "сделаны" из полигонов, и только аборигены остались плоскими. Впрочем, это совсем не портит общее впечатление, даже наоборот. Аппаратная 3D-акселерация добавляет несколько приятных глазу эффектов и делает с частотой кадров что-то невероятное, но в целом ничего не меняет. Это приятный сюрприз для вечно недовольных стратегоманов — Populous прекрасно работает и без 3Dfx. Презрев прозрачный дым, я отключил 3Dfx и



Небо и облака меняют свой цвет с каждой новой планетой. Океан несет трехмерные волны к всегда новым берегам. Деревья и здания "сделаны" из полигонов, и только аборигены остались плоскими.

играл в разрешении 800x600 без всяких проблем — так больше видно. Доподлинно известно, что P133, как и было обещано, способен крутить Populous с нормальной скоростью. Таким образом, миф об "элитарности" трехмерных стратегий развенчан всецело — Populous согласен дружить с процессорами, которые сняты с производства уже года два.

Подводная часть айсберга

Как играть — понятно сразу. И все равно разработчики настаивают: пройдите сначала учебные миссии! И правда, пройдите. Они скучные, но полезные. Управление с виду очень простое — клавиатуру можно не использовать вообще. Через час игры, потеряв Шамана в толпе, утомившись гоняться лучом света за темным царством, тыкать по сто раз в одно и то же заклинание, и вообще проигравшись в пух и прах, мы начинаем ныть. Неудобно! Власть выскальзывает из рук, мы не попадаем по нужным кнопкам, люди по ошибке отправляются на верную смерть... Плохая игра, плохая!

Так вот вам секретный документ, раскладка клавиатуры (см., разумеется, ниже) — наш вам подарок к дню Первого снега. Сей ценнейший документ демонстрирует подводную часть айсберга-интерфейса и заслуживает самого внимательного изучения. Разработчики используют клавиши Alt, Ctrl и Shift в самых извращенных комбинациях с мышью. Глаза разбегаются, и где-то в глубине организма зреет негодование: вы не можете заставить меня все это выучить! Спокойно, товарищ. Учить все и сразу вовсе не обязательно, сказано же: играть можно и мышью. Но Populous требует от нас хорошей реакции. Те, кто научатся действовать быстрее и эффективнее, получают преимущество. Вот и все — так бывает во всех играх.

Might...

Правила игры очень просты. Есть Шаман, есть верующие. Верующие строят дома и начинают плодиться. Дома лучше забивать жителями до отказа — так ребята быстрее примутся достраивать новые этажи. Пока последователи культа создают первую на планете деревню, Шаман сканирует территорию в поисках древних памятников архитектуры. Тотемы, Каменные головы, Дворцы хранят в себе тайны новых заклинаний, чертежи построек или просто приводят в движение скрытые волшебные силы.

Расположение памятников культуры имеет принципиально важное, стратегическое значение. От того, кто из конкурентов сумеет "отхватить" то или иное заклинание, будет зависеть вся дальнейшая игра. Таким образом, суматоха начинается с первой секунды — как бы чего не упустить. Еще одна головная боль начинающего шамана — дикие племена, которые необходимо обратить в свою веру, пока это не сделал конкурент. Аборигены в буквальном смысле слова лазают по деревьям и, неприлично чавкая, жрут яблоки. Приходится гоняться за верными и увещевать их магией.

Когда первые магические карты разыграны, а все окрестные дикари надели синие повязки, начинается накопление сил и поиск стратегии победы. Здания разрешается строить на сравнительно небольшом расстоянии от места "реинкарнации". Сложный рельеф часто мешает рационально использовать и без того скромный участок, но нейтральные территории захватываются без особых проблем, достаточно лишь построить сторожевую башню в незаселенной долине. Честолюбивые планы периодически нарушаются противником, который ведет себя весьма агрессивно и неожиданно умно.

Состав вооруженных сил в начале игры более чем скромный — воины, ко-





Господь носит нас по всей галактике, от одной солнечной системы к другой...

торые врагов убивают, и священники, которые превращают их в друзей. Со временем появляются более серьезные персонажи, вроде огнеметателей. Впрочем, Populous с первых же миссий учит нас не полагаться на большие армии. В мире, где боги разговаривают с людьми, человеческая сила стоит недорого...

...and Magic

Разработчики никогда не дают нам в руки всю магию. Каждый уровень открывает лишь несколько секретов, многие из которых теряются к началу следующего. Особенно мощные заклинания не разрешается использовать многократно — поэтому, если вы получили три "смерча", будьте добры использовать их с головой. Согласитесь, это невыносимо.

Тем более что поиграть есть с чем. Забудьте про молнии и огненные шары — эти дешевые фокусы не напугают и ребенка. Когда вся планета вдруг начинает содрогаться и стонать, и на месте большой деревни вырастает вулкан высотой до небес, и раскаленная лава сжигает обезумевших жителей — вот это серьезная магия. Дракон, который, играючи, зашвыривает врагов в океан и сжигает целые отряды своим дыханием, — какие там пчелки... "Терраформинг" в реальном времени являет собой величественное зрелище: неприступные горы обращаются в равнины, пригодные для строительства новых домов; или, на худой конец, огненный дождь, способный спалить небольшую деревеньку со всеми жителями. Короче, есть с чем поиграть, есть. Обидно только, что вражеский Шаман владеет этой магией не хуже нашего, а то и луч-



Смерч, помимо зданий, с одинаковым усердием поднимает в воздух своих и чужих, людей и шаманов. А потом очень неаккуратно кладет на землю

ше. Подумаешь, человек в маске. Да три воина запинаят его ногами в два счета! Если достанут, конечно...

Жалобы

Играть — интересно. Пока выигрываешь. Потом спортивная злость сменяется неспортивной, начинаем играть в SiN. Но — тянет. Вот сейчас пишу, и опять потянуло. Появились идеи — надо проверить.

Мое личное мнение, соглашаться не обязательно, — все слишком быстро. Игра получилась излишне аркадной, от игрока требуется хорошая реакция и блестящее владение интерфейсом, но при этом, черт подери, его еще и думать заставляют! Я ведь уже глубокий старик, не ПэЖэ, но почти... Хочется, знаете ли, иногда приостановить... Задуматься... Поразмыслить... Полюбоваться на красоты (красиво же!), музыку послушать (о! а музыка там...). А тут они опять со своими пчелами, и давай бегать, как угорелые. Или придет Шаман, и ну молниями кидаться во все стороны. А еще хуже — священник этот припрется, руки разведет и занет свою песню: "А-бы-бы, у-бы-бы". И все мои воины в позе лотоса его слушают... Ор, крик, тамтамы со всех сторон. Ненавижу.

И ни в чем, понимаете, нельзя быть уверенным. Пока ты этот проход в

**И планетка капельная
вдруг оказывается
очень большой, а без
нашего отеческого
вмешательства люди
пропадают, гибнут, как
дети малые.**



Populous: The Beginning

**Bullfrog
Electronic Arts**

- Графика 95% •Звук 95% •Сюжет 80%
- Интересность **90%**

Настоящее испытание для игрока. С виду — простенькая, но внутри — ого-го! Populous, на мой взгляд, не хватает степенности. Легкий торпедный катер флота стратегий, это игра для тех, кто быстро думает и быстро действует.

- Windows 95/98 •Pentium 133 (рек. 200+) •16 Мбайт (рек. 32+) •4x CD-ROM (рек. 8x) •SVGA, 2 Мбайта (рек. ускоритель)



Вот он. Дракон, позирует для журнала.

море не превратил или в болото, например, нельзя сказать: я надежно защищен. Тридцать воинов на стреме — не смешите меня! Три священника или огненный дождь — и нету вашей армии.

Или собрал армию, осуществляешь победоносное шествие. Враг уж гнется. А тут другой Шаман со своей ботвой тебе с тыла как вдарит! И посыпались сообщения: пчелы здесь, молнии там, священники народ совращают, армия неприятеля бесчинства творит в родной деревне — а мы-то одни, нас мало! И планетка капельная вдруг оказывается очень большой, а без нашего отеческого вмешательства люди пропадают, гибнут, как дети малые.

Впрочем, мы говорим об RTS, стратегии то бишь, в реальном времени. Если реальное время для вас слишком быстро — обратите внимание на Chaos Gate. В своем жанре Populous — рыба в воде и вполне способен потеснить прочно окопавшиеся блокбастеры.

Два с лишним десятка одиночных миссий — это всего лишь начало. Populous по сети с друзьями — это море радости и веселья, разбитая мебель и милиция в четыре утра. Так что спасибо Bullfrog за наше счастливое детство. За кефир отдельное спасибо всем.



Горячие и холодные клавиши для легкой и приятной жизни в Populous: The Beginning

Азы управления			
Esc	Выход в меню	Alt 1,2,3,4,5	Выбрать и показать группу
P	Пауза	Shift Z, X, C, V	Установить "вешку"
F1	Энциклопедия	Z, X, C, V	Показать "вешку"
Enter	Вид из космоса		
N	Распустить посты	Работа с верующими	
S	Статус уровня	Ctrl LMB	Стек команд (до восьми)
.	Командовать всеми/Только на экране	Shift LMB	Внеочередная команда
N	Показать Шамана	Alt LMB	После команды с группы снимается выделение
Alt	Показать Reincarnation Site	Ctrl LMB (на верующем)	Добавить юнит к выбранной группе
Alt	Увеличить/уменьшить изображение	Shift Backspace	Выбрать предыдущую группу
Shift Alt/Shift -	Увеличить/уменьшить скорость игры	G (верующие выбраны)	Охранять Шамана
F8	Быстрый load	G (никто не выбран)	Оставить Шамана в покое
F9	Быстрый save	Ctrl Alt	Назначить группе маршрут патрулирования (до 8 точек)
M	Чат (только в multiplayer)	LMB (на верующем)	Выбрать верующего
Основы навигации		Ctrl LMB (на панели верующих)	Выбрать 5 верующих
Правая кнопка мыши (RMB)		Shift LMB (на панели верующих)	Выбрать всех верующих
на любом объекте			
Shift 1,2,3,4,5	Информация об объекте	Работа с заклинаниями	
1,2,3,4,5	Записать группу	Ctrl LMB (заклинание выбрано)	Сотворить заклинание несколько раз
Ctrl 1,2,3,4,5	Выбрать группу	Alt LMB (заклинание выбрано)	Сотворить заклинание один раз (отключить Autocast)
	Выбрать несколько групп		
		RMB (на иконке заклинания)	Включить/Выключить заклинание
		Ctrl RMB (на иконке заклинания)	Включить/Выключить все заклинания, кроме того, что выбрано
		Shift RMB (на иконке заклинания)	Включить/Выключить все заклинания
		Строительные работы	
		Ctrl LMB (здание выбрано)	Построить несколько зданий
		Shift RMB (на месте строительства, Guard Post, Болото)	Удалить объект
		Space	Ориентировать здание/Показать Guard Tower, бьющую тревогу
		Shift LMB (на здании)	Вытащить одного верующего из здания
		Shift LMB (на иконке здания, верующие выбраны)	Отправить верующих в здание выбранного типа
		Общение с транспортом	
		LMB (верующий выбран)	Залезть в транспорт
		Shift LMB (на транспорте)	Вытащить пассажира
		Другое	
		Alt LMB (на иконке враждебного племени)	Заключить союз с племенем. Только в Multiplayer. Противник должен сделать то же самое.
		LMB (на всплывающей иконке)	Прочитать и показать место
		Shift RMB (на всплывающей иконке)	Утопить иконку

Между тирексом и жизнью

MoNK

Trespasser

Как известно, хорошая идея в Голливуде просто не может иметь только одну реализацию. Вслед за первой всенепременно будет вторая, третья, четвертая...

И уж доподлинно известно, что если вторая часть такого сиквела, как это принято теперь называть, может иметь успех, сравнимый с первенцем, то, за редким исключением, третья и все последующие будут — увы! — лишь жалкими подобиями, в особо запущенных случаях перерастающими в сериалы.

Молодой фирме DreamWorks Interactive, созданной самим Стивеном Спилбергом для "компьютеризации" его фильмов, к несчастью, пришлось выступить в роли создателя именно третьей части нашумевшего в свое время Jurassic Park...

Хотели, как лучше...

Аппетит геймеров разжигался долго и умело. Профессионально. На нашу предобеденную подготовку были брошены немалые деньги. Сначала были длинные и красивые рассуждения о том, что опыт всей игровой индустрии, переосмысленный в недрах DreamWorks Interactive, позволит ей явить миру нечто совершенно необычное, поражающее воображение своей революционностью в плане технологий, которые и позволят добиться небывалого доселе эффекта реальности происходящего. Затем появились красочные скриншоты, демонстрирующие все достоинства графического оформления будущей игры. Вкупе с рассуждениями о физической модели реального мира, на базе которой будет основываться взаимодействие всех предметов в мире Trespasser, эти картинки производили весьма приятное впечатление. Страсти накалились, когда появились слухи о совершенно невероятных суммах, затраченных на разработку и приближающихся к бюджету последнего фильма г-на Спилберга.

Появление видеороликов, демонстрирующих некоторые аспекты того самого взаимодействия предметов на основе созданной физической модели, было подобно грому среди ясного неба. Все с восхищением обсуждали, с



**Все с восхищением
обсуждали, с какой
достоверностью
покачивается
деревянный ящик,
устанавливаемый
героиней на другой
такой же ящик.**



какой достоверностью покачивается деревянный ящик, устанавливаемый героиней на другой такой же ящик.

Тогда же родились первые детальные обзоры будущей игры, где расписывались трудности, которые встретятся игроку на протяжении всего нелинейного сюжета Trespasser, невероятные по сложности логические задачи и головоломки, искусственный интеллект, заложенный в основу поведения ящеров, небывалый доселе звук...

С особым нетерпением ждали появления игры поклонники небезызвестного "Турка". Правда, несколько настораживал тот факт, что слово "action" как-то незаметно исчезло с web-страницы DreamWorks и заменилось на расплывчатое "first-person 3D". Но все равно — динозавры, джунгли, стрельба — словом, привычный и знакомый мир.

Мечта феминистки

Итак, первое удивление игрок испытывает, когда узнает, что главным пер-

сонажем игры является женщина по имени Анна (по крайней мере, если игрок сам не принадлежит к прекрасной половине человечества). Милым дамам, видимо, будет особенно приятен этот факт. Наконец-то создана настоящая игра для настоящих леди без страха и упрека. Дело Tomb Rider живет и побеждает.

Самые первые шаги в игре даются с трудом, поскольку управление несколько отличается от всего того, к чему мы привыкли после Quake и его клонов. Осваиваясь с непривычным способом перемещения, замечаю первую странность в поведении героини: иногда она совершает головоломные прыжки с невообразимой высоты без малейших для себя последствий, а иногда насмерть разбивается, соскочив примерно с полуметрового объекта. Отнеся этот факт к "элементам усиления реализма в игре" или же к непостоянству и непредсказуемости женского характера/логики (нужное подчеркнуть), я пришел к выводу, что следует быть внимательнее и, по возможности, не спрыгивать вообще ни с каких уступов и возвышений, если есть возможность спокойно спуститься.

Дальше — больше. В процессе игры выясняется ряд довольно удивительных анатомических особенностей нашей героини.

Во-первых, Анна, видимо, инвалид. Потому что за все то время, пока я играл в Trespasser, я не обнаружил у нее второй руки! То есть, когда смотришь вниз, дабы проверить состояние здоровья своей героини (помните про обещание отсутствия всякого рода "градусников здоровья"? — так вот, забудьте, он-таки есть! — "лайфбаром" работа-



ет татуировка на левой груди дивы), видишь левое предплечье — казалось бы, все в порядке. Но за все время игры Анна так ни разу и не воспользовалась своей левой верхней конечностью! Что ж, возможно, она потеряна в боях за равенство полов...

Зато правая рука у нее развита просто феноменально! Изящными тонкими пальчиками с модным маникюром мадемуазель без всякого видимого усилия держит на вытянутой руке "Винчестер", карабин, винтовку М16 или автомат Калашникова. Не говоря уже о разного рода "Кольтах" и "Магнумах". Мало того, она еще может вести прицельный огонь! Но вот стоит ей подойти к краю обрыва и опустить руку с оружием вниз, как тотчас же вступают в силу неведомые законы физической модели Trespasser, и руку героини начинает водить из стороны в сторону, словно бы покачивая на ветру.

Однако и это не самая поразительная особенность нашей Анюты. Вызывает удивление (и, отчасти, уважение) та грациозная легкость, с которой это милое создание (одной рукой!) поднимает — пусть деревянные и, видимо, пустые — ящики, размеры которых даже не позволяют мне предположить, что я сам смог бы справиться с такой задачей! Камень, весящий, по моим оценкам, как минимум, килограммов 50, совершенно свободно поднимается с земли и кидается, пусть недалеко, но все же — кидается! Причем, будучи поднятым героиней, он — внимание! — висит в воздухе, не касаясь



Складывается ощущение, что женщина вскрикивает: "Ах!" и разжимает пальчики, которые в иные времена могут удержать на весу ящик весом килограммов так в 40.



ладони Анны! Так она еще и экстрасенс!

Но уж если вы что-то схватили, то держите эту штуку нежно и трепетно. Не вздумайте задевать ею заборы, деревья и стены! В такой ситуации милая барышня просто не в состоянии удерживать в своей лапке бейсбольную битку, автомат или винтовку. Складывается ощущение, что женщина вскрикивает: "Ах!" и разжимает пальчики, которые в иные времена могут удержать на весу ящик весом килограммов так в 40. Тоже самое происходит и при прыжках. Так что рекомендую всем играющим в Trespasser почаще оглядываться назад в поисках оброненного героиней предмета. А оружие держать по возможности перед глазами. Или убирать за пояс или за спину — там ему все же удобнее, чем в руке Анны. Но и здесь не без потерь.

Физика...

После амбициозных заявлений о применении в игре новейшей концепции реальной физической модели, на базе которой будет реализовано взаимодействие персонажей и объектов друг с другом, игрок вправе ожидать чего-то совершенно сногшибательного в проявлении реализма. Безусловно, некоторым образом такая модель в игре присутствует (и, быть может, за ней будущее). Но именно некоторым образом.

Поскольку действие все же происходит на третьей планете Солнечной системы, логичным было бы предположение о том, что авторы игры смоделируют именно земные условия. Однако, на мой взгляд, как минимум один основной параметр нашей планеты — ее гравитационная постоянная — несколько искажен. Ускорение свободного падения в игре явно отличается от знакомого всем с 6-го класса значения. Достаточно взглянуть, как грациозно подпрыгивают и медленно, словно на-

дувные игрушки, опускаются на землю многотонные гиганты.

Вторым элементом, неприятно поразившим меня своим отсутствием, оказался обещанный DreamWorks "живой" ландшафт. Где же мнущаяся под ногами героини трава, ломающиеся ветки, поваленные ящерами деревья? Где колышущиеся на ветру листья папоротников? Более того, далеко не все элементы пейзажа вообще позволяют "вступить с ними во взаимодействие". Иначе говоря, некоторые достаточно тонкие деревья совершенно свободно пропускали героиню сквозь свои стволы, а уж растущие на земле гигантские папоротники и вовсе не представляли никакой преграды, разве что только для взора. Кроме бегущих по небу облаков — ни одного "живого" элемента во всем окружающем мире! Осмотревшись, я обратил внимание и на неестественность изломов (именно изломов — изгибов в игре нет даже примерно обозначенных!) рельефа местности. Такой ландшафт очень пригодился бы при создании авиасимулятора, но никак не для игры подобного жанра.

Теперь о том самом "взаимодействии" с окружающим миром. О деревьях, кустиках и папоротниках я уже говорил. Теперь о ящиках. А также о камнях, досках, банках, бочках. Так вот. Во-первых, ни о каком взаимодействии с этими предметами и речи не может идти, поскольку все, что с ними можно сделать, это лишь взять их и передвинуть. Причем далеко не все! Первые же найденные мною камни (имевшие вполне приемлемые размеры, чтобы быть использованными в качестве какого-либо оружия) оказались типичной игровой "мебелью" — "повзаимодействовать" с ними никоим образом не удавалось. Ну, разве что, только в визуальном контакте. Как выяснилось, таких камней будет в лесу очень и очень много. То же самое можно сказать и о ящиках — некоторые из них вообще никак не реагируют на попытки воздействовать на них чем бы то ни было. И, наконец, банки. Как вы думаете, что произойдет, если по жестяной банке сильно — а в силе героини сомневаться не приходится — ударить бейсбольной битой? Не угадали — ничего! В лучшем случае она медленно, покачиваясь и поворачиваясь, упадет на землю. И все. Ни малейшего намека на вмятину! Ящики в игре — это вообще феномен. Мало того что героиня в состоянии перетаскивать их одной рукой (те из них, что не являются мебелью), так они еще и выполнены из железного дерева — не иначе.

Потому как все попытки сломать их ("... всем ужасно интересно, что там спрятано внутри...") были тщетны. С тоской вспоминается Half-Life, где можно было без особого труда крушить все и вся, оставляя зарубки и засечки на стенах, бить стекла...

Добравшись до разрушенной станции, я начал обнаруживать одну несуразность за другой. Баскетбольный мяч падает без отскока на асфальтовую площадку. Ручку двери нельзя потрогать — рука героини проскальзывает сквозь нее, не встречая сопротивления. Зато можно на нее запрыгнуть (как звучит: "Она легко запрыгнула на ручку двери..."). Глубина бассейна на заднем дворе вообще внушает нехорошие подозрения в том, что кроме экспериментов с динозаврами тут ставили преступные опыты по выведению расы лилипутов.

И снова встреча с феноменальным ящиком. Вернее, ящичком. На него упала железная вышка. Большая железная вышка. Как вы думаете — он разбился? Да-да, я вижу, вы уже сомневаетесь. Правильно делаете — ящик целехонек! Видимо, вышка все же не упала — ее аккуратно уложили на землю и подперли ящичком.

Вхожу в здание. В помещении достаточно светло — правда, непонятно, почему. Хотя сейчас и день, но свет в довольно большой зал может проникать только через открытую мною дверь, так как все окна плотно закрыты ставнями. Ах, вот оно что! На стенке есть выключатель. Терзаемый невероятнейшими сомнениями, испытывая почти что священный трепет наших предков, веруя и сомневаясь, ежесекундно меняя свои прогнозы о том, что должно произойти, я подхожу к выключателю, протягиваю руку (к четвертому уровню игры я уже научился делать это довольно уверенно), и... Да, этого следовало ожидать. Все совершенно в духе Trespasser. Это, наверное, не выключатель, а чья-то злая шутка — его просто нарисовали на обоях. И в соседнем зале тоже. И в коридоре. И в ванной. Большой шутник был профессор...

Ну что же, идти, так идти. Побродив по территории станции, обнаружив еще несколько подобных ляпов, начинаю искать ту невероятно сложную задачу, которую мне надо решить, чтобы пройти этот уровень. Возвращаюсь в большое здание, в котором тщетно пытаюсь воспользоваться благами техногенной цивилизации, и понимаю что, видимо, мне придется попасть на второй этаж, миновав сломанный пролет лестницы. Вот тут и ящички кто-то забот-



ливо положил. Как раз, если их составить пирамидкой, получится недостающий пролет лестницы. Ну что же. Чай, не впервой нам эти забавы. Минут пятнадцать пыhtения в узком коридорчике приводят к совершенно неожиданному результату — от неловкого движения пирамида рассыпается, и один из ящиков оказывается воткнутом в стену! Списав сей факт на огрехи "движка", я пытаюсь его снова поднять и поставить наверх. Не тут-то было! Ящик прочно сидит в стене! Мда... Я как-то даже не особенно удивился — модель-то физическая. А физика твердого тела — вещь малоизученная. Тем более — сопротивление материалов. Что ж, Escape, Load, продолжаем...

В который раз вожусь с ящиками и не перестаю удивляться странной физике этого мира. Ящик, поставленный на другой такой же ящик, находясь в строго горизонтальном положении — во всяком случае так меня уверяет engine игры, — некоторое время ползет в сторону! Магниты у них внутри, что ли? Причем сопровождается все это тем самым обещанным "небывалым доселе" звуком. Где же те загадочные "правильные" ящики из демо-ролика?

...и лирика

Первые же встреченные мною в тропическом лесу ящеры — парочка брахиозавров — легко, словно вытанцовывая сложные "па" неизвестного мне менуэта, подпрыгивали (сразу на всех четырех лапах-ногах) и, перебирая своими опорно-двигательными конечностями, плавно опускались, передвигаясь таким образом по небольшой полянке. Естественное любопытство заставило меня сначала с подобающей случаю осторожностью, а потом все более развязно подойти к зверям. Ноль эмоций. "Монстры" продолжали свой загадочный танец, расходясь в сторо-



ны и снова сближаясь. Возмущенный таким явным проявлением неуважения к собственной персоне, я выхватил из-за пояса "Магnum" и всадил пулю в бок громадине. Из раны тут же полилась (именно полилась — не засочилась, не потекла) кровь. Отскочив назад, я ожидал немедленной вспышки ярости, за которой воспоследует безжалостная расправа с наглым существом, причинившим беспокойство и явно пытающимся нарушить гармоничное перемещение гигантов по лужайке. Ничего подобного! Танец продолжался... Понудившись некоторое время в сторону, я решил снова приблизиться к танцорам и выпустил в колышущийся передо мною живот всю обойму. Динозавр, поливая плоское изображение грунта и травы кровью, медленно проследовал мимо меня. Тогда, в попытках хоть как-то привлечь к себе внимание, я решился на отчаянный поступок, заставив свою героиню броситься под ноги приближавшегося ко мне зверя, ожидая неминуемого конца. Каково же было мое удивление, когда подошедшая ко мне вплотную туша просто-напросто отодвинула меня в сторону, не причинив ни малейшего вреда! И все это сопровождалось глухим топотом колонноподобных ног по сырой земле тропического леса.

Кстати, звук является в игре самым, пожалуй, сильным элементом. Правда, он почему-то время от времени куда-то исчезает. Но это — мелочи, согласитесь. Подумаешь, не услышишь ты приближения тиранозавра,

**Естественное
любопытство
заставило меня сначала
с подобающей случаю
осторожностью, а
потом все более
развязно подойти к
зверям. Ноль эмоций.**



так ведь и не надо! Все равно он появится у тебя спереди, а не внезапно из-за угла. До сих пор, кстати, не понимаю, как был сделан скриншот, в котором тиранозавр просунул голову в дверь домика. Обещанный искусственный интеллект ящеров вполне соответствует моим представлениям о них. Надо, правда, отметить, что эти представления совершенно не совпадают со взглядами разработчиков, обещавших, что их динозавры будут вести себя, как настоящие животные — испытывать боль, голод, ярость, страх. Как утверждает DreamWorks, раптор совсем не обязательно нападет на игрока. И совсем не обязательно будет рваться к нему, истекая кровью, в порыве поймать и съесть. Мне, видимо, какие-то не те рапторы попадались. Ни один из них не захотел убежать, когда я методично расстреливал целую толпу этих милых созданий. Равным образом мне не встретился ни один, который не пожелал бы обратить на меня внимание. Тиранозавр, правда, слопал однажды у меня на глазах велоцератора. Но ведь и в DOOM монстры друг в друга стреляли, так в чем заслуга нового ИИ (не путать с ББ)?

Сказав, что все без исключения велоцераторы нападают на Анну, я немного погрешил против истины. Есть! Есть один динозавр, который не бросился с радостным урчанием и голодным блеском в глазах при моем приближении. Я даже слегка опешил — такое поведение как-то не укладывается в рамки Trespasser. Но, как оказалось, объясняется этот факт элементарно просто: создатели игры подготовили элемент нелинейности в сюжете. Можно, как обычно, убить зверя двумя-тремя выстрелами с не очень большого расстояния. Но можно — оцените силу творческой мысли! — подняв голову вверх, обнаружить еле держащийся на вершине скалы автомобиль. И убить динозавра одним выстрелом в автомобиль!.. Элегантно, правда?

“Казнить нельзя помиловать”

Теперь о наболевшем. О графике и “движке”. Кажется, это все же не action, а типичное adventure, поэтому очень хотелось бы, чтобы и графика соответствовала жанру. Вспомним хотя бы, как разительно отличалась графика приключенческого Lost Eden от всяких “догони-убей-отними-все”. Можно было получить удовольствие уже от одного бесцельного хождения по залам и подвалам, от перелетов и переходов, оформленных в виде роликов. Да, ко-



нечно, там нельзя было свободно перемещаться по игровому пространству, но ведь и было это не в конце 1998 года. А вот здесь, кажется, так и не удалось осуществить хоть какого-нибудь adventure-прорыва в плане графического оформления игры. Я по крайней мере ничего нового не нашел. Можно, конечно, упомянуть о реализованной худо-бедно концепции “открытого ландшафта”, однако, на мой взгляд, эта концепция подразумевает все же несколько большее, чем свободу перемещения в пределах сильно ограниченной части леса. С этой точки зрения, уровни в Trespasser можно рассматривать как все те же коридоры и залы Quake II, только стены заменены на непреодолимые (высотой чуть более метра) срезы почвы и холмики с крутыми склонами. Да еще появилась возможность обозревать пространство за пределами этих стен. Что ж, того же эффекта можно добиться и в любом 3D-шутере, срезав стены коридоров до уровня глаз.

Не получилось с новациями, так пусть хоть то, что есть, работает корректно. Однако и этого нет. Алгоритм удаления невидимых плоскостей функционирует из рук вон. Методы построения трасс движения объектов (даже довольно простых, таких, как кубические ящики) несовершенны, часто можно видеть, как предметы проникают друг в друга, образуя самые немыслимые пересечения. Рука героини свободно проходит сквозь угол здания или врезаются в приоткрытую дверь. Приклад винтовки при перемещениях руки Анны зачастую оказывается внутри предплечья — этакий киборг-убийца. Приводит это все к неприятным казусам — о застрявшем в стене ящике я уже упоминал.

И уж совершенно меня добил тот факт, что на моем честном трудяге PII 300 со 128 мегабайтами памяти и Matrox Millenium II с 8 мегабайтами я смог играть в Trespasser только в разрешении 640x480. Да и при этом не чувствовал себя комфортно. Хотя, говорят, что уже на PII 450 с Voodoo 2 все выглядит не столь мрачно даже в 800x600. Интересно было бы посмотреть на Trespasser на компьютере рекомендованной конфигурации:



Pentium 166 (без упоминания об MMX) с 32 Мбайтами ОЗУ и видеокартой с 1 мегабайтом памяти. Вот где можно будет ощутить все прелести графического ядра от DreamWorks...

Кстати, о 3Dfx. Поддержка акселераторов в Trespasser появилась, очевидно, как дань моде. Текстурирование на Voodoo 2 выглядит примерно так же, как во втором Quake на каком-нибудь PowerVR. Стоило ли ради этого огород городить?

А вот что действительно заслуживает уважения, так это работа по созданию шкур ящеров. Даже при близком рассмотрении нельзя увидеть стыков текстур — вся поверхность модели ящера обтянута одной, тщательно прорисованной текстурой. Видны мельчайшие подробности, складки кожи, бугорки. На этом, как мне показалось, работа над игрой закончилась и началась халтура.

Если вам нравится решать однообразные по своей сути загадки, медленно перемещаясь среди деревьев с неподвижными ветвями и листьями по земле, лишенной растительности, время от времени отстреливая велоцераторов, или же для вас представляет большое значение тот факт, что для озвучивания игры были приглашены настоящие голливудские актеры Минни Драйвер и Ричард Аттенборо (вы хоть слышали о таких?), то вы найдете прохождение Trespasser весьма приятным времяпрепровождением. Я же пока займусь старым добрым “Турком”...



Но можно — оцените силу творческой мысли! — подняв голову вверх, обнаружить еле держащийся на вершине скалы автомобиль. И убить динозавра одним выстрелом в автомобиль!..

Trespasser

DreamWorks Interactive
DreamWorks Interactive

•Графика 75% •Звук 80% •Сюжет 60%
•Интересность **72%**

Однообразные загадки и эпизодическая стрельба по ним в чем не повинным ископаемым. Стоило ли вбухивать в это миллионы долларов?

•Windows 95/98 •Pentium 200MMX (рек. Pentium II 300) •32 Мбайта (рек. 64)
•8x CD-ROM •SVGA, 1 Мбайт (рек. 4)
•Настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель



Элексис.
Отрывки из романа.
Элексис, свет моей жизни, огонь моих чресел. SiN мой, душа моя. Э-лек-сис: кончик языка совершает путь в три шажка вниз по небу, чтобы на третьем толкнуться о зубы. Э. Лек. Сис.

Она была Эл, просто Эл, по утрам, ростом футов в шесть (без двух вершков и в одном красном сапожке). Она была Элли в красном эластичном купальнике с кобурой подмышкой. Она была Лолли в своей нарколаборатории. Она была Элеонора на гоп-столе. Но в моих объятиях она была всегда: Элексис. А предшественницы-то у нее были? Как же — были... Больше скажу: и Элексис бы не оказалось никакой, если бы я не полюбил в одно далекое лето одну изначальную игру. На некоторой планете под двумя спутниками (почти как у Саймака). Когда же это было, а? Приблизительно за столько же лет до рождения Элексис, сколько мне было в то лето. Можете всегда положиться на убицу в отношении зтейливости прозы. Уважаемые присяжные женского и мужского пола! Экспонат Номер Первый представляет собой то, чему так завидовали Эдгаровы серафимы — худо осведомленные, простодушные, благороднокрылые серафимы... Полюбуйтесь-ка на этот клубок терний.

Heretic 2



32

Все бонусы сохранили прежнюю форму и легко узнаваемы: флажки, "пробирки", разношерстная мана и оружие. Но есть и некоторые новшества.

Blood 2: The Chosen



30

Отчаянная дуэль с монахами, вооруженными автоматами Томпсона, в раскачивающемся вагоне мчащегося в никуда вдоль пепельно-серых равнин поезда...

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft



34

Эх, Ларочка, ну за что нам с тобой такие мучения?.. Помнишь ли ты еще те храмы, пещеры, водопады и водоемы, затерянные долины, каньоны, полуразрушенные дворцы и амфитеатры?

В ожидании игры ИГРЫ



Призрак бродит над умами...

...призрак Star Control'a. Трудно точнее охарактеризовать игру **Excession: Out of the Void** — новый "аркадно-космический" проект компании GameFX Technology. Летать нам по необъятному космосу, собирая ресурсы и уничтожая лезущую из параллельного измерения нечисть, откликающуюся на коллективное имя Excession.

Во-первых, авторы щедро дают нам возможность выбрать себе средство передвижения из 6 вариантов. Каждый кораблик способен нести до двух десятков типоразмеров различного оружия, что обещает сделать предстоящие разборки интересными и разнообразными. Кроме того, игра "хочет" 3D-ускоритель, а это также гарантирует море спецэффектов и прочих красот.

"Необъятный космос" самым наглым образом оказался поделен на 24 этапа, которые нам и придется последовательно проходить (кстати, пять из них — бонусные и их еще надо найти). В



качестве ресурсов выступают некие кристаллы, которые нужно добывать из летающих в пространстве астероидов. Не переживайте, строить базы и казармы не придется, кристаллы — это просто запасы энергии для вашего корабля. Враги, впрочем, тоже не прочь поживиться этими штуками. Следовательно, убив супостата (обещается, что всего будет порядка 30 видов биомеханических уродов), можно заполучить его запасы полезных ископаемых в качестве награды. Ну а после успешного спасения галактики — добро пожаловать на просторы Интернета или локальных сетей.

Предполагается, что игра будет выпущена весной будущего года.

Крепче за баранку...

...держишь, шофер! Поскольку молодая компания Pseudo Interactive под патронажем известного производителя клавиатур и мышек — Microsoft Corp. — работает нынче над игрушкой под названием **Inertia**, в которой тебя в очередной раз попытаются усадить за руль.

А вообще, ситуация такова. Планета за номером CX1X населена некими "механоидами", весьма неохотно идущими на контакт с пришельцами. В то же время многие земные корпорации рады отдать кучу денег за технологии, которые можно "позаимствовать" у этой цивилизации. Спрос, как водит-



ся, рождает предложение. За разумное вознаграждение немало головорезов согласятся спуститься на планету и вернуться с требуемым бонусом. Вы, кстати, входите в их число. Итак, купив машину в соответствии со своими вкусами (и размерами "купилки"), оборудовав ее всевозможными девайсами (оружие, броня и т.д.) и получив очередное задание, вы отправляетесь в мир механоидов.

Мир их, надо сказать, очень интересен. Во-первых, детально проработана физическая модель поведения вашего авто. Учитывается невероятное для аркадного шутера количество параметров. Гравитация, трение, плотность среды, моменты, массы, аэродинамические показатели — все это обсчитывается в реальном времени, позволяя создать чрезвычайно реалистичный мир. Пули рикошетят, как им и положено; упав в реку, вы начнете медленно (в соответствии с массой вашей машины, тоже рассчитываемой динамически) погружаться, пока не достигнете дна; попав в сектор с нулевой гравитацией (будут и такие), будете беспомощно парить в воздухе, пока не осознаете, что для передвижения можно использовать отдачу от выстрелов...

В то же время, несмотря на явный уклон в сторону симуляторов, авторы однозначно причисляют игру к классу шутеров, и это радует. Кроме вышеперечисленного, engine содержит почти стандартные уже элементы: динамическое освещение, поддержку локальных и глобальных сетей (плюс множество режимов многопользовательских баталий), дружбу с 3D-ускорителями (через Direct3D) и джойстиком с обратной силовой связью... стоит ли продолжать? В общем, игра выйдет в следующем году. Ждем-с.

Unreal по-польски

Две самоуверенные польские компании — Mirage Media и Corwin Software Studios — всерьез намерены потягаться с монстром индустрии Epic MegaGames и его "долгостроем века"



Вы никогда не задумывались, как "обычный" монстр может выжить после прямого попадания из Rocket Launcher'a?



рамки пока не определены). Так сложилось, что взгляды этого самого Mortyr'a в чем-то разошлись со взглядами начальства. Вследствие чего оно (начальство) решило избавиться от Mortyr'a, отправив его в далекий 1942 год — выяснять, существовала ли связь между верхушкой нацистского руководства и мафией будущего (как завернули-то!). Очутившись там, Mortyr, не теряя времени, вступает добровольцем в армию союзников, а точнее — англичан, и по распределению попадает в местный спецназ. Через два года он получает задание проникнуть в сверхсекретную лабораторию "Вермахта". Забегая вперед, скажем, что в этой лаборатории и находится портал, соединяющий немцев с будущим. Короче, в конце концов вам придется пройти порядка 30 уровней: 15 штук вниз — к спрятанной в глубине крепости машине времени, и 15 вверх — уже на базе мафии в будущем...

Вы никогда не задумывались, как "обычный" монстр может выжить после прямого попадания из Rocket Launcher'a? Разработчики — задума-

лись... В Mortyr: Schloss одной ракетой можно раскидать целую кучу тварей, а вот одиноко стоящему фрицу хватит одной (максимум двух) пуль, и это, несомненно, верное решение. Но не подумайте, что играть станет легко и неинтересно, "качество" в данном случае заменяется "количеством". Крепость будет просто битком набита монстрами — горы мяса и реки кровищи (столь любимой стариком ПэЖэ) вам гарантированы. Приятно, что набита

она будет не мертвыми "статуями", ожидающими вашего появления, а виртуально живыми и виртуально же мыслящими тварями. Никто из гадов не стоит на месте, все они постоянно бродят по территории, пытаясь найти врага, то есть вас. А ведь найдут. И даже убить попытаются. Тут важно заметить, что вашему персонажу тоже достаточно нескольких ранений, чтобы отправиться на тот свет. Реалистичность все-таки обоюдоострая штука...

Игра выйдет в свет где-то в 1999 году. Пожелаем успеха амбициозным полякам?

Вечнозеленая аркадность

Что-то не в порядке со старой доброй Activision. С одной стороны, она продолжает публиковать шикарные игры, а с другой — раскапывает на задворках какие-то "классические аркады" и после косметического ремонта пытается запустить их на рынок. Сначала "из широких штанин" ее были извлечены Asteroids 3d, а теперь нам грозит увидеть реинкарнацию еще одного шедевра прошлых лет — **Space Invaders**. За что?!

Сначала — немного истории. За время своего существования, а это почти 20 лет, эта игра была несколько раз переиздана для множества различных платформ (от больших игровых автоматов до карманного Gameboy'a) и принесла своим японским авторам (Taito Corporation) в общей сложности порядка 500 миллионов "зеленых рублей". Впечатляет? Определенно. Наверное, эта цифра так же подействовала и на Activision...

А игра-то — пшик. Разъезжая по планете на машине, оборудованной одним, но очень большим лазером, вы должны отстреливать приземляющихся инопланетных захватчиков. Благодаря героическим усилиям Activision, все это действие теперь напиговано красивыми моделями, эффектными взрывами и прочей современной мишурой. Правило всего одно: никто не должен достигнуть поверхности живым. Думать опять-таки не нужно, работает лишь спинной мозг. Просто жмите на гашетку, господа. Ура!

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ
ПОДГОТОВЛЕНЫ

**РОМАНОМ
КОСЕНКО**

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Отравленная кровь

FRAG Сибирский

Blood 2: The Chosen

Это был Хэллоуин... Да, я ясно помню: ночь с 31 октября на 1 ноября, первый снег за окном, а на мониторе — мертвенно-бледная табличка ReGet'a, стоически пытающегося одолеть ЕЕ — ненаглядную вторую "Кровушку". Ждать было неумоги, но дело скрашивалось легким ощущением чуда: слабый ветерок ностальгии по Blood'у номер раз обвевал постылую регетовскую менишку, и, бледненькая, она явственно начинала покрываться румянцем, разумеется, кроваво-красным, и это вампирическое ожидание рождало какую-то необъяснимую сладость...

Думаю, многие согласятся, что первая часть Blood (Monolith, GT Interactive) при всех своих огрехах отличалась некоей культовостью, элитарностью, что ли...

В ыдержанная в мрачной, едва ли не черно-белой гамме какого-нибудь пожилого фильма ужасов (не знаю, как вам, а мне в том действе очень не хватало Орлона Кронстина или на худой конец Роберта Инглуда — там, за надгробьями



на первом уровне... помните?), безупречно жестокая и жадная до крови (по-настоящему кровавая — вспомните: одни лишь огромные дыры, что проделывал в утробе соперника выстрел дуплетом из двустволки-шотгана), с пылающими в ночи силуэтами обезумевших врагов (стрельба по-македонски из ракетниц превращала противника в этакое взъерившееся дикобраз, щедро сыплющего по сторонам искры), с жестокими гангстерскими разборками "на автоматах" в мультплейере (до сих пор между прочим популярно!)...

89%. Беги быстрее, килобайт...

Насчет популярности и прочих лавров — это серьезно, и в преддверии нынешней хэллоуинской забавы в околоигровых чатах то и дело звучало слово "Blood": истосковавшийся народ с удовольствием перемывал косточки первой части, высказывал смачные пожелания авторам продолжения. И все эти словесные упражнения так или иначе крутились вокруг одного: "В первом Blood'e враги хотели тебя убить". И ведь это правда! Для монахов в длинных балахонах ты был не абстрактной мишенью, безликим пользователем, но врагом — личным врагом номер один, и они дрались зло и иступленно, не давая пощады тебе и не выпрашивая ее для себя... Такое веселенькое и неожиданное создавалось впечатление. Кровавая опупея — вот что такое первая "Кровь".

Отчаянная дуэль с монахами, вооруженными автоматами Томпсона, в раскачивающемся вагоне мчащегося в никуда вдоль пепельно-серых равнин поезда... Первый, простите за выражение, фраг — коленопреклоненный, истекающий кровью у клавиатура в старой церкви... Но хватит воспоминаний — винчестер, словно губка, пропитывается 99-м процентом "Крови-2", и будущее уже стучится в нашу дверь, и уже виден верх остроконечной шляпы бедняги Калеба...

Это сладкое слово "Беретта"

Сразу же — ключевое замечание, касающееся графики Blood 2 как таковой (дабы здесь и сейчас расставить все точки над "i"): у "ненавистного Build-

"движка" наконец-то появилась достойная смена... Если вы видели недавний Shogo: The MAD, то мне нечего вам объяснять — вы уже успели с ней познакомиться. (Хорошо это или плохо? Трудно сказать. Однако "очарования" от нелепого дюковского "движка" нам больше не испытать — в работе стандарт.) И в самом деле, не слишком внимательный "первый взгляд" дает вам шанс легко перепутать Blood 2, скажем, со вторым уровнем демо-версии "Шого": те же угрюмые стены, "раскрашенные" вялой рукой дизайнера-минималиста, ненормально, слишком быстродвигающиеся враги, дикие "тормоза" на высшем уровне детализации...

Признаться, не ожидал увидеть в качестве первого уровня столь чаемой демо-версии безликую унитарную, ставшую трафаретом еще во времена DOOM'ов лабораторию... Еще меньше хотелось встречи с ТАКИМИ первыми противниками — старыми знакомыми "чистильщиками" из OEM-версии Half-Life, в тех же противогазах, правда, подключенных к хитрым устройствам на спине или животе, и бронежилетах... Отобранное у них оружие — пистолеты-пулеметы (в парном варианте) "Узи". Я понимаю, что идеи носят в воздухе, но не до такой же степени!

Положение спасает "номер 2" — "Беретта". Я положительно влюблен в этот пистолет! Вопрос только в том, кто будет пользоваться первым вариантом выстрела (да, как и в оригинальном Blood, или, если хотите, Unreal, многие виды оружия обладают здесь двумя способами использования), когда есть ТАКОЙ второй... Изображаю на примерах (как в рекламе стирального порошка): из дверей в конце коридора выбегают спецназовцы с автоматами — вы вяло постреливаете в ребят из "Беретты" со скоростью полтора выстрела в час, пока не оказываетесь размазанным по стенам быстрыми очередями соперников (они бегут из стороны в сторону, перекатываются, стреляют из автоматов, поднятых к плечу, — все честь по чести, и смотрелось бы просто "на ура", если бы анимация их движений была на уровне хотя бы Unreal'a, не говоря уж о Half-Life... А так — резкие, невнятные, да еще фокусы с плоскостями-полигонами, именуемыми в народе емким

словом “глюки”). Это был, как вы догадались, первый вариант. Вариант второй: те же спецназовцы, поднимают автоматы, целятся, но... в то же самое время вы изящно вскидываете руку с зажатым в ней пистолетом, развернув “Беретту” под невероятным углом (так поступают отдельные запальчивые киногерои, подсознательно желающие, чтобы пули быстрее достигли цели), и весело поливаете гадов огнем — беспрестанные плевки выстрелов, покачивающийся ствол пистолета (так возрастает вероятность попадания в голову и мгновенной его, врага, смерти — со времени “Шого” в этом плане ничего не изменилось), дым коромыслом, летящие гильзы, дергающиеся в танце смерти “дубленые заливки”, у которых вы отняли их последний шанс — хотя бы раз пальнуть в ответ... С содроганием представляю себе это в насыщенной сетевой игре.

За такое можно простить многое — но не все. Впрочем, есть еще один великолепный момент, в котором узнаешь своего старого доброго знакомого под номером один, — десантный нож. Да, до психоделики сельских вил ему далеко, да и первый вариант работы смотрится неотличимо от все того же Shogo (нет, они не близнецы, конечно, но точно молочные братья...) — бестолковое размахивание. Но!..

Кровопопение как культ

Безусловно, дабы оправдать громкое имя игры, всякое бессмысленное насилие исключительно поощряется: в лаборатории (кажется, здесь борются со всякими нехорошими болезнями) полным-полно бестолково разбегающихся в разные стороны ученых (вспоминаются полуголые грешники...), прикончив которых, можно... сытно закусить чьим-нибудь свежим сердцем. Само собой, свои последние минуты они встречают, натываясь на ваш ножик (в целях экономии патронов, общих, кстати говоря, для всех видов оружия и честно вываливающихся из всех без исключения конченных вражин). Главное — не забыть “переключиться” на второй вариант его использования. “Вжик!” — нож описывает щедрую дугу и вкусно вонзается в белый халат. Стены обильно поливаются кровушкой. С лезвия так и вовсе — хлещет. С этим самым “вторым вариантом” можно безбоязненно бросаться на отвлекшихся спецназовцев — кромсание откормленных тел в бронежилетах достойно венка сонетов...

Увы, но на этом праздник как бы и заканчивается, ибо кроме перечисленных “первых видов оружия” смотреть особо не на что. Стандартные автоматы —



пусть и по два сразу. (Кстати, “Беретту” тоже можно использовать в парном варианте, но тогда второй вид выстрела бесследно исчезает. Благо, от любого лишнего оружия можно избавиться, просто бросив его на пол.) Второй вид стрельбы из автомата — как из брандспойта, от бедра. Штурмовая винтовка — с ней неплохо смотрятся враги, а вот альтернативная стрельба из нее отсутствует.

Противники — тут дела обстоят хуже... Спецназ в противогазах и с минимальными отличиями в вооружении — основной контингент отстреливаемых. Встречаются зомби — большие и глупые, с вытатуированным на груди личным номером, совершенно безобидные (сидят в основном в прозрачных клетках), но забавно нюхающие воздух в спокойном состоянии. По-настоящему опасный враг — серая шипастая тварь, смахивающая на мутировавшего импа из DOOM'a, бьющая зеленой энергией, но довольно легко выносящаяся из штурмовой винтовки. Ну и профессорня, конечно, — бестолково бежит, подставляя грудь под выстрелы, но все это как-то анемично, без огонька, хоть и в морях крови...

Вполне “ГОСТовский” уровень. Честный “квадратный” дизайн. Высокие потолки в обширных кубках помещений и низкие коридоры с прозрачными дверями. Вообще говоря, прозрачных поверхностей много, и, что приятно, нам дозволено стрелять сквозь них — пули, наследив на стекле дырками, летят дальше — вослед монстрам. Особенно весело расстреливать подобным образом нежных бедолаг-зомби. О динамических изменениях уровня (покажите нам хотя бы SiN!), само собой, авторы даже и не заикаются. Максимум, на что можно рассчитывать, — компьютерные терминалы, операционные каталки (на них находятся еще живые жертвы чудовищных экспериментов), прочая несерьезная мелочь — все разносится выстрелом на неопределенные осколки. До идеального расчета полета каждой отколовшейся детали очень, очень далеко... Иногда при удачном попадании в терминал происходит немотивированный взрыв, разметывающий стены. Вместо с нетерпением ожидаемого приза там — дурацкое сердце, восполняющее жизнь. За что боролись?



В ожидании кровавой ванны

Это хорошо, что мы не ставим демо-версиям рейтинги — даже предварительные... Умными людьми придумано. Тем не менее... Играть в Blood 2 можно и даже временами (благодаря “Беретте”, ножу и все-таки неплохо нарисованным зомбикам) нужно. Поелику забавно. Беготня по коридорам, небрежное уклонение от вражеских пуль, откалывающих от стен осколки в облачках дыма... Беспорядочная пальба в ответ из таких похожих автоматов, подкарауливание с но-



“Вжик!” — нож описывает щедрую дугу и вкусно вонзается в белый халат. Стены обильно поливаются кровушкой.

жом за углом или ящиком (а спецназовец, собака, не спешит! — что явственно указывает на зачатки пресловутого AI), отсутствие “сохранений” (вот было бы забавно, если бы это осталось и в полной версии... Драйва добавило бы, безусловно) и поверженный Калеб в длинном черном плаще и шляпе... Первые полсотни раз все это даже радует глаз. Крутые уровни сложности — Genocide, Homicide и Suicide — оригинально, нет слов. Райские обещания полной версии — кукла Вуду, Тесла-ган, подозрительно похожее на BFG устройство, поражающее врагов нарушением пространственно-временного континуума (большое и сияющее), Кровавая Ванна и специальные уровни для “кооператива”... Жить можно.

И даже ждать. Хотя и без особого интереса. Ибо уже сейчас ясно, что свою культовость и безупречно выверенную атмосферу Blood 2 утратил безвозвратно, превратившись в массовую поделку — забавную, временами кроваво-веселую, но не более того.

Обидно. Словно именно в “Монолите” приняли решение не трогать Салмана Рушди...



В ухо, в горло, в нос

Александр Вершинин

Heretic 2

В последнее время индустрия позволяет себе слишком много праздников. День Грешника, День Еретика, Кровавое Воскресенье. Хорошо, что SCi не позволила им провозгласить День Придурковатого Водителя. Большое водительское спасибо.

А

вот достойная Raven, всегда смело рассекавшая опасные воды рынка в кильватере id Software, не удержалась. И стремительно покатила прямо по направлению к попсовой Eidos и ее бюстообильному флагману. А так как повторяться не хотелось, то главному герою пришлось приобрести новые особые приметы. Длинные и развесистые уши.

Он даже одет как первостатейный чингачгук — какие-то перевязи, лук за спиной, в руках боевой посох.

Ничего не вижу, ничего не слышу
Нельзя сказать, что это ему идет. Такой славный мужичка. Мускулистый,



1. Корвус вернулся домой победителем.



подтянутый, с голым торсом — мечта любой домохозяйки. И тут Они. Торчат. Вызывающе топорщатся. А все почему? Потому, что вид "от третьего лица". В связи с этим оскорбительным фактом Game.EXE объявляет беспрецедентную акцию по купированию ушей главного героя игры Heretic 2. Или аккуратно обрежьте их (это делают в любой ветеринарной лечебнице), либо верните вид "от первого лица". Господи, как хорошо, что хвост ему удалили сразу после рождения!

Так или иначе, но демонстрационная версия четвертого по счету детища Raven (Heretic, Hexen, Hexen 2, Heretic 2) сразу показала себя с наилучшей стороны. Во-первых, она наотрез отказалась работать в ноябре. Что за идиотизм? Пришлось поставить patch, который решил проблему кардинальным образом — просто стал вешать игру и W95 при запуске. Мрачные мысли о том, чем именно занимаются еретики всего мира, стали вполне конкретными. Чтобы угодить причудам программистов Raven, пришлось поменять месяц во внутренних часах компьютера. Помогло. Стали доступными главное меню и карта пу-



2. Алтарь. Его сложно не заметить.

тешествий ушастого — эльфа Корвуса. "Дема" победоносно повисла при попытке загрузки первого уровня. Упрямая бестия.

Но приказ ББ есть приказ ББ, и коллекция багов под названием H2 была обманным образом запущена. Для этого ее сначала проинсталлировали на один жесткий диск, а затем, сразу же, на второй. Заработало! Справедливости ради надо сказать, что игра быстро сориентировалась в происходящем и больше не запускалась. Но кому она теперь нужна? Диагноз готов: легкая порнофрения (или шизография?) с приступами мании величия.

Хороший индеец

Вы никогда не замечали поразительного сходства эльфов и индейцев из гедээровских киношек? Одно лицо. Корвус в исполнении Raven доказывает этот тезис раз и навсегда. Он даже одет как первостатейный чингачгук — какие-то перевязи, лук за спиной, в руках боевой посох. Наш джеронимо прибывает в родную резервацию из далекой командировки. И что он видит? Содом и гоморру. Братья-индейцы, словно напившись огненной воды, устраивают пьяные драки и даже поджаривают своих краснокожих товарищей на вертеле. Что есть грех. Корвусу подобный бордельеро тоже не понравился и он стал наводить порядок уже знакомыми нам способами. То есть огнем и мечом.

А еще он умеет прыгать налево, прыгать направо, вперед и назад. Совсем



как незабвенная девушка из одного сериала. Корвус даже делает традиционное сальто-кувырок, а также цепляется руками за всевозможные предметы и виснет на них длинной индейской тушей. А если есть возможность прыгать, то есть и зануднейшие этапы, гениальность дизайна которых выражается в совершенно новом, уникальном расположении досечек, уступчиков и колонн, по которым надо скакать. То же самое и со стрельбой. Так как точно целиться из-за спины героя представляется задачей весьма затруднительной, то Корвус сам немного подправляет полет заклинаний.

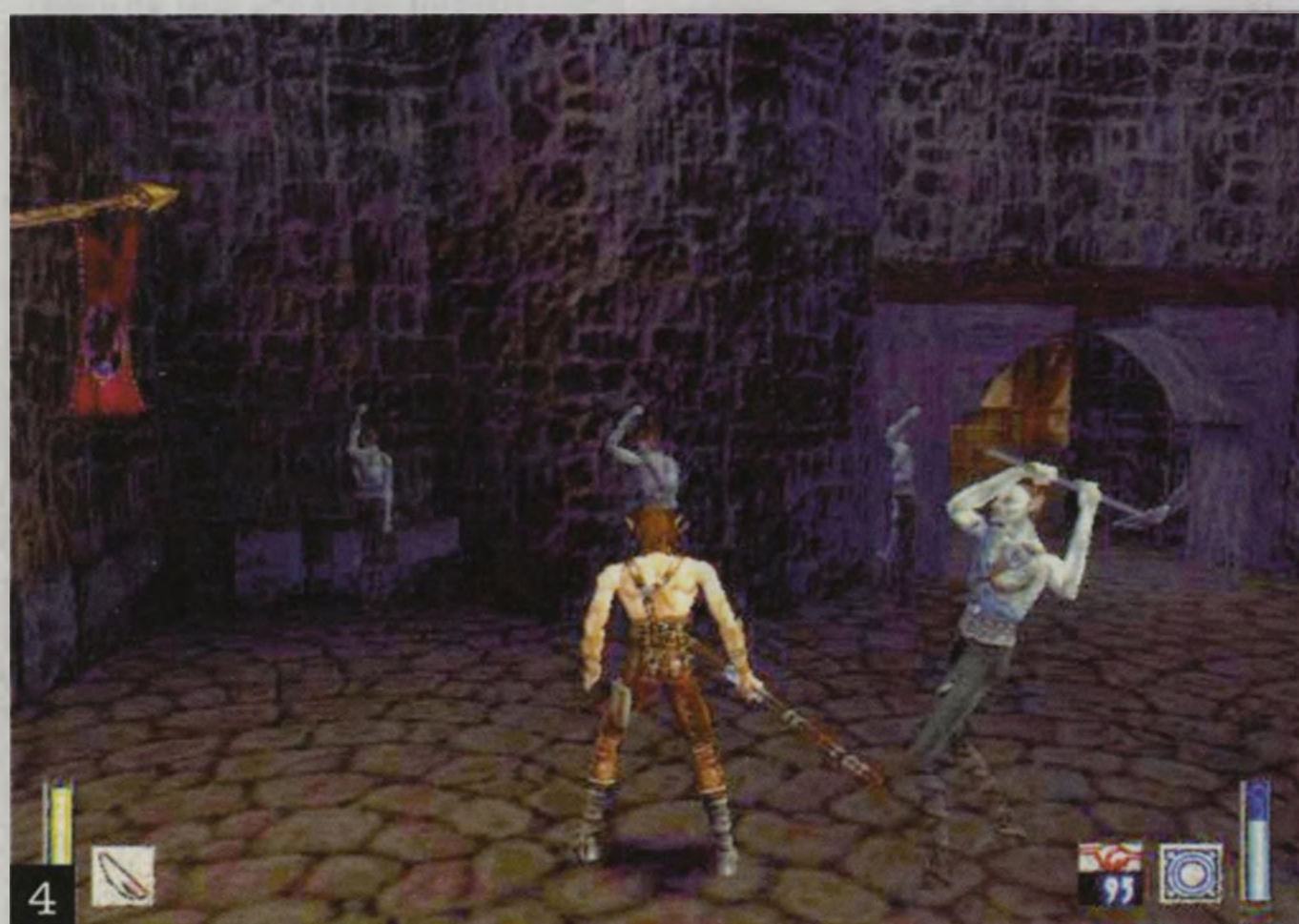
Гордостью авторов второго "Еретика" является возможность использования мыши для управления героем. Интересно, что в игре даже есть специальный "боевой" режим мышепотребления. Его уникальность состоит в том, что вы не можете смотреть вниз и вверх, когда рядом нет врагов. Как только в эpsilon-окрестности появляется очередная кошка, птица, собачка или индеец, страдающий от похмелья, вам снова возвращают все богатые возможности mouse look! Гениально, абсолютно гениально.

A hunting we will go

Смех смехом, но игра получилась достаточно красивой. С точки зрения дизайна уровней и исполнения монстров и самого Корвуса, Heretic 2 далеко превосходит любой опус, претендующий на звание 3D shooter "от третьего лица". В игре есть динамика, обычно совершенно упускаемая авторами клонированного ширпотреба. Главный эльф двигается с превосходной пластикой, и все обычные ужимки и прыжки не столь режут глаза. Очарования добавляет и набор оружия, используемый героем. К примеру, разношерстные посохи Корвус добывает не иначе как из воздуха. Эффектная вспышка



Традиционная антипатия "Экзе" и некоторый снобизм по отношению к TR-клонам не позволяет похвалить новую инициативу Raven.



— и в руке появляется требуемое оружие. Не менее симпатично выглядят и заклинания.

Но самое главное — это уровни. К счастью, авторы решили сделать выводы из недавнего опыта с Hekel 2, карты которого были чересчур велики и содержали слишком мало врагов. Прохождение превращалось в непрерывные поиски неочевидного лаза или секретной двери, лишь изредка прерываемые инфантильного вида монстрами. Представленные в демонстрационной версии Heretic 2 Город и Каньон являются полной противоположностью своих предшественников. Дальнейший путь не приходится искать — равно как и соперников. Скажем, противные птички имеют отвратительную привычку пикировать с поднебесья и вырывать куски добротного эльфийского мяса из вашего тела. Задыхаясь от злобы, вы превращаетесь в импровизированную зенитно-ракетную установку, порой растрачивая весь боезапас на предательских летунов.



на первой паре уровней игры. Все бонусы сохранили прежнюю форму и легко узнаваемы: флажки, "пробирки", разношерстная мана и оружие. Но есть и некоторые новшества.

Так, появились алтари, где, преклонив колена, вы получаете заряд жизненной энергии или маны. В управлении же можно обнаружить невиданную доселе функцию Defence. Оказывается, все заклинания теперь подразделяются на атакующие и защитные. Атакующими обычно кидаются во врага — здесь все как обычно. Зато за второй кнопкой мыши можно закрепить Defence-функцию и таким образом получить возможность вовремя активировать телепортационное заклинание или выпустить на волю смертельную волну испепеляющей всех вокруг магической энергии. Посох, самое элементарное оружие нашего героя, помогает не только успешно проламывать черепа, но и активно прыгать. Сергей Бубка мог бы гордиться техникой эльфийского индейца.

Мертвый индеец?

Традиционная антипатия "Экзе" и некоторый снобизм по отношению к TR-клонам не позволяет похвалить новую инициативу Raven. Да, определенные положительные стороны имеются — симпатичная графика и неплохие, пока еще не обремененные физкультурой уровни. Но тонна багов и неврастеничная неустойчивость программы, равно как и позорная камера, болтающаяся за спиной героя, охлаждают любые положительные эмоции, которые теоретически могла бы пробудить игра. А потому, фамиллярно потрепав за щеку Raven, пожелаем ей трудиться. Долго, плодотворно и на благо отечества. И серьезно подумать над этой самой камерой. Может, ее стоит засунуть на место, в черепушку Корвуса?



3. Узнаете этот стиль плавания?

4. Зомби недолюбливают Корвуса.

5. В окружении друзей человека

Участь Крофтов, или А сколько у нее ягодниц?

FRAG Сибирский

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft

И не надейтесь. Это таки опять она. Собственной перцовой. И — снова в бой... Ура, что ли?..

А

ведь я (лично я) все понимаю: чертовски несладкое малолетство (спасибо компаниям Core Design и Eidos), игрушки, привинченные к потолку (чтобы достать их, требовалось исполнить сальто-мортале на месте), чугунные, сволочи, кубики в человеческий рост (приходилось ворочать плечом), хроническое отсутствие барабанных палочек (пришлось научиться выбивать вялую дробь пальбой из "кольтов")... Но все же, Ларочка, как дошла ты до жизни такой? Толпы оголтелых поклонников и тайных воздыхателей, миллионы сопливых приспешниц, без участия которых отныне (и навеки веков?) не обходится ни одна игрохозяйственная выставка, контракт на участие в пол-



нометражном фильме, по затратам собирающемся переплюнуть "Титаник"... Неужели тебе, о огонь моих кулаков, мало всего этого?! Сколько можно делать вид, что копаешься в чужих могилах, смущая юные умы недвусмысленными плавательно-двигательными актами, переводя из разряда исчезающих в разряд исчезнувших с лица планеты тигров и бабуинов?..

За номером три

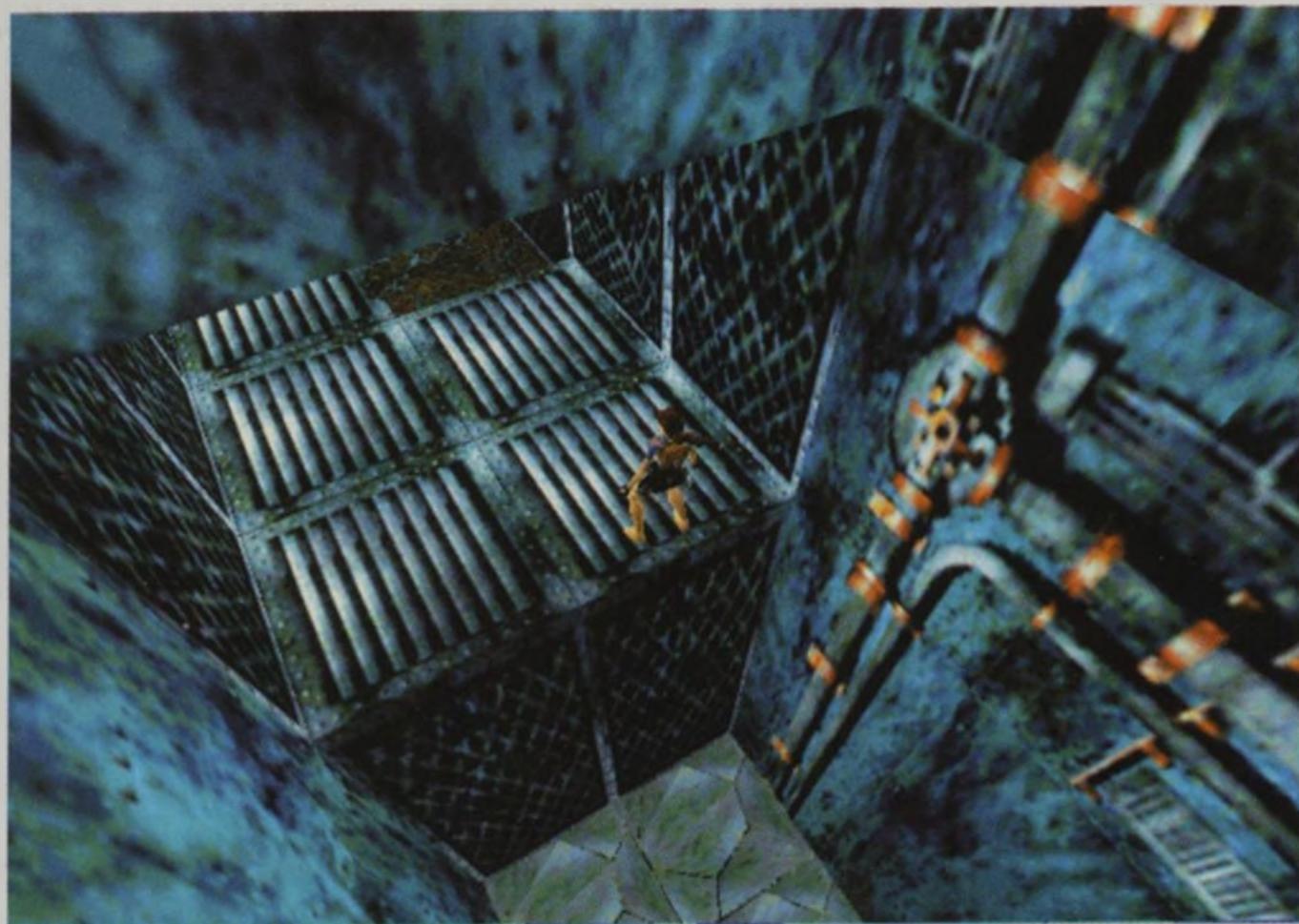
Эх, Ларочка, ну за что нам с тобой такие мучения?... Помнишь ли ты еще те храмы, пещеры, водопады и водоемы, затерянные долины, каньоны, полуразрушенные дворцы и амфитеатры? Когда-то они казались нам красивыми. Потом начали надоедать. На смену им пришли целые древние города и какие-то полувоенизированные базы, наконец, затонувшие корабли... Начало подташнивать. А ведь от постоянной сырости может развиваться морская болезнь. Или, того хуже, кессонная. Разве ты этого не знаешь? Так вот, впереди — все то же самое, но... в еще больших количествах. Чудо-сценаристы из Core Design берут глобус, раскручивают и наугад тыкают шаловливым пальчиком (на этот раз обладателям демо-версии достанется Индия). Однако в том-то вся и штука, что географическое положение уровня оказывает минимальное влияние на

его оформление — чистокосметика, как говорят новорусские дамы. Поместить ли под ногами снежок или конвульсивно дергающуюся текстуру, символизирующую болото, раскрасить ли стены в тошнотворно зеленоватый (вечные джунгли) или испачкать их так и напрашивающимся на сравнение коричневым (песчаные карьеры)... Каких подлежащих отстрелу зверушек (они опять доминируют над двуногими) поместить в охотничьи угодья... И, конечно, самое важное, во что нарядить ЕЕ. Причем не так, чтобы не замерзла, а так, чтобы играющие массы были отвлечены от спрайтовой растительности.

Без разницы.

Тигр, тигр!

К счастью, для Индийского похода не надо изобретать резиновых плавательных костюмов с глубоким вырезом — Ларочка строга и консервативна. Та же самая спецовка знатного гробокопателя, что была на диве в пещерах Тибета... Так, самое главное и животрепещущее вроде бы проанализировали. Теперь о второстепенном. Родина Махатмы Ганди и ДжавахарЛара Неру стилизована под затерянный в джунглях храм. На стенах — перманентно кривые текстуры бутылочно-полевого цвета, большие деревья (баобабы? или все-таки бабуины?) покоятся на огромных квадратных



каменюках с нарисованными корнями. Начинаем "роман с камнем" с лихого приставочно-аркадного скольжения под откос (этакий Краш Бандикут в шортах и с пистолетами), сгибая через шипы. Увидеть за деревьями лес мешают откормленные пиксели листьев на ветках, с которых свешиваются на удивление пристойные змеи. Само собой, больше половины уровня занял зеленоватый водоем (но не джакузи), в котором и барахтаешься почти все время. Ни уп-

равление, ни оружие не изменились ни на миллилитр, так что привычно расстреливаем из пистолетов и дробовика беззащитных обезьянок и воспетых поэтом бенгальских тигров. Тигры беззлобно рычат и умирают где-то после двадцатого попадания. Дань времени и прогрессу отдается нехотя, со скрипом: пороховой дымок из пистолетов, пронзающие листву солнечные лучи (почему-то плоские, как лезвие ножа), симпатичная вод-

ная поверхность, пятнистая такая... Все для застывшего, боящегося новизны ларомана до 13-ти и младше, способного часами восхищаться "классными, блин, новыми текстурами" и собственно фрикциями... пардон, фазами движения героини...

Как хорошо, что вы больны не...

TR3 трудно назвать абсолютным уродцем, беглецом из доисторического паноптикума, монстром с глубины в двадцать тысяч фатомов. В нем просто нет абсолютно ничего нового или оригинального (да, собственно, и не ждали), он смешон даже рядом с Heretic 2 или Escape: ODT, поэтому мой язык не поворачивается назвать ЭТО ни массовым, ни попсовым. Всего лишь сомнительный подарок полумифическому культу поклонников, готовых до рези в глазах выискивать крупницы достоинств в новом, хорошо пронафталиненном гардеробе Лары Крофт, и до хрипоты отстаивать их на форумах и в письмах в "дорогие редакции". Если, конечно, таковые (не редакции, но поклонники) еще остались в природе, а не вымерли, как бенгальские тигры под дулами ее "коптов"...



HALF-LIFE — своими руками!

Редакция журнала Game.EXE, московская компания "КИТ" и всемирно известная компания Sierra On-Line, в очередной раз желая по-делиться со своими почитателями и по-купателями эксклюзивными призами, объявляют конкурс художественной Half-Life-SAMOдеятельности!

Для того чтобы получить роскошный персональный компьютер марки "КИТ" самой навороченной конфигурации (на момент вручения приза) и украшенные символикой Half-Life парадеральные предметы, а также прославить свой уровень на весь мир (лучшие три уровня будут опубликованы на диске GAME.EXE),

НЕОБХОДИМО:

1. Разбудить свою фантазию.
2. Очень сильно захотеть выиграть самый крутой компьютер.
3. Используя WorldCraft 2.0 (редактор уровней Half-Life, который будет распространяться вместе с игрой), создать Уровень Вашей Мечты.
4. Протестировать его на предмет удаления багов.
5. Прислать свою нетленную работу в .EXE, по адресу: half-life@game-exe.ru — до 15 февраля 1999 года.



Удачи вам! Интересных сюжетных ходов и великолепного графического и звукового исполнения. Я еще — следите за публикациями в .EXE, где мы обязательно уделим толику внимания работе с редактором WorldCraft 2.0. И победа будет за вами!



Адрес фирменных магазинов КИТ:
Ст. метро "ВДНХ", проспект Мира, 88/2, павильон №19, Тел.: 181-3895, 181-0204, 181-3539
Ст. метро "Аэропорт", Ленинградский проспект, 56/2, Магазины "Парад электроники", Тел.: 152-4841, 152-4749

Военно-полевой оргазм

FRAG Сибирский

Wargasm!

... Да, я настаиваю на том, что именно это и происходит, когда в мозолистые руки профессионалов попадают невинные детские игрушки.... Компания Digital Image Design (DID) давно и прочно утвердилась на поприще боевых симуляторов — дотошных, минимально отличающихся от реальных армейских тренажеров. А потом, утвердившись, размахнулась и приступила к процессу ваяния в меру отвязного 3D action под бьющим наповал названием "Wargasm!". Причем размах этот оказался весьма и весьма... Масштабные боевые действия с участием наземной техники, пехоты и летательных аппаратов, пресловутый "стратегический элемент" (скакание из кабины в кабину и общее чуткое руководство с высоты птичьего полета), красочные, быстрые, не отягощенные излишним реализмом сражения... Битва на Курской дуге + "Апокалипсис сегодня" + "Похождения солдата Ивана Чонкина", короче говоря. Демо-версия творения лежит под нашими увеличительными стеклами...



Поле боя зовет. Стало быть, нам в эту полупустыню — со всеми вытекающими вроде каньонов, жиденьких кустарников, обезвоженных кактусов и бесконечной пыли. (В полной версии, кстати, обещаны горный и снежный ландшафты.) Мощный, отработанный на симуляторах (вроде Total Air War) "движок" справляется с задачами вполне сносно, и хотя пустыня — штука однообразная, эта выглядит прилично. Все трехмерные модели — на пять с плюсом, модели "человеков" — не хуже того же Spec Ops'a, масса спецэффектов — симпатичная пыль, следы на песке, разумеется, огонь&взрывы... Особенно впечатляют до жути ре-



алистичные длинные тени от каждого танка и солдата.

Полчаса до атаки...

В большую кампанию, как и в мультиплеер, в "деме" нас не пускают, но в качестве призовой морковки демонстрируют трехмерную виртуальную карту мира, где можно даже порыться по странам, которые предстоит в обозримом будущем давить железной пятой. Остаются Instant Action и тренировка. Курсором, что характерно, служит лазерный прицел... Instant встречает вопиюще аркадной таблицей результатов и разделением на уровни. Первая задача — за ограниченное время уничтожить десять танков. Выполнимо? Вполне.

Машина боевая

Именно на танке — огромной грохочущей железке — мы с гиканьем врываемся на сцену. Камера расположена так, что сидим мы вроде бы на броне, у башни... Очень скоро понимаем, что так неудобно не только целиться, но и ездить, но менять камеру на гражданский вид сзади или профессиональный из кабины неохота — уж больно весело. Устрашающе поводя пушкой, ляз-

гающим гусеницами железным смерчем кружимся на месте в окружении плотного кольца неприятелей. Посылаем снаряды — и враждебной технике начисто срывает башни, танки взмывают красивейшими огненными облаками, во все стороны летят осколки и прет густой черный дым... Палят и в ответ, и из пушек, и из пулеметов, от пуль и снарядов закипает песок, железный град барабанит по броне, но кто обращает внимание на подобные мелочи! Если взглянуть на карту, ужаснешься: один зеленый танчик (наш) и много-много красных пушек, вертолетов, танкеток, взводов пехоты...

Бог пехоту метит

Двуногие предназначены главным образом для отсутствующего мультиплеера. В тренировочных миссиях надо выполнять такие специфические упражнения, как десантирование с движущейся техники, пальба из танковых пулеметов, горные восхождения и снайперская стрельба. Но среди бушующей бронетехники солдаты долго не живут — танк изящно подпрыгивает, когда под гусеницами взрывается чей-то боезапас... Не особо привлекательны и долгие переходы под палящим солнцем, ежели ты отстал от своей бронемашины (солдат идет ме-е-едленно и снабжен честным спидометром — некоторое время набирает скорость, потом топает чуть шустрее). Зато, без сомнения, желающих попартизанить в горах будет много. Затяжные снайперские дуэли обеспечены.



1. Именно на танке — огромной грохочущей железке — мы с гиканьем врываемся на сцену.



2

Полет валькирий

Славный вертолет "Команч" в тренировочной миссии снаружи выглядит смешным и толстым, но полет через каньоны, сквозь мерцающие кольца чек-пойнтов забываем... Действие ускорено раза в три — на безумной скорости, на бреющем полете, опережая, несется по песку твоя тень, и как легко все управляется! Парни в вертолетах — настоящие камикадзе, без раздумий опустошающие ракетный

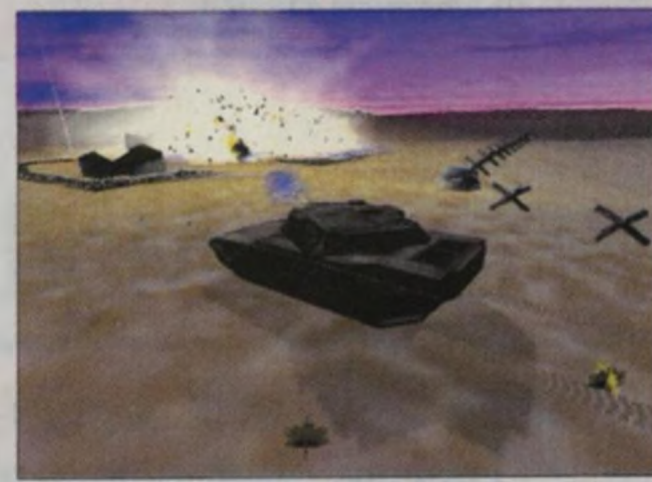
боезапас по мишеням внизу, прежде чем погибнуть в ослепительной вспышке, пытаюсь повторить подвиг Гастелло...

Блокбастер

Демо-версия не дает полного представления о всей грандиозности замысла DID — нам показали отдельные элементы мозаики, привлекательные, но пока не взаимосвязанные. Если все виды боевой техники будут так же удач-



но дополнять друг друга в бою, как это делает оседлавший танковый пулемет пехотинец (как не хватает этого парня в Instant, где вынужден обходиться одной пушкой!), если все части будут задействованы не только в мультиплеере, где все зависит от пристрастий играющих, но и в "сингле", и образуют одно целое даже под рукой горе-стратега, который ни разу не оторвет близирующих глаз от карты, то Wargasm! в полной мере оправдает свое название, и станет поводом для слезных братаний "симулянтов", стратегов и квакеров... (Помнится, что-то в этом духе намеревалась совершить почившая в бозе Golgotha.) А если нет — то игра останется хорошей, крепкой "стрелялкой", показывающей, на что способны монстры военно-промышленной индустрии в аркадной сфере...



В НОВЫЙ ГОД — С НОВЫМ МОНИТОРОМ

Точная информация о почти 50 моделях самых свежих 17-21-дюймовых мониторов от всех ведущих мировых производителей — что еще нужно умному пользователю, чтобы во всеоружии встретить 1999-й год?!

Nokia•Panasonic•LG•Samsung•iiyama•Daewoo•G Innovision•Hitachi•Mitsubishi•NEC•Compaq•MAG Innovision•ViewSonic•Sony•Philips•CTX•Radius•Belinea•CLR•ADI MicroScan•

Спонсор тестирования — компания

intel

Nokia•Panasonic•LG•Samsung•iiyama•Daewoo•Hitachi•Mitsubishi•NEC•Compaq•MAG Innovision•ViewSonic•Sony•Philips•CTX•AcerView•Radius•Belinea•CLR•ADI MicroScan•Nokia•Panasonic•LG•Samsung•iiyama•Daewoo•Hitachi•Mitsubishi•NEC•Compaq•MAG Innovision•ViewSonic•Sony•Philips•CTX•AcerView•Radius•Belinea•CLR•ADI MicroScan•Nokia•Panasonic•LG•Samsung•iiyama•Daewoo•Hitachi•Mitsubishi•NEC•Compaq•MAG Innovision•ViewSonic•Sony•Philips•CTX•AcerView•Radius•Belinea•CLR•ADI MicroScan•

Читайте отчет о тестировании лучших современных мониторов в декабрьском номере журнала Game.EXE

Что в имени тебе моем?

Господин ПэЖэ

Mad Trax

Люблю честных. Лучше всего — зажаренных под соусом, хотя тушеные тоже ничего. Прелесть честности — в экономии времени, не нужно думать, мыслить и соображать, вообще ничего не нужно. Просто прочесть, что они сами о себе пишут.

И

так, чумовой трах. В смысле, сумасшедшие треки. Но не забудем, что мы имеем дело с честными людьми, и первое впечатление не будет обманчивым. Именно чумовым трахом нас и собираются потчевать. Хочется подчеркнуть: я никого и ни за что осуждать не собираюсь, шансы измениться у Mad Trax есть, и я верю, что игрушка может еще получиться интересной. А вот пока...

Можно съехать "на обочину" и, висая над пропастью под углом 90 градусов, мчаться совершенно спокойно...

Поехали!

Пока перед нами очень простая (с точки зрения реализации и управления),



1



2

но весьма сложная (в чем — см. ниже) гонялочка на забавных машинках, переделанных явно из несчастных зверушек, что в последнее время становится едва ли не общим местом (вон, хотя бы на S.C.A.R.S. или Pod погляните). Итак, всяческие Snake, Tiggar и прочие, друг на друга похожи, как близнецы, даже не формой, а неким общим подходом к конструированию.

Так вот, эти самые машинки заброшены злой судьбой куда-то очень и очень далеко. Наверное, все-таки в космос, хотя с гравитацией и силуэтами зданий на горизонте. Почему космос? Да потому, что земли у нас нет, вообще, как класса, только небо, только ветер, только радость впереди. И эта радость, простая, как мычание, — не упасть с этого поганого желоба, по которому мы едем. Каждое падение отдаляет от лидера настолько, что лучше все бросить и гонку прекратить.

Да, я понимаю, трассу нужно учить, учить долго, тщательно и прилежно, но ведь совершенно не в кайф, когда тебя с нее может сбросить любой противник, а ты его — как ни старайся, ни-ни, он же компьютер, ему все фиолетово...

Физика и лирика

Но честные люди из Rayland Interactive (издатель игры Project Two Interactive, www.project2.com) это поняли и решили облегчить игроку жизнь. Способ выбран нетривиальный: менять они решили не трассы, не машины, не искусственный интеллект, а физику игры.

Машины научились ездить по любой поверхности. По стене? Да запросто! Разве что по потолку нельзя, да и то просто потому, что нет самого потолка. Более того, на тех участках, где трасса — просто полоса асфальта, подвешенная над пропастью, можно съехать "на обочину" и, висая над пропастью под углом 90 градусов, мчаться совершенно спокойно. Увы, надо признать, что ничего хорошего это не дало — вылеты все равно часты и удовольствия не доставляют. Нервирует.

Зато графика радует. И анимация — тоже. Отлично просчитаны модели автомобилей, колеса ходят как надо, машина наклоняется, кувыркается и стучится именно так, как должна. Все вокруг цветастое, но в меру, шустрое, но опять-таки в меру. Надеюсь также, что авторам просто не хватило времени отладить саму игру, были слишком заняты "движком". В файле с информацией так и написано: не смотрите на физику, до нее пока руки не дошли. Обещают к новому году закончить — будем ждать и надеяться. А еще обещают крепко задействовать Voodoo 2 — судя по виду, им это ни к чему, но раз хотят — пусть пробуют...



3

1. Поехали!

2. Трассы радуют глаз.

3. Не многовато ли разноцветья, а?

Две минуты на радуге

FRAG Сибирский

Dethkarz

Dethkarz (Beam Software/Melbourne House) — самая что ни на есть аркадная гоночная аркада, она родилась такой и несет это увесистое звание с честью. Эй, вы, в задних рядах, прекратите недобро перешептываться! Эй, вы, натужно толкающие садовые тачки, полные булыжников, тухлых помидоров и яиц, гнилых картофелин и капустных кочерыжек! Эй, вы, постойте... Только посмотрите, как она — хоть и не холеная миллионнодолларовая NfS3 — гордо держится под вашими злобными взглядами, как отражаются ваши перекошенные лица в ее перламутровых боках. Право же, она достойна лучшей участи. Улыбнитесь.

Славная аркада, да еще автомобильная, — вещь нежная и хрупкая, маленькая и уютная, похожая на прекрасную птичку колибри в золоченой клетке. Наш первый взгляд, без сомнения, плохого не замечает, а значит, и вам, господа снобы, прежде чем броситься вперед и раздавить австралийское творение своим опытным каблуком, стоит нагнуться и рассмотреть объект повнимательнее...



Эти самые "карз"

"Нет, это не рيو-де-симулятор, — не отрываясь от перископа, процедит сквозь зубы оголтелый фанат, он же гордый обладатель засаленного танкистского треуха, 688-и "дельфинчиков" (еще немного — и потребуются расширение груди... пятое по счету), руля от авто-ветерана, участвовавшего в гонках "Формулы-1" образца 1914 года, и траченного дореволюционной молью шелкового шейного платка, когда-то принадлежавшего русскому авиационному асу Уточкину. — Симуляторы, батенька, особенно автомобильные, симулируют то, на чем ездят".

И, как обычно, будет прав. (Здесь и ниже: искренняя просьба, не путать "карз" с КРАЗ...). Потому что на автомобилях Dethkarz (точнее, автомобиле — демо-версия все-таки...) ездить нельзя. Округлые, жемчужно-перламутровые, как те вражеские корабли из великого не-симулятора WC5: The Prophecy, на четырех (раз... два... три... да, здесь все верно) смешных больших колесах, которые подпрыгивают в такт малейшим сотрясениям и честно вращаются с огромной скоростью, гордые и свободные, они принимают дружеские указания по управлению движением, которые подаются с безопасного расстояния, сзади, но не признают никакого жесткого контроля. Людей непривычных это озадачивает. Особенно после того, как они видят то, по чему ездят.

Стезя

Именно по ней, согласно авторитетным свидетельствам, средства передвижения и ездят — будь то ровный асфальт, размытое грунтовое шоссе или раскаленный бетон гоночного трека. Под одутловатыми колесами нашей похожей на сплюснутую гильзу машины нечто подобное имеется — плавно несущаяся навстречу со скоростью тридцать кадров в секунду (если выставлен соответствующий target frame rate) смазанная полоса, чье ограждение то загибается вверх, как поля шляпы, то исчезает совсем... Но вот загвоздка — за этим ограждением ничего нет. То есть совершенно. То есть трек психоделически висит в воздухе.

Нет, конечно, вокруг, пожирая ресурсы трехмерных акселераторов, вольготно расположился погруженный в туман футуристический город — небоскребы, прочие объекты немотивированной гигантомании, вызывающие в памяти виртуальные сады классической гоночной аркады Mega Race, над ним — сверкающее небо, внизу — нечто вроде огромных микросхем. Но к паутинке дороги, несущейся между всем этим великолепием, город никакого отношения не имеет... Поскольку уже упомянутое ограждение встречается не так часто, как хо-



телось бы, весьма своенравный автомобиль постоянно падает вниз, но тут же, вспыхнув синим контуром, небрежно ставится, даже швыряется, не сбавляя скорости, на дорогу. Это касается и соперников, что порою выписывают в воздухе виртуозные кульбиты. Особенно, когда вы приходите им на помощь...

Стреляй, Глеб Егорыч!

Перламутровый автомобильчик снабжен на выбор либо плазменной пушечкой, либо лазерным пулеметиком... Оба средства в меру условны и, разумеется, не претендуют на звание ракеточек-"стингерочков", торпедочек, безоткатных пушечек, шипов на колесиках и бамперочках... Наш гипер-болоид активно обменивается сгустками энергии с машинами конкурентов, кои — в ответ на сольное попадание — ярко вспыхивают и преспокойно продолжают движение. В ответ на многочисленные попадания — дымятся. Если же наша машина (ее легко отличить — она более или менее слушается команд, в результате чего падает с трассы раз в шесть чаще остальных) не плетется в хвосте автоколонны из 20-ти с лишним "карз", то на экране появляется многообещающая надпись "Incoming!", и мимо проносится веселый зеленый огонек, символизирующий вражескую ракету. Собирая разбросанные по трассе треугольные бонусы (выжженное клеймо на аркадном лбу), можно заполучить в шаловливые ручки такую же ракету-пушечку, или банальные мины — на радость отстающим. И все это чинно-благородно... Перестрелка неспешна, несмотря на безумную скорость самой гонки, и не особенно шумлива.

Радуга

Впечатление от минуты с небольшим поездки (которую можно растянуть до двух с половиной, если поактивнее врубаться в толпу соперников), ограниченной демотаймаутом, — как от вспышки молнии. Все ослепительно ярко, с плавными переливами цветов, предельно динамично... Больше всего запомнилась переваливающаяся через бортик трека машина, шкрябающая колесами по боковине, с искрами, летящими во все стороны...

Как будто падаешь с радуги.

1. ...Округлые, жемчужно-перламутровые, как те вражеские корабли из великого не-симулятора WC5: The Prophecy.

Мужчины на свежем

Олег Хажинский

Не то, чтобы нам надоело бегать с ракетницей по узким коридорам, но... *Spec Ops* привел народ в дикий восторг, а *Rainbow Six* занимает второе место по продажам в США. Нам понравилось бояться смерти и умирать от одного выстрела, понравилось играть с взаправдашним оружием, понравилось мазать лицо черной краской и передвигаться короткими перебежками. Мы играем в Спецназ, дубль третий. *Delta Force* от NovaLogic.

Общественность в растерянности. Попраны самые основы жанра. Вопиющее отсутствие полигонов и как следствие — полное безразличие игры к вашей заветной 3D-железяке. И это только полбеда. Вместо бесконечного лабиринта коридоров и маленьких дворишков со “стеной леса” в качестве границы мира — все наоборот. Бескрайние

...проберитесь в расположение объекта такого-то, уничтожьте его и сматывайтесь побыстрее. Впрочем, если вас обнаружат, убейте всех.

просторы, холмы до самого горизонта, сложный рельеф и несколько жалких домиков с простейшей мебелью внутри. Однако полное отсутствие тактического элемента не позволяет



1

1. Подобные мостики, как правило, очень хорошо охраняются.

Delta Force

борцам за чистоту рядов 3D action отмахнуться от очередного уродца. Вот моя теория: перед нами не 3D-шутер. Не обольщайтесь по поводу того, что материал стоит в соответствующем разделе. И не тактика с элементом action. Просто в NovaLogic сделали еще один симулятор. На этот раз — симулятор бойца спецназа.

Симулятор бойца

Возьмусь доказать это очевидное утверждение. NovaLogic издревле вытаскивает замечательные аркадные симуляторы. Последний *Comanche*, согласитесь, был просто превосходен — чистый action плюс ровно столько физики, сколько требуется человеку после тяжелого трудового дня. *Delta Force* сделан на слегка переработанном “движке” от *Comanche*, *Voxel Space 3*. Воксели прекрасно подходят для создания реалистичного и “быстрого” рельефа в симуляторах, но в отличие от полигонов совсем не годятся для шутеров (вспомним несравненный *ZAR*).

Едем дальше. В *Comanche* мы создаем пилота, в *Delta Force* — спецназовца. Помимо физиономии и имени, игра отслеживает количество пройденных миссий и убиенных недругов, причем один и тот же персонаж принимает участие как одиночных, так и в многопользовательских играх.

Пять “горячих точек” (Перу, Чад, Индонезия, Узбекистан и Новая Земля) приветливо приглашают команду в гости. В Узбекистане враги говорят на русском языке без акцента, но и без особенного выражения, зато на барханах растут сочные кактусы. Приятно.

Каждая кампания состоит из полдюжины миссий с некоторой иллюзией ветвления. Устав от палящих лучей перуанского солнца и повышенного внимания местных гаучо, вы вольны перенестись на другой конец земного шара и помесить некоторое время за полярный снег качественными американскими ботинками.

Брифинг и вооружение

Карта местности в стиле “будущее уже наступило”, информация о расположе-



нии и численности вероятного противника и (внимание) навигационные точки — waypoint’ы. Задания, как правило, звучат так: “Не привлекая внимания, проберитесь в расположение объекта такого-то, уничтожьте его и сматывайтесь побыстрее. Впрочем, если вас обнаружат, убейте всех”.

Миссии *Delta Force* не удивят поклонников авиасимуляторов. Уничтожить базу или радар ПВО, подорвать склад боеприпасов, остановить конвой, обнаружить замаскированные цели и передать координаты бомбардировщикам — все это мы делали, и не раз. В новинку будет, пожалуй, похищение записной книжки из палатки командира партизан — такая ювелирная работа не по зубам даже *Longbow*.

Поняв, чего от нас хотят, начинаем выбор вооружения. Как и в *Comanche*, выбор скромный и не перегружен технической информацией, но в то же время не превращен в профанацию. Адепты *Rainbow Six* узнают любимый H&K с интегрированным глушителем и позавидуют автоматическому M4 со снайперским прицелом и подствольным гранатометом. Из прочих игрушек — гроза бандформирований тяжелый пулемет M249 и пара снайперских винтовок, из которых я бы выделил *Barret Light* с эффективным радиусом поражения в полтора километра и безобразно громким выстрелом. В качестве “факультативного” оружия можно взять ракетницу (LAW), взрывчатку, мины или просто ящик с дополнительным боезапасом (патроны в игре конечны, и это не лечится). Пистолет (чтобы застрелиться), пяток гранат и лазерный прицел для наводки авиации входят в стандартный набор. Перечитав задание еще раз, приступаем к делу.



“Я стрелок! Куда стрелять?!”

— спрашивают иногда бойцы соседних подразделений “Альфа” и “Чарли”. Да, у нас есть помощники, но ведут они себя крайне самостоятельно и наших приказов слушать не собираются. Ни о каком тактическом планировании а-ля R6 речь не идет, и даже элементарные команды вроде “ко мне” и “лежать”, знакомые каждому бойцу Spec Ops, в Delta Force остаются без ответа.

Пилот вертолета, как известно, старается держать машину как можно ниже, чтобы не засекли. Боец спецназа также должен держать себя как можно ниже, и если бы не чудовищно низкая скорость, я передвигался бы исключительно по-пластунски. Хороший пилот использует рельеф местности себе во благо, и хороший спецназовец должен брать с него пример. Зона видимости в Delta Force просчитывается с маниакальной точностью, учитывается даже направление взгляда многочисленных противников. Короткими перебежками, от пальмочки к овражку, чуть что — в грязь лицом и слушать. Кто стреляет, откуда, по какому праву.

Современный вертолет буквально напичкан всевозможной электроникой, и данные многочисленных радаров не позволяют пилоту потерять ориентацию в происходящем. Современный спецназовец, по мнению NovaLogic, также оснащен радаром, на котором красными кружочками отображаются враги, а палочками — направление их движения. Пользоваться радаром чрезвычайно удобно (особенно если включить опцию “показывать всех”), и очень скоро игрок становится наркоманом этого экранчика, так нагло закрывающего обзор.

Наконец, “виды”. Вспомните, сколько раз, играя в Comanche, вы любовались собой со стороны, сколько раз вместе с камерой провозжали взглядом стремительный силуэт на фоне ущелья. В Delta Force виды от третьего лица не предназначены для игры, в них невозможно целиться! Это классические симуляционные “виды”, созданные исключительно для любования собственной крутизной. Бегущая фигура в

пятнистой форме с крупнокалиберным пулеметом наперевес на фоне трассирующих очередей — есть на что посмотреть, пока солдат следует между двумя waypoint’ами...

Враг мой

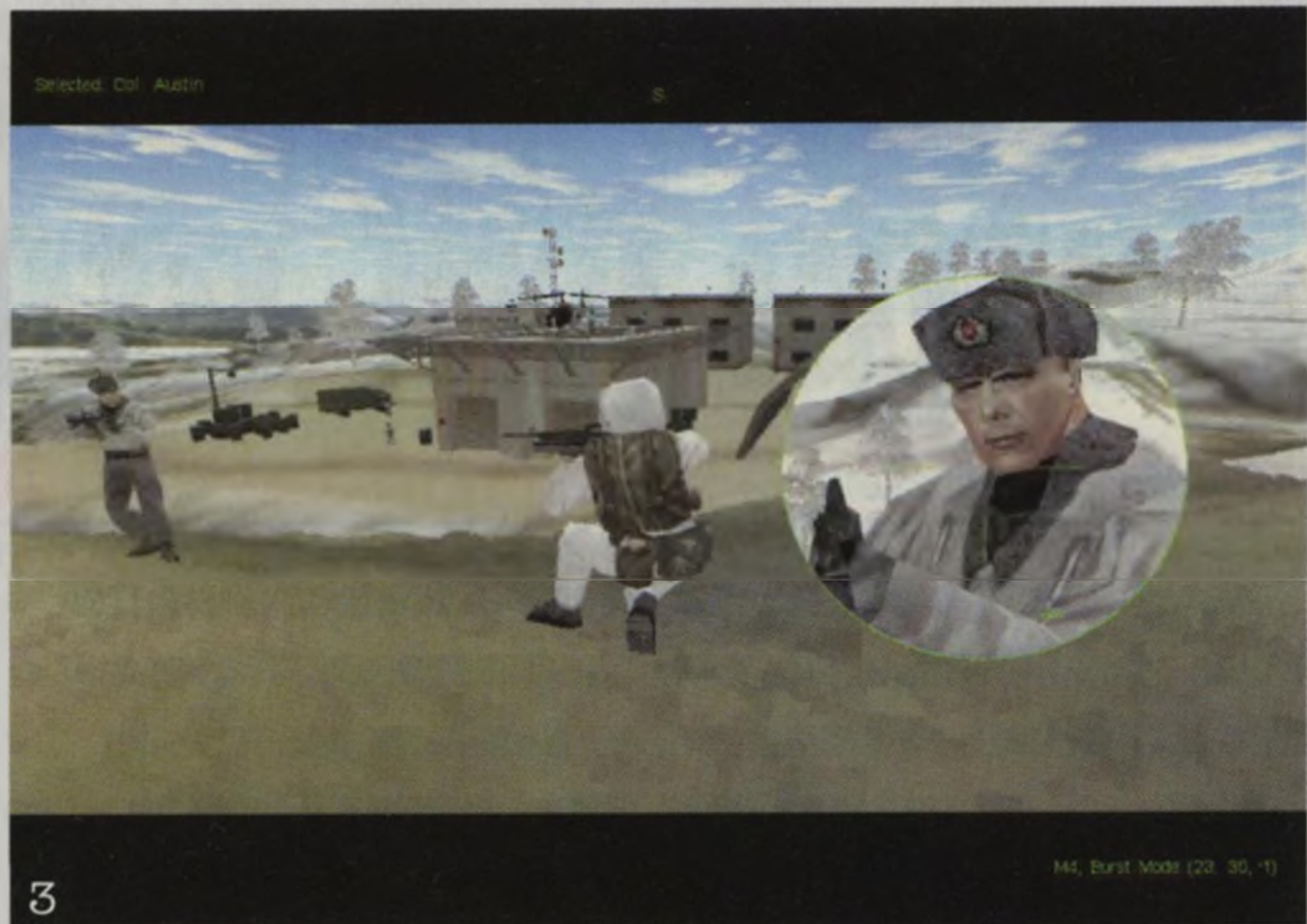
От звука, с которым пули ввинчиваются в песок в пяти сантиметрах от твоей головы, хочется закопаться в какую-нибудь нору и больше никогда не вылезать. Двух-трех попаданий обычно хватает, чтобы отправить вас в мир иной, а потому в процессе игры особенно ярко ощущаешь желание жить.

Масштабы в Delta Force гигантские, и бои чаще всего проходят на больших дистанциях — от 100 метров до полукилометра. Бывали случаи, когда враг даже в оптический прицел был виден как комочек пикселей два на четыре, и все равно встречал свою пулю. Здесь разработчики явно переоценивают наши снайперские способности. Никто, впрочем, и не возражает.

Враги ведут себя довольно реалистично, но не всегда умно. Завидев вас, люди начинают искать укрытие и криками созывают другие патрули (уверен, вы уже поставили в опциях “Enemy AI” в “Hard”). При известной осторожности и при помощи глушителя действительно можно пройти миссию тихо и без лишних жертв. Однако чаще всего игра превращается в настоящую бойню, и тогда ничего слабее пулемета вам не понадобится. Противник всегда берет числом — нас пятеро против 30-50 врагов. Самый шик — обойти позицию с тыла, найти укромное местечко и перестрелять гадов по одному.

Гаммы

Отсутствие аппаратной 3D-акселерации уравнивает геймеров в правах, и на первый план выходит мощность процессора. Delta Force поддерживает все разрешения (начиная с 320x240), но уже для игры в 640x480 вам потребуется неплохой Pentium II. Выше разрешение — больше деталей. Стрелять в неприятеля размером в две точки очень трудно, а заметить его — еще сложнее. Противник, кстати, подобных трудностей не испытывает и начинает



пристреливаться, едва заметив вашу каску на фоне местного неба.

Воксельные ландшафты в перспективе выглядят роскошно, но при ближайшем рассмотрении оказываются набором квадратов одного цвета. Увы, эта технология также не дает возможности реализовать качественные эффекты освещения, поэтому



Двух-трех попаданий обычно хватает, чтобы отправить вас в мир иной, а потому в процессе игры особенно ярко ощущаешь желание жить.

избалованные последними игрушками владельцы Voodoo, скорее всего, будут разочарованы. С другой стороны, в Delta Force есть то, чего нет пока ни в одном 3D-шутере, включая Unreal, — ощущение пространства, огромного, бесконечного пространства, в котором все происходит.

Детали удались хуже. Мозги на стенах, дырки от пуль, разлетающиеся вдребезги стекла, рушащиеся опоры смотровых вышек — все это осталось за кадром. Опробовать новое оружие можно только на редкой пальме или кактусе, сорвать злость — на бочках и ящиках. Увы, по сегодняшним меркам мир Delta Force не слишком “интерактивен”.

Итак, подведем баланс. Самый простой из симуляторов спецназа оказался далеко не самым занудным. В игру интересно играть, и никто не сможет сказать, что не разобрался в управлении или не понял, что делать, — в Delta Force все так же просто, как и в Comanche. Чтобы получить от игры удовольствие, надо перестать сравнивать ее с SiN или Trespasser. Взгляните на нее мудрыми глазами Хорнета, и неделя отпуска в “горячих точках” планеты вам обеспечена.

Delta Force

Разработчик
Издатель

NovaLogic
NovaLogic

Резюме

Классический симулятор от NovaLogic с весьма неожиданным объектом моделирования. Органическое существо на двух ногах с автоматической винтовкой M4 в руках отстреливает кактусы в пустынях Узбекистана.

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 166MMX (рек. Pentium II)
Память 32 Мбайта
CD-ROM 4x (рек. 8)
Видеосистема SVGA, 1 Мбайт (рек. 8)

Дополнительная информация

• Многопользовательский режим: бесплатный multiplayer на www.novaworld.com, до 30 человек гоняются за флагом или играют в царя горы поодиночке или группами. Говорят — весело.

Рейтинги

Графика 90%
Звук 95%
Сюжет 80%

Интересность

86%

Когда МК отдыхает

Михаил Судаков

Сдается мне, что в Midway наконец-то появился человек, мало-мальски разбирающийся в файтингах. "К дьяволу Mortal Kombat! — сказал он. — Возьмем кое-что из Tekken, кое-что из Last Bronx, плюс два-три собственных изобретения..." Рецепт, как известно, универсальный, вот только повара иной раз далеки от профессионализма. К счастью, люди, делавшие Bio F.R.E.A.K.S., оказались не такими уж и бездарями. А кое в чем даже умницами и старательными работниками. Честь им и хвала!

М

ой карманный переводчик толкует слово "freak" как "наркоман". Авторы же утверждают, что Bio F.R.E.A.K.S. (далее — просто Bio FREAKS) — это всего лишь Biological Flying Robotics Enhanced Armored Killing Synthoids. То есть что-то одновременно биологическое, летающее, роботизированное, супербронированное, убийственное, да к тому же

Что действительно удалось Midway в Bio FREAKS, так это войны. Красавцы — все до единого.

еще и синтетическое. Что ж, получается, наркодела так или иначе присутствуют, так что будем считать, что с сюже-



1. Полный набор героев... Ну и физиономии, доложу я вам!

Bio F.R.E.A.K.S.

том игры мы разобрались. Иначе говоря, вас ведь не интересуют все эти сказки про распавшуюся супердержаву (угадайте какую), биогиадиаторов и войну корпораций, верно? Вот и славненько. Впрочем, на них, на биобойцах, позвольте остановиться чуть подробнее.

Пандемониум

Что действительно удалось Midway в Bio FREAKS, так это войны. Красавцы — все до единого. А какие типажи! Minatek — помесь быка и ракетной установки, Ssaro — здоровое зеленое существо с повадками мишки Гамми, Psyclown — мим с огромным молотком, безумным смехом и смертельными игрушками, Delta — девушка, похожая на фею (вот только крылья из металла, и в руках — огромные мечи)...

С другой стороны, оригинальность — это, конечно, великолепно. Но не в таких же дозах! Скажем, когда в бою встречаются, бычара Minatek и какой-то совершенно невменяемый товарищ с вертолетными винтами вместо рук, ближний бой лучше не вести вообще — все равно ни черта не понятно. Какие-то размахивания конечностями, вопли, вспышки, рычание... Нет той четкости и кристального понимания поединка, что просто завораживают в Last Bronx или Virtua Fighter, и когда не видно, какая рука блокирует удар, — игра в моих глазах начинает терять очки — по крайней мере как файтинг. Возможно, я чересчур строг, но ведь и пример есть с кого брать, с тех же Sega и Namco, а уж у этих ребят с "кристальным пониманием" все в порядке.

И еще один недочет — отсутствие отдельной клавиши блока. Это, к слову, практически единственное, что мне не нравится в Tekken, и вот вам, пожалуйста: Bio FREAKS решила пойти той же дорогой. Блок ставится при отходе назад — и из-за этого начинаешь подозревать бойцов в трусости, хотя умом понимаешь, что виноваты-то не они, а Midway, которая в своем искреннем стремлении оставить от МК только самое лучшее, забыла именно об этой незаметной детали. Склероз, однако.



Заряжай!

Далее. Каждый гладиатор оснащен чем-то, из чего можно стрелять, и еще чем-то, с помощью чего можно летать (два-три собственных изобретения, помните?). Пальба и полеты. Честно говоря, это разочаровывает. Я ожидал от игры большего — каких-нибудь кардинальных нововведений в процессе контактного боя, например. А тут — пушки! Обидно. Хотя бы потому, что создатели Bio FREAKS приложили немало усилий, чтобы хоть как-то сбалансировать игру. Так, имеется специальный блок — защита от выстрелов. Нажимаем "назад + стрельба", и боец превращается в некое подобие робота, собранного из блестящих треугольников. Смотрится очень эффектно, да и работает как часы — теперь бойцу все дистанционные атаки совершенно ни-почем. К счастью, в этом все-таки немного странном виде гладиаторы находятся не долго — пока не кончится энергия. Но через несколько секунд она восстанавливается, и все можно начинать сначала.

И тем не менее дистанционные атаки — это скучно. В истинности такого утверждения начинаешь убеждаться, проведя за игрой хотя бы пару часов. Практически все спецудары предназначены для уничтожения противника с расстояния — швыряние ракет, установка в воздухе самонаводящихся мин (!), размахивание невероятно длинными лазерными мечами... Конечно, стрельбу (равно как и полеты) можно отключить, но спецудары-то все равно останутся. Да еще и все эти приемы, убивающие с одного раза, — слишком быстро и просто они выполняются. В общем, зрелищно, но чересчур бестолково.

А вот "комбы" неплохи. Не очень сложные, но довольно эффектные. Си-

2. Милая девушка с милыми приколами.



стема позаимствована из того же Tekken, немного упрощена и теперь предлагает в среднем 4-5 ударов за серию. Хотя можно залупить и штук семь, причем без особых заморочек. Главное — ловкость пальцев. Про броски, к сожалению, того же сказать нельзя. Их почти нет, бросков этих. Единственный прием, швыряющий противника через всю арену, — не в счет. Тем более что он для всех один и тот же.

3D or not 3D?!

Несомненно, истинное и полное 3D. А как же иначе? Арены в Bio FREAKS просто бесподобны — если самые простейшие отдаленно напоминают своих прародительниц из MK4, то “средние” и уж тем более сложные — это маленькие шедевры. Многоуровневые, каждая со своими опасными зонами — лава, кислота, перемалывающий комбайн; надоевшие кубические помещения и тем более плоские ринги заброшены куда подальше — тут Midway уделала всех, включая даже столь любимый мною Last Bronx, в котором 3D-окружение никакого участия в игровом процессе не принимало.

Другой вопрос — как по этим аренам перемещаться. Самый действенный метод (и зачастую — единственный, если речь идет о залезании на какую-нибудь высоко расположенную платформу) — это вышеупомянутый полет. Для него есть специальная клавиша — жмете и летаете, пока не кончится горючее (через некоторое время, как водится, оно восстановится само по себе). Что ж, довольно убедительно. Нажимаем кнопку — боец взлетает, отпускаем — падает вниз. А клавишами направлений действительно можно перемещаться в полете.

Но если посмотреть с другой стороны... Арены, конечно, трехмерные, но поединок происходит по-прежнему — лицом к лицу. Непонятно? Сейчас поясню. Да, в Bio FREAKS есть перемещение в 3D. Да, сделано оно разумно — для этого можно использовать как отдельные клавиши, так и комбинации “вниз-вниз” или “вниз-вверх” (ay, Soul Blade!). Но, Господи Боже, неужели ты совершенно лишил людей из Midway трезвого ума и крепкой памяти? Ведь

самый главный глюк, не позволяющий назвать МК4 настоящим (хоть и не лучшим) трехмерным файтингом, остался и в Bio FREAKS! Один боец элегантно делает шаг в сторону, а другой — еще более элегантно поворачивается к нему лицом. Какого дьявола?!

Что остается? Полеты? Судя по всему, да.

Губительная красота

Но оставим критику. В этом файтинге есть много такого, что заставляет закрыть глаза даже на бестолковое 3D. Во-первых, анимация персонажей. В отличие от МК4, где о применении motion capture напоминали только титры, в Bio FREAKS это дело обставлено с размахом. Нормальные человеческие движения. Или нормальные НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ движения. Не суть. Смотрится — на пять баллов, вот что главное. От Midway — не ожидал.

И — графика. Вот тут Bio FREAKS действительно даст фору любому файтингу на PC. Про арены я уже говорил, неплохо прорисованы бойцы. А спецэффекты! Это нечто. Задействовано практически все, на что способны 3D-акселераторы. Цветное освещение? Пожалуйста. Желтые вспышки от выстрелов пулемета, красный свет, исходящий от лавы, зеленые огоньки, появляющиеся иногда вокруг “феи”, — легко. Дым? Сыграйте за Minatek — следы от его ракет могут заполнить весь экран, если постараться, и при этом игра по-прежнему будет смотреться великолепно. Может быть, огонь? Помилуйте, уж этого добра в игре просто навалом — огнеметы, ракетометы, наконец, можно просто в лаву свалиться.

Даже тени, хоть и крайне схематичны, смотрятся на порядок лучше всех своих “честных” сестричек из других игр. Почему? А вы поиграйте на уровне с вращающимся вокруг арены источником света, и все поймете.

Графически игра выглядит настолько привлекательно, что внимания не обращаешь ни на неправильное (читай: недостаточное) разрешение (512x384), ни на перенесенные без каких-либо изменений с PlayStation текстуры.

К тому же создатели Bio FREAKS — большие юмористы. Разве я еще не сказал, что бойцы могут отрывать друг



другу руки? Это в порядке вещей. На игровой процесс сие нововведение влияние, конечно, оказывает, но уж больно однобоко — кто обеих рук лишился, тот, считай, и проиграл. Зато в остальном

К тому же создатели Bio FREAKS — большие юмористы. Разве я еще не сказал, что бойцы могут отрывать друг другу руки?

— очень даже симпатично. Кровь хлещет из ран и оторванных конечностей (бывает, что и из головы), заливает пол, камеру. Причем реализация этой самой крови, по-моему, впервые в истории Midway не вызывает никаких нареканий. Игра действительно выглядит жестокой, а не смешной. Уважаю.

P.S. Как же я расчувствовался, однако! Надо бы еще камешек в адрес Midway кинуть — чтоб не расслабились. Кидаю... Управление в игре — ДРЯНЬ. Я молчу, что клавиш слишком много. Я сдерживаю раздражение, когда при уходе в третье измерение боец руководствуется исключительно своими представлениями о том, где “право”, а где “лево”. Я даже не буду пинать разработчиков за обилие приемов, использующих круговые движения геймпада. Но вот то, что нажать одновременно три или даже две клавиши безумно сложно и получается раза эдак с пятого, меня выводит из себя. Надо использовать геймпад? Не буду! Хочу на клавише!! Пустите меня к ней, пустите!!!



Bio F.R.E.A.K.S.

Разработчик: Midway/Saffire
Издатель: Midway

Резюме

Еще один шаг Midway на пути к приличным PC-файтингам. По-прежнему бестолково, но уже невероятно зрелищно. Наша “икона”, Mortal Kombat 4, и рядом не стоял...

Системные требования

ОС: Windows 95
Процессор: Pentium 133 (рек. 200)
Память: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x
Видеосистема: SVGA

Дополнительная информация

- Необходим Voodoo или любой ускоритель с поддержкой OpenGL
- 150 Мбайт на HDD
- Рекомендуется 8-кнопочный геймпад

Рейтинги

Графика: 91%
Звук: 83%
Сюжет: 78%
Управление: 61%

Интересность

72%

3. Вот и поди разберись, кто есть кто, и что они вообще делают!

4. Забавный элемент интерактивности — Bullseye отсек клоуну голову и в радостном порыве прострелил камеру.

5. А вот и всеобщий любимец — ишь как распрыгался!

6. Этот, который слева, — просто герой. Без обеих рук, а туда же, в драку.

Красный маздай

Александр Вершинин

V2000

Прогнозы сбылись, и вирус родился. Хорошенький такой, аркадный. Очень стилизованный и игрушечный. Приятный во всех отношениях, кроме управления. Конфетка.

А

вторы (Frontier Developments/Grolier Interactive (UK) смогли вытянуть очень незатейливую идею древней игры Virus на приличный уровень. К тому же многие с детства не любят насекомых. Не надо расставаться со старыми привычками — будем давить, плющить, вскрывать хитиновые покровы и отрывать противные мохнатые лапки. Брысь, тараканы!

Арахнофобия

А насекомые становятся все более невоспитанными. Во-первых, они сумели значительно подрасти. Настолько, чтобы вырывать челястями дома, сжигать дотла деревья и вообще хулиганить. Наверное, это был какой-то очень сильный химикат — из тех, чем поливают наши поля. Как обычно, лекарство возымело побочный эффект, и теперь паучки и мухи не только обладают коллективным сознанием, но и страдают, простите, недержанием, тут и там помечая землю красными лужицами. Отходы насекомого производства оказались настолько сильными, что большая их концентрация просто убивает мир.

Каждый фашист мусорит по-своему. Из одних вытекает кровь и портит плодородную почву, другие же плюются этой самой кровянойкой намеренно. Распыляют, очень быстро захватывая целые области, губернии и автономии. Для того чтобы охладить их пыл, и был сконструирован маленький летающий вентилятор, вооруженный до зубов фен, газонокосилка для ульев и муравейников. Вы — тараканокосильщик.

Порхая, левитируя, подгребая

С точки зрения графического совершенства, V2000 подает надежды. Да, фиксированная камера не удобна, и управление порой бывает слишком чутким, чтобы быстро и точно прицелиться. Но исследовать джунгли, каньоны, леса и полярные пустыни все же очень приятно. Простая, лубочная графика не вызывает отторжения и вполне может поспорить с восхваляемым суперпроектом Populous 3. Убивайте, жгите и разбойничайте со вкусом, дамы и господа!

Как уже известно, наш пособие экологической вентиляции имеет два режима передвижения по воздуху — глайд и полет. Под-

бирая грузик, можете добавить к этому списку еще и полеты под водой. В любом случае врагов вы найдете везде. На дне вас встречают большие и вкусные на вид омары и совсем несъедобные акулы. В воздухе снуют странные птеродактили, дракончики, пчелы и мухи. Но максимальную опасность представляют именно обитатели суши, гигантские пауки, муравьи, навозные жуки, вши и прочая голоногая насекомая братия. Их надо убирать в первую очередь — пока не поздно.

Войну против вас ведет "улей", сердце вражеского роя. Чтобы получить шанс смертельно ранить улей, нужно перебить всех высадившихся в этом мире врагов. Что не так просто. Почему? Это требует времени. А активные ползучие гады способны в мгновение ока испортить огромные земли. И тогда мир окажется в опасности. Если красной заразы будет слишком много, вы проиграете в любом случае. Вы можете выжить, но мир, который вы защищаете, все равно обречен. Так что первыми отыскиваются и уничтожаются "распылители". Если повезет, то авторы подкинут вам специальную уборочную машинку. Надо лишь довести ее до зараженной области, и она начнет, весело подпрыгивая, стирать красный вирус с лица земли.

Неужели все так просто? Отнюдь. Помимо обязанности охранять целый мир, вам приходится заботиться о его обитателях и собственной базе. Если базу разрушат, вы проиграли. Убьют слишком много туземцев — опять фиаско. Единственный шанс заключается в оперативной эвакуации беспомощно пищущих местных жителей из "горячих точек" планеты. Хорошо, если трюм корабля достаточно велик, чтобы поместить сразу несколько граждан.

Вот и смотрите сами. Останавливать рас-

пыление — раз. Спасать жителей — два. Охранять базу — три. И все это требуется делать сразу, то есть одновременно. Вам понадобится вся огневая мощь, скорость и броня суперфена, чтобы не подвести гуманоидных обитателей миров. Ведь они беспомощны перед лицом обнаглевших в своем росте насекомых.

Мировая карусель

Разработчики обещали около 30 миров и они их создали. Из каждого измерения есть сразу несколько выходов, причем не все они очевидны. На один исход вы можете надеяться всегда. Уничтожая "улей", вы автоматически открываете проход в соседнее измерение — то, из которого пожаловали здешние порабитатели. Но большинство этапов содержат и несколько запасных, секретных, лазеек в соседние пространства. Если вы не можете спасти мир, то есть некоторый шанс просто убежать из него в соседний. Секретные миры имеют обыкновенные хранить гораздо больше бонусов и запчастей для героического вентилятора, чем способна произвести ваша фабрика, приводимая в движение силами собранных вами туземцев. Оказывается, на столь маленький аппарат можно навесить такое количество оружия, каким могли бы гордиться американские ВВС: огнеметы, плазменные пушки, пулеметы, мины, глубинные бомбы, неуправляемые и управляемые ракеты. Впрочем, самой симпатичной остается маленькая и очень самостоятельная пушечка, которая привязывается (да, да — почти как на веревочке) к летательному аппарату. У нее всегда есть собственное мнение, которое она тут же излагает языком длинных очередей. Без вашего участия.



1. Родная база может спать спокойно.

V2000

Разработчик: Frontier Developments
Издатель: Grolier Interactive (UK)

Резюме
Цветасто и объемно. И кровожадно. Словом, чудесный experience.

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

Рейтинги
Графика: 84%
Звук: 82%
Сюжет: 70%

Интересность

77%

Садитесь, посредственно

Х.Мотолог

Не прошло и года с момента выхода первой демо-версии Barrage. В какой восторг мы приходили, наблюдая это маленькое слабоинтерактивное чудо! Никому неизвестная Mango Grits, контора, которая его сотворила, вызывала самые светлые чувства, особенно, когда ее представители со слезой в голосе рассказывали, как упорно они трудятся, продавая по ходу пьесы shareware-версию игры по цене 15 зеленых рублей за 2 уровня (примерно 10 минут геймплея) — дабы заработать на создание большой игры. Короче, золотое было время...

Barrage



В

ремя надежд, и игра Barrage казалась нам одной из лучших в своем неопределенном жанре. Стильная "затуманенность" и способность выжать из Voodoo Graphics v1 максимум возможностей. Гордые заявления производителей о поддержке OpenGL из принципиальных соображений. Обещания всеобщего счастья и еще более высоких технологий. И, что забавно, — полное отсутствие любой информации об игре, кроме рекламы engine.

Давно это было.

Потом пришел толстый и богатый парниша Activision и сказал: я буду вашим публикатором, мсье Barrage. И тоже не стал слишком шуметь по этому поводу. И это уже насторожило: выходит, особой надежды на "хитовый" статус В у дядьки Activision'a не было с самого начала. И сегодня нам уже кажется, что к моменту релиза самохваленый "движок" Barrage сильно поплохел, а играбельность (которую, как теперь вспоминается, никто и не обещал, и которую никто толком и не видел) так и не родилась.

Что очень печалит. Ибо что позволено красивой "демке" годовалой давности, не позволено игре...

Для тех, кто не в курсе

Barrage — это аркадная "летала" с жесткими ограничениями по времени, стрельбой и комплектом бонусов для поднятия с пола. Игру можно проходить "на скорость" (прохождение всех контрольных точек) или попытаться набрать наиболь-

шее количество очков. Вы правы, это единственные режимы, присутствующие в solo game. Для тех, кто еще не испугался, скажу, что уровней в игре всего пять штук, а лимит времени на самом большом из них составляет 30 минут.

Сам же летательный аппарат относится к типу "топор", то есть к таким ЛА, которые летать не могут, потому что не могут летать никогда. Но в игре ОНО летает, при необходимости стрейфясь в любом направлении, поэтому владельцам хорошего джойстика управление покажется удобным. При желании, играть можно даже с клавиатуры.

Вооружение топора — от пушек и ракет до плазмы и ядерного оружия. Противник отличается приятным разнообразием и довольно продвинутой AI.

Вот и все. Повторяю: пять уровней! Говоря по-русски, по количеству объектов полная версия Barrage не сложнее демо-версии Extreme Assault. А все остальное там одинаковое, кроме графики, о которой мы сейчас немного поговорим...

Простите, но...

Как им удастся портить собственные игры — ума не приложу! Как можно ухудшать графику, не меняя ничего другого, — понять нельзя даже под пытками. Но факт остается фактом: демо-версия работала на Pentium 200MMX + 3Dfx Voodoo 1 без глюков и проворно. Релиз же ведет себя очень странно в аналогичной конфигурации, но в присутствии

вдвое более быстрого процессора, и если покопаться в настройках и поставить качество изображения на максимум — картинка будет заметно уступать той, что мы когда-то видели. Почему?!

Зато появилась Direct3D-версия. Четче работающая, неплохо совместимая с различными акселераторами, довольно шустрая, но... и она чем-то менее симпатична, чем старая. Видимо, немного изменен баланс эффектов, какие-то настройки... Наука пока молчит.

А время-то потерянно. Картинка уже давно не выглядит "революционной". Видали мы "демки" куда более барственные. И даже релизы.

Понять, почему толстый, но умный Activision решил выпустить этот откровенно странный продукт, довольно сложно. Сама игра на игру тянет не очень, и при виде в точности совпадающего с ней по жанру Extreme Assault должна прятать голову в песок. Разница между ними колоссальная. Способности EA быть Игрой с большой буквы Barrage может противопоставить только чуть более современную графику — и более ничего!



Barrage

Разработчик
Издатель

Mango Grits
Activision

Резюме

Демонстрационная версия этой игры когда-то внушала большие надежды, но, увы, не оправдала их. Графика довольно приятна, но совершенно обыденна по нынешним меркам, а пять уровней — это слишком мало. Игры не получилось.

Системные требования

ОС Windows 95
Процессор Pentium 133 (для Glide-версии) или Pentium 166 (для Direct3D)
Память 16 Мбайт
CD-ROM 4x
Видеосистема SVGA

Дополнительная информация

- 3D-ускоритель обязателен!
- Рекомендуемые 3D-чипсеты: 3Dfx Voodoo 2, Riva TNT, Rendition V200, Matrox G200, Permedia 2
- 98 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика 79%
Звук 70%
Сюжет 70%

Интересность

63%

Былое и напалм

Х.Мотолог

Вьетнамская война — эпизод для американской армии бесславный, но исторически очень важный. В игре MiA, или Missing in Action, опубликованной компанией GT Interactive, эта тема отражена откровенно и довольно полно: здесь есть и бодрое наступление Дяди Сэма, и его позорное бегство. Три десятка миссий охватывают массу боевых задач, которые только можно возложить на вертолет — от бодрого разгрома тренировочных лагерей Вьетконга в Лаосе до эвакуации американских дипломатов из горящего Сайгона.

Missing in Action



Герой игры — американский вертолетчик без страха и упрека, способный летать на всем, что хотя бы минимально для этой цели предназначено. И разница между маленьким геликоптером AH-1 "Cobra" и вертолетом ACH-47A, на которых он будет воевать, чувствуется очень хорошо. Кстати, в этой "простенькой аркаде" довольно много приятных стратегических элементов, а некоторые детали проработаны не хуже, чем в добротном симуляторе.

Однако MiA — это, конечно, аркада. Красивая и очень правильная. Аналогичная Nuclear Strike не выдерживает конкуренции, честное слово. Наступившая эпоха стопроцентной трехмерности и полной свободы передвижения получила нового героя.

Вьетнамцы, коровы и бронепоезда

Ощущение реальности, которого в иной игре днем с огнем не сыщешь, здесь, напротив, присутствует постоянно. Очень быстро понимаешь, что высота птичьего полета — это, несомненно, красиво, однако лучший способ заметить притаившегося в кустах человечка — дымный след пущенной им ракеты. Стремно, одним словом. Стреляешь во все пиксели, способные двигаться. Когда снижаешься, вы-

ясняется, что многие из них были обыкновенными коровами. Ну и ладно. Меньше мяса для бойцов вьетнамской народной армии!

Технику видно лучше, чем людей, и на том спасибо. Возможность закидать танк тремя гранатами немного удивляет — зато как хорошо проработана модель этого танка! Модели в игре миниатюрные (по понятным причинам) и в меру примитивные, но узнаются на раз и радуют глаз. К слову, "юнитов" в MiA более чем достаточно. Кроме разнообразных строений и богатого выбора наземного транспорта, встречаются лодки, катера, железнодорожные поезда и, разумеется, солидное количество представителей BBC. Модели вертолетов (самых детализованных здесь объектов) просто великолепны, и разрешение 800x600 сполна отрабатывает их невеликую сложность.

Графика. Хороша. Качество ландшафта вполне устроило бы разборчивого Хорнета, а ночной полет — так и вовсе сказка. Динамическое освещение как предмет для любования: пустил красную ракету или дал три зеленых свистка — начинается красота и радость. Разумеется, туманы и прочие вызывающие уважение эффекты тоже присутствуют.

Извиняющийся комментарий: графика хороша только при наличии благопристойного ускорителя (Voodoo 1 или Riva 128 хватает для игры вполне). А вот при полном отсутствии аппаратной поддержки игра как зрелище разваливается. К тому же нещадно тормозит.

Звук немного уже, но сумбур боевых действий доносит исправно. Тебе что-то говорят, но разобрать это, естественно, невоз-

можно: грохот стрельбы остается жить в ушах и после выключения компьютера.

Боевые задачи бравого офицера

Миссии добротны и основательно продуманы. Минус один — страдают неравномерной сложностью. Тематика традиционна: поиск, уничтожение, охрана, эвакуация. Изредка попадается экзотика вроде разметки посадочных площадок. К сожалению, брифинги не всегда вняты, хотя в большинстве случаев понять, какой подвиг требуется совершить, все-таки можно.

Обычно мы работаем в одиночку, но иногда поддержки для к нам прикрепляют пару вертолетов. К счастью, напарники плетутся в хвосте и стараются не мешать. Управлять ими (или хотя бы давать им указания) невозможно. Словом, барыш от ребят стремится к нулю. Гораздо полезнее встречающаяся в некоторых миссиях возможность наводить артиллерию при помощи дымовых шашек. Экономия боеприпасов на зданиях и статичных объектах выходит просто замечательная.

Миссии укомплектованы в четыре кампании, каждая из которых соответствует определенному этапу "вьетнамского похода". По итогам кампании вас представляют к очередному воинскому званию и медали. Разумеется, после каждой миссии вам демонстрируют тонну статданных (их, кстати, можно посмотреть и в процессе игры).

Отсутствие в MiA какого бы то ни было варианта сетевой игры несколько раздражает, хотя разработчиков можно понять: единственным приемлемым вариантом был бы только cooperative. Однако до него у них руки не дошли...

Так что, все во Вьетнам? Почему бы и нет.

M.I.A.

Разработчик
Издатель

GTI Studios
GT Interactive

Резюме

Аккуратная и красивая аркада по мотивам вьетнамской войны. Зачистка местности выполняется на одном из пяти возможных вертолетов. Потери среди мирного населения оцениваются в 50%. Полная трехмерность и полная свобода действий. Главный приз — успешная эвакуация после позорного поражения, ибо честные создатели игры не стали редактировать историю.

Системные требования

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

Дополнительная информация

•Рекомендуется Glide- или Direct3D-совместимый ускоритель

Рейтинги

Графика	91%
Звук	78%
Сюжет	95%

Интересность

79%



Подсолнухи

Х.Мотолог

Все под контролем. Простота спасет мир. Минимализм, рвя штанины, широко шагает по шару. "Примитивистское 3D" — это звучит гордо. "Мини-симулятор микромашинок" — жанр будущего. Спасибо Gremlin за наш счастливый релакс. Buggy — душка. Проще пареной репы и симпатичней семечек-из-под-полтавы-десять-копеек-за-стакан. Между прочим я не шучу. Мне нравится.

В

се очень просто. Buggy — действительно симулятор. Симулятор детской радиоуправляемой игрушки. А почему бы и нет? Это же стильно. Семь клавиш управления (из них реально используются четыре, если не три) — и никаких заморочек с, простите, антикрыльями и дозаправкой в воздухе. Технологическая и душевная чистота.

На коробке в пору ставить известный значок: экологически чистый продукт. Половина трасс проходят по разного рода грядкам, в масштабах машинок размеры цветка сравнимы с габаритами бабабы конца жизни. Прочие трассы, правда, петляют в городах, но и эти настолько игрушечны, что сомневаться в их экологической честности просто преступно.

Балаган

В игре, как в цирке, все насквозь фальшивое, этого никто не скрывает, чему я откровенно радуюсь. Липовая физическая модель и поддельная графика, отличная от постылого фотореализма. Зато комично. Неплохие текстуры, приятные модели, забавные трассы. Кстати, некоторые из трасс оказываются довольно сложными, не столько из-за физической модели (которая отвечает разве что минимальным требованиям законов Ньютона), сколько из-за несоответствия размеров машинки размерам мира.

Отчего игра превращается в сплошные прыжки и резкие повороты. Вес машинки копеечен, поэтому ваше транспортное средство летает, как шарик от пинг-понга. Хотя что мы



Buggy

Разработчик Gremlin Interactive
Издатель Gremlin Interactive

Резюме

С Gremlin Interactive, известным производителем безвкусицы и похабины, в последнее время происходит что-то хорошее. И это — самая приятная новость.

Системные требования

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

Рейтинги

Графика	82%
Звук	79%
Сюжет	85%

Интересность

69%

Buggy

должны ждать от багги? Тем более игрушечного...

Разумеется, в каждой уважающей себя аркадной гоночке должны быть Power Ups. Есть они и в Buggy. Цветные воротца на скриншотах — оно самое. В силу абсолютного пацифизма игры все они практически не различаются производимым действием, а разнятся только цветом и совершаемым шумом. Главное достоинство воротцев — за проехавшей под ними машинкой остается цветной шлейф, и действие украшается фейерверком.

Приношу свои извинения тем, кто не любит воротца и не понимает, почему я уделяю им столько внимания. Товарищи! Простите, пожалуйста, просто в игре больше ничего и нет.

И напоследок — сложные комбинации цветов позволяют получить доступ к "секретным" трассам. Приставочная игра, не без этого.

Технология вообще

Делать качественные Direct3D-игрушки научились почти все. Buggy в этом списке. Ничего нового, но и не хуже, чем у других. Разрешение прямо пропорционально количеству памяти, установленному на вашем ускорителе, число настроек минимально, свет примитивный, багов почти нет. Благодаря простоте engine'a соваться без ускорителя особо не стоит. Собственный софтверный рендер тормозит отчаянно.



А качество его картинки — сами понимаете... В отличие от сочных ускоренных текстур (принципиально 16-битные, чего скупиться!), натянутых на примитивистские модели, от которых детством разит за милю.

Звук хороший, громкий. То есть, я хотел сказать, правильный. Не потрясает воображение и не вызывает ненависти. Настоящий детский звук.

Для детей-романтиков есть split-screen. Для богатых детей, а равно для детей, отрывающихся на производстве, — сетевая игра. И это совершенно необходимо, поскольку в одиночку подобное безобразие рано или поздно надоест, а вдвоем в него можно играть вечно...

Что-то есть в тебе такое...

Игра никакая, факт. Врожденный примитив и детская порнография. Но ведь играл. Почему? Может быть, потому, что у нее, убогой, есть стиль? Хиленький, но свой.

Впрочем, черт ее знает... Что я все-таки в ней нашел?..



Кубики

Х.Мотолог

Не упрекайте компанию Psygnosis за то, что она делает тупые игры. Во-первых, не тупые, а туповатые. Как вариант — “детские”. В этом есть своя прелесть: утомились от Unreal — запустите Escape: O.D.T. И давай веселиться.

Не упрекайте компанию Psygnosis за то, что ее игры неоригинальны. Зато как приятно узнавать давно знакомые вещи. Не играешь, а цитаты выискиваешь.



Не пугайтесь, но O.D.T. кажется мне смесью TR1, FF7 и Unreal. (При этом, играя в демократию, я не исключаю, что вам игра может привидеться винегретом из Quake 2, Lode Runner и Diablo. Не суть.) А еще O.D.T. напоминает большие полиэтиленовые кубики из нашего с вами детства. Это главная ассоциация, и с ней я попрошу вас смириться.

Ну а для желающих поспорить, объясняю. Что главное в кубиках? Яркие цвета, простая форма и доступное содержание. Все это вы найдете в O.D.T. Собственно, больше там ничего и нет.

1998 год

Зима. Может быть, по календарю и осень, но по градуснику — точно зима. Триумфальное шествие Direct3D по планете. Настолько триумфальное, что engine'ов уже давно никто не пишет. Берут D3D SDK — и вперед. Любимая компания Psygnosis именно так и поступила. То есть о графике говорить бесполезно. Она точно такая же, как и у всех остальных игр от Psygnosis за этот год. Качество картинки прямо пропорционально качеству драйверов к вашему ускорителю. Скорость пропорциональна возможностям ускорителя. Причем прошлогодний ускоритель тоже подойдет. O.D.T. сильно попроще, чем любая громкая action-новинка, полигонов мало, а набор эффектов позаимствован из списка 1997 года.

Достоинство такого подхода очевидно: игра работает почти у всех, уравнивая при этом в правах владельцев TNT с владельцами ATI Rage Pro. Вот она, справедливость. Учитесь, товарищи из Epic!

Escape: O.D.T.

Разработчик
Издатель

Psygnosis
Psygnosis

Резюме

Абсолютный штамп. Совершенно стандартная графика, безнадежно средний звук, неоригинальный сюжет и заезженная играбельность. Найти в игре что-нибудь новое невозможно. Но. Качество исполнения — сверхаккуратное. Детско-приставочная вещь довольно высокого качества.

Системные требования

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

Дополнительная информация

- Рекомендуется Direct3D-совместимый ускоритель

Рейтинги

Графика	70%
Звук	70%
Сюжет	65%

Интересность

65%

Escape: O.D.T.

Результат такого подхода: крупные и простые модели, ограниченное количество несложных текстур — мир, аккуратно собранный из ярких цветных кубиков.

Что нам горе?

Action/Adventure — это когда у тебя на дороге попадают персонажи, которых нельзя убить, но которые объясняют, что ты должен сделать. Какой смысл рассказывать игроку, который подбирает все предметы, лежащие на дороге, о том, что он должен собирать (например баллоны с газом), — глупый вопрос. Тут так принято. Закон жанра. Пусть дети, играющие в игру, лишний раз вспомнят алфавит. Хотя тезис этот кажется сомнительным, потому что, несмотря на довольно хитрую систему порталов и уровней, сюжет линейен, как школьная указка, и игра проходится единственным возможным способом, без какого бы то ни было напряжения извилин.

Разумеется, одолеть игру может только человек, способный метко перепрыгивать с одного цветного кубика на другой. Идиосинкразия к прыжкам делает игру непроходимой. Кстати, сохраняться можно только в специально отведенных местах. А вы что подумали?

В рекламе фигурирует словосочетание “элементы РПГ”. Так вот, имеются в виду персонажи, различающиеся характеристиками, боевая магия, по



большей части в виде взрывов, и необходимость собирать “ману”. Это я тоже для тех, кто подумал что-то не то.

Здравствуй, детство!

Почему-то мне вспоминается детский сад и папка, озаглавленная “Дидактические материалы”. Вот в эту-то папку мы O.D.T. и положим, да оградим от нападков нехороших тинейджеров, плюющих в O.D.T. ради TR3. O.D.T. — хорошая детская игра. Яркая (в смысле — краски яркие, ребенок учится различать цвета), тренирует наблюдательность и наверняка что-нибудь развивает.

Неутомительная (это для упертых геймеров она примитивная, а для ребенка именно неутомительная), спокойная. Тягу к насилию не развивает — монстры на людей не похожи, как оно и положено по германскому законодательству, а развивает реакцию и глазомер. Не загоняет в жесткий ритм, а позволяет спокойно бродить и свободно дышать.

Нам с вами всех этих прелестей не оценить. Но дети!..



Надо терпеть

Х.Мотолог

Авторы еще не успели довести до ума Unreal (не бейте меня, не бейте!), а уже выходят игры на его легендарном engine. Первой отметилась MicroProse, выпустив Klingon: Honor Guard. Оперативно поработали, кто ж спорит. Вот только... Занимались бы они лучше стратегиями, мой друг Олег Х. авторитетно утверждает, что они это умеют...



Klingon: Honor Guard

Разработчик **MicroProse**
Издатель **MicroProse**

Резюме
Любой engine можно испортить. Поклонникам Unreal смотреть эту игру просто опасно. Геймплей KHG хорошо описывается словом "тулой".

Системные требования
ОС **Windows 95**
Процессор **Pentium 133/233**
(с 3D-ускорителем/без ускорителя; рек. Pentium II)
Память **32 Мбайта** (рек. 64)
Видеосистема **SVGA**

Дополнительная информация
• 300 Мбайт на HDD
• Рекомендуется 3D-ускоритель

Рейтинги
Графика **58%**
Звук **45%**
Сюжет **30%**

Интересность

49%

необходимо отметить, что по сравнению с другими производителями не слишком хороших игр MicroProse была поставлена в заведомо неравные условия: получив в руки общепризнанно хороший engine, она так и не добила разрешения на его порчу и сглаз при помощи C++ и прочих штучек, которые так любят программисты-второгодники.

Поэтому пришлось идти на легкое хирургическое вмешательство: частичную ампутацию верхних конечностей нескольким ведущим программерам (пожалели их детей). Остатками лапок ребята "украсили" Unreal'овский engine возможностью крутить авишники между уровнями (это у них называется "брифинг"). На большее их, к счастью, не хватило. Так что, кроме упомянутых авишников, "движок" ничем не испорчен.

Казалось бы: Unreal как Unreal, со всеми спецэффектами и наворотами, столько раз уж обмусоленными и приласканными.

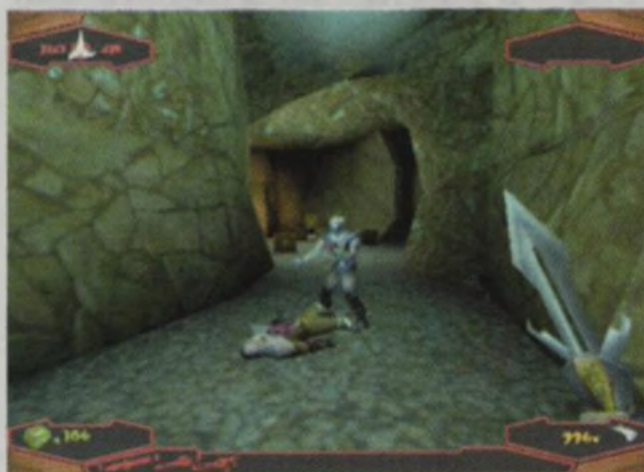
Но слаженно работающей команде диверсантов даже самый лучший engine не помеха.

Красота спасет мир. Но не этот

Выяснилось, что запороть Unreal'овские красоты проще простого. Достаточно нарисовать новые текстуры. Желательно в 16-цветной палитре. Во-первых, игра сразу начинает быстрее грузиться и работать (что правда: Klingon куда меньше склонен к торможению, нежели его U-папа); во-вторых, обеспечен удар по психике играющего. "Какой кривой и убогий engine!" — жалобно стонет наивный юноша и, угрожая суицидом, умоляет родителей купить ему новый компьютер. "Не плачь, мальчик, это просто текстуры такие", — отвечаем добрые Мы.

Но достигнутый успех надо закрепить. Как? Правильно, дизайном уровней. Говорят, что современные дизайнеры очень утомляют программистов своими фантазиями. Это не о наших героях. Для уровней Klingon'a хватило бы и engine'a от DOOM 2. Выше крыши. Конечно, при таком развитии

Klingon: Honor Guard



событий ледяные глыбы не падали бы вам на голову, но, может быть, от этого стало бы только легче. С точки зрения ощущения трехмерности мира, Duke Nukem 3D опережает KHG на два корпуса, а Quake 1 — Эверест, на который микропрозовские дизайнеры-коновалы могут только алчно облизываться. Кстати, упомянутые видеовставки лично мне кажутся позаимствованными из Wing Commander 2. К чему бы это?

Тонкости хорошего engine'a откровенно мешали дизайнерам. Понять, почему они сделали некоторые поверхности зеркальными и по какому принципу устраивали освещение, — нельзя в принципе. Идеальный ответ — "само так вышло". Случайно-с.

Гори оно все огнем

Человека с хорошо развитым чувством юмора игра должна радовать. Кое-что настолько безнадежно, что аж душа поет. Особо веселит кровь на стенах (она бывает двух цветов: "Yuri малиновый" и "Yuri Киви", — для тех, кто не пил этого пакостного напитка, сообщаю, что это анилиновые краски, в живой природе не встречающиеся ни при каких обстоятельствах). Хуже нее только



оружие. Называться оно должно примерно так: "пукалка красная" (самое слабое), "пукалка зеленая" (посильнее), "ножик перочинный, обоюдоострый" (его можно бросать, но от этой процедуры он почему-то заметно уменьшается в размерах)... Вдаваться в подробности мне не хватает мужества, скажу лишь, что во времена игр, работающих в текстовом режиме, баланс оружия прорабатывался гораздо тщательнее, а все CGA-игры переплюнули KHG по части визуализации.

Возникает резонный вопрос: а есть ли в игре монстры? Правильный ответ — "да", потому что люди так не ходят. Да и вообще, не очень понятно, может ли живое существо обладать такой кинематикой. Спасает только то, что, благодаря искусству "художников", понять, что ваши противники — как бы люди, можно лишь из инструкции. Что до дизайна врагов, то больше всего удались те из них, что не покрыты текстурами, а выкрашены в один цвет.

Клингон — кошмарный воин

Как ни странно, игра сделана по мотивам сериала Star Trek: The Next Generation, да простит Paramount Pictures своему подельнику MicroProse такую подставу. Потому что, например, у меня желание интересоваться этим сериалом впредь отбито, как почки человека, зашедшего в День милиции в отделение со словами "Волки позорные".

Заявленный жанр, разумеется, — "Action/Adventure с элементами РПГ". И с этого стоило начать, ибо с таким громким заголовком сразу несут на кладбище.

Киднепинг по-чужому

Х.Мотолог

"...Мою сестру похитили инопланетяне". Маленькие зеленые человечки. Космические зайцы непристойных размеров. Забыв в горячке кобуру с двумя пистолетами. А девчушка, сестричка, которую эти подлецы почему-то не взяли, вместо того чтобы набрать "911" и успокоиться, рванула вослед гадам. Сразу скажу, что успешное прохождение игры нирваны не приносит: жертва киднепинга все равно отправляется к звездам в компании новых ушастых друзей, причем (прошу занести в протокол!) в расчлененном виде. Так что играй не играй, а хеппи-энду — капут. А процесс — более чем утомителен.

Н

ад Space Bunnies Must Die! трудилось огромное количество людей. Руку приложили: Panasonic, Ripcord Games и малоизвестная команда Jinx. Для последних это был классический первоблин, который комом. И этот ком прочно застрял в моем горле.

А ведь какая сладкая была задумка! Ребята хотели сотворить пародию на Tomb Raider-сотоварищи. Получили же копию через седьмую копиру, более убогую, чем оригинал... Юмористическое начало выродилось в туалетные шутки, а engine SBMD достоин репрессий 37-го года. Коеими сейчас и займемся...

Кривизна погубит мир

Левая резьба — штука тонкая. Самодеятельность на фронте 3D-графики просто опасна. Не умеешь писать engine — купи чужой, благо их теперь девать некуда. Но зачем же насилловать игроков таким убожеством? Когда мы в последний раз видели спину персонажа, освещаемую источником света, находящимся за закрытой дверью, перед которой этот персонаж стоит? Правильно — очень давно. Забывшие как это выглядит, могут проинсталлировать SBMD. Там оно встречается. Только сразу предупреждаю: игра тормозит на лю-



Space Bunnies Must Die!

бой технике. При наличии 64 Мбайтов памяти (при официальных требованиях в 16!) она считает своим долгом подкачивать уровень при каждом шаге. И нет бы все это было сравнимо с анриловскими этапами! Уровни чуть-чуть попроще, чем в каком-нибудь TR1. 3D-ускорители игре не помогают совершенно. Тотальный лаг убивает игру насмерть.

Но — может быть, в игре есть азарт и стиль? Ничего подобного. Action'a в игре ровно ноль. Стиль виден под микроскопом и сводится, как уже было сказано, к очковому юмору (да простятся героине выражения типа 'lucky fit my ass!'). Каждая десятая пазловина смешной может считаться только после пяти крепкого пива. Уровни уродливы и монотонны. Монстры — тупее всех тупых.

Из многочисленных (впрочем, не слишком) звуков, издаваемых игрой, интерес представляет только песенка, которую героиня напевает в танце. Танец — это такой прикол. Космические зайцы-пришельцы-убийцы, оказывается, любят музыку. У них даже музыкальные автоматы есть. Смешно? Угу...

В качестве компенсации за право послушать веселую песенку вам предстоит всю дорогу вникать в глупые комментарии девицы и регулярные обещания покарать sons of a bitch, похитивших ее сестру. Предупреждаю: словарный запас официантки весьма ограничен, быстро утомляет и никакими средствами не отключается...

Цикуты мне!

Это не игра. И не пародия. Игра должна поддерживать некое напряжение, а пародия должна смешить. Авторам не-игры кажет-

ся, что там есть и то, и другое. Но, судя по всему, они так и останутся единственными фэнами своих космических маздаев.

Ладно, с юмором и идеями у них глухо, но, может дизайн уметь? Ага. Нарисовать двадцать вариантов серых стен в высоком разрешении явно недостаточно, чтобы считаться texture artist. А тот факт, что единственная качественно проработанная модель принадлежит героине, наводит на печальную мысль, что ее заказали где-то на стороне.

Так и нереализованное авторами желание насмешить привело к тому, что некоторыми принципиальными вопросами они не занимались вовсе. Говорить об оружии просто не хочется. Есть один вид пистолета и десять видов патронов к нему. Выглядит это в точности так: из дула могут вылетать шарики разного размера и цвета. Для поражения монстра мелким шариком надо выстрелить много раз, а крупным — один или два. Естественно, что шарики летят по прямой, а оружие наводится само. И совсем не туда, куда хочется.

Ребята не заморачивались проблемой разнообразия. На нескольких уровнях подряд может присутствовать единственный вид дверей и один вид выключателей. Два вида монстров на одном уровне — это просто подарок судьбы. За первые тридцать секунд игры мы знакомимся с 80% присутствующих в ней объектов. А дальше — очередной ноль. Круглый такой...

Вспоминается народная мудрость: хочешь обругать игру — похвали ее заставку. Так вот, заставка в SBMD на порядок лучше всего остального. Кстати, ее делали совсем другие люди...



Space Bunnies Must Die!

Разработчик **Ripcord/Jinx**
Издатель **Panasonic/Ripcord**

Резюме

Единственное светлое пятно в игровом процессе — танец героини. Соответствующий видеоролик можно бесплатно скачать с www.spacebunnies.com. Все остальное ни вашего, ни моего внимания не заслуживает.

Системные требования

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

Дополнительная информация

• Рекомендуется 3D-ускоритель

Рейтинги

Графика	30%
Звук	20%
Сюжет	10%

Интересность

9%

И скучно, и грустно...

Господин ПэЖэ

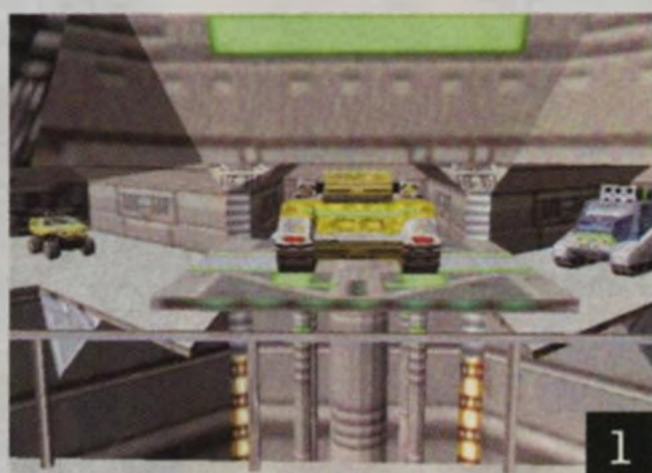
Был такой Return Fire, но помнится уже смутно, ибо ничем особенным не выделялся, так, вариация на тему чего-то еще более склеротичного — то ли с 3DO, то ли с Amiga. Важно другое: повторять одно и то же вечно нельзя, да еще и демонстративно поплеывая на графику. Да и на все остальное тоже! Странно, но неужели это те самые люди, что выпустили Stratosphere?!



Итак, наш подследственный немолод. Во всяком случае душой. Да и телом довольно дрябл: даже в самом "крутом" режиме, использующем самый что ни на есть "родной" для моего "Монстра" интерфейс Glide, выглядит как игра двухгодичной давности. Что-то абстрактно серенькое, абстрактно зелененькое, изредка понатыканы, словно коровьи лепешки, абстрактные конструкции из десятка полигонов, которые нам предлагается называть нашими подземными бункерами и базами, хранящими флаги. Ощущение такое, что целевая конфигурация у Return Fire 2 — что-то вроде 486DX2/66, и ради этого экономят на всем.

Начинаем ошизевать

Впрочем, рассказать маленько о деталях все-таки надо, а то еще не поверите и купитесь на завлекательные надписи на Web-узле. Итак, после инсталляции (хоть здесь все — для разнообразия? — нормально) попадаем в главное меню. И тихо начинаем ошизевать, наблюдая пачку странных картинок без надписей. Спасает только одно: если мышку задержать на кнопке, рано или поздно появится пояснительная надпись, жаль только, что проделать эту операцию надо над каждой



1

1. Ничего, сейчас мой танк вам всем покажет!

Return Fire 2



2

кнопкой, а их в интерфейсе штук пять-десять — как минимум. Без стакана не разберешься, а уж с ним — тем более.

Ладно, прорвались (кстати, буржуйам это не всегда удается — многие коллеги-оборзеватели так и не смогли пробиться к заветному экрану настройки клавиатуры, мыши и джойстика), выучили десяток кнопок, помедитировали мышкой над пиктограммами, ожидая заветного окошка, теперь приступим к игре.

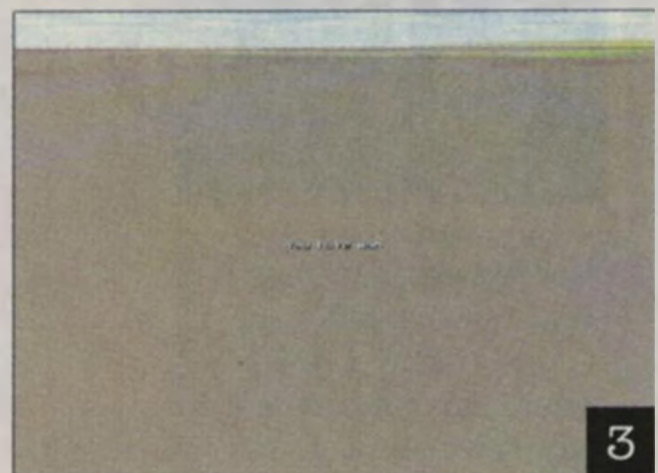
Маразм крепчал...

Суть осваивается тоже не на раз. Для начала все пугающе просто: взял танк, выехал, увидел, что мой флаг уже утащили (это на самом низком уровне сложности), помчался вдогонку, погиб, выехал, проиграл. Все. Ладно, включил маленько читов (в последнее время авторы вообще стали честные: как только сами свою игру пройти не могут, так включают в меню специальные пункты для неуязвимости, горы патронов, горючего и прочих радостей), поехал смотреть. Подобрал выигрышную тактику: тупо стоять около выезда из вражеского холма и сносить его танки, потихоньку выманивая их на себя, а потом погибнуть и быстро-быстро на машине с пулеметом смотаться за вражеским флагом, пока противник меняет танк на машинку. Минут десять не мог понять, что с ним делать, — танк его вообще не берет, а машина возит с

собой. Догадался, что надо отвезти к себе на базу, — и...

...да вы все равно не поверите: был вознагражден картинкой, которую привожу в качестве иллюстрации. Да, вот это серое поле и мелкие буковки — и есть победа. Поиграл потом еще пару часов (оцените трудовую доблесть) и осознал, что это не исключение, а правило. Игра на удивление тупа, а вознаграждение за победу — убого. Звук и анимация — увы, тоже. Враги раза в два толще бронированы, чем мои машины. Гадость, короче.

Утешает только одно: если уж кто-то подсядет на этот ужас, то надолго, ибо игр с народом предусмотрено жуткое количество, да и "фишек" всяких много — танки, катюши, вертолеты, джипы, реактивные самолеты и лодки. Для игры нужно только, чтобы электроны между компьютерами бегали (модем, сеть, Интернет, черт в ступе и прочее — вполне подходящие носители), а при желании и без этого обойтись можно — на одной машине и одной клавиатуре тоже играется. Но подсевших будет мало — лично я гарантирую.



3

3. Надпись "You have won" — это и есть победа?!

Return Fire 2

Разработчик
Издатель

Ripcord Games
Ripcord Games

Резюме

Очередной перепев вечной темы, в этот раз — самих себя. Да, бывает и хуже, но явно не лидер. Давить, короче, надо бы, но лениво — само издохнет.

Системные требования

ОС
Процессор
Память
CD-ROM
Видеосистема

Windows 95/98
Pentium 100 (рек. 166)
16 Мбайт
2x
SVGA (рек. ускоритель)

Дополнительная информация

• Web-страница разработчика:
www.ripcordgames.com/games/returnfire2/index.html

Рейтинги

Графика
Звук
Сюжет

50%
30%
68%

Интересность

47%



Ерш по-квестерски
Возьмите диски Blackstone Chronicles и Grim Fandango, установите их на одну машину и играйте в обе игры попеременно — при этом желательнее, чтобы использование

Blackstone Chronicles приходилось на темную часть суток, лучше всего где-то после полуночи. Смешивая игры в правильной пропорции, вы быстро достигнете желаемого результата. Гоме-рический хохот, перемежающийся ознобом, слезами, мурашками и лязганьем зубов, в кратчайшие сроки освободит вас от любых финансовых, погодных, семейных и прочих проблем. Правда, временно отъехав с Grim Fandango в Землю мертвых, вы можете там неожиданно задержаться и забыть также зачем, скажем, вы пришли на работу или где вы живете. Не огорчайтесь, провалы в памяти как следствие злоупотребления этой божественной смесью лишь приблизят вас к знакомству с добрым доктором Меткафом (или его отечественным заменителем) наяву, так что играйте и радуйтесь!

Blackstone Chronicles



54

Хотите здорово испортить себе настроение, видеть жуткие сны, с сомнением относиться к любому электроприбору в квартире и как огня бояться белых халатов? Джон Сол вам все это устроит!

Nightlong: Union City Conspiracy



57

Немного Broken Sword в слабом растворе Blade Runner.

"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке"



53

Почтенная фирма "Геймос" явно способна на большее, чем раз в год производить 9 экранчиков головоломок и аркад, пусть даже самого лучшего качества.

В ожидании игры ИГРЫ



Вулкан почти погас

У знаменитой игрушечной хищницы Interplay внезапно... кончились деньги. Публикатор обоих Fallout'ов и еще целой кучи блокбастеров неожиданно объявил о потере 15 миллионов долларов за один только третий квартал нынешнего года. Сами игрушки здесь почти не виноваты. Хотя пара однозначных хитов вроде Messiah и Earthworm Jim 3, как водится, задержалась с разработкой и отложена на следующий год. Нет, Interplay подкосили более прозаические причины: компания перемудрила с выпуском акций, и вместо прибылей хитроумные операции принесли ей астрономические убытки. А пострадали от финансовой безграмотности Interplay в первую очередь кто? Конечно, квестеры!

Компания отложила на неопределенный срок один из самых дорогостоящих проектов — **Star Trek. Secret of Vulcan Fury**. Злые языки утверждают, что про Secret of Vulcan Fury можно забыть навсегда. У Interplay просто не хватает духу честно признаться в отказе от своего любимого детища, как это сделала Blizzard с Warcraft Adventures.

Первый раз мы писали об этой игре больше года назад, и уже тогда Interplay обещала издать ее в самом недалеком будущем. Год миновал, а мы так и не знаем, что за шедевр мастерит компания. Судя по неинтерактивным фрагментам, в игре должна была присутствовать отличная трехмерная анимация, а по части человеко- и инопланетяноподобия Interplay собирался забить даже знаменитые

достижения Westwood (Blade Runner). Сюжет был взят из первых, наиболее популярных фильмов сериала Star Trek, хотя нашему игроку это, конечно, мало о чем говорит.

Secret of Vulcan Fury — самая яркая, но не единственная потеря Interplay на квестовом поприще. В прошлом году тихо и незаметно почил в бозе Delirium — еще один довольно амбициозный проект Interplay с обильным использованием видео.

(Возможно, Secret of Vulcan Fury станет последним проектом Interplay. Ходят упорные слухи, что из такой финансовой дыры компании уже не выбраться, и вскорости она будет выставлена на продажу.)

Саймон играет в Doom

Фирма Adventuresoft начала работу над продолжением своего древнего сериала Simon the Sorcerer. Игра **Simon The Sorcerer 3** будет совершенно не похожа на своих предшественников — "обык-



новенные" двумерные мультяшные авантюры "укажи и щелкни". Вместе с трехмерной графикой, перерисовывающейся в реальном времени, в игру придут элементы экшена и аркады.

Сами создатели описывают свое детище как смесь Doom и Mario 64, из которых убраны оружие и сложные аркадные моменты. Зато добавлены "юмор", "магия и волшебство" и, конечно же, пазлы, которых было полно и в предыдущих Sorcerer'ax. Короче говоря, Adventuresoft просто перетащил своего любимого Саймона в новые технологические условия. Сама же игра по сути останется прежней. Весе-

лые приключения давно знакомых героев в фантастическом мире, который к лету будущего года станет абсолютным трехмерным и доступным для нас.

Черноземные вести

Несмотря на тяжелое послекризисное состояние отечественной игрушечной индустрии, в начале декабря на нашем рынке грозят вылупиться еще два квестовых проекта.

Ярославская команда GershWin в условиях полного безденежья самоотверженно заканчивает работу над **"Провинциальным игроком"**. У меня был шанс пройти первый уровень игры, и впечатления, несмотря на некоторые недоделки, остались самые приятные. Как это ни дико звучит, помесь квеста с бильярдом получилась вполне жизнеспособная. Похоже, что после Нового года благодаря усилиям ярославцев большинство отечественных контор в обеденный перерыв будут превращаться в филиал славного города Козюльска, столицы мирового бильярда.

Загадочная игрушка **Spot** от не менее загадочной фирмы NST Interactive тоже не пропала в бурных финансовых волнах. История про инопланетное Пятно, напоминающая "Пикник на обочине" Стругацких, уже закончена и готовится к изданию самой же NST Interactive. Смелые люди!

Их "самиздатовские" предшественники, воронежская фирма "Сатурн", тоже оказывается, еще жива. К сожалению, ей пришлось отказаться от работы над **"Ружьями Авалона"** — продолжением "9 принцев Амбера". Сейчас фирма в срочном порядке переориентируется на производство экшена для западного рынка.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ
ПОДГОТОВЛЕНЫ

ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).



Спасение постового кота

Ольга Цыкалова

Долго, ох как долго ползли к нам новые приключения братьев Пилотов! Весной все бегали — узнавали, не появились ли они где в продаже, летом волновались, где же это бедняги запропали, осенью сокрушались — погибли видать, не вынеса антикризисных мер. Уж зима на носу, все их давно похоронили... Но нет, жив курилка, жив!

И

здатель "1С" и разработчик "Геймос", несмотря на всю финансовую рискованность этого шага, решили не лишать нас радостей знакомства с продолжением приключений братьев Пилотов — игрой "Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке". Новые девять экранов головоломок в присутствии и при непосредственном участии знаменитых сыщиков и очень опасного преступника готовы и скоро украсят собой отошавшие от послекризисной бескормицы магазинные полки.

И опасна, и трудна

Итак, случилось страшное. Постовой кот похищен прямо с места несения службы — из-под окон квартиры знаменитых сыщиков. Добродушный толстяк исчез бесследно и беззвучно — среди бела дня, вместе с табельным гранатометом. Да, сразу виден почерк злодея-профессионала — а значит, братьям Пилотам снова пора браться за свое нелегкое дело.

В новой игре они ни капельки не изменились. Все те же глубокомысленно-задумчивый Шеф и придурковато-веселый Коллега. Все тот же блестящий метод расследования, когда из каждого отдельно стоящего экрана братья выжимают максимум приколов и полезной информации. Все та же невообразимая смесь квеста, головоломки и аркады.

По следам гурмана-маньяка

Вот, кажется, чего проще — надо поймать фаршированную мышку на тарелке, скользящую мимо нас по прилавку. Нет, граждане. Это вам не аркада, это чистый квест, на этом экране головой думать надо.

А вот разноцветные коровы, мирно

"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке"

плывущие вниз по течению речки, которую надо форсировать нашим героям, особых раздумий не требуют. Прыгай по спине, и все. Ловкость ног и никакого мошенничества. Но чаще квестовые и аркадные элементы мирно соседствуют на одном экране, изрядно усложняя и без того нелегкую квестерскую жизнь.

Есть в игре и чистые головоломки — собрать, например, фоторобот подозреваемого. Дело-то нехитрое, Шефу давно знакомое. Проблема лишь в том, что Коллега все норовит нам помочь и путает только что поставленные на место кусочки. Не обошлось и без задач а-ля "Занимательная математика" Перельмана. Не скажу, что меня это обрадовало. Конечно, напоить свидетеля пивом — святое дело, но вспоминать ради этого о школьной программе все равно не хочется!

Ну а кульминационный момент — поимка негодяя Сумо и освобождение кота из кипящей кастрюли — воскрешает в памяти незабвенные времена Incredible Toon Machine: цепочка действий, которую надо выстроить, чтобы нейтрализовать преступника и выудить друга из супа, по задору и сложности ни в чем не уступает тем давним сьерровским развлечениям.

Фирменный знак первых "Братьев" — доскональная выверенность и сбалансированность — снова с нами. Радуют обязательные на каждом экранчике смешные анимашки. Любую из них можно смотреть по нескольку раз. Да и озвучены они не хуже настоящего мультлика. И голоса, и шумы, и прочие спецэффекты на уровне знаменитого мульт-прототипа. Вот только музыка подкачала. Играть под эти страшные звуки просто невозможно. Хорошо еще, что ее можно без проблем отключить.

Традиционный вздох: маловато будет!

Всем хороши "Братья Пилоты". Сразу видно, что у "Геймоса" нет проблем ни с умелыми сценаристами, ни с художниками, ни с программистами. А с чем есть? Вероятно, с волей к победе. Так, вышли на помост все эти хорошие люди, поиграли мускулами, показали народу, на что они способны, повернулись спиной и с достоинством удалились. Не стали жилы рвать, чтобы настоящую большую игрушку для нас сделать. Обидно все-таки. Почтенная фирма "Геймос" явно способна на большее, чем раз в год производить 9 экранчиков головоломок и аркад, пусть даже самого лучшего качества.



"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке"

Разработчик "Геймос"
Издатель "1С"

Резюме
Маловато будет.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	486DX/50
Память	8 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеосистема	SVGA

Рейтинги

Графика	85%
Звук	75%
Сюжет	70%

Интересность

80%

1. А вот паровоз эти плавучие коровки не выдержат.



2. Не дрогнет рука злодея-гурмана!

Интонации ужаса

Ольга Цыкалова

Интересная штука — страх. Что страшного в темноте, в безобидном червячке, питающемся падалью, в таракане — даже если он двух метров длинной, разлагающемся трупе? Ничего, во всяком случае пока все они — по ту сторону экрана. Нас пугают, а нам не страшно. Ну, может быть, чуть-чуть, самую капельку — адреналинчик в крови подскочит, мурашки по коже пробегут, и все. Вы зажжете свет, выключите видео, бросите книжку — и ужас исчезнет. Это был не ваш страх, а страх того ушлого парня, который все это придумал и нам рассказал с весьма помогающими делу причитаниями, завываниями и прочими “спецэффектами”.

К

омпьютерные игрушки уже давно пытаются воспроизвести ужастики на наших мониторах. Только раньше они пугали нас традиционными, проверенными десятилетиями кинопроката методами. В нужный момент на ваших глазах безобразное чудовище кушало героя, попались в когтистых лапах черепа, кровь лилась бурным потоком, ну

Все хорошее когда-нибудь кончается. Коннелли умер, а его замок превратили в лечебницу для душевнобольных.



1

1. Здесь маленького Эйба разобрали на части — чтобы не думал, что он девочка.

Blackstone Chronicles



2

а на закуску предлагались крысы, черви, скелеты и мумии. Чаще всего — просто смешно, как во второй “Фантазмагории”, например.

Теперь все будет по-другому. Blackstone Chronicles, первый компьютерный опыт известного американского актера и автора книжных ужасиков Джона Сола, покажет миру, как на самом деле способна испугать компьютерная игра!

В Blackstone Chronicles нет сцен насилия, нет крови (ну разве что кое-где попадаются странные бурые пятна), нет трупов (кроме скелета, мирно спящего в своей вполне пристойной могиле), нет монстров (кроме образованных и приятных во всех отношениях и к тому же давно умерших людей), нет червей, крыс и прочей нечисти, нет инопланетян и мутантов. В сущности, в Blackstone вообще нет ничего страшного, зловещего или потустороннего.

Слава Блэкстоуна

В начале века миллионер Чарльз Коннелли, подражая железнодорожным королям Вандербильдам, построил в городишке Blackstone роскошный замок в староанглийском стиле — с сотней спален, ванн и каминов, с садами и лужайками, на которых развлекалось

самое изысканное общество довоенной Америки.

Все хорошее когда-нибудь кончается. Коннелли умер, а его замок превратили в лечебницу для душевнобольных. Но не в какую-нибудь “Канатчикову дачу”! Нет! Blackstone стал одним из наиболее передовых и высоконаучных американских медицинских учреждений. А после второй мировой войны его возглавил Малькольм Меткаф, ученый с мировым именем, благодаря усилиям которого в Blackstone были достигнуты невиданные ранее показатели излечения душевнобольных.

Неудивительно, что Историческое общество города Блэкстоун, подыскивая место для своего музея, остановилось именно на этом славном заведении. Правда, со времени закрытия лечебницы прошло более сорока лет, но лучше поздно, чем никогда. Сама судьба, кажется, позаботилась о том, чтобы сохранить это место для потомков! В начале 90-х планы “реконструкции” желтого дома с превращением его в современный торговый центр были сорваны: неожиданная гибель строительного подрядчика и нескольких участников комитета по реконструкции Blackstone лишили новых хозяев энтузиазма. А тут подоспе-

2. Медальон. Под напряжением. Его надо взять.



ла и вечная ностальгия конца века по своему началу. Blackstone объявили памятником культуры и навеки сохранили для истории таким, каким он был в золотые 50-е под началом великого Меткафа.

Впрочем, кому как не нам знать, каким был Blackstone во времена своего расцвета. Ведь мы играем за Оливера — единственного сына покойного доктора Меткафа. Детство он провел по соседству с лечебницей, в домике привратника замка — его тогда и занимал главврач. Оливер и сейчас живет здесь, теперь уже не с добрым и знаменитым папой, который умер, когда мальчику было всего семь лет, а с женой Ребеккой и сыном Джошем, которому как раз стукнуло семь.

Много лет не переступал Оливер порог Блэкстоунской больницы, и теперь, как раз накануне открытия музея, нам придется снова пройти по ее мрачным коридорам, заглянуть в кабинет отца, где так любил играть маленький Оливер, прокатиться на лифте — последнем, нетронутым осколке миллионерской роскоши, побывать в палатах и процедурных кабинетах.

Здесь все почти так же, как было тогда, во времена нашего детства. Все комнаты заботливо убраны, выкрашены и снабжены витринами с экспонатами и пояснительными текстами.

Обычный музей

Учтите только — мы пришли сюда не из ностальгии или любопытства. Покойный папаша похитил нашего малолетнего сына и спрятал его где-то в тайниках больницы. Давным-давно он внушил нам великую цель — охранять приют Blackstone, убивая каждого, кто попытается на него покушаться. Когда-то именно мы подкинули доброй половине лучших семей Блэкстоуна те самые зловещие предметы, которые привели к скорой и жуткой кончине блэкстоунцев. Но теперь мы осознали содеянное и больше не хотим следовать злой воле отца. Папочка недоволен. Он забрал и спрятал Джоша и надеется, что, бродя по старой больнице, мы вспомним, чему он учил нас, и продолжим дело его жизни, — а нет, так он подчинит своей воле Джоша, как



когда-то подчинил нас.

Вопрос о том, нормален ли наш герой, который постоянно слышит голоса давно исчезнувших людей и якобы подвергается истязаниям со стороны умершего папаша, волнует не только нас, но и самого Оливера. “Тебя нет!” — кричит он портрету доктора Меткафа. “Тогда ты безумен и делаешь все это сам!” — смеется в ответ отец. Во что мы играем — в борьбу с безумным злым духом или в борьбу с собственным безумием — мы так и не узнаем. В сущности, это и не важно. Безумие Blackstone столь велико, страшно и реально само по себе, что выяснять, кто из его героев одержим им больше, а кто меньше, просто не хочется.

Метод Меткафа

Малькольм Меткаф действительно был великим ученым. Его личный вклад в копилку медицинских знаний — исследование благотворного воздействия боли и страха на состояние человеческого мозга.

Есть тысячи способов истязания себе подобных, и, кажется, ни один из них не был обойден вниманием знаменитого психиатра.

Психические пытки и ледяные ванны, унижительные работы и хирургическое удаление здоровых органов, древняя “железная дева” и современный электрический стул, заражение вирусами страшных болезней и инсулиновый шок — все испробовал на своих пациентах великий последователь Фрейда! Десятки пациентов погибли в страшных мучениях, но блестящие результаты лечения остальных обессмертили имя Малькольма Меткафа.

Думаете, все это порождения больного воображения Джона Сола? Как бы не так!

Безумие Blackstone Chronicles страшно именно тем, что оно реально. И бе-



зумием в большинстве случаев не считается. Доктор Вагнер-Йерегг действительно получил в 1927 году Нобелевскую премию за метод лечения шизофрении под названием “малярийная терапия” — он вводил пациентам кровь больных малярией и утверждал, что вызванная болезнью лихорадка основательно очищала мозги его клиентов. Генри Коттон действительно составил себе громкое имя в психиатрической науке 20—30-х годов, вырывая зубы и вырезая всевозможные здоровые внутренние органы у своих ненормальных пациентов.

Машины, механизмы, интерьеры и даже сами “научные” теории блестящего выпускника Сорбонны абсолютно реальны и документальны. И цену, которую заплатили за свои придури все эти бесконечные Марии Стюарт, пато-



Безумие Blackstone Chronicles страшно именно тем, что оно реально. И безумием в большинстве случаев не считается.



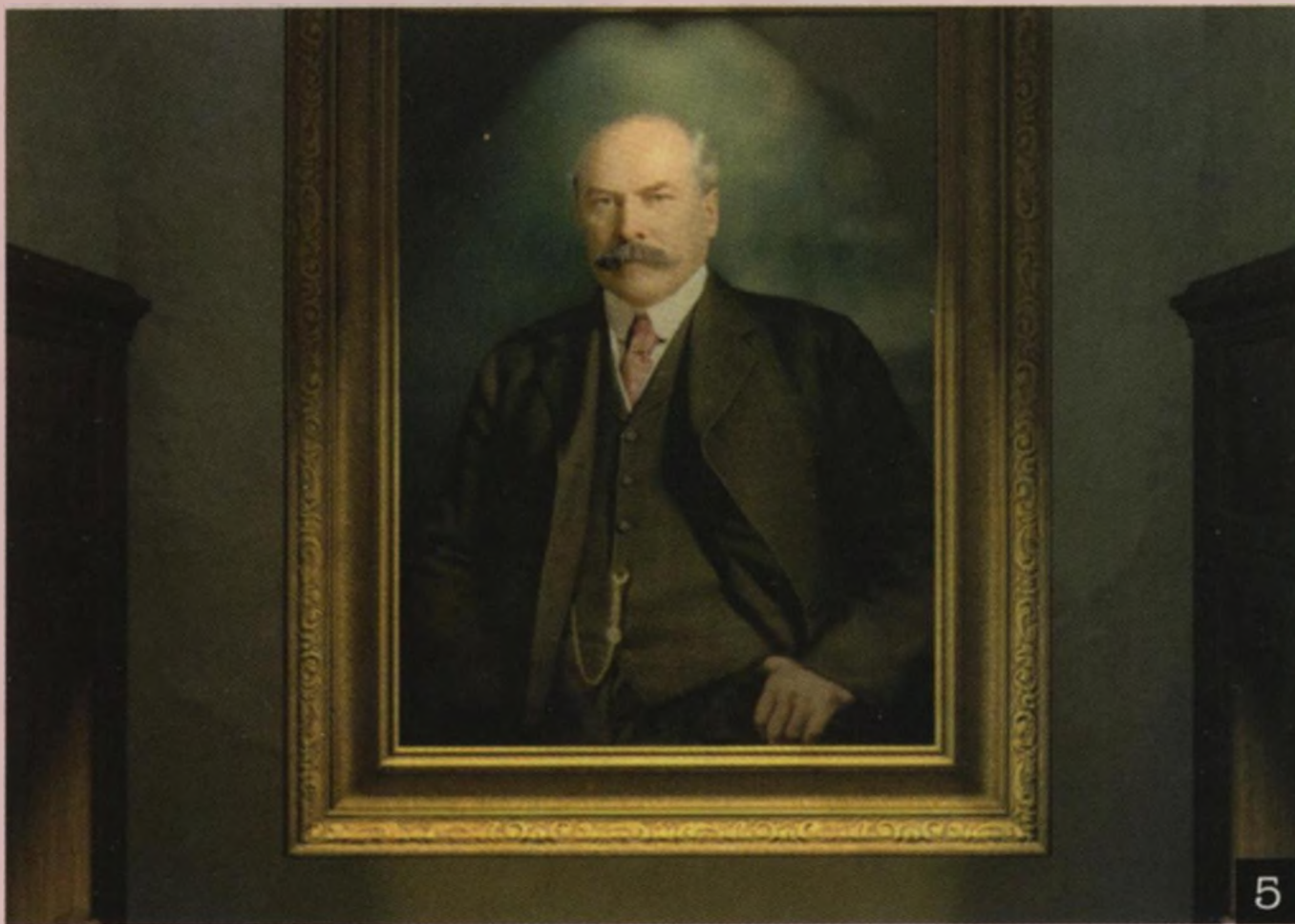
логически ревнивые жены, якобы беременные девицы, слабоумные старики, мальчики, играющие в куклы, и, конечно же, всевозможные агрессивные в реальной жизни субъекты, мало отличалась сорок лет назад, а возможно, не отличается и сейчас, от той, которой потребовал от них страшный хозяин Блэкстоуна.

В каждом новом кабинете или палате нас ждет витрина с глубоко научным



3. Кабинет любимого папочки.

4. Святой Георгий. Нам придется его обезглавить.



5



и абсолютно бесстрастным описанием диагноза пациента или метода лечения — от лоботомии до электрического стула. Плюс возможность тщательно осмотреть место действия, восстановленное с фотографической точностью. Можно заглянуть в канализационный слив, рассмотреть баночки с лекарствами, ручки и шкалы механизмов... а потом послушать, послушать тех лю-

Нам расскажут, каково это — сидеть часами в ледяной ванне, и как именно ломаются кости при конвульсиях во время инсулинового шока...



Blackstone Chronicles

Разработчик **Legend Entertainment**
Издатель **Mindscape**

Резюме
Страшно, аж жуть!

Системные требования
ОС **Windows 95**
Процессор **Pentium 166 (рек. 200)**
Память **32 Мбайта**
CD-ROM **8x**
Видеосистема **SVGA**

Рейтинги
Графика **89%**
Звук **90%**
Сюжет **100%**

Интересность

95%

дей, которые умерли в этой самой комнате во время этой самой благотворной для их психики процедуры. Нам расскажут, как чувствует себя человек после лечения электрошоком, каково это — сидеть часами в ледяной ванне, и как именно ломаются кости при конвульсиях во время инсулинового шока.

Волшебная сила искусства

В Blackstone Chronicles совсем нет живых персонажей — только помпезный портрет Меткафа в холле и портреты нескольких пациентов. Только диалоги с бесплотными духами, их весьма содержательные рассказы о пережитых страданиях, робкие попытки помочь и предостеречь... Но все эти люди, которые жили и умерли в Блэкстоунской больнице, встают перед нами, как живые. Да, Джон Сол сделал невозможное — сотворил на экране компьютера кошмарный по своей реалистичности мир ужаса, создал его из одних только слов и интонаций.

Графика в игре подчеркнута нейтральна. Она строго информативна — нам покажут максимум предметов и мест, связанных с жизнью пациентов больницы. То, что мы увидим, не будет страшно само по себе, все эти



изохренные аппараты для пыток выглядят буднично и утилитарно. Обшарпанные двери, полы в пятнах, потемневшее дерево, потускневший металл — и ужас "Блэкстоуна" на этом нейтрально-документальном фоне становится просто невыносим.

Мне приходилось несколько раз бросать игру. Не из-за страха даже, а из-за омерзения, тошнотворности происходящего и полной неспособности от всего этого отгородиться экраном. "Блэкстоун" вцепляется в вас, как в своего очередного клиента, подчиняет вашу волю, диктует все действия...

Полное погружение

Оливеру предстоит пройти через каждую из психотерапевтических "процедур" самому. По своей ли, или по чужой воле — не важно. Бесплотные жертвы доктора Меткафа в ужасе вопят, глядя на ваши мучения, а глубоко сведущий в медицине папаша в подробностях описывает, как именно сгущается кровь в ваших сосудах и лопается от жары кожа, или как начинаются судороги малярийной лихорадки.

А вы — вы играете в квест. Все как всегда. Нашел предмет, применил предмет, поговорил с персонажем, взял-отдал предмет. Только нелегко это, когда вас заразили токсином брюшного тифа, руки дрожат, голова раскалывается от боли, а где искать спасительную сыворотку в огромном доме — неизвестно. Или если вы лежите в полной темноте в "паровой камере", и с каждой секундой температура в ней растет, неумолимо приближаясь к красной черте, за которой человек, может, и останется живым, но "никогда уже не будет таким, как прежде".

Приятен бесстрастный отсчет секунд, когда вы сидите накрепко привязанный к электрическому стулу. Всего полторы минуты абсолютно реального времени, и все, что вам рассказывал про "последний запах, который ты чувствуешь, умирая, — запах твоего горящего мяса" человек, некогда погибший на этом стуле, вы испытаете на себе.

Решение, единственно правильное решение — оно всегда найдется, идеально логичное и удивительно простое. Оно найдется, но до того как вы совладаете со своим животным страхом и



посвятите отпущенные вам секунды спокойным раздумьям, а не лихорадочному перебору многочисленных предметов из инвентаря, вам еще придется умереть, и не один раз — на электрическом стуле, в паровой бане, под ножом гильотины.

Безумие в Blackstone Chronicles принимает в конце концов абсолютно непостижимые формы. Игра с мозгами маленького мальчика (в невинную игру "Я вижу предмет, который...") вполне достойна монтпайтоновского "Смысла жизни". Мы играем с самыми настоящими мозгами шестилетнего мальчика, заботливо сложенными добрым доктором Меткафом в стеклянную баночку и поставленными на комод рядом с другими баночками: "печень мальчика", "рука мальчика", "пищевод мальчика". Самое интересное, что многие из этих баночек были заполнены еще при жизни самого мальчика. Доктор провел ряд успешных операций, удаляя из его тела один орган за другим, — в надежде найти источник заразы, поразившей его мозг. Весь этот долгий процесс высоконаучно описан самим доктором в специальной истории болезни, которую он заполнял до тех пор, пока мальчик не умер после очередной операции. Метод Генри Коттона. Смертность — 30%. Это правда было.

Вот, собственно, и все. Хотите здорово испортить себе настроение, видеть жуткие сны, с сомнением относиться к любому электроприбору в квартире и как огня бояться белых халатов? Джон Сол вам все это устроит!

Так что такое хорошая компьютерная игра? Разве это не развлечение, не легкое и приятное времяпрепровождение, не отдых, разрядка и успокоение нервов? Для Джона Сола — это что-то вроде веселенького коктейля из греческой трагедии и фильмов Хичкока. Если вы с ним согласны — за дело!



5. Добрый доктор Меткаф. Большой ученый и любящий дедушка.

Кукольный киберпанк

Ольга Цыкалова

Все-таки здорово, что я играю в квесты, а не в экшены или стратегии. Посмотришь на море унылых клонов, среди которых изредка блеснет что-нибудь новенькое или экзотическое, — и порадуешься за авантюры — всегда разные, всегда сами по себе. Долгое время мне казалось, что квесты (за исключением "Миста", которому подражают давно и безуспешно) вообще невозможно клонировать. Но есть, есть на свете единственная пока фирма, которая занимается этим странным делом пристально и профессионально. Недавно итальянская компания Trecision закончила очередную компиляцию — игру Nightlong: Union City Conspiracy.



Поймите меня правильно. Клонирование не есть позор и преступление. Клоны — это нормально. Это даже хорошо, в некоторых разумных дозах, разумеется. Клоны позволяют растянуть удовольствие от любимой игры на годы, а может быть, и на десятилетия, что, как я подозреваю, произойдет с "мистообразными" игрушками.

Все это, по мнению Trecision, лишь оболочка, которая натягивается на старую добрую схему в соответствии с игрушечными модами нынешнего сезона.



1. Ядовитые шоколадки — прекрасный подарок для секретарши.

Nightlong: Union City Conspiracy



Клоны не любят только журналисты. Ну какая им (то есть нам) радость играть в игру, каждый поворот сюжета которой напоминает что-то давно виденное и сыгранное? Руки так и чешутся гадость написать, а ведь не за что! В самом деле, за что ругать игру, которая так и говорит: "Я — клон! И не стесняюсь этого. Фантазии моим создателям не хватило, зато они так любят Myst или Broken Sword!". Но "закос" хорош только тогда, когда его изготовители подошли к делу со всей серьезностью, ответственностью и немалым бюджетом, хотя бы отдаленно напоминающим бюджет оригинала, а это производителям квестовых клонов до последнего времени было совсем не свойственно. Вспомните "Джека Орландо" или совсем недавнего "Морфеуса".

Фабрика клонов

Фирма Trecision подошла к проблеме клонирования квестов с глубоко научных позиций. Похоже, она изловила классического представителя жанра (на нашу беду им оказался первый Broken Sword) и аккуратно его препарировала с целью вывести беспримысленную формулу квеста.

Что такое квест? Бесконечно повторяющийся набор трех действий: найти

предмет; применить/скомбинировать с другим предметом; открыть дверь/перейти через пропасть/отвлечь охрану — и перейти в результате на следующий экран. Цинично, но эффективно, как формула мелодрамы: он/она; поцелуй/препятствие; поцелуй/ссора; поцелуй/большое препятствие (корабль потонул, к примеру); счастливый/несчастливый конец. И ничего, пережевываем помаленьку. Кто сказал, что и с квестами так нельзя?!

А как же сюжет? Как же новые миры и новые люди, как же сама игра? Все это, по мнению Trecision, лишь оболочка, которая натягивается на старую добрую схему в соответствии с игрушечными модами нынешнего сезона.

В прошлом году, например, были модны путешествия по экзотическим странам и эпохам. Помните все эти бесконечные Атлантиды, египетские пирамиды и острова Пасхи? Вот и Trecision в своем предыдущем шедевре Ark of Time предложила нам заняться привычным квестерским делом, переползая из одного легендарного мира в другой.

Нынче с исторической экзотикой покончено. Благодаря Blade Runner в моду вошел киберпанк — мир мрачного и жестокого будущего. И Trecision снова на коне — на этот раз с игрой Nightlong: Union City Conspiracy.

2. А вот и Pandora Directive.



Ручные панки

Главное, что нужно (и важно) сказать об этой игре: Nightlong не является клоном Blade Runner, как это упорно пытается изобразить Trecision.

Можно по-разному относиться к знаменитому детищу Westwood. Можно презрительно морщиться, можно капать слюной от восторга, но никто не отнимет у этой игры ее несомненных достоинств: совершенно новаторской "атмосферной" графики и удивительно разветвленного нелинейного сюжета. В Nightlong и то, и другое полностью отсутствует.

Nightlong получился таким упрощенным вариантом первого Broken Sword'a в поношенной одежке с барского плеча Blade Runner'a.

Nightlong: Union City Conspiracy

Разработчик **Team 17**
Издатель **Trecision**

Резюме
Немного Broken Sword в слабом растворе Blade Runner.

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

Рейтинги
Графика **80%**
Звук **75%**
Сюжет **60%**

Интересность

75%



монополии. Но что с того?

Сюжет стар, как сам компьютер. Хороший человек — наш герой — разными хитрыми способами открывает все наличествующие на экране двери и в награду получает следующий экран с новыми дверями, лифтами, пропастями, охранниками и прочими препятствиями.

По ходу этого нехитрого квестерского дела мы по кусочкам собираем сюжет игры. Герой начинает с того, что обещает своему старому армейскому командиру, а ныне преуспевающему политику, помощь в борьбе с загадочной бандой террористов, грозящей уничтожить имущество крупнейшей в Union City корпорации. Наш предшественник в роли разведчика в стане бандитов неожиданно исчез, и мы начинаем игру вроде бы в должности детектива, расследующего обстоятельства его гибели.

Террористы оказались неосторожны, как дети, и скоро мы уже со всей возможной в нашем жанре скоростью движемся к самому их логову. Здесь нас, конечно же, ожидают удивительные открытия. Мы узнаем, что якобы спасший нас когда-то жизнь командир — первостепенный негодяй, террористы на самом деле — невинные овечки и вообще хорошие ребята, а корпорации — большая бяка. Ни тебе раздумий, ни выбора, ни анализа улики. Какой уж там Blade Runner!

Зато сделана игра на редкость добротно. Задачи вполне логичны и жизненны. Просто диву даешься, как не



истощили свою фантазию авторы, придумывая все новые и новые способы открывания дверей, люков и крышек! Бывают, конечно, натяжки, связанные с обилием разнообразного инструмента в инвентаре. Для каждой задачи предусмотрено только одно решение, хотя нам оно может показаться не самым лучшим, но такие проколы редки и особого раздражения не вызывают.

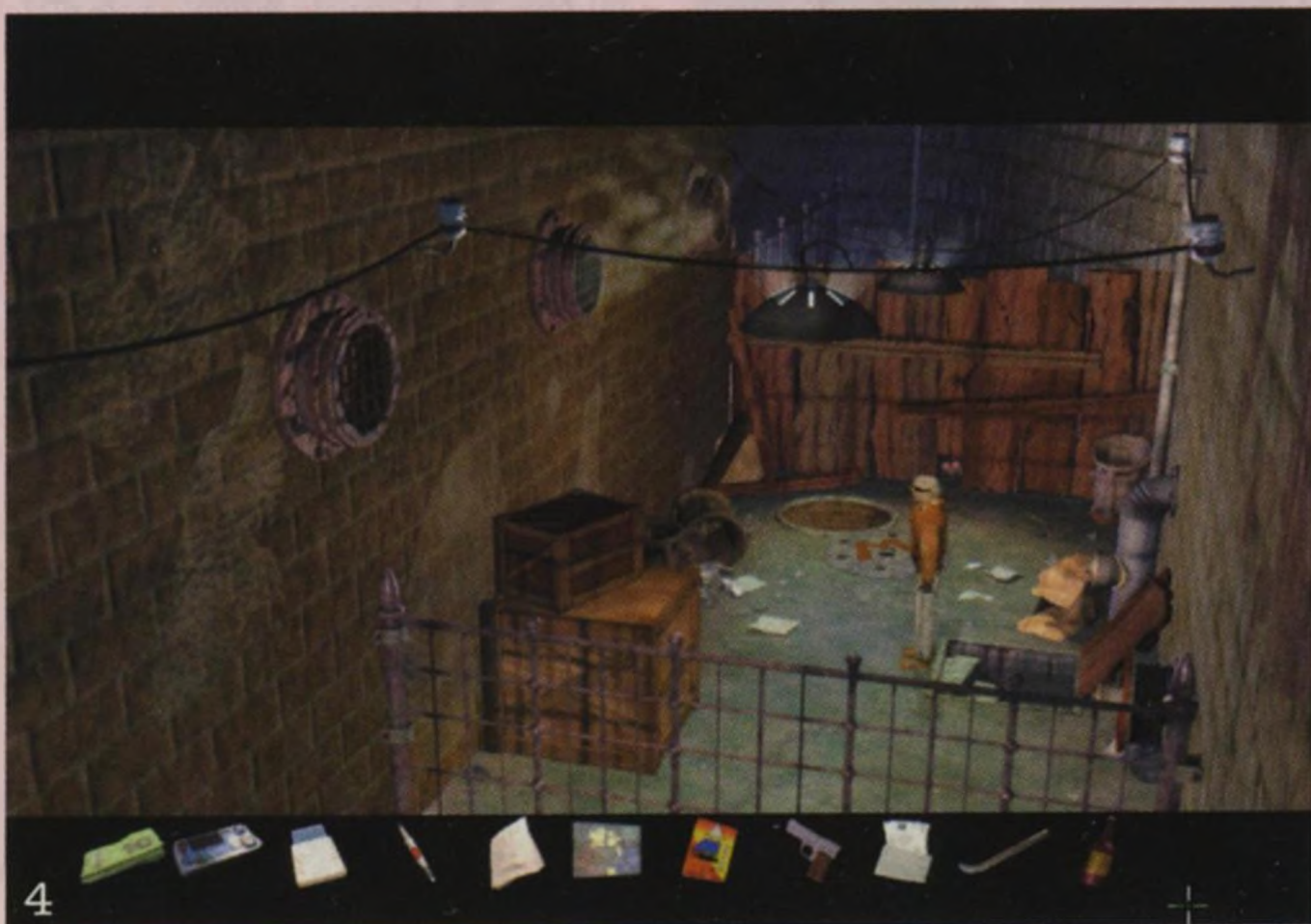
Задачи в Nightlong, что называется, "средней тяжести". Если подбирать все, что плохо лежит, решение любой из них займет от силы минут 5-10, и прогулка по кибербудущему не доставит особых хлопот и головной боли.

С барского плеча

Впрочем, смотреть в этом будущем особому не на что. Аккуратно нарисованные безлюдные городские ландшафты и интерьеры с минимумом анимации лишь отдаленно напоминают величие Blade Runner с его бесконечным дождем, толпами народа на улицах и бегающими лучами прожекторов. Редкие персонажи терпеливо ждут нас в отведенных им местах и готовы поделиться информацией или нужным предметом, как только мы решим все необходимые для этого задачи. Прелести непринужденного общения полностью отсутствуют. Перемещение с экрана на экран выполняется дедовским "прыжковым" способом — никакой плавающей камеры и прочих изысков.

Трехмерные ролики тоже робко пытаются косить под знаменитые анимашки Blade Runner. Ни особых художественных находок или потрясающего правдоподобия у трехмерных героев Nightlong не наблюдается, но выглядят они симпатично. Что есть, то есть.

Короче говоря, Nightlong получился таким упрощенным вариантом первого Broken Sword'a в поношенной одежке с барского плеча Blade Runner'a. Смотрится, играется с достаточным интересом, особого напряжения мозгов не требует. Есть только две категории геймеров, которым эта игра строго противопоказана: в нее нельзя играть фанатам жанра, могущим не перенести ее сугубой вторичности, и поклонникам натурального Blade Runner, которые не найдут в Nightlong и следа очарования оригинала.





За нехваткой места литературное отступление предлагаю опустить. За? Против? Воздержавшиеся? Принято единогласно! Месяц прошел в полном отсутствии интересных игр. Обитателям стратегического департамента приходилось только за-

вистливо коситься на счастливых коллег, уходящих домой с пачками разноцветных коробок. Да, надо признать — это был не наш месяц. И вдруг, как это обычно бывает, аккуратно перед уходом номера в печать сети приносят нечто хитовое и для нас. Полный набор — Populous для фанатов RTS, Chaos Gate для любителей классических походных стратегий и долгожданный RailRoad Tycoon 2 — для всех и каждого. Есть из чего выбирать и уж точно, есть чем заняться долгими зимними вечерами.

Warhammer 40.000: Chaos Gate



62

Третий и, по идее, самый совершенный вариант "нашего ответа X-COM" от Random Games. Не игра нашей мечты, но зато по Warhammer 40.000.

Riverworld



66

Человечество пока не доросло до понимания стратегических игр Cryo. Уверен, Riverworld будет жутко популярен в будущем, где-то между Веком Урана и Веком Кибернетики.

Enemy Infestation



68

Команда из пятнадцати человек проверяет действие различных химических веществ на представителях инопланетной фауны в течение 26 миссий. Вам будут говорить, что Enemy Infestation "типа X-COM", но вы не верьте. Впрочем, жуков здесь действительно больше.

В ожидании игры

Восстание: дубль два

Оказывается, мутанты action/strategy все еще не сложили свои буйные головы! Наши глубоко законспирированные корреспонденты передают из компании Cyclone Studios: только что выпущена бета-версия игры **Uprising 2: Lead and Destroy**.

На этот раз мы не будем сражаться против людей. Разработчики измыслили новую расу Чужих — Trich. Эти ребята решили поднять мятеж и захватить Империю. Раса довольно необычна и имеет ряд выигранных родовых черт, а именно тяжелую невидимую пехоту, убийственные бомбардировщики и прочие кошмары (релиз обещает куда больше ужасов). Кроме Чужих, есть еще расы Cormeerans и Androkulans. Первые — психи, решившие полакомиться богатствами Империи и в итоге вынужденные сражаться абсолютно со всеми. Вторые — труженики-ученые, работающие на Trich'ов, однако их можно переманить на свою сторону. Как? Это пока неизвестно. Наша роль, конечно же, ключевая — мы являемся лидерами Нового Альянса — организации, борющейся за свободу Империи.

Как и в первом Uprising, мы сможем лично участвовать в боях, засеив один из истребителей и одновременно командуя остальными войсками. Баталии будут проходить на разных (слово "разные" — ключевое) планетах, захваченных Чужими. На радость владельцев 3D-акселераторов обещаются погодные эффекты (снег, дождь), смена дня и ночи.

Цель игры выбирается по желанию — изгнать чужих с территории Империи; уничтожить всех захватчиков; вторгнуться на их земли и окончательно искоренить заразу. Кампания кампанией, но каждую миссию можно будет пройти отдельно — как бы для тренировки. Многопользовательский режим поддерживает от 4 до 8 игроков (модем, LAN, TCP/IP) и предусматривает три варианта коллективных игрищ: стандартный (постройка базы, накопление ресурсов),



Deathmatch и Racetrack, где вы и ваши оппоненты начинают игру вооруженными до зубов (выживет быстрее!). Любители игр в Интернете смогут позабавиться на Mplayer.com и Heat.net.

Большая часть вооружения из первой серии перекочевала и во вторую. Разработчики также включили в игру некое супероружие, обладание которым, впрочем, вовсе необязательно приведет к победе. Кроме того, доступны нестандартные формы ведения войны вроде партизанских рейдов или... нашествия камикадзе. Из свеженьких боевых машин, по словам очевидцев, более всего выделяются легкие и тяжелые танки. А вот редактор уровней пока не доделан, но бета-тестеры говорят, что он все-таки будет в коробке. Когда? В декабре.

Крафтомания

Слава — штука затягивающая. И в Blizzard это знают лучше других. "Старый Крафт" гремит до сих пор, а ребята уже готовы выпустить add-on **StarCraft: Brood Wars**. Все верно — температура предгрозовой атмосферы не может снижаться ниже определенного градуса.

Фанаты, безусловно, уже потирают руки. Отвечая их желаниям, авторы включили в игру три кампании, охватывающие 26 сценариев. Протоссы и Терраны получили по 8 миссий, а Зерги аж целых 10! Между бета-тестерами и разработчиками долгое время не утихали споры по поводу изменения характеристик отдельных юнитов, дальности и мощности огня или стоимости некоторых родов войск, ведь баланс — дело тонкое. И так...

Терраны получили в свое распоряжение Медика и Валькирию (Valkyrie). Валькирия — некий воздушный юнит, пускающий по наземным целям неслабые ракетные залпы. Причем повреждение наносит не только попадание, но и взрывная волна, уничтожающая все легкие юниты в округе. Валькирия является неплохим оружием против крупных целей и составит классную компанию знаменитым BattleCruiser'ам, имею-

щим лишь один изъян — слабоваты на воздух-с.

Медик, естественно, помогает пехотинцам восстанавливать здоровьишко, и лечить может без специального напоминания — лишь бы калечный объект находился в зоне его действия. Кроме того, докторишки обладают защитным оружием, чем-то вроде оптической вспышки, ослепляющей врага.

Не в обиде и Протоссы. У них теперь есть Корсар — воздушный юнит, блестяще управляющийся с наземными целями. Ну а самая главная новация заключается в следующем (держитесь, крафтоманы!): Dark Templars смогут превратиться в Dark Archons, наделенных тремя мощнейшими псионическими способностями: они могут "изымать" всю энергию врага, нанося тем самым повреждение, эквивалентные потере энергии, оглушать органические юниты на некоторое время, в течение которого те будут обездвижены, и, наконец, овладевать разумом любого юнита (!) и полностью контролировать его!

Безусловно, фокус стоит тонны энергии, но открывает фантастические возможности. Можно завладеть самым мощным неприятельским юнитом и использовать его врагу во вред. Более того, прибрав к рукам какого-нибудь работника, мы получим возможность строить вражеские здания. Получается, что у одного игрока могут быть войска сразу трех рас!

И о Зергах. Ваш покорный слуга всегда считал, что Зерги сильны своими воздушными юнитами и отличной наземной защитой. Правильно считал: разработчики в очередной раз усилили эти две стороны. В воздухе теперь обитает Devourer — исключительный юнит системы "воздух-воздух". На земле же появился Lurker, разновидность Sunken Colony, выпускающий неких маленьких spikes, которые, к сожалению, не разбирая ни своих, ни чужих, наносят повреждения абсолютно всем. Двигаются эти spikes в основном по прямой, но могут и менять направление. Благодаря Lurker'у становится проще обороняться от больших скоплений пехоты.

Только не надо думать, что старые юниты не претерпели изменений. Так, увеличилось количество хит-пойнтов у Карриера и Скаута, повысились цены на Dragoon, Defiler и Wraith. Авторы также учли замечания игроков о преимуществе Зергов в сетевой игре и повысили цену на Hatchery.



Вполне возможно, что в релизе появится ограничение на количество построенных Hatchery. Разнообразились и типы ландшафтов. Получите пустыни (ледяные и песчаные), а также персональный мир Dark Templar'ов. Кроме того, мультиплеер пополнится сотней карт.

Как нам кажется, add-on вполне может стать очередным рилтаймовым хитом, в чем мы сможем убедиться (или, напротив, разувериться) примерно в середине декабря '98.

SirTech и киллеры

Призрак JA2 мерещится нам за каждым углом. Сколько можно откладывать выход любимой игры?! Того и гляди, конкуренты возьмутся за дело, слышишь, SirTech? К примеру, молодая компания Sinister Games со своим проектом **Shadow Company**. А что? Ведь их игра выглядит весьма многообещающе...

“Мы” — командир небольшого отряда наемников, работающего на одну крупную компанию. Во время операции в Африке подлые боссы бросили нас на произвол судьбы. Что делать? Выбираться из заварушки самим, попутно обмозговывая, с чего это вдруг начальство нас “кинуло”?

В отряде наряду с отпетыми головорезами мужеска полу состоят и не менее прожженные дамы-воительницы; каждый персонаж неплохо озвучен и наделен личными характеристиками. Среди последних встречаются и нестандартные, к примеру, умение нырять, кататься на лыжах и даже... чувство юмора (в принципе, та же мораль). Кроме того, наемники разнятся по своим физическим кондициям — по-разному “ползают-лазают-перекатываются”... Изна-



Уже сейчас можно сказать, что игра явно тянет на событие. Полное 3D, погодные, пиротехнические и звуковые эффекты...



чально игроку доступны 12 персонажей, по ходу игры будут появляться новые бойцы.

Как теперь заведено, на вас свалится задача снарядить отряд. Приятная, надо заметить, ноша. Помимо вооружения, включающего пистолеты, автоматическое и полуавтоматическое оружие, гранаты и мины, нам предложат подводное снаряжение, лыжи, бинокли и многое другое. На заданиях отряд сможет захватывать различные транспортные средства, от автомобилей и мотоциклов до танков, лодок и даже вертолетов (сразу вспоминаются несравненные Commandos).

Игра будет состоять из примерно 8 кампаний, каждая с 8 миссиями, причем сюжет серьезно помотает нас по “шарику”: пустыня, тундра, тропический лес, горы...

Уже сейчас можно сказать, что игра явно тянет на событие. Полное 3D, погодные, пиротехнические и звуковые эффекты — не всякий проект может похвастаться одновременным наличием всего этого. По словам разработчиков, SC обладает более широкой свободой действий по отношению даже к Commandos. Мол, в Commandos малейшее отступление от плана, заданного авторами, означало проигрыш мис-

сии. А вот в Shadow Company план придумывает сам игрок, свобода действий полнейшая. В общем, будем ждать. До весны '99.

Клонирование на марше

Очевидно, только жесточайший дефицит Heroes of Might and Magic в крови вынудил разработчиков из Epic заняться банальным копированием шедевра. Взгляните на картинки из **Age of Wonders** — скоро у нас будет две одинаковые игры!

Впрочем, будем объективны и пе-

рейдем непосредственно к проекту. AoW можно охарактеризовать как стратегию/РПГ/адвенчуру. Вам в очередной раз предоставляют возможность окунуться в мир фэнтези, попробовать себя в качестве военачальника, предводителя одной из рас, обитающих в этой сказке. Рас таких — целая дюжина, каждая, конечно же, с собственными уникальными характеристиками: вероятные союзники, производимая продукция, используемый тип магии, какой стратегии придерживается (к примеру, Эльфы не очень сильны в ближнем бою, но в союзе с Карликами составят неплохую ударную единицу). Выбор расы сильно влияет на ход будущей кампании. Кроме того, AoW — это около сотни сказочных юнитов, включающих в себя обыкновенных солдат, боевые машины, транспорты, создания, порожденные магией; порядка 50 героев, каждый из которых развивается и набирает опыт в течение игры; сотни артефактов и заклинаний; возможность выбора автоматического или походового боя.

Естественно, желающие могут создать свой собственный персонаж. Не хотите — пожалуйста, вот вам пара готовых (в релизе их, безусловно, будет больше). В зависимости от выбранного персонажа будет проводиться и сюжетная линия (которая, надо сказать, вовсе не линейная, а с гибким набором миссий — с одного раза их все не пройти). В каждой миссии вы будете принимать решения, необходимые для победы, использовать магию и дипломатию. AoW удовлетворит запросы любого поклонника походовых стратегий.

Графика в игре очень мила, хотя и мелковата. Разработчики поставили на этот жанр и, на наш взгляд, не прогадали. Слишком много людей играло в HMM2, чтобы отвергнуть их родного брата. Одно смущает — пока дата появления полной версии неизвестна.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ
ПОДГОТОВЛЕНЫ

**МИХАИЛОМ
КАЛИНЧЕНКОВЫМ**

(по собственной информации и прес-релизам фирм-разработчиков).

Ультрамарины против Хаоса

Олег Хажинский

Через тридцать тысяч лет Император даст жизнь Двенадцати. Генетически измененные орудия возмездия, еще не машины, но уже не человеческие существа, они встанут на защиту Границы от Сил Хаоса. Двенадцать Примархов возглавят бесчисленные ныне легионы Космического Десанта, опору Империи. Крестовый Поход Обретения, ересь Хоруса, трагическая гибель Сангвиниуса, дворец-саркофаг умирающего Императора — все это будет позже. И Ворота Хаоса — лишь одна из страничек в бесконечной летописи игрушечного мира Warhammer 40k.

У

ра, наконец-то. Долгожданная третья (и последняя, надеемся) часть сочинения Random Games на тему "Почему я люблю X-COM" попала в наши слабые руки. Оставив вторую мировую и солдат на войне в покое, мы перенеслись на сорок тысяч лет в будущее и воз-

Обратите внимание, что у десантников нет параметра "мораль". Космическая пехота — это самураи будущего...



1. На первый взгляд, все десантники — на одно лицо.

Warhammer 40.000: Chaos Gate



главили взвод Космических Пехотинцев, попавших в компьютерную игру из игры настольной, Warhammer 40k от Games Workshop. Впечатления... самые разные. Скажем сразу, чуда не произошло. А в остальном — давайте по порядку.

Историческое отступление

Незнакомые с настольной игрой Warhammer 40k индивидуумы (а таких у нас 97,5%) не проникнутся пафосом происходящего, а значит, рискуют потерять весь кайф. Chaos Gate в отличие от Final Liberation весьма нежно относится к оригинальному Warhammer 40k, сохранив философию и атмосферу игры почти без изменений.

Действующие лица Chaos Gate, которых вы по незнанию можете считать "солдатыками", превратят вас в пепел при первой попытке подобного сравнения. Перед вами элита вооруженных сил Империи. Лучшие из лучших, солдаты, прошедшие вековой генетический отбор, тела которых ученые с момента

рождения напичкивали разнообразной электроникой и изнуряли постоянными тренировками. Дворяне среди дворян, гордые до безумия. Даже самый последний десантник ("марин" на местном сленге) — настоящая машина смерти, а Терминаторы — просто Боги войны, сошедшие на землю.

Обратите внимание, что у десантников нет параметра "мораль". Космическая пехота — это самураи будущего, которые посчитают за счастье погибнуть за своего Императора и свято чтут кодекс Астарты. Так что, пожалуйста, отнеситесь к действующим лицам игры и их противникам с должным пиететом. Отнеслись? Продолжаем чтение.

Вооруженные силы Ультрамаринов

За шлемами не видно лиц, и потому первое время все наши подчиненные похожи друг на друга. Однако обратите внимание на характеристики каждого марина — их больше десяти. Из

2. Нас ждали! Высадка из транспортного корабля — как похоже на первое UFO...



восьми отделений по пять человек в каждом в миссиях будет одновременно задействовано не более трех, так что перед началом игры вы можете смело "перетасовать" личный состав, подобрав людей, например с самым большим количеством "очков хода".

Большую часть доступных вам сил составляют обыкновенные "тактические" десантники. Это самые простые марины, все делающие в меру... хмм... хорошо. (Особенно им удастся попасть под раздачу какого-нибудь Chaos Predator'a, спасая тем самым остальной отряд от разбушевавшегося металлического чудовища.) Главная задача "тактиков" — месить подходящих на заклятие невинных адептов культа Хаоса по мере прохождения миссии, чтобы другие группы не отвлекались от более важных целей.

Вооружены они весьма средненько, но Сержанту или одному из четырех десантников в каждом отделении можно и должно впарить что-нибудь поприличнее, например Lascannon, Heavy Bolter или Rocket Launcher. После нескольких стартовых боев нашего Сержанта уже не видно за кучей наград и очков опыта, так что это и есть кандидат на доблестное ношение вашего имени в этой игре, если, конечно, вы любите переименовывать своих солдат.

Группу зачистки (devastator squad) разрешено вооружить серьезнее и тяжелее, а один из счастливых в отделении может утащить со склада лишний Heavy Bolter (после чего товарищ становится настолько крут, что надевает новый красный шлем и становится похож на Сержанта).

Группа штурмовиков (assault squad) отличается повышенной мобильностью — их бронекостюмы оснащены реактивными двигателями, которые позволяют в мгновение ока переноситься в тыл врага, уничтожая ненавистных ра-



Терминаторов разрешается брать "на дело" по большому празднику, потому что воевать с ними — это уже большой праздник.



кетчиков. У них в руках — только оружие ближнего боя (пистолеты) и очень мощное холодное оружие типа Chainsword (бензопила будущего).

Особняком стоит отделение Терминаторов. Их разрешается брать "на дело" по большому празднику, потому что воевать с ними — это уже большой праздник. Элита космической десантуры, облетевшие плечом к плечу с Императором весь обитаемый мир в поисках капсул-инкубаторов с эмбрионами Примархов. Их бронекостюмы выдерживают чудовищные нагрузки, их вооружение разрабатывалось светлейшими умами Империи. Потерять Терминатора в бою — большое горе.

Завершает список "интеллигенция" — отдельные личности, которых иногда разрешают использовать в бою.

Медики, Инженеры, "Политруки", а также — "Библиотекари", местные маги. Эти персонажи уникальны и незаменимы.

В бою, как и полагается, солдаты растут над собой. К сожалению, процесс роста не слишком афишируется, хоть табличку составляй. После каждой миссии командование раздает ордена и медали. До "Ветерана" дослуживаются почти все, а вот "Ге-



роем" суждено стать единицам. Игра не ленится подсчитывать для каждого персонажа отношение выстрелов к попаданиям и самых метких награждает медалью "За меткость". Очень мило.

Поступлений свежих ветеранов не предвидится, поэтому потери приходится компенсировать "лузерами" из зеленых отделений и учить их заново. К счастью, разработчики предусмотрели такую возможность — помимо 15 "обязательных" сюжетных миссий нам периодически предлагается посетить несколько "факультативных".

Вооружение и техника

При виде разнообразных "ганов" и "лаунчеров" у игрока разбегаются глаза, а у фаната Warhammer 40.000 они еще и загораются — здесь все "по-настоящему". Огорчают две вещи: во-первых, и мы говорили об этом, игра строго ограничивает массовое использование тяжелого вооружения, это вопрос баланса сил. Во-вторых, самые ценные штуковины приходится добывать в процессе игры, и их количество здорово ограничено.

В Chaos Gate около полусотни видов вооружения, причем не последнее место занимает мощное холодное оружие — некоторые игрушки, вроде Thunder Hammer, дадут сто очков вперед любому тяжелому излучателю. На гранатах разработчики просто помешались — здесь их около десяти типов, на все случаи жизни, от простой бронебойной до эдакой маленькой "черной дыры".

Ценное оружие можно собирать прямо на поле боя, причем необязательно с трупов. Известен случай, когда находчивый десантник просто отнял у служителя культа Хаоса все его гранаты, оставив беднягу без единого шанса на выживание в этом жестоком мире. Кстати, не рекомендуем разбрасываться и собственным инвентарем — редкое вооружение лучше снимать с трупов погибших товарищей и возвращать на склад.

Порой к пехотинцам присоединяется бронированная техника, и летающая в том числе. Лишняя броня всегда оказывается очень кстати, а через бойни-

3. Возможность выбирать юниты рамкой следует признать очень удобной. Кажется, это уже было в C&C... Или в StarCraft...

4. Тяжелый огнемет способен остановить даже самое серьезное наступление.

5. Штурмовая группа облетает танк с тыла и забрасывает его бронебойными гранатами — быстро и эффективно.



Генератор случайных миссий делает игру больше и... случайнее, что ли. Редактор уровней стал еще более мощным...

цы в местном БМП — Rhino — десантники могут вести огонь и сами.

Отдельная статья — псионическая магия Библиотекарей. В их магических книгах хранятся секреты более чем двадцати заклинаний, однако далеко не все и совсем не сразу эти фокусы станут подвластны вашему ученым — их приходится разучивать. Усилия стоят того — что вы скажете, к примеру, о возможности в два раза ускорить реф-

лексы ваших десантников или переносить отделение в любую точку карты по выбору?

Без надежды на улучшение

В "Солдатах на войне" многие не смогли пережить рисованные ландшафты в 256 цветах. В Chaos Gate количество цветов увеличилось в 256 раз, рисованные от руки модели и интерьер сменились рендеренными 3D-объектами, однако общее впечатление стало... хуже. Детализированные модели в Hi Color, как это часто бывает в 3D-мире при неумелом сочетании, выглядят приклеенными, "не от мира сего". И если лес смотрится достаточно узнаваемо, то всевозможные "Лавы" и "Арктики" очень ненатуральны, особенно при полном отсутствии теней и прочих эффектов освещения.

Ей-богу, наивная и немного "ретро" графика Soldiers at War очень хорошо подходила к теме игры. Здесь же... Отметить хочется только анимацию персонажей, десантников и служителей Хаоса. Жаль, что для того чтобы полюбоваться на Терминаторов в движении, приходится терять общую картину в целом — удобный масштаб изоб-

ражения подобрать так и не удалось. Взрывная волна, проломленные стены и дым столбом от пожаров, все эти милые нашему сердцу признаки "живого" мира в Chaos Gate стали менее заметны. Терминатор настолько крут, что "принимает на грудь" выстрел в упор из главного орудия танка, даже не присев для приличия. Материалы будущего стали так прочны, что даже для выноса ворот (про стены уж не говорим) требуются объединенные усилия множества как следует экипированных десантников.

По сравнению с "Солдатами" интерфейс управления упростился. Всплывающее меню с вариантами действий исчезло за ненадобностью — действий стало меньше и они поместились на нижней панели. Кроме того, появились действительно удобные нововведения, о которых мы мечтали еще во времена первого X-COM. Во-первых, теперь можно выбирать группу юнитов рамкой и отдавать ей коллективные приказы — хорошее подспорье во время занудных марш-бросков. А во-вторых, разрешается параллельное выполнение действий различных персонажей. Пока один товарищ топает к точке назначения, второй может заняться отстрелом "культистов", третий — перезарядить ракетницу. Это веяния "современных" технологий — то, что в RTS также естественно, как дыхание, в походовые стратегии пришло после многих лет тяжелой борьбы со стереотипами.

Интереснейшая функция "overwatch", позволяющая зарезервировать часть "ходов" для действий во время хода противника, реализована здесь не самым удачным образом. Игроку приходится бороться с врагами еще и за владение экраном — каждый новый противник "тянет" экран на себя, мешая нам совершить задуманную операцию. Такой вот нездоровый элемент RTS.

В целом же интерфейс получился довольно дружелюбным. Игра даже любезно записывает нас перед каждым нашим ходом и ходом противника — все бы так.

Дума

Враги ведут себя, как им и положено, в меру глупо, чтобы не раздражать

нас, но при этом и довольно умно, чтобы мы не заметили лестей. Десантники сил Хаоса были замечены в попытках отрезать от отряда отдельных бойцов и уничтожить их поодиночке. Кроме того, враги охотно бросаются гранатами прямо в центр большого скопления пехотинцев, и если бы стоящие у них на вооружении разрывные гранаты не были таким отстоем, исход войны был бы уже решен, и не в нашу пользу. Лобовые атаки "берсеркеров" не так уж глупы, как может показаться, — ребята просто пытаются завалить владельцев ракетниц и прочего тяжелого вооружения, пусть хотя бы и ценой своей жизни.

Пожалуй, самой распространенной ошибкой слуг Хаоса является пренебрежение всевозможными укрытиями как средством продлить себе жизнь. К чему, например, воинам выбегать из осаждаемой крепости навстречу Терминаторам, если они принесут гораздо больше пользы внутри нее?

Перспективы

Генератор случайных миссий делает игру больше и... случайнее, что ли. Редактор уровней стал еще более мощным, он оборудован подробнейшей инструкцией — творите на здоровье. Фанаты Warhammer 40.000 в восторге. Многопользовательский режим есть. За силы Хаоса играть можно. В целом — все хорошо. Почему без энтузиазма? Трудно сказать. Совсем не хочется начинать сейчас нытье и предаваться воспоминаниям. Chaos Gate, безусловно, ждет всех поклонников походовых стратегий. Смущает только одно — путь, с которым движется Random Games к своему идеалу. И то ли идеалы у нас с Random Games разные, то ли шажки у них совсем карликовые, но коммунизма нам в этом веке такими темпами точно не построить. А Космический Десант я прошу руками не трогать. Он тут совсем не при чем.

P.S. Редакция Game.EXE выражает благодарность Матвею Булохову и Андрею Лазареву за неоценимую помощь, оказанную автору при написании этого материала.

Warhammer 40.000: Chaos Gate

Разработчик Random Games
Издатель SSI

Резюме

Третий и, по идее, самый совершенный вариант "нашего ответа X-COM" от Random Games. Не игра нашей мечты, но зато по Warhammer 40.000.

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 133 (рек. 200+)
Память 32 Мбайта
CD-ROM 8x (рек. 12)
Видеосистема SVGA, 2 Мбайта (рек. 4)

Дополнительная информация

• 80 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика 75%
Звук 90%
Сюжет 90%

Интересность

85%

Приз за оригинальность

Михаил Калинин

Кого мы только не защищали!.. Давным-давно уже наши "защитные" интересы покинули пределы родной Земли, и кто знает, где сейчас бьется какой-нибудь горячий финский парень...

А

вот в Dominant Species в наши руки веряются жизни... насекомых! Как вам такой расклад?

Эра милосердия

Как становится ясно из заставки, на этот раз судьба забросила нас на далекую планету Марс. Веками между ее обитателями шла борьба за обладание местной животворной субстанцией, зовущейся "анима" (не путать с аниме!). Но вот однажды с неба упали наглые пришельцы, вовсе не желающие ни с кем делиться и возжелавшие изменить баланс этого конфликта в свою пользу. Сметнув, что к чему, противоборствующие стороны решили наконец объединиться и дать бой оккупантам. Нам отведена роль одного из MindLord'ов, представитель древней расы, являющейся чем-то вроде местного религиозного сообщества. Наше "божественное" вмешательство, естественно, будет заключаться в направлении подчиненных сил в нужную сторону. "Шаблон номер три", — скажете вы. Не обольщайтесь!

Техногенной цивилизации — нет!

Поклонников Construction Yard'ов, установок залпового огня и морей крови попрошу удалиться! Авторы решили не ожесточать и без того жестокий мир компьютерных игр и создали нечто вроде естественного отбора. И так, командовать мы будем, как вы уже поняли, насекомыми. Исходя из этого, местный Construction Yard (Town Hall) называется "ульем". Потеря улья равна поражению. Единственное, для чего он нужен, — это производить крестьян, тьфу, гоафов! Дальнейший процесс осуществляют именно они, причем до ужаса странно. Зверюга подходит к месту расположения будущего здания и... выплевывает семя, из которого потом и произрастает желаемое. Еще один кинжал в спину C&C!

Дальше — больше. Никаких танков, ракетных установок и атомных бомб мы не увидим. Достойную (по мнению разработчиков) замену им создают скауты-скорпионы, рогатые жуки, огнедышащие скорчеры и прочее зверье. Флора (она тоже присутствует в виде защитных вышек-цветков) и фауна под вашим командованием просто обязаны задавить техническую мощь пришельцев.

Dominant Species



Каждое существо в процессе игры набирает опыт и повышает свой уровень. В итоге увеличиваются здоровье, сила, скорость. Исходя из этого геноцид собственной армии становится невыгодным занятием, ибо куда надежнее возвращать в "стае" опытных и кровожадных зверюг, нежели пользоваться услугами зеленых новобранцев. Новички, впрочем, стараются всю — кусаются и бодаются, используя подаренные природой средства защиты. Для группы существ можно установить порядок боевого построения — развернутый фронт, цепочка, каре, а также режим поведения — атака, охранение, патруль. Впрочем, режим атаки абсолютно бесполезен: заметив врага, звери бросаются за ним беспорядочной толпой, напрочь забывая по дороге о дисциплине.

Логика превыше всего

Благословенная анима присутствует везде, и кроме нее, других ресурсов нет. Добывается она из фонтанов, но не путем перетаскивания, а после посадки возле фонтана цветка-добытчика. Пока есть свободная площадь, сажайте сколько угодно! Но при расходе ресурса вы столкнетесь с прогрессией — каждый следующий воин (или здание) будет стоить дороже. Таким образом авторы попытались ограничить создание огромных армий. После любого убитого остается немного анимы, которую может собрать гоаф. Кроме того, имеется возможность отдать существу приказ превратиться в аниму (на этой планете ею пропитано буквально все, как спайсом на Дюне!). После повального увлечения разнообразными клонами, где на каждом шагу геймер сталкивался с вопиющей нелогичностью, DS подкупает реалистичностью окружающего мира. Даже не реалистичностью, а разумностью.

Примеров много, вот вам один: от пришельцев и их машин, анимы, естественно, не остается. А если собственное здание не нужно, щелкнул кнопкой — и оно вернулось в первобытное состояние, а не было продано неизвестно кому, да еще и за полцены!

Отчего я не слепой?

Нетрадиционность подхода к жанру определенно настораживает. С одной стороны, новое всегда приветствуется. Но, господа, давайте тогда будем доводить дело до конца! Теоретически, все вышеописанное может получить признание на практике, но... не в этот раз. Да, владельцы акселераторов будут довольны — стиль плавающей камеры напоминает старый Magic Carpet. Впадины, высоты, скалы, выплывающие из тумана; смена дня и ночи; взрывы и спецэффекты бесподобны. А вот с цветовой палитрой в игре — явные проблемы. Глаза, уставшие от желтого и зеленого (растительный — везде: здания, существа, анима...), молят о разнообразии.

Что до всего остального, то мы имеем классический случай "RTS в полном 3D" со всеми вытекающими. Простенькие модели, вялая графика, неторопливые бои. Старые внутренности в новой упаковке. Впрочем, авторам DS, несомненно, стоит дать приз — за оригинальность.



Dominant Species

Разработчик
Издатель

Red Storm
Red Storm

Резюме

Антигринписовское творение. Настоятельно рекомендуется работникам СЭС. Принимать после работы по два часа перед сном.

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 166 (рек. 200+)
Память 16 Мбайт RAM (рек. 32)
CD-ROM 4x (рек. 8)
Видеосистема SVGA, 2 Мбайта

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: локальная сеть, модем, сервер mplayer.com
- Игра поддерживает Direct 3D-совместимый ускоритель

Рейтинги

Графика 84%
Звук 75%
Сюжет 60%

Интересность

65%

Там вдали, за рекой

Олег Хажинский

...Неизвестно, откуда она берет начало, и никто не видел, куда она впадает. Где бы вы ни находились, вы всегда рядом с ней. Мир — словно берег бесконечной Реки. Великие полководцы, отметившие главные победы кровью миллионов, бесстрашные естествоиспытатели, потерявшие свой дом, чудаковатые ученые, прячущие в усмешке свой гений, — только те, кто оставил заметный след в истории нашего с вами мира, попадают сюда после смерти...

К

расиво. Как и все, что делает Сгуо. Впрочем, идея принадлежит известному писателю-фантасту Филиппу Фармеру, который в 1964 году опубликовал роман "Owe for a River", впоследствии давший жизнь целой серии бестселлеров. В свое время, лет триста назад, Сгуо удалось сделать замечательную конверсию "Дюны" Фрэнка Херберта. Помня об этом, мы ждали

Если год назад картинки из игры волновали воображение, сегодня они никого удивить уже не в состоянии.

Riverworld с понятным волнением. Синюшный человек за стеклом космического скафандра не всегда радовал



Riverworld



нас, но никогда не предавал. Однако то, что происходит с Сгуо на стратегическом фронте, можно назвать скрытой контрреволюцией.

Дубль два

Вторая за последнее время попытка Сгуо отличиться на стратегическом фронте опять... не засчитана. Как и зубодробительный 3rd Millennium, Riverworld не помещается ни в один из отполированных за годы использования ящичков с образцами нашего патологоанатомического отделения. То есть существуют стратегические игры "просто" и существуют стратегические игры "от Сгуо". Первое время подобная ситуация приводила нас в неопишуемый восторг. Хотелось сочинить нечто ироничное и злое, грозя кому-то в толпе кулаком. Получите, мол, жалкие пожиратели попкорна, игру новую, для вашего ума непонятную, европейскую, красивую, вне ваших рамок, не про ваши танчики.

Однако вскоре воинствующее эстетство было пересилено. Какой толк в красивом сюжете, если в игре от него осталась только формальная оболочка? Зачем придумывать новый интерфейс, если им неудобно пользоваться? К чему нам все эти красоты, если игра получилась скучной?

Мир трехмерной эластичности Riverworld

Перед нами, для начала, еще одна "первая стратегическая игра в полном 3D". Не важно, что еще до ее выхода жалкие конъюнктурщики вроде Armor Command или Wargames успели проскочить вперед. Когда разработчики Riverworld приняли решение делать игру в 3D, их конкуренты ходили с пла-



стинками на зубах и собирали комиксы про Супермена.

Работа над Riverworld началась аж четыре года назад, и уже спустя год была собрана первая версия графического "движка". К своему удивлению, французские программисты столкнулись с ожесточенным сопротивлением центральных процессоров и видеокарт. Объединившись, эти железяки никак не хотели крутить "первую в мире", предпочитая создавать статические картинки. Шло время, на смену 486-м пришли Pentium и Pentium II, прогремела и сошла на нет революция 3D-акселераторов, частоты процессоров поднялись с 60 до 450, и команда разработчиков без спешки переделывала игру после каждого апгрейда своих компьютеров. Когда стало ясно, что технический прогресс — вещь, конца не имеющая, Riverworld решили все-таки выпустить на свет божий.

Если год назад картинки из игры волновали воображение, сегодня, после всего этого бума замечательных 3D action, они никого удивить уже не в состоянии. Простейший рельеф, минимум объектов, три елочки в два ряда — это лес. Текстуры простоваты, но подобраны со вкусом, а облака и гордые парусники очень красиво отражаются в речной глади, которая в силу этого напоминает только что залитый каток. Все обитатели мира — полигональные модели, и, что бы ни говорили зажавшиеся критики, для стратегической игры это очень неплохие модели. Чтобы лишний раз не подвергать ваш компьютер физическим нагрузкам, обитателей в Речном Мире не слишком много — количество подчиненных строго ограничено и далеко не трехзначными цифрами.

1. Камера качается на волнах вместе с плотом. Никто не страдает морской болезнью?

2. Ученый (вон тот, в красной рубашонке) собирается праздновать новоселье — построена лаборатория.



Никаких потрясающих эффектов Riverworld предложить нам не может: и огонь, и обрушивающиеся дома — все очень скромно. Как и во всех 3D-стратегиях последнего замеса, в игре не наблюдается динамики и масштаба. То, в чем разработчики клонов достигли совершенства (StarCraft как апофеоз маскульта), авторам 3D-стратегий пока приходится игнорировать — ресурсов не хватает. Впрочем, нас и так обвиняют в излишней любви к дешевым визуальным эффектам. Давайте играть.

А как?

Это первый вопрос, который задает себе адепт Riverworld. Абсолютно ВСЕ в игре работает не так, как мы привыкли. Годы сформированные стандарты, память спинного мозга и пальцев на кнопках мыши, привычки на генетическом уровне — все это остается невостребованным.

Проблемы вызывает даже такое элементарное действие, как движение камеры по игровому полю. Мы то вдруг взмываем ввысь, то утыкаемся в героя вплотную. Выбрав человечка, вы становитесь его рабом, и он таскает вас за собой по всему полю. Даже в "свободном" режиме камера не свободна. Она может элементарно застрять между двух домов или уткнуться в группу людей и отталкивать их с приличной силой.

Отслеживать происходящее в разных местах не слишком удобно, а доступный по кнопке "TAB" вид сверху нельзя назвать информативным. Борьба с интерфейсом займет у вас немало времени, а ведь, казалось, 3D тем и полезно, что до безобразия упрощает навигацию. Сделай Cryo все по-человечески, сил на борьбу с врагами осталось бы больше. А так, когда королева Виктория вдруг начинает пинать ногами наш Грааль, мы все еще пытаемся объяснить крестьянину, какую елку следует рубить.

Грааль не трогать

Мы, недавно почивший путешественник, обнаруживаем себя в Рекомире, без денег и документов. Окружающие нас люди с оголенными торсами поддерживают вежливую беседу (да-да, с каждым можно поговорить!), но отка-

зываются работать, мотивируя это отсутствием общежитий. Отыскав инженера и военного, вы получаете их поддержку и приступаете к строительству своей империи.

Игровая система выглядит очень схематично и не претендует на достоверность. Рекомир разделен на несколько "государств", в которых заправляют умершие знаменитости. Сердце владений — магический Грааль, что-то вроде флага в игре нашего детства "Зарница".

Сколько бы человек ни состояло в вашей армии, последнее слово в победе над врагом остается лично за вами — вражеский Грааль можете разрушить только вы. Безлюдность Речного Мира налагает свой отпечаток на тактику игры — здесь важен каждый индивид.

Зданий в игре — кот наплакал: дома привлекают аборигенов, на склад крестьяне носят дрова, в мастерских тренируются строители, ученые и скауты. "Лаборатория", верфь, мастерская по производству оружия и доспехов, да смотровая вышка — вот, пожалуй, и все, с чем нам предстоит идти к победе. Интересно, что на протяжении четырнадцати эпох, начиная с лесного века и заканчивая звездным, суть и смысл сооружений остаются теми же самыми — меняется только форма. Эпохи? Ах да, мы забыли самое интересное...

Время летит

При упоминании о количестве наук, доступных в игре, у фанатов отвисает челюсть. Алфавит, колесо, железные дороги, Интернет, клонирование и, наконец, бессмертие — Age of Empires, да что там, Civilization просто в подметки не годится Riverworld!

Начать игру, собирая дрова и размахивая каменными топорами, и выйти к победной черте, вооруженными гравитационными пушками и одевшись в энергетические костюмы, — каково! Терпеливый игрок дожидается танков и подводных лодок, реактивных истребителей и авианосцев. Утлые лачуги сменяются подвешенными в воздухе виллами. Лаборатория все больше будет напоминать космический корабль, крестьяне сменяют набедренные повязки на гортексовые курточки. Чувствуе-



те, к чему мы клоним?

Разработчики попытались подружиться со всей историей человечества, включая события, которым только предстоит стать историей, НИЧЕГО при этом не меняя.

Постигаемые науки — лишь формальность, способ перескочить на сле-

Цифра в 250 юнитов, согласитесь, впечатляет. Игру будет интересно пройти хотя бы в познавательных целях.

дующий уровень. Чтобы перейти к новой эпохе, мало "изучить" все четыре требуемых дисциплины. Оказывается, следует еще поговорить с каким-то очень важным человеком, который, конечно же, находится на противоположном конце карты. Волшебство разрушено, и вместо Age of Empires мы получаем нечто совсем детское с диалогами вроде "Привет, мы зулусы из Африки 19-го века, а вы кто?.." — "Извините, но мы не можем вам помочь, у вас не открыт Век Железа!"

И все же

Цифра в 250 юнитов, согласитесь, впечатляет. Игру будет интересно пройти хотя бы в познавательных целях. Это так забавно, видеть, как елки сменяются месторождениями железа, электростанциями, урановыми шахтами. К сожалению, и сама игра на большую оценку, чем "забавно", не тянет. Riverworld имеет много общего с Populous 3 или Magic & Mayhem — простые правила и очень сильный "аркадный" элемент. Но если за внешней простотой бывшего "симулятора бога" скрывается бесконечное разнообразие игровых ситуаций, то здесь... не видно ничего, кроме желания разработчиков сделать "самую первую стратегическую игру в полном 3D".

Riverworld

Разработчик **Cryo Interactive Entertainment**
Издатель **Cryo Interactive Entertainment**

Резюме

Человечество пока не доросло до понимания стратегических игр Cryo. Уверен, Riverworld будет жутко популярен в будущем, где-то между Веком Урана и Веком Кибернетики.

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 90 (рек. 200+)
Память	16 Мбайт (рек. 32+)
CD-ROM	2x (рек. 8)
Видеосистема	SVGA, 2 Мбайта

Дополнительная информация

- 30 Мбайт на HDD
- Рекомендуется 3D-акселератор

Рейтинги

Графика	80%
Звук	65%
Сюжет	90%

Интересность

70%

Лето не всегда

Олег Хажинский

Не всегда прекрасные, как сон после девяти утра, пришельцы будут неслышно приземляться в своих белоснежных космических аппаратах на залитые солнцем лужайки любимой планеты и дарить людям знание радости и радость знания. Не всегда игры "как X-COM" будут волновать наши неокрепшие умы. По идее Panasonic/Ripcord, игра Enemy Infestation должна "переопределить жанр X-COM". Еще пара таких "переопределений", и мы получим экологическую катастрофу масштабов "WarCraft и сыновья".

Х

очется признаться в любви к пиратам. Хорошо работают. Еще немного, и рецензии писать не придется — свои растут кадры. Итак, есть мнение, что Enemy Infestation относится к жанру "frantic third-person isometric real-time strategy, смешанной с action и драками". Гениально. Нужны ли еще слова, или все пошло играть? Самое смешное, что игре действительно нездоровится. Хватает и action, и драк, и всего прочего...

В борьбе против инопланетных захватчиков в ход идут любые подручные средства — кухонные ножи, огнетушители и даже лак для волос.



Enemy Infestation



Жук должен умереть

Будущее. Далекая земная колония — попытка вымирающего человечества пополнить запасы полезных ископаемых. Как назло, ответственная миссия прерывается нашествием инопланетян. Несъедобного вида зеленые коконы через пять минут после приземления извергают из себя хлипких на вид земноводных, которые к третьей миссии набирают вес и превращаются в чудовищных монстров. С криками "Дави Жуков!" обитатели колонии хватают все, что попадает под руки, и приступают к реализации угроз.

В борьбе против инопланетных захватчиков в ход идут любые подручные средства — кухонные ножи, огнетушители и даже лак для волос. Более подходящие инструменты вроде излучателей и пулеметов встречаются, к сожалению, гораздо реже и почему-то в каждой миссии валяются в произвольных местах базы. Батареи, зарядные устройства и сжатая пена для огнетушителей также распределены по лабиринту без всякого видимого смысла.

Забавно, что перед началом сражения люди не знают, как то или иное вещество подействует на Чужих. Грозного вида пулемет, к примеру, разрывает монстра на куски, каждый из которых, к несчастью, начинает жить своей жизнью и скоро превращается в полноразмерного жучину.

Увы, действующие лица игры полным составом страдают склерозом и к началу следующей миссии забывают, как огнетушитель или "большая оранжевая пушка" влияют на захватчиков.



Легкий ролевой элемент

Далеко не каждый из пятнадцати участников событий служил в армии. Это понятно, ведь это колония, а не военная база. Поэтому порой нам приходится командовать откровенным сбродом из механиков, инженеров и ученых. Скажем больше: многие из них женщины, да еще и в очках ("Ой, жучок... Какой хорошенький!").

Впрочем, иногда навыки и умения этих людей могут решить исход операции в целом. Инженеры приводят сломанное оборудование в работоспособное состояние, ученые анализируют образцы, механики воюют с запертыми дверями, врачи продлевают мучения раненым.

Пожалуй, этот момент сделан в игре очень удачно. Представьте, что вы вооружите своих искомовских ученых и инженеров и заставите их защищать базу. От тактики "круши, все что движется" приходится отказаться сразу. Вперед выходят военные, штатские прячутся. Выбравший из-за угла жук может в момент нарушить все планы и поставить миссию на грань срыва.

К сожалению, ролевой элемент в игре действительно "легкий". Члены команды не растут как физически, так и морально, отказываются приобретать опыт и учиться новому. Состав участников жестко устанавливается (увы, не нами) перед каждой миссией, а качество прохождения самих миссий никак не отражается на следующих. Доходит до смешного: трагически погибшие члены команды вновь возвращаются в строй к началу следующего приключения. Уверен, это не ошибка, наверняка, они клонируются или проходят усиленный восстановительный курс — мы ведь в будущем.

1. Вламываться в комнату с жуками большой толпой — дело гиблое. Гораздо эффективнее появиться из всех дверей одновременно.

2. На самом деле, второго этажа не существует — мираж, обман зрения.



Суть в том, что издатели не имеют права разбрасываться героями направо и налево, ведь в каждого из них вложено немало денег — нарисованы сотни кадров анимации, привлечены сладкоголосые актеры, талантливые сценаристы написали сюжет, который иногда требует присутствия конкретного человека с определенными способностями. Если, к примеру, только Катя из всей команды умеет открывать двери, то что прикажете делать, потеряв ее в первом же бою? Нет уж, Катерина, поднимайся — впереди два десятка миссий!

После успешного выполнения задания игроку разрешается выбрать следующее, одну из трех миссий вперед. Не пугайтесь, это не ветвление сюжета. Разработчики оставили нам лазейку на случай, если мы намертво застрянем в одном из оккупированных жуками лабиринтов. Теоретически, умелые игроки смогут не проходить все 26 уровней, а “быстренько” добраться до победного конца, перескакивая через две ступеньки.

Пошла игра

Кнопка “Конец хода” в Enemy Infestation отсутствует, и потому система управления и вообще “правила игры” здорово упрощены. Интерфейс не имеет ничего общего с real-time-частью X-COM 3, но от этого совсем не проигрывает.

Двойным щелчком мыши все присутствующие объединяются в группу; тыкая курсором на рожицы приключенцев при нажатом “шифте”, можно за один момент сформировать ударную группу и отправить ее на разведку.

Информация о самочувствии членов команды видна как на ладони, и если кому-то стало совсем тяжело, его можно отправить погулять (flee), при этом совсем не обязательно упражняться в ловкости, пытаясь попасть в болезненного курсором. Выбранные группы “сажаются” на “горячие клавиши”, а по кнопке “шифт” работает впервые открытый в ТА стек команд.

Недостатки — невыносимость отсутствия у подчиненных желания перемещаться бегом. Пусть три тысячи разъяренных жуков будут стоять у него за спиной, парень ни за что не сменит свой прогулочный шаг хотя бы на бег трусцой.

А потом будет орать, как резанный, “меня окружили жуки, мне плохо!” Конечно, тебе плохо. И вообще, лениться надо меньше. Присесть, а то и залечь борцы с инопланетной фауной отказываются напроц. На цыпочках не ходят. По стенам не ползают. Предмет соглашаются нести только один, карманов нет совсем.

Из деликатесов: бойцу или группе в целом нажатием одной клавиши можно указать, как себя вести — лезть в бой, прятаться, охранять позицию или бить баклуши. И все. Не знаю, как вам, мне хотелось бы большего.

Продолжаю портить настроение. Никакой физики. Стены не хотят рушиться, физическая модель в зачаточном состоянии. Пожары утихают, не успев разгореться, сказывается засилье огнетушителей на этажах. Кстати, о них. Здания повышенной этажности отсутствуют как класс, а что до лифтов — не верьте глазам своим, монтаж это и оптический обман. Плоское все.

Увы, место действия — это одна очень большая, иногда неплохо нарисованная картинка с десятком активных объектов, вроде медицинских машин, шкафов с защитными костюмами и библиотек с CD. И пусть таких картинок-миров нарисовано пять штук, живее от этого они не становятся.

Графика-анимация

В статике графика выглядит лучше, чем в движении. Сказывается не слишком добросовестная анимация. Разработчики пожалели кадров на людей с оружием, и теперь бедным колонистам приходится бегать по базе с огнетушителями и ракетницами над головой. При этом сами спрайты действующих лиц получились все равно мелковатыми и лишены столь желанной индивидуальности. Обещанные пиратами “action и драки” также выглядят бедновато. Два кадра для удара ногой, единственного рукопашного (ногопашного?) приема в игре, это, согласитесь, недостаточно. Море огня и трассирующие лучи неведомых излучателей, инверсные следы ракет с самонаведением и красные точки лазерных прицелов на блестящих от слизи лбах также остались в какой-то другой игре. В Enemy Infestation всегда день, всегда все видно, и, несмотря на таинственную музыку, совсем не страшно.



Звуковое оформление — на четыре. Девушки поднимают с пола пульт дистанционного управления с таким стоном, будто взваливают на свои нежные плечи мешок с портланд-цементом. Монстры картинно завывают из дальних углов, и только многочисленные и очень хорошо озвученные диалоги вносят в игру при-

В силу своей железобетонной детерминированности игра больше похожа на ходилку с вкраплениями бродилки...

ятное разнообразие. Жаль, что ваши (местные) пираты, скорее всего, уже заманили их своими сиплыми от долгого стояния на морозе голосами.

Результат

В силу своей железобетонной детерминированности, или, как бишь это по-русски — предопределенности, игра больше похожа на ходилку с вкраплениями бродилки и сильным элементом мочилки. Процесс в основном сводится к планомерному выманиванию жуков из мест обильной концентрации и расстрелу без суда и следствия. Тактика — к правильному выбору оружия, расположению членов команды и экономии боеприпасов. Не так уж и мало по нынешним временам...

Real time добавляет адреналина, но и путаницы с неразберихой меньше не становится. Иногда сюжету удастся захватить игрока и протащить несколько миссий по пути к цели, но потом отсутствие атмосферы вновь дает о себе знать. Скучновато, просто вато... Впрочем, менее взыскательные игроки, не прошедшие через горнило X-COM, могут иметь свое мнение. И не забудьте про возможность кооперативного элиминирования жуков вчетвером по IP или IPX. Это должно быть весело...

Enemy Infestation

Разработчик **ClockWorks Entertainment**
Издатель **Panasonic/Ripcord**

Резюме

Команда из пятнадцати человек проверяет действие различных химических веществ на представителях инопланетной фауны в течение 26 миссий. Вам будут говорить, что Enemy Infestation “типа X-COM”, но вы не верьте. Впрочем, жуков здесь действительно больше.

Системные требования

ОС **Windows 95/98**
Процессор **Pentium 200 (рек. Pentium II 266)**
Память **16 Мбайт RAM (рек. 32)**
CD-ROM **4x (рек. 8)**
Видеосистема **SVGA**

Рейтинги

Графика **70%**
Звук **85%**
Сюжет **50%**

Интересность

77%

3. Как видим, жуки успели здорово насорить в помещении колонии. Они ответят и за это.

4. Периодически члены команды обмениваются мнениями о происходящем.

Рожденный мертвым

Михаил Калинин

Давным-давно это было: "домашний компьютер" ZX Spectrum и любимая игра (к сожалению, название запомнил) — разноцветные квадратики (они же солдаты) выполняют разные задания в тылу врага...

Д

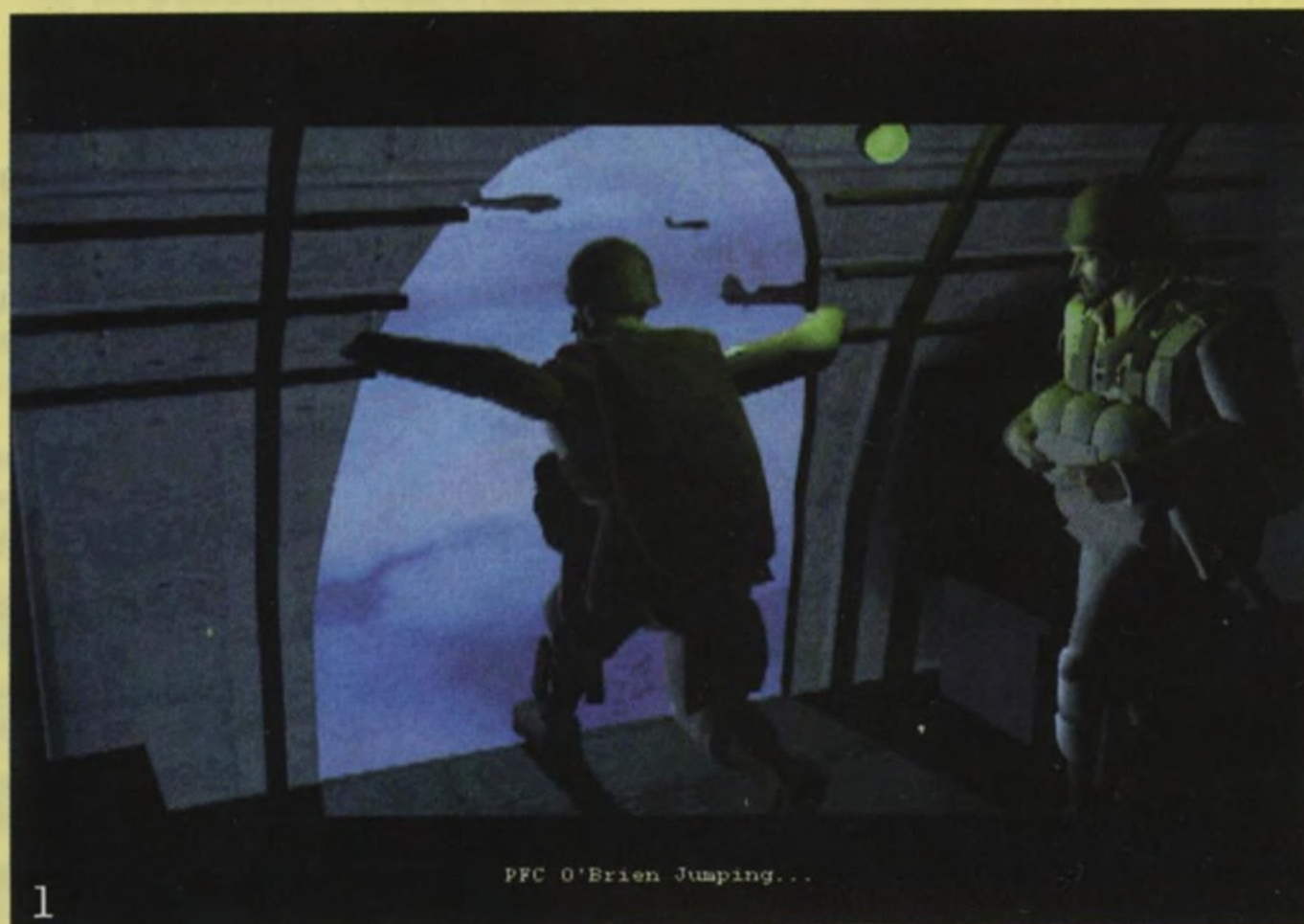
ревние, но веселые были времена! Игра 101: The 101st Airborne In Normandy вернула меня в прошлое. Спасибо ей хоть за это...

Кот в мешке

Любовь к мелочам всегда вызывает симпатию. И разработчики компьютерных игр это хорошо знают. Чем вовсю и пользуются, дабы завоевать наши сердца. И вот, наслушавшись не скупящихся на красивые слова программистов да дизайнеров, поклонники жан-

Каждая модель оружия в точности копирует образец второй мировой и, более того, обладает двумя десятками характеристик.

ра начинают с нетерпением ждать выхода игры. То же самое, кстати, произошло и со мной. А ждал я — "101". Как сейчас помню тот внушительных размеров список "того, что можно". Пожалуй, легче было перечислить то,



1

1. Рядовой О'Брайан — пошел!

101: The 101st Airborne In Normandy

что нельзя! Просто идеальный реестр для любителей тактических игр... Это в теории. А какова практика?

Отдел кадров

Заглотив заставку про какого-то несчастного калеку, мы попадаем в главное меню. "Новая игра" — перед нами 9 кампаний с обозначенными целями. Выбирайте любую, читайте задание — и вперед! Выбрали? А теперь, как ни странно, начинается самая интересная часть игры: подготовка к миссии. Выбор "рабочей силы". В "101" она делится на офицеров и рядовых. Офицеры, конечно, уже выдавшие многое войскам, но и среди них встречаются трусоватые личности и выродки, склонные к предательству. К солдатам подход должен быть еще более серьезным: новобранцы, они вовсе не умудрены в ратном деле. Поэтому можно с легкостью сколотить команду, которая... разбежится при первых же выстрелах. Заглянув в бараки, мы увидим картины неприятельского армейского быта: служивые спят, режутся в карты, меряются силой... Кликнув на любом из этих крепких парней, можно получить подробную информацию о его физических характеристиках, любимом оружии, сроке службы, звании, почитать отзывы товарищей. Да и сам боец не прочь рассказать что-нибудь о себе (чаще всего какую-нибудь чепуховину). В общем, милое дело!

(Кстати, вы обратили внимание на такую тенденцию: от игры к игре количество наших подопечных неуклонно

увеличивается. Статистика подтверждает: Commandos — 6 человек, Soldiers at War — 8, а теперь аж 18 десантников! Не придется ли нам в скором времени командовать ротами?)

Каждому бойцу — по ложке!

Набрав отряд, отправляемся за обмундированием. Переговорив на входе с начальником, внимательно смотрим, что можно прихватить с собой. Еще один комплимент ребятам из Empire: ассортимент богат. Чего тут только нет! Походная аптечка, "ложка, вилка, сковородка", карты, компасы... глаза разбегаются. Многие предметы никак не применяются на поле боя, а только прибавляют определенное количество очков к характеристикам бойцов. Некоторые вещи уже наличествуют в нашем комплекте как обязательные (каска, парашюты, сапоги), а кое-что берется в зависимости от цели миссии (например спасжилет или противогаз). Затарив рюкзаки, бредем дальше по менюшкам.

Девять граммов в сердце

Последняя и самая вожделенная часть нашего путешествия по базе — оружейный склад. Гигантский объем работы, проделанной авторами по созданию этого объекта, заслуживает трехкратного "ура!". Каждая модель оружия в точности копирует образец второй мировой и, более того, обладает двумя десятками характеристик (дальность стрельбы, радиус поражения и проч.). В отличие от столь незаслуженно забы-



2

2. Результаты высадки крайне плачевны: мы приземлились на линии огня



3

3. Выжившие.



тых Soldiers at War, где оружие обновлялось по мере прохождения миссий, здесь оно показано сразу, но не на каждое задание его можно получить.

Вооружившись, надо бы снарядиться. Что, на мой взгляд, организовано крайне нудно. И если отдать этот процесс в варварские руки компьютера, боюсь, вы получите одного супермена и десяток оборванцев. В общем, придется пощелкать мышкой, дабы никто не остался обделенным. Суньте каждому рюкзак за спину, пистолет за пояс, прицепите парочку гранат, вложите в руки карабин/автомат, по десятку обойм в карманы, нож в зубы... ничего не забыли? Тогда пора на взлетную полосу.

Улетай, птичка...

М-да... Мне действительно не совсем понятно, каким образом расположение бойцов в самолете влияет на высадку. Может, я не раскрыл какого-нибудь крайне важного секрета? Во всяком случае режим автоматической рассадки здесь явно к месту. Жмем на "пуск", и... Первый — пошел!

Не надейтесь, что абсолютно все ваши подопечные приземлятся успешно. Кто-то пропадет без вести, кто-то совершит посадку в незапланированном месте, несколько человек обязательно сломают ноги, а кому-то совсем не повезет: подстрелят автоматчики неприятеля. Словом, в нашем распоряжении останутся порядка 8-10 человек. Особенности посадки мы увидим в анимированных заставках, но — что-то там дальше будет?..

Нет слов

Секунды загрузки, и... То, что я увидел на мониторе, разом перечеркнуло все те плюсы, что я мысленно ставил игре на ее подготовительной стадии. Не совсем ясно, на что рассчитывали авторы этого "чуда". Может быть, расчет шел на привлечение поклонников бескомпромиссных RPG вроде NetHack, ибо какой геймер не захочет нацепить все вышеперечисленные примочки на своего героя, будь то маг, вор или десантник?

Первое, что бросается в глаза, — абсолютное отсутствие рельефа. Унылые поля зеленовато-коричневого цвета и непонятно зачем по линейке высаженные деревья. Вот и все, что мы

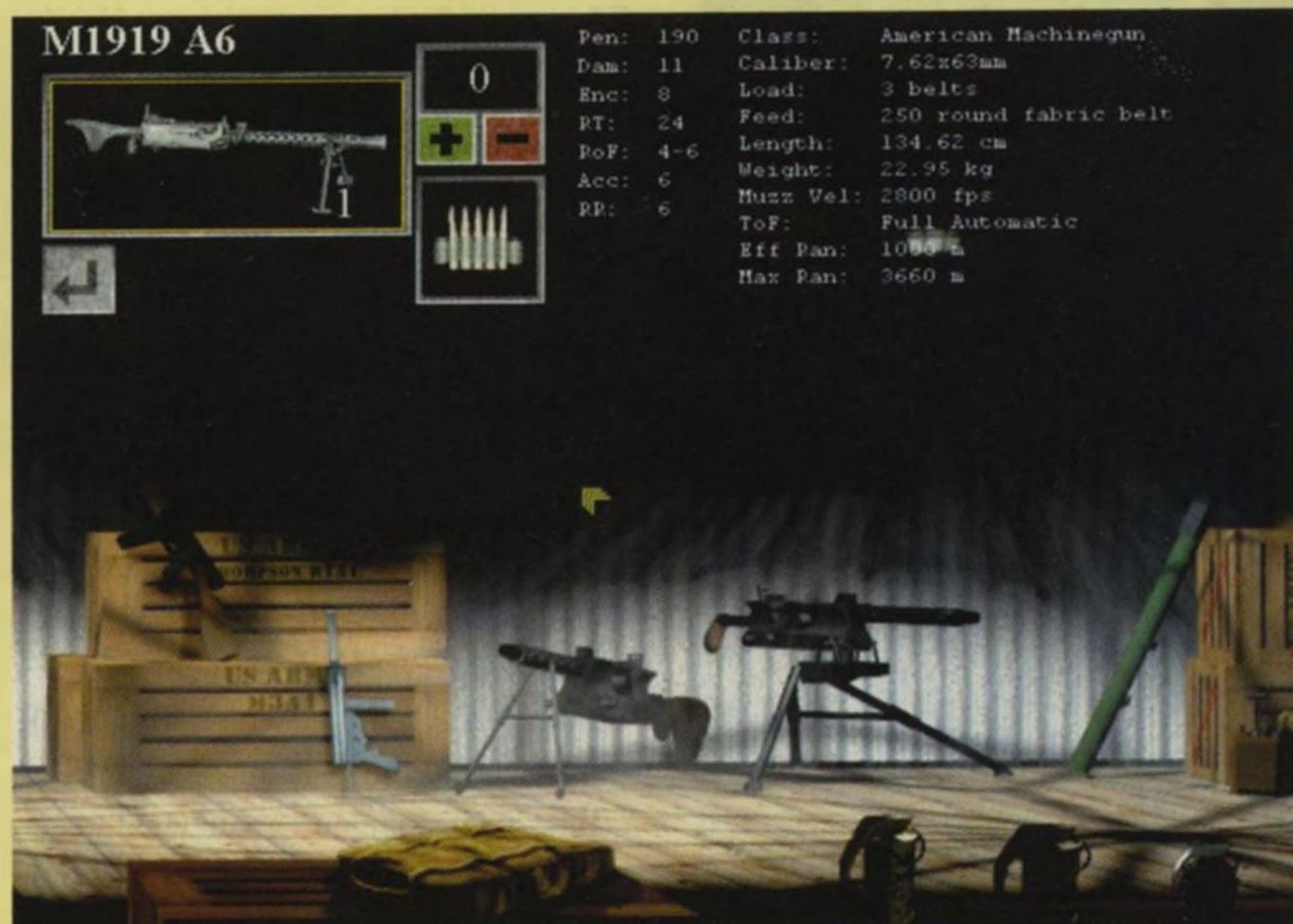
увидим — с высоты птичьего полета, кстати. И никакого увеличения. Забудьте о 3D-холмах, колеблющейся воде и шелестящих листочках. В Empire об этом, похоже, даже и не подозревают. Стыдно, девушки...

Не многим обогнал графику интерфейс. Панель управления сделана на манер SaW, но пользоваться ей ужасно неудобно. Солдаты двигаются медленно, а уж выстрелы... короче, звук почему-то раздается через несколько секунд после попадания пули в цель. Спецэффект, не иначе.

Игра призывает деинсталлировать себя уже через несколько минут. Однако никто не говорил, что будет легко, и мы продолжаем играть дальше. Функций у солдат довольно много — они могут лазать, нырять, плавать. Увлечение авторов реализмом дошло до того, что перед перезарядкой от нас требуют вытащить пустую обойму. Такие вещи сильно замедляют процесс игры и, увы, не прибавляют веселья.

Крайне неудобно реализована карта. Точнее, ее нет вообще. Вся кампания поделена на карты-миссии. На каждом "квадратике" вы должны уничтожить врага, затем подвести бойцов к краю и выбрать функцию Leave Map. В том случае, если вы не помните наизусть карту, показанную вам в начале, бродить придется наугад.

К сожалению, моя надежда на то, что с увеличением количества солдат бои станут интереснее, не оправдалась. Во-первых, потому, что немцы упорно замечают десантников раньше, чем десан-

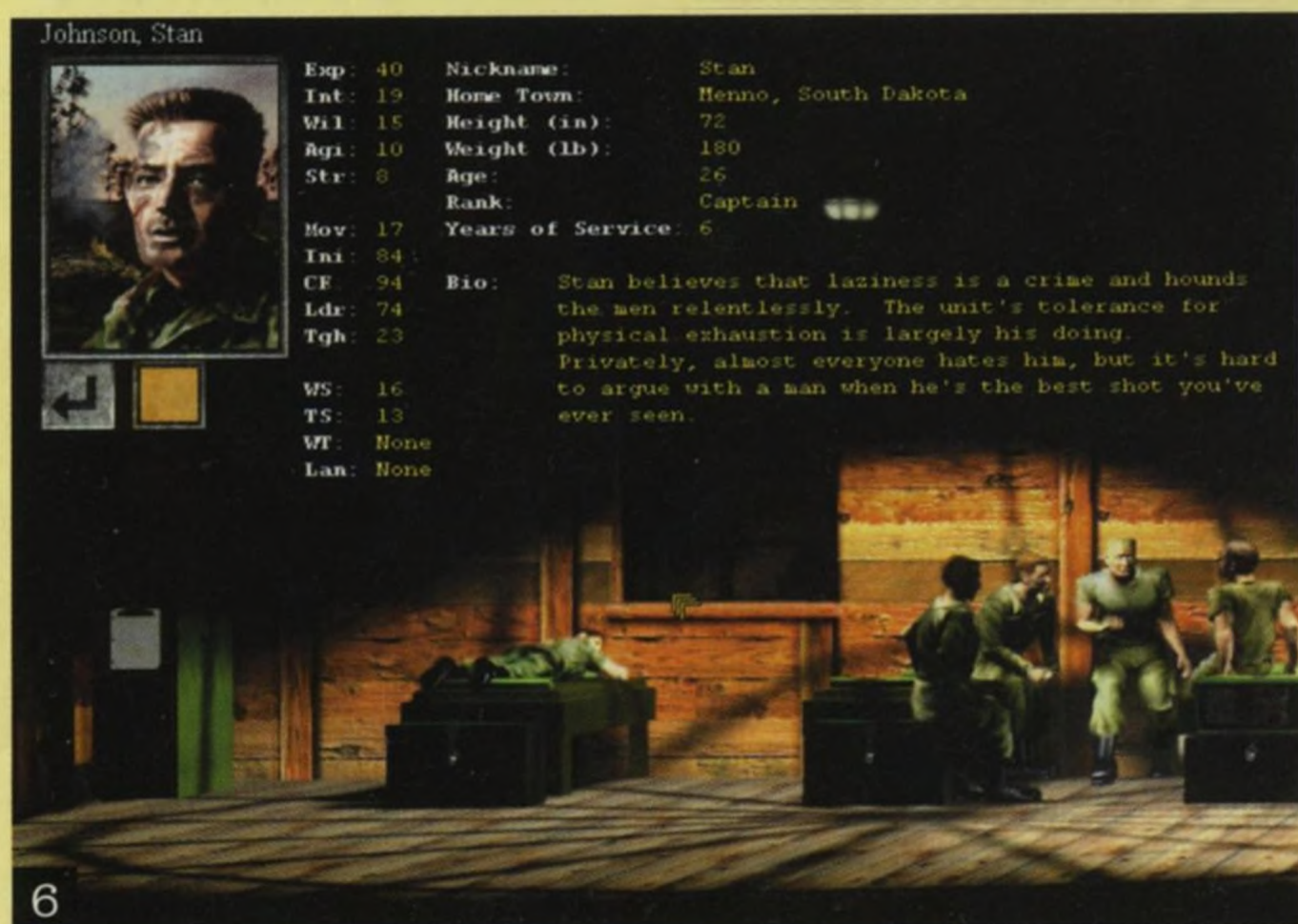


тники их. Команда Look абсолютно бесполезна. Во-вторых, сами схватки настолько убоги, что просто диву даешься, как можно было так извратить неплохой тактический симулятор.

А ведь при всем том, потрудись разработчики с чуть большим рвением да подольше, полагаю, у них могло бы

Кто-то пропадет без вести, кто-то совершит посадку в незапланированном месте, несколько человек обязательно сломают ноги...

получиться что-то близкое к тем же Soldiers at War. Неужели поторопились? Или просто не играют ни во что, кроме своих шедевров? Зря... Неплохая идея, удачный сюжет, но... 101-й рожден мертвым.



101: The 101st Airborne in Normandy

Разработчик: Empire Interactive
Издатель: Empire Interactive

Резюме

Очевидный "пережиток прошлого", когда мы не умели "сейвиться" и только мечтали о дисковых...

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 66 (рек. 133)
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация

• Многопользовательский режим:
Интернет, модем

Рейтинги

Графика	45%
Звук	64%
Сюжет	75%

Интересность
49%

4. Это же надо так человека изуродовать!

5. Операция завершена

6. Бравый капитан расскажет нам о своих подвигах

7. Как мне не хватает итальянской "Моделлы"!

8. Заглянем-ка в офицерские казармы...



Ну, что тут у нас новенького?..

Где-то в промежутке между этим обращением к народу и окончанием работы над номером мною был дочитан фолиант Rainbow Six (что харак-

терно — с автографом). Что тут скажешь... Кларк жалок, Чавез — омерзителен. Но вот что характерно: мы с Клэнси полностью сходимся во мнениях относительно того, что защитники природы способны решительно на все. Люди, которые могут испохабить борт только что вышедшего из дока авианосца "пацификом", действительно способны распылить смертоносный вирус на Олимпиаде, а потом подхватить акваланг и отправиться на Большой барьерный риф — любоваться красотами природы. Что у нас в разделе... Локальный рекорд пошлости был поставлен демо-версией Top Gun. По забавному совпадению обозреваются два продолжения, оригинальные версии которых были рассмотрены также одновременно — в январе. И обе получили "Наш выбор". В этот раз получила только одна — и то не без колебаний. Отличился коллега Скар, поставивший "Наш выбор" бывшей приставочной игре. Правильно поставил.

Colin McRae Rally



76

Самое приятное во всех отношениях ралли. Сделано с любовью к автомобилю и дороге. Невозможно поверить, что это "порт" с приставки!

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2



80

Усовершенствованная версия F1 Racing Simulation.

Microsoft Combat Flight Simulator



78

В однопользовательском режиме практической боевой ценности не представляет. В многопользовательском не является чем-то оригинальным.

Коротко о главном

Компания Looking Glass собирается продемонстрировать широкой общественности свои наработки по теме под названием **"Flight Unlimited III"**.

Как и в предыдущей версии, игровое пространство будет весьма ограничено: ничего не поделаешь, за сверхдетализацию надо платить. Раньше это были окрестности Сан-Франциско. Теперь — Сиэтл. Такой выбор обусловлен разнообразием сиэтловского ландшафта.

Самое главное — новый графический "движок". Одна из его особенностей — поддержка движущихся наземных/надводных объектов. Вплоть до автомашин.

Сверх того. В ангаре "беспредельщиков" появятся пять новых самолетов. Кроме того, будет существенно усовершенствована система моделирования погоды.

Игра должна выйти в мае будущего года. Издавать ее будет Electronic Arts.

"Охотник" вернется...

...Правда, под немецким флагом. Что не удивительно, если принять во внимание интерес SSI к вермахту и люфтваффе. И теперь, соответственно, к ригсмарине.

Итак, действие **Silent Hunter II** будет проходить в Северной Атлантике в период с 1939 по 1945 год. Последний гвоздь в гроб Aces of the Deep.

Графика (в симуляторах лодок времен войны она играет важную роль). Поддержка всех 3D-ускорителей. 16-битный цвет. Полная трехмерность (как мы помним, в SH все объекты были спрайтовыми — и, кстати, смотрелись куда лучше, чем трехмерные объекты Aces of the Deep). Новая реализация темноты и тумана. Кстати, об объектах: в SHII будет около 50 типов кораблей и 10 типов самолетов.

"Игра в игру" — по-английски gameplay. Конечно, появится много новых "фишек", таких, например, как отказ различных устройств. Но главные изменения связаны, во-первых, с более совершенным AI (в оригинальном SH, при всех его достоинствах, AI иногда давал довольно грубые сбои), а во-вторых — со спецификой самой битвы за Атлантику.

Что это значит? Новые задачи (например минные постановки). "Война технологий" (союзники оснащают самолеты радаром — немцы ставят на лодки шнорхели; немцы изобретают самонаводящиеся торпеды — союзники применя-

ют "Никси"; противолодочная оборона союзников становится почти непробиваемой — в дело вступают немецкие лодки XXI серии; и это только небольшое число примеров). Существенное возрастание сложности по ходу войны — начиная со "счастливых времен" (1939-42) и кончая 1944-45 годами, когда попытка атаки равнялась самоубийству. Действия в составе "волчьих стай" (в том числе и в режиме multiplayer). И многое другое.

Silent Hunter II должен выйти летом будущего года. Поскольку наши иггрописатели не горят желанием создать отечественный подводный симулятор, придется опять играть за немцев...

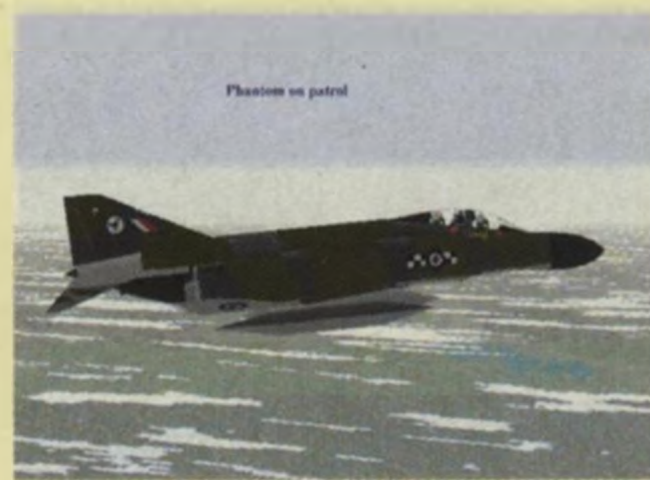
О наших друзьях англичан

В этот раз радовать нас будет I-Magic. Правда, вновь выходящий продукт самостоятельным не является, но подоспел (точнее, подоспеет) он весьма вовремя.

Его название — **RAF Collection**, где RAF расшифровывается как Royal Air Force. Это изделие предназначается для использования с MSFS '98 и представляет собой, во-первых, набор из примерно тридцати самолетов разных типов и классов, охватывающий всю историю британских BBC... точнее, почти всю — называются такие цифры: 1930-1995. Как и следует, модели будут снабжены аутентичными приборными досками и каждой будет соответствовать строго индивидуальный звук двигателя. Обо всем остальном позаботится MSFS.

Кроме того, к этой коллекции будут прилагаться свыше двухсот детальной образом смоделированных аэродромов Англии и Уэльса плюс четыре аэродрома из тех, что уже не существуют, но сыграли исключительно важную роль во второй мировой войне.

Особый интерес ситуация приобретает с появлением Combat Flight Simulator. Конечно, ни один уважающий себя пилот, сражаясь с "Мессершмиттами", не пустит в ход "Харриер" (да, будет и "Харриер") или "Торнадо". Но вот "летабельных" бомбардировщиков (английских... да и любых других) в CFS нет — по крайней мере изначально. И, возможно, RAF Collection позволит заполнить этот пробел — и, кстати, лучше реализовать основное



преимущество CFS перед своими конкурентами — возможность постоянно-го подключения новых самолетов.

Осиное гнездо

Похоже, скоро то сообщество "Хорнетов", которое мы имеем, можно будет так называть — основываясь на количестве особей.

Отмечена такая закономерность: самые интересные симуляторные проекты носят исключительно сухие названия. AH-64D Longbow. F-16 Falcon. Или вообще без изысков — Microsoft Flight Simulator.

С этой точки зрения, у проекта под названием **F/A-18E Super Hornet** (а именно им собирается порадовать нас фирма Digital Integration в начале будущего года), безусловно, есть шансы. Но дело не только в названии.

Симулятор обещает быть "хардкорным". Точная имитация модели полета (без участия настоящих пилотов "Хорнета", разумеется, не обошлось) и работы авионики (на первом месте, бесспорно, стоит хьюзовский радар APG-73; управление "мышино-чувствительное", однако каждому "клику" мыши будет соответствовать "горячая клавиша"). Реалистичное маневрирование по палубе авианосца. Две кампании (Баренцево море и Индийский океан); кампании динамические, пилот имеет весьма мощный планировщик (впрочем, планировщики у DI всегда были хорошие).

Графический engine (в последних играх DI уже не тянувший на звание соответствующего эпохе) будет полностью пересмотрен. Появятся трехмерные облака, цветное динамическое освещение и другие эффекты. Цвет — 16-битный, используются MMX и 3Dfx.

И все это заиграет новыми красками в многопользовательском режиме. IPX, TCP/IP или напрямую — модем и нуль-модем.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АНДРЕЕМ ЛАМТЮГОВЫМ

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).

Воздушная пушка

Андрей Ламтюгов

Top Gun: Hornet's Nest

Примерно тысячу лет назад именно так в Советском Союзе переводили название фильма *Top Gun*. Что бы там ни говорили, фильм культовый (если его правильно смотреть). Появление пародии *Hotshots!* — лишнее тому доказательство: Цукеры не станут пародировать что попало.

Появление игровой серии *Top Gun* (помните *Top Gun: Fire At Will?*) тоже было закономерным. И вот теперь к выходу готовится продолжение — *Top Gun: Hornet's Nest*. По соображениям насыщенности сценариев миссий героев пересадили на F/A-18.

А

вот и демо-версия подросла. Ну и как?

Да... Такого я еще не видел.

Нехороший человек Мартиков

Вопреки традиции *MicroProse*, демо-версия включает в себя не *instant action*, а две миссии, которые были тут же мной пройдены. Впечатлений — выше крыши. (Кстати, в переводе Володарского название фильма *Top Gun* звучало как "Школа "Выше крыши".)



Первая миссия. Уничтожить крейсера Мартикова (кто такой Мартиков — не объясняют, но и догадаться несложно). Небольшой вводный мультик, построенный на *engine*. Ну, это, конечно, никакие не крейсера (кстати, постыдились бы — в симуляторе палубного истребителя к моделям кораблей нужно подходить серьезно). Потом показали летящий МиГ-29. Я вздрогнул (в первый раз): текстур нет, количество полигонов соответствует тому, что было в *Falcon 3.0* (7 лет назад).

После этого пошел процесс вооружения. Морские цели. Вообще, "Хорнет" хорошо приспособлен для таких заданий — он несет "Гарпуны". Эй!..

Так, ясно, придется обойтись "Мейвериками", здесь, как выяснилось, их влезает аж по пять штук на пилон. Полетели. Пока с наземного аэродрома.

Первое, что удивило, — принципиальная неспешность графики в сочетании с ее довольно низким общим уровнем. Сразу вспомнился "МиГ-29" от *NovaLogic* — и красиво, и быстро.

Радар оказался абсолютно кругового обзора, он также демонстрировал летящие ракеты "воздух-воздух". Я выпустил AIM-120 по МиГу. Ракета промахнулась, после чего начала летать вокруг цели кругами и летала довольно долго (примерно так себя ведут противолодочные торпеды). Другой ракетой МиГ я все-таки сбил. Вскоре после этого в поле зрения появились псевдокрейсера. Они уже сблизилась с американскими крейсерами и обменивались выстрелами с дистанций, приличествующих морскому бою восемнадцатого столетия.

Ну что же, за работу... Пытаться атаковать "Мейвериками" тяжелый боевой корабль — чистое самоубийство. Разнесут — а потом еще успеют расстрелять падающие обломки. Но все прошло как по маслу: две ракеты на каждую цель, и дело сделано.

После этого запустился еще один мультфильмик: "Хорнет" делает победную бочку — и миссия закончилась. О посадке речь не зашла вообще. А в любой нормальной игре вас по крайней мере спросят: закончить это дело прямо сейчас или изволите сесть?

Ладно. Пошли на вторую.

Мартиков бомбит Москву

На этот раз неугомонный Мартиков решил расстрелять Москву ядерными ракетами. Эти ракеты очень напоминали SA-2 Guideline (помните, были такие на вооружении нашей ПВО лет тридцать назад?). На миссию отводится 10 минут, этот лимит несколько увеличивается, если уничтожить командный пункт. Таймер стоит на приборной доске (как можно догадаться, с приборной доской настоящего F/A-18 она имеет мало общего).

Теперь взлет был с авианосца. Я напрягся: во всех авиасимуляторах катапульта работает по-разному, никогда не знаешь, что ждать. Как выяснилось, здесь метод был самым оригинальным: после нажатия на "пробел" мне показали очередную мультик: самолет взлетает с катапульты. Когда меня вернули в кабину, я от неожиданности чуть не забыл убирать шасси и закрылки. Кстати, в опциях можно установить это на автомат.



Очень скоро показались ракетные позиции. В этот раз было решено испробовать пушку — во-первых, у нее титанический и довольно медленно расходуемый боекомплект, а во-вторых, поле зрения летчика сильно сужено, поэтому уже с большой дистанции можно взять точный прицел. Войдя в пике, я открыл огонь.

Меня и раньше интересовало назначение жирной горизонтальной зеленой полоски на марке цели в ИЛС. Когда пушка заговорила, полоска начала чернеть справа, и меня осенило: да ведь

это же "лайфбар"! От подобной основополагающей пошлости меня слегка замутило, но я собрал волю в кулак и не отпустил гашетку. Пушка работала с методичностью стахановского отбойного молотка, полоска стала желтой, потом красной, потом (когда в ракету было всажено около сотни снарядов) исчезла — и, наконец, раздался взрыв.

Точно такая же операция была проведена с другими ракетами. Противник вяло отстреливался. Мне вынесли правый двигатель. На поведении самолета

та это никак не сказалось. Короче говоря, дело кончилось все той же мультяшкой с "бочкой". Вот, собственно, и вся демо-версия.

На разных уровнях сложности поведение противника меняется — если на "стандартном" (удачное определение) он вообще не реагирует на ракеты, то на "капитанском" все же начинает выбрасывать ловушки.

Мартиков сдаеца

Подведем итоги. Полная версия должна выйти в самом скором времени — три десятка миссий, multiplayer и всякое такое. Некоторые изменения в нее, безусловно, будут внесены (для начала было бы неплохо слегка оптимизировать графический "движок" — для такого уровня детализации он должен работать раз в пять быстрее). Но основа останется той же — среднее качество при вопиющей аркадности. Некоторых перлов, замечу, не было даже в первом "Команче".

Раз уж мы об этом заговорили... В соответствующей весовой категории у Hornet's Nest есть сильные противники. Это F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum... особенно "МиГ-29" — уж очень хорошо там говорят по-русски. Обе эти игры красивей, чем Hornet's

Nest, работают быстрее, чем Hornet's Nest, и, что самое смешное, реалистичнее, чем Hornet's Nest.

И еще один момент... впрочем, это уже кому как. Он относится к надписи "(с) Paramount Pictures". Типа игра по фильму. Но это не ощущается абсолютно. Никакой атмосферы. Может быть, в полной версии — но вряд ли.

Кстати, о фильме. Возможно такое возражение: а чего ты хотел, если в кино роль противника исполняли F-5E из эскадрильи "Агрессор" и их даже не перекрашивали?

Правильно. Но, знаете ли, всему есть предел.

Короче, то, что получилось/получится у MicroProse и Zipper Interactive, больше похоже не на Top Gun, а на Hotshots! (в переводе Михалева — "Горячие головы").

Вот только не смешно.



Конкурс на лучшее знание игры X-Files ЗАВЕРШЕН!

Страна только-только приступила к просмотру "Секретных материалов" на первом канале, а наши доблестные читатели уже доказали, что они знают эти самые X-Files вдоль и поперек, свидетельством чему — ровно 558 писем (не считая электронных), присланных в редакцию фанатами сериала. Думаете, во всех них были правильные ответы? Как бы не так! Коварный X-Files-эксперт Александр "Скар" Вершинин составил такие заковыристые вопросы, что мы едва смогли отыскать пять достойных победителей. Большинство вопросов предусматривают не один, а несколько правильных ответов. И победителями мы выбрали именно тех, кто не побоялся рискнуть и предложить максимальное количество правильных ответов на каждый вопрос в одном письме. Так что коробки с игрой, мы надеемся, попадут в надежные руки истинных почитателей сериала. И, разумеется, игры!



Итак, вот как должен был выглядеть идеальный ответ:

1. Мистер "X" это:
В: Чернокожий афроамериканец.
Здесь без вариантов.

2. Малдер это:
А: Бомба, заряженная безумием.
Так его называли в одной из самых прикольных серий.
Неверно:

Б: Привидение
Его официальная кличка Spooky, что на сленге значит "стремный", "больной". Перевод "привидение" здесь не подходит. Но именно так этот ник часто переводят наши теледееатели, так что этот ответ мы "неправильным" при прочих равных не считали — из чувства справедливости.
В: Человек с маниакально-депрессивным синдромом.
Ну это просто наезд!

Итак, ПЕРВЫЙ ПРИЗ — коробку с игрой X-Files: The Game, собственноручно подписанную исполнительницей роли Скалли актрисой Джиллиан Андерсон, а также самую настоящую куртку агента ФБР (огромного размера!) — получает

Александр Башкиров (Иркутск)! Аплодисменты!
Два ВТОРЫХ ПРИЗА — коробки с игрой X-Files (увы, безо всяких автографов) получают: Роман Калмыков (Ростов-на-Дону) и Павел Кочнов с Алексеем Башкировым (skopf@hempseed.com).

Два ПООЩРИТЕЛЬНЫХ ПРИЗА отправляются в Тверь к Денису Соколову (книга о том, как снимался сериал) и в Москву — к друзьям Кириллу Бармашеву и Андрею Черкашину (книга открыток с кадрами из сериала).

4. Курильщик это:
Верны все три ответа!

5. Маленькие Зеленые Человечки это:
А пиши чего хочешь! Это чтобы испугать неверных. Сорри!



Все при нем

Александр Вершинин

Написать правдоподобный автомобильный симулятор тяжело по определению, ибо существуют две опасные обочины, упасть в которые рискует любая команда разработчиков. Излишняя сложность и избыточная аркадность, упрощенность, игры. Лишь немногие умудряются остаться в районе золотой середины, на трассе. В конечном итоге — победить. Colin McRae Rally от Codemasters — среди победителей.

Тем удивительнее факт, что это... "порт" с приставки. Похоже, что PlayStation приобретает новый фирменный знак. Помимо роскошных fighting-игр, консоли получают все больше качественных раллийных и гоночных симуляторов. Особенно раллийных, столь редких на PC.

Вы сможете насладиться красотами Швеции, Италии, Австралии, Греции, Новой Зеландии, Индонезии и даже Монте-Карло.

С миру по трассе

Ралли — вещь серьезная. Поэтому авторы предпочитают получать лицензии на использование реальных автомобилей, а не придумывать свои. К тому же почувствовать виртуальную машину и



1. В Монте-Карло плохая погода...

Colin McRae Rally



сравнить ее с настоящей доставляет особое удовольствие. Особенно если на каждой улице стоят гибэдэдэшники (они же гаишники) и не дают разогнаться даже до восьмидесяти, не говоря уж о ста шестидесяти. Гибэдэдэ. Вот радость! Язык сломать можно. Или они дэпээсники?

Для трех уровней сложности Colin McRae заготовлено по классу раллийных машин. Новички ездят на классе "С" — "фольксвагенах", "шкодах", "рено" и "сеатах". Для уровней сложности покруче припасены "тойоты", "mitsubishi", "субару" и "форды". Просто они побыстрее.

Трассы же живописно раскиданы по всему миру. Вы сможете насладиться красотами Швеции, Италии, Австралии, Греции, Новой Зеландии, Индонезии и даже Монте-Карло. Что здесь скажешь? Поездка доставляет удовольствие. Трасса обставлена незатейливо, но очень профессионально. Так что антураж может не блистать всевозможными яркими фонарями и бесчисленными бликами на стекле, но зато будет превосходно создавать нужную атмосферу. Гоняться в Colin McRae прежде всего красиво. "Шикарная природа", — скажете вы, поиграв в Colin. "Я помню листья и сарай", — напрягутся бойцы NFS3.

Гоночный симулятор не имеет права загонять игроков на кольцевые трассы. Это позволительно для "Формулы-1", но абсолютно недопустимо в раллийном имитаторе. Ведь смысл ралли — не проверить память водителя на способность запомнить ту или иную тонкость трассы, а подвергнуть испытанию само умение водить автомобиль

в любых условиях. Будь то покрытые снегом и льдом дороги Швеции или пыльные и узкие гравийные проселки Австралии. И Colin McRae блестяще добивается этого. Каждая трасса состоит из трех или четырех длинных этапов. Одни скоростные, другие петляющие и очень коварные. А главное, характер этапа никогда не повторяется и, одновременно, цепко удерживает внимание водителя, не позволяя ни расслабиться, ни отвлечься.

Каждая страна имеет свои, специфические дороги. На том же Зеленом континенте отчего-то преобладает гравий, а дорога то петляет по узкой просеке джунглей, то вылетает на огромные равнинные пространства, предоставляя отличные возможности для маневрирования. Греческие тропинки изначально очень широки, но могут порадовать вас неожиданно крутыми поворотами. Хуже всего, конечно, зимой. Мало того, что шипы не способны справиться с подлым сочетанием снега и льда, по обочинам незадачливых гонщиков ожидают гостеприимные сугробы. Причем, чем дальше вы вылетаете за пределы трассы, тем труднее будет выбираться.

Дорога как искусство

Авторам раллийного симулятора приходится заботиться лишь о паре вещей: создании интересной трассы и физике автомобиля. Моделировать компьютерных соперников нет надобности — вы сражаетесь с их временем, а не с их машинами. Разработчики Colin McRae блестяще справились со своей задачей.

Впервые отлично соблюдена дистанция между "стенками", ограничиваю-

2. Любимый "Гольф" бодро рассекает заросли Австралии.



щими трассы по бокам, и самой дорогой. Свое место обрела обочина — и не надо смеяться над подобной формулировкой. Вести машину, которая не способна вылететь в кювет и теряет скорость, коснувшись края покрытия, не очень весело. О каком реализме здесь можно говорить? А Colin McRae продемонстрирует вам всевозможные виды кюветов. Скажем, английская трасса изобилует простыми на первый взгляд поворотами — но попробуйте немного переборщить с акселератором, и... Кувырком, кувырком вниз, в подлесок! Дорога остается на холме над вами, а противные кусты и деревья не дают машине быстро вернуться назад. А скоростные этапы австралийской гонки, напротив, проходят на абсолютно плоских равнинах. Не притормозив перед крутым поворотом, вы улетае очень и очень далеко. Возвращение на дорогу из такой командировки может занять до минуты, что в условиях жестокой гонки автоматически ставит вас на последнее место.

Ничуть не менее приятно вылететь на пригорок. Благодаря превосходной физической модели, вы или застреваете на самой вершине холма, наслаждаясь открывшимся видом, либо кувырком скатываетесь обратно на дорогу, сопровождаемый громким скрежетом и звоном разбитых фар. Не забывайте, ралли — это приключение. Чего стоит совершенно неподражаемый серпантин Корсики с его поворотами на 180 градусов и многоуровневыми этапами: миновав очередной вираж, вы имеете шанс взглянуть на уже пройденный вами отрезок этапа с очень солидной высоты. Дух гарантированно захватывает.

Модели серийных автомобилей смотрятся гораздо лучше, чем хромированные, но кажущиеся стопроцентно игрушечными безжизненные коробки NFS3. Текстуры довольно просты, но кузов каждого автомобиля обладает той изюминкой, которую заложили в него конструкторы реального экземпляра. А потому совершенно невозможно не посмотреть ваше собственное прохождение этапа сразу же после финиша. Всегда удачно расположенные камеры позволяют увидеть

детали, обычно пропускаемые в ходе гонки. Так, грязью покрывается не только багажник автомобиля, но и борта. Причем грязь из-под передних и задних колес ложится совершенно правильно. Мелочь, но приятно. Разбиваются фары, мнется кузов. Машина красиво подпрыгивает на крупных неровностях трассы, не перебарщивая при этом с полетом — чем обычно грешат разработчики автосимуляторов. Механизм заноса и выхода из него практически идеален. Раздражает лишь совершенно неправильная постоянная мелкая тряска, крошечные подскоки машины, присутствующие даже на асфальте.

А вот вести машину "от третьего лица", наблюдая за ней сзади, совершенно неспортивно. В игре хорошая подборка различных камер, но по-настоящему использоваться могут только две. Парящая на хорошей высоте над машиной камера позволяет издали исследовать поворот и подготовиться к его прохождению. Это особенно полезно на зимней трассе в Швеции, когда каждый вылет за пределы дороги грозит долгим барахтаньем в сугробе. С другой стороны, вид из кабины ставит последнюю точку в вопросе реализма. Эффект присутствия достигается при помощи хорошо сработанного виртуального кокпита машины. Из кабины вы видите левую переднюю стойку, капот, торпеду, руль и руки гонщика. Вся эта сложная система трясется и ходит ходуном, удачно создавая впечатление реального движения автомобиля на скорости. Руки гонщика двигаются совершенно правильно, отпуская руль лишь для того, чтобы вовремя переключить передачу. Что самое интересное, торпеда также выполнена очень близко к оригиналу — вплоть до точного повторения формы руля. Одним словом, нирвана для ценителя.

Лидер

А вот тюнинговые настройки автомобиля перед каждым этапом кажутся излишне упрощенными. Но, может, это и к лучшему — не отпугивает среднестатистического пользователя. Для коробки, рулевого управления, тормозов и шин просто существуют несколько воз-



можных конфигураций. Каждая из них сопровождается подробным описанием, под какой тип покрытия, трассы или погоды подгонялся данный узел. Остается лишь изучить карту предстоящего этапа, не забыв взглянуть на метеорологические данные. Как обычно, на воз-

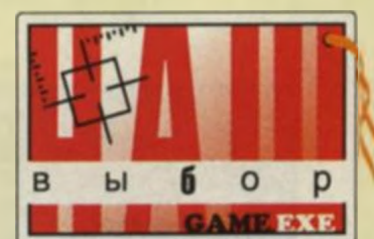
Вся эта сложная система трясется и ходит ходуном, удачно создавая впечатление реального движения автомобиля на скорости.

ню с автомобилем перед стартом вам дается один час. Сюда входят и тюнинг, и ремонт машины.

Новые трассы становятся доступными для одиночных заездов лишь по факту их прохождения в чемпионате. Если вы не приходите на финиш хотя бы шестым, вам вежливо предлагают попробовать еще раз. Каждое финишное место дает вам определенное количество очков, по количеству которых в конце концов и определяется победитель чемпионата. Что может быть проще?

Существует и multiplayer-режим, причем split screen позволяет соревноваться двум участникам на одном компьютере. Вот здесь Colin McRae и начинает притормаживать — даже при использовании акселератора.

Диагноз: лучший раллийный симулятор на данное время. Красивый, в меру профессиональный и чрезвычайно увлекательный. Соперников пока не предвидится, говорю же: лидер.



Colin McRae Rally

Разработчик
Издатель

Codemasters
Codemasters

Резюме

Самое приятное во всех отношениях ралли. Сделано с любовью к автомобилю и дороге. Невозможно поверить, что это "порт" с приставки!

Системные требования

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

Рейтинги

Графика	89%
Звук	80%
Сюжет	90%

Интересность

90%

Здравствуй, оружие!

Андрей Ламтюгов

Microsoft Combat Flight Simulator уже был "засвечен" нами в разделе новостей: в обозримом будущем сугубо мирный MSFS обзаведется пушками...

Так и произошло. Голубь превратился в ястреба, мелкомягкие подарили нам боевой авиасимулятор. Эпоха — вторая мировая война, engine — MSFS '98, самолеты — английские, американские и немецкие (с возможностью добавления своих, вновь сконструированных, как и положено в MSFS), театры — битва за Англию и битва за Европу... Ну и как?



Я обращаюсь к многочисленным поклонникам MSFS. Как сказал один из героев Ильфа и Петрова — бейте меня, а также топчите меня ногами. Мне не очень понравилось.

Было и нет

У MSFS было нечто, чего нет ни у одного другого авиасимулятора (в том числе и гражданского). Вот эта забываемая атмосфера — когда в сгущающихся сумерках ведешь "Лиэрджет" к Чикаго-О'Хэйр; и уже в полной темноте видишь огни аэропорта... Тончайшая поэзия этого момента воспринимается не всеми, и был лишь один человек, который смог выразить ее в словах — Антуан де Сент-Экзюпери. Мое мнение чисто субъективно, но привнесение в эту



1

1. Еще немного, и...

Microsoft Combat Flight Simulator

картину оружия и врагов напрочь разрушает все очарование, не давая ничего взамен. По крайней мере ничего такого, чего мы не видели бы раньше.

На войне

Режимы в CFS такие: Free Flight, Quick Combat, Single Mission, Campaign и, разумеется, Multiplayer... причем, как выяснилось, реальной ценностью могут обладать только второй и последний (вообще, акцент на многопользовательские полеты в CFS гораздо сильнее, чем ожидалось). Free Flight — это чистый MSFS. Single Mission и Campaign по сути отличаются друг от друга лишь тем, что в Campaign нельзя выбирать самолет по своему вкусу. В принципе, в режиме кампании есть награждения и повышения в звании — но зато там невозможно погибнуть... то есть возможно, но на карьере это никак не скажется.

Самый интересный аспект CFS — это возможность создавать и подключать новые самолеты. Вероятно, никто из нас не был бы против того, чтобы полетать на Як-3 или Ла-7.

Что мы видим

На самом деле, утверждать, что графика CFS полностью перенесена из MSFS, — не совсем правильно. Во-первых, текстуры земли стали несколько приличней: четко угадываются леса, поля и прочие вещи. Во-вторых, появились дополнительные детали, необходимые для боевого "сима". Существенно увеличилось количество трехмерных объектов, особенно малоразмерных. Это понятно: цель многих миссий — штурмовка. Были введены такие эффекты, как дым, взрывы, летящие обломки и распад самолетов на составные части. Впервые за всю историю MSFS появилось солнце (луна и звезды были и раньше); солнце, разумеется, должно слепить. Еще одним эффектом стал блэк-аут, правда, выполнен он довольно своеобразно: чернота наступает за пределами кабины и вовсе не мешает, к примеру, читать приборы. Поскольку вид вращающихся лопастей винтов занимает довольно большое место, качество этого моментика тоже было улучшено.

Та же ситуация и со звуком. Улучшено качество звучания поршневых движков, добавлен эффект перебоев, появился эффект стрельбы (очереди каждого оружия звучат по-своему). Наконец, можно услышать звучание посторонних объектов (в воздушном бою некоторое представление о местоположении противника можно составить уже по звуку его мотора). Звук, кстати, меняется в полном соответствии с эффектом Допплера.

Одним словом, налицо ряд улучшений — за счет повышенных требований, которые предъявляет боевой авиасимулятор.

Другое дело, что по большей части (когда речь не идет о графике и звуке) эти дополнительные требования остались неудовлетворенными. Ухудшения тоже есть.

"Тормознутость". CFS предъявляет более высокие требования к машине, чем MSFS. Вообще говоря, это не связано с графикой. Если в массовом воздушном бою картинка начинает двигаться омерзительнейшими рывками, то вы можете сбросить детализацию до минимума (хотя я не советую этого делать — при минимальной графике можно спутать небо с землей; это не шутка), но ускорения почти не произойдет, поскольку задержки связаны не с отрисовкой...

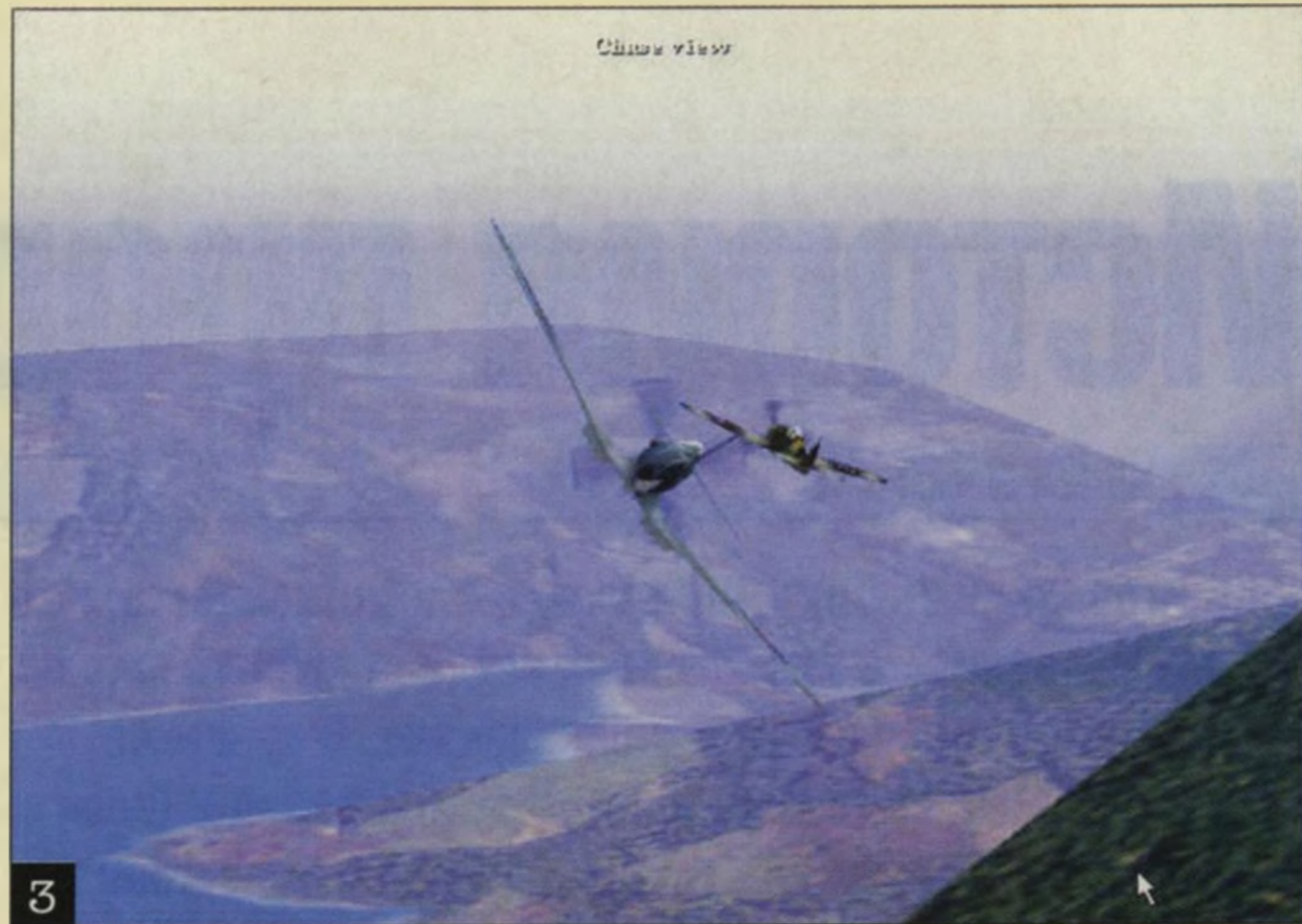
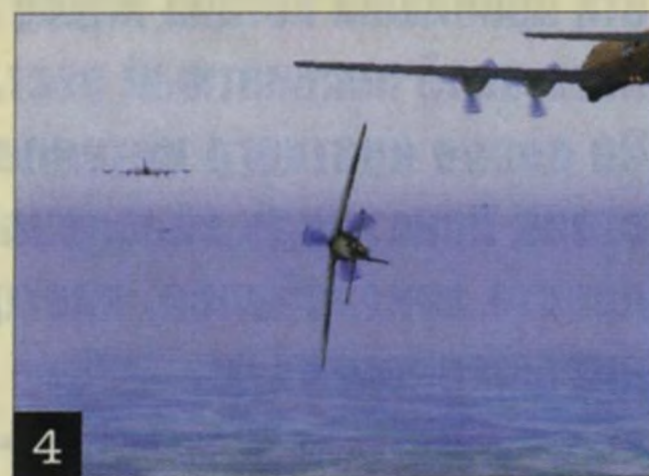
Ландшафт стал более трехмерным, это да. Побочный эффект: самолеты видны сквозь горы.

Вероятно, это работает коллективный AI. Самое интересное (до этого мы еще дойдем), что толку от его работы немного.

От винта!

Самая большая опасность для летчика CFS — это не противник, а свои. На взлете или посадке каждый раз прошибает холодный пот: только бы не протаранили. Впрочем, иногда это удается им и в бою. Однажды меня взяли на корпус снизу, так что я его видеть не мог, а он меня был обязан. Вывод: AI вообще не смотрит, куда летит.

Кабина сделана, надо сказать, хоро-



шо. Несмотря на то что приборные доски похожи на настоящие (и в отличие от MSFS их нельзя двигать и масштабировать), они уместаются на одном экране.

Как альтернатива режиму radlock предусмотрен "радар" (согласно правилам, его использование вполне легитимно и на уровень сложности, измеряемый в процентах, не влияет). Кроме того, над прицелом находится полупрозрачный трехмерный сине-зеленый конус, который, вращаясь, непрерывно указывает в сторону выбранного противника. Каждая цель в пределах видимости снабжена маркой: тип и дистанция. Таким образом, потерять ориентировку невозможно. Впрочем, радар и марки можно отключить.

Все действие разбито на части: вы взлетаете, убираете шасси, нажимаете клавишу "X" и мгновенно переноситесь в зону боя (удачная концепция, отработанная в Wing и Strike Commander'ax). После его завершения вы вновь нажимаете упомянутую клавишу и оказываетесь в районе своего аэродрома. Можно посадить машину, а можно нажать и в третий раз — и завершить миссию.

Надо сказать, что в бою вас довольно редко расчлениают или взрывают в воздухе. Чаще всего в результате многочисленных попаданий управляемость вашей машины просто сводится к нулю — и можно прыгать.

Попадание отмечается в первую очередь появлением пулевых пробоин в фонаре. Не очень удачная мысль — по логике вещей, после пары таких пробоин можно заказывать панихиду, — пилот убит в воздухе.

Что с него толку

Оценить работу AI в массовом воздушном бою довольно сложно: там слишком часто бывают ситуации типа "трое на одного". Хотя и из них можно сделать кое-какие выводы: например, выполняя атаку, AI напрочь игнорирует все происходящее, включая весьма важные вещи, имеющие место быть на его "шести часах".

Поэтому, в целях написания максимально объективной рецензии, был использован режим Quick Combat — один на один. Модель полета — Hard, уровень противника — Ace, позиция — он у меня на хвосте, самолеты — у него "Спитфайр Mk IX", у меня "Фокке-Вульф-190" (вы как знаете, а я считаю, что чушка весом в пять тонн — это не истребитель, даже если поставить на

него четыре пушки). Ну и понеслась.

Я себя гением воздушного боя не считаю — просто потому что видел настоящих виртуальных асов. Поэтому, по моему мнению, AI очень плох.

В подавляющем большинстве случаев стряхивание с хвоста проходит без проблем. Висение на хвосте тоже (не забудем, что машина противника на порядок более маневренна; если AI посадить на "Фокке-Вульф", то это уже издевательство — гашетки нажимаешь чисто от скуки).

Главная проблема AI — принятие решений. Мы на хвосте. Что он делает? Заложил вираж, через короткое время выровнял, качнул крыльями... такое чувство, что он просто не знает, что предпринять.

Хорошо, а если противников несколько?

Дело в том, что в CFS отсутствуют понятия "ведомого" и "ведущего". Если сесть одному на хвост, другой останется абсолютно равнодушным к судьбе "подельника" (и в результате в самом скором времени его постигнет то же самое). Исключения возможны, но редки.

И сразу вспоминаешь "Фланкер" — с каким яростным искусством действовал там AI в аналогичной ситуации (режим guns-only). Даже самый тупой и на самом дохленьком самолете. Или Flying Corps — легкий рывок, и ищи ветра в поле.

Чтобы быть объективным, скажу: раза три AI действительно поступал так, как надо: потрошил меня в первые же секунды. Но в подавляющем большинстве случаев судьба его была очень и очень печальной.

Реализм как таковой

Речь не идет о модели полета — это MSFS. Эталон. Хотя, например, я гораздо больше доверяю той модели Су-27, которая создана во "Фланкере", чем той, которую можно установить для MSFS.

Замечания касаются мощи оружия. Ее тоже можно варьировать (хотя и не сильно — смена Strongest на Normal добавляет всего 10% реализма по особой шкале). Но любая модель не должна допускать уничтожения эсминца длинной очередью из пушек "Фокке-Вульфа". А огневая мощь зенитных автоматов корабля должна сделать такую атаку самоубийственной.

Кстати сказать, применение оружия не "точечно". Попадаешь бомбардировщику, скажем, в фюзеляж, а у него начинает дымить один из двигателей.

Ну и всякие мелочи. Обзываете меня какими хотите словами, но... Есть там миссия — уничтожение двух всплывших немецких подлодок. Так вот, U-233 вошла в строй года через три после описываемых событий, а U-42 была примерно за год до них потоплена... И получить эту информацию не стоит ни малейшего труда.

После вылета

Общее наблюдение такое: то, что связано с полетом, удалось куда лучше, чем то, что связано с применением оружия. Это понятно...

Итак, ценность CFS в однопользовательском режиме весьма относительна. Ситуация меняется, когда мы приближаемся к Internet Gaming Zone... и другим местам и способам общения людей посредством виртуального оружия. Вот здесь ущербный AI перестанет играть какую-либо роль, а подключение вновь созданных машин станет весьма интересным нюансом.

Но. У нас уже есть Air Warrior 3. У нас есть Warbirds 2. У нас есть... (мне напоминают, что объем номера составляет всего 96 полос, и просят воздержаться от дальнейшего перечисления). Надо сказать, что CFS имеет некоторые преимущества перед ними, кроме того, за ним стоит слава MSFS (это уже гарантия успеха).

Но. В тот самый момент, когда я пишу эти строки, в воздух с ревом поднимаются самолеты European Air War. Немного покружившись над аэродромами MicroProse, они уверенно берут курс на прилавки. На аэродромах Jane's Combat Simulations техники проводят последнюю проверку машин эскадрильи WWII Fighters. Наблюдается оживление и на базах Psygnosis.

Другими словами, повторюсь, мне не очень понравилось.

Microsoft Combat Flight Simulator

Разработчик
Издатель

Microsoft
Microsoft

Резюме

В однопользовательском режиме практической боевой ценности не представляет. В многопользовательском не является чем-то оригинальным.

Системные требования

ОС Windows 95/98/NT 4.0
Процессор Pentium 133
Память 16 Мбайт
CD-ROM 4x
Видеосистема SVGA

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: TCP/IP, Internet Gaming Zone
- 200 Мбайт на HDD
- Рекомендуются 3D-акселератор, джойстик (есть поддержка force feedback-совместимого с Microsoft Direct Input API)

Рейтинги

Графика 77%
Звук 79%
Сюжет 70%

Интересность

70%

2. Ракетный пуск. Не "Мейверик", конечно, но все же...

3. Спитфайр против "Фокке-Вульфа".

4. "Фокке-Вульф" заходит на Б-17. Тот отстреливается, как умеет (а умеет хорошо).

История продолжается

Андрей Ламтюгов

Дать игре "Наш выбор" — большая ответственность, но эта ответственность еще больше, когда подобный вопрос возникает по отношению к продолжению. В процессе общения с Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (неофициальное название — Formula 1 Racing Simulation 2) эта проблема встала перед вашим покорным слугой во весь свой неприятный рост.

Но после краткого интеллигентского самокопания стало ясно: ведь мысленно я уже дал ей "Выбор", просто заколебался, прежде чем отразить это в письменном виде.

Временной разрыв между началом и продолжением невелик — меньше года. Поэтому многое в творении UbiSoft осталось в прежнем виде. А вот изменения таковы: меньшая лицензированность, некоторые новые режимы игры и кое-что техническое. Нововведения по части техники связаны, во-первых, с углубленной детализацией, а во-вторых — с некоторыми новыми правилами F1, появившимися в 1997 году.

Пожалуй, можно поспорить — заслужила ли игра цифру "2" в названии. Ведь чисто внешних трансформаций не так уж и много...

Богатство возможностей

На первый взгляд, интерфейс почти не



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

изменился (если не считать ретро-режима; мы до него еще дойдем). Но наряду с уже имевшимися single race, championship и grand prix появились такие вещи, как career и scenario. Сценарий — он и есть сценарий: вы попадаете в заранее определенную ситуацию. Career, как можно догадаться, действительно карьера — путь молодого пилота к вершинам: например к престижной команде.

Кроме того, появились чисто косметические улучшения интерфейса, исправляющие недоработки предыдущей версии. Так, система телеметрии доступна уже в тренировочном режиме и сделана гораздо удобнее.

Да, и вот еще что. Команды теперь называются так: Team 1, Team 2, Team 3 — и так далее, до Team 11. Точно так же речь больше не идет об исторических фамилиях. Все, что болиды несут на антикрыльях, — это те же надписи Team 1, Team 2...

Правда, названия команд и имена пилотов поддаются редактированию. А вместе с игрой поставляются утилиты, позволяющие экспортировать и редактировать текстуры машин и логотипы команд. Так что, если очень хочется, можете вновь ввести в дело "Макларен" или "Вильямс-Рено".

Но лучше всего — внести в списки команды себя. В стартовом меню есть пункт Identification. Помимо вашего имени игра поинтересуется также вашим ростом и весом. Рассчитывать — так рассчитывать.

Кстати, о расчетах и моделировании.

Гаечный ключ как залог успеха

В целом система настроек осталась той же — но, опять же, с некоторыми доработками. К примеру, углы установки антикрыльев можно регулировать уже с точностью до десятой доли градуса. Полный "разгон" двигателя увеличивает опасность взрыва не на пятьдесят, а лишь на сорок процентов. И колес те-

перь всего три типа: мягкие, жесткие и "мокрые". Ну и так далее.

Пользуясь случаем, лишний раз отмечу хороший help, сопровождающий настройки (он был там и раньше, но все же). Никто не смеет говорить, что это "слишком сложно" — вызови и читай.

И, повторюсь, существенную помощь оказывает усовершенствованная система телеметрии.

Может быть, я ошибаюсь, но мне показалось, что в Монако машины стали несколько менее скоростными. А вообще, разработчики утверждают, что физическая модель стала значительно совершенней.

В стиле "ретро"

Монако не ставит перед собой задачу попутного уничтожения Grand Prix Legends. Режим "ретро" (гонки 1950 года) введен в игру в целях скорее ознакомительных. Почему бы не предложить богатенькому туристу, многократно пересекавшему Атлантику на комфортабельных лайнерах проделать то же самое на каравелле Колумба?

Тренировок в этом режиме нет (вот это, кстати, далеко не самая удачная идея). Single Race и Grand Prix. Вперед.

Вот тут-то и понимаешь — богатыри не мы... Я не буду вдаваться в подробности о том, насколько поведение современной машины отличается от того, что было пятьдесят лет назад, предоставляя вам испытать это лично.

Замечу лишь — умная голова придумала антикрылья...

По праву танка

Самая серьезная претензия, пожалуй — это AI. Уже давно доказано, что компьютер вписывается в повороты лучше, чем человек. Вообще-то AI совершает ошибки, но редко. И оставим это.

Каждой трассе соответствует определенный "оптимальный путь". Указав соответствующую опцию, его можно сде-

1. Чем-то напоминает "Сопвич" ...
2. Главное — не засмотреться на себя.

лать видимым (такое возможно не только в этой серии). Первое, что делает AI, — выходит на эту тропу и напрочь игнорирует все, что на ней появляется. В принципе, на прямых участках он умеет огибать препятствия, но вот на поворотах неизменно реализует "право танка". Если вы оказались у него на пути — протаранит, не заботясь о последствиях.

А последствия легкими редко бывают. Особенно если дело происходит на повороте (сильно ли надо пнуть, если покрышки уже визжат) и особенно если включена опция "реалистичные повреждения" (антикрыло порхает в солнечных лучах, а пит-стоп неизвестно где).

Уже видел

Как уже отмечалось, графика осталась такой же — или почти такой же. В принципе, ее и сейчас нельзя назвать плохой (в Newman Haas Racing, к примеру, ситуация несколько хуже), но в первых числах января '98 (в версии Formula 1 Racing Simulation) она смотрелась куда лучше.

Если говорить об изменениях в графике, то это, конечно же, новое intro. Правда, теперь оно полноэкранное, но, с точки зрения стиля, стало хуже.

А вообще — хороший ландшафт,

приличные объекты, очень неплохие модели болидов, красиво разлетающиеся обломки, полный список эффектов (дым, пыль, искры, дождь).

На финише

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 не то, чтобы лучше F1 Racing Simulation... а богаче, что ли, причем богаче намного.

С другой стороны, богаче — это и есть лучше.

Другими словами, GPRS2 не потеряла ничего того, что имело у F1RS. А приобрела многое.



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Разработчик **Ubisoft**
Издатель **Ubisoft**

Резюме

Усовершенствованная версия F1 Racing Simulation.

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 133
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация

- ВНИМАНИЕ! Обязателен 3D-акселератор (4 Мбайта)
- 100 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	80%
Звук	80%
Сюжет	89%

Интересность

90%

МУЛЬТИМЕДИА ЭКСПО '98
информационные решения для дома, малого бизнеса и образования

приглашение на 1 место
продаже не подлежит

ВНИМАНИЕ!
СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ВЫСТАВКИ ИЗМЕНЕНЫ.
ЖДЕМ ВАС 17, 18 и 19 ДЕКАБРЯ.
ОПУБЛИКОВАННЫЕ РАНЕЕ ПРИГЛАШЕНИЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ.

ОРГКОМИТЕТ: 109028, МОСКВА, ПОКРОВСКИЙ Б-Р, Д. 8, СТР. 2, К. 14
ТЕЛ./ФАКС: (095) 916 11 33, E-MAIL: rosin@garnet.ru

IV МОСКОВСКАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА

**MULTIMEDIA
EXPO '1998**

Конгресс-центр ЦМТ на Красной Пресне



Время работы: 17 декабря - с 12.00 до 18.00
18 декабря - с 10.00 до 18.00
19 декабря - с 10.00 до 16.00

Организатор выставки - АО "РОСИНЭКС"

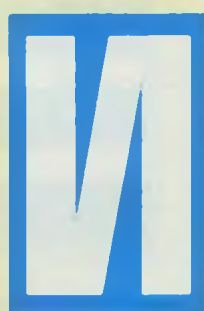
Генеральный информационный спонсор -
Издательский Дом "Открытые Системы"



Звездолет

Андрей Ламтюгов

Вообще-то, "звездолетом" американские летчики называют F-15 — за всякие электронные прибамбасы. Это, разумеется, неправильно. Настоящий звездолет — F-22. Как сказал один герой Rainbow Six: "Если бы эта штука еще умела готовить, я бы на ней женился". При изготовлении соответствующего симулятора этим обстоятельством грех не воспользоваться. А также тем, что настоящий F-22 никто толком не видел.



Из всех симуляторов F-22 лучшим оказался DID'овский — Air Dominance Fighter. И почти сразу после его выхода DID занялась созданием продолжения (во время, свободное от разработки программного обеспечения тренажеров по применению управляемых авиабомб). Продол-

Трехмерные модели выглядят... как бы это получше сказать... скучновато. Не хорошо и не плохо, а именно скучновато.

жение получило название Total Air War; нам обещали динамическую кампанию, менеджмент ресурсов на всех уровнях, массу этих самых уровней — от пилота до командующего...

Из обещанного мы получили немного...



1. "Кабина в шлеме". Информация отображается независимо от направления взгляда.

Total Air War



Самая печальная глава

Графика осталась абсолютно неизменной. В январе она смотрелась неплохо, хотя уже тогда были вещи, бьющие ADF по части красоты ландшафта. В теперешнюю осенне-зимнюю эпоху ADF'овский engine в разрешении 800x600 смотрится уже старомодно, а в 640x400 — непристойно.

Тут сыграл роль и сам характер ландшафта. Дело происходит на Ближнем Востоке, и под нами проплывает пустыня. Сама по себе она, может, и ничего, но ее однообразие навеивает мрачные мысли о качестве графики в целом. Это подкрепляется периодическим всплыванием жутких по размерам пикселей.

Трехмерные модели выглядят... как бы это получше сказать... скучновато. Не хорошо и не плохо, а именно скучновато.

То же самое можно сказать и об эффектах. Самое неприятное впечатление производит дым, "отстающий" от падающего самолета.

Скорость (P166). Тормоза (причем сильные) начинаются на взлете и посадке. В целом игра идет плавно.

Но больше всего, повторяюсь, достают эти желто-коричневые тона.

А аудиоэффекты как были плохими, так и остались.

"Легкий в управлении"

По-другому не скажешь (легкая ирония в голосе обязательна). Есть, конечно,

моменты, которые мне глубоко симпатичны. Например возможность посадки "на брюхо". Но в остальном...

F-22 продолжает устойчиво держаться в воздухе даже тогда, когда скорость снижается до совершенно жутких значений (миль 40 в час, к примеру). На малых скоростях в управлении он требует примерно тех же усилий, что и "Команч".

Посадка ни у кого не должна вызывать проблемы. Как-то раз я в силу определенных причин (частичный отказ управления, остановка обоих двигателей) промазал мимо полосы и сел на грунт. Вообще-то, "сел" — это очень мягко сказано. Хряснулся так, что земля, наверное, вздрогнула (вертикальная скорость была раза в четыре больше положенной). И ничего.

Не говоря уж об автопилоте, который сам умеет не только совершать посадку, но и поднимать самолет в воздух (причем поддерживая радиообмен с диспетчерами).

Кстати сказать, диспетчерская работа в ADF/TAW делается всерьез. Если



3. Парашют управляем. Но это не имеет значения. Увы.

вы получили разрешение на посадку, то можете быть спокойны: в критический момент на назначенной полосе никого не окажется. В отличие, к примеру, от аналогичной ситуации в MSFS.

Приятные моменты. Возможность дозаправки в воздухе (относительно редкая вещь в "симах"). Работа LANTIRN: почти везде, где речь шла о ручном наведении какой-либо камеры на наземную цель, нам помогли: нажмешь Lock, и камера чуть подкорректируется, чтобы зафиксироваться точно на цели. Здесь LANTIRN безжалостен: если вместо дома заперся на тротуар рядом с ним, то именно туда и шархнет управляемая бомба.

Авионика, несмотря на свое большое количество, довольно проста в обращении. Очень удобно осуществлять залповые ракетные пуски по скоплениям целей с большой дистанции. Замечаний три: нехороший алгоритм составления списков целей (им неудобно пользоваться в маневренном бою), явный дефицит "горячих клавиш", плюс еще автопилот — как и отмечалось, очень умный, но иногда выкидывающий удивительные фортели. Скажем, в режиме автоматической посадки он может посадить вас НЕ НА ТОТ аэродром. Тут еще дело в том, что радио имеет лишь один "канал N1", позволяющий связываться с базой, дабы просить посадку. С какой базой вы выйдете на связь — вопрос открытый; может быть, и не с той, которая указана в полетном задании.

Собственно тотальная война

Оригинальный ADF состоял из учебных миссий и фиксированных боевых. Теперь ситуация изменилась. Учебные миссии остались (кстати, надо отметить их широкий спектр: самолетовождение (включая аварийные ситуации), применение оружия, маневренный воздушный бой и работа оператора АВАКС). Но фиксированные боевые были заменены несколькими абсолютно динамическими кампаниями.

Расклад очень прост: начинаются боевые действия, и ваша задача — за первые 80 часов завоевать господство в воздухе. Ваши полномочия весьма ограничены: стратегию выбирает компьютер, сражаясь сам с собой (стратегия — определение приоритетов в назначении наземных целей), боевые вылеты организует тоже компьютер. Все что от вас требуется — на каком-либо этапе "подписать" на формирующуюся миссию (дело происходит в



абсолютно реальном времени, с возможностью его ускорения). Кроме того, нажав специальную кнопку, можно записаться в добровольцы на миссии Scramble — взлет по тревоге (для перехвата вражеских самолетов).

Как все это выглядит? Жуткое мельтешение разноцветных треугольников на карте; на ней все время вспыхивают огненные облачка взрывов — опять кто-то погорел... С первого взгляда практически невозможно понять, что происходит (хотя все без исключения самолеты и вертолеты имеют цель и движутся по своему плану). А вот со второго...

Попросту говоря, TAW — это алмаз. Возможно, это лучшая из ныне существующих динамических кампаний. Но этот алмаз нуждается в такой огранке, что у любого ювелира опустятся руки...

В буржуазном языке есть одно хитрое слово. Оно называется logistics. Так вот, в TAW этим logistics'ом и не пахнет. В первый же день кампании я совершил десять боевых вылетов и сбил около семидесяти вражеских самолетов — а ведь это было еще до обеда. После обеда продолжил...

Короче. Есть много разных способов нейтрализации военно-воздушных сил противника, но большинство их теряет смысл, когда речь идет о самолетах и вертолетах, размножающихся почкованием (причем в очень быстром темпе) и не требующих ни летчиков, ни боеприпасов, ни топлива, ни запчастей. Правда, у вас техника такая же...

Остается лишь штурмовать наземные объекты. Но тут есть свои проблемы.

В большинстве случаев в условном воздушном бою противник более эффективен. И численно он вас тоже превосходит. А планирование вылета AI осуществляет на самом примитивном уровне. Все это кончается тем, что самолеты, посланные на территорию противника для нанесения ударов, как правило, уничтожаются, не достигнув цели. Если вы хотите, чтобы дело не кончалось столь просто и банально, летите сами.

Есть и другой способ — АВАКС. Вообще-то, его полномочия весьма ограничены. Все что можно делать, сидя в E-3, — это наводить перехватчики на цели, указывать им новые районы



патрулирования и организовывать встречи с заправщиками. Плюс возможность по желанию перескакивать в кабину любого из F-22 из тех, что находятся в воздухе. Организовывать

Попросту говоря, TAW — это алмаз. Возможно, это лучшая из ныне существующих динамических кампаний.

операции нельзя. Но и этого может хватить для дела...

Другими словами, все очень красиво, но абсолютно нереалистично. Тридцать вылетов и сотня сбитых самолетов в день — это вы, ребята, что-то загнули...

Ближе к базе

Ситуация такая. По сути, это тот же ADF, которому на этот раз уже никак не светит "Наш выбор". Точнее, так: это измененная версия ADF... если можно так сказать, большой add-on.

Динамическая кампания была бы просто потрясающей, но авторы ее концепции сделали несколько настолько фундаментальных упущений, что "Тотальную войну" просто перестаешь воспринимать серьезно. И к реальности она приближается примерно как все RTS — а ведь даже там есть ресурсы...

Но тем не менее ADF/TAW остается лучшим из ныне существующих симуляторов F-22 (NovaLogic'овский Raptor — вещь все же условная)... да и вообще неплохой игрой.



4. Четверка "Рэпторов". Радует то, что здесь ведомые не идут на таран.

5. Удар по аэродрому.

Total Air War

Разработчик Ocean
Издатель Digital Image Design

Резюме

Мы получили не то, что нам обещали. С отклонением в меньшую сторону

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 133
Память 16 Мбайт
CD-ROM 2x
Видеосистема SVGA

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: IPX, TCP/IP, модем
- 100 Мбайт на HDD
- Рекомендуются 3Dfx, джойстик

Рейтинги

Графика 77%
Звук 60%
Сюжет 85%

Интересность

80%

Симулятор домашний, повышенной терпимости

Андрей Ламтюгов

Говорят, что у американцев Indycar более популярен, чем F1. Может, оно и так. По крайней мере, если принять это во внимание, становятся понятны мотивы Psygnosis, выпустившей для SPS игру Newman Haas Racing. Теперь появилась ее версия для PC. Мимо этого факта мы пройти уже не могли.

Все это, разумеется, официально лицензировано. Трассы, пилоты и прочее. Наличие овалов треков вносит приятное разнообразие в ту часть гоночно-игрового мира, где на машину ставятся две пары антикрыльев.

На фоне теперь уже целых двух элегантных и беспощадных F1RS "Ньюмен" кажется чем-то милым и домашним.

Консольное происхождение игры также (как обычно) наложило свой отпечаток... Ладно, обо всем по порядку.



1. На обгон пошел. Мы тебе покажем обгон!

Newman Haas Racing



Специфика

Возможно, вы помните Psygnosis'овскую F1 (она вышла... точнее, была портирована с SPS чуть больше года назад). Надо сказать, что NHR производит несколько более приятное впечатление.

Изменился подход. Появились настройки машины. (Вообще — вот она, разница в менталитетах приставочной и компьютерной публики.) Отсутствие настроек в F1 только радовало приставочных журналистов, по поводу же минимума таковых в NHR (три фиксированных варианта коробки передач, антикрылья на нескольких столь же фиксированных углах, уровень топлива, тип колес и еще пара самых основных) один автор высказался так: "Я, признаться, не могу во всем этом разобраться, но приятно, что все так детально".

Нам тоже приятно. Двинемся дальше.

Организация

В целом, все стандартно, единственный нюанс — любой выход на трассу

осуществляется исключительно в рамках Single Race или Championship. Другими словами, нельзя устроить себе просто практику — после этого обязательно придется ехать всерьез, причем в соответствующих меню даже отсутствует кнопка "Cancel". Хочешь, не хочешь — поезжай.

Попутно можно ознакомиться с массой сопутствующей информации — Пол Ньюмен, Карл Хаас, команда "Ньюмен-Хаас", очень подробные биографические справки о пилотах.

Интересная особенность custom'изации: хотя вы и указываете свое имя, но участвуете исключительно под именем реального пилота. Ваша фамилия вновь всплывет, если вы поставите рекорд трека.

Модель

Интересно общее впечатление, производимое NHR. На фоне теперь уже целых двух элегантных и беспощадных F1RS (надеюсь, все согласятся со мной, что подобное сравнение допустимо) "Ньюмен" кажется чем-то милым и домашним.

2. То, что вы видите на левом фланге, — это не тучи, а кроны деревьев.



Физическая модель машины относительно проста. Ее основные качества такие: вы никогда не отрываетесь от земли (а вот спины есть, и довольно свирепые); на определенной скорости рулевое управление перестает действовать, и ваша машина гораздо прочнее, чем может показаться. Некоторые говорят, что по управлению NHR больше напоминает NASCAR'овские машины.

Интересно, что больше всего веселья доставляет гонка, когда повреждения отключены. Можно применять новую, дьявольскую тактику: маневрирование с использованием массы бранных тел соперников. Пинки в NHR очень эффективны. Особенно на поворотах. Легкое касание — и враг улетает за обочину с силой камня из пращи, а ваш радиус поворота (в силу закона сохранения импульса) существенно сокращается.

Но надо сказать, что в отличие от Jonny Herbert's... AI-пилоты такую тактику не практикуют... по крайней мере проявляют гораздо меньшую агрессивность.

Если повреждения включены, то поначалу ситуация меняется не так уж и сильно. Нужно довольно долго биться о разные предметы, чтобы потерять какую-либо деталь. И даже с ее потерей еще не все кончено. Мне довелось проехать пару кругов без антикрыльев, на трех колесах и с почти полностью отказавшим рулевым управлением (интересно, что при этом я не был на последнем месте), и только после этого все безобразие прекратилось и мне выдали давно ожидаемое сообщение DNF.

Есть и другая вещь, существенно облегчающая дело. Радар. В последнее время — весьма редкий гость в мире виртуальных "Формул". Он показывает не только приближающиеся повороты, но и противников, снимая таким образом необходимость в зеркалах заднего обзора.

NHR куда терпимей к новичкам, чем многие другие гоночные симуляторы. С другой стороны, это означает, что профессионалы могут остаться несколько разочарованными...

Визуализация

В целом, впечатление неплохое. Как и всегда в таких играх, свою роль играет то, что мелкие детали проносящейся жизни некогда разглядывать.

Особенно удачными получились модели машин на полном уровне детализации — все отблескивает и вообще... Кстати, снижение fps возникает именно тогда, когда требуется прорисовать большое количество машин.

Замечания такие: не очень хорошие текстуры трассы (время от времени на большой скорости они "останавливаются"). Весьма относительный разлет "обломков" (надеюсь, все помнят, как катались колеса в F1RS). "Выпадение" некоторых объектов при определенных ракурсах камеры. Пикселизация дальнего ландшафта (интересно, его-то за что? ведь он не нуждается в приближении или удалении). Эффектов немного.

NHR имеет несколько "особинок". Так, в этой игре не надо стартовать! С началом гонки вы обнаруживаете себя в уже разогнавшейся машине — в строгом соответствии с местом, занятым на квалификации.

Ну и, конечно, визитная карточка почти всех портированных игр (и самый неприятный момент в интерфейсе). Скажем так: сниженная роль мыши. Довольно неприятно выбирать пункты меню по принципу "нажми на тормоз — нажми на газ".

Звук именно такой, какой и должен быть в симуляторе. Его не замечаешь.



Финиш

Нельзя сказать, что это хит, но в целом Newman Haas Racing оставляет положительное впечатление. Главное его достоинство — большая, чем принято по современному стандарту, терпимость к начинающим.

И впечатление такое... домашнее. Впрочем, так и должно быть: изначально

Легкое касание — и враг улетает за обочину с силой камня из пращи, а ваш радиус поворота существенно сокращается.

но игра создавалась под самый главный предмет домашней обстановки — телевизор.



Newman Haas Racing

Разработчик: Team 33
Издатель: Psygnosis

Резюме

Гоночный симулятор среднего уровня реалистичности, более чем все прочие терпимый к пользователю.

Системные требования

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

Дополнительная информация

• 70 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика: 75%
Звук: 65%
Сюжет: 70%

Интересность: **75%**

3. Пит-стоп. Все как полагается.

4. Зря они так с холмами на горизонте.

5. В соответствии с последними веяниями — стилизация под телерепортаж.



Вредоносные флюиды

Последнюю пару дней собака ведет себя совершенно безумно. Прыгает по кроватям, постоянно ест и хочет на улицу. Это все дурное влияние климата. В редакции не лучше. Народ

бредит блокбастерами, а ББ и диггеры любят Trespasser.

Ах, да. Надо рассказывать про эти самые блокбастеры. Полагаю, все уже знают, что SiN не относится к их числу. Вот по ТВ6 фильм показывали — это шедевр. "Их было восемь. И ты их всех уделал? Ну да. Я могу это делать часто." Интересно, как им удалось найти такого косноязычного переводчика? Господи, ну где такие растут?! "Я держу под прицелом цель. Всем целиться в нее быстро". Прицельно целюсь в трамплин и промахиваюсь. "Карма-2" откровенно достала. Упс, я хотел сказать "прицельно не понравилась".

Мой хороший друг скинул на пейджер приятелю такое сообщение: "Немедленно перезвони по поводу починки термоядерного реактора". Хорошая игра Fallout 2. Но голову срывает надолго.

Не играйте в блокбастеры, не надо. Гораздо лучше сидеть в теплой комнате с друзьями, пить горячий глинтвейн и разговаривать о том, как лучше отпилить Японские острова и отбуксировать их к Марианской впадине.

Return to Krondor



88

Наилучшим вариантом для фирмы Sierra и помогающего ей именитого писателя-фантаста было бы оставить готовые графические наброски и полностью переделать все остальное.

Planescape Torment



86

Цель данного проекта — рассказать оригинальную историю, изрядно приправленную добротным черным юмором, не затягивая ее развязку на долгие месяцы или даже годы.

Revenant



87

...у Eidos есть еще около 6 месяцев, чтобы доделать продукт. Ну а пока что Revenant выглядит отнюдь не блокбастером.

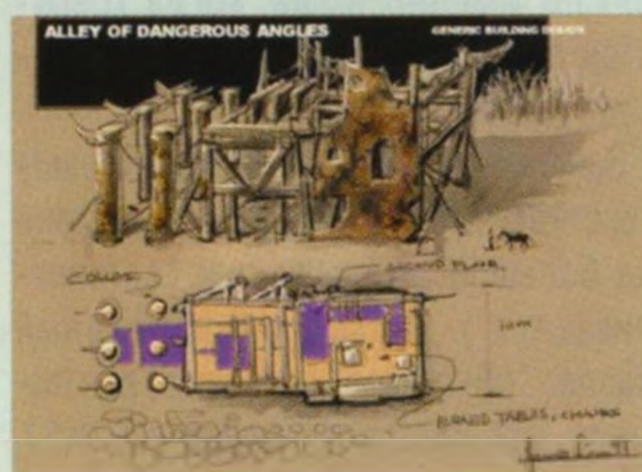
В ожидании игры



Мрачный Fallout: новое измерение

Та самая талантливая компания Black Isle Studios, являющаяся частью Interplay, не любит надолго оставаться без дела. Только что в одиночное плавание ушел блестящий Fallout 2, к выходу готовится не менее ожидаемая и многообещающая игра Baldur's Gate. А Black Isle уже на полных оборотах раскручивает новенький симпатичный проект под названием **Planescape Torment**.

Нынешние RPG-фавориты понимают, что игрок уже изрядно устал от магистрального направления фэнтези. Именно поэтому вслед за постапокалиптической серией Fallout идет новая вселенная Planescape. Вероятно, знатоки AD&D располагают информацией, что это такое, — для остальных предлагается следующая "выжимка". Известно, что AD&D использует идею многих реальностей и возможности путешествий между ними. Со временем таких реальностей стало настолько много и они оказались столь сильно раскручены разношерстными авторами, что фирма TSR решила несколько упорядочить сие броуновское движение. В результате появился Planescape, набор правил, полностью описывающий законы путешествия между измерениями, при этом не накладывая никаких ограничений на форму и идеологию самих миров. Краеугольным камнем нового порядка и столицей измерений стал City of Sigil, который вмещает магические порталы во все существующие измерения. В этом городе работает большинство правил всех измерений, сливаясь в единую запутанную и цветастую реальность. Верования, эмоции, сны и мыс-



ли имеют здесь не меньшую силу, чем стандартные сила и магия. Свод правил был создан для настольных RPG и теперь тщательнейшим образом портируется на PC. Planescape Torment будет использовать доработанный Infinity engine, тот самый, который был сделан специально для Baldur's Gate.

Последнему облученному мутанту понятно, что героем такого измерения обычный человек, и даже гуманоид, стать не может. Правильно — зато бессмертному это вполне по силам. В отличие от простых смертных, всегда начинающих свои приключения практически с нулевыми умениями, этот персонаж подобен богам в своем физическом и ментальном развитии. Правда, его частенько подводит единственная уязвимая точка — его память. Дело в том, что в целях сохранения Космического Равновесия и прочей белиберды, бессмертные, в очередной раз умирая, полностью теряют свою память. А вместе с ней и добытые умения. Все эти бесценные знания по-прежнему хранятся в голове бессмертного, и ему всего лишь приходится их вспоминать, тогда как прочие людишки вынуждены обучаться. Таким образом, мы получаем в свое полное распоряжение отличного, просто гениального воина (а также мага, паладина, вора, клерика), который временно позабыл, кто он такой и что умеет. Не слишком оригинально, но, в свете нового подхода к приобретению skill'ов, приемлемо. Просто в один прекрасный день вы приходите в себя где-то в



стольном City of Sigil... Отсюда и название игры, Planescape Torment — в честь слегка эпизодического бессмертия главного героя.

Что можно ожидать от прогулки по реальностям? В Black Isle утверждают, что абсолютно всего и еще чуть-чуть сверху. Враги, которые убивают мыслью, миры элементарей и духов, совершенно безумные напарники. В их число, например, входит ваш вечный соратник и правая рука Morte. Он очень похож на парящий в воздухе череп — наверное потому, что таковым и является. Предания гласят, что язык вашего верного друга настолько невообразим, что его собственное тело однажды смылось под шумок, бросив болтливого черепашку на произвол судьбы. Как видите, этот шут не только выжил, но и выучил несколько новых фокусов. За неимением конечностей, он борется с врагами своим языком — просто забивает их оскорблениями до состояния клинической смерти. Подверженный амнезии герой тоже не отстает и расправляется с соперниками весьма оригинальными способами. Следуя одному из них, рука героя пробивает тело врага и крепко сжимает его душу. После чего просто приказывает ей убить свою мирскую оболочку. Эффектно, черт побери! К тому же герою совершенно наплевать, какие увечья ему наносят. Он всегда возрождается — а это нечто новое для жанра, где игра обычно заканчивается со смертью ведущего персонажа.

Разработчики Planescape Torment сразу заявили, что игра рассчитана на 30-40 часов и не будет располагать сетевым режимом. Цель данного проекта — рассказать оригинальную историю, изрядно приправленную добротным черным юмором, не затягивая ее развязку на долгие месяцы или даже годы.





Догоняя дьявола

Личные впечатления от игры в **Revenant** от Cinematix Studios странным образом не совпадают с тоном многих превью западных изданий. Действительно, публикуемый Eidos проект должен получить подобные описания. Но на самом же деле, игра выглядит очень и очень простенько.



Revenant раскручивает стандартную историю "спасения принцессы". Только на этот раз отважный воин призывается из мира мертвых.

С самого начала Revenant планировался как клон Diablo. Тогда игра называлась The Forsaken. Имя пришлось сменить после бешеного успеха другого Forsaken'a (клона Descent). Revenant раскручивает стандартную историю "спасения принцессы". Только на этот раз отважный воин призывается из мира мертвых. Локи, представитель давно ушедшей и могущественной расы, возвращается к жизни

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ
ПОДГОТОВЛЕНЫ

**АЛЕКСАНДРОМ
ВЕРШИННЫМ**

(по собственной информации и пресс-релизам фирм-разработчиков).



ни с помощью примитивной, но мощной черной магии. Он должен исследовать когда-то величественный, а теперь погруженный в варварство и развалины остров своих предков и выполнить возложенную на него миссию. Заодно планируется постепенное обретение утраченных воспоминаний и понимание своей роли в космическом порядке вещей.

Авторы Revenant с удовольствием и в мелких подробностях описывают графику игры. Рисованные пейзажи, трехмерные NPC и главный герой, потрясающее освещение. Демонстрационная версия игры, показанная на ECTS, к сожалению, выглядела не столь впечатляюще. Больше всего Revenant похож не на Diablo, а скорее на Ancient Evil. Управление осуществляется сочетанием клавиатуры и мыши, и пока что оказалось достаточно неудобным для баталий, где скорость реакции решает исход поединка. Игрок сможет выбирать из трех режимов передвижения: ходьба, бег, боевая стойка. Такое разделе-

ние позволило разработчикам усложнить ведение боя по сравнению с Diablo и поднять его до уровня простейшего аркадного 3D fighting-стандарта. Локи может использовать несколько видов атак, отличающихся силой удара и вероятностью попадания. Со временем он будет осваивать все новые приемы, равно как и находить некоторые специальные движения. Что касается магии, то заклинания активизируются определенными талисманами. Указанные безделушки можно попробовать связывать друг с другом, дабы получить новый вид spell'a.

В игре предусмотрен multiplayer-режим — как cooperative, так и deathmatch. Более того, только в сети вам станут доступны еще три дополнительных персонажа: варвар, маг и женщина-убийца.

Релиз игры назначен на зиму-весну 1999 года, так что у Eidos есть еще около 6 месяцев, чтобы доделать продукт. Ну а пока что Revenant выглядит отнюдь не блокбастером...

Примерные даты релизов ролевых проектов 1998-1999 гг.

(разумеется, время выхода отдельных игр может — и обязательно будет! — меняться)

Anachronox	ION Storm/Eidos	зима-весна 1999
Asheron's Call	Turbine Software/Microsoft	зима 1999
Avaris	Bifrost Creations	1999
Baldur's Gate	Black Isle/Interplay	12/22/98
Deus Ex	ION Storm/Eidos	1999
Diablo 2	Blizzard	зима-весна 1999
Dragonflight	Grolier Interactive	зима 1999
Elysium	Cavedog/GT Interactive	осень 1999
Everquest	Sony Interactive	01/26/99
Good & Evil	Cavedog/GT Interactive	1999
Gothic	Piranha Bytes	зима 1999
Gothica	Tinman Studios	1999
Homeland	Dragonlore	1999
Illusia: Quest for the Eternals	Living Mask Productions	1999
Infinite Worlds/Mordor II	VB Design/Black Isle	02/02/99
Lands of Lore III	Westwood	02/28/99
Legend of the Five Rings	Activision	весна 1999
Lucifer	Eclipse Entertainment	1999
Middle Earth	Sierra Online	осень-зима 1999
Might and Magic VII	New World Computing/3DO	март-апрель 1999
Neophyte	Alien Software	1999
Nethergate	Spiderweb Software	зима-весна 1999
NOX	Electronic Arts	1999
Planescape Torment	Black Isle/Interplay	весна 1999
Quest for Glory V	Sierra Online	ноябрь 1999
Return to Krondor	PyroTechnix/Sierra Online	ноябрь 1999
Revenant	Cinematix/Eidos	зима 1999
Runesword	CrossCut Games	осень-зима 1999
Septerra Core	TopWare Interactive	лето 1999
Shadows of Reality	Nevolution	1999
Sorcery	Starbreeze Studios	осень-зима 1999
Soulbringer	Gremlin Interactive/Interplay	1999
Stonekeep 2	Black Isle/Interplay	1999
Swords and Sorcery	Heuristic Park/Electronic Arts	1999
System Shock 2	Looking Glass	осень-зима 1999
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda Softworks	1999
The Lady, The Mage, and The Knight	Attic Entertainment	зима 1998-1999
Third World	Redline Games/Activision	зима 1998-1999
Ultima: Ascension	Origin/Electronic Arts	1999
Vampire	Nihilistic Software/Activision	осень-зима 1999
Werewolf: The Apocalypse	ASC Games	осень 1999
Wizardry 8		зима-весна 1999

С неправильным ударением

Александр Вершинин

Return to Krondor

Return to Krondor уже очень давно — медленно и без помпы — ползет к релизу. PyroTechnix и Sierra боятся сглазить очередную дату отправки игры “на золото”. Поэтому реклама в виде недалеко ушедших альфа-версий “для конфиденциального ознакомления” стала появляться только сейчас, когда авторов наконец посетила мысль, что у них существует реальный шанс выпихнуть многострадальный продукт на прилавки.



так, у .EXE появилась возможность посмотреть несколько первых глав из столь ожидаемой игры. Впечатления смешанные. Кажется, нас, ветеранов Betrayal at Krondor, снова хотят обидеть.

Соль и раны

И на этот раз по-крупному. На успех Betrayal in Antara никто особенно и не надеялся. Можно ли два раза продать один и тот же банан? Правильный от-



вет — “нет”, так как обычно остается только кожа. Обоснованные надежды возлагались именно на проект Return to Krondor, шефство над которым взял сам Raymond Feist, автор неплохой книжной серии и гениальной сюжетной линии BaK. И вот мы получаем квест с мелкими примесями adventure, а не ролевую игру с изысканным сюжетом. Нехорошо получается. Не по-товарищески.

Полигональные персонажи, пререндеренные пейзажи — все так, как и обещалось. Правда, разработчики и словом не обмолвились о том, что вид будет от третьего лица с фиксированной в совершенно безумных местах камерой. Так точно, Alone in the Dark. Сравнить RтK с Bioforge от Origin просто не поднимается рука.

Итак, мы бродим по городу Крондору. Бродим тупо и бесцельно. Ввиду стопроцентной уникальности рисованных “задников” их количество не может быть велико. В столице люби-

мого государства, по мнению PyroTechnix, насчитывается ровно семь районов. Один район может содержать от одной до пяти “несюжетных” дверей. Туда можно входить в любое время дня и ночи, убивать мирное население, гнездящееся внутри, и обшаривать их сундуки. Глубокая заетя. Логика подсказывает, что сбалансировать существование “несюжетных” дверей могут только “сюжетные”. За ними укрываются ключевые для прохождения глав NPC. Больше в городе ничего интересного нет.

Интерфейс не отстает. Блюда традиции последних лет, игра минимизирует мыслительную нагрузку на мозг играющего. Везде, где курсор виден, можно пройти. Если же он превратился в “руку”, то предмет можно использовать. “Губы” подскажут, с кем можно поговорить. И все. Список доступных игроку действий на этом заканчивается.

На скорую руку подведем итоги: много ходим пешком в пределах города, беседуем и снова ходим. Места, где что-то происходит, можно пересчитать по пальцам. Сюжет унигизительно прямолинеен и не дает вам абсолютно никакой свободы действий. Каждая глава — это четкая последовательность бесед с различными NPC, перемежающаяся вялыми драками и еще



1. Стандарт — стартовая позиция.

2. Эти снобы хотят драться. И они получают свое!



более редкими роликами. Обходных путей в решении квестов не существует, и, зачастую, вы можете надолго застрять, забыв вовремя поговорить с тем или иным персонажем. Как результат, дальнейшие действия сводятся к обходу всех доступных мест, бесконечным разговорам с окружающими и попыткам сообразить, на какие действия авторы хотели вас подтолкнуть.

Покажите мне RPG

Игра навевает грусть. Из Крондора невозможно выбраться — “движка”, позволяющего побродить по широким просторам королевства, как в Betrayal at Krondor, просто не существует. Лишь Крондор с его кварталами и система канализации, место прогулок одной из последних глав в нашей версии игры. Остается надеяться, что авторы решили приберечь что-нибудь интересное для релиза.

Почему же RтK заявлена как RPG, а не квест? Самая вероятная причина — естественная инерция и нежелание терять потенциальных покупателей. В игре можно найти очень хорошие ролевые задатки, которые просто заданы бездарным дизайном и превалирующим над всем и вся сюжетом.

К примеру, система характеристик героев выглядит солидно и весьма привлекательно. В списке skill'ов вы найдете довольно нестандартные stealth, perception, alchemy, initiative. Несомненно, авторы предполагали создать такие условия, в которых подобные качества героя оказались бы полезными. Но не создали... Столь же абсурдным выглядит большой и никому не нужный список боевых “умений”. Оружие в игре отличается лишь своим спрайтом и количеством наносимого урона. Зачем иметь несколько типов мечей, если они отличаются друг от друга только названием? Малопонятно. В Betrayal at Krondor каждый тип оружия имел свою собственную изюминку, свои выигрышные и слабые стороны. Стараниями PyroTechnix Return to Krondor получил набор одинаковых, скучных железяк — ухвата, колунов и швабр.

Имеющаяся в меню опция Resting первые несколько глав просто отключена. И вообще, зачем может понадо-

биться отдых героям, которые могут пойти в храм, выполнить квест для слугителя и вылечиться? В точно таком же положении пребывает вечно выключенное меню Party. В нем, следуя не поддающейся анализу логике, вы найдете все тот же Rest и Alchemy (!). Последнее чудо является не чем иным, как поваренной книгой анархиста. С помощью разнообразных алхимических ингредиентов, смешиваемых во фляжках, вы сможете готовить potion'ы. Впрочем, гораздо легче и удобнее купить их в магазине или не использовать вовсе, ведь в городе Крондор просто нет мест, где вы могли бы собирать необходимые составляющие для зелья. Еще один след вырезанной на определенном этапе разработки функции.

Таких атавизмов в Return to Krondor очень и очень много. Физические параметры персонажей, не имеющие ровным счетом никакого влияния на его поведение и боеспособность, система внутриигрового времени, которая простаивает первые три главы, а затем магическим образом начинает работать, — список всех грехов велик. Остается лишь надеяться, что за оставшееся до релиза время Sierra сможет немного причесать избыточно лохматый продукт.

Большие надежды?

А между тем Return to Krondor обладает самой красивой графической оболочкой из всех вышедших на данный момент ролевых игр. Полигональные герои выглядят очень убедительно, а их жестикуляция и мимика во время бесед просто похвальны. Как и рекламировалось, походовые бои сделаны на том же основном “движке”, поддерживая целостность игры. Смотрится красиво: из-за углов выскакивают люди, окружают вас. Со звоном вытаскиваются мечи, воины становятся в боевые стойки. И вы попадаете из стихии реального времени прямо в походовую резню. Звук ударов греет душу — он взят прямо из Betrayal at Krondor. Заклинания выглядят первоклассно, соревнуясь по красоте и спецэффектам с лучшими 3D shooter'ами.

Идея и исполнение битв остались прежними. В надежде, что Sierra до-



ведет батальные сцены до ума (впрочем, они уже хороши), оставим их описание до будущих времен.

Засилье сюжета и связанных с ним действий не прибавит обаяния проекту. В данном состоянии Return to Krondor не тянет на звание ролевой игры. Атрибуты RPG привнесены в игру ровно настолько, чтобы этого хватило на скриншоты для пререлизных интервью и иллюстраций на коробке с игрой. Наилучшим вариан-

Наилучшим вариантом для фирмы Sierra было бы оставить готовые графические наработки и полностью переделать все остальное.

том для фирмы Sierra и помогающего ей именитого писателя-фантаста было бы оставить готовые графические наработки и полностью переделать все остальное. К сожалению, тонкий голосок разума подсказывает, что Sierra не пойдет на такое донкихотство. Игра выйдет и будет продаваться исключительно за счет шедевра пяти- или шестилетней давности. Аминь. Ждем релиза.



"Хватит 3D", — сказал ББ мягким, не допускающим возражений тоном.

"Чем дальше вглубь..." — начал нить я...

"Железо Мастера боится", — отрезал босс.

"Так ведь Banshee..." — не унимался я.

"... — в воду, тебе же легче", — сообщил первый из DND.

"Кстати, что там с винчестерами?" — донеслось из глубин подсознания.

"Старый труп, лучше новых двух", — мечтательно ответил я, вспомнив осеннее опадение системных (или секретных?) файлов.

"Лежащий хард fdisk не сечет", — съехидничало подлое сознание.

"Тяжело в кручении — легко в раю", — сообщил виновник торжества, отправляясь к праотцам (или процам?).

"Знать, что упадет — до поломки удалить", — решил я, расставаясь с железным другом...

Бег за гигабайтами с препятствиями

Винчестеры, которые мы выбираем

Николай Радовский

Жесткий диск. Винчестер. НЖМД. Имен у этой полезной вещицы множество, еще больше моделей, которые предлагают десятки производителей. Что выбрать? почему этот "винт" лучше, а с жесткими дисками этой компании лучше не связываться? а как выбирать винчестеры? на что обращать внимание в первую очередь? как они устроены, как работают?

Quantum Fireball 6.4 EX



93

Fireball EX — превосходный винчестер, сочетающий высокую производительность с доступной ценой.

IBM DTTA-371010



93

Винчестер для тех, кто нуждается в высокой производительности и готов платить за нее деньги.

Western Digital AC310100



93

Если вы ищете емкий винчестер с минимальной ценой — обратите внимание на Western Digital AC310100.

И в самом деле — что у них внутри? С этого, пожалуй, и начнем нынешнюю ликвидацию безграмотности, чтобы чуть погодя плавно перейти к результатам предпринятого нами тестирования. ОК?

Что есть винчестер

Основа любого винчестера — один или несколько дисков, покрытых тонким слоем магниточувствительного материала. Диски закреплены на оси-шпинделе, приводимой в движение специальным двигателем. Головки чтения/записи плавают над поверхностью дисков на расстоянии долей микрона. Блок головок приводится в движение отдельным двигателем. Все механические компоненты винчестера заключены в герметичный металлический корпус.

В результате записи информации на поверхности дисков образуются участки намагниченности, имеющие форму концентрических окружностей. Такие участки называют дорожками, или треками. Группу дорожек, расположенных на всех поверхностях строго друг под другом, называют цилиндром. Каждая дорожка разделена на секторы. Сектор — минимальная единица информации, обрабатываемая винчестером (то есть жесткий диск не может прочесть или записать только часть сектора). Каждый сектор может хранить 512 байт информации. Таким образом, для доступа к хранимой информации на вин-

честере нужно указать номера цилиндра, головки и сектора.

Интерфейсы

Строгое определение понятие интерфейс: "Совокупность средств и правил, обеспечивающих логическое и физическое взаимодействие устройств". Иными словами, интерфейс винчестера определяет способы подключения накопителя к компьютеру и обмена данными между ними. Практически все современные жесткие диски оснащены интерфейсами IDE или SCSI.

Акроним SCSI расшифровывается как Small Computer Systems Interface (интерфейс малых вычислительных систем). SCSI не предъявляет жестких требований к типу и конфигурации подключаемых устройств и больше похож на системную шину, чем на простой интерфейс винчестера. Поэтому спектр устройств, подключаемых к этому интерфейсу, необычайно широк: от всевозможных носителей данных до сканеров и принтеров.

Помимо универсальности SCSI обеспечивает хорошую расширяемость: к каждому хост-адаптеру (контроллеру SCSI) можно подключить до семи устройств, а некоторые новые модификации интерфейса позволяют обойти и это ограничение.

Производительность тоже никак не назовешь "слабым местом" шины SCSI. Современные хост-адаптеры обеспечивают передачу данных с пиковыми скоростями 40 и даже 80 Мбайт/с. Этого достаточно не толь-

ко одиночным накопителям, но и дисковым массивам. В многозадачных средах SCSI также имеет серьезные преимущества. Интерфейс позволяет ряду приложений параллельно работать с несколькими устройствами на шине и обеспечивает буферизацию запросов (программа может послать устройству новое задание, не дожидаясь результатов выполнения предыдущего).

Собственно, у SCSI есть всего один существенный недостаток — цена. Современные хост-адаптеры стоят \$150-200 (цена нового IDE-винчестера). Плюс накопители SCSI, как правило, стоят дороже (в силу меньшей распространенности и ориентации на дорогие системы) IDE-аналогов.

Итог: все достоинства SCSI скрадываются ценой оборудования. К тому же большинству пользователей попросту не нужны широкие возможности этой шины. Мало кто подключает к домашнему компьютеру более четырех винчестеров и накопителей CD-ROM одновременно. Реально многопоточного софта, активно загружающего дисковую подсистему, тоже кот наплакал (это в основном различные серверные ОС и "серьезные" графические приложения). По крайней мере установка SCSI-винчестера в систему, используемую исключительно для игр и работы со стандартными офисными приложениями, — неэффективная трата денег. Увеличение производительности (если таковое вообще будет заметно) не оправдывает вложенных средств. Покупка более быстрого ЦП или дополнительной памяти, на мой взгляд, — более разумное вложение денег. Если вы все еще недовольны скоростью загрузки Duke Nukem на любимом PII450 с гигабайтным O3Y, Voodoo 2 SLI и Riva TNT — приобретите UW SCSI хост-адаптер и Seagate Cheetah или, еще лучше, RAID-массив из гепардов.

Вот почему мы ограничились тестированием лишь IDE-винчестеров.

А теперь несколько слов об IDE (ATA).

Первые винчестеры с интерфейсом IDE появились около 10 лет назад. Основная идея IDE — реализация большинства функций контроллера в самом накопителе. Собственно, акроним IDE означает Integrated Drive Electronics (вольный перевод — на-

копитель со встроенной электроникой). К моменту появления IDE на рынке доминировали низкоуровневые (логика управления винчестером находилась на контроллере, а не на самом накопителе) интерфейсы. Они (низкоуровневые интерфейсы) давно отжили свое, и схемы управления накопителем встроены во все современные винчестеры. Поэтому ATA (AT Attachment) — более корректное имя. Термин IDE тем не менее употребляется чаще, поэтому мы отдадим предпочтение ему.

Итак, IDE-накопители стали «умными». Результат — довольно примитивные (и дешевые) схемы ATA-контроллеров, легко встраиваемые в материнские платы. За простоту и доступность пришлось заплатить универсальностью и расширяемостью. Первоначальная спецификация ATA разрешала подключать к интерфейсу не более двух винчестеров (на иные устройства он рассчитан не был). Протокол ATAPI, позволяющий подключать к интерфейсу ATA иные накопители (драйвы CD-ROM, стримеры и т.п.), был разработан позже. Ограничение на максимальное количество устройств не преодолено до сих пор. Все современные материнские платы поставляются со встроенными двухпортовыми контроллерами IDE, умеющими работать с четырьмя устройствами (по два на каждый порт). Фактически, двухпортовый контроллер — это два независимых интерфейса IDE.

Общее правило конфигурации ATA-устройств таково: одно и только одно из устройств, подключаемых к каждому из контроллеров, должно быть ведущим (master). Если к контроллеру подключено два устройства, одно из них должно быть ведущим (master), второе — ведомым (slave).

Если в вашей системе есть всего два IDE-устройства (например винчестер и привод CD-ROM) — сконфигурируйте оба ведущими (master) и подключите их к разным IDE-портам.

Если у вас два ATA-винчестера и один привод CD-ROM (тоже ATA) — установите оба жестких диска ведущими (master) и подключите их к разным IDE-портам (системный диск подключите к первичному порту). Привод CD-ROM установите ведомым (slave) и подключите ко вторичному порту IDE.

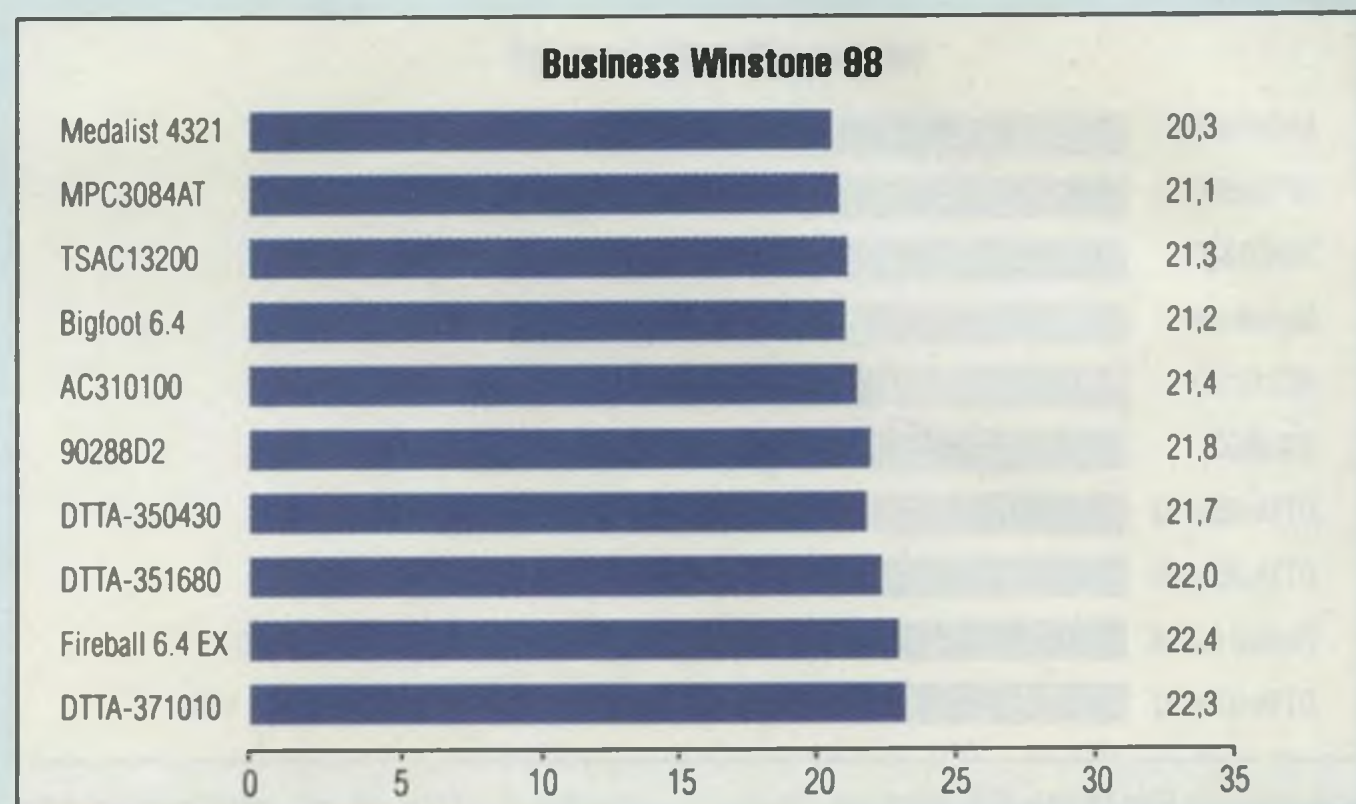
PIO, DMA и все-все-все

Существуют два режима обмена данными между винчестером и памятью компьютера: PIO и DMA.

PIO (Processor I/O) — режим передачи данных через ЦП. Пересылка информации между винчестером и ОЗУ возлагается на центральный процессор. Этот режим прост и не требует специальной программной поддержки ОС. Первый стандарт ATA предусматривал три режима PIO (PIO Mode 0, Mode 1 и Mode 2). Самый быстрый из них (Mode 2) мог передавать информацию с пиковой скоростью 8,3 Мбайт/с. Простарелая шина ISA просто неспособна передавать данные со скоростью выше 10 Мбайт/с, поэтому более быстрые режимы PIO Mode 3 и Mode 4 (с пиковыми скоростями 11,1 и 16,6 Мбайт/с соответственно) появились только после широкого распространения шин VLB и PCI.

Итак, самый быстрый режим PIO Mode 4 может передавать данные со скоростью до 16,6 Мбайт/с. Пиковой пропускной способности Mode 4 вполне достаточно для большинства современных винчестеров, так как самые быстрые из них (например IBM DTTA-371440) физически не могут считать с диска более 13 Мбайт/с. Основным недостатком режимов PIO — неограниченная скорость, а высокая загрузка центрального процессора. В однозадачных операционных системах (DOS и старые версии Windows) уровень загрузки процессора во время дисковых операций не имел большого значения. Однопоточное (то есть не разделенное на несколько параллельно выполняющихся частей) приложение не может продолжать работу до тех пор, пока не получит необходимые данные с винчестера, а однозадачная ОС в это время не в состоянии выполнять другие программы. В этом случае важна только латентность, то есть полное время выполнения дисковой операции. Многозадачные ОС (Windows NT и 95/98) во время дисковых операций, выполняемых одним приложением, могут переключиться на другие задачи. Чем меньше загружен процессор при работе в винчестером, тем быстрее будут исполняться параллельно работающие программы.

DMA (Direct Memory Access) — режим прямого доступа к памяти. Жесткий диск



(если быть более точным — контроллер винчестера), минуя ЦП, напрямую обращается к системному ОЗУ для чтения/записи данных. Центральный процессор не загружается бессмысленной пересылкой информации и освобождается для других задач. Главное, чтобы эти задачи существовали, то есть вся система не простаивала в ожидании считываемых с винчестера данных. Режимы DMA получили широкое распространение после появления чипсетов Intel 430HX и 430VX. Эти чипсеты поддерживали режим DMA multiword mode 2, обеспечивающий обмен данными между IDE/ATA-винчестером и системным ОЗУ со скоростью до 16,6 Мбайт/с. Однако пристальное внимание пользователей (не без маркетинговых ухищрений поставщиков оборудования) DMA завоевал только после появления чипсета 430TX, поддерживающего новый протокол DMA/33 (также известный как Ultra DMA). Пиковая пропускная способность этого режима — 33,3 Мбайт/с — вдвое превышала максимальную скорость ранее существовавших режимов PIO и DMA. Подчеркну, скорость передачи данных по IDE-интерфейсу, превышающая 16,6 Мбайт/с, достижима только в режиме DMA. Развитие PIO остановилось на Mode 4.

С чем едят Ultra DMA

С этим режимом связано столько мифов, что на развенчание их всех попросту не хватит журнальной площади. Тем не менее постараюсь опровергнуть некоторые известные заблуждения и, попутно, дать несколь-

ко советов по настройке этого протокола.

Нужно понимать, что Ultra DMA — всего лишь протокол передачи данных между IDE/ATA-винчестером и системным ОЗУ. Чудес не бывает: Ultra DMA не сделает медленный винчестер быстрым. Этот протокол может ускорить работу системы только за счет снижения загрузки ЦП и увеличения пропускной способности интерфейса IDE. Недостаток пропускной способности PIO Mode 4 сказывается только при использовании самых быстрых современных винчестеров (типа IBM DTTA-371010 или Quantum Fireball EX). Снижение загрузки ЦП ощутимо при работе с многопоточными (например Photoshop или 3DS Max) либо с несколькими однопоточными приложениями, одновременно загружающими и диск и центральный процессор. Большинство современных игр однопоточны, поэтому Ultra DMA не ускорит свопинг в SiN или Half-Life.

Для работы Ultra DMA требуется следующее:

1. IDE-контроллер, совместимый с Ultra DMA (к примеру, контроллер, включенный в чипсеты 430TX и 440 LX/EX/BX/GX).
 2. IDE-винчестер, поддерживающий Ultra DMA. Все выпускаемые сегодня жесткие диски поддерживают этот протокол.
 3. Поддержка Ultra DMA в BIOS материнской платы.
 4. Многозадачная ОС (например Windows 95/98/NT) с программной поддержкой Ultra DMA.
- Версии Windows 95, предшествовавшие OSR2, поставляются без поддержки DMA IDE-контроллеров. Для работы Ultra DMA в этих версиях Windows нужно установить так

Лучшие видеокарты и 3D-ускорители Нелинейный видеомонтаж Модернизация компьютеров



Мощные и высокопроизводительные видеокарты

Matrox G200 8Mb SDRAM, AGP	115
Riva TNT Viper 550 16 Mb SGRAM, AGP, быстрее, чем Monster 2!	185
ATI Xpert Work/Play, 4(8) SGRAM, Rage PRO + DVD, + выход на TV	65/70
Asus V3000 Riva 128 16 Mb, Video вход, выход (Pal/Secam NTSC), + DVD	89
Asus V3000 Riva TNT 16 Mb, Video вход, выход (Pal/Secam NTSC), + DVD	199

Платы нелинейного ВИДЕОМОНТАЖА

Miro Video DRX 384x576 S-Video: нелинейный монтаж, ввод-вывод	235
Miro Video DC20+, DC30+ 768x576 S-Video: нелинейный монтаж	564/855

Идеальные 3D-ускорители для ваших игр

Diamond Monster-2 3D-II, 1024x768 85Гц 12 Mb, непревзойденная скорость	190
Diamond Monster-2 3D-II, 1024x768 85Гц 8 Mb, убийственная детализация	155
Diamond Monster 3DFX, 640x480 4 Mb, Z-буфер, текстуры, Glide, DirectX	88

DVD ROM 2x, 5x Creative + DVD Decoder Video DXR2, читают все зоны звоните!

Скидка 3% студентам и школьникам, приглашаем дилеров!



Москва, м. "Полянка", "Октябрьская", 1-й Голутвинский пер. дом 3, 2эт.,
тел.: (095) 238-0631, 238-6120. Internet: <http://www.trankm.ru>

Business Disk Winmark 98

Medalist 4321	1110
MPC3084AT	1260
TSAC13200	1270
Bigfoot 6.4	1250
AC310100	1330
90288D2	1390
DTTA-350430	1400
DTTA-351680	1460
Fireball 6.4 EX	1620
DTTA-371010	1740

называемые Bus Master IDE-драйверы фирмы-производителя чипсета вашей материнской платы. Драйвер для чипсетов Intel можно скопировать с прилагаемого к этому номеру CD (файл bmide_95.exe).

Windows 95 OSR2 и Windows 98 поставляются с Bus Master IDE-драйверами Microsoft и не нуждаются в установке драйверов третьих фирм. Для включения Ultra DMA в OSR2 и Windows 98 нужно выбрать жесткий диск в списке устройств (Device Manager), нажать кнопку "Свойства" (Properties) и выбрать закладку "Установки" (Settings). В появившемся меню нужно поставить "галочку" рядом с пунктом DMA и, нажимая кнопки "OK", выйти из меню свойств винчестера и менеджера устройств. После перезагрузки системы Windows сможет использовать Ultra DMA. Стоит отметить, что Windows 95 OSR2 "не знает" чипсетов 430TX и 440LX/EX/BX/GX, поэтому пункт DMA в свойствах винчестера отсутствует. Владельцам плат на этих чипсетах нужно установить так называемый Inf Update patch, поставляемый на диске с их материнскими платами (эта утилита присутствовала на CD, прилагавшемся к предыдущему номеру .EXE).

Бег за гигабайтами с препятствиями

Средняя емкость винчестеров удваивается каждый год. Естественно, что во времена разработки многих стандартов возможность широкого распространения накопителей емкостью 10 Гбайт никем серьезно не рассматривалась. Поэтому на пути роста объема винчестеров возникают ограничения, заложенные еще при разработке стандартных функций BIOS.

Кроме процедур инициализации системы (POST) и загрузки ОС, в BIOS включены сервисные функции, позволяющие работать с основными периферийными устройствами (в том числе и с винчестерами). Формат вызова этих функций давным-давно определен и не может быть изменен (в противном случае, PC потеряет обратную совместимость со старым ПО). Функции BIOS, позволяющие работать с винчестерами (в дальнейшем — функции int 13), до сих пор активно используются всеми ОС, основанными на DOS (в том числе и Windows 95/98). Если BIOS "не видел" винчестер полностью (то есть не мог обратиться к некоторым секторам), то "слепота" передавалась и DOS с Windows 95. В результате пользователь, купивший

новый винчестер, не мог отформатировать его на полную емкость.

Первым барьером, ограничивавшим емкость IDE-винчестеров, стал объем 528 Мбайт. Дело в том, что стандартные функции BIOS позволяют адресовать максимум 1024 цилиндра, 256 головок и 63 сектора, а интерфейс IDE — 65535 цилиндров, 16 головок и 256 секторов. Оба этих ограничения позволяли обращаться к винчестеру не более чем с 1024 цилиндрами, 16 головками и 63 секторами на трек, итого — 528 Мбайт. Для преодоления этого препятствия было предложено два пути:

1. Адресация Extended CHS/Large Mode. В этом режиме BIOS просто транслировал адрес из формата, допускаемого функциями int 13, в формат, принимаемый интерфейсом IDE. Этот режим не получил широкого распространения, хотя до сих пор поддерживается многими BIOS.

2. Адресация LBA. Стандартное обращение к данным на винчестере IDE требует указания адреса в формате "номер цилиндра/номер головки/номер сектора". В режиме LBA каждый сектор получает свой уникальный номер (линейный адрес). BIOS, получив от программы адрес сектора в стандартном виде (цилиндр/головка/сектор), преобразует его в линейный, который и пересылает винчестеру. Для работы LBA режим должен быть поддержан не только BIOS, но и самим жестким диском. Все современные IDE-винчестеры совместимы с LBA. Режим адресации (Standard CHS/ Extended CHS/LBA) устанавливается в CMOS Setup. Для подавляющего большинства винчестеров следует выбирать LBA-адресацию.

Самым неприятным ограничением емкости стал объем 8,46 Гбайта. Как было сказано выше, BIOS может адресовать максимум 1024 цилиндра, 256 головок и 63 сектора. Перемножив эти значения и размер сектора (512 байт), мы получим те самые 8,46 Гбайта. То есть стандартные функции BIOS не могут работать с винчестерами большего объема. Единственный выход — добавить в BIOS расширения функций int 13 и разрабатывать программы с учетом нововведений.

DOS, Windows 3.x и старое ПО, работающее с диском через BIOS, не знают о расширениях и не умеют работать с большими (> 8,4 Гбайта) винчестерами.

Windows 95/98 поддерживают новые функции int 13 и совместимы с большими винчестерами. Естественно, эти расширения должны присутствовать в BIOS. Версии

Award BIOS, выпущенные после 1 мая 1997 года, содержат расширенные функции int 13. Если вы используете Windows 95, но не можете преодолеть барьер 8,4 Гбайта — попробуйте обновить BIOS материнской платы. Если новые версии BIOS недоступны, единственный выход — использовать программные расширения BIOS (так называемые диск-менеджеры). На прилагаемом к этому номеру CD записаны диск-менеджеры для IDE-винчестеров всех фирм. Внимание! Пользоваться этими программами стоит только в случае, если BIOS вашего PC не поддерживает режим LBA либо расширенных функций int 13. Диск-менеджеры могут быть причиной проблем совместимости и моментально умирают от вирусов (зачастую захватив с собой содержимое винчестера).

FAT of the hard

Несколько слов о файловых системах. Файловая система — это совокупность файлов, каталогов и служебной информации, хранящихся на диске.

DOS, Windows 3.x и Windows 95/98 умеют работать с винчестерами и дискетами, форматированными только под одну файловую систему — FAT. Эта система была разработана для хранения информации на 5-дюймовых дискетах емкостью 80 Кбайт. Претерпев некоторые изменения, она дожила до наших дней. Сейчас ее, конечно, трудно назвать эффективной, но что выросло — то выросло.

FAT (как и многие другие системы) распределяет дисковое пространство не секторами, а более крупными единицами — кластерами, содержащими несколько секторов. Кластер нельзя занять частично или поделить между несколькими файлами. Он либо занят одним (и только одним!) файлом, либо пуст. Третьего не дано.

Предположим, пользователь создает на диске файл размером 1 байт. ОС выделяет для его (файла) хранения один кластер. То есть на хранение одного байта тратится X Кбайт (X — размер кластера) дискового пространства. Чем больше кластер, тем больше места на диске пропадает впустую.

Файловые системы FAT16 и FAT32 отличаются только размерами адресов кластеров.

В FAT16 для хранения номера каждого кластера отведено 16 бит (два байта). Шестнадцатитбитное число принимает не более 65536 значений. То есть диск, отформатированный под FAT16, может содержать не более 65536 кластеров. Единственный способ работы с большими дисками — увеличение размера кластера. При этом DOS и Windows95 не умеют работать с кластерами объемом более 32 Кбайт. Поэтому максимальный объем раздела FAT16 — 2047 Мбайт.

В FAT32 адрес кластеров хранится в 32 битах (четыре байта). Соответственно, возрастает максимально возможное их (кластеров) число (4294967296). Иными словами, FAT32 за счет увеличения количества кластеров позволяет снизить их размер и объем теряемого дискового пространства.

Основная проблема с FAT32 — совместимость. Эту файловую систему поддерживают только Windows 95 OSR2 и Windows 98. Ни DOS, ни Windows NT не совместимы

с FAT32. Более того, взаимодействие OSR 2 с этой файловой системой не лишено (как ни странно) ошибок.

Если вы используете только OSR2 или Windows 98, то применение FAT32 позволит сэкономить драгоценные мегабайты. Сколько? Все зависит от объема диска и количества записанных на него файлов. Мы провели следующий эксперимент:

Создали раздел объемом 1019 Мбайт (1,068,957,696 байт), отформатировали его под FAT16 и установили Windows 98, Office 97, Norton Utilities 3.0, Quake 2 и Need For Speed 3. На диске осталось 116 Мбайт (121,667,584 байт) свободного пространства. Потом с помощью утилиты Partition Magic увеличили размер этого раздела до 1035 Мбайт (44,302,336 байт). После этого на диске осталось 42 Мбайта (44,302,336 байт) свободного пространства. Парадокс: увеличение раздела привело к уменьшению свободного места на нем. Подчеркиваю: мы не копируем на раздел новые файлы и не меняли размер старых. Оба раза на диск было записано одинаковое количество идентичных файлов. Где найти съеденные 90 Мбайт? Они потеряны из-за увеличившегося размера кластера. Размер кластера в разделе 1019 Мбайт — 16 Кбайт, а в разделе 1035 Мбайт кластер занимает уже 32 Кбайта.

Конвертировав этот (1035 Мбайт) раздел в систему FAT32, мы получили 192 Мбайта (200,835,072 байт) свободного пространства. Размеры кластеров для разделов FAT16 всех объемов приведены в таблице.

Объем раздела FAT16 (Мбайт)	Размер кластера (Кбайт)
0 - 127	2
128 - 255	4
256 - 511	8
512 - 1023	16
1024 - 2047	32

Выводы. Не стоит устанавливать приложения, состоящие из большого количества файлов, на раздел FAT16 объемом более 1024 Мбайт. Иначе вы рискуете потерять свыше 100 мегабайт. Разумнее использовать FAT32 или NTFS (файловая система Windows NT) либо дробить диск на разделы объемом менее 1024 Мбайт.

Как мы тестировали

Все винчестеры устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, видеоадаптером Matrox Millennium II PCI 4Mb и монитором ViewSonic PT770.

Тестируемый накопитель был сконфигурирован ведущим (master) и подключен к первичному каналу встроенного в материнскую плату контроллера IDE.

Винчестеры, объем которых превышал 8,4 Гбайта, мы разбивали на два раздела следующим образом: первичный (primary partition) объемом 8,4 Гбайта и расширенный (extended partition), занимающий все оставшееся пространство. Оба раздела форматировались под файловую систему FAT32.

На винчестерах объемом менее 8,4 Гбайта мы создавали единственный первичный раздел, занимающий все пространство жесткого диска.

Такой метод разбиения дисков выбран неслучайно. Дело в том, что разделы, размер

которых превышает 8,4 Гбайта, форматируются в FAT32 с размером кластера 8 килобайт (разделы объемом менее 8,4 Гбайта форматируются с 4-килобайтным кластером). Так как размер кластера влияет на результаты высокоуровневых тестов производительности, мы прогоняли все тесты на разделах FAT32 с равными (4 килобайта) кластерами.

После форматирования мы устанавливали на подопытный винчестер панъевропейскую версию Windows 95 OSR2.1, драйверы видеоадаптера, Inf update patch, DirectX 6.0, тестовое ПО и включали режим DMA (пункт DMA в опциях накопителя). Перед запуском тестов диск дефрагментировался.

Тесты Business Disk Winmark и Hi-end Disk Winmark (измеряющие скорость дисковой подсистемы) из пакета Winbench 98 прогонялись на процессоре Pentium II 300 с 64 Мбайтами SDRAM.

Для увеличения нагрузки на жесткий диск в тесте Business Winstone 98 (тест, измеряющий производительность всей системы при выполнении типичных бизнес-приложений) мы сократили объем ОЗУ до 32-х мегабайт, оставив ЦП Pentium II 300.

Естественно, мы не могли не испытать винчестеры "на fps". После прогона "серьезных" тестов мы устанавливали в систему 3D-ускоритель Diamond Monster 3D II 12Mb, демо-версию SiN (v. 0.90) и демо killer.dm2. Для обеспечения максимальной загрузки винчестера мы устанавливали в систему 32 Мбайта SDRAM (SiN требует не менее 64 мегабайт) и ЦП Pentium II 450. Недостаток системного ОЗУ приводил к постоянному свопингу. Тестирование проводилось в разрешении 640x480 при отключенной синхронизации с VSYNC следующим образом:

После загрузки SiN мы вызывали консоль и вводили команды:

```
timedemo 1
map killer.dm2;toggleconsole
```

Получив результат, мы выходили из SiN и перезагружали Windows 95. Публикуемые fps — среднее арифметическое семи запусков теста. Для сравнения: результат теста SiN на PC той же конфигурации, но с 64-мя мегабайтами памяти, — 48 fps.



IBM DTTA-371010



Объем: 10,1 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 7200 оборотов/мин
Размер буфера данных: 512 Кбайт
Цена: \$315
Цена за гигабайт: \$31

Единственный из протестированных нами винчестеров с частотой вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту. К сожалению, мы не смогли получить на тестирование DTTA-37140 — "старшего брата" DTTA-371010. Высокие скорость вращения дисков и плотность записи данных вывели DTTA-371010 на первое место в синтетических тестах производительности (Business/Hi-end Disk Winmark). В тестах, основанных на реальных приложениях (Winstone, SiN), этот винчестер отстал от Quantum Fireball EX 6.4.

Увеличенная частота вращения шпинделя практически не отразилась на уровне издаваемого шума: накопитель лишь немного громче "младших братьев" (DTTA-350430 и DTTA-351680).

IBM DTTA-371010 — винчестер для тех, кто нуждается в высокой производительности и готов платить за нее деньги.



Quantum Fireball 6.4 EX



Объем: 6,4 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 512 Кбайт
Цена: \$185
Цена за гигабайт: \$29

Результаты тестирования этого винчестера стали для нас приятной неожиданностью. Fireball EX наравне конкурировал с накопителями IBM, имевшими большую частоту вращения шпинделя.

В тесте SiN этот винчестер был первым, обогнав IBM DTTA-371010 на 1,4 fps (около 5%). В синтетических тестах "Огненный шар" отставал от диска IBM на 4-7%, но в Winstone опять пришел первым. Работает детище Quantum немного тише, чем DTTA-371010.

Fireball EX — превосходный винчестер, сочетающий высокую производительность с доступной ценой.

IBM DTTA-351680

Объем: 16,8 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 512 Кбайт
Цена: \$470
Цена за гигабайт: \$28

Вот уж действительно Титан (Titan — имя этой серии винчестеров IBM)! С этим накопителем, вероятно, возникнет лишь одна неразрешимая проблема — хронический избыток свободного пространства.

Только IBM пока удалось упаковать 16 Гбайт в стандартный трехдюймовый IDE-винчестер. Производительность на высоте: накопитель занял третье место. Как и "младший брат", DTTA-351680 не будет раздражать вас шумом. Естественно, это самый дорогой винчестер из протестированных нами. При этом стоимость хранения гигабайта данных на DTTA-351680 довольно невысока (хотя и не минимальна).

У этого винчестера практически нет конкурентов. Ближайший соперник — DTTA-371440 (14-гигабайтный винчестер, слывающий самым быстрым накопителем с интерфейсом IDE) — тоже произведен IBM. Если вы готовы отдать за жесткий диск почти \$500 и превыше всего цените объем, DTTA-351680 — верный выбор.

IBM DTTA-350430

Объем: 4,3 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 512 Кбайт
Цена: \$158
Цена за гигабайт: \$37

Один из младших членов семейства Titan. Небольшое отставание от "старших" вполне естественно. Тем не менее DTTA-350430 продемонстрировал высокие результаты, заняв по итогам тестов производительности четвертое место. Уровень шума невысок. Пожалуй, единственный недостаток этого винчестера — высокая цена. Если вы готовы платить за небольшой и быстрый винчестер — обратите внимание на DTTA-350430.



Maxtor 90288D2

Объем: 2,88 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 256 Кбайт
Цена: \$132
Цена за гигабайт: \$46

Самый маленький из предоставленных на тестирование винчестеров оказался на удивление быстрым. Незначительно отстав от IBM DTTA-350430, этот накопитель по результатам тестов производительности стал пятым. Maxtor 90288D2 шумит слегка выше среднего уровня. Самая высокая цена за гигабайт — следствие малой емкости накопителя. Стоит отметить, что 90288D2 был

единственным накопителем, укомплектованным руководством по установке.

Если вам нужен небольшой и недорогой, но быстрый винчестер, Maxtor 90288D2 — отличный выбор.



Western Digital AC310100



Объем: 10,1 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 512 Кбайт
Цена: \$215
Цена за гигабайт: \$21

Винчестер с рекордно низкой стоимостью за гигабайт. В этой области Western Digital удалось опередить даже Quantum Bigfoot (впрочем, неизвестно кто вышел бы победителем, попади к нам Bigfoot 12 TS). AC310100 также опередил "Большую ступню" во всех тестах производительности за исключением SiN. От Maxtor 90288D2 этот винчестер отстал довольно сильно. Итог забегов — шестое место AC310100. Уровень шума невысок.

Если вы ищете емкий винчестер с минимальной ценой — обратите внимание на Western Digital AC310100.



Quantum Bigfoot 6.4 TS

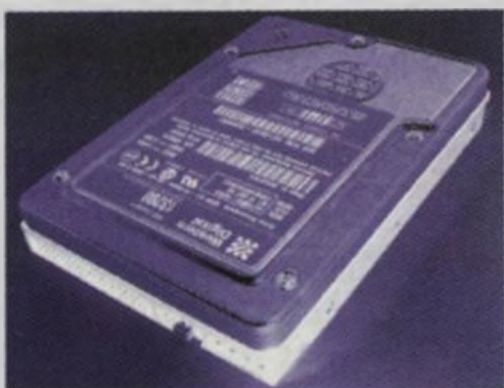
Объем: 6,4 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 4000 оборотов/мин
Размер буфера данных: 512 Кбайт
Цена: \$155
Цена за гигабайт: \$24

Bigfoot — единственные пятидюймовые IDE-винчестеры, выпускаемые до сих пор. Устанавливается "Большая ступня" в стандартный пятидюймовый отсек половинной высоты (в такой же отсек водворяются приводы CD-ROM). Расчет Quantum прост: дисководы 5,25" — анахронизм. Тем не менее большинство современных корпусов имеют как минимум два пятидюймовых отсека. Один из них занят приводом CD-ROM, второй

обычно пустует. Зачем засовывать гигабайты в трехдюймовые корпуса, если свободны большие отсеки?

Цель серии Bigfoot — максимальная емкость за минимальные деньги. Естественно, эти винчестеры не претендуют на рекордную производительность. Тем не менее Bigfoot TS никак нельзя назвать медленным. В тестах производительности он продемонстрировал результаты, близкие к показателям накопителей Western Digital AC13200 и Fujitsu MPC3084AT. Сюрпризом стали результаты теста SiN: "Большая ступня" обошла конкурентов, сравнявшись с IBM DTTD-351680 (накопителем совсем другого класса).

Пожалуй, самый серьезный недостаток Bigfoot TS — высокий уровень шума. Это единственный из протестированных нами винчестеров, заслуживающий эпитета "шумный". Если бы не это неприятное обстоятельство, Bigfoot TS можно было бы смело рекомендовать стесненным в средствах пользователям.



Western Digital AC13200

Объем: 3,2 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 512 Кбайт
Цена: \$130
Цена за гигабайт: \$41

Самый дешевый из протестированных винчестеров. Производительность AC13200 — ниже среднего, уровень шума — средний. Подходящий вариант для стесненных в средствах пользователей.

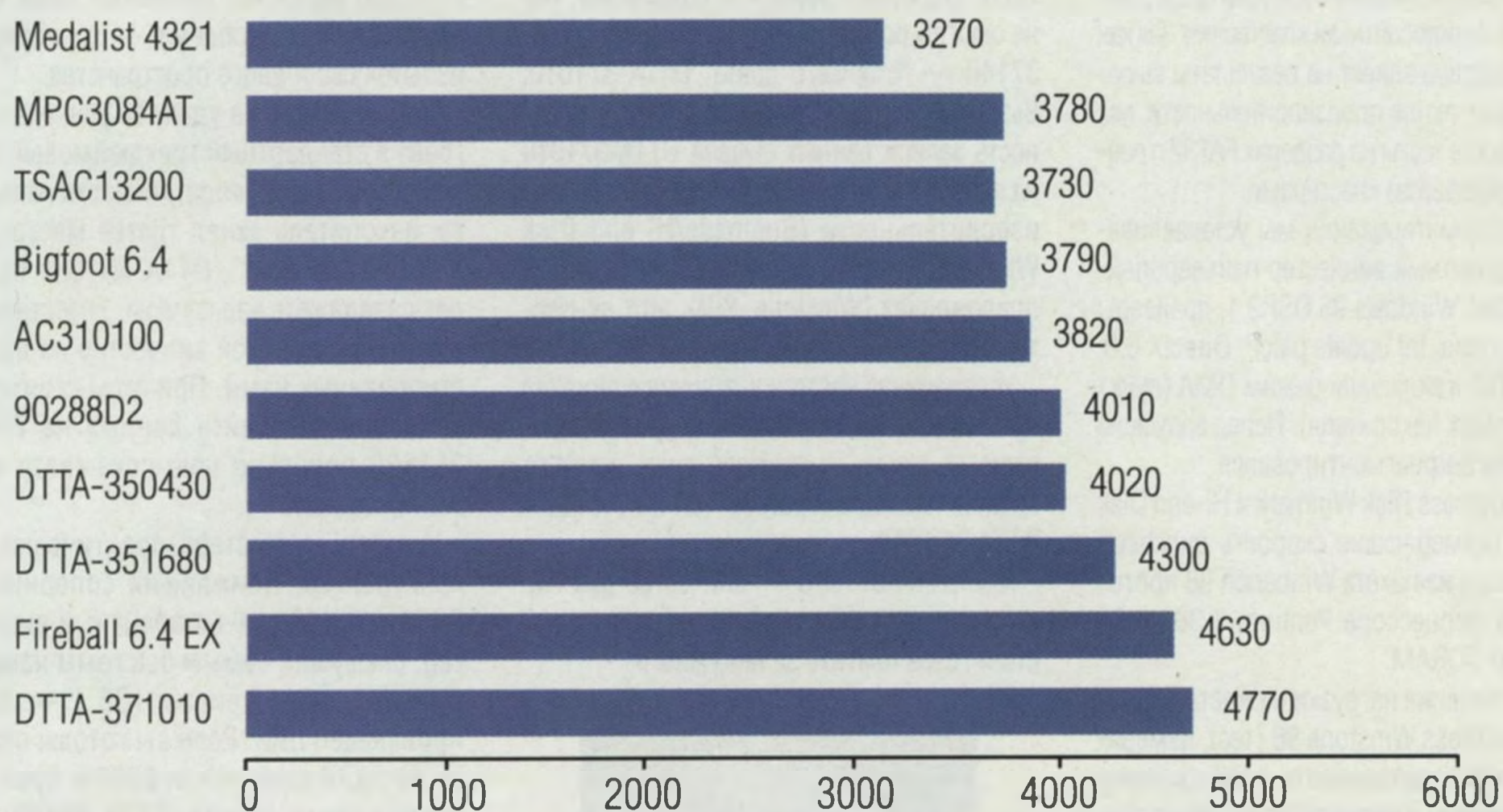


Fujitsu MPC3084AT

Объем: 8,4 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 256 Кбайт
Цена: \$251
Цена за гигабайт: \$30

Довольно медленный и дорогой винчестер. Основное достоинство MPC3084AT — практически бесшумная работа. Винчестер был самым тихим из протестированных нами. В тестах производительности

Hi-end Disk Winmark 98



MPC3084AT занял предпоследнее место. Если тишина для вас важнее всего — покупайте диски Fujitsu. В противном случае, можно найти более дешевые, емкие и быстрые накопители.

Medalist 4321 обладает довольно привлекательной ценой за гигабайт. Однако неестественно низкая скорость сводит все достоинства на нет.

Все винчестеры устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, видеоадаптером Matrox Millennium II PCI 4Mb...

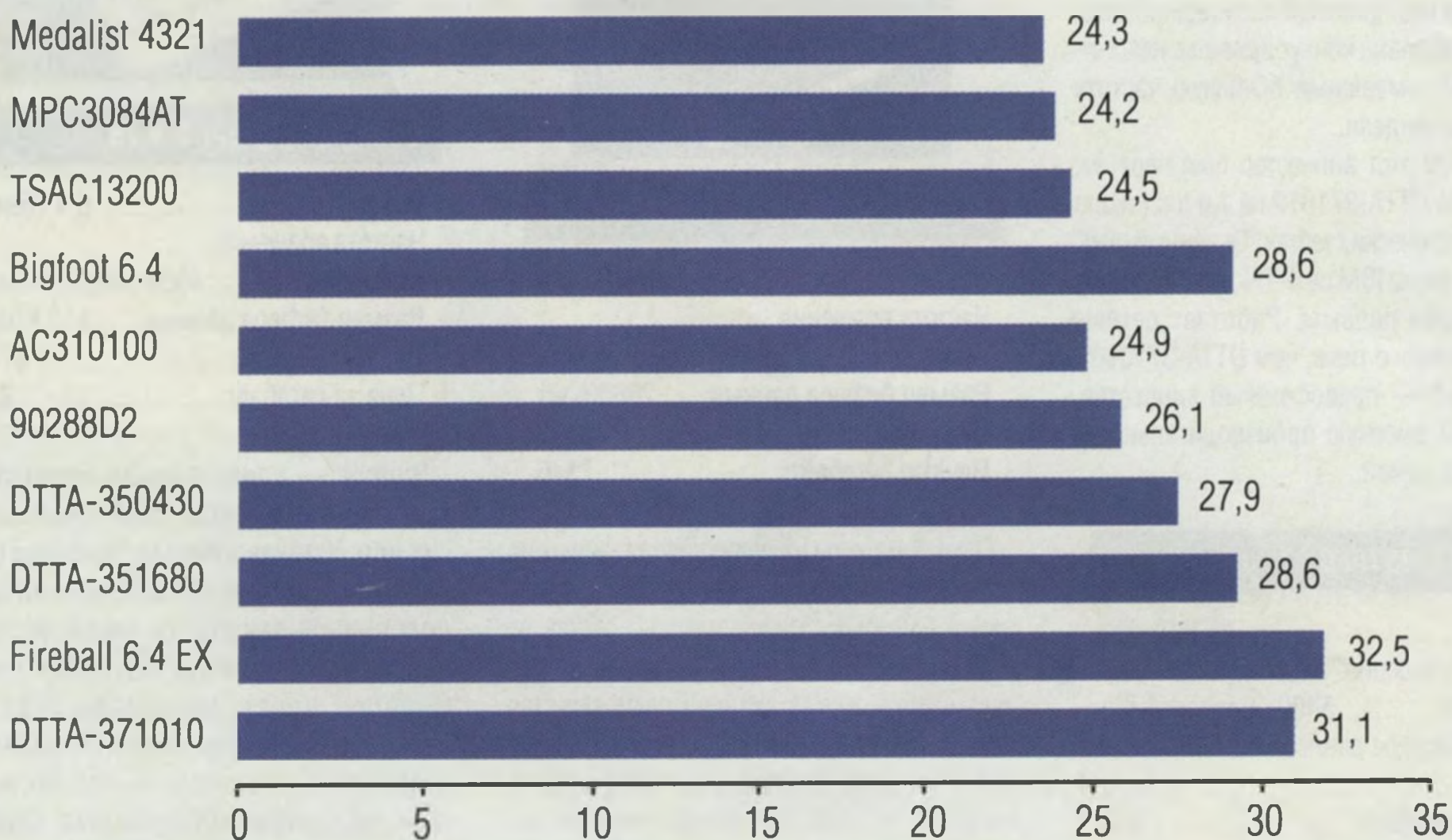
Самый медленный из протестированных винчестеров. Medalist весьма заметно отстал от Fujitsu MPC3084AT. Причины провала — малая плотность записи и объем внутреннего кэша. Достоинство Medalist 4321 — низкий уровень шума. Накопитель снабжен металлической пластиной, защищающей печатную плату от повреждений и статического электричества. В принципе, для своего объема



Seagate Medalist 4321

Объем: 4,3 Гбайта
Частота вращения шпинделя: 5400 оборотов/мин
Размер буфера данных: 128 Кбайт
Цена: \$139
Цена за гигабайт: \$32

SiN killer.dm2



Спасибо!

Редакция GAME.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования винчестеры.

Desten 195-4197
X-Ring 719-9570
IPLabs 728-4101
ASBM 935-8713
"Пирит" 115-7101



Между отдыхом и работой

Не пугайтесь, я не по поводу очередной рецензии на очередную игрушку. Строго говоря, это послание — результат более чем годичного общения с журналом.

Мне уже далеко за двадцать и я не геймер в вашем понимании; игры для меня — лишь способ снять напряжение после тяжелого дня. Прикладная математика, картография, программирование — от такого коктейля у любого мозга к концу дня встанут дыбом. И я очень дорожу возможностью вернуть их в исходное положение. НО! Штука в том, что все труднее становится найти ту самую игрушку, способную справиться с этой задачей.

Нет целительной, расслабляющей игры (так, кажется, Мотолог высказался по поводу Shadow Master). Ах, Мотто, Мотто, если бы это было так, я не пожалел бы на нее десятой части своей инженерской зарплаты. Увы, в ПэЖэ-разделе кандидатур не наблюдается в принципе. Любой FPS после старинки Q1 кажется нестерпимо скучным.

Unreal пробовал развлечь нас цветомузыкой. На неделю ему это удалось, но только на неделю. Потом это превратилось в мясорубку (только не надо мне говорить, что кому-то удалось пройти дальше двадцатого уровня без читов). С читками же — приятная прогулка по красивому ландшафту под отвратительным небом. Кстати, кто-нибудь объяснит мне, почему одна из тамошних лун заключена в черный квадрат? Новое слово в астрономии? Согласен, всего один глюк, зато он мозолит глаза всю игру.

Carmageddon продержался подольше, но как давно это было! Передав всех пешеходов всеми возможными способами, в том числе самыми извращенными, я с удовлетворением положил диск в ящик стола и желая извлечь его оттуда не испытываю, боюсь испортить первое впечатление. Когда-нибудь я пройду его во второй раз, но это будет уже не то.

Симуляторы от господина Ламтюгова чужды мне по определению. У меня просто нет времени на изучение полутора сотен страниц мануала и запоминание стольких же управляющих клавиш. Да и когда приборы занимают две трети экрана, места для собственно игры практически не остается (сие относится и к Wing Commander, и к Pacific Strike). Когда г-н Ламтюгов агитировал всех и каждого за Longbow, моя машина не соответствовала даже минимальным требованиям. Теперь ситуация изменилась, но и огонь в голосе Хорнета угас. По-моему, ему самому уже надоело рецензировать симуляторы F-16 и "Абрамса", отличающиеся только способом изображения дыма. Заинтересовать кого-то игрой таким будничным тоном рассказа, особенно, учитывая страсть Андрея к понятным ему одному аббревиатурам,

задача практически невыполнимая.

Квесты... Как много в этом звуке... Не помню, в каком именно, но мне встретилась, с позволения сказать, puzzle примерно следующего содержания: чтобы узнать одну цифру кода сейфа, нужно было вспомнить, сколько указателей показывали на зюйд-зюйд-вест на верстовом столбе на другом конце игрового мира, причем вернуться туда было уже невозможно. Я не ручаюсь за точность пересказа, но уважаемые Ольга с Наталией наверняка вспомнят что-то подобное. С тех пор я не играю в квесты.

Ролетики были бы наиболее близки моему характеру, если бы не одно обстоятельство. Я не люблю фэнтези. Не подумайте, что я что-то имею против старика Толкиена и кельтских народных сказок. "Властелин колец" я прочел в восемь лет, но, господа, все хорошо в меру. Я буду очень благодарен тому, кто назовет мне RPG без драконов, магов и живчиков-скелетов, кроме Fallout (который, к сожалению, не попал мне в руки вовремя, а сейчас уже и не найдешь). Хотел бы попробовать "Вангеров", но их демо-версия без объяснения причин так и не согласилась работать на моем PII, и я до сих пор пребываю в нерешительности по поводу покупки финальной версии.

В разделе Олега Хажинского положение более благополучное, но вспомните, пожалуйста, скольких виртуальных орков, огров и гоблинов вы, Олег, отправили на тот свет. Думаю, за миллион перевалило уже давно. Не надоело? Мне — да! Когда я слышу слова "паладин" или "магия", мне хочется заткнуть уши и прогнать кошмар.

По этой причине меня ни на секунду не заинтересовали Myth, Dark Omen и иже с ними. Какие бы технологические навороты там ни были, они не смогут побороть скуки при убийстве 2256128-го орка на службе черт-знает-какому императору. А сколько подобной мути еще на подходе? Когда я читаю в вашем журнале, что CaveDog тоже решили превратить роботов в гномов, а танки — в катапульты, мне остается только выругаться сквозь зубы.

Пошаговые стратегии при всей своей интеллектуальности лишены главного — динамики. Под воздействием ваших восторженных отзывов о серии X-COM я честно попытался в нее въехать. Не получилось. Запутанный интерфейс, убогая графика и пошаговость на моих глазах убили замечательный сюжет, о котором вы рассказывали с таким воодушевлением. И не только X-COM страдает этими недугами. Увидев в седьмом номере скриншоты нерожденной Alpha Centauri, я обратил внимание на все те же прямоугольные берега и ступенчатый рельеф. Грустно, господа.

Почему-то экономика всегда была моим самым нелюбимым предметом в институте. Нужно объяснять мое отношение к экономическим симуляторам?

Что же у меня осталось? RTS. Боль-

ше нечего. Но и здесь найти что-то действительно увлекающее и стратегическое оказалось сложно. Были великая Dune II, уникальный Warcraft II, в который я явно переиграл и заработал аллергию на фэнтези. Что дальше? C&C и его клон-с-большой-буквы Total Annihilation — это по сути не стратегии. Единственный стратегический прием, известный их авторам, — "Дави его числом". Кто собрал большую толпу, тот и выиграл.

Об Age of Empires — отдельный разговор. Мы с приятелем внесли свой вклад в империю БГ, купив лицензионную версию. Никогда себе этого не прощу. Разрекламированная, как спасение стратегомана, на поверку она оказалась... Ну, вы знаете... Самое психоделичное зрелище, которое я видел в своей жизни, — как катапульта пыталась проехать по узкой полоске между берегом и лесом. Квинтэссенция спрайтовой анимации: нигде больше ни один юнит не дергался так трогательно. Браво, MS. От количества апгрейдов волосы встанут дыбом у всех и везде. Но самая убийственная фишка — священники, могущие обратить солдата в другую веру за пару секунд. Иуда — ангел по сравнению с нашими солдатами, которые могут предать вас тридцать раз в минуту, причем даже без тридцати сребреников!

И вот, вышел StarCraft. Сюжет, баланс, разнообразие. Хорошо, очень хорошо. Но мало. Игра приносит удовольствие только при прохождении кампаний, но они проходятся быстро. Выиграть же у компьютера на single mission — задача, требующая напряжения всех умственных и физических сил. Надо отдать должное Blizzard, одолеть AI один на один далеко не просто. В другой обстановке это было бы здорово, но после работы так хочется расслабиться. Разобраться же с редактором миссий — руки не доходят. Вот и разрываюсь я между двумя противоречивыми желаниями: поиграть часок и дать отдых серому веществу.

Интересный случай — Commandos. Вроде бы сложно, но проходит "на ура". Может, потому, что здесь сохранять каждую минуту — в порядке вещей? Жаль только, что одноразовый.

Три месяца уже не появлялось в вашем журнале игр, которые заинтересовали бы с первого взгляда. Блекло все как-то, серенько. Все уже было. Может, в ноябре чем порадуете?

К чему я все это? В игровом мире становится все меньше и меньше развлечений. Навороты есть, прогресс не стоит на месте, реалистичность достигает невиданной высоты (или глубины?). Но нет того, за что ценились во все времена любые игры, — нет развлекательности. Либо скучно и затерто до дыр, либо сложно — и игра превращается в тяжелый труд.

С уважением,
Дмитрий Ш. (Санкт-Петербург, lisin@solaris.ru).

In This Issue

Cover Story Simply a Blockbuster!

Every pre-Christmas Season Blockbuster-wannabee\$ come our way by legion. Only a few will succeed. Both commercially and in the hearts of the gamers. Seven candidates have already claimed their Statu\$ this season.

Carmageddon II: Carpocalypse Now, by Stainless Software/SCI, the most anticipated add-on turned an epitaph to the great game.

Fallout 2, by Black Isle Studios/Interplay, changed little since the original and continues to offer an outstanding gameplay. **Our Choice!**
Grim Fandango, by LucasArts/Activision, doesn't claim to establish a new standard and, therefore, is a beautiful game for both hard-core players and novices. **Our Choice!**

Populous: The Beginning, by Bullfrog/Electronic Arts, is a real rewarding challenge concealed under a simple outfit. Ideal for those who think and act quickly. **Our Choice!**

Railroad Tycoon II, by PopTop Software/Gathering of Developers, is a genuine school of life for those who want to tie their future with railroads. Destined to live for years on! **Our Choice!**

SiN, by Ritual Entertainment/Activision, came out really interesting with laudable levels complete with AI (reads Artificial Idiocy), however lacks atmosphere, and please turn this mu\$ik OFF! **Our Choice!**

TreSpa\$\$er, by DreamWorks Interactive/Electronic Arts, is \$\$\$\$\$\$lightly ahead of time. Excellent physical engine realized in inadequate graphic\$ environment. Who will dare define the genre and the right hardware?

Action

Delta Force, by NovaLogic, is a solid NovaLogic-style sim with an unusual object of simulation: imagine an organic creature on two legs that uses an M4 rifle to shoot at cacti in Uzbekistan.

November Demo\$: A Celebration of Blockbuster Sequel\$
Blood 2: The Chosen, by Monolith/GT Interactive, makes us believe that the bloodiest game of all times has lost its mesmerizing attractiveness and atmosphere. Might be for good.

Heretic 2, by Raven Software/Activision, turned out to be a mere sack of bugs. A light case of pornophrenia (i.e. schizography) with occasional seizures of mania grandiose.

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft, by Core Design/Eidos, what else could be le\$\$ anticipated (except by a handful of loyal fans) and more predictable?

Adventure

BlackStone Chronicles, by Legend Entertainment/Mindscape, scared us to death. A good dose of horror guaranteed. **Our Choice!**

Strategy

Warhammer 40.000: Chao\$ Gate, by Random Games/SSI, is the third and most sophisticated challenge to X-COM that Random Games has to offer. However, not the game of our dreams but an excellent gift to Warhammer fans.

Simulators

Colin McRae Rally, by CodeMasters, is the most pleasant rally with a warm-hearted attitude to both the car and the road. **Our Choice!**
Monaco Grand Priz Racing Simulation 2, by UbiSoft, is an advanced version of F1 Racing Simulation. A rare case of a sequel worthy of **Our Choice!**

Micro\$oft Combat Flight \$imulator, by Microsoft, is of little combat value in a single-player mode and offers nothing new in multiplayer.

Hardware

This month we tested IDE hard drives. IBM's new 10.1 Gb DTTA-371010 received **Our Choice!** Western Digital AC310100 was named **Best Buy**. Quantum Fireball 6.4 EX was worthy of both **Best Buy** and **Our Choice!**

