

www.game-exe.ru

#12'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



стр. 2-19



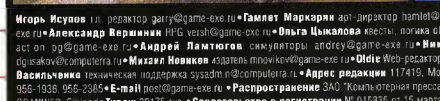
HALF-LIFE

THIEF

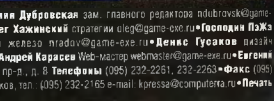
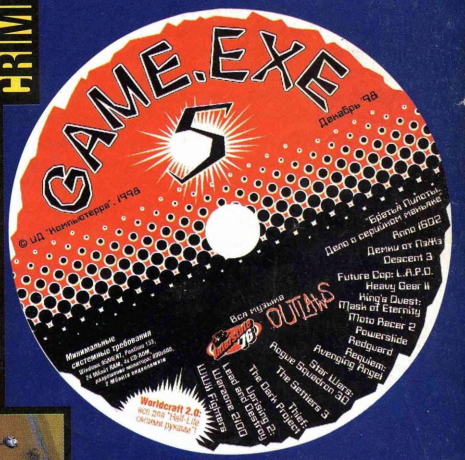
THE DARK PROJECT

Игры из победита

In This Issue

8
9

computerra.ru • Нат
a@game-exe.ru • О
лий Радевски
ldie@game-exe.ru
ква, 2-й Рошински
дир. Сергей Тимо
1987 года



Реклама в номере	
"1С"	4 стр. отб.
"Русский Стиль"	87
"СИАМ"	89
"Совсем Телекомп"	61
"Телекомпания"	81
"Транс-М"	91
Удальцов электронный	63
ASBIS M	85
С.А.С.С.	86
Dia Electronics	31
DVM Group	3 стр. отб.
Formula	37
OMG Productions	99
Panasonic	99
Philips	2 стр. отб.
Zenon N.S.P.	71

Реклама в номере	
"1С"	4 стр. обл.
"Русский Стиль"	87
"СИМ"	49
"Совсем Телепорт"	81
"Товарищ Компьютер"	15
"Транк-М"	91
Уральский электронный завод	63
ASBIS M	89
Cat Software	31
Dial Electronics	89
DVM Group	3 стр. обл.
Formoza	37
QMD Productions	59
Panasonic	93
Philips	2 стр. обл.
Zenon N.S.P.	71

Они будут первыми

или Игры из победита

Господин ПэЖэ

HALF-LIFE

Давно это было. Но я помню...

Удивительное дело, но советские не только переводили металл на клепание сотен тысяч не работающих комбайнов для выкапывания урожая из-под внезапно выпавшего снега, но только уничтожали миллионы погонных метров неплохих тканей, кроя кривые пинжаки для народа и шия безразмерные белые тапочки для широкого домашнего и ритуального потребления, но и занимались делом. Кажется, в конце 20-х годов молодые инженеры-неофиты, только-только выплывшие из рабфака, с места в карьер изобрели уникальный материал "победит". Стране, черт возьми, нужны были танки (самолеты, автомобили, прокатные станы etc.), а станки для их производства работали из рук вон — не было приличного режущего инструмента. Существовавшие доселе дедовские материалы для его изготовления не отвечали новому моменту — зверскому подъему индустрии и напористым требованиям просветлевших станочных масс: "Дашь сверло для рассверливания самой прочной и откормленной советской брони!" — быстро изнашивались, тупились, крошились, ломались, выходили из строя.

Требовались свежие идеи. Пропетарские массы истосковались без качественного скачка. Толстая советская броня страдала без своего уникального сверла.

Сплав "победит" стал тем самым прорывом, который, в ряду прочих, разумеется, принес нашей заглохлой стране несколько ключевых побед — в том числе в будущей войне.

Полуразпад жанра

Подход к теме может показаться вам несколько тяжеловесным, но аналогии прозрачны.

Наш с вами любимый экшен-жанр (а именно "шутеры от первого лица"), самый народно-кассовый и эмоциональный, самый игровой из всех игровых жанров, вырождается. Это факт, от которого не отмахнуться. Разница между играми — как разница между мексиканскими телесериалами, в одном героя зовут Хорхе Луис, а в другом — Педро Диас, в одном героиню похищают в младенчестве, а в другом она теряет память... Друзья мои, сколько можно убивать одних и тех же монстров, радуясь, как малые дети, очередному увеличению числа полигонов на сотню-другую? Сколько можно эпизод ностром по экрану отсылавшая сценарий там, где его нет и быть не может?

Жанр мертв. Сказано уже все, что можно было сказать. Дальше — либо очередные перепаки классики (могут быть лучше, могут — хуже, но тот, кто отыграл свое в DOOM и Quake, ничего нового уже не найдет), либо то, чего мы все так ждем — появление новых жанров.

На пороге открытий?

Так вот, похоже, сегодня мы стоим на пороге таких открытий. Только что появившиеся Half-Life и Thief: The Dark Project, как нам кажется, обладают теми самыми чертами, что могут вдох-

нуть жизнь в распадающийся жанр. Обе несомненные асютлы, они тем не менее относятся к разным поджанрам: продолжающий классическую традицию Half-Life, кажется, способен стать точкой отсчета для жанра, в определении которого обязательно будет два слова — "интеллектуальный" и "кино"; "Вор" же от Looking Glass — так и вовсе вещь сугубо новаторская, поэтому с выдачей ему точной жанровой характеристики пока повременим.

Я не буду объяснять вам, в чем именно состоят свежие идеи этих двух проектов, благодаря которым экшены вообще и "шутеры от первого лица" в частности легко и быстро могут восстановить свое реноме. — об этом вы прочтете ниже, спланики и глубокие рецензии прилагодятся, однако послушайте, что сказал мне на днях великий и ужасный Александр "Скар" Вершинин: "Я попробовал Thief — и он ошеломил меня. Это РОСКОШНАЯ Игра. Не только не уступает Half-Life, но, по своей оригинальности, забивает несчастный шутер".

Догадайтесь, почему циничный, усталый профессионал Скар исполнил такую ругаду? Да потому, что его истрадававшаяся душа тянется к свежему и чистому, к романтике воровского братства... черт, куда меня понесло вместе со Скарком...

Да, может статься, что тот же Thief — сенсация-однодневка, что нового жанра с толпой последователей и подражателей он не создаст, и мы забудем его навсегда. Но до этого — обязательно пройдем до конца. Именно этим хорошие игры от всех остальных и отличаются. Послыше бы свежих идей, чтобы каждая игра была как в первый раз...

Эти игры должны распороть на мелкую стружку наше ушербное пристрастие к тупым шутерам и их штампам. Эти игры сделаны из победита. И они будут первыми.

THIEF

THE DARK PROJECT

Из тени в тень перебегая...

Господин ПэЖэ

Thief: The Dark Project

Знаете ли вы, что хитрая американская военщина вполне серьезно применяла сначала DOOM, а потом и Quake для тренировки полицейских, солдафонов и прочих чипов и дейлов? Так вот, мировой преступный мир не замедлил отреагировать — и на свет появилась эта игра...

цессе добывания денег, а свет факелов — главный враг.

Все дело в том, что главное оружие вора — вовсе не кинжал или отмычка, а скрытность. То есть не попадаться врагу на глаза и не дать ему тебя услышать. Для первого нужна темнота и неподвижность, а для второго — добротная мягкая обувь, аккуратная походка и отсутствие скрипучих досок в полу. Неплохо еще запомнить пути отхода и маршруты патрулирования, но об этом позже.

Очень интересное решение с точки зрения интерфейса: внизу экрана есть индикатор, показывающий, насколько хорошо вора видно окружающим. Если тихо стоять (или, еще лучше, сидеть на корточках) в плотной тени, то индикатор весь черный, и увидеть меня можно только в одном случае: споткнуться о меня на бегу. Если я пошевелился, индикатор станет слегка светлее, и с расстояния в пару шагов меня станет видно, пока не перестану шевелиться. И так далее — чем светлее вокруг и чем быстрее я двигаюсь, тем опаснее это занятие. Правильная тактика — перебежки из одной тени в другую.

Хотя, конечно, перебежки — тоже штука опасная (а что в наши дни безопасно?). Звук шагов отлично слышен, особенно по камню или металлу, и обязательно заставит услышавшего его охранника притихнуть и проверить, что тут происходит. Так что надо либо двигаться шагом, либо после пробежки хорошо спрятаться и переждать проверку. Вообще, стражники жутко «живые» — я бы на их месте вел себя точно так же. И потому предвидеть их поведение довольно легко. И движутся правильно — опять-таки применен метод motion capture, то есть движение снято с живых людей, и это замечательно выглядит.

Если и приходится кого-нибудь убивать (напомню, убивать разрешено только начинающим, профессионалы в самом крайнем случае могут оглушить ударом дубинки по голове, причем сзади, исподтишка, иначе миссия не выполнена, и приходится начинать сначала), рекомендуется до проливания безутеш-

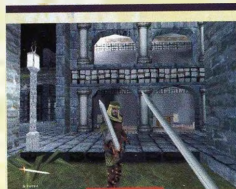


Теневая экономика

И потому главная задача — вовсе не настрелять побольше фрагов, а совсем наоборот, просто выжить самому. От такой инверсии сначала тихо едет крыша, а рука сама выбирает лук и стрелы, дабы все-таки прикончить ближайшего стражника. И только когда через пару минут стрелы заканчиваются, цвет лица становится совсем нездоровым от потери крови, а цель по-прежнему далека, заблудшая крыша встает на место и начинает помогать в незнакомой обстановке. Это нормально, ибо ничего похожего на Thief: The Dark Project доньше просто не было.

Итак, для тех, кто уже отстрелял свое, здесь раздолье. Блаженная тишина, где шаги слышны метров за двадцать, цель миссии на самом высоком уровне сложности — никого не убить в про-

Лучший способ победить в драке — уклониться от нее. Прежде чем смеяться — подумайте еще раз. Это — опыт поколений, основа основ, древняя мудрость.



Отныне мы будем играть не за абстрактного спасителя человечества, не за ангела или спецназовца, а за самого настоящего вора! Не слишком сильного, довольно медленного и плохо вооруженного. В любом нормальном поединке быстро выносимого вперед ногами. И тем не менее отважно идущего ради сотни-другой монет на самые опасные предприятия.

Страшно

Я не пугался так со времен DOOM'a. Да, когда в темноте на тебя с ревом вылетел разъяренный Baron of Hell, это заставляло подсакивать на кресле и вытирать о штаны разом вспотевшие руки. Но теперь я понял, что такое настоящий страх, который длится не две секунды, а час или два без перерывов. Наверное, со временем это чувство ослабнет, десятую или двадцатую миссию я буду проходить, как чисто интеллектуальную задачку, но сейчас я их действительно боюсь!

Кого их? И почему боюсь? Да их, тех самых чипов и дейлов, натренированных и хорошо вооруженных. Стражников, охраняющих богатства и честно отработывающих свои денежки. Честных граждан, так и норовящих поднять крик, если заметят постороннего. Ибо защититься мне от них нечем, и позволить себе вспасать подражать я просто не могу. Страх не просто средство выживания, а самая настоящая философия, стиль жизни. Трусые — это те, кто уходит живым. А храбрые — те, чьи дети будут просить у трупов подаяние, когда их отцов вполне закономерно прикончат в очередном сражении. Лучший способ победить в драке — уклониться от нее. Прежде чем смеяться — подумайте еще раз. Это — опыт поколений, основа основ, древняя мудрость. С вами говорили амёбы, улыбашие от пальца солнечных лучей, обезьяны, сматывавшие жиста, заслышав тигриный рев, и джигиты, бежавшие с поля боя, — именно они и есть ваши предки. Слушайте и не говорите, что не спышали.

ных слез над телом покойного оттащить это самое тело в самый дальний и темный угол, где его не сразу заметят. Собственно, то же самое лучше проделать и с телами тех, кто в обмороке, — афишировать свое присутствие в нашей профессии не принято.

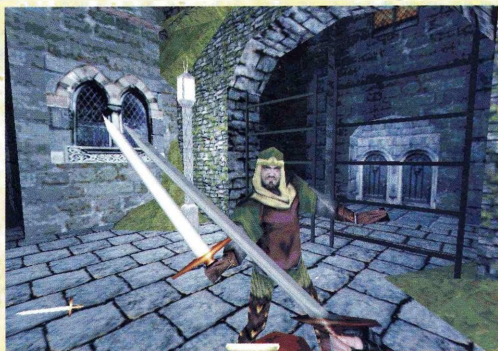
А еще можно (и иногда нужно) воровать вещи прямо из карманов, точнее, с поясов. Отлично получается с пьяными, подползешь тихонечко сзади, хватать ключи, и тихонько назад...

Игривая

Я уже почти готов стать буддистом. Мне в кайф созерцание. Я провожу по десять минут, сидя в тени и составляя в мозгу маршрут движения охранников, я медуитирую, слушаю потрескивание факела и приближающиеся неслышные шаги. скрип дверей и разговоры охранников о своем.

Если есть желание — сложность игры настраивается в процессе! То есть, если не удастся пройти какую-нибудь миссию, можно не начинать всю игру сначала, а просто понизить сложность. А для следующей миссии — снова повысить. Детский восторг.

Да и сложность, как бы это пожелать сказать, на сложности игры не отражается — регулируется вовсе не количеством или силой охранников. Как на Normal (самый легкий) — заметьте, Easy вообще отсутствуют! стражник или монстр — зверь опасный, так и на Hard и на Expert, и встречаться с ними не рекомендуется. Мозгов у них тоже не прибавляется. Добавляются просто новые задачи (оцените разницу, появляются интересные дела, которые надо сделать дополнительно к предыдущим, а вовсе не очередной десяток одинаковых монстров), а задано и ужесточаются требования к воровскому мастерству. На Expert обычно вообще ничего нельзя убивать. Совсем. Только отпугивать, и то осторожно.



Звук — вообще очень важная вещь в мире Thief. Начнем с того, что все вокруг абсолютно честно все слышат. И любое наше действие сопровождается шумом.

Жаль, дефицит схода никакой стороной не приспособить — игра строго одиночная. Ну, в самом деле, когда толпа народу начала бы воровать что-нибудь друг у друга, ныкаясь в темноте, — получилось бы смешно, но жутко скучно. Но, с другой стороны, время от времени надо удаляться от мира, погружаться в медитацию и искать смысл жизни. Thief как раз для этого. Свою задачу выполняет на все сто. Или даже на сто один.

Кстати, чтобы не было мучительно скучно, уровни весьма разнообразны — от упиц города и древних соборов до затопленных акведуков. И есть даже сценарий, где, как водится, приходится спасать мир. Не переставая воровать.

Шаги звон, как звон бокала

Звук — это большая (и лучшая) часть игры. Увы, у меня нет аудиокарты с поддержкой траммерного звука. И из этого жутко страдаю — Thief очень много приобретает, если слышно все, как в жизни. Голд не просто приближается, а приближается сзади слева, и бежать (стоп, стоп, бегать в "Ксёйке"), а здесь — аккуратно, хотя и быстро, переступают, стараясь не шуметь! надо вперед и направо. Неперевозимое ощущение, по словам тех, кто пробовал.

Звук — вообще очень важная вещь в мире Thief. Начнем с того, что все вокруг абсолютно честно все слышат. И любое наше действие сопровождается шумом. Спустил тетиву лука, намеченная цель поражена, да только что толку? За углом, оказывается, стоял еще один враг, и он услышал звон тетивы. Эх, надо было сначала проверить коридор... Отмычку задействовал, так на шум забежала целая толпа. Причем звук распространяется честно: программисты из Looking Glass потратили кучу времени, добиваясь реалистичной физической модели не только для предметов (которые, как в Trespasser, падают, кувыркаются и становятся как надо), но и для звука.

С одной стороны, шуметь плохо. Враги слышат подозрительный звук, настораживаются и идут проверять его источник. А ведь источник — это мы... Но! При желании можно использовать мрачные стороны мира себе на благо. Да, противнику положено заинтересоваться источником шума, ему за это деньги платят. Так создадим этот источник! Кроме шумовых стрел (смотрите ниже рассказ об оружии и предметах), мы можем и подручные средства пустить в ход. Скажем, подобрать что-нибудь и просто бросить в сторонку, затавившись в тени. Пока враг повернется то место, куда мы его "отправили", можно ему легонечко кистенем по головке...

Разговоры — отдельная история. Тут и сам Гарретт (наш главный герой) время от времени что-нибудь забавное изрекает (но только тогда, когда это безопасно), тут и стражники общаются, кстати, иногда можно подслушать что-нибудь полезное... Кто-то насвистывает, звери воют и рычат — душа радуется...

Дело о безумных Irs

Собственный "движок" — единственное слабое место игры, однако. Dark Engine'ом кличут. Полигонов мало, зато, да и те, что есть, — довольно простенькие. Текстуры, впрочем, в меру реалистичные — придраться не буду. А вот сложность мира оставляет желать лучшего — угловато все вокруг, особенно персонажи. Да, движется отлично, а вот сами по себе...

Скорости "движка" вполне хватает, разрешение устанавливается какое надо (жаль, конечно, что качество картинок от этого не сильно улучшается, разрешение текстур достаточно велико только на ключевых объектах вроде циферблатов и колонок), управление весьма правильное — для любителей разных игр заготовлены готовые конфигурации, похожие на привычные развлекательные. Мне почти полностью подошла Quake-образная.

Свет, как ему и положено в такой игре, светит, тени затеняют. Несмотря на некоторую бедность, мир вполне убедителен. Вода течет, вокруг реальные дома, в них — реальные люди, жизнь называется.

Зато враги, убогая, спокойно проходят сквозь двери — то есть дверь еще открывается, а человек уже давно за ней. Не без ошибок и в других областях: например, враги напрочь игнорируют гаснущие факелы, даже не нервируют. Это, конечно, полезно для облегчения игры, но не очень реально...

Наша маленькая консультация

КРОВИЩА — как это ни удивительно, наш враг. Если уж играть на легком

уровня, где убивать разрешено, то обязательно после душегубства надо смыть с пола кровавое пятно водяной стрелой. Иначе результат не замедлит, как легко догадаться, воспоследовать. Первый же стражник (или слуга, а на более поздних миссиях появятся и монстры) который увидит пятно крови, поднимет визг на все зданье, и на бедного вора начнется самая настоящая охота. Любый охранник будет бродить с мечом наготове и заглядывать в каждую щель, появятся усильные патрули... Короче, не советую демаскировать себя, водяных стрел обычно как раз хватает. А еще лучше — вообще не убивать.

Деньги не мало беречи! А готов расцеловать авторов за это решение. В начале миссии тебе дают все, что действительно необходимо, и позволяют еще выбрать что-нибудь для души. Веди тоже экономить не нужно, пижонство до добра не доводит.

Меч или лук демаскируют. Если уж прятаться — то обязательно убрать их (по умолчанию — кнопка "←"). А вот дубинка — штука довольно незаметная, можно оставить. Кстати, обратите внимание: если кнопку удара просто нажать и тут же отпустить, то удар будет очень слабый и бесполезный. А вот если ее поддержать чуть подольше, то раздается характерное шлобс кратенькое, с этого момента удар "крутеет". А если еще поддержать — удар будет сверху и самый сильный.

Цифры и факты: сила удара, если жертва тебя не видит, улетяется (несчастный может знать о твоём присутствии, но если тихоночно зайти сзади — удар все равно в пять раз сильнее). К слову, дубинка — тоже штука опасная, какого-нибудь очень слабого врага можно упыренным ударом убить ненаарком, и провалить всю миссию.

Выглядывать — это вовсе не выходить! Обязательно используйте специальные кнопки (называют их поудобнее), чтобы наклоняться и заглядывать за угол. Очень полезное изобретение, враги ничегошеньки не видят.

Пазить можно, более того, нужно. Если сами не заметишь — то на достаточно низкие поверхности наш вор умеет забираться с подтягиванием. Нажали кнопку прыжка — и держим, пока не влезет.

Пол бывает разный. Не только мужской и женский, но еще и металлический, деревянный, каменный. К примеру, в демо-версии игры (см. наш диск!) стражник, охраняющий вход в тронный зал (где, собственно, и лежит скинтер), очень хорошо слышит. Но если погасить факелы водяными стрелами, потом аккуратно, по ковровым дорожкам, войти в зал, пустить шумо-

вую стрелу или просто бросить что-нибудь типа бутылки на пол, то можно, пользуясь дорожками для смягчения звука шагов, потащивать немного вокруг него, все-таки зайти за спину и оглушить его, не убивая.

Записываться надо с осторожностью. Нейми темное, тихое место, постоять некоторое время, прислушаться и только потом сохраниться. Иначе есть шанс обнаружить, что через полсекунды после записи из-за угла выйдет охранник и задаст себе резонный вопрос: что этот красавец в черном плаще здесь делает? И перегружаться будет бесполезно, охранник все равно выйдет...

Инструменты воровского ремесла

Начнем по порядку. Есть вполне серьезные причины, чтобы убавить из рук вообще всякое оружие, к примеру, чтобы быстрое бежать или стать менее заметным. Для этого существует кнопка "

На клавишу "1" у нас назначен меч. Владеет им Гарретт неважно, но в случае чего от смерти спастись можно. Удар наносится автоматически, главное — не забыть замкнуть, то есть поддержать кнопку удара. Не забывайте также, что мечом можно блокировать удары врага — это экономит немало здоровья.

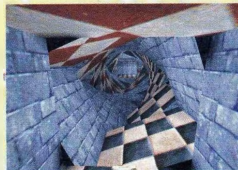
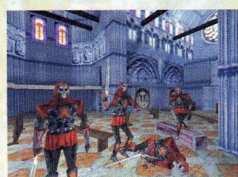
Дубинка. Маленькая, да удаленькая. Удар ею по затылку, если враг тебя еще не заметил, погружает его в глубокий, спокойный сон — больше он никому не помешает, если, разумеется, его тело не найдут.

Дальше — слюнные стрелы, их разновидностей у нас много. Обычные: применяются для убийства. Если враг не видит, то стреляет, то порожждения в пять раз больше, так что стрелять в лицо бесполезно. Убийственной стрелой падает без крика, что иногда очень важно.

Водяные стрелы. Многоцелевая штука. Позволяют гасить факелы (увы, не фонари), дают возможность смыть с пола кровь (чтобы враги не подняли тревогу, увидев пятна), а если зарядить их "святой водой" — получится отличное средство против зомби.

Огненные стрелы. Здесь надо чуть-чуть сказать о физике: каковая у нас весьма честна. Дерево (любое) горит, как, впрочем, и люди, особенно оделка на них. Камень и металл — негорючие, так что перед выстрелом лучше подумать о последствиях. На эти стрелы не действует гравитация — они летят по прямой.

Стрелы с лешайником. Хитрая магическая вещь: там, где падает эта стрела, моментально и бесшумно разрастается пятно лешайника, глушащее шаги.



Жанр действительно новый. Никто и никогда не ставил игрока в положение жертвы, а не охотника. Везде и всюду целью было "уничтожить", "пристрелить"...



Thief: The Dark Project

Looking Glass Technologies
Eidos Interactive
Графика 85% • Звук 100% • Сюжет 96%
Интересность 97%

Хит сезона, с интелтуальной идеей, очень умелателный. Прити дело, пожалуй, только слабый "джок", хотя он нашему воровскому делу също и не мешает.

Windows 95/98 • Pentium 166 (пак. 200)
• 32 Mбайт RAM • 4x CD-ROM
• SVGA (рек. 3D-ускоритель)

Газовые стрелы. Не убиваются — газ там снотворный, валит врага (а еще лучше — нескольких сразу), с ног до конца миссии. Очень сильная штука, жалко, дорогая и редкая. Как и огненные, эти летят по прямой.

Стрелы с веревками. Вытаскиваются, как и положено, только в перьевые предметы и стены, и по куску веревки, что привязан к такой стреле, можно куда-нибудь вскарабкаться.

И, наконец, последний вид стрел: шумовые. Позволяют отвлечь кого-нибудь, ибо издают странный звук там, куда воткнулся. Но, правда, ненадолго — после того как враг обнаружит такую стрелу, у него возникает законные подозрения: откуда такое чудо здесь взялось?

Дальше у нас — предметы. Их тоже немного, но зато все полезные.

Эликсир здоровья. Осторожно: пьет его Гарретт весьма шумно.

Эликсир воздуха. Помогает далеко уплыть под водой, если его вовремя выпить.

Эликсир скорости. Позволяет некоторое время бегать быстро-быстро. Не скинпидар ли, часом?

Святая вода. Против злобных зомби и undead'ов.

Два вида отмычек: с квадратными и треугольными зубчиками. Осторожно: работа отмычкой — дело небыстрое и весьма шумное. Кстати, куплю использование надо принять и держать, пока Гарретт не кончит работу.

Ослепляющая бомба. Враг слепнет (он-то не ожидает вспышки) на пару секунд — как раз хватает, чтобы дубинкой его по темечку. А вот на досках времени мало — я пробаовал.

Газовая мина. Как встает из названья, это — лошуха. После взрыва этой штуки могут уснуть несколько человек, если идут толпой.

Обычная мина. Лучше не пользоваться, шумит...

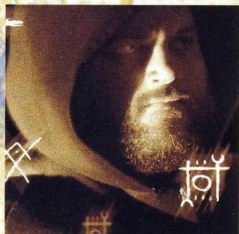
Новый жанр?

На мой взгляд, да. Жанр действительно новый. Никто и никогда не ставил игрока в положение жертвы, а не охотника. Везде и всюду целью было "уничтожить", "пристрелить", разве что в SIN промелькнула химическая фабрика, где нельзя было шуметь и показываться работникам на глаза.

А здесь есть те самые зерно истины, за которым безуспешно гоняются все изготовители игр. Хотите — верьте, хотите — нет, но именно Thief на сегодня в моем личном списке игр 1998 года занимает первое место, а вообще не Half-Life с Shogo. Не пропустите — возьмите с нашего "комплекта" демо-версию и поиграйте. А потом бегите покупать полную

Испытание на прочность

Дизайнер на страже, или Даешь ковры и факелы!



Задавать вопросы "не по существу" было бы преступлением. Thief настолько уникален, так отличается от "стандартного игрового продукта-98", что говорить о чем-либо ином просто не хочется. А потому, мы вышли на **Тима СТЕЛМАХА (Tim Stellmach)**, ведущего дизайнера проекта (вот он, на фото вверху). Тим назвал наши вопросы "глубоко касающимися философии дизайна". Нам было приятно.

Game.EXE. Здравствуйте, Тим. "Экзе" в полном составе рубится в Thief. — и это ваша вина. Даже наш более-менее-серьезный главред (ака ББ) взял за привычку подкрадываться сюда и пробовать огреть вас чем-нибудь тяжелым. Как вы смогли создать ТАКОЕ?! Как все начиналось, как родилась идея сделать именно "симулятор вора"?

Тим Стелмах. Привет, "Экзе"! Сразу дам совет: убирайте ковровые покрытия с пола и меняйте факелы на фонари. Тогда подкрадываться незаметным значительно сложнее.

Многие идеи Thief обсуждались нами задолго до начала работы над проектом. Что-то около трех лет назад. В Looking Glass собралась теплая компания ребят, обладающих богатым опытом в создании как action, так и ролевых игр. Если вспомнить, кроме Ultima Underworld и System Shock, наши бойцы работали и над Terra Nova. После стратегически ориентированной Terra Nova нам хотелось вернуться к истокам. С другой стороны, заикнуться на играх "бег и стрельба" тоже

У профессиональных игроков, да еще "заточенных" на ролевые игры, Looking Glass всегда пользовалась огромным уважением. У этих ребят есть чувство стиля. И они всегда верны себе, своему внутреннему ритму — что не может не отразиться на их играх. Возьмите Ultima Underworld, System Shock или Thief — это проекты, способные вернуть вам интерес к компьютерным играм.

не дело — а ведь слишком многие решили, что в System Shock был избыток экшена.

Идей было несколько. Сначала мы хотели вплотную заняться фехтованием (по этому пути пошли авторы Die by the Sword), что привело нас прямоком в омут средневековой романтики. Где-то посередине пути мы оказались у "промежуточного корыта" под гордым названием "Король Артур против Робин Гуда". В ходе ожесточенных словесных боев мы выяснили, что вороватый рыцарь из Шервудского леса нам нравится значительно больше, чем какой-то король Артур. Его и оставили. Знаете, System Shock многому научил нас. Например, мы поняли, что идея сделать персонажа очень хрупким, уязвимым —

абсолютно выигрышная. Благодаря слабостям Гарретта, мы смогли ввести совершенно новые тактические идеи в обычную аркаду "от первого лица". Мы дали игроку возможность импровизировать. Пользователю приходится осваиваться и тщательно обдумывать, где, когда и при каких обстоятельствах лучше всего принять бой. Thief заставляет вас заниматься абсолютно нехарактерными для нашего жанра вещами. И это здорово.

EXE. Борр! Вы шутите? Драться с этими зомби?! Ни за что. Видите, что вы с нами сделали? Мы не хотим драться — что нам совершенно несвойственно. Так к какому же жанру вы относите свою игру? И вообще, считаете ли вы целостно-образным деление игр на жанры?



Т.С. Да, я думаю, что вести категорию было делом необходимым. На рынке слишком много игр, и покупатель должен самостоятельно разобраться и приобрести то, что ему нужно. Конечно, у деления на жанры есть и свои минусы. Скажем, очень сложно уложить на одну полку DOOM и System Shock. Непонятно, кто и кому льстит.

Что касается Dark Project, то это action-adventure. Но я предпочел бы сравнивать Thief не с играми данного жанра, а с фильмами. Серьезно! Смотрите Mission Impossible? Вот это и есть Thief. В наше время жанры приходится делить на поджанры. Мы открыли свой собственный — "шпионский экшен".

EXE. Не скажите, чтобы нам нравился Том Круз... Гарретту приходится не в меру сложное. Ведь игра очень реалистична — это ее главный козырь. Скажите, входило ли в ваши планы максимизировать реализм, как этого добивались разработчики Trespasser. Или же вам пришлось пожертвовать определенными "реалистичными" моментами ради gameplay?

Т.С. В нашей игре реализм действительно крайне важен. Только так мы смогли заставить игрока размышлять знакомыми ему категориями, пытаться пройти игру, решать свои игровые проблемы, испытывать собственный жизненный опыт, знание реального мира. Таким образом, вы просто играете, полагаясь на свою интуицию и инстинкты, а не заучивая правила игры. Спасибо, а теперь спать! Счастливо!

С другой стороны, мы никогда не пытались добиться "предельного" реализма в игре. Кому нужна симуляция, если за окном есть целый мир, полностью воспроизвести который никогда не сможет ни одна программа? Итак, мы стремимся к реализму и пытаемся избежать слишком уж фантастичных вещей, но... Если перед нами встанет выбор между реализмом и удовольствием от игры, gameplay'ом, мы выберем последнее.

EXE. Угу. Посмотрим: даже на самом сложном уровне Thief есть неко-



торые «опечатки». К примеру, стража не замечает уменьшения освещения, не обращает внимания на скрип открывающихся дверей, а также не поднимает тревогу, если один из охранников вдруг бесследно исчезает со своего поста. Не это ли пример тех самых уступок, которые делаются ради «удовольствия»? Или вы просто побольше перегрузили AI слишком большим количеством функций?

Т.С. Воистину хорошие примеры. Давайте их разберем. В действительности, стражники замечают, что вы погасили факел. Но только если это происходит внезапно, прямо под их носом. Но даже в этом случае они не очень «расстраиваются». Почему? Тот факт, что вы можете варьировать уровень освещения, и то, как сильно это влияет на ход игры, является достаточно новым для игр нашего жанра. К тому же это просто приколливо. Мы хотели, чтобы игроки во всю пользовались нашей находкой — и их не пугали возможные последствия стрельбы по факелам. Оказалось, что задумка была встречена «на ура», и если бы мы захотели использовать идею о освещении еще раз... Скажем так: стражники обязательно стали бы уделять больше внимания игре света и тени.

Что касается других приведенных вами примеров, то они также имеют отношение к важной проблеме. Игра должна быть честной. Пользователь должен принимать решения на основе определенной информации. Ведь вы не знаете заранее, находится ли кто-нибудь за дверью, так? Если бы стражники реагировали на открытие дверей, то вы попадали бы в серьезные переделки значительно чаще. Жизнь не является честной штукой — игра же должна быть честной. Вот вам и ошеленный конфликт между реализмом и геймплеем. Мы пошли на уступки, и именно поэтому открывать двери в Thief — дело абсолютно безопасное.

Следующая проблема. Небрежное отношение стражи к своим товарищам по службе. Сначала мы хотели ввести определенные правила, благодаря которым охранники патрулей отслеживали бы исчезновение своих коллег. Но эта функция вполне могла привести к ряду совершенно непонятных для игрока тревог и обысков. Вы должны видеть, где

оступились и почему вас начали искать. Поэтому мы ограничили более узким кругом возможных реакций стражи: они могут находить плохо припрятанные трупы или замечать отсутствие на месте особо ценных артефактов. Но ничего более. Действия охранников должны быть очевидны для игрока!

.EXE Ну хорошо. Но почему вы выбрали именно средневековый мир для Thief? Работа современных медвежников может быть не менее интересной и опасной.

Т.С. Позвольте заметить — лишь частично средневековый — а на самом деле, псевдосредневековый мир. Мы черпали вдохновение из таких вещей, как «Робин Гуд» и «Серый Мышелов» Фрида Лайбера (кажется, он популярен везде! См. еще одно наше интервью. — **А.В.**). Просто мы хотели придать игре оригинальную атмосферу — наподобие той, которую получил проект System Shock. К тому же вариации на тему средневековья пришлись по душе нашим художникам и дизайнерам.

.EXE Обсуждали ли варианты приближения Thief к жанру RPG? Кажется, система личных характеристик героя (agility, perception), а также «умения» (picklock, stealth) могли идеально вписаться в идею игры...

Т.С. Большинство людей в Looking Glass активно играют в ролевые игры — будь то настольные RPG или их компьютерные аналоги. А потому подобных предложений было очень и очень много. Что нас остановило? Благодаря такому шару, мы бы вплотную приблизились к RPG-жанру. Но ведь нам отчаянно хотелось сплести что-нибудь новое!

Проблема ролевых игр состоит как раз в том, что они не идут слишком сильно отдалены от своих настольных прообразов. Как результат, в ролевом жанре практически не замечается движение вперед — в смысле дизайна. Они отказываются ломать устоявшиеся и выверенные правила.

.EXE Значит, вы склонны поддерживать action-жанра? Тогда почему вы боретесь со столь ограничениями? Это должно подтолкнуть игрока к решению проблем «без насилия» или, опять-таки, продиктовано требованиями «игрового реализма»?

Т.С. Как остановила только излишняя сложность интерфейса. Ведь игроку приходится учить пользоваться тем или иным инструментом. Вор на деле не может задумываться над тем, какую кнопку нажать, чтобы использовать тот или иной инструмент. Его так и возмущают за жабры — задумчивым.

В Thief и так довольно много необычных для игрока идей. Приходится сле-



дить за светом, не забывая сначала выглянуть из-за угла, а лишь потом идти, продумывать наиболее бесшумный путь через комнату. Thief ни в коем случае не является игрой, где нужно много драться — и выбор воровских инструментов отражает это настроение. Конечно, в игре есть миссии, где вам приходится убивать кого-нибудь. Но это ни в коем случае не человек. Все человеческие жертвы в игре лежат исключительно на совести пользователя. Меч нужен скорее для вашего собственного спокойствия: мол, вооружен, значит, защищен.

.EXE А может ли существовать такая игра, как multiplayer Thief?

Т.С. Думаю, что да. Как вы прекрасно понимаете, традиционный deathmatch-режим для Thief абсолютно невозможен. Некоторые другие существующие сетевые варианты игры более приемлемы. Сетевой Thief должен стать чем-то совершенно новым, хотя и будет сильно отличаться от «одиночного». Вот почему мы решили не пытаться сделать сетевой режим игры в первом же проекте. Работа, связанная с воплощением в жизнь single-player Thief, было достаточно, чтобы надолго занять нас. Но мы действительно обдумали вариант multiplayer.

.EXE Thief привнес в жанр так много, что мгновенно стал номинантом на звание (во всем случае в России) «Игры года». Второй кандидат разумеется, Half-Life. Что вы думаете об этом проекте?

Т.С. Мое мнение покажется вам необычным. Half-Life в какой-то мере помогает нашему «Бору» пробиться на рынок. Множество FPS сейчас пытаются избавиться от штампов жанра, ищут что-нибудь новое. Half-Life стал одним из первых подобных проектов. HL уходит от Quake-стандарта лишь немного, но достаточно для того, чтобы игроки почувствовали желание поиграть во что-то свежее. И тут появи-

ется Thief. Мы не одни. Авторы Commandos и Rainbow Six тоже попытались пойти своим путем. И добились успеха. Мне кажется, что идейно новому проекту легче пробиться, если он окажется среди нескольких, себе подобных. Гораздо легче быть на переднем фронте, чем оставаться в оппозиции и пытаться пробиться в одиночку. Мы были в оппозиции и раньше — это испытание на прочность.

В конечном счете все сводится к той самой проблеме жанров, которую мы уже успели затронуть в нашем разговоре. Если вы хотите заставить потребителя оценить ваш продукт по достоинству, лучше дать ему еще несколько названий — для сравнения. Так что на рынке будет место и для Half-Life, и для Thief, и для многих других игр, которые захотят выйти на передовую.

.EXE Раз уж мы заговорили об играх вообще и переднем фронте в частности, позвольте спросить, какие проекты этого года вы считаете наиболее интересными?

Т.С. Оставим Thief и Half-Life в стороне, ладно? Следующим, конечно, будет Unreal. Лично мне было интересно играть в Commandos — там та же самая идея «тихой войны», которую мы попытались воплотить в Thief. Trespasser, несмотря на все недочеты, привлекает внимание своей отчаянной попыткой достигнуть максимального реализма в игре. Среди квестов я бы выделил Grim Fandango и Sanitarium — достойные представители неумирающего классического квеста. Не могу не сказать и о приставках. Я «подсел» на Zelda 64, и мне показалась симпатичной Final Fantasy Tactics.

.EXE Спасибо за исчерпывающий ответ, интереснейшую беседу и, конечно, великий Thief. Ну и, само собой, ждем System Shock 2!

Интервью вел Александр Вершинин



Искусство скриптовых миниатюр

Александр Вершинин

Half-Life

Странное это ощущение — когда крыша уезжает. Не то, чтобы неприятно, но щекотливо. А все почему? Не надо было устраивать сеанс одновременной игры в Half-Life и Thief. Теперь гасить факелы, выглядывать из-за угла и поливать врагов из MP5 хочется везде. А как худо без гранатомета в средневековом замке, вы даже представить не можете!

Меня зовут Фримен, Гордон Фримен

Понимаете, Half-Life — это не "экшен" и не "шутер". Это приключенно. Думайте о Half-Life, как о романе или фильме. И увидите, что они ни в чем не уступают традиционным способам повествования. Причины успеха? Элементарно: единый мир, от начала и до самого конца, плюс удачные скриптовые вставки на протяжении всей игры. Ну хорошо — еще отличный "реалистичный" дизайн всех без исключения архитектурных конструкций, их замечательная стилистика. Не забудем и про необычайно просветленные мозги пехоты. И все. Ничего больше.

Роликов, будь то мультипликация или редкое в наше время FMV, нет в принципе. Немногочисленные сюжетные сценки делаются на том же самом "модифицированном" Quake engine. Самая большая и неудачная среди них (неправда!) — **ББ** — вступительная. Типичная демонстрация технологии. Ее невозможно "промотать", а каждый раз, начиная новую игру, смотреть, просто нет сил. Пожалуй, единственная серьезная оценка Valve. Больше их не будет.

Главный герой игры, мистер Гордон Фримен (Gordon Freeman), также остался без анимации сценаристов. Он вообще ничего не говорит, мы никогда не видим его со стороны. Вы это он, он это вы. Лишь битмэп в заставку (и обложка 10-го УЧУ) портит стерильную атмосферу анонимности. Перед нами красивое лицо интеллигента на троле войны. Известный факт: школьный учитель может стать безжалостным и

хладнокровным, если угрожать его подопечным и загнать в угол его самого. Впишите в этот список и ученых. Фримен любит рассматривать свое оружие, чистить его, передегивать затвор и дразнить Снарка. Вот и все, что мы о нем знаем.

В Half-Life интерес представляет не герой, не оружие и даже не сам сюжет. Все перечисленные аспекты игры выполнены Valve на достойном уровне. Но в них самих нет ничего необычного или революционного. Вся изюминка в том — как окружающий мир каждый раз, за каждым углом, в каждой комнате преподносит себя исследователю-угрозу. Слышали про анимированные детские книжки? Half-Life сделана в точности по указанному рецепту — только для публики постарше.

Выползаем наружу и видим трупы. Люди в белых халатах запачкали своими внутренностями чистые стены лаборатории. Неряхи.

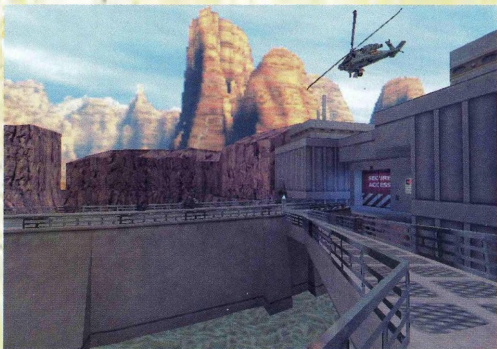
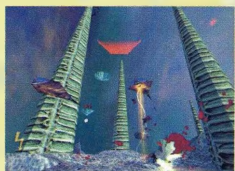
Поэтому нет никакого смысла описывать что-либо, кроме самих ситуаций, с которыми сталкивается наш ученый во время своих попыток вырваться из подземного кошмара. Маргия Half-Life — это умение рассказывать сказку. Всего лишь.

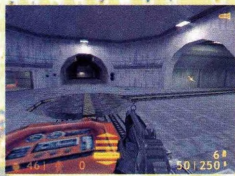
Тридцать случаев агента Фримена

Эдгар По тоже писал сказки. Смачно, с чувством, с расстановкой. И с характерным злобным юмором. Пусть Half-Life не веселит вас постоянно, но время от времени хохмы авторов выведут из равновесия. Игре скорее присущ странный, жестокий (зловный и жестокий — совершенно разные вещи) юморок поколения, воспитанного на боевиках. Дать человеку упасть в овраг и заявить, что "отпустил" его. Вышибить жертве мозги и заметить: "Он наконец-то пораскинул извилинами". Вот это стиль Half-Life. Каждый новый "день" имеет свое название. Как серии "Секретных материалов". Даже подача похожа: "November 18, 1931. Unforeseen Consequences". Вперед, Фримен. Посмотрим, кто кого кусает.

Полагаю, все уже знают о провалившемся эксперименте в секретном государственном научном комплексе Black Mesa. В результате непонятных манипуляций с материей и временем в наш мир врываются монстры.

Взрыв. Такое впечатление, что Гордон, как это было принято в его студенческие годы, опять раздвинул свое сознание "маркой". Смешной глюк: зеленые миры, жабомордые твари. Выползаем наружу и видим трупы. Люди в белых халатах запачкали своими внутренностями чистые стены лаборатории. Неряхи. Где же уборщица?





Свет мигает, вот сирена, двери не открываются. Оползловый лазер занимается высокохудожественным изготовлением макраме из стен, пола, потолка и вас, если случится. Жуткие ощущения. Вы ползете на карачках по мясному фаршу, который недавно был вашим коллегой. Сэм? А может, Макс? У салата нет лица. Оружия тоже нет. Зачем ученым оружие? Приходит осознание, что если вас захотят съесть, то нет никаких средств переубедить проголодавшегося. Поэтому от каждого громкого шума вы подкакиваете не только ТАМ, но и ЗДЕСЬ, в реальном мире. Глупо, да? Доползаем до лифта, вызываем его. Мимо с воплем ученого и скрежетом металла пролетает вызванная вами кабина. Нет, вы видели это лицо? Как вы на «американских горках» в прошлом году. Приятно, что нажимали на кнопку вы, а внутри сидел он. Ведь могло быть и наоборот. От этой мысли снова становится грустно. Выбираемся в шахту лифта, поднимаемся выше. Несколько секунд задержки, и новый уровень подгружается. Оглядываясь, вы видите уже пройденную шахту и мигающий свет на этаже, откуда вы вышли. При желании, всегда можно вернуться. Открываем двери лифта, проходим несколько больших холлов. Подгрузка уровня — снова ждем несколько секунд. Подтаскиваем ящик, по нему забираемся за навесной потолок, в пространство между этажами. Открываем вентиляционную трубу, ныряем внутрь. Подгрузка. Итак, вся игра — единый, логичный, связанный путь наружу. Такое впечатление, что путешествуешь по чертежам того самого секретного объекта.

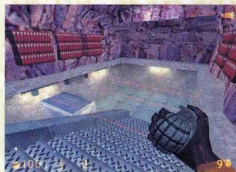
Из прозрачной клетки к вам выскакивает таракан-акселерат. Какая прелесть! Ваш первый инопланетный монстр. Добро пожаловать на Землю, брат по разуму. Радость утасает только когда вы понимаете, что он голодный (раз), вы не умеете драться кулаками (два). Кто сказал, что негры — лучшие в мире бегуны? Гордон Фримен, белый, умеет улетевать значительно быстрее. Монтировка. Сухоплутый осьминог резво прыгает, промахивается и с тихим треском врежется в стену. И тут же огребает железным



прутом по самое-не-хочу. Страшно? Да. Довольные и гордые собой, мы вступаем в следующую комнату, потолок падает, и из дыры вываливаются еще три Headcrab'a. Боже, почему никто не догадался выпускать железные мухобойки? Они были бы так популярны в Black Mesa.

Вы ведь никогда не думали, что обнаружит пистолет — это такое счастье? Патроны до смешного мало, так что дерево по-прежнему монтировкой. Но теперь отовсюду доносится аппетитное чавканье. Это монстровая столовая (каламбур). Очень отвлекает от любых мыслей. Вот коллегу кто-то затаскивает — ногами вперед — в вентиляционную трубу. Слышится причмокивание, и оттуда вываливается клубок внутренностей. Вы не успеваете оклематься от шока, как железную дверь неподалеку кто-то начинает открывать достаточно интересным способом. Головой. Сталь скрипит и прогибается! В конце концов металл не выдерживает, и наружу выходит зомби. Они вообще любят эффектные появления. То вышибают кирпичи из стены, то выносят крепко заколоченную досками дверь вместе со всеми баррикадами. Остается только вздрагивать и экономить каждый патрон.

Вы ведете бой, а по второму этажу проскользнул джентльмен в костюме и с «дипломатом». Уже привычно прикончив оставшихся зомби, вы бегом отправляетесь наверх, но никого не находите. Вот он показывается снова, за закрытой дверью! Кто это такой, черт



Волнение сменяется яростью. Досылаем последнего патрона в ствол и бросаемся вперед. Лишь одна мысль: "Хотели от нас избавиться, сволочи?"

подери? Здесь умирают люди, в конце концов вам тоже требуется помощь — а этот в штатском разгильякает по комплексу, как по собственному дому. Какая неприятная физиономия!

Шотган и MP5 научили вас очень важной вещи. Всегда перезаряжайте оружие. Это может спасти вашу никчемную жизнь. «Зачистили» комнату — перезарядили. Подстрелили монстра, удостоверились, что вокруг никого нет, — дослали патроны в шотган. Если хотите жить, перезаряжайте. Каждый дополнительный патрон в стволе, а не в рюкзаке способен решить исход схватки.

И снова шахта лифта. Кабина застряла, и ее пассажиры попытались выбраться сам. Иллит. Он не удерживается и с криком падает вниз. Вы ничем не могли ему помочь. Не надо, не надо. Возведете молитву позже.

Характерно «похрюкивает» радио. Нет, это не бесовское бормотание Alien Slave'ов. Счастливей, вы выбираете на лестницу и видите, как один из ученых встречает крепкого парня в маскхалате. Подмога пришла. Ученый получает очередь в лицо, пехотинец докладывает по радио. Волнение сменяется яростью. Досылаем последний патрон в ствол и бросаемся вперед. Лишь одна мысль: «Хотели от нас избавиться, сволочи?»

Безумие. Приходится воевать со своими. Эти ребята настоящие профи и всегда работают группой. Выскакиваем из-за ящиков — и сразу выстрел из подствольного гранатомета. Плотная группа спецназа мгновенно рассыпается. Некоторые прыгают за колоннами и уложенными в стены мешками песка. Другие бегут — что и требовалось. Джоггинг до следующего укрытия и, одновременно, удачная попытка снять «спортсменов». Они заслужили эту порцию свинца в спину.

Снова за стеной из мешка. Вперед!



дзот, и парень внутри не хочет угодиться. Кажется, именно так чувствовал себя Матросов. Ну, с Богом! Встали, кинули гранату и бегом, следующей линии мешков. Ооо! Через импровизированную стену перелетает ответная граната, затем другая. И, мирно звякнув, укладываются рядом с вами. Выбор невелик. Пулеметчик может промахнуться, но граната — никогда. Снова лихорадочный бег под треск МР5 и станкового пулемета.

Только на поверхности вы начинаете понимать, что происходит. Они охотятся на вас! Обложили, как волка. Подлец-вертолетчик слишком хорошо натаскан. Но надо пробраться в здание соседнего комплекса, и другого пути нет. Снова бегом. Вы дичь. Он охотник, он неуязвим. Хочется в ярости палить по кабине, но это от бессилия. Надо бежать.

Могучее шупальце пробивает прозрачное стекло кабины управления и легко накалывает на огромный шип парочку человечков в латах. Этот цветочек питается маском? Восхиительно. Лучше не бывает! И ориентируется только на слух. Значит, короткими перебежками. Несколько торопливых прыжков в сторону — и замесит! Когда оно перестает искать, снова вперед. Этот нестерпимый стук когтей по рифленому металлу.

В местном бассейне поселился крокодилыч. Служитель испуган до полусмерти и боится приближаться. Видимо, придется взять арбалет, забраться в «акуюлю» клетку и спуститься вниз. Хорошо бы кинуть этого труса в качестве приманки.

Кататься на поезде — одно удовольствие! Только успевай перезаряжать. Испуганные солдатики никак не ожидали, что из-за торпеды дрезины по ним начнут палить. Гордон Фримен — человек и бронепоезд.

Жалкое зрелище: пара пехотинцев пытается спадить с Gargantua. Секунда — и аппетитное блюдо «морепродукты-гриль» готово. Эта дрянь может кушать даже танк! Хорошо, что несчастное пущенное мясо уже ничего не видит. Надорвали бы животики, наблюдая гонку преследования Gargantua — Freeman.

Тихий, на удивление тихий ангар. Это молчание угнетает. Справа! Шаги, словно шелест ветра. Акробатический прыжок, выстрел и стремительный уход из-под огня МР5. Это снова Assassin. В следующий раз навстречу дробному шагу по полу зазелена «лимонка». Нет, девушка, приглашать вас на ужин не хотелось бы. Особенно в таком виде. А где ваша голова?



Внутри военной базы идет настоящий жестокий бой. Пехота пытается отбить атаку телепортирующихся прямо перед позициями инопланетян. Самостоятельные наглещи. Жужжат пчелы Hivehand, дробно стучит крупнокалиберный пулемет, трещат старые добрые МР5. Лучше переждать, пока все успокоится. Вот когда уговорятся, тогда и перелезем через стену.

Пойман и бежал! Вот только отняли оружие. Открываем люк вентиляции и оказываемся в клетке. Что за невезение! Почему именно здесь обитают шесть «собачек»? На полке, прямо за гадкими созданиями, 357-й. В револьвере ровно шесть пуль — по одной на вояющую тварь! Вы думаете у вас есть время? Пара секунд — не больше, Фримен, Или заминают.

Танки? Они послали технику с поддержкой пехоты против одного-единственного ученого? Наверное, их сильно задела потеря того «Алача». Но что подделашь, не он один умеет стрелять ракетами.

Снова ползком по трубам. Но еще до того как появилась возможность коснуться двери, она приоткрывается, и



ухмыляющаяся физиономия кидает внутрь связку динамита. Три секунды — не больше. И только когда сквозь подрагивающую поверхность воды наблюдаешь за тем, как труба выдыхает длинный язык пламени, понимаешь: снова выжил. Назло.

Минута на перекур

В игре много таких «отретпированных» сценочек — гораздо больше, чем то, что поместилось на трех журнальных страницах. В начале их больше, ближе к концу меньше. Да вам просто становится не до скриптов: монстров слишком много, они чересчур ловко управляют со своими пушками. На смену вышибаемым дверям и перевариваемым ученым приходится пулеметы, ракетные установки, гаубицы, с помощью которых вы сможете задать хорошую трепку неприятелю. Из коридоров комплексов — глубоко под землю, потом на поверхность и снова внутри бетонных строений. Смена декораций не хуже, чем в любом голливудском блокбастере.

В финале воедино связываются все сюжетные нити, становятся очевидными многие непонятные вещи: и поведение солдат, и роль Человека с Дипломатом, и истинные цели, для которых и был построен секретный комплекс Black Mesa. Но что начинать читать книгу с конца? Боритесь за жизнь Гордона Фримена, покорице инопланетян — и вы получите ответы на все вопросы. Проверьте, концовка вам непременно понравится.



Half-Life

Vaive Software
Sierra Studios
Графика 90% • Звук 90% • Ожмет 99%
Интересность 93%

Отличный образец про человека, который может постоять за себя и получить заслуженную награду. Нет, это не игра. Это великолепный детектив.

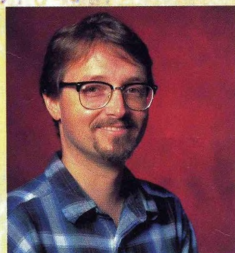
Windows 95/98 • Pentium 133
• 24 Мбайта RAM • 2x CD-ROM
• SVGA (Hi Color)



Другие звери

Писатель у монитора, или Мечта о Живых Игрушках

Как я в конечном итоге попал в индустрию? Разумеется, сначала как игрок. Затем меня пригласили на место обозревателя в Wired Magazine, где я однажды сделал тему номера о создании Quake. Примерно в то же время я закончил свой новый рассказ "The third force: a novel of Gadget"... Наконец, после того как я почувствовал себя в компьютерных играх своим, пришло приглашение от Valve. И я не смог отказаться." Скромный Марк чего-то недоговаривает, но пусть это останется на его совести!



Game.EXE Марк, прежде всего разрешите поздравить вас с выпуском Half-Life, одного из самых ярких проектов года. Похоже, что у вашего творения есть все шансы стать в России "Игрой года" (в 1996 году, кстати, это был Quake, в 1997-м — Quake 2. Вот в такой компании вы рискуете оказаться). Поговорим об игре?

Марк Лейдло Спасибо! С удовольствием отвечу на ваши вопросы.

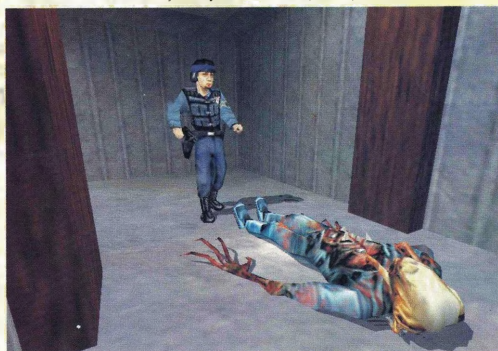
EXE Half-Life — это в первую очередь завораживающий игровой мир. Мощный, насыщенный и абсолютно достоверный. Дизайн уровней настолько хорош, что игрок ни на секунду не сомневается в реальности происходящего (местами становится очень жутко). Не думаете ли вы, что игры наконец, досрочно до такой степени, когда они могут успешно соревноваться с кинематографом? Наверное, уже можно просто взять сценарий "Крепкого орешка" с Брюсом Виллисом в главной роли и сделать по нему полноценную игру — от начала и до конца? (Такие попытки уже предпринимались, но

Марк ЛЕЙДЛО (Marc Laidlaw), сценарист и дизайнер уровней Half-Life, или, иначе говоря, человек, придумавший эту безумную историю про Гордона Фримена, в игровой индустрии почти новичок. Довольно активно издающийся литератор, специализирующийся на ужасах и киберпанке, победитель престижного американского конкурса новелл по этой тематике, прежде он, как профессионал, почти не соприкасался с компьютерными играми. Зато успел поработать на Голливуд — не слишком, кажется, успешно (во всяком случае о "фабрике грез" Марк распространяется очень неохотно), однако опыт не писания как такового, но работы над текстом для команды был приобретен. А это дорогого стоит.

проекты не обладали ни должной атмосферой, ни технологическим уровнем.) Можно ли вытянуть такой проект с "движком" от Half-Life?

М.Л. Уф! Мне вовсе не кажется, что игровой индустрии стоит равняться на Голливуд. Конечно, у кино есть чему поучиться. Но вы сможете почерпнуть столько же опыта и из литературы (включая комиксы)! Дело в том, что основные правила и "словарь" игр очень отличаются от того, что существует в

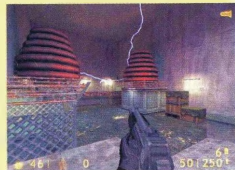
кинематографе. Мне представляется не таким уж далеким время, когда какой-нибудь Эйнштейн от игрового дизайна возьмет и сформулирует простейшую теорию создания 3D shooter'a. И, поверьте моему слову, эта теория будет здорово отличаться от своих аналогов, созданных для "2D-кино"! Для кинематографа это было сделано уже очень давно — на заре развития этого вида искусства. Но в конце концов вы всего лишь просматриваете длинную череду



сменяющих друг друга картинок, каждую из которых режиссер может контролировать и корректировать так, как ему кажется необходимым. Что касается игры, то ее автор вряд ли способен предугадать, куда именно будет смотреть или что именно будет делать пользователь в тот или иной момент времени. Понимаете? Зритель пассивен, а игрок активен. Поэтому режиссеру фильма приходится приглядывать за гораздо меньшим объемом потенциальных параметров, опекаемых дизайнером игры. Режиссер имеет неограниченную власть над камерой, может направлять ее именно туда, куда нужно, — он также может вырезать, перекадрировать и переснимать неудачные кадры. В компьютерной же игре "от первого лица" авторы вручают ту самую камеру пользователю и отпускают его порезвиться в построенных ими декорациях. Создание компьютерной игры — это больше строительство декораций, чем съемка фильма. Знаете, мне всегда нравилось изречение Набокова о том, что рассказ является по сути своей бесконечно сложной игрушкой. Так что время от времени я чувствую себя мастером тех самых игрушек. Когда же я работаю над компьютерной игрой, мне кажется, что я создаю еще более сложную, почти живую игрушку.

EXE Верите ли вы, что ваша игра сможет установить новую моду или даже стать законодателем нового направления в жанре action? В чем причины поразительного успеха Half-Life? И что бы вы хотели изменить в самом жанре?

М.Л. Я очень, я безумно рад, что Half-Life была воспринята игроками так хорошо. Но, боюсь, что абсолютно никто в Valve не сможет с уверенностью указать на причины этого энтузиазма масс. Конечно, есть несколько определенных моментов, которые мы





пытались воплотить в жизнь как можно лучше, на которые ставили... Однако у нас ушло несколько месяцев на эксперименты, пробы и ошибки, чтобы понять, что именно мы хотим воплотить в жизнь. Несколько месяцев!.. Как только команда смогла не только «вывести» нужные нам идеи, но и попробовать, какая из них окажется наиболее интересной с точки зрения gameplay, мы стали строить игру на полученном фундаменте. И строили, пока... Хочется сказать: «пока не пришло время релиза». А как вы думали? Некоторые фундаментальные идеи в конце концов сформировались благодаря простому везению. Было и такое.

Что касается влияния на другие игры — я думаю, что если Half-Life будет действительно очень популярной игрой, то другие компании просто не смогут проигнорировать наш опыт. Сейчас игровая индустрия развивается с бешеной скоростью. Мы только-только оказались на том технологическом уровне, когда проект HL стал возможным. Еще вчера сделать такую игру было неразумно. Мы включили в игру всего несколько простейших вещей, о которых так мечтали многие люди. Но это лишь начало достаточно длинного путешествия, лишь первые шаги.

EXE. Очень хочется в это верить, Марк. И все же, что ваши ближайшие конкуренты? И какие игры больше всего нравятся вам? Этот вопрос мы уже задавали вашему боссу, Гейбу Ньюзу (Gabe Newell), но нам хотелось бы услышать и мнение «человека из киноиндустрии».

М.Л. Конкуренция? Это негативное мышление. «Конкуренция» — фетиш индустриальных гигантов, поступки которых мотивируются лишь соображениями выживания. Подобные «совершенствования» вредны для творческого процесса. Я никогда не был завистливым. Мне нравится читать работы других писателей и я часто восхищаюсь их талантом. Понимаете, я «поклонник талантливых людей». Читая очередную интереснейшую вещь, я часто думаю: «Вот бы мне придумать что-нибудь подобное!». И мне бы очень хотелось, чтобы подобные отношения установились между разработчиками компьютерных игр. Надеюсь, так оно и есть.



По крайней мере ребята из Valve не прочь побеседовать с дизайнерами других компаний — именно это и называется творческим процессом. Так рождаются новые идеи, так мы узнаем обо всем новом в индустрии.

Так что, играя в любимые игры, я прежде всего стараюсь учиться и подмечать новые, полезные идеи. В стратегиях я не силен — мне не нравится менеджмент. Зато все последнее время я играл в Shogo. Команда Monolith тоже очень старалась как можно больше усилить значение сюжетной линии в игре. Я долго рубился в Shadowcaster (наши люди! — **А.В.**), проект, построенный на раннем engine от мистера Кармака. У старых игр есть чему поучиться. Вы знаете, если бы я не участвовал в работе над Half-Life, то обязательно присоединился бы к толпе ожидающих ее. Это игра, которую стоило ждать — я на самом деле так считаю!

EXE. Вы упомянули Shogo и отметили ее «склонность к сюжету». С этого же мы начали нашу беседу: сюжет действительно приобретает все большее значение в любом игровом проекте. В случае Half-Life его центром стал мистер Фримен, ученый. Так вот,

вам не кажется, что он слишком крут для обыкновенного «яйцеголового»?

М.Л. Вообще-то, Фримен станет именно тем, кого вы хотели бы увидеть. Ибо в конечном счете все зависит от пользователя. Вы не сможете закончить игру только при помощи оружия — не «включая» свой мозг, свою сообразительность. Обратное также верно. Несмотря на богатый сюжет, жанр игры остается прежним — action. В наших краях без оружия не ходят... Игра, в которой можно устроить исключительно ложностью и умом, была бы очень интересной для меня (да, да! Thief нам тоже очень нравится!) — **А.В.**.. Но это, простите, уже совсем другой жанр. У нас СВОЙ герой, и мы будем опекать его и в дальнейшем. Что? Нет, никаких комментариев о будущем мистера Фримена, специального агента правительств!

EXE. Хорошо, не смогли выгнать про будущее, спросим про прошлое! Это правда, что вы планировали ввести в игру еще одного персонажа — жену нашего героя? Это ведь была ваша идея, Марк, не так ли?

М.Л. Один-единственный человек редко оказывается виновником важных

изменений в дизайне игры... Что касается «жены», то сразу несколько членов Valve носились с идеей ее появления в игре (мы так и не решили, будет ли это его девушка, невеста или жена). Разумеется, мы тут же напридумывали всевозможные витки сюжета вокруг новой героини. Но... Потом мы посмотрели на дату релиза, на календарь и поняли, что эту идею придется оставить до лучших времен. Тогда такая же участь постигла буквально сотни других хороших идей. Невозможно засунуть все в одну маленькую игру. Увы.

EXE. Очень похоже, что в игру действительно попало далеко не все. Так, Гейб Ньюзу поведал нам, что в основу сюжета была положена новелла Стивена Кинга «The Mist». Но все что от нее осталось — это противные щупальца на одном из уровней. Стоило ли вообще упоминать об этом произведении?

М.Л. Когда начинаешь работать над новой игрой, фильмом или рассказом, вполне нормально заигрываться от вещей, которые знаешь и любишь. Это вдохновение! Вашей задачей является найти собственный путь. Создание Half-Life стало поиском такого пути для всей команды Valve. Мы не Стивен Кинг, Мы Valve.

EXE. О'кей, мы верим. Но от сравнения SiN и Half-Life вам не уйти. Обе игры основаны на культе личности, в их центре сильный персонаж. Каковы же различия этих игр, на ваш взгляд? Где та самая изюминка, которая выделяет Half-Life из массы других shooter'ов «от первого лица»?

М.Л. Меня очень заинтересовало ваше утверждение, что Гордон Фримен является «сильной личностью». Ведь это просто ваша проекция на игровое поле. И ничего больше! В отличие от героя SiN наш никогда не говорит — его значительно сложнее отнести к какому-либо определенному типу персонажа. Мы оставляем эту prerogative пользователям. Вы никогда не испытывали подобных ощущений, читая рассказ, написанный «от первого лица»? Абсолютно то же самое. Читателю приходится самому рисовать портрет главного героя. Мне кажется, именно эта черта делает позицию Фримена сильнее. Таким образом, он оказывается интереснее, чем John Blade или Duke Nukem. Мне нравится мир Дока, декорации. Но не сказал бы, чтобы мне хотелось стать сквернословящим качком в черных очках.

EXE. То есть вы целиком полагаетесь на собственное воображение... Кстати, что для вас интереснее: прописать рассказ, киносценарий или прописать сюжетную линию компьютерной игры? Что сложнее? И можно ли сделать фильм,



основываясь на сюжете Half-Life?

М.Л. Мне нравится писать все — из перечисленного вами. Все зависит от моего настроения и моего желания. Работа над компьютерными играми сейчас является вещью наиболее интересной и сложной. Конечно, иногда написать рассказ значительно труднее, чем сочинить сюжет к игре, — на то есть свои, особые, обстоятельства. Я стараюсь писать рассказы постоянно. Это поддерживает меня в форме, в известной мере дисциплинирует, не дает расслабиться. Удивительно, но работа над Half-Life была настолько насыщенной, что у меня не оставалось времени даже на подобные улаживания. Мне удалось собрать так много новой для себя информации, что потребовался немалый срок на ее осмысление и усвоение. Завану, но я действительно сделал очень много заметок, позволяющих с легкостью написать неплохой сценарий для фильма Half-Life. К сожалению, это будет уже совсем иная вещь. Фильм держит вас в кресле всего пару часов, тогда как игра рассчитана на срок, в десять раз больший. Мне пришлось бы многое изъять, чтобы уложиться в кинематографические рамки.

ЕХЕ. Было бы любопытно взглянуть. Может, это могло бы лечь в основу неплохой "мыльной оперы"? Как вы вообще относитесь к сериалам, "сиквелам" и прочим гримасам современной индустрии развлечений? Имеют ли они право на жизнь?

М.Л. В литературной сфере, с которой я знаком гораздо более близко, чем с кино или компьютерными играми, проблема состоит не в существовании моды на сериалы. Плохо, когда люди, не способные написать классический короткий рассказ или повесть, извергают на свет божий десятитомные саги. Если же вам нравится ваш герой, то почему вы должны с ним расставаться? Скажем, мне нравится "Фафхрд и Сергий Мышелов" — мне было бы жаль расстаться с ними в конце первой же книги.

С другой стороны, большинство моих любимых фильмов не имеют продолжения. Не дай бог! Продолжение "Синего бархата" или любого другого фильма Дэвида Линча было бы катастрофой. "Сиквелы" фильмов, в подавляющем большинстве, ни на что не годятся. А вот игры... Это совсем другие звери!

За время, прошедшее между релизом оригинальной игры и ее продолжением, может произойти очень многое. Плохая игра может получить великолепный "сиквел". Быстро прогрессирующие компьютерные технологии открывают новые пути к изложению сюжетов и вообще погружению человека



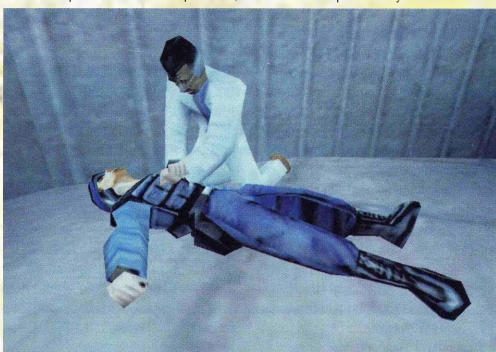
в виртуальный мир. Заметьте, все вышеописанное ни в коем случае не означает, что изготовление новых "частей" игры мне нравится больше, чем работа над оригинальными проектами. Впрочем, разработчики не должны стесняться себя в выборе. В нашем ремесле каждый может делать то, что ему по вкусу.

ЕХЕ. ...в том числе ничего не делать. То есть отдохнуть после сдачи проекта. Ваши вкусы здесь: книга, игра, кино?

М.Л. На последних стадиях разработки Half-Life я не успевал ничего. Я заново открываю все прелести отдыха только сейчас. Обычно я не делаю каких-либо предпочтений, но лично для меня вероятность найти дюжину отличных книжек и купить их гораздо более велика, чем приобрести столько же хороших игр. Фильмы же идеально подходят для вечера.

Кстати, мне хотелось бы когда-нибудь увидеть на рынке короткие игры-рассказы, которые будут занимать игрока лишь на пару часов. Ведь проекты настоящего — это эпические повествования, саги. Я же не меньше люблю и короткие истории.

ЕХЕ. Вернемся к вашей игре. Итак,



мы, кажется, уже договорились, что сюжет можно назвать основой Half-Life, а скриптовые сцены? Темы самими маленькими историями? Во всяком случае, благодаря им, в игре гораздо меньше поднадоевшей цирковой акробатики: прыжков, кувырков, подгибаний. Как вы сами относитесь к подобной физкультуре в игре?

М.Л. Некоторым людям нравится "акробатические пазлы", другие их не видят. Лично я принадлежу к первой лагерю — при определенных обстоятельствах. Мне кажется, что проект Half-Life был бы гораздо более скучным без подобных моментов. Играв в сети, я люблю приседать, прыгать и вообще забираться в самые безумные места. Tomb Raider станет полным ничто без "акробатики". С другой стороны, ведь и знаменитый Mario64 — цель сплошных прыжков. А ведь это великолепная игра! Игры должны развлекать. Именно поэтому "физкультура" и "акробатика" так часто используются разработчиками.

ЕХЕ. Ну хорошо. Тогда с какими же мирами вам интереснее работать: предельно реалистичным или полностью оторванным от реальности? Вы за реализм или фантастику?

М.Л. Для меня "реальность" — это такая же категория, такой же жанр, как "вестерн" или "мистика". Half-Life, пожалуй, получился более близким к "реализму". Мы старались воспроизвести именно родные для игрока структуры. Пусть вы никогда не были в секретном военном комплексе, но вы узнаете стиль. Разумеется, мы старались. Но лично мне абсолютно все равно, какой именно мир я делаю. Главное, чтобы он был самодостаточным и законченным. Для меня не столь важна "похожесть" виртуального мира на тот, который вы видите за окном. Техника, помогающая затупить пользователя в иллюзорный мир, все равно остается такой же, какая используется в книгах или кино. Миллион мелочей помогают игроку побороть естественное недоверие к увиденному и позволить втянуть себя в другое измерение. Надо лишь постоянно отслеживать грубые ошибки, которые могут разрушить чары и выбить пользователя обратно, в его кресло перед монитором.

ЕХЕ. Кому это понравится! "Экзе" полностью солидарен! К сожалению, пора закругляться. Так что позвольте выстрелить в вас последним вопросом.

М.Л. Стреляйте.

ЕХЕ. Что вы излекли для себя лично в ходе работы над Half-Life, чему научились? Собираетесь ли продолжить сотрудничество с девелоперскими командами?

М.Л. Самым важным для меня был и остается процесс создания. Творчество — вот главный стимул моей работы. Опыт работы в игровой индустрии оказался не менее интересным, чем мое сотрудничество с Голливудом или просто писательство.

Игровая индустрия еще молода и развивается быстро и независимо — даже от "фабрики грёз". Игры — вообще предельно особая среда. Они подчиняются только собственным правилам, но им есть что перенять у многоопытного Голливуда (разумеется, речь не идет о дурных привычках местного бомонда).

Писать для Valve и писать для Голливуда — две большие разницы. Здесь я член команды, а не необходимое зло, которое надо перетерпеть до конца работы над фильмом. Командный дух силен, а что может быть лучше для создания хорошей игры? Надеюсь, Half-Life оправдает ваши ожидания, и вы сможете увидеть еще что-нибудь новенькое от Valve. В том числе и с моим участием.

ЕХЕ. Спасибо вам, Марк.

М.Л. Нет — это вам спасибо...

Интервью вел
Александр Вершинин

Штатное вооружение кандидата наук,

или Инопланетная осетрина второй свежести

Crowbar

Он же лом, он же монтировка. В руках интеллектуала становится чрезвычайно опасным оружием. Пропалывает черепа пехотинцев, оставляет незначительные синяки и осадины на коже инопланетян. Как обычно, есть два метода применения: "Sam" и "Baik".

9mm semi-automatic pistol

Ваше первое огнестрельное оружие. Стреляет несколько недужно, но очень кучно. Если из этой 9-миллиметровой автоматической винтовки вы очень долго палите по врагу, то тот вполне может умереть. Да, бывает и такое. В основном режиме одиночной стрельбы эта игрушка обладает удивительной точностью. А главное — экономит патроны. Не хотите экономить, используйте второй режим. Чуть менее точно, чуть быстрее.

Headcrab любит получать не менее трех пуль из этого пистолетика, после чего умирает со спокойным, то есть остановившимся, сердцем.

357 magnum revolver

Роскошная штука. Две пули — и brave американский пехотинец отбывает к своим праотцам, не забыв завернуться в любимый флаг. Обладает точностью и дальностью стрельбы 9-миллиметрового и убойной силой полковой гаубицы. Абсолютный лидер декабрьского хит-парада. Со вчерашнего дня — во всех магазинах Москвы, Одиново, Любереи и Бережковской набережной. Продается с лицензией на убийство.

Маленький Headcrab чувствует сильное головокружение и тошноту при одном виде заряженного 357-го. Он знает, что это амба.

Combat rifle with grenade launcher

Или, по-русски, МРБ. Его любят даже матерые ребята из Rainbow Six. Питается все той же 9-миллиметровой аммуницией, отъедая жирные куски из миски пистолета. Как и пистолет, бьет не очень больно — берет скоростью и количеством. Лучше всего используется в паре с подствольным гранатометом.



Сначала монстров навешает осколочная граната, и, пока они удивленно выковыривают кусочки металла из физиономий, ручек и ножек, появляйтесь вы и успокаиваете особенно живучих короткими очередями.

Глупый Headcrab не понимает, что три патрона из МРБ вылетают примерно за то же время, которое расходуется пистолетом на один.

Semi-automatic assault shotgun

Разве может Человек Воюющий обойтись без шотгана? Эта штука особенно удобна своим вторым рабочим режимом, когда отстреливаются сразу два патрона подряд. Обычно этого хватает, чтобы монстр средней руки осознал близость кончины и пустился наутек. Если же он не обратил внимания на столь солидный аргумент, вам лучше поискать другое оружие. Шотган спасает только при стрельбе в упор — у вас есть лишь один выстрел, прежде чем соперник сделает свой ход. Досылая следующий патрон в ствол будет уже мертвая рука.

Опасливый Headcrab любит шотган



Glue Gun

Продукт самодельности ваших коллег-ученых. В свободное от перетаскивания монстров в нашу реальность время эти деятельные люди изобрели боевой гряземет. Шарик странной субстанции могут отскакивать от пола и стен, если выстрелить под определенным углом. В качестве запасного варианта вы можете выстрелить мегаснежком. Впрочем, это опасно — можно поранить самого себя.

Примитивный Headcrab не любит шерки. Он любит мозги.

издалека. Выстрел в упор мгновенно вышибает инопланетные мозги. Зато эта железка перезаряжается так долго, что можно успеть закрепиться на затылке стрелявшего.

Crossbow

Отличное спортивное оружие. Умеет делать дикобразов из самых неподходящих животных: спецназа и инопланетян. Бесшумное действие, снайперский прицел, пята болтов в магазине и дикая убийная сила делают его незаменимым во время рейдов в тылу врага.

Фаталист Headcrab уговаривает ООН запретить выпуск стрел для арбалета. Конечно, редкий чудак будет тратить бесцельную аммуницию на подобную козявку — но ведь болт настолько велик, что Headcrab смотрит на нем как шашлык из осетрины.

RPG (Rocket Propelled Grenade with laser designator)

Гранатомет "Муха" для ученых, любящих активные игры на открытом воздухе. RPG идеально подходит для искоренения превосходящих вас весом сил противника — танков, бронетранспортеров, вертолетов. Лазерный целеуказатель помогает корректировать курс гранаты в полете. Любители острых ощущений могут отключать лазер и просто стрелять на упреждение.

Headcrab'y наплевать на RPG. Он же не транспортный вертолет!

Tau Cannon

Еще одна инопланетная технология. Ну что можно сказать об этом устройстве... Только то, что оно умеет выдавливать из себя голубой лучик, окруженный голубым сиянием.

Headcrab? Какой Headcrab? Вы видите в виду ту лужичку на полу?

Hivehand

Очень неприятная штука в руках инопланетного чудовища. Маленькие игольчатые пули, выпускаемые этой "ручкой", сами ищут цель, ориентируясь на тепло. Но что хуже всего, они противно жужжат и отскакивают от стен. Запасной вариант стрельбы предусматривает ускоренный выброс "дартсов" и, как следствие, их честный прямолинейный полет. "Чужая куля" имеет один серьезный плюс: ее не надо перерезать. Она это делает сама, не требуя никаких дополнительных ресурсов. Типичная вещь-в-себе.

Все минают несчастного Headcrab'a. А вот теперь из него сделали доску для "дартса". Пара попаданий в яблочко, и...

Fragmentation Grenade

Зовите ее просто: "пимонка". Единственно возможный метод использо-



вания стар как мир: вынимаем чеку и не забываем кидать. Под ноги и прямо над собой не надо. Это излишний авантюризм, не сочетающийся с образом серьезного ученого.

Имея несколько гранат, можно охотиться на целую стаю Headcrab'ов. Увидев ас, они, от избытка чувств, растопыривают щупальца — и тут же получают туда боевую гранату.

Satchel Charge

Детишки играют в радиоуправляемые машинки, а взрослые в радиоуправляемые бомбы. Нажал на кнопку — во все стороны полетели конечности. В качестве бонуса для особо прыткого и дружного отряда спецназа мож-

но отсыпать сразу несколько "счастливых пакетов". Разумеется, все они взрываются одной кнопкой, и пехота покидает этот мир так же дружно, как шагала по нему.

У Headcrab'я тяжелая жизнь. Увидел очкарика с каким-то радио, радостно поспекал к нему. Щелк! Замадна.

Laser-triggered Claymore

Липкая взрывчатка, которая детонирует как только вы пересекаетесь с ее контрольным лазерным лучом. Более того, заряд очень чувствителен к ударной волне и охотно срабатывает при выстреле по нему или недалеком взрыве. Зато большинству монстров не придадут значения тонкому белому лучу, исходящему из стены. Многие теряют ноги. Некоторые — головы.

Headcrab обожает прыгать, но эта физическая активность часто приводит его к смерти. Зачем же было пересекать эту импровизированную финишную черту?



Snark

Я знал одного Снарка, но этот на него не похож. У Льюиса Кэрролла была "Охота на Снарка", но это тоже мимо. Охотятся Снарки, а не на них. Это жизнерадостное существо, которое постоянно пытается укусьить вас за палец, нельзя выпускать из рук. Едва освободившись, оно начинает прочесывать окрестности в поисках жерт-

вы. Последнюю некоторое время кусают, а потом оглушают маленьким взрывом. Если бедный Снарк никого не найдет, то он вернется к вам. И схватить его вы уже не сможете.

Headcrab не дружит со Snark'ом. Snark — редиска.

Оружие пристреливал и дрессировал Александр Вершинин

Недостающая половина жизни,

или Обман благородный, несколько килограммов

Будем откровенны: без обмана Half-Life тоже проходится. Но лично мне довольно быстро наскучило убивать одних и тех же зверушек, и еще до перехода в чужой мир я лопнул, что пора завязывать. Но не бросать же святое дело на полпути, верно? Пришлось пробраться до конца, поглядеть, что там хорошего (оказалось — ничего особенного, кроме мерзкого мужика... впрочем, сами посмотрите), а для этого понадобились коды. Вот они, ловите.

Правда, для начала надо добиться, чтобы эти самые коды куда-то можно было вводить. Старой доброй консоли из "Квейка" здесь не видно. Но не пугайтесь — она есть. Достаточно в командной строке (а точнее, в соответствующем поле параметров ссылки на вашем рабочем столе) вместо обычного запуска hl.exe добавить параметр -console. Можно еще -dev приобщить (всякие штучки для разработчиков показывать), но не обязательно.

После запуска этого дела обнаруживаем массу новостей. Во-первых, на

главном экране налично новая кнопка в левом верхнем углу, на ней "Console" написано. Можно нажать и ввести "sv_cheats 1" (без кавычек, разумеется). А можно сразу пойти в игру и вызвать консоль прямо оттуда, обычной кнопкой.

А теперь — собственно коды. Их много. Очевидные (god, noclip) перекочевали из Quake без изменений. А вот объекты, натурально, носят новые имена, и аргументы команды give (кстати, олять-таки не изменившейся) теперь вот такие:

item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit
ammo_357
ammo_9mmAR

ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_Algrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python

weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

Пожалуй, объяснять, чем является каждый из них, бессмысленно — большая часть понята по названиям, а остальные проще попробовать.

А уж аргументы команды map при вводе — вообще не годится, журнал полнит. Вспомните, сколько раз за игру вам говорят "LOADING" и проникнитесь: каждый раз грузится новая карта. Если надо — загляните в valve/craco0.rak любой программой для просмотра и поищите там строку maps/c0a0 (эти круглые штучки — не буквы, а нули), сразу за ней — полный список карт в игре. Обманывайте и обманывайтесь на здоровье!

Нехорошим вещам учил
Господин Лэжз

Зоопарк комплекса Black Mesa,

или Их разыскивает Гордон Фримен

Squad Leader

Тот самый умник, который так легко-мысленно бегает без каски. Конечно, это помогает ему активнее крутить головой в попытке скоординировать действия бравой пехоты. С другой стороны, в "голую" голову легче попасть. Завалите предводителя, и спецназ потеряет всякую координацию.

Human Grunt

Пущенное мясо в маскарадном костюме. Или маскировочном? Оно смелое, оно быстро бегает, прячется за колоннами и ящиками. Оно потрясающе метко бросает гранаты и неплохо стреляет из своего МР5. Остается лишь сказать спасибо, что морпехи не

наты или подствольный гранатомет. Так они не успевают разбежаться в стороны, чтобы потом открыть шквальный огонь или просто забросать вас гранатами.

Assasin

Стройные, ловкие, изящные, быстрые. Комсомолки! Только комсомольская организация не обладала своих девушек в обтягивающие трико и не выдавала им отличные снайперские арбалеты. Девушки пользуются этими бесшумными арбалетами, практически не целясь. И всегда попадают.

Угодить в них из огнестрельного оружия очень и очень трудно. Assasin отлично прыгает, а также умеет становиться почти невидимой. Заметить ее можно лишь тогда, когда "комсомолка" останавливается для выстрела. Поэтому для охоты на девчат надо выбрать узкий светлый коридор с единственным выходом. Вы сможете пальнуть или бросить наугад, будучи уверенным в успехе, — им просто некуда будет бежать. Лазерные мины-ловушки не столь эффективны. Девушки элементарно перепрыгивают через лазерный луч. Гораздо разумнее воспользоваться дистанционно управляемой бомбой. Благо, слабому полу многого не надо. Взорвал — и порядок.

V-22 Osprey

По уверениям строителей этого tiltrotor (умное, почти хортетовское слово), Osprey может переносить до 24 десантников. Это неправда! Подлая винтокрылая машина имеет воистину нескончаемые коды, как на

ниции, не уступающей по своим ресурсам грузовому отсеку Osprey.

Apache

Очень, очень плохая "стрекоза". У нее есть ракеты, у нее есть вращающаяся турель со скорострельной азиатской пушкой. "Апач" найдет вас в любой щели и закинет туда пару ракет. А когда вы бодрым спринтерским бегом отправитесь к новому укрытию, верто-

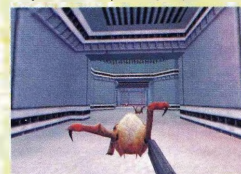


лет накроет вас пушечным огнем. После подобного авианалета не выжить — просто нечего будет бинтовать.

Против земной техники надо бороться земным оружием. Тупо всаживаем несколько ракет из RPG в борт летящего индейца и наблюдаем, как надолго насекомое с грохотом пикирует. Никаких хитростей — это вам не спелаяз.

Headcrab

Уникальный паразит, так сильно удививший всю популяцию ученых Black Mesa. Медленно ползает, но при этом безумно ловко прыгает, ухитряясь сво-



ими щупальцами прочно закрепляться на голове человека. Заполучивший такой роскошный головной убор счастливчик вскоре превращается в Zombie.

Бороться с Headcrab'ами легко до тех пор, пока они не сбиваются в стаи. Эти раздурившие от внезапных благ тараканы практически всегда нападают изподтишка, внезапно. Увидеть паразита — значит, победить его. Надо лишь не

забывать отскакивать в сторону, когда он прыгает. А уж по приземлении погнаться добротным земным свинцом. В полете Headcrab представляет достаточно сложную мишень, зато после очередного промаха ему требуется время, чтобы заново прицелился.

Mawmen (Zombies)

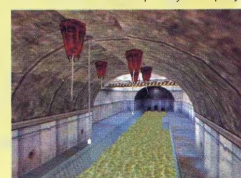
"Бущруты" от Half-Life, зомби полностью контролируются своими наездниками Headcrab'ами. Более того, бывшие люди перестают следить за своим маникюром и сильно запускают ногти на руках и ногах — которые быстро превращаются в когти или даже ветки. Вот этими ветками они и пытаются завалить оставшихся в живых homo sapiens.



Тактика борьбы с зомби предельно проста: с глаз долой, из сердца вон. Они не имеют оружия и рассчитывают на ближний бой. Вам же это невыгодно. Просто держите этих панков подальше — кроме своего прочного они еще и плохо пахнут.

Barnacle

Из них могли получиться великолепные подземные краны или, скажем, пассажирские лифты. Эти создания надежно закреплены на потолке и свешивают вниз свой язык. А он у них длинный! Как только кто-нибудь касается свободно свисающего языка, длинный орган приходит в движение и хватает неосторожную жертву.



используют подствольник — тогда пришлось бы совсем плохо. К чести человечества, пехота значительно умнее своих инопланетных оппонентов и прекрасно знает, когда отступать. Умные ребята. Но не умнее мистера Гордона Фримена.

Столкнувшись с пехотой, надо быть предельно осторожным. И постоянно двигаться! Двойной выстрел из шотгана довольно серьезно травмирует солдату, и они поспешно ретируются. Лучше всего побежать следом и добить их в спину — иначе они поступят точно таким же образом с вами. Против целой группы лучше использовать ручные гра-



зю заполненные Human Grunt'ами. Подбить эту машину очень и очень сложно. Надо долго пальнуть по двигателям и иметь под рукой запас аму-

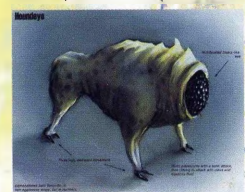
Затем, с завидной скоростью, Barnacle подтягивает дичь ко рту и быстро-быстро жует. Финита.

Обладателю длинного языка хватает пяти выстрелов из пистолета или пары-тройки из шотгана, чтобы подавиться пищей. Сверху с громким хлопком, сваливаются внутренности. В принципе, обладая хорошей реакцией, вы можете успеть выстрелить прямо в раскрытую пасть чудовища, когда оно уже поднимает вас наверх. Но если в руках у вас монтировка, лучше читайте громко "Аве Мария". Железку перережут вместе с вами.

Houndeye

То ли свинки, то ли сторожевые собачки инопланетян. Houndeye безумно радуются, когда видят человека. Они тут же подбегает к нему и начинают "твевать" на свой странный лад. Их лай настолько звонок, что вы даже можете увидеть его — и он больно бьет по здоровью невольного слушателя. Стая "собачек" способна быстро залаять вас до смерти.

Что делать? А как вы сами думаете? Правильно, надо быстро и издалека отправить стаю на заслуженный отдых — много патронов это не съест. Если же вам пришлось столкнуться с милы-



ми созданиями вплотную, советуется бежать, как только вы услышите резкий нарастающий звук. Безобразие. Иномиряне совсем не воспитывают своих шахов.

Bullsquid

Еще одна знакомая инкарнация. Здесь мы имеем дело с достойным сородичем земного аллигатора. Только этот потенциальный чемадан умеет ловко плавать с выделенными своей слизистостью. Как результат, с этим невоспитанным существом

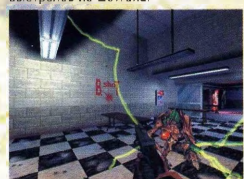


очень неприятно иметь дело. Оно посылает свою слюну точно, далеко и с невероятной силой. К тому же субстанция пачкает стены государственного учреждения.

"Крокодиличики" неплохо бегают, а в ближнем бою толкаются. Тварь весьма крепкая — иногда на нее приходится потратить три-четыре патрона 357-го, что говорит о многом. Не стесняйтесь на скорую руку разрядить в зеленого обитателя MP5 — пока он в ответ не прожует дыру в вашем модном биохазард-костюме.

Alien Slave

Еще один персонаж-из-мультфильма. На этот раз мы удостоились встречи с вариацией на тему Мегаволты. Как несложно догадаться, эти парни атакуют вас электричеством — разрядами чистого зеленого цвета. Наносящий ими урон всегда ощутим, и они почти никогда не промахиваются. Чтобы уклониться от неминуемого шока, надо в срочном порядке исчезнуть из поля зрения инопланетных электриков. Тем более что в ближнем бою они не так хороши и откидывают кровавые ножки после двух или трех выстрелов из шотгана.

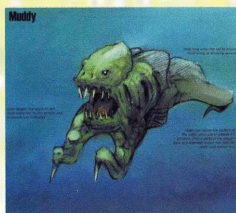


Эти твари любят возникать из воздуха прямо за вашей спиной и немедленно давать о себе знать, подводя к вашей персоне несколько киловольт. Так что, услышав сзади электрический треск, резко ныряйте в укрытие. Иначе угодите на бесплатную подзарядку.

Ichthyosaur

Кто, кроме ученого от мозга до костей, мог так назвать пиранию из соседнего измерения. В первый раз эта тварь появляется в бассейне Black Mesa, и вы сможете попотчевать ее арбалетными болтами, сидя в надежной подводной клетке. Такие используют подводники, чтобы спастись от акул. Гораздо хуже, если вы оказались с этим чудовищем наедине в ее родной стихии. Сначала вам откусят все торчащие конечности, а потом, словно леденец, обсосут оставшееся.

Противно? А что делать. Под водой огнестрельное оружие не работает — только арбалет. Так что всегда следите



за тем, где находится инородная рыбешка и стреляйте прямо в физиономию. Бежать бесполезно — очень скоро будет нечем загребать воду.

Alien Grunt

Боевые слоны пришельцев не только выглядят солидно. У них отменное здоровье и мощное органическое оружие — Hornetgun (он же Hivehand). Украситься от залпа Hivehand довольно



проблематично. "Пчелки" сами находят вас, отскакивая от стен, потолка и пола, абсолютно не испытывая желания воткнуться куда-нибудь и успокоиться. В стычке "hornetx vs Alien Grunt" в девятости девяти случаях из ста побеждает последний. Против этих живых танков лучше всего использовать самое мощное оружие. Например Gluon Gun. "Гауссовка" единым ударом выбивает дух из зарвавшегося солдата-инопланетной армии. Остается лишь поддержать Grunt'a на острие пуча, и он валится на пол бездыханным.

Пистолет? Даже и не пробуйте.



Gargantua

Слишком романтическое имя для такого монстра. Есть мнение, что он выбрался прямиком из инопланетного варианта "Кинг-Конга". Высокой со стандартную "хрушебу", Gargantua ломает каменные стены, с легкостью вышибает железные ворота. Стрелять по этому godzille было бы большой ошибкой. Фильм смотреть! Ну вот!

Единственный шанс перешибить Gargantua хребет представляется, когда вы находите лазерный маяк, указывающий цель бомбардировщикам. Пусть godzilla потанцует!

Tentacle

Удивляться нечему. Раз инопланетяне пришли в наш мир со своими собачками, то почему бы им не взять с собой цветочки? "Шупальце" — это растение-переросток. Слепое, немое, но отнюдь не глухое. Оно прекрасно слышит самый тихий шорох и тут же пытается устранить его "причину". Любит, понимает, тишину.

Для наведения порядка у Tentacle есть хорошее средство. Острые, почти железные шупальца-когти. Одно попадание — и вы шашлык. Убить эту тварь доступным вам оружием невозможно. Приходится придумывать что-нибудь исключительное или просто обходить скотину стороной.

P.S. Мы намеренно опускаем описание прочих страшилок из других измерений. Пусть встреча с ними станет сюрпризом, когда вы прорветесь в Xen.

Гадов отстреливал, препарировал, а потом долго-долго изучал под микроскопом юный натуралист Саша Вершинин.

Half-Life своими руками

Редактор WorldCraft 2.0: урок первый

Начнем с бытовых деталей. Прежде чем что-то редактировать, надо будет раздобыть инструменты. Так что те, кому наш журнал попал без компакт-диска, могут расслабиться — только на нем можно раздобыть коммерческую версию редактора WorldCraft 2.0. Ну, разумеется, поставляется он и в комплекте с Half-Life, однако только с его легальной версией, поэтому пользователи пиратских "Полу-распадов" опять-таки расслабятся по полной программе.

wc20.exe

wc20.exe — это инсталлятор. Запускаем: ставим, но это еще не все — при первом запуске самой программы понадобится настроить редактор на работу с Half-Life (WorldCraft позволяет редактировать уровни почти для всех игр на "движке" Quake).

В диалоге "Configure WorldCraft" выбираем страничку "Game Configurations", нажимаем кнопку "Edit" и добавляем ("Add") туда Half-Life. Дальше — добавляем файлы данных для игры (файл halflife.fgd из комплекта WorldCraft). Остальные поля намного проще, главное — не забыть потом перейти на страничку "Build Programs" и выбрать там программы для компиляции уровней (qbsp2, qrad и vis), иначе этот уровень кроме вас никто не увидит, смотреть пар-файлы в этот раз, мы торжественно отказываемся, на конкурс принимаются ТОЛЬКО BSP, причем обязательно обработанные программой vis. Самая нижняя строка — место, куда надо перед запуском игры скопировать готовый уровень, поставьте здесь что-то вроде halflifevalve\maps (заменив halflife на тот каталог, где у вас установлена игра). И, наконец, на страничке "Textures" надо выбрать файл с текстурами halflife.wad (поставляется с Half-Life).

Ррбота: комната

После этого откроется клетчатое окно, и можно начинать работать. У нас с вами три месяца до окончания конкурса, так что нужно бороться — краткий курс молодого бойца мы пройдем в три приема, каждый размером в одну страницу. Полстрани-

Итак, дорогие мальчики и девочки, а также все остальные, кто жаждет на халяву обзавестись мегакрутым компьютером от компании "КИТ" (см. стр. 45 этого номера), слушайте и запоминайте! Ибо в этот раз вместо халявы придется попотеть, редактирование уровней для Half-Life — это вам не куличики из грязи лепить, тут надо РАБОТАТЬ, чтобы соответствовать.



цы мы уже потеряли на установку, так что дальше — кратко и поверхностно, а за подробностями лучше заглянуть в файл подсказки к WorldCraft, там, хоть и на английском, но зато гораздо подробнее, с картинками и примерами, на которые жалко журнального места.

Выбираем текстуру (справа сверху, если нажать "Browse", можно взглянуть на все доступные текстуры), для примера — c1a1_w1. процентов на десять вниз от начала. Нажимаем "Shift-B" (или жмем на иконку в виде серого кубика). Мышкой рисуем прямоугольник в окне, по мере необходимости перекладываем точку зрения тремя кнопками в левом верхнем углу (xy, yz, xz) и растягиваем или сжимаем его до тех пор, пока не поймем кайф (разумный размер — две-три сотни единиц по каждому измерению, смотреть надо в строке статуса внизу). Жмем "Enter" — прямоугольник появился в нашем мире. Теперь пора сделать из него комнату. Переключаемся на инструмент "выделение"



(красная стрелка слева вверх), щелкаем на "x" в центре прямоугольника (тот краснеет), затем жмем правую кнопку и выбираем из меню "Hollow". Дальше вводим толщину стенки 16 и получаем нашу комнату.

Теперь — место старта. Выбираем слева иконку в виде серой лампочки, справа внизу выбираем из списка info_player_start, помещаем зеленую рамочку там, где хотим появиться, и нажимаем "Enter". Аналогично ставим источник света (light). Чтобы поменять его яркость или цвет, выделяем его, жмем правую кнопку мыши и выбираем "Properties", последнее число в строке "Brightness" — и есть яр-

кость. Все, можно запускать! Выбираем из меню "File" команду "Run", ставим в рамке "Run Quad" галочку в поле "Normal", чтобы видеть свет в конце туннеля, и нажимаем "OK".

Ррбота:

дырки-стены-полы-потолки

Дальше: насоздавать таких комнат можно очень много (кстати, копировать предметы можно перетаскиванием их при нажатой клавише "Shift"), а вот чтобы их соединить, придется резать дырки и выкладывать вокруг них стены. Дырки режутся так: создаем новый кубик, делаем его нужного размера, нажимаем правую кнопку мыши и выбираем из меню "Carve". А теперь — как в старом добром Quake, уровень нужно замкнуть, чтобы дырок не было. Так что свежесозданные дырки придется окружить стенами, полами и потолками — не забудьте это сделать!

Ррбота: текстуры

Наконец, поменяем текстуры и на сегодня закончим. Способов много, но простейший — вот такой: нажимаем слева на зеленый кубик, появится особая панелька. С помощью мыши при нажатой клавише "Ctrl" выделяем нужные поверхности, задаем нужную текстуру на панельке и нажимаем клавишу "Apply".

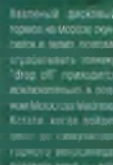
Для создания простейшего уровня (а больше за месяц вряд ли сделаете) информации должно хватить. Тот уровень, что вы сработали, примерно соответствует tut3.rmf, лежащему в каталоге tutorial_maps, имеющемуся в комплекте WorldCraft. Изучите его и будьте готовы двигаться дальше в следующем месяце. Удачи!

Разумное доброе вечное снейл

Господин ПаЖа

почетный преподаватель
Всероссийского движения
"Half-Life своими руками"





В ожидании игры

A screenshot from the game StarCraft showing a base with various units and structures. The interface includes a minimap in the top right, a unit count display in the bottom right, and a command panel at the bottom. The base is situated in a lush, green environment with trees and hills.

SK 2 выгодно отличается от большинства современных RTS. Дело — в возможности одержать победу не только силовым способом. "Королевства" — это мир интриг и все краски настоящей политики. Впрочем, с интригами придется повременить — игра появится только в мае.

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



22

26

20 GAME EXE #12'1998

Жми, "Тыква"!

Олег Хажинский

Warzone 2100

Система стратегической оборонной инициативы в очередной раз накрывается медным тазом, и ядерные боеголовки летят напрямик к Москве, Вашингтону, а также другим живописным городам мира. Через полчаса страны-члены различных пактов вновь поливают ракетами потенциальных противников. Миллионы гибнут сразу, тысячи миллионов чуть позже — от облучения, эпидемий и голода. Хорошее время, чтобы начать игру в Warzone 2100.

Р

ассказ о сюжете — лишь повод потянуть время. Когда высокое начальство доверило стратегическому отделу провести сеанс общения с "еще одной action/strategy", отдел находился в состоянии "брось, командир" и своей игре признал не сразу. Мало, что ли, их, трехмерных, в окрестных лесах бегаешь? Если про всех таких мутантов писать в стратегическом, в один прекрасный день можно пропасть без вести — в отделе action, если вы еще не заметили, стало многолюдно, а кушать всем хочется одинаково.

Однако в данном конкретном совесесть моя чиста — откуда ни возьмись (выход демо-версии оказался новостью даже для будущих издателей игры — Eidos) свалившийся на нас Warzone 2100 от студии "Тыква" (Pumpkin Studios, www.pumpkin.co.uk) на поверку ока-



звалили руки к таким забавным проектам, как Broken Sword, Fields of Glory, G-Police, Grand Prix 1 и 2, King's Quest VI, Sub War 2050, The Legacy, Transport Tycoon и всей серии X-COM вплоть до Alliance. Вы простите мне эту затянувшуюся цитату, если узнаете, что список сокращен раза в четыре. Как именно нынешние сотрудники "Тыквы" помогли рождению вышесеречисленных хитов (уборка помещений, курьерство в MicroProse, html-верстка, друг программиста) на сайте скромно умалчивается, а мы будем настолько доверчивы, что не подумаем плохо.

Тем более что у нас в запасе осталась вещь номер два. Warzone 2100, пожалуй, первый клон в полном 3D, который не вызывает бурной реакции отторжения. И даже больше, игра (о-о-о, с каким трудом даются эти слова...) нравится.

Рельеф и солнце

Практика обитывания жидкой текстурой пирамиды из трех плоскостей компрометирует 3D в стратегиях и должна покончить этот мир как можно скорее. То, что мы видим в Warzone, — еще не Dark Omen, но уже совсем не Armor Command. Местные ущелья выглядят весьма реалистично, "пон" больше не "розовый", а качество и раскраска текстур оставляют самые приятные впечатления. Обычно в таких играх юниты и здания смотрятся на 3D-мнестности, как "неродные", что особенно хорошо заметно при вращении игрового поля. В Warzone же все просто замечательно: фабрики и нефтяные вышки, лаборатории и противотанковые эжи намертво приклеили к окружающему ландшафту и выглядят, как одно целое. Разбитые дороги, полупразвавшиеся хижинки дополняют картину, и хотя душа просит чуть больше жизни — деревьев или хотя бы кустиков, мы знаем, не положено. 3D у нас, напоминаю, полное, и для отрисовки многочисленных полигональных юнитов процессору требуется много-много каши.

Все популярные эффекты, вроде тумана, столбов дыма, огня и прочих флюидов, задействованы по полной программе и реализованы с большим вкусом. После особенно мощных взрывов игра не летит с трясотиной весь экран, что здорово усложняет задачу мышечного управления, но добавляет угара. Конечно, Warzone не станет отказываться от 3D-акселератора, но, что удивительно, вполне сносно бегаешь и без него, честно пытаясь нарисовать все спецэффекты вручную и почти достигая успеха — нас покидает прозрачность.

Внешний вид Warzone подчеркивает безнадёжную отсталость классического "вида сверху" или чуть менее реакционной "изометрии". Возможность вращать этот мир по правой кнопке мыши — это один из самых прекрасных даров Господа... то есть, простите, 3D-акселератора, и от него не следует отказываться. Тем более что мы волны еще и менять угол зрения (потупая свои "виды сверху" и "изометрии"), а при желании — регулировать масштаб изображения. Но — чуть-чуть. Без крайностей.

Это еще не все

Проблема в том, что Warzone не просто хорошо выглядит. У игры вообще все в порядке. Ее сделали люди, которые знают, что нам нужно. Все работает так, как мы ожидаем. Полупрозрачные экраны открывают доступ к фабрикам, лабораториям и... диалоговым окнам. Заявленная цифра в 2000 юнитов получается после изучения всех 400 придуманных сотрудниками "Тыквы" наук и перебора оружия, двигателей и хитрой части в разумных комбинациях. И пусть в демо-версии действующие лица ограничены танками и огнеметами, мы видели картинку, мы знаем — все еще будет. Срок выхода — февраль 1999 года. Пожелав разработчикам не облажаться с AI и довершить дело до конца. Начало нам понравилось.



Все популярные эффекты, вроде тумана, столбов дыма, огня, задействованы по полной программе и реализованы с большим вкусом.



засы очередной C&C-клоном в полном 3D, а значит — своим в доку.

Казалось бы, факт появления C&C-клона, пусть и в 3D, мы должны, как минимум, отметить минутой молчания, а как максимум — просто игнорировать. Однако две вещи мешают нам поступить по правилам. Во-первых, студия "Тыква", вопреки своему молодому возрасту, состоит из бывалых людей, которые в разное время и в разном составе прикла-

"Плохая" игра

Олег Хажинский

Современная игра — это нечто в яркой упаковке, готовое к употреблению через три минуты. Тело ее разрезано на аппетитные, быстро усваиваемые миссии. Чересчур сложные, трудные для переваривания фрагменты безжалостно удалены в угоду так называемой играбельности. Сюжет едва заметно подталкивает расслабленных игроков по скрытым в 3D-траве стальным рельсам. Впрочем, иногда попадаются исключения. Вы чувствуете головокружение и тошноту? Должно быть, вы съели Gangsters.



История помнит несколько попыток создания стратегических игр про мафию. Pizza Tuscon, появившаяся на свет еще до заката MicroProse, лишь вскользь коснулась этой темы, запустившись в замысловатых ингредиентах для многочисленных жареных плюшек. Сравнительно недавний Legal Crime (aka "Дон Капоне") графически значитель-

Пуританская игровая общественность в шоке. Кнопка "убить" в меню личного состава. Люди Дона Чичи взрывают центральный офис ФБР.

но отставал от пятилетней "Пиццы" и, кроме того, оказался слишком простым для "симулятора мафии".



Gangsters: Organized Crime

Бесконечный потенциал темы требовал достойной реализации. Стратегоманы, насмотревшись всяких GTA, Postal и Carmageddon, хотели получить свою "плохую" игру — и они ее получили. Gangsters от HotHouse/Eidos. Игра без компромиссов, в которой разрешено все — контрабанда и сутенерство, вымогательство, давление на свидетелей, подкуп судей, грязная политика, грабежи и убийства.

Пуританская игровая общественность в шоке. Кнопка "убить" в меню личного состава. Люди Дона Чичи взрывают центральный офис ФБР, предварительно расстреляв из автоматов десяток полицейских. Священники берут взятки. Вход в публичный дом — через магазин игрушек. "Пусть лучше мой сын вырастет убийцей с бензопилой, чем извращенцем". А если он вырастет извращенцем с бензопилой? Короче, играем.

Без компромиссов

Полноценная стратегия — большая редкость в наши дни. Игр такого калибра в последний год просто не выходило, если не считать свежий Railroad Tuscon 2. Деградировавшие на RTS-диете игроки стонут: "Мы ничего не понимаем!". Счастливые владельцы фирменной документации едва ли находятся в лучшем положении — толстая книжка рассказывает, как играть, но молчит о том, как выигрывать. Действительно, Gangsters требует чертовски много времени для освоения. Пройдев за игровой день или два, вы только приближаетесь к пониманию основных правил, а самая сочная часть, сердцевина, все еще остается нетронутой. Разве это не чудесно?

Суть игры проста: начинающий авторитет набирает команду бандитов и принимается зарабатывать себе на хлеб с икрой. Стартовав с банального рзета, мы переходим к организации нелегальных бизнесов, расширяем сферы влияния, лезем в политику и в идеале — захватываем полный контроль над городом.

План местности генерируется случайным образом для каждой игры. Никаких миссий или "сюжетных" событий — действия развиваются гладко, плавно, и происходящее зависит только от вас. Полная детализация (до каждого человека и пушечного ядра) и "живая" экономическая система ставят Gangsters на один уровень с X-COM, Syndicate и SimCity.

Влачить преступное существование, оказывается, очень просто. "Окучивая" десяток кварталов, изредка грабить банки, хулиганить по мелочи — витрину кому разбить или бомбами закидать — это пожалуйста. Но когда приходит время поставить процесс нелегального зарабатывания денег на поток и выводить себя в крестные топы, когда приходит пора становиться равным прочим королям преступного мира, а то и вытеснить их с престола, — вот тут игрок сталкивается с серьезнейшими проблемами. Разработчики решили избежать всяческих компромиссов, не пытаясь облегчить себе жизнь. Не собираются они делать ее проще и нам.

Порядок действий

Игра разделена на два этапа — стратегический и тактический. На первом мы с помощью одиночного gang organizer'a изучаем обстановку, группируем людей и раздаем группам приказы. Время застопорено, и думать можно хоть до второго пришествия. Покончив с расписанием на неделю, мы перемещаемся на улицы города, где в реальном времени наблюдаем за действиями своих подчиненных и в определенных пределах вносим коррективы в их рабочий график. В особо серьезных случаях, вроде перестрелок с полицией или слежки за важными персонами, разрешается принять управление на себя.

Сыскоты птничего полета город выглядит уныло: безликая сетка кварталов изредка оживляется крупными проспектами или закованной в камень речкой. Случайно сгенерировать такой мир — раз плюнуть. Однако вблизи город оказывается живым организ-



мом, в котором обитают живые люди с именем и внешностью. Здесь есть мэры, десяток судей, множество полицейских, агентов ФБР, бизнесменов, политиков, журналистов, общественных деятелей и тема тьмущая обывателей. Каждый из них где-то живет и где-то работает, бредет по тротуарам, переходит дорогу, посмотрев сначала налево, а потом направо. Любого из них при желании можно отыскать и, скажем, убить или похитить. Но это будет позже. Сейчас важно заработать свою первую нетрудовую тысячу.

Жизнь молодого папы

Все что у нас есть — это скромный офис, замаскированный под жилищного, немного денег, три старых револьвера, да лятак верных людей. Этого вполне достаточно, чтобы обеспечить себе безбедную старость или пожизненное заключение — как получится. Иерархия преступной группировки очень проста. Наверху мы, "папа". Из числа наиболее способных людей мы выдвигаем "лейтенантов", все прочие отправляются под их крыло. Восемь лейтенантов и десять человек в команде — получается армия в 80 "пацанов", если не считать собственноручно игрока, адвоката и бухгалтера!

Приказы мы отдаем старшим, а они сами решают, как распорядиться своими людьми, выданным оружием и транспортом. Разумеется, для этого у них должны быть мозги в голове (intelligence) и четкое знание "понятий" (organization). Прочим боевикам мозги не обязательны, зато хорошее владение оружием и кулаками (firearms, knives, fists) совсем не помешает.

Для обработки местного населения нам понадобится команда головорезов с убедительным выражением лица (intimidation). Их задача — расширять границы контролируемых территорий. В первую очередь следует "ставить на защиту" (extort) богатые кварталы, банки, склады — их хозяева ежедневно платят приличные деньги. Бедные и жилые районы нас интересуют слабо, хотя и конкуренция там ниже. В простых случаях достаточно одного визита, но если товарищ не понял, на следующей неделе может подойти группа и поговорить по ду-



шам (intimidate), разбить витрины (smash up), спалить или взорвать офис, а то и просто приморщить гада, чтоб другим было невадно.

Проблема номер два — еженедельный сбор денег. Это ужасно нудная и не требующая высокого профессионализма задача по плечу любому неудачнику. Именно из таких пазуров и складывается формировать бригады "пенек". К счастью, рутинный процесс окучивания кварталов можно автоматизировать, назначив каждому лейтенанту "его" территорию и включив кнопку "repeat order".

Третья по счету, но не по важности задача — поиск талантов. Стремительное расширение нашего бизнеса требует постоянного притока новых людей. Зарплата рядового "пацана" с ласкостью окупается за полдня, а впереди — целая неделя! Таланты у нас проигрывают локти за стойками баров, жмут штаны в кандалах и стоят в очередях на биржу труда. Регулярные визиты в эти значимые места должны принести свои плоды.

Задача номер... Тут нам следует остановиться. Здесь начинается джаз и прочие импровизации. Возможности игры не то чтобы безграничны, но очень велики. В этом городе тысячи способов срубить легкие деньги, надо только потренировать руки...

Экономика

Скоро становится ясно, что одним только рэкетом сыт не будешь. Настоящие деньги крутятся где-то в другом месте. К примеру, владелец отеля платит нам в неделю \$500. Сам же, капиталист позорный, поднимает в десять раз больше. Отель стоит полсотни. Почему бы нам не вложить немного денег в легальную экономику? В этой игре купить можно все — от цветочного ларька до банка и радиостанции. Нам нужны только деньги и человек, который будет вести дела. Наш чело-



овек, с высоким business и organization. Неплохо будет также завести себе толкового бухгалтера — он поможет уходить от налогов и будет следить, чтобы в семье не воровали. Несколько крупных легальных бизнесов, кроме того, помогут унять подозрительность агентов ФБР к вашей персоне, если вы еще не договорились с ними.

Отель, банк и завод — это хорошо. Вы солидный бизнесмен, еженедельно перечисляющий приличные суммы на благотворительность. Частый гость в церкви, как пишут местные газеты — весьма набожный человек и хороший семьянин

Иерархия преступной группировки очень проста. Наверху мы, "папа". Из числа наиболее способных людей мы выдвигаем "лейтенантов"...

(главный редактор уже выписался из больницы). Уголовные дела, в которых так или иначе фигурирует ваше имя, вскоре закрываются за недостатком свидетелей или улик — вокруг так много заискивающих, а ведь на носу выборы — все же ясно... На нашем счету приличная сумма денег, и вы подумываете о покупке еще одного отеля в центре города...

А теперь поговорим о настоящих деньгах. Реальные дела — в буквальном смысле слова — за блестящими фасадами городских зданий. Основную прибыль мы получаем от многочисленных нелегальных бизнесов. Открыть такой бизнес проще простого.



2. Эдвард "Гипнотизатор". Здесь обманываются воданы и заключаются мирные соглашения. Выпускает смертельные препараты и подкупает агентов конкурентных кланов.

3. В центре спланирована дача — спланирована много полицией.

4. "Таблица рекордов". Оказываются на Альфонсо Канале работала всего 60 человек.
5. Копы отдают за это!

6. Какой бизнес открыть в этой дыре — казино или публичный дом?



Gangsters: Organized Crime

Разработчик: **HotHouse**
Издатель: **Eidos Interactive**

Резюме
Очень сложная разведочная и шпионская стратегическая игра за очень короткий период — тактический игрок высшей лиги. Но.

Системные требования
ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 133 (рек. 166+)
Память: 16 Мбайт (рек. 32+)
CD-ROM: 4х (рек. 8)
Видеокарта: SVGA (2 Мбайта)

Дополнительная информация
• Многопользовательский режим до 4 человек: MPlayer, модем, нуль-мисем
• 50 Мбайт на HDD
• CD-ROM с игрой и приватом

Рейтинги
Лифтбук: 71%
Звук: 80%
Сюжет: 95%



7. Не забудьте почитать. Обратите внимание — наш искид дутки не в чем не было. Мастер своего дела.

8. Теория оспит, и увидеть за ней становится все сложнее. Всплывающие и продуманные системы статистики помогают держать все под контролем.



нать в нем участие. Проблема — в античеловечном интерфейсе управления.

Город слишком велик, а его улицы чересчур однообразны, чтобы мы смогли ориентироваться. Гангстеры растворяются среди однородных кварталов, и сотни сообщений "видел бандита такого-то на пересечении улиц таких-то", которые постоянно валяются на нас, не несут в себе практически никакой информации. Короче, системой сообщений, которая призвана быть нашими глазами в этом аду, пользоваться не очень-то удобно.

Разочаровал и интерфейс "ручного" управления бандами. Возможности у нас минимальны — "убить", "напасть", "спрятать" и "идти". Таким образом, все более сложные операции остаются за кадром. А главное — вместо удобного классического RTS-способа управления (выбрал-кнул-убили) авторы предлагают нечто тяжеловесное и непонятное. В общем, вместо того чтобы чувствовать себя на улицах своим человеком и смело бросаться в стычки с полицией, мы вынуждены бороться с некими выпадающими окнами и поить рамкой разбегающихся гангстеров. Жалко.

В идеале, "рабочая неделя" должна стать некой аэроп-вставкой, порцией адреналина в кровь засидевшихся перед планом города стратегов. Идея отличная, вот только реализация... Возможно, нам потребуется время, чтобы понять гениальный замысел разработчиков, выучить наизусть названия городских улиц и запомнить всех бандитов из конкурирующих кланов по именам и фамилиям. Скорее всего, так и произойдет. Но первый раунд "Гангстеры" проиграли — хороший интерфейс тем и хорош, что не мешает играть в игру.

Все прочее

Великий запас сохранения, по которому творение такого масштаба должно иметь слабую графику, сработало и здесь. С одной стороны, мы имеем 256 цветов, простенькие 3D-модельки и интерфейс в стиле "DOS еще жив", а с другой — подзаряжаются все разрешения до 1024x768, 3D-модельки хватило на пару тысяч персонажей и еще столько же зданий, а качество анимации гангстер делает вид, что читает газету, ганг-

стер несет "Томпсона" в фулгуре от ви-олончели, гангстер садится в грузовик) вызывает радость узнавания.

Да, город выглядит однообразно, а на вторых этажах нельзя устраивать засады, но это, согласитесь, жлобство — СТОЛЬКО требовать от одной игры. Агент мафии начинает надоедать, а фраза лейтенанта "I can do just this much" — бить уже на третьей неделе, и мы стараемся не перегружать своих подчиненных. Шум города сделан отлично — каждое здание и даже заведение в нем производит звуки на свой лад, смешиваясь с топотом ног по асфальту, дребезгом трамваев и гудками редких машин. Впрочем, если бы вместо всех этих аудиовизуальных роскошеств авторы нарисовали десяток прямоугольничков с цифрами, игра не стала бы менее интересной.

Контролировать действия противников практически невозможно, а потому кажется, что они ведут себя очень умно. Во всяком случае даже в "пассивном" состоянии AI электронные "папы" берут резкий старт и угадывают нами весьма непросто. Многопользовательский режим для четырех человек одновременно выглядит очень забавно: во время стратегической части все усиленно строят планы, а в ходе тактической гонятся за конкурентами с помповыми ружьями. Редактор миссий обнаружен не был, зато нашлась десятка "заготовленных" миссий с очень веселыми начальными условиями и "разночистой" игрой вроде "кто быстрее заработает миллион".

Судьба Gangsters незавидна. А предвизу сумасшедший бум, который очень быстро затихнет, — один не поймать правил, другие не справятся с управлением. Помой выйдет HMM3, и все закончится. Однако "Наш выбор" Gangsters заслужил честно. И не потому, что мы такие проловедники насилия и жестокости (хотя без этого, конечно). Просто жутко приятно в наше время всяких там авторских блокбастеров и вторых частей встретить совсем нового, ни на что не похожего игроу. Давайте же по такому поводу устроим праздничный салют в лоб судьбе Каппополосу, который посылал нашего брата Джонни по кличке "Лошадь" практически ни за что.

9. Полиция обращает внимание. К сожалению, много ничего не видно. Судебный процесс — непосредственное участие игроков.

10. Теоретически, мы можем следить за действиями каждого персонажа, но это весьма скучное занятие.

Хексы на Западе

Андрей Ом

В наши мирные дни у ортодоксального походного шестиугольного (сколько прилагательных подряд!) wargame остались две крепости, они же извечные конкуренты — компания SSI, погрязшая в бесконечных "Генералах", и Talonsoft, экспроприровавший тему второй мировой войны.

С

удя по всему, ни одна из этих фортеций в ближайшее время сдаваться не собирается.

Круиз на Запад

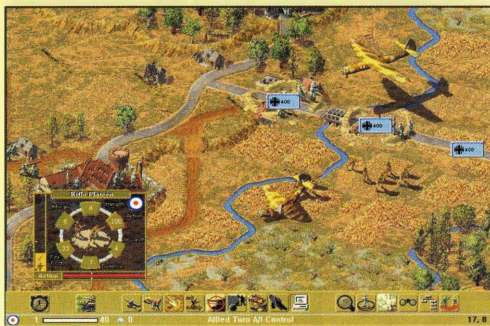
На выпуск SSI недавнего People's General (интересно, какой титул будет носить следующий генерал?) в Talonsoft ударило стремительным West Front. И, надо отдать должное умельцам из "Талона", визуально поле битвы выглядит еще симпатичнее, чем в продукте конкурентов. — readme особо предупреждает, что в опциях монитора обязательно должен быть указан 16-битный цвет, иначе ничего не получится. Хексы в глаза не бросаются, с первого взгляда поле боя вообще похоже на какой-нибудь С&С-клон, причем не из самых захудалых: перелес, псевдотрехмерный рельеф, замки, мосты — картина мила и уютна. Даже характерная для варгеймов нелюбовь к сколько-нибудь точным пропорциям (самолет поддержки по размаху крыльев превышает средний лесок) не очень заметна. Да, еще вышеупомянутый самолет оставляет на земле приятную тень, что не может не радовать. Словом, весьма и весьма. Самый, наверное, красивый wargame за всю многовековую историю их существования.

Саундтрек — бравурные марши. Так и просит увеличить громкость. Конкретная музыка тоже на ять, авторы даже вспомнили про такое достижение цивилизации, как стереоэффект. Взрывы гремят буквально со всех сторон! Спасибо, дорогие Впечателы.

Без нас

Оговоримся сразу: если кто-то думает, что в WWII (то бишь второй мировой) принимали участие всевозможные, но жестоко ошибается. Не было у нас, как утверждает Talonsoft, ни КВ, ни Т-34. Да и самки нас не было. Еще можно согласиться, что с Ромелем в Африке разобрались без нашего участия, но вот святая убежденность янки в том, что войну в целом выиграли именно они, начинает бесить.

West Front



В battle generator'e, например, можно среди прочих условий выбрать свою национальность. Так вот, там есть вся Европа: датчане, итальянцы-фашисты и просто итальянцы, французы в двух разновидностях, там есть даже югославы! Русских нет.

А основное дело, в West Front не обошлось без сложной кампании, которая начинается высадкой судьбоносного десанта в Нормандии, а продолжается стремительным броском через Бельгию и Францию прямоком на Берлин. В брифинге противоборствующие стороны так ясно и указаны — Americans и Germans. Восьмая показательно в этом смысле заставка — один эпидемиологический немецко-фашистский танк подло подбивает американский агрегат, после чего из-за холма выдвигаются несколько бронированных бойз с белыми звездами на бортах. Пух! Бымс!!! И на фоне дымящего "Панцера" стройными рядами бодро движутся победители. Чем не лубочный мультфильм позднесоветского времени!

Для вас, ребята

Talonsoft отдает себе отчет в том, что его игры — продукт не для массового потребления. Поэтому в WF приложены все усилия, чтобы новичок с первого же взгляда не убоился трудностей и не убежал играть в свою любимую Dune 2000 (кстати, гексагональные стратегии намного старше второй "Дюны"). Про частичную победу над страхоплюдными хексами мы уже упомянули. Теперь непосредственно игра.

В стартовом меню есть специальный readme для новичков с бодрым заголовком "Welcome to Boot Camp!", где разжевано вообще все вплоть до порядка всплывания менюшек в Windows. Причем написано это крайне весело и живо напоминает речь Сержанта из Fallout 2, жал, ис-

ключительно в письменном виде. "... Там вы обнаружите немецкие войска. Нужно мне объяснить, что это и есть враги? Рекомендую прочесть даже тем, кто съел на wargame'ax не одну собаку.

Традиционно богатые возможности по переколке всей игры под свои надобности. Мощнейший battle generator предлагает 10 вариантов одних погодных условий — от сильного тумана до глубокой ночи, это уже не говоря о свободном выборе стороны, за которую будем сражаться, отключаемого по желанию fog of war, выбираемого года и месяца сражения и так далее. Это для тех, кому предположительно надоедают 12 кампаний и порядка полусотни одиночных сценариев. Кампании, разумеется, можно проходить как за белых и пушистых Союзников, так и за, хм, "немецко-фашистскую Германию" (в игре немцы называются Axis).

Multiplayer, помимо всего прочего, предлагает такие экзотические способы, как Play by E-Mail (было такое развлечение во времена сны — шахматы по переписке) и классический Hot-Seat (известный также как "горячий стул").

В кампаниях и сценариях не обошлось без некоторых лапостей. Так, существует ограничение на количество ходов — в первой же тренировочной миссии их ходов, дозволено сделать только семь штук. Это злит почти так же, как в свое время миссии с таймером в, простите, Red Alert.

War never changes

Когда-нибудь, наверное, Talonsoft узнает о маленьком, но гордом племени русских и... все равно не включит их в свои игры. Почему? Все просто: действия этих русских не поддаются формализации. А вы разве этого не знали?



West Front

Разработчик
Издатель
**Talonsoft
Talonsoft**

Режим

Очень симпатичный, но такой знакомый wargame. Го графика, кажется, первый среди равных в своем классе. Жаль только, что опять без русских.

Системные требования

OS
Процессор
Память
CD-ROM
Видеокарта
**Windows 95
Pentium 133+
16 Мбайт
6x (рек. 8)
SVGA**

Дополнительная информация

• Стандартная инсталляция — 280 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика
Звук
Сюжет
**80%
85%
50%**

Интересность

77%

Тропы в Китай

Олег Хажинский

Все на своих местах. Красиво, хотя уже и не вызывает культурного шока. По-прежнему тормозит на среднестатистическом игроманском компьютере, по-прежнему умиляет тех, кто еще способен умиляться. Безмолвные ряды кнопок и ползунков, как и раньше, зовут к неведомым далям, а рука невольно тянется к замыканному кем-то руководству.

Settlers III, мечта нашего детства в третьем поколении. Помните SerfCity? Отчаянные поиски второй мыши на предмет "поиграть в паре", задумчивое чтение затылков перед обилием кнопочек непонятного назначения и тыканье пальцем в монитор: "Смотри, чувак пошел попить рыбу".

Всплывающих подсказок в те времена еще не существовало, но наиболее упорные из нас разобрались в правилах игры и научили остальных. Интерфейс третьих Settlers традиционно отпугивает случайного игрока, но теперь их, случайных, куда меньше — на планете вполне легально обитает целая

Солдаты научились перемещаться по территории врага. И главное — никаких больше дорог и столбиков. Ура.



Settlers III



армия фанатов Settlers, а в тестировании третьей части приняли участие... 18000 человек. Knights & Merchants, очень милая и куда более дружелюбная игрушка, плавно задвигается на второй план — пришло время оценить вкус оригинальных Settlers!

Что новенького на Плюще?

Актуальный вопрос: что изменилось? Разрешите немного теории. Любый мажоратор из совхоза "Юность Ильича" знает, что сельское хозяйство можно развивать в двух направлениях — интенсивном и экстенсивном. А по-нашему — вглубь и вширь. Подобная мерка подходит и к прочим областям науки и техники, а также к игре Settlers 3.

К третьей части игра здорово раздалась — воюющих сторон стало три, и у каждой свои человечки, свои домики, своя магия. Утроить количество кадров анимации (и получить в результате совершенно безумные цифры!) могут позволить себе люди, у которых есть много времени и денег, — классический случай Blue Byte. Кроме того, игра разжигалась многопользовательской частью и даже собственным выделенным сервером, на котором до двадцати человек смогут неторопливо рубиться в эдакий "аэстонский StarCraft". 18 тысяч бета-тестеров постарались, чтобы это занятие было не только полезным, но и приятным. Машина по раскрутке игры только начала свою работу, и целые CD-

ROM с дополнительными уровнями — это самое малое из того, что нас ожидает в следующем году.

Однако фразы "Короче, ребята, нам опять подсовывают старые" вы не дожидаетесь. Сохранив привычный, "фирменный", вид игры, авторам пришлось пойти на определенный риск — они изменили игровую модель. Солдаты научились перемещаться по территории врага. И главное — никаких больше дорог и столбиков. Ура.

Точнее, дороги остались — траву безжалостно вытпывают ноги бесчисленных серфов, снующих туда-сюда. После "устаканивания" всех переходных процессов в "селе", трассы образуют "геометрическое место точек, оптимально соединяющих...", и так далее, см. учебник геометрии. Суть игры почти не изменилась и по-прежнему проста: от нас требуется расположить домики в правильной комбинации и оптимальном порядке, чтобы минимизировать затраты времени на транспортировку товаров. Разумеется, авторы всячески мешают нам это сде-



лать, нарисовав хитрые карты, приду-мав миллион с половиной домиков и забросив на остров конкурентов. Это и есть Settlers. Кто недоволен — дверь закрытой не держим.

Мечи и орала

Обитатели мира разножизны путем строительства новых резиденций.

Человечки нигде не учатся, и сразу готовы к любому труду — начиная от некаленизированной переноски грузов и заканчивая военным делом. Дайте только оружие производства. Да, в Settlers нам придется ковать не только мечи, но и орала. Причем орал значительно больше — здесь и лопаты, и грабли, и все такое прочее. В начале каждой миссии разработчики любезно оставляют на полу небольшую кучку орудий труда, чтобы некоторое время вопросов не возникало и жизнь казалась простой и безоблачной.

Увы, в действительности все сложнее. И улируется в металл. Однако от заветного брусочка железа, выплавленного в тигле местного кузнеца, нас отделяет ох как много... Почти вся игра.

Стране не нужен уголь

Первое время кушать совсем не хочется. Да, стране нужен уголь, но не так сильно, как лес и камень. Азиаты хотят страсть сколько леса, но зато умеют выращивать рис и гнать из него замечательную рисовую водку, столь любимую священниками. Но главное — азиаты умеют добывать серу, из которой местные умельцы изготавливают порох. Как использовать порох, я думаю, вы уже догадались... Египтяне нуждаются в дополнительном количестве камня для строительства своих зданий, умея при этом "добывать" бриллианты, которые ценятся в два раза дороже золота. А золото — единственный (кроме алкоголя, конечно) способ сделать вашу армию сильнее.

Повышенный аппетит на лес и камень — это расплата за дополнительные возможности, которыми наделены эти расы, и если вы новичок, рекомендую играть за "усредненных" римлян.

Таким образом, первым делом всегда развивается добывающая промышленность. Строить домик лесоруба в непосредственной близости от чащи — жалкое дилетантство. В Settlers лес растет там, где его сажает лесник, и не растет там, где его рубит лесоруб. Старожилы рекомендуют организовать добычу досок ячеисто-гнездовым способом: два домика лесорубов на один лесника и лесопилку, все это — рядом. С ростом потребностей страны в дереве игрок добавляет новые ячейки.

Камень, к сожалению, в искусственных условиях не растет, и по мере истощения старых месторождений приходится искать новые. И горе нам, если их не окажется на собственной территории. Вывод: расширяемся. В этом деле главное — не скромничать. Первое время (час-другой игры) враг не будет предпринимать попыток отбить земли. Сторожевые башни, а быть может, и замки, выросшие на границах ваших латифундий, значительно увеличат доступное пространство. Если вы не совсем уверены, в каком направлении лучше начать экспансию, — создайте шпиона, он подскажет. Когда площадь государства достигнет внушающих уважение размеров, следует заняться развитием промышленности, иначе ваш гигант скоро (через три часа) лопнет, как мыльный пузырь, раздутый ложными амбициями.

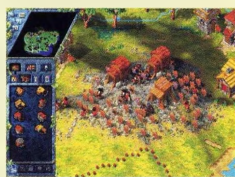
Кушать подано

Кто не работает, тот не ест. Это суровый, но в целом справедливый принцип Settlers не касается. Сотни работников не покладая рук таскают тяже-



сти, следя криво проложенным маршрутам, выравнивают землю для фундаментов, строят дома и при этом — питаются исключительно святым духом. Едят здесь только шахтеры, причем трескают, что называется, за всех. Поэтому, перед тем как отправлять геологов на разведку, стоит заняться "продовольственной промышленностью".

Рыбаки — это банально, но действительно. Если вам повезет с рыбными местами, пары рыбачьих домиков хватит на первое время. Хлеб и мясо добываются деревням и крайне затрудненным способом. Фермер выращивает пшено, мельник его измельчает, водовозы доставляют пресную воду, пекарь печет булочки. С колбасами все еще мрачнее — свиньи, оказывается, питаются исключительно пшеницей и должны к тому же набрать приличный вес, пре-



Повышенный аппетит на лес и камень — это расплата за дополнительные возможности, которыми наделены эти расы...

де чем ползает под нож мясника. Так что колбаса у нас в игре по большим праздникам.

Элементы роскоши, вроде рисовой водки или вина, в рацион подземных тружеников не входят, и потому пока не нужны — оставьте их... священникам (об этом — ниже).

И металл

Наконец-то мы добрались до металла. Немного угля, чуть больше железа, еще 15 минут на постройку мастерских, барачков, и мы готовы... начать игру. Не смейтесь, фактически, предыдущий час игры был всего лишь прелюдией к основным действиям. Вас раздражают клыны, потому что в них надо постоянно строить TownHall и прочие четыре домика? Ерунда, в





воплне разумно будет не жалеть денег на защиту территории и набирать гарнизон из числа самых крепких солдат — глупо потерять все из-за простой лени.

Пушки, баллисты и катапульты (каждой расе — свое) наносят башням приличный урон, но чудовищно медлительны и практически беззащитны от атак вражеских солдат.

Еще одно, самое мощное в умелых руках, оружие — это Глас Божий. Каждая раса находится под покровительством своего божка, и после многочисленных и, поверьте, весьма утомительных манипуляций мы можем получить доступ к магическому арсеналу.

Система магии, предложенная разработчиками, вызывает сомнения. По Blue Byte, источником божественной силы в человеке является алкоголь. Вино, пиво, а еще лучше — рисовая водочка, без всякой меры употребляемая священниками orally, открывает игроку доступ к "божественному вмешательству".

Атака обычно не представляет проблем. Правило одно — не торопиться.

Перед нашествием стоит как следует разведать место будущей инвазии с помощью шпионов. Обнаружить сотню лучников, притаившихся в лесу, — совсем не так приятно, как кажется вашему противнику. Атаковать следует с той стороны, где граница защищена хуже всего. Пусть мечники и копейщики выламывают дверь башни и выясняют отношения с обитателями, а лучники прикрывают их огнем с безопасного расстояния. Башня за башней, страна неприятеля постепенно усыхает, ветви некогда безупречного экономического дерева сваливаются одна за другой, и победа уже близка...

Самое страшное зрелище в Settlers — толпы беженцев в поисках своей сжимающейся родины. Сотни жителей спрессованы в большое синее пятно... И когда падет последняя башня, эти люди еще некоторое время растерянно будут бродить по чужой стране, а затем начнут лопаться с криками боли и удивления, пододвигаясь к парам. Через полминуты все стихнет, и от племени противника останутся лишь в беспорядке разбросанные доски, камни и прочая утварь. Грустно и со-

всем не выжестся с мажорной атмосферой игры.

Впрочем, вполне возможно, грустить придется вам. Если противник успел как следует "отжариться", построил замков и пучиков, то одним ударом его взять уже не получится. Врага можно попытаться ослабить, "пригласив" его на свою территорию под стены хорошо охраняемого замка. После пары таких "экскурсий" противник ослабнет, и придет пора наносить ответный визит.

Кода

Графика и звук безупречны, игровая система на высоте. В Hi Color'e все еще хватает цветов, чтобы дадовать глаз, хотя "фишка" с облачком после гибели солдата (интересно, кто у кого украл?) могла бы выглядеть и приличнее.

Нарекание вызывает, возможно, некоторая сухость игры. Конечно, толстая книжка и полная документация в html помогут разобраться в правилах, но без всплывающих подсказок и прочих "интеллектуальных хитостей" новичок чувствует себя слегка одиоко.

Любители громких баталий также будут разочарованы — бои в Settlers далеко не так масштабны, как в K&M. Пусть воины в разноцветных плащах дубасят друг друга мечами, рыбаки не бросят свои удочки, а лесорубы продолжат валить лес. Баллисты не наводятся на гражданские постройки, а у рыцарей рука не поднимется зарубить крестьянина. Безубый, понимаете, пацифизм... Давачи нежности...

Все остальные, все те, кто днями напролет играл в первые две части, будут довольны. Не уверен, что Settlers 3 сумеет повторить блестящую карьеру первых двух братьев, слишком уж много времени прошло и слишком мало нового в игре появилось, но популярность игре обеспечена. Папы и мамы, бабушки и дедушки, обратите внимание — игра выполнена в приятной зеленой гамме, действующие лица не ругаются матом и не кашляют кровью перед смертью. Кроме того, в Settlers приходится много думать, и ребенок сможет развить в себе качества управления. Глядясь, со временем попадет в правительство...

По Blue Byte, источником божественной силы в человеке является алкоголь. Вино, пиво, а еще лучше — рисовая водочка...

Settlers III

Разработчик: Blue Byte
Издатель: Blue Byte

Резюме

Красиво, добротно, много зелени, мало крови и трупов с трупоразлагающим налетом "слезу человека". Военные корабли и аэростаты — в следующей версии.

Системные требования

ОС: Windows 95/98/NT 4.0
Процессор: Pentium 100 (рек. Pentium II)
Память: 32 Мбайта
CD-ROM: 2x (рек. 12)
Видеокарта: SVGA (2 Мбайта)

Дополнительная информация

• 200 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика: 92%
Звук: 85%
Сюжет: 68%

Наиболее...

88%

Казни египетские

Андрей Ом

Ностальжи. Скупая слеза начинает прорисовываться сквозь трехдневную щетину при первом же взгляде на Ancient Conquest. Душа вопиет: "Да это ж WarCraft 2! С историческим сюжетом!! С экономикой!!! Но без магии... И без драконов... И без орков... И без пеонов... И без..."



Давно замечено, что стратегическая игра, претендующая на суровую достоверность и невиданную доселе реалистичность (именуемую в народе хардкорностью), часто не блещет привлекательной внешностью.

Тюсты из прошлого

Работа над AC шла очень долго, а первый материал о ней появился в ЕХЕ около года назад. Пока авторы рисовали от руки кораблики с разношерстными парусами, мимо них железной поступью промаршировали роботы из TA, рядом с ними прогремели взрывы и вопли убиваемых протоссами землян, вокруг них дождем осыпались останки подорвавшихся на гномьих минах мурминов. Творцы же, храня подлинно олимпийское спокойствие, продолжали свое дело. И зря.

Издавать ныне игру, подобную AC, — очень странный и безрасудно смелый поступок. Pione Age of Empires и Seven Kingdoms с их аддонами и клонами игра на, грубо говоря, римскую тему, если она не обладает какой-нибудь значимой "фишкой" (AC, сразу оговоримся, не обладает), обречена. Опять же строгие рамки эпохи, когда по небу летали только птицы, пороки эры и существовали, то в воображении, то в учебниках истории, а в морях уже вымерли даже самые загадочные монстры... Зато есть надежда, что игра будет приключенно-образовательным! И не нужно выдумывать очередное противостояние двух и более великих народов или тысячи первое вторжение плотоядных Чужих на беззащитную Землю — в учебниках истории уже все расписано.

Из-за острова...

Как уже говорилось, внешне AC представляет собой типичный заблудившийся в пространстве-времени компьютерный клон WC2. Нет, мы, конечно, привыкли к некоторым условиям, но все равно трудно поверить, что на заре времен один корабль мог сравниться по размерам с портом или городским рынком. Странное дело, в WC и сотни его внебрачных потомков подобная мелочь совсем не резала глаза. Дело, видимо, в пресловутом историзме...

Роль варкрафтовской нефти у нас сегодня

Ancient Conquest



ня исполняет рыба, которую ловят мелкие кораблики, являющиеся по своему существу типичными пейзажами. Рыбы, извините, косяки не стоят на одном месте, а мигрируют по морю-океану, как им и положено природой. Мило нарисовано и вообще забавно.

Стоит шапальному кораблю-леону заплывать туда, где ему не место, как из-за острова на страже выдвигается враждебно настроенная флотилия каких-нибудь филистимлян и начинаются военные, с позволения сказать, действия.

Дело в том, что в те далекие, почти пещерные времена, о которых идет речь, корабли могли взаимодействовать промеж собой только двумя-тремя способами. Торпеды, ядра, магия и прочие прелести были тогда, как известно, недоступны. Поэтому все что мы имеем — это разного рода катапульты, абортдж и таран. Последний способ в начальных миссиях наиболее эффективен: умело манипулируя инструментом "мышь", можно потопить три-четыре вражеских судна на одном своем. Миссии к четвертой номер уже не проходит — врагов слишком много, и кучность их огня (или чего там у них) на высоте. Вы просто не успеваете ткнуть носом в бок чужь-о-нибудь, непоноритивного корабля. Абордж выглядит вообще забавно — между кораблями протягиваются этакие палочки, и начинается побоище, которое играющий в красках может себе представить, но увидеть — никак. Да и вот еще. Кадровые анимации у корабльков того... Мало...

Обилие нейтральных и необитаемых островов позволяет сооружать на них свои колонии — и вновь, привет из WC2. Только там это почему-то гораздо увлекательнее происходило.

После убийства всех враждебных корабльков (никак не получается заставить себя

называть их триремами и прочими галериями) начинается знакомый с детства длительный процесс выноса построек противника. Стоит ли говорить, что это занятие донельзя занудно, а пропустить его или ускорить невозможно. Некоторое оживление, правда, вносят ягпо огрызающиеся сторожевые вышки, но это ненадолго.

До свиданья, наш ласковый Мишка

Нет, конечно, это не такой кошмар, как может показаться. Авторы честно пытались сделать вид, что никакого WC2 они в глаза не видели, а игру придумали самостоятельно — от первого кадра до финального мультфильма. AC действительно не затеряется в достижениях цивилизации вроде 3Dx или RealFlight II со всеми их красотищами, которые к ним прилагаются. В итоге мы получаем игру про далекое прошлое на позавчерашнем техническом уровне — гармония, однако.

Играть в это, конечно, можно. Как пишут в одном издании, "игровой процесс настолько высокочислен", что откровенных багов с глюками не наблюдается. Не исключено даже, что найдутся люди, эстеты и интеллектуалы, которые глубоко плевать на графику в игре и которые забудут все на свете, кроме AC.

Игры обычно делают с одной из двух целей: срубить денег или потратить мир. В идеале — и то и другое разом. Про первый вариант в данном случае лучше забыть сразу: ни о какой конкуренции не то что с третьим Populous, но даже с замшелым AOE и речи быть не может. С потресканным тоже конфуз. Вот годика два с половиной — три назад мы бы им всем показали! И рецензия на WarCraft 2 закончилась бы словами "Еще один бездушный клон Ancient Conquest".

А так...



Ancient Conquest: The Golden Fleecce

Разработчик MegaMedia Australia
Издатель MegaMedia

Резюме

Не совсем понятно, на какую реакцию рассчитывать авторы, выпуская эту игру. Значимых исторических клон WarCraft 2 в эпоху скажем, Dark Oleg и Battle Zone? А может и впрямь — не в графично реле?

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 133 (рек. 200 MMX)
Память 16 Мбайт (рек. 32)
CD ROM 4x
Видеокарта SVGA, DirectX 6.0

Дополнительная информация

• 20 Мбайт на HDD (рек. 140)

Рейтинг
Графика 40%
Звук 50%
Сюжет 50%

Интересность

49%

Спасти Англию

Олег Хажинский

По-русски "War of the Worlds" звучит особенно красиво. За сто лет выдержки эти слова обрели вкус самого благородного коньяка. В 1898 году Герберт Уэллс написал о нашествии марсиан на Землю. В 1978-м Джеф Уэйн создал музыкальную интерпретацию фантастического романа, и пластинка шесть лет не вылезала из британских чартов. Сегодня, в самом конце 1998-го, мы встречаем десант с Марса еще раз — теперь в брейк-битовой обработке, полном 3D и разрешении 1280x1024.

Никто не знал о подготовленной засаде. По нашему генеральному плану "Война миров" проходила в качестве "C&C-клона с претензиями" и особого интереса не вызвала. Понадобились полчаса, чтобы разобранные детали мозаики, а именно "3D-ландшафт", "нелинейный сюжет", "наука", "Rage Software" и "GT Interactive", вдруг совместились в единую картину. Сработала сигнализация, но было поздно — оторвать от игры нас смогли лишь цепкие пальцы предассетного сна. Кошмар продолжается уже третий день, и факт сдачи этого материала в печать остановить его не в силах.

Кто бы мог подумать

Впрочем, первые минуты общения с The War of the Worlds принесли только разочарование. Случайно начав игру в качестве марсиан и не заметив этого, я со

Jeff Wayne's The War of the Worlds

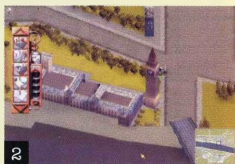
скептическим выражением лица разглядывал очертания Соединенного Королевства в повышенно-кислотных тонах. Не приняв во внимание особенности марсианского зрения и их многовековую культуру, я взялся судить штампованный дизайн диалоговых панелей и надоевший "компьютерный" акцент персонажей...

Первая вылазка на природу прошла в тщетных попытках повернуть обещанное игровое 3D-поле. Поле вращается упорно отказываясь, и скоро стало ясно — рельеф сделан на манер Total Annihilation. Только если в ТА его сработали из матой крашеной фольги, то здесь были использованы более подходящие материалы. Здания и юниты — полигональные модели, выписанные до последней мелочи, в 16-битном цвете смотрятся, как настоящие. Солнце бежит по небу, день плавно сменяет ночь, и объекты отбрасывают правильные тени. Сплохожи огонь, дым, бурлящая вода под ногами марсианских машин, лесные пожары и воронки — все последние технологические фокусы по полной программе. Те, у кого компьютер помедленнее, могут отключить эффекты, уменьшить глубину цвета и разрешение. Некрасиво? Зато все летает...

Defender of the Crown 2

Кто играл, тот поймет. Геймплей точно такой же. Страна разбита на графства. Марсиане и представители рода человеческого делят территорию Англии между собой, а затем начинают длительные боевые действия в попытке вытеснить врага. Вместо крепостей — тяжелая артиллерия, колючая проволока и мины, вместо рыцарей и катапульт — танки, корабли и авиация. А вместо простенького экранчика с результатами сражения — полноценная стратегия в реальном времени со всеми ее группами и рамочками. Идея не нова. Отдельные попытки скрестить "большую" стратегию и RTS предпринимались, но только Rage удалось сделать это настолько красиво и естественно. Что можно сказать? Браво!

Разумеется, сюжет нелинейный, потому что его вообще нет. Стороны могут



биться за земли до посинения, ход событий определяется только вами и противником. Время, как и в X-COM, течет постоянно: дни, недели, месяцы. Когда агрессоры и защитники встречаются на одной территории — загружается карта местности, и мы начинаем боевые действия. Руководим лично, воюем до победы или поражения. Впрочем, кто успеет — может убежать.

В результате получается как бы две игры — стратегическая "снаружи" и тактическая "внутри". Однако граница между ними умело стерта. Игроку часто приходится наведываться в свои земли — чтобы выбрать место для строительства новых фабрик, угольных шахт или сталепрокатных заводов, расположить артиллерийские установки, протянуть колючую проволоку или расставить мины. Стоит ли говорить, что от правильной "планировки" базы зависит очень многое — прочность вашей защиты будет проверяться со всей строгостью.

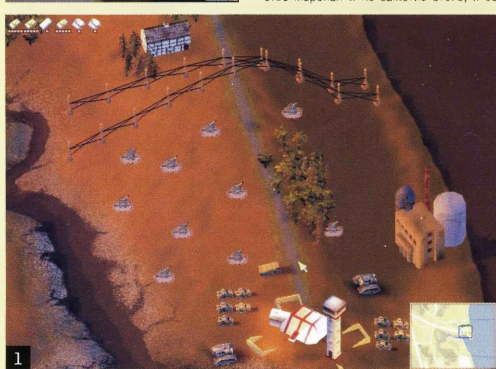
Когда с марсианами все стало ясно, мы начали играть за людей. Разница оказалась потрясающей!

Хроника одного нашествия

Первые впечатления — чудовищно правильный английский, страх, неуверенность и ощущение надвигающейся катастрофы.

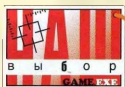
Мы в беспорядке отступаем, теряем одно графство за другим. Бонированные грузовики — гордость наших механизмов — выглядят смешно в сравнении с исполинскими шагающими машинами пришельцев. Кажется, сопротивляться бессмысленно, бесполезно.

Убирать время с паузы страшно — каждую секунду ждешь сообщения о новом



1. Истерика, которую я все эти предосторожности оставил марсиан?

2. Бой и стрельба. Тихая. Красная, гамма-красная стрельба некорректно в глубоком тылу.



Jeff Wayne's The War of the Worlds

Разработчик: **Rage Software**
Издатель: **GT Interactive**

Резюме

С игрой все в порядке. Ее можно взять в руки, прибавить гармоничности, равновесия, и ничто не вызовет раздражения. «Война» выставит этот мир «чужим» прекрасным.

Системные требования

ОС: **Windows 95/98/NT**
Процессор: **Pentium 133 (рек. Pentium II)**
Память: **16 Мбайт RAM (рек. 32+)**
CD-ROM: **4x (рек. 12)**
Видеокарта: **SVGA (2 Мбайт для 16-битной графики)**

Рейтинг

Графика: **92%**
Звук: **96%**
Сюжет: **99%**

Интересность

90%

3. Карта боевых действий. Обратите внимание, как сконцентрирована британская армия у флота.



шаются в гряду металлолома после пары выстрелов. Первая победа! Затем мы снаряжаем первую сухопутную экспедицию. Тридцать бронированных машин демонстрируют исключительную огневую мощь и, несмотря на небольшие потери, территория отвоевывается у захватчиков. Окрыленные успехом, мы продолжаем наступление на западном фронте и... попадаем в ловушку. На узком перешейке между двумя озерами прямо по мелководью нас окружает десяток шагающих монстров. Орудия броневиков не в состоянии достать их, и мы в беспорядке отступаем. И вдруг, следом за шагающими машинами, на суше появляется нечто новое. Более приземистые, похожие на гигантских членики, эти штуки за десять секунд превращают огромную танковую дивизию в пар. То, что мы с таким трудом создавали в течение целого года, обращается в ничто. Граница открыта... Они обязательно придут.

Потом мы научимся заманивать врага к побережью и расстреливать из линкоров. Изобретем дирижабли и подводные лодки. Придумаем гусеничные танки и более эффективный порох. Чем лучше мы узнаем врага, тем легче будет с ним бороться. Но каждый раз, когда мы решим, что победа у нас в кармане и хоть на минуту потеряем осторожность, ОНИ поставят нас на место...

Нам конец

Прошу занести в протокол: кнопка "save" и кнопка "exit" в игре — это одно и то же. А значит — записываться нельзя. Поверьте, это море острых ощущений. Это настоящее приключение. Два момента — время, которое ни на секунду

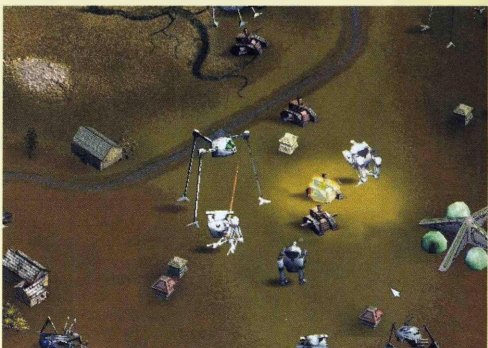
не останавливается, и "одна" жизнь — рождают совершенно необыкновенную атмосферу. Представьте, что вам запрещено записываться в X-COM. Какая острота переживаний, а?

Ничего сложного в War of the Worlds нет. После зубодробительных Gangsters игра кажется полностью прозрачной для понимания, что вовсе не делает ее менее интересной. Земляне, безусловно, слабее, зато многочисленнее. Марсиане значительно превосходят людей по технологиям, но играют на чужом поле, по неизвестным правилам. И те и другие для победы должны отыскать слабые места противника и направить научные исследования в верное русло. Авторы намеренно затруднили выбор, предложив самые разнообразные темы. Быстренько "изучить все" в этой игре не получится — времени слишком мало.

Подытоживая сказанное, хочется позвать руки английских товарищей из Rage. Верным путем идете! Цветомузыкальный инстинкт, теперь вот — War of the Worlds, а впереди очень перспективные Expendable и Hostile Waters. Нравится нам желание разработчиков играть с цветом, звуком, формой и содержанием. А главное — радует наличие у них способностей к такой деятельности.

И пускай завтра народ разберется в "Войне миров". Узнает, каких сюрпризов ждет от марсиан. Просчитает оптимальный порядок изучения наук и апгрейдов. Выучит наизусть карты всех графств и поймет, как лучше пользоваться средствами защиты. Нанищет FAQ и поставит борьбу с марсианами на поток. Появятся профессионалы и любители, способные и бездары. Пусть завтра "Войну миров" пройдут вдоль и поперек и вернутся к StarCraft. Пусть.

Но сегодня — мы все на равных, и никто не вправе лишить вас Игры. Первые капсулы уже оставляют свой ностерпимо яркий след в ночном небе, так что давайте спасать Англию. Говорят, первый раз — самый лучший.



4. Следи за действиями тех же обученных солдат. Вспомни прошлые.

Судьба поселенцев

Михаил Калинин

Что необходимо для успеха игры? Каждая компания находит свой ответ на этот вопрос. Одно из важных слагаемых — ловко подобрать момент выхода продукта на рынок. Anno 1602 от Sunflowers всем хорош: добротный, скромный, без больших запросов, но... не всем хватает места под солнцем. Тесновато тут.

Anno 1602: Creation of the World



просто: помимо вышеупомянутого торгового договора вы можете также потребовать контрибуцию или объявить войну. Все. Других средств давления не дано. Да, есть еще милые, добрые аборигены, но это совершенно забытые существа, так что существенной роли на политической арене они не играют.

Как это выглядит

Игра смотрится вполне приемлемо. Всякие акселераторы-ускорители, конечно, не требуются, но все же... Прелестные анимированные заставки, появляющиеся по ходу игры, заставляют добродушнее смотреть на нее, да и с юмором у авторов все в порядке. Три режима увеличения позволяют рассмотреть мир Anno 1602 во всех деталях. Местность разрешается повернуть требуемым боком, благо компас-камера вращается вокруг своей оси.

Звуковое оформление на уровне. Заставки прекрасно озвучены, апропом, какие-то действия на экране. Во всяком случае, основная фокус экрана где-нибудь в поле, можно заглянуть шестопалом, мышьчаним ил ближнему.

Да, оригинальный Anno назвать сложно. Игра впитала в себя черты хитов прошлых лет — Colonization, Conquest of the New World и Settlers. Их поклонники увидят в Anno свои былые взлеты и падения, свои несостоявшиеся мечты. Одно плохо: выход проекта крайне неудачно совпал с появлением таких "заранее хитов", как Knights & Merchants, Settlers III и Railroad Tycoon II. К сожалению, за их широкими плечами игра просматривается слабо. Что подделка, вызывает сильнейший.

помощью к любезным соседям (если таковые еще остались). Достаточно всего лишь подписать торговый договор — и вот уже корабли партнера потянулись к вашим докам. Товары, в отличие от Colonization, не уходят в Европу, а находят спрос у местного населения или обмениваются у соседей на что-нибудь более полезное.

Боевые заслуги

А их, собственно говоря, и нет вовсе. Да, экономическая модель очень даже неплоха. Но сомневаюсь, что "новосветские помещики" беззапно сидели на своих плантациях, играли по вечерам в преферанс и попиливая ямайский ром. Создается впечатление, что авторы создавали боевой режим похода, не считая его важной частью. А зря.

Сухопутные сражения вызывают определенный интерес, благо есть разнообразие в родах войск: кавалерия, стрелки и пехота. А вот морские баталии просто старательны. Корабли начинают обмениваться одиночными выстрелами вне зависимости от тоннажа. Так сказать, "ты — мне, я — тебе".

Любители политических интриг тоже остаются не у дел. Система дипломатии очень

Х VII век, Новый свет, расцвет пиратства, четыре сверхдержавы отправляют свои корабли на поиску золота и драгоценностей, этих вечных синонимов славы и могущества. На одном из них находитесь и вы. Почему бы не использовать шанс стать вице-королем одних из колоний?



Жажда славы

Впрочем, до этого еще очень далеко, так что не обольщайтесь. Вначале в вашем распоряжении будет всего лишь утлое суденышко и полная свобода действий. Вокруг — море, едали, в туманной дымке, виднеются очертания островов, плыви — не хочи! Вот только конкуренты немного портят эту картину, но вскоре и они исчезают за горизонтом. А вам остается только выбрать приглянувшийся клочок земли, высадиться на нем и начинать строить свое будущее. Цвет этого будущего зависит только от вас.

Мы — пионеры!

Все ваши подданные обладают статусом. Первоначально это Пионеры. Они селятся в маленьких скромных домишках и не требуют ничего, кроме еды и одежды. Как мало нужно колонистам для счастья! Удовлетворить эти минимальные потребности очень легко: построив несколько ферм, рыболовную артель и рынок, вы оградите себя на первое время от недовольства населения. Благо состояние народа будет увеличиваться, следовательно, появятся и новые буржуазские замашки. Вскоре заравнившиеся поселенцы потребуют вино, сахар и табак. Явный признак того, что им хочется стать Гражданами, Торговцами и Аристократами!

Так что придется с головой уйти в сельскохозяйственное хозяйство: возделывать плантации, собирать урожай, следить за стрижкой овец и доставкой продуктов на рынок. Кроме того, если на острове будут обнаружены залежи полезных ископаемых, вы можете стать счастливым обладателем золотых приисков. Обилие ресурсов в конечном счете приводит к невозможности добывать и производить все подряд. Приходится обращаться за

Anno 1602: Creation of the World

Разработчик
Издатель

Sunflowers
Infogrames

Резюме

Обладает духом прошлых лет. Истинная усадьба для любителей не очень основательных компьютерных игр.

Системные требования

ОС Windows 95
Процессор Pentium 166
Память 16 Mбайт
CD-ROM 4x
Видеокарта SVGA (1 Mбайт)

Дополнительная информация

• Многопользовательский режим, модем

Рейтинг

Графика 80%
Звук 80%
Сюжет 82%

Интересность

71%





Ближе к парням!
Но ведь ты на работе
дружишь... Тыду, вот видишь,
до чего ты мне дорожишь!
В прошлый раз выжила
пачку мари, матушкины
попашки, чаша дала тебе
краса, полюби, стару-
ли стел. Скажешь, и
дурно, как это. По-
мани, что ты мне...

[illegible]

Еще помните, что в таком случае питание животного должно состоять из двух или трех порций корма, а не из одной. В противном случае животное может заболеть. Поэтому, если вы заметили, что животное не ест, обратитесь к ветеринару. Ветеринар может назначить лечение, которое поможет животному поесть. Если же животное не ест, это может быть признаком болезни. Поэтому, если вы заметили, что животное не ест, обратитесь к ветеринару.



С тех времен демо-версия игра расцвела во всей красе, призывно заиграла на солнце безупречными многократными гранями, и будит в душе смутные теплые чувства. Очень теплые.



«Товарищ Исупов, заклиная вас
рассмотреть вопрос о
представлении дружного
коллектива разработчиков DID к
высокой награде и памятной
знаку 'Наш выбор'. Ваш
Сибирский FRAG'»



Безукоризненное чувство
стиля, общая выверенность
атмосферы и приятный
дизайн. Общая картина почти
совершенна и на ее
отдельные составляющие, не
всегда близкие к идеалу, не
хочется обращать внимание

Что "Грех" грядущий нам ГОТОВИТ

Увы нам, спать в подзаголовке это слово! И весь разговор пойдет о нем, сладком. Но не о Sin 2, хотя, по слухам, работа над ним уже закипела-забурлила, а всего лишь об официальном продолжении первой части игры. Итак

Разработкой add-on'a занимается молодая компания 2015, Inc. (можете не вспоминать, где вы слышали о ней, это ее первый проект), а издавать планируют старшуха Activision (а вот здесь — вспомните). Неплохо о том, что грядущий **Sin Expansion Pack** нам готовят. Хотя, собственно, что можно рассказать о дополнительных миссиях? Нас ждет банальный, хоть и новый сюжет и, соответственно, новый диалог (опять объявился "чужой плохой"), и нам поручено его обезвредить для блага родного Freeport'a. Выследи, обучи и анимировано великое много



нет, общественный транспорт отсутствует, магазины не работают, мирные жители стали большой редкостью... Что там вообще есть? Есть мелкие и крупные стада агрессивных мафиози, активно враждующие между собой. Сами разработчики определяют жанр/стиль/дух игры как "urban gangsta 3d action". Следовательно, нам, взявшись за что-нибудь стреляющее, грозит не выкупать



«... что нам было нужно для этой игры», — уверяет нас Drew Markham, президент Xatrix Entertainment. Действительно, что может быть лучше кучи больших и маленьких преступлений в кварталах родного города, сопровождаемых сочным ритмичным репом? А ведь есть еще занятный сюжет (по крайней мере должны быть): симпатичная графика (дружно смотрим картинку), оплаченный «дежок», талантливые разработчики (на их счету Cyberia, серия Redneck Ramping, Quake 2 Mission Pack: The Reckoning); да и дата релиза не так уж далека (весна 1999 года) — мне уже интересно. А вам?

Выведено, обучено и анимировано великое множество новых тварей. Разработано и пристреляно новое оружие...

жестов новых тварей. Разработано и пристреляно новое оружие (список пополнился аж семью свежими видами). Сочиняется новая музыка, записываются новые звуки, придумываются ловушки, программируются эффекты и, конечно же, рисуются новые уровни — как для single, так и для multiplayer (жаль только, что скриншотов еще нет).

В общем, готовится все, что понадобится поклонникам для продления удовольствия. Ребята, продолжение выйдет уже в феврале. Потерпите.

"Wassup, man?"

— сказала вдруг Xatrix Entertainment и вывалила на наши головы груды шотов из своего нового проекта **Kingpin**. «Ух, ты!» — ответил я и привычно чихнул разбираться. Но разбираться оказалось почти не в чем, а делиться дополнительной информацией Xatrix категорически не захотела, сославшись на хранящего гордое молчание издателя, в роли которого, кстати, выступает Interplay. И все-таки вот то, что удалось вскопаться:

Действие Kingpin будет происходить в вымышленном городе. Полиции там

это что-то из рук до самого конца игры. Впрочем, непрерывное действие обещают основательно разбавить неким сюжетом (по примеру нынешнего лидера жанра — *Half-Life*) и превратить происходящее в небольшой фильм с вашим личным участием.

В основе игры — многострадальный «движок» Quake 2, подверженный, как всегда, очередному косметическому ремонту. Программисты Xatix ослепстили его динамическими тенями, реалистичным освещением с бликами, а напоследок пообещали, что в ближайшее время выживут в заслуженный engine еще очень многие. Охотно верим, хотя главное в нашем деле, что бы картины были симпатичными (а они уже сейчас таковы), но никак не список технологических новшества.

Печально, но пока нам неизвестны ни примечная сюжетная линия, ни предполагаемый список оружия, ни планируемое разнообразие врагов/друзей. "Чуть позже", — говорят застенчивые разработчики.

Впрочем, известно еще вот что. Музыку для игры пишет группа товарищей известных как Cypress Hill, а это, как вы, очевидно, знаете, классика hip-hop'a. "Их музыка — как раз то,

Плы́вем, стрелья́ем

Именно таким видит наше с вами будущее маленькая питбургская компания KO Interactive. В разрабатываемой ею игре **Shattered Reality** в наши руки попадает небольшая, но агрессивная субмарина, и определяется конкретная задача — курсировать между проводными посланиями, доставляя





грузы. Подводный мир ничуть не хуже космических просторов и, естественно, населен огромным количеством недружелюбных тварей, для защиты от которых наша подлодка оборудована приличной пушкой.

Словом, ничего лишнего. Плываем, стреляем, стреляем, плывем... Игра для тех, кому хочется, абсолютно не напрягая серое вещество, удовлетворить свой звериный инстинкт разрушения. История же показывает, что жанр сей бессмертен. Только вот, поиграв в подобную игрушку, через пару недель забываешь даже ее название. Впрочем, в этом ли суть?..

Важно, что с течением времени такие игры становятся все красочней и, соответственно, требовательней к железу. Так, предмет нашего сегодняшнего разговора может отказаться работать, если ваш компьютер слабее Pentium II 266, или вы забыли воткнуть в него 3D-акселератора уровня Voodoo 2. Как вам такие зазоры? Если "нормально", то остается лишь дожидаться, когда KO Interactive найдет издателя для своей игры и определится с датой ее выпуска.

После Рождества

2032 год. Зима. Канун Рождества. В магазинах толпятся последние покупатели. Редкие такси развозят их по домам. В предвкушении завтрашних подарков дети пораньше ложатся спать. Кто бы мог предположить, что имен-

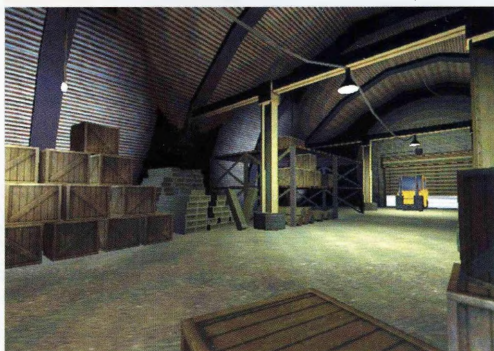


Приятно осознавать, что разработчики наконец поняли важность сюжета как составляющей части игры.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ
ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНом
КОСЕНКО

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



но в эту ночь человечество получит ужаснейший из сюрпризов! В один миг треть населения Земли охватит безумие. В один миг миллионы людей бросятся убивать себе подобных. В один миг рухнет на землю десятки самолетов, сойдут с рельс сотни поездов, столкнутся тысячи машин.

Afflicted — сумасшедшие фанатики, движимые лишь одним желанием — убивать. Убивать тех, кто избежал "заражения". Ученые все еще не разобрались, чем вызвано их безумие. Разговоры идут и о случайном слиянии биохимических реагентов, и о мистическом пси-оружии, и об инопланетной диверсии. Вспомнили даже пресловутый Армагеддон с его битвой грешников и праведников. Версий много, но... именно вам предстоит выяснить, что же случилось на самом деле.

Приятно осознавать, что разработчики наконец поняли важность сюжета как составляющей части игры. Причем не декларативного его наличия, а постоянного присутствия в gameplay'e. **AMEN: The Awakening**, новый проект компании CaveDog, — один из нарождающегося жанра киноигр. По крайней мере таковым представляют его авторы. Хочется им верить.



сценарист из Голливуда. Его трудом расписана как общая последовательность событий, так и частности, вроде характеров персонажей, моделей их поведения и диалогов с ними.

По словам все тех же авторов, именно полноценный сценарий позволил им создать великолепный engine, в точности отвечающий всем потребностям игры. Технические подробности почти не приводятся (полностью динамические источники света, поддержка 3D-акселераторов (через DirectX), систем A3D 2.0 и EAX — не в счет), но скриншоты впечатляют. Кроме того, обещано: невероятная интерактивность окружающего мира (разбив стекло, можно использовать осколки в качестве оружия), множество "реалистичных и интуитивных головоломок" и 17 огромных уровней, которые авторы называют "акты". Несмотря на все вышесказанное, игра все же принадлежит к жанру "action с элементами adventure", уверяют нас разработчики.

Яркая сюжетная линия не может существовать без столь же яркого персонажа. Знакомьтесь, наш человек — Bishop Six, 36 лет, профессиональный военный, капитан британской спецслужбы SAS. Во время безумия, охватившего мир под Рождество 2032 года, его жена и дочь погибли от рук Зараженных. С тех пор он всецело посвятил себя борьбе с ними (очень трогательно, вы не находите?). В составе ударного подразделения сил Европейской Организации Сопротивления он высаживается в Северной Америке, которая почти полностью находится под контролем Зараженных. С этого момента и начинаются наши приключения.

Впрочем, начаться они смогут лишь летом следующего года, когда AMEN выйдет в свет. Хотя авторы и не исключают возможности выпустить демо-версию немного раньше. Да, чуть не забыл. CaveDog не собирается обделять вниманием любителей сетевых побоищ. Множество оригинальных режимов, "загружаемое оружие" (аналогично "загружаемым юнитам" в Total Annihilation) и еще куча всяких вкусностей — прилагаются.

Неправильные пчелы

Александр Вершинин

Descent 3

Как известно, Неправильные Пчелы™ дают Неправильный Мед. Если следовать аналогии, то неправильные роботы будут в крайнем случае добывать неправильную руду — но ни в коем случае не бунтовать. Именно поэтому роботов из Descent уже давно следовало истребить, натравив на них какую-нибудь механическую чумку или вирус маслодефицита.

Следовательно, роботам постоянно подсуживают жадные деятели из Interplay, каждый раз низводя полную и окончательную победу над железными смутьянами до уровня временного перемирия хозяев кухни с тараканами. Борьба вскоре продолжится в новой части Descent, демо-версию которой мы держим сейчас в сомневающихся руках.

Это геноцид, то есть целенаправленное уничтожение фанатов Descent путем оскорбления их в лучших чувствах...



Кувирком

К счастью для Outrage Entertainment, авторов третьей части игры, на свете существует Eidos. Эта замечательная фирма спасает всех, кто увлекается клонированием или просто изготовлением sequels. И случается это потому, что по своей корявости и бездарности ни одно "продолжение" не сможет превзойти Tomb Raider 3. Тем более Descent 3, собранный на новом, очень красивом "движке".

Идея осталась неизменной. Располагая лишь крохотным истребителем, вам предстоит бороться с непокорными роботами, населяющими ряд пустынных планет. В отличие от предыдущих частей игры авторы решили выпустить игрока на свежий воздух, давая отдых уставшим от бесконечных вечно темных шахт и подземных баз глазам. В данной конкретной миссии от вас даже не требуют взорвать реактор шахты. Наоборот, истребив всех роботов, вы должны вызвать специальную команду, цель которой — установить причину сумасшествия железных рабов человека.

Как всегда, ориентироваться в подземном комплексе, будучи начисто лишенным гравитации (благодаря двигателям вашего корабля), очень и очень сложно. Отчасти помогает мощный прожектор, хотя бы немного рассеивающий тьму коридоров. База состоит из двух отдельных зданий, которые разделены небольшим кратером (это демонстрация открытой поверхности). Здесь вы столкнетесь с единственным оригинальным механизмом демонстрационной версии Descent 3. Огромный гусеничный трактор вооружен ракетами, но слишком обременен и является чересчур легкой целью. Все остальные роботы в той или иной мере повторяют уже известные нам по предыдущим сериям формы. Некоторые крабовидные создания умеют плыть на напалмом — что довольно неприятно. При попадании горючей материи на ваш корабль последний долго полыхает, поглощая остатки брони и защитных экранов. Другие твари предпочитают швыряться ракетами. Причем издали и очень метко.

Улыбки демонстрационной версии

Бродить по шахте можно очень долго — кувиряться и наткаться на всевозможные предметы. Двери могут быть



расположены не только в стенах, но и на потолке и полу. Особо популярным решением считается укрыть одну из ключевых дверей за огромным шлейфом пара или прямо за ярким прожектором. Словом, так, чтобы найти ее было совсем нереально. Многие проходы загорожены силовыми полями. Чтобы устранить такое препятствие, вам придется либо найти ключ к нему, либо перекинуть особый рычаг, или даже убить соответствующего робота-охранника. Как его искать? Исключительно методом научного тыка. Видимо, не желая предвзвешивать все свои козыри, авторы вынули из демонстрационной версии Descent 3 как карту, так и любимого Guide Robot'a, сделав навигацию под землей делом абсолютно неблагодарным. Спасать игру тоже не разрешают. Это геноцид, то есть целенаправленное уничтожение фанатов Descent путем оскорбления их в лучших чувствах.

Зато Outrage сумела на сто процентов сохранить все достоинства и недостатки Descent 1 и 2. При этом новый "движок" обладает полным набором стандартизованных современных эффектов — так что любители серии не смогут пожаловаться и на "отсталую" графику. Больше всего и без изысков. Descent 3 неукосячительно следует этому золотому правилу sequel'a.

P.S. Разработчики так увлеклись, что даже написали настоящее мини-прохождение первых комнат "демы". Читать подобную вещь уже занимательно — а уж сочинять!..



Компьютерный Салон

"Остров Формоза"

Москва, Б. Трехсвятительский пер., д. 2,
ст. м. "Китай-Город"

многоканальные тел/факс (095) 728-40-04, 926-24-52

дждйстикй жолонкй от

Alwa
Genius
Gravis
Jazz Hipster
Nakamichi
Quickshot
Sony
Thrustmaster

ОСТРОВ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ФОРМОЗА

САЛОН

www.formoza.ru

домашние компьютеры

игровые станции



GAME PC на базе модели FORMOZA F635M

компьютер
ни с чем не сравнимое удовольствие от современных игр благодаря
3D-графике NVIDIA и 3D-звуку Creative

LIGHT PC на базе модели FORMOZA F630AL

компьютер
игры + любые другие домашние применения одновременно:
3D-графика Intel, 3D-звук Diamond (Aures), DVD привод

из серии домашних компьютеры

с расширенными возможностями

на базе модели FORMOZA F635M

ФОТОСТУДИЯ — компьютер
удобство и простота цифровой обработки домашних фотографий

ВИДЕОСТУДИЯ — компьютер
видеокадры и видеомонтаж дома

ДОМАШНИЙ ТЕАТР — компьютер
кинотеатр с прекрасным объемным звуком

РАБОЧЕЕ МЕСТО МУЗЫКАНТА — компьютер +
удобная работа со звуком

широчайший выбор
мультимедийных комплектов

Asustek
ATI
Creative
Diamond
Guillemot
Hitachi
Lucky Star
Yamaha

action
arcade
logic
RPG
simulator
sport
strategy
quest



Логотипы Intel Inside
и Pentium являются
зарегистрированными
товарными знаками,
Сделано в Китае
товарным знаком
Intel Corporation.

Дьявольские ангелы

Господин ПэЖэ

Requiem: Avenging Angel

Все помнят, что дьяволы — это тоже ангелы, но падшие? Все осознают, что появление в игре ангелочка, пусть даже розовенького и с голой попкой, обязано закончиться кровавой баней? Не все? Так смотрите "демку" Requiem: Avenging Angel от Cyclone Studios и 3DO (она есть на нашем "компакте") — если, конечно, располагаете ускорителем от 3Dfx, и постигайте.

Итак, есть у нас ангелочек. Здоровенный, извините за натурализм, плотный мужик во-от с такими крыльями. Вооруженный кучей видов магии, а заодно и не по-детски обвешанный оружием, от пулеметов до гранатометов. Задача онго мужика проста, как мычание, и больше всего смахивает на работу

И, наконец, ангельский дефматч: до восьми мужиков с крыльями будут разбираться по сети — то-то первее полетит...



повара: замесить и приготовить к выпечке в аду злобных падших ангелов, недовольных жизнью.

Для начала — о самой демо-версии и о том, что мы там видим. Побегать по "нормальным" уровням не пускают, дают только битву с одним из боссов, ангелицей по имени Лилит. Махонькая комнатка, чуток мебели (страшно подумать, неужели это специально, чтобы не пугать нас тортизмом?) и сама Лилит. Милага, долго болтающая о сведении счетов, после чего начинающая с энтузиазмом, но без особого успеха сражаться.

Развесистая клюква

Методов сражения у нее два: тупые прыжки через всю комнату с пусканием молний и не менее тупые, но более опасные толпы мелких зверушек, которых она направляет на врага. Кстати, о враге, то есть о нас с вами. Малаки (ангел, который решил не становиться падшим во время Второй Небесной Войны, и покорно служит богу) принял в этот раз обличие, как я уже говорил, здоровенного потного мужика (как пишут в документации, обычного смертного, но почему он с крыльями — я не понимаю) с кучей пушек. На ангелов, правда, пушки не действуют, даже на падших, так что сражаться приходится еще и "ангельскими силами" (мама миа, клюква-то какая развесистая! любой Мичурин позавидует!), а по сути — обычной магией из любой второсортной RPG. Молнии, шары огня и прочая мелкая радость. Мага (отныне — ангельская сила) постепенно накаливается, если ей не пользоваться. Так что от мелких зверушек лучше все-таки отбиваться пушками, благо и их нам дали несколько.

А в полной игре обещают той же клюквы, но в сто раз больше. Тридцать уровней (оцените наборчик: тюрьма,

электростанция, лаборатория, космический корабль, база повстанцев, лагерь беженцев, улицы города), по которым мы будем гоняться за падшими ангелами, возненавидевшими людей за то, что именно им уготовано лучшее место во вселенной. Ангельских сил — просто завались: насыпание саранчи, кипячение крови, воскрешение, превращение в соляной столп и, наконец, одержимость. Двадцать типов врагов и три десятка — вторичных персонажей, которые иногда даже будут предавать нас врагам. И, наконец, ангельский дефматч: до восьми мужиков с крыльями будут разбираться по сети — то-то первее полетит...

Мне таблеток от жадности, и побольше!

С чисто технической точки зрения сказать вообще ничего нельзя. Скорость "движка" не оценишь, ибо не на чем, комнатка крохотная, монстров мало. Качество — ну, обычное, среднее, далеко не шедевр, но и не отвратительно. Угловатые монстры, угловатая комната, тупого вида рука главного героя. Но кто может знать наверняка, на что будет похожа окончательная версия игры? Сколько уже раз мы обманывались... Анимация — скелетная, довольно удачная, хотя, опять-таки, ее настолько мало (три-четыре движения на персонаж, а видимых персонажей всего два), что сказать о ней что-нибудь разумное почти невозможно.

Видимо, трезвое резюме ко всему этому может выглядеть так: игра не самая худшая, бывает куда страшнее. Игра не самая лучшая, особых сюрпризов даже не обещают. А крошечный размер демо-версии, увы, навеивает вполне резонные подозрения: неужели так мало сделано? Или сделано много, но выглядит так плохо, что и показать нельзя? Поживем — увидим.



1. Зловещий враг Малаки, третья роль толпы (справа, в Сюэ-каме)

2. Зловещая мама, это Лилит. Правда, мычание?

3. Лилит перед смертью обещает вернуться вместе с друзьями

Страус с автоматом

Александр Вершинин

Heavy Gear 2

Думайте что угодно, но Mech не похож на солдата. На громохочущую курицу — да. На глупо-уязвимо-го страуса — возможно. Коллега Хорнет может перечислить невозможность такого военного механизма годами...

Gear ушли от Mech'ов совсем недалеко. Птичьи ноги упразднили, заменив их на гуманоидные. Стало ли лучше? Heavy Gear 2 от Activision поможет найти ответ на этот непростой вопрос.

Видимые успехи

Первая часть Heavy Gear была встречена сначала сдержанными аплодисментами, а затем тухлыми помидорами. На поверку игрушка оказалась гораздо более слабой, чем предыдущий проект Activision, MechWarrior 2. Как обычно, такая постановка вопроса ничуть не смутила авторов игры, и они со спокойным энтузиазмом приступили к сотворению следующей части сериала. Получите демонстрационную версию их нового продукта.

Если на игру просто смотреть, то успехи авторов серии Heavy Gear очевидны. Новенький графический "движок"



обладает абсолютно всеми мыслимыми достоинствами, которые принято аккуратно выписывать в столбик и публиковать в Интернете, readme-файле или на рекламном стенде. Времена, когда 3D shooter'ы обладали на порядок лучшими engine'ами, похоже, миновали. Heavy Gear 2 может поспорить с любым из них. У него даже есть консоли! Кстати, единственное назначение этого символа — предупреждения пока состоит в следующем: вызываете ее и пишете большими буквами слово "KILL". Ваш gear взрывается. Игра окончена. Стично, Григорий? Прекрасно, Константин!

Ваш большой скарфандр может многое. Резво прыгать, кататься на востровных роликах, активно двигать туловищем, а также подбирать и выбрасывать оружие. Для пущей убедительности каждый gear держит в руке по чудовищному автомату или винтовке. Благодаря чему, разумеется, выглядит очень потешно. А когда за его спиной вместо рюкзака болтаются пара минометов и несколько пачек ракет, этот колесный пехотинец становится предельно комичным.

Аккуратно миновав обсуждение глобального вопроса "Зачем он гуманоид?", обратимся к сюжету. Земля по-прежнему воюет со своими колониями, и вы оказываетесь на стороне последних. Все военные операции проворачиваются исключительно с помощью gear'ов, коих забрасывают в район выполнения миссии космические транспорты. Так что любое задание состоит не только из разведки и уничтожения цели, но и поиска уютного и безопасного транспорта на просторах враждебных планет.

Скрытые недостатки

Единственная доступная ("деме") миссия довольно проста: найти и уничтожить группу пиратов на здоровых тяжелооруженных роботах. В качестве моральной поддержки вам даже выдадут пару "лучших" напарников. За что?! AI этих молодцев находится на уровне пингуса. Pathfinding на нуле. Они цепляются за здания и иногда даже проходят сквозь них (юные дарования!). Они спотыкаются о транспортные средства, поваленные деревья и пытаются залезть на не предназначенные для этого горы. Каждый младенец знает, что залезть можно только на холм, а

гора — это край карты. Однако более всего восхищает тот момент, когда эти бесполовые создания натыкаются на вас, своего командира. Не испытывая положенного чувства уважения, они начинают грубо толкать и пинать ваш gear как раз в тот момент, когда вы ведете прицельный огонь по стоящей неподалеку ракетной установке.

К попаданиям в Heavy Gear 2 относятся серьезно. Находясь внутри робота, вы по обыкновению чувствуете себя в отрывочной безопасности. Гоняетесь за крошечными пехотинцами, слышны их ракетными и лазерным огнем... Ну кто мог предположить, что маленький солдатик в каске и с ружьишкой способен пробить броню вашего двуногого танка! А они это делают! После первых трех попаданий вы начинаете хромать и пускать индейские дымовые сигналы, а пара последующих убивает вас. Издевательство. Большие gear противника могут уложить вас и с одного выстрела. Совершенно непонятно, зачем в описании боевых "скарфандров" упоминается количество брони. Словом, о сбалансированности оружия можно только мечтать.

Некоторые проблемы наблюдаются и в Верховной Ставке. По-видимому, ваше начальство давно впадо в старческий маразм. Если вы выполняете миссию, но не добываетесь до эвакуационного транспорта, задание считается проваленным. И вы можете насладиться докладом вашего командира о том, что вы так и не нашли базу пиратов.

Проблемы демонстрационных версий принято списывать на нежелание разработчиков заниматься отладкой промежуточного релиза. К сожалению, слабую идейную основу игры к недостаткам подобного рода причислить сложно. Пока что Heavy Gear не производит впечатления проекта, в который авторы действительно вложили душу. Пока очень скучно. К тому же никакой это не симулятор. Верно, коллега Хорнет?



Нон-стоп-трусца

Александр Вершинин

...Уши так и не отрезали. Прискорбный факт. Конечно, так герой больше смахивает на боксера, что отрадно. А еще, если бы Корвус умел ставить их торчком, то есть абсолютно вертикально, они могли бы служить неплохим прицелом. Но нет в мире совершенства. Ладно, пусть остаются украшением головы.

3

ато Raven потрудились и устранили бесчисленные баги программы, обнаруженные нами в "деме", равно как и ее суицидальную склонность доводить до истерики "Виндоус". Теперь, когда эти монстры духа подружились, играть в Heretic 2 стало гораздо более приятно. Можно даже сказать, "интересно".

Raven наконец-то выполнила свою давнюю мечту. Заставила игроков ходить по этапам, разглядывая местные красоты.

Турпоезда

Возможно, уже сейчас в воздух по тревоге поднимаются камни и тухлые помидоры. Боевой вылет! Потому как будет сказана ересь. Heretic 2 — хорошая игра. Несмотря на пошлую камеру, откровенную и беззастенчивую аркадность. Игра разгружает извилины на все

сто процентов, при этом огромными порциями глотает ваше свободное время. Что от нее и требуется. На узких, змеевидных этапах невозможно заблудиться по той простой причине, что путь "вперед" обычно существует в единственном числе. Врагов как раз столько, чтобы не заскучать. Они агрессивны именно в той степени, чтобы позволить вам справиться с ними, приложив минимальное усилие и лишь немного поперевничав. "Спасаться" приходится много, но вызывать игру — лишь изредка. Когда Корвуса все-таки убивают, вы с ужасом вспоминаете, что не сохранились уже минут десять. Это надежный показатель качества. Свидетельство того, что продукт великолепен сбалансирован, отполирован почти до блеска. Совершенно непонятно, почему демонстрационная версия игры была сделана так позорно.

Raven наконец-то выполнила свою давнюю мечту. Заставила игроков ходить по этапам, разглядывая местные красоты. У них действительно получилось нечто, похожее на автомобильную поездку по Европе. Несешься по странам от одной достопримечательности к другой, по пути переживая некоторые приключения. Всевозможные дворцы, с их фонтанами, скульптурными композициями, балконами, бассейнами и подземными ходами смотрятся изумительно. Почти Ulgeal во всей его гордой красе. Ничуть не хуже сделаны "открытые" этапы. Кстати, девяносто процентов всей игры составляют как раз прогулки на свежем воздухе. Что очень здорово поднимает боевой дух — мрачные космические базы уже давно и прочно окопались в печенках.

Светлую атмосферу игры удачно поддерживает дизайн уровней. Как уже го-

ворилось, потеряться в них очень просто. Посмотрев на стильную, выполненную "под старину", карту, можно испугаться — это скорее технический архитектурный документ, чем путеводитель. Но на деле вам нужно лишь следить за тем, чтобы после очередной битвы не побежать в ту сторону, откуда вы только что появились. Все остальное очевидно. "Просто двери" открываются кнопками, важные двери вскрываются уникальными предметами, достойной заменой красного, синего и желтого ключей. Этапы абсолютно линейны, что делает их честь. Залезть на уступ можно, подпрыгнув и подтянувшись. Переправа через разрушенный мост тоже не является головоломной — разбежались, сиганули. Не надо считать миллиметры и бегать вокруг дисплея с линейкой и штангенциркулем. Heretic 2 не беспокоит игрока — не злит, не достает, не надоедает. Не плохая работа, Raven.

Просторы родины

Heretic 2 очень внимательно относится к проблеме подачи сюжетной линии пользователю. Наряду с обычными роликами здесь много скриптовых сцен. Причем все они гармонично вписываются в ход игры. Задания совершенно обязательно ставятся и изменяются в начале очередного уровня. Но, как и раньше, вам зачастую будет предложено найти требуемые артефакты и вернуться на один из предыдущих этапов. Прежняя hub-система построения уровней используется не только для конструирования больших городов, но и местности, по которой проходит дорога, соединяющая их. Raven решила не следовать легким путем: можно было просто телепортировать Корвуса из одного уютного местечка в другое. Оказалось, в пути у аль-



1. Устройство для поджаривания зыбков.



2. Угловой (линейный) камень — герой Кеша, вернись.





фа тоже могут возникнуть всевозможные проблемы.

Корвус появляется в городе SilverSpring, откуда следует в Andoria. Прогресс ушастого индейца демонстрируется на большой настенной карте страны. Хороший ход. Во-первых, игрок всегда знает, где он побывал и где находится — по отношению к стартовой позиции. Во-вторых, на карте сразу отмечены все возможные города и замки, которые Корвус так или иначе должен посетить. Некоторым будет просто интересно угадывать, куда именно забросит эльфа злая судьба в следующий момент.

Но вернемся к дорогам. На пути в Andoria Корвус должен миновать болота. Самые настоящие топи — стоит опуститься и соскользнуть с камня или бревна, как ваша песенка сплет. Оказавшись, по гадкой зеленой жиже можно просто бегать. Впрочем, это тоже связано с определенным риском. Любая остановка карается смертью. Здесь впервые дебютируют лианы, основной гимнастический снаряд Тарзана. Цепляемся, раскачиваемся, падаем в тишину. Видимо, друг и повелитель обезьян много тренировался. По склизкой поверхности бегает что-то земноводное цвета хаки. Монстры живут в гармонии с природой. Соединяющий Andoria и K'eshk'ik каньон до отказа забит стервятниками, ящерицами и дикими кошками. И если болотистая местность была абсолютно ровной, то каньон испещрен системой пещер, подводных и подземных каналов. Опять-таки наличие удачная попытка создать уникальные, не повторяющие друг друга ландшафты.

Точно в том же ключе сделаны и города. Каждый из них состоит из нескольких районов-этапов и населен определенной расой. Вначале это любительские пьяные эльфы, затем недружелюбные земноводные. Кто знает, какая раса появится следом за злоупотребляющими магией ящерицами?

Обновки Корвуса

Боевое оружие, в основном это заклинания, теперь делится на атакующее и защитное. Каждому требуется свой вид маны. Первое снечь стандартно. Здесь вы найдете магический шоттан, стре-



ляющий "шрапнелью", импровизированный пулемет, пару видов гранатометов — включая Phoenix Bow. Несколько интереснее выглядит Fire Wall и Storm Bow. "Стена огня" достаточно широка, чтобы задеть сразу нескольких монстров. При этом они некоторое время продолжают гореть, а значит, терять health points. Стрелы Storm Bow материализуют магическое облако прямо над головой несчастного противника. Из романтически-розовых облачков больно сыплется дождь и сурово бьют молнии. Storm Bow — зрелищное оружие.

В число средств защиты попали вещи, ранее относившиеся к inventory игрока. С упразднением этого института в защитные заклинания затесалось, к примеру, знакомое "яйцо", превращающее попавшихся под руку врагов в куриц. Носители "ножек Буша" убиваются с одного выстрела. Не менее эффективным оказался Meteor Swarm spell. Представьте себе команду самонаводящихся метеоритов, весело вращающихся на орбите вокруг Корвуса. Ими можно не только таранить неприятеля — обычно они находят жертву самостоятельно, не требуя вашего вмешательства.

Совершенно новой для игрока вещью окажется лишь Shrine'ы. Приложившись к священным пьедесталам, эльф может восполнить запасы маны, подлечиться, получить серебряную или золотую кольчугу, научиться надолго задерживать дыхание в ходе подводных экскурсий или стать более подвижным.



Жизнь в бегах

Беги, кролик, беги. Корвус и на самом деле не умеет ходить — бежит или бежит быстрее. Кроме применения обширного запаса заклинаний, одаренный эльф способен кувыркаться в любом направлении (буквально!), прыгать, прыгать с импровизированным шестом-посохом, цепляться за выступы, лазить по веревкам и раскачиваться на них. Море действия. Экшен безостановочный, бездумный и затягивающий. И



Из романтически-розовых облачков больно сыплется дождь и сурово бьют молнии. Storm Bow — зрелищное оружие.

красивый. Все хорошо, но изюминки нет. А значит, нет и выбора. А теперь побежали, побежали. Останавливаться смерти подобно!

P.S. Впрочем, у Raven есть одна единственная первоклассная задумка. Магически удерживаемые в вертикальном положении столпы воды. Входящие прямо под воду и плывешь. Или просто проходишь насквозь. Выглядит потрясающе!

Heretic II

Разработчик
Издатель

Raven Software
Activision

Резюме

Настоящая аркада. Бежим быстрее. Пары стрелок, быстрое Лары, плаваем быстрее. Лары. Бодная Ларка!

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 166
Память 32 Мбайта
CD-ROM 4x
Видеокарта SVGA (2 Мбайта), DirectX 6.0

Дополнительная информация

• Настоящиеееееееее 3D-ускоритель

Рейтинги

Графика 90%
Звук 70%
Сюжет 72%

Интересность

82%

Смерть "шестисотого"

FRAG Сибирский

В новорусскую NIS3 массы уигрываются до зеленых "ламборджини-дьябло" в глазах, при этом особой популярностью пользуется чуждое народу развлечение — гонки на шестисотых "мерсах" по мексиканскому бездорожью. Возмутительно! Не наше это... Чужое. Да и трясет страшно — владельцам джойстиков с обратной связью приходится пальцы приматывать к рукоятке изолентой. Необходимо противоядие, чудесное снадобье-антидот, а то нерешенные на сплит-скрине споры, какой "мерс" быстрее — черный или серебристый, — грозят выплеснуться на улицы...



противоядие, мощный антибиотик, вытравливающий из памяти всякие воспоминания о немецких иномарках, существует. Имя ему "Dethkarz", и со времен демо-версии (см. прошлый номер и диск #4) оно расцвело во всей красе, призывно заиграло на солнце безупречными многократными гранями, и будит в душе смутные теплые чувства...



Высокое напряжение

Гонимая аркада, где непосредственно гонка куда эффективнее Instant Replay'a — и совсем не потому, что повтор плох. Гонимая аркада, где нет места для виртуальных "турниров", потому что волшебное действо на трассе завораживает и не оставляет времени бросить даже мимолетный взгляд на проплывающие мимо пейзажи. Хотя по-настоящему есть на что — невероятные нагромождения построек, как зеркальная, так и прозрачная водные поверхности, действующие вулканы, засоряющие воздух густым серым дымом, всякие там джунгли-водопады... Жутко привлекательные, пасающие взгляд автомобили! Признаюсь, я так и не смог заставить себя перевернуть с покорившего сердце объекта моего ненавистного голубоватого оттенка вороненый стили джиггернутого на колесах. К чертям параметры вроде скорости, огневой



Dethkarz



мощи и брони — авто на свой вкус выбирается исключительно любящими глазами, и тут есть из чего выбрать... На дороге они пританцовывают на колесах, легко отрываясь от земли, проскивают по стенам туннелей и выплесывают фигуры высшего пилотажа. А как гибнет настипнутая смазанными росчерками выстрелов машина! Взывает над трассой, вся в окружении синих молний неукротенного электричества, издает звук, похожий на визг подбитого R2D2 из "Звездных войн", а потом взрывается во всепоглощающей вспышке, озаряющей трек... Как руется сквозь эту вспышку еще живые, но дымящиеся соперники... Как они вылетают с другой стороны, оставляя на дороге жирные черные следы сорванной резины, уходят в поворот, где шеренгой ждут, готовые принять гостей, зеленые огни мин...

Опасная для жизни

Банальность орудий взаимноуничтожения и маленьких радостей, что дают подвешенные с дороги знаки, начисто убивается качеством исполнения. Полупрозрачные разноцветные следы след за ракетками, похожими на шаровые молнии, струщиеся переливы силового поля, огненный столб ускорителя, яркое зеленое сияние открытого под днищем машины бомболюба для сброса гостинцев настигающим... Когда все это идет в ход одновременно, хочется нацепить на физиономию сварочную маску или два-три пары солнцезащитных очков. Эффективность, как и эффективность, чрезвычайно высокая: взрывы подбитых соперников — явление столь же частое, как стук дождевых капель во время летнего ливня. Настоющая гордость чувствую, побывав



одним из актеров Светопредставления и выйдя живым и невредимым за финишные кулисы.

Не влезай — убьют!

Есть и оригинальный аркадный режим, и чемпионат, вполне достаточно для того, чтобы ухватить коренные идеологические различия между свободной гонкой на разномастных машинах и всеполюющей аркадой на селекционных отборных джиггернаутах, где и финиш первого круга увидеть сложно... Длина трасс в аркаде — дело добровольное, класс машин — тоже. А уж в чемпионате, извините, таких не держат...

Как сохранить безумие колесной битвы, как загнать все во великопение в душе сточки и тесные графы рейтингов? Если руководствоваться классической формулой, что "сжечь" есть все окромя "графики" и "звука", но не является при этом "интересностью", то это нечто в перьях получается ой какое высокое... На Западе Dethkarz получает максимальные рейтинги в идеологически близком "Fun Factor", что-то типа "фактора забавности". В процентах. Преступно — не хватает только "вектора экстаза" с прилагающимися граффити и грустными мерками. А у нас... У нас — вот.

Dethkarz

Разработчик Beam Software
Издатель Melbourne House

Резюме

Со времен демо-версии игра расцвела во всей красе, призывно заиграло на солнце безупречными мис-окрашенными гранями, и будит в душе смутные теплые чувства. Очень теплые.

Системные требования

ОС Windows 95
Процессор Pentium 200 MMX
Память 16 Мбайт RAM (рек. 32)
Видеокарма VGA, DirectX 6.0

Рейтинги

Графика 95%
Звук 90%
Сюжет 90%

Интересность

91%

Ты живешь только трижды

Александр Вершинин

LucasArts очень редко делает неудачные игры. Одной из последних осечек славной фирмы была чисто аркадная вешица *Star Wars: Shadows of the Empire*. Вы не задумывались, почему демонстрационная версия игры была столь удачной, а релиз с шумом провалился?

А

вот LucasArts не только проанализировала ситуацию, но и взялась исправить ее. На свет появилась *Star Wars: Rogue Squadron*, первый, «зимний», этап из *Shadows of the Empire*, растянутой на много-много уровней.

Без лазерного меча

В принципе, это правильный шаг. Разработчики попытались засунуть в игру аркадный авиасимулятор, shooter "от третьего лица" и еще много всего. Ни один из промежуточных «движков» игры не был доведен до ума — равно как и геймплей каждого сегмента в отдельности. LucasArts взяла самый удачный из engine'ов, симуляторный, доработала его и положила в основу целой игры.

Чтобы подсластить кушанье, игроку разрешают поуправлять самим Люком Скайуокером, будущим рыцарем Джедая, а пока что просто гениальным пилотом. Договорившись с дядюшкой Lucas'ом, авторы игры решили, что в переписке между сервыми всемирно известной космической эпопеей Люк с друзьями организовал эскадрон асов, получивший название *Rogue Squadron* и занимающийся исключительно делами, увеличивающими их карму: спасая мирные города, вытаскивал из потерпевших крушение звездолетов экипажи, помогая дезертировать имперским предателям. Каждая миссия игры — это очередное «доброе дело». Почти по-тимуровски.

Настало время напоярнись и приключиться, что же именно происходило в *Shadows of the Empire*. На базу повстанцев напали имперские роботы и огромные железные танки. Вы же выступили против них на легком Speeder'е, атмосферном истребителе. Незатейливое, упрощенное до предела управление, элементарная физическая модель корабля, а также просто качественная и красивая графика не давали вам оторваться от полетов до тех пор, пока не кончались все вражеские роботы. Вы же наблюдали за своим кораблем либо с помощью болтающейся позади него камеры,

Star Wars: Rogue Squadron 3D



либо из кабины. Карта этапа, кусочек заснеженного с горками равнины, была крохотной, но ее оказалось вполне достаточно, чтобы надежно приковать игрока к монитору.

В ногу с модой

Ребята из LucasArts постыдились более или менее мудро. В *Rogue Squadron* они лишь добавили несколько приятных деталей. Таких, как возможность выбора истребителя перед началом миссии. В ассортименте A-Wing, X-Wing, Y-Wing, Speeder и новинка сезона, V-Wing. Последний построен по образу и подобию имперских кораблей, то есть практически лишен защитных экранов и брони. В ангаре также маячит и Millennium Falcon, возжеланный приз для всех фанатов *Star Wars*. Возможно, его выведут в дрожащие руки игроков к концу игры.

Не стоит надеяться, что разные средства передвижения будут вести себя совершенно индивидуально — это было бы наивно. Просто одни корабль быстрее летают, а другие быстрее стреляют. Speeder также расползается любимым гарпуном, который столь хорошо запутывает ноги AT-AT walker'ам. Вид из кабины пригоден лишь для подобных трюков. Во все остальное время удобнее и увлекательнее тащиться на хвосте своего истребителя.

И если в ходе разработки игры «гарпун» уцепил, то возможность точечных ударов по

большим мишеням оказалась утерянной. Большие железные птички теперь просто взрываются, избавляя себя от необходимости хромать на подбитую ногу и картинно падать на землю. Слишком много анимации для столь примитивной игры. Зато авторы не поскупились и к каждой миссии сделали скриптовые заставки.

Что касается самих ландшафтов, то они не очень любят изменяться. Создается впечатление, что поверхность любой планеты в меру холмиста, имеет уникальный окрас и всегда располагает горной грядой, преодолеть которую на космическом истребителе не представляется возможным.

Но обычно смотреть по сторонам некогда (что и спасает скудный на детали ландшафт). Воздушное пространство набито вражескими истребителями, имперские солдаты, танки, бронетранспортеры косятся в ожидании, что вы их подстрелите. На каждую миссию Люк имеет лишь три жизни и, израсходовав их, оказывается перед замечательной перспективой переигрывания всего этапа. Алгоритм спасения игры в ходе задания, разумеется, не существует. Поэтому каждое вынужденное повторение должно быть по-разному. Подобную игру можно проходить только один раз, не останавливаясь и не отрываясь. Ведь Люк Скайуокер никогда не убывал «Звезду смерти» и не терял свою руку три раза подряд. Это негигиенично.



Star Wars: Rogue Squadron 3D

Разработчик
Издатель

LucasArts Studios
LucasArts Studios

Резюме

Легко развлекать для страдающих от скуки. Серьезное дело для любителей Star Wars.

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 166
Память 32 Мбайта
CD-ROM 4x
Видеокарта 4 Мбайта PCI или AGP (3D)

Рейтинги

Графика 79%
Звук 53%
Осчет

Интересность

71%

Мульттик про трансформеров

MoNK

Пацаны!.. Нет, не те пацаны, которые в цепях и с "козой", а те, настоящие пацаны, которые с вечно разбитыми коленками, расцарапанными животами и чумазыми физиономиями! Мульттики про трансформеров любите? При чем здесь мульттики? Сейчас расскажу...

К ак обычно, так и недосмотрев заставку, услышав только "Welcome to Los-Angeles!", лезу в настройки. Ага. Судя по наличию всеческих геймпадов в качестве вариантов управления игрой, "Полицейский будущее", а нынче наш последственный, прибыл с приставки.

Мультяшные взрывы, мультяшные выстрелы, мультяшный огонь, мультяшный дым, по-мультяшному медленно летающие ракеты...

"Вы имеете право хранить молчание!"

Что ж, консоли, случается, не так страшны, как их малюют. Может, это тот самый счастливый случай и есть? Посмотрим... Ого! Целых три клавиши для стрельбы! Множество кнопочек, "help", "briefing" — это все не для нас. Вот единственно верная —



Future Cop: L.A.P.D.

"start"! Предварительно, разумеется, испробовав "normal" на "hard".

Да это же трансформер! Бегаю шустро, смешишь выгибаясь своими куриными лапками, еще более забавно перемещается при ставными шагами — стрейф тут тоже присутствует, только обзывается jink. И уж совсем смешно подпрыгивает. Словом, вполне стандартный экшен-набор и управление привычное. Вперед! Где плоские ребята?

Постойте-ка, вот эти малюсенькие человечки — наши враги? То есть не наши, конечно, а общественные. Но это же смешно — поллимуфы, и изрядная толпа этих козляков презирается в то, что, видимо, и принято называть "мокрым местом". Да и эти "страшные" турели тоже в общем-то не представляют особой опасности — выносятся за милую душу даже из-за стенок, не высеваясь на дискретису. Попознее оружие — мортира!

Короче, первое впечатление — легко, слишком легко. Однако, вспоминая, что это лишь первые шаги на первом уровне, решаю не спешить с диагнозом. Тем более что игра, кажется, мне нравится. Яркие краски, симпатичные текстуры, вспышки взрывов, разнообразие техники, все шевелится, стреляет, шумит по-своему, все какое-то — мультяшное. И в самом деле — это же мульттик! Самый настоящий! Мультяшные взрывы, мультяшные выстрелы, мультяшный огонь, мультяшный дым, по-мультяшному медленно летающие ракеты. Впрочем, где же еще место трансформерам, как не в мульттике?

Враги, разумеется, тоже мультяшные — и разрушаемые. То есть здания, которые они сокрушают, вполне соответствуют той мере наказания, которую мы к ним применяем. Однако кроме тех самых человечков, которых мы в начале первого уровня изрядно



нашинковали, больше "гуманоидных" — других здесь не будет. А те, что будут, после себя норюват оставлять даже не красные, а какие-то зеленые "мокрые места". Техника же и вовсе, кажется, на автомате работает. Ну и бог с ней. Главное, что не июпланетан железной проволокой по головам пупит надо и не повышать уровень железа в зомби с применением пятистольного гвоздочмета, а вполне пристойным делом заниматься — борьбой с организованной преступностью. Я бы даже сказал — с высокоорганизованной.

Цыплята учатся летать

Второй уровень. Надо же! Летаем. Здорово. Ого. Это уже поспокойнее будет. Раз, другой, третий. Наконец, добрался и до "большого". И вот незадача — никак не заплетать по лестнице, носом упирается наш X1-Alpha, и все тут. Как быть? Закрадывается мысль: а что, если все же можно трансформироваться в процессе и игры? После третьей безуспешной попытки пройти уровень, подумание это превращается в уверенность. Но вот как? Пришлось-таки нажать кнопочку "help" в основном меню. Зато теперь знаю, как превратиться из X1 летающего в X1 ходячий и наоборот. И ведь как качественно сработано: превращение изображено в виде небольшого ролика, прокручиваемого именно в том месте, где мы трансформируемся. В узкой улочке, на крыше ангара, в канале с водой.

Жанр — 3D-экшен. Других мнений быть не может. Настолько экшен, что можно даже писать "Антологию жанра" на этой базе. Все без исключения, "как в DOOM". Новый уровень — новые монстры, а точнее — новое техническое оснащение у "общественных" врагов. Вот только патроны от убитых не остаются, и оружие новое не у них отобра-





всю, а на базе выдвигается в участки. А боеприпасы — по ходу дела собираем в специальные полицейские контейнеры, предусмотрительно разбросанные по базе преступников. В конце уровня — "большой блок". Иногда — очень большой и очень крепкий, иногда — не очень. Но всегда есть. Чтобы добраться до него — выключаем выключатели, включаем выключатели, пускаем пускатели, взрываем взрыватели.

А потом, что именно надлежит сейчас сделать, подсказывает милый голоском диспетчер из участка — симпатичная девушка с тапугуровой на левой руке. Кстати, карта тоже есть. Как в DOOM. Все правильно — мы же

полиция, и город свой должны знать. А вот сохраняться в процессе прохождения уровня нельзя. Только после задания.

Вид — от третьего лица. Камеру можно переключать, чем я поначалу и занимался. А потом бросаю — если в самом начале ничего не делать, камера будет переключаться автоматически. И, надо сказать, довольно удобные виды при этом будут выбираться. Хотя первое время пришлось привыкнуть к тому, что цель иногда бывает и не видна — только директриса на нее.

Одним словом — настоящая мальчишеская игра. Вспоминаются автоматы в кинотеатре за 15 копеек, жестиный робот с кно-



чиком в спине, прогулившая подленка... Симу, играю и вижу, что игра-то, в общем и целом, простенькая. Графика особыми наворотами не отличается, сюжетец — так себе. Но ведь симу и играю. И дальше буду сидеть и играть. И что я в ней нашел!..

P.S. Несколько слов о возможных вариантах игры. Разумеется, "сингл". Два варианта, то, что называется в игре "Crime War" — борьба с плохими дядьками, и "Precinct Assault" — что-то вроде СТФ, причем СТФ довольно навороченный, с возможностью создать небольшую армию танков для нападения на базу противника и эскадрилью вертолетов для прикрытия собственной базы. Во-вторых... нет, не "мульти", но вдвоем — можно. Даже на одном компьютере. Старый добрый "сплит". Правда, при такой игре несущо необходимым становится тот самый геймпад. Или клавиатура, распознающая как минимум 8-10 одновременно нажатых клавиш. Моя Sienyu, например, на это не способна. Ну и, конечно же, сет и модем. Все-таки конец 1998-го...

Future Cop: L.A.P.D.

Разработчик
Издатель

Electronic Arts
Electronic Arts

Резюме

Настоящая мальчишеская игра! Автоматы в кинотеатре за 15 копеек, жестиный робот с кинчиком в спине, прогулившая подленка...

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 90 (рек. 166)
Память	32 Мбайта
CD-ROM	4x
Видеокарта	SVGA, DirectX 6.0+

Дополнительная информация

• Рекомендуется 3D-ускоритель (поддерживается 3Dx G ide)

Рейтинг

Графика	85%
Звук	85%
Сюжет	75%

Интересность

82%

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 почитателями эксклюзивными призами, объявляют конкурс художественной Half-Life-SAMOдеятельности!

Для того чтобы получить роскошный персональный компьютер марки "КИТ" славной навороченной конфигурацией (на момент вручения приза) и украшенных символикой Half-Life парфюмерные предметы, а также прославить свой уровень на весь мир (при лучших уровнях будут опубликованы на диске GAME.EXE),

НЕОБХОДИМО:

1. Разбудить свои фантазии.
2. Очень сильно захотеть выиграть самый крутой компьютер.
3. Использовать WorldCraft 2.0 (редактор уровней Half-Life, который опубликован на нашем диске #5), создать Уровень Своей Мечты.
4. Преподнести его на предмет удаления баяна.
5. Прислать свою потрясающую 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. А еще — следите за публикациями в .EXE, где мы обязательно уделим толкучку внимания работе с редактором WorldCraft 2.0. И победа будет за вами!



Адрес фирменного магазина КИТ:
См. журнал "ЭКО", проспект Мира, 80/1, магазин №19, Тел.: 181-2635, 181-2639
См. журнал "ПРОФИ", Ленинградский проспект, 56/2, Магазин "Вперед к компьютеру", Тел.: 152-4841, 152-4748

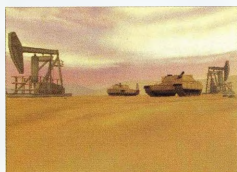
Что может быть лучше плохой погоды?

FRAG Сибирский

Оно пришло, неотвратимо, как удар кумулятивного снаряда по танковой броне... Экшен-творение симуляторной конторы DID (Digital Image Design), встреченное с распростертыми объятиями в виде довольно-таки щедрой "демы" (см. #11'98), нынче предстало во всем великолепии. Перед вскрытием чувствуешь себя, как генерал из Пентагона на презентации новейшего сверхсекретного танка — на воздушной подушке или, если угодно, со встроенным реактивным утюгометателем. Многозвездные военные, важные правительственные чиновники, суровые агенты ЦРУ обступают "изделие" плотным кольцом, вот уже сдернуто гордым рывком плотно в аляповатых маскировочных пятаках, и в свете прожекторов матово блестит броня...

Подобно классическому голливудскому кассовому монстру, Wargasm! притягивает к экрану за уши и держит мертвой хваткой. Действие разворачивается стремительно и бескомпромиссно, сценарий нагляден и прост, и нет некрасивых моментов. Каждое мгновение — это скрежет металла, языки пламени, взрываю-

Подобно классическому голливудскому кассовому монстру, Wargasm! притягивает к экрану за уши и держит мертвой хваткой.



щиеся к небу из клубов пыли, грохот двигателей, стоны раненых, хриплые крики в эфире... Тот самый обещанный стратегический элемент, позволяющий иным несознательным элементам восклицать: "Смесь Command & Conquer и Quake 2, три восклицательных знака" (забыл, что такое Command & Conquer...), присутствует, но — ненавязчивым фоном. Командование на уровне отдельных юнитов осуществляется простым тычком мы-

шью на спутниковой карте, переключение — двойным кликом, и возможность отправлять в бой тяжелые танки прикрыв атаку авиаударом, предварительно сбросив подкрепление на парашютах, воспринимается исключительно органично и доступно для понимания не только выпускникам военной кафедры, знающим значение слова "рекогносцировка", но и любому профессиональному фразу с переразвитым спинным мозгом и недоразвитым головным. По крайней мере это приятнее, чем хрипло орать в портативную радио: "Вертолеты, нехорошие люди, вертолеты высылайте!" или "Напалям давай". Уютно устроившись в шкуре пехотинца за танковой броней, наблюдаем за творящимся вокруг хаосом.

Все поле боя

Полномасштабная кампания, маневшая красивой картой со множеством загадочных обозначений, доступна всем желающим. Начинать завоевание места под солнцем можно с любого континента, и это правильно — после африканских пустынь зеленые холмы Европы радуют глаз и исцеляют душу. Система миссий на каждом континенте ветвится, задания в основном однотипные — уничтожение одних объектов и защита других, встречаются и зверские миссии по истреблению всего враждебно настроенного. В наличии имеется пригоршня боевых машин и пехотинцев, вертолеты поддержки, говоря суконным армейским языком, дополнительные возможности тактической бомбардировки и разведки. В начале доступны лишь простые солдаты, БТР и танки "Абрамс", но на поле боя встречаются приписанные к базам пулеметы, пушки и зенитные орудия.

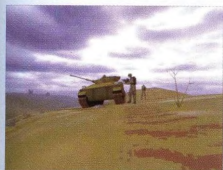
Дрожь земли

Графика с момента выпуска демо-версии хуже не стала (что было бы интересно), скорее наоборот... Кроме раз-

личных ландшафтов (горы, пустыня, равнины, лесостепь, обозначенные на виртуальной карте забавными символами вроде пальмочки или кактуса), возникли погодные эффекты — тема для лирических песен и эпических поэм. Таких прекрасных крупных дождевых капель, от которых инстинктивно хочется припасть к земле или залопотать под ближайший танк, я лично не видел нигде и никогда. А эти небеса... Изменяются в зависимости от времени суток и погодных условий, от низких туч, несущих с собой туман, до высоких чистых облаков, из-за которых глаза наводчика яростно обжигает солнце. Не обошлось и без "красавости" — в конце то концов для чего еще нужны эти гадкие пехотинцы, путающиеся под гусеницами! Кроме техники (около двадцати наименований), полным-полно красивых сооружений, вроде радарных станций, сторожевых постов и прочих сугубо милитаристских штук. Гигантской в особо тяжелых размерах узкоколейной стратегии, корпорации в офисах DID над картами со штангенциркулями в зубах, не страдают — кроме эстакад и мостов, крупных объектов, вроде прибрежных небоскребов, не наблюдается, но поле боя ограждено со всех сторон бесконечным силовым барьером, вспыхивающим, когда в него на полном ходу въезжает потерявший управление танк...

А чего вы хотите — сорок тонн!

Главное в машинном парке Wargasm! не совершенство трехмерных моделей и не в меру реалистичные тактико-технические характеристики, а физика, те загадочные для любого нормального человека постулаты и формулы, что описывают поведение бронированной громадины. Ведет она себя, надо признать, великолепно. Будь то тяжелый "Абрамс", выпливающий зигзаги в пыли, или легкий пехотный транспорт на ровной грунтовой дороге. Заносы, содержание на мелчайших неровностях по-



чав, щелдые развороты и такие восхитительно-длинные падения в пропасть... А как стальной монстр переваливается через заграждение моста, как скользит вниз под уклон, навстречу гибели в ослепительной вспышке! Словно мантру "харе кришна", заученно повторяю магически звучащие для подготовленного БМП-3 "Т-80", "Леопард", "М1 Abrams". Положим яйца в одну корзину... С вооружением у нас все серьезно. Пушки под три типа снарядов, тяжелые пулеметы. Да и сама набравшая скорость, выходящая из стороны в сторону машина, — как многотонный артиллерийский снаряд. Прочь с дороги!



Тени в облаках

О-о-о, когда я впервые увидел вертолеты — смутные хищные силуэты, уверенно идущие один за другим в небесной дымке, как акулы в толще воды, то не знал, стрелять по ним или бежать за фотоаппаратом со вспышкой. Зенитные орудия сработали автоматически — всполохи в небе догнали один из вертолетов, и он упал, оставив длинный дымный хвост... Всевозможные летательные аппараты используются весьма и весьма активно — боевые вертолеты типа "Команч" в прямом бою, транспортные "Чинук" для доставки снаряжения, самолеты для разведки. Сбитые транспорты взрываются громче и горят дольше — это мое личное наблюдение, а еще они красиво сбрасывают перед смертью тяжелые контейнеры на парашютах.

Вертолеты — любимое оружие компьютерного солдата, и сбивать их нужно уметь из чего угодно — из танковой пушки, бортового пулемета, автомата... Не всегда под рукой стационарное орудие, с помощью которого можно очистить небо в считанные секунды, устроив небольшой "Incoming".

Титры и спецэффекты

Еще один полноправный член атмосферы Wargasm! сопровождающий нас с первой заставки до последней секунды боя, когда камера кружит над дымящейся, покрытой обломками выжженной равниной, — это музыка. Уверенно спокойные, мощные классические композиции в заставках и что-то вроде вагнеровской арии при сражениях — помните эпизод из "Апокалипсиса сегодня"? Колонна танков в утренних горах не менее впечатляет, чем вертолеты над водой, а уж когда дело доходит до сражения (а доходит оно исключительно быстро), Коллопа остается позади. Прочие звуковые эффекты сделаны на редкость качественно и очень, очень профессионально. Моторы, выстрелы, взрывы... Если бы еще не засорили эфир трескучие радиопереговоры...

Сдается мне, джентльмены, это была стратегия...

Такая условная штука, как реализм сражений, в Wargasm'e отсутствует. То есть идеология массового тактического по-



бою ничем не отличается от стратегий в реальном времени: солдаты без проблем расстреливают вертолеты и танки из автоматов, "Абрамсы" резко охотятся за пролетающими F-16, поплывавая в воздух зажигательными... Меня били в Myth, в обоих

Колонна танков в утренних горах не менее впечатляет, чем вертолеты над водой, а уж когда дело доходит до сражения, Коллопа остается позади.

Warhammer'ax, в Battle Zone и в Uprising меня били тоже, и вообще, я явно стою на чужой земле, так что полпозу как обратно на свою нейтральную полосу... Загадочная штука под ГОСТ-наименованием "искусственный интеллект" способна дать сдачи — я испытал это на своей шкуре. Вражеская техника ловко использует естественные укрытия, спецназовцы совершают глубокие рейды в тылу, про интенсивный небесный трафик я уже упоминал... Зато партизанской войне — были! Единственный танк, да что танк, простой нетренированный пехотинец под руководством опытного кавалера (синнера? хаф-лайфера?) способен доставить столько неприятностей, если уметь использовать снайперский режим и не лезть на рожон!

Да, провести всю игру, не закрывая спутниковой стратегической карты, можно вполне, более того, так проще всего победить. Но скоротечность сражений, отсутствие сложных маневров (дальше "атаковать-направиться" дело не идет) вряд ли сделают такой вариант интересным, верно, товарищ Жуков? Все же Wargasm! — это тяжелый, можно сказать, хардкорный экшен, эдакий форсированный, ускоренный симулятор с турбонаддувом. Игра для героев-одиночек, и какая это игра!



Wargasm!

Разработчик
Издатель

Digital Image Design
Digital Image Design

Резюме

Товарищ Иисус, заглянув вас рассмотреть вогоросе представлений дружного коллектива разработчиков СЕД классической награде и памятного знаку "Наш выбор" Ваш Сибирский "РАС"

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 133 (рек. 200)
Память	32 Мбайта
CD-ROM	4x
Видеокарта	SVGA, 3D-ускоритель

Дополнительная информация

• Официальная Интернет-страница
www.did.com/incoming/gasmd1.htm

Рейтинг

Графика	96%
Звук	98%
Сюжет	93%

Интересность

90%

Дураки на дороге-5

X.Мотолог

Test Drive 5

Хороших игр должно быть много. Это известный факт. Способов реализации этого тезиса — бездна. Вариант, используемый Accolade, называется "сиквел каждый год". Test Drive 5 появился меньше чем через год после выхода TD4 (не верите? — см. .EXE #12'97). Тем, кто до сих пор играет в TD4, советую, не читая рецензии, бежать в... Куда-нибудь бежать, словом. Хотя бы потому, что машин стало в два раза больше, а трасс — в три. Остальным сообщают: игра, в которой можно пронестись на американской полицейской машине по Красной площади под звуки KMFDm, а на Бережковской набережной справить ГИБДДшную "пятерку" в полет в сторону Бережковской же ТЭЦ, не может не быть приласкана нашим журналом.

Игра, бесспорно, приятная. Несколько уступающая королю нынешнего сезона NIS3 по навороченности графики, но немного выигрывающая в геймплее. Конечно, найдутся желающие с этим поспорить (и вообще, было бы интересно организовать рукопашную между поклонниками NIS и TD), но... Впрочем, лучше рассказать обо всем с чувством. Итак: первые игры серии Test Drive были как бы симуляторами. Ближе к четвертой части "симуляторное начало" стало тихо загибаться. TD4 был, что называется, ни рыба ни мясо.

Торжественно рапортуя: наконец-то "симуляторная" составляющая опочила окончательно... TD5 — это мясо, в самом сочном смысле этого слова! Наивные юноши могут включить опцию Dynamic-Simulation... Впрочем, опция есть, однако то, что там получается, не имеет никакого отношения к симуляторам. Хотя динамика действительно портится. Но тех, кто любит красиво подрезать соперников и подставлять полицейские машины под встречный грузовой, это не должно смущать.

А динамику жалко. TD5 — это адреналин. Да не поднимается ваша рука на отключение музыки, чекпойнты и полиции! Испортите удовольствие.

Удовольствие

Идея серии Test Drive состоит примерно в следующем: есть хорошие мощные машины; на них надо кататься, делать это на специально отведенных территориях — глупо и противно; а приложить делать это непосредственно в черте города — не перекрывая движение и не уважая его правила, по встречной полосе и под звуки полицейских сирен.

Реализм в таком развлечении вреден. Разбить машину за 500000 уе., конечно, интересно, но так ведь можно и до финиша не доехать. А это — нехорошо и неинтересно. Поэтому авто не бьются, а лишь выполняют сложные пируэты. Иногда дымятся машины мирных жителей, но это к делу не относится. Мирные жители — маляды, туда им и дорога... Для поклонников CarnageDm — примечание: задавить никого нельзя. Жаль.

Главный недостаток игры: подлый американский шовинизм. Европейских машин — кот наплакал, а шансов на победу у них довольно мало. Один Jaguar и один Aston Martin — не слишком серьезно. Из японцев представлен только Nissan, да и то — скорее для раздувания списка, чем для дела. Любовью авторов пользуются прежде всего американские монстры конца 60-х. Dodge Viper '68 превосходит Viper '98 по всем игровым параметрам, кроме дизайна. Машины из категории "Beauty" ('97-'98) почти всегда уступают машинам из категории "Beast" (старая школа). Такая вот несправедливость.

Красота

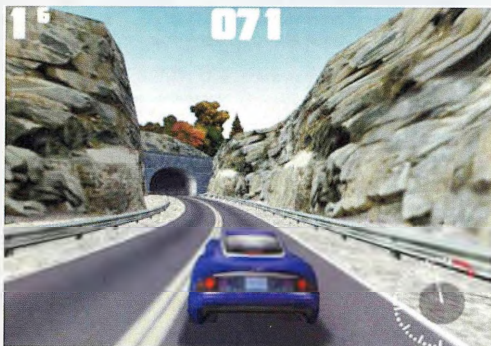
Идея NIS — "очень красивые машины". Идея Test Drive — "очень красивые трассы". Каждая трасса уникальна и не содержит никаких заимствований. Более того, редкое здание встречается дважды. Двух одинаковых участков на трассе нет и быть не может. Надо признать, что эта новация себя оправдывает — впечатление великолепное. Города, в которых проходят заезды, узнаваемы: самые известные здания четко срисованы с путеводителей, дорожные знаки, разметка, указатели — все это соответствует национальным стандартам. Правда, топология трасс довольно произвольная и к городу отношения не имеет.

Engine честно и без стеснения позаимствован из TD4. Немного улучшена физическая модель (исправлены ляпы, вызывавшие столько нареканий, к примеру, заметно подкорректированы отскоки от ограждений), но графическое ядро практически не изменилось. В частности это, к сожалению, означает, что из 3D-ускорителей поддерживаются только изделия фирм 3Dix и Rendition — и никакого Direct3D. А жаль.

При внимательном рассмотрении оказывается, что прошлый одиный engine еще рано списывать на свалку истории — игра смотрится вполне современно и радует невысокими системными требованиями, но на изысканные комплименты претендовать уже не может.

Столица нашей Родины город-герой Москва!

Да! Да! Да! Мимо мавзолея — со скоростью 210 км/ч. На дверце ГАИшной "пятерки" отчетливо читается "милиция" и можно рассмотреть столичный герб. Кремль, ГУМ и Красная площадь выглядят настолько хорошо, что можно простить авторам игры тот факт, что набережная около Кремля плавно переходит в Тверскую улицу, на которой по каким-то загадочным причинам обнаруживается дом Пашкова. Ерунда все это. Зато есть Бережковская наб.! Правда, на ней нет ни дома, в котором ютится Александр Вершинин со своей собакой, ни Киевского вокзала, с которого ББ иногда садясь в зеленый "Автолайн", отправляется дале-





ко на запад, а есть только одна сплошная ТЭЦ — но я уже верю в Test Drive 6!

Несколько обидно, что при разработке трассы авторы почему-то решили, что в России... левостороннее движение. Мне почему-то кажется, что это не от чтения ДМ Липскерова, а от обычной снобистской безграмотности. Видимо, по тем же причинам они наградили шотландскую столицу... правильно, правосторонним движением.

И еще одна несправедливость. На американских и австралийских трассах встречаются родные до боли автомобили с кузовом "рубль-сорок". А в Москве же, по мнению потенциального противника, косят только ВАЗ-2106 и "Вольво" 7-й серии.

И ни одного "шестисотого".

Неправда.

Что делать?

Итак, что же нам предлагает Test Drive 5? Пять чемпионатов. Single Race с довольно широким спектром настроек (правда, право на дополнительные машины и скрытые трассы можно заработать только в чемпионате). Игру по сети и Split Screen (бурные и продолжительные аплодисменты — см. скриншоты). И (зат замирает в ожидании — там же) Drug Race и Corps Chase.

Не рискуя ссориться по мелочи с российским законодательством, про Drug Race мы, пожалуй, рассказывать не станем. А вот возможность побыть в шкуре полицейского очень поучительна. В этом режиме мы получаем очки за успешно проведенные "аресты". "Че-

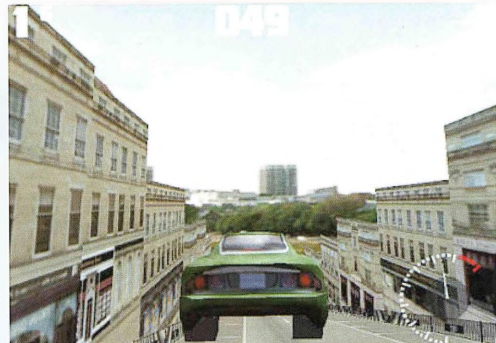
стно говоря, и те и другие — бандиты... Но мы поддерживаем тех, кто в форме..." — "А как же те, что без оружия?" — "А те, кто без оружия, те вообще не выживают...". Вспомнили?

Вот это самое. Арест в TD5 чаще всего производится посмертно. То есть нам показали на нужную машину — а мы ее вдребезги. Права арестованному зачитывать бесполезно — все в дыму.

При этом налицо явная несправедливость: в обычной гонке Алшному полицейскому достаточно нас обогнать — и наша машина автоматическим образом останавливается. Тут же... В общем, это вовсе не самый простой режим игры.

В остальном же правила такие. Не столько важно прийти первым, сколько — поставить рекорд. Результаты, полученные при отключении обычного городского транспорта, полиции или черодовиков, не засчитываются. Главная задача игрока — развить максимальную скорость и вписаться после этого в поворот. Кто тормозит придурком — общеизвестно. "Ручник" в игре нужен, а вот обычные тормоза только мешают. Хорошим инструментом гашения скорости являются машины недругов и придурков с ограждениями.

Мирные жители предназначены для того, чтобы называть на них соперников и полицию. Поэтому ездить стоит по востречной, а рискованные маневры, типа проскакивания в минимальное окно, всячески приветствуются. Запомните, банальное русское народное подражание никому не остановит. Тем более что скорости такие, что догнать врага не так уж и просто, а обгон



Алшника, идущего по свободной трассе, — уже большое достижение.

Пятьсот-шестьсот мудрых слов об AI

Как известно, во всех racing'ax AI бывает всего двух видов: честный и чиртерский. Первый идеально ездит на тех же самых машинах. Второй — издевается над игроком. В аркадных гонках обычно преобладает второй случай, и TD5 не исключение. Характеристики "его" машин всегда чуть-чуть лучше, чем у вас. Не внаглую, но все же, если стартовать на точно такой же машине, что и соперник спереди, и ехать по идеальной прямой — не догонишь.

Траектория прохождения поворотов у гада — идеальная. Может быть, у владельца руля и педалей и есть какие-то шансы на ударить в грязь лицом на поворотах, но у тех, кто играет с клавиатуры, — никаких. Но!

Во-первых, враг не умеет пользоваться управляемым заносом и на повороте честно подтормаживает. Во-вторых, из-за своих идеальных траекторий он постоянно в кого-нибудь врежется.

AI полицейских довольно слаб. У них явное преимущество в разгонной динамике и управляемости, и на скорости до 200 км/ч могут догнать. На скоростях же, больших 200, от них, напротив, легко убраться в прекрасное далеко. Главное — выдержать первый десяток секунд погони. К пятнадцатой полицейский наверняка с кем-нибудь столкнется — и приврет.

AI "мирных жителей" отсутствует напрочь. Едут себе со своими 60 км/ч, никого не боясь и никому не уступают. Скучно...

Хорошо!

Право, приятно... Глупенько, не слишком сложно — но динамично и нескушно. Несколько условно, несколько шаблонно — но весело! От души.



Test Drive 5

Разработчик
Издатель

Pitbull Syndicate
Accolade

Резюме

Не слишком новаторский, но очень качественный гоночный симулятор. Хватает разнообразия характеристик и усложнимости управляемых машин, предоставляемых в игре (26 машин-оправ), но дает ли гордиться званием "симулятор", не зная, что в игре хитовые на десять очков. Все полицейские эзры и мурз от KMFCM и Glatvay K01s будут сползать с вас во время полных слепящих бесконечных аварий. Вероятно!

Системные требования

ОС	Windows 95/98
Процессор	Pentium 166
Память	16 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеокарта	SVGA, DirectX 6.0

Дополнительная информация

- 160 Мбайт на HDD
- Рекомендуется геймпад и 3D-ускоритель (игра оптимизирована для изделий фирмы 3Dfx)

Рейтинги

Графика	74%
Звук	85%
Сюжет	91%

Интересность

86%

СИМ Официальный дилер Panasonic Technics
Официальный продавец продукции EPSON

Компьютеры "АСТРА"
Принтеры
Средства мультимедиа
Мониторы
Комплекующие
Оргтехника
Компьютерная мебель в ассортименте

Дисконтные карты и другие возможные системы скидок
Розничная продажа: ВВЦ, г.н Вычислительной техники, тел.: 974-6010
Оптовый / розничный отдел и сервис-центр: Бригадирский пер., д. 2
тел.: 263-4480, 263-4391, 263-4392, http://www.siam.ru, e-mail:siam@dol.ru

День всех святых

FRAG Сибирский

Пишу черной кровью из вскрытой вены собственной совести... Хэллоуин, как известно, канун буржуйского праздника всех святых, и отметил я его достойно — нарядился в длинный ку-клукс-клановский балахон, напялил на голову тыкву с криво прорезанными отверстиями для глаз и двинулся линчевать несправедное демо Blood 2. А вот теперь, когда тыква съедена крысами, а балахон отправлен в сундук пылиться до лучших времен, я обнаружил, что полная версия игры меня зацепила — да еще как! Слово то крюк, на который подвешивают свиные туши...

Почему? Правильный вопрос, хороший вопрос, хоть и малооригинальный. Возможно, все дело в чудесной материализации практически из ниоткуда (если в "деме" они и присутствовали, то в виде бледных, почти неразличимых исхудалых призраков) вещей, которые вроде

Серьезная перестрелка по количеству битого стекла очень напоминает соответствующую музейную сцену из фильма "Demolition Man"...

как способны сделать из посредственности славную и даже очень славную игру, наделять ее труднообъяснимым обаянием. Скорее всего, это безукориз-

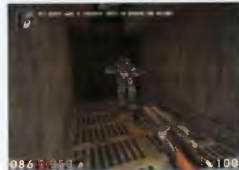


ненное чувство стиля, общая выверенность атмосферы и приятный дизайн. При совершенстве всей картины не хочется обращать внимание на ее отдельные составляющие, и достоинства перевешивают недостатки, превращая уже их в размытые призраки, которые если и замечаешь, то только краем глаза, от которых раздраженно отмахиваешься и идешь дальше.

Кетчуп

Фирменный "движок" Monolith (LithTech Engine, см. хотя бы Shogo) перестал будить во мне тихую ярость — по крайней мере он очень шустрый. На сделанных крепко, хоть и без претензий на гениальность, уровнях встречаются и симпатичные дымовые эффекты, и разноцветные водоемы, и стильные, со вкусом подобранные текстуры, и просто красивые места, вполне пригодные для туристических экскурсий. К примеру, очень неплох музей с пирамидальной застекленной крышей и обилием прозрачных перегородок между экспозициями внутри. Серьезная перестрелка по количеству битого стекла очень напоминает соответствующую музейную сцену из фильма "Demolition Man", а уж какую радость вызывает действующий экшн — обрез дуэтовки с одного из постаментов...

На открытом пространстве, над крышами зданий — туманное тусклое небо, в котором изредка проплывают футуристические летательные аппараты... Когда понимаешь, что каждый уровень — это лишь уютный островок в странном мире будущего, создается атмосфера, и банальность очеред-



Blood II: The Chosen



го "метрополитена" или "канализации" не играет никакой роли, потому что они кажутся эдакими заповедниками, привычными декорациями для привычных же монстров, данью уважения всему жанру First Person Shooter. Хороший пример — укромный уголок за трубами в канализации, залитый таким до боли знакомым зеленоватым нереальным светом. На стенах висят трофеи — человеческие черепа, скрещенные раздвижные колья и плакат "I LOVE SCARJ" с изображением мускулистого зеленого хвостатого, доставившего летчикам столько радости своими перекатами...

Есть два варианта игры — сюжетный, со вставными роликами на игровом engine, повествующий о душераздирающей борьбе героя в широкополой шляпе и глухом плаще с толпой разнокалиберных злодеев, и режим "Chosen", в котором персонаж выбирается из четырех кандидатур, а всякие пояснительные надписи или ролики напрочь отсутствуют, но немного изменяется структура уровней. Внутренних различий между персонажами нет никаких, а "сюжет" (слово-то какое гадкое...) рассчитан на фанатов "Баек из склепа" младшего пенсионного возраста, так что все попытки разработчиков щегольнуть наличием умных мыслей в головах будем считать неудачной шуткой или дурным сном. Затем немного потоскуем о бесчеловечном делении на эпизоды первого "Дума" и прочей классики жанра.

Кукурузный сыр

Безликие дядьки и тетки в штатском красиво стреляют из пистолетов. Отча-



янно мажут, конечно, но зато обладают большим набором телодвижений, уходя в кувырок в отличие от тех же Скарджей лишь по сугубой необходимости. Что, по заверению авторитетных специалистов, есть признак наукогипотетического растущего интеллекта. Без изменений сохранились серые спецназовцы с чем-то вроде аквалангов на спинах. Радует, что одна и та же противники могут быть вооружены по-своему, и каждая из стипендий в руках смертоносных игрушек тщательно, любовно отрисована, разница заметна даже издали. Зомби с татуированными номерами разобрали местный склад сельхозорудий, а поскольку вилл на всех не хватило, некоторым ребятам пришлось довольствоваться пожарными топорами и монтировками. При их виде дружище Калеб раздражается ностальгической тирадой вроде этой: "Кого-то они мне напоминают, только у тех головы симпатичней отгеляли". Следует отметить наличие непримиримых идеологических разногласий между фракциями вечно живых и смертных вражины: в первую очередь ярко-красные топоры обрушиваются на загоревшие красавцев в штатском.

Разумеется, это лишь увертюра к паноптикуму таарей, слишком ужасных, чтобы описывать их, а уж тем более демонстрировать на экране и скриншотах. Достаточно упомянуть пивяков-переростков, роящихся в сточной воде и присасывающихся к физиономии, и кричащие раскрашенную помятую обезьяну и динобраз.

Мирные жители, или цивилизаны, эти далекие потомки карматедоносских перестрелян, чьи сердца составляют основную диету Калеба и компании, радуют тушностью и однообразными воплями. Правильно — мясо, оно мясо есть, и нечего говорить за ним с миссионерским ножом по всему уроду! Кроме того, мясо должно издавать характерные, легко узнаваемые звуки, ласкающие слух истерзанного бойца, предвкушающего сытную трапезу! Бр-р-р, кошмар какой...

Томатный сок

Неформальный выбор средств защиты и нападения — великая вещь, и первая часть "Кровушки" это подтверди-

ла. От орудий действия, квалифицируемого по статье УК России как умышленное убийство с отягчающими обстоятельствами, из Blood 2, впечатлительное двойственное. Скорее даже тройственное — как на той развилке с камушком, где можно и коня, и буйну голову, и вообще. В первую очередь это "осовременившиеся" экземпляры — "Беретта" из нержавеющей стали, автоматы "Узи" с электронным прицелом и откидным прикладом и прочая. Все довольно стандартно. Во вторую — "реликты", перекочевавшие из "Блэда" номер один, — тот же шотган (стрельба дуплетом разрывает на части самого здорового зомби), ракетница, превратившаяся в подобие гранатомета с подствольным барабаном, кулака Вуду... Здесь, кроме двустволки, одно разочарование. Ракетница, озаряющая стены мертвым белым светом, практически бесполезна — попласть непорочно, горит долго, да и с одной ракетой вражину не уложишь. Конечно, красивое горение поверженного соперника, с эффектным стуком каблучков по полу и прочими конвульсиями, доставляет эстетическое наслаждение, но сколько усилий это требует! Ну и наконец, третье блюдо — чудовищные средства разрушения вроде шуточки с милым названием "декапатор" (за разъяснениями — к медицинскому словарю) и генератора сингулярности (не путать с СИНгулярностью, тяжелым новооткрытым заболеванием).

В общем, как говорится, "более восемнадрати видов оружия!!! У вас и ваших врагов!!! Спрашивайте в аптеках и магазинах города!!!". Присутствие альтернативной стрельбы — большой плюс, ее отсутствие при наличии двух единиц оружия одновременно — минус, но стрелять с двух рук в свое удовольствие, а не по тридцатисекундному таймеру, что ни говори, приятно.

Клубничное варенье

По заснеженным улицам города, где я живу, между колоколен разгуливают симпатичные белые медведи-шатуны и огромные пинги, так что расуждать о многопользовательском режиме — что плевать с этой самой выскокой колокольни в глубокий колодез



против ветра. Тем не менее десяток режимов "Кровавой ванны", огромное количество оружия да еще славные компактные карты дают надежду, что... Что касается "сингла", то в голову не идет ничего, кроме кратких "весело" и "интересно". Эффектные

Мясо должно издавать характерные, легко узнаваемые звуки, ласкающие слух истерзанного бойца, предвкушающего сытную трапезу!

расправы над отрядами "дубленых загоривков", засады, именуемые в народе "кемперством", использование бойскаутского набора мин с дистанционным управлением... Шумная возня с бригадами тулхских зомби, что толпаясь, здорово мешают друг другу, на зато совершенно невосприимчивы к боли и прут напролом; извещество похожих на балетные танцы перестрелок; радостный процесс глумления над прахом, заключающийся в варварском расчленении трупов армейским ножом или ритуальным кинжалом. Трудные смерти — свистящий крик стоящего на коленях гражданина или вихляющийся бег спецназовца с пробитым баллоном на спине, живой бомбы-камакэде, а уж о банальных агониях, напоминающих эпилептические припадки, и упоминать не стоит... Гадкие ловушки, вроде струй раскаленного пара и кислотных ванн, в чем-то то условные и схематичные (мгновенная смерть при касании — не есть хорошо), но красивые и превосходно работающие в обратном направлении, против гадких парней.

Вот такой он, этот "Избранный", — довольно своеобразный, временами действительно ни на что непохожий, временами вызывающий сильное даже-во, но это, кажется, болезнь профессиональная...

Blood II: The Chosen

Разработчик: Monolith Productions
Издатель: GT Interactive

Резюме

Безусловное чувство стиля, общая выверенность атмосферы и приятный дизайн. Общая картина почти совершенна, и на ее отдельные составляющие не всегда бывает приятно обращать внимание.

Системные требования

ОС: Windows 95/98
Процессор: Pentium 166/233
(с 3D-ускорителем/без него)
Память: 32 Мбайта (рек. 64)
Видеосистема: SVGA

Дополнительная информация

• 3D-ускоритель настоятельно рекомендуется
• Официальная Интернет-страница:
www.the-chosen.com

Рейтинги

Графика	88%
Звук	80%
Сюжет	70%

Интересность

86%

По закону подлости

Михаил Судаков

Ваш покорный слуга никогда не одобрял распространенную формулу "продолжение всегда хуже оригинала". С чего вы взяли? Лучше должно быть! Если не во всем, то хотя бы в частности. В графике, в геймплее... Но не закон ли подлости — каждый раз, когда вы думаете, что знаете ответы на все вопросы, появляется кто-то (или что-то) и показывает вам всю глубину вашего заблуждения!

К

азалось бы, такую игру, как Test Drive: Off-Road, испортить просто невозможно. Да, вещь была не то чтобы "супер", но во время ее выхода в свет среди аркадных гонок по бездорожью наблюдался небольшой дефицит, поэтому... Поэтому играли. И думали — какой потенциал! Навсрачивай — не хочу. Но вот — перед нами сиквел. Все, о чем только мог мечтать искушенный игрок, было претворено в жизнь. Одна беда — от всех этих "претворений" у меня начинается головная боль — такой вот я нестойкий.

Джинн из бутылки

Итак, наши пожелания. Кто там хотел Voodoo? А подать сюда этого неудачника? Нет, бить не буду. Буду учить. Слушай внимательно, чудо. Прежде чем просить фирму Accolade о поддержке 3D-ускорителей, надо было подстраховаться. Потребовать, чтобы уровень графики остался как минимум прежним. Забыл? А в итоге распахиваются все.

Что не так? Начиная загибать пальцы. Хотя и не крутой. Во-первых, графика действительно крайне слабая. Я могу и ошибаться, но первая часть игры выглядела ярче. А здесь... Для чего нужен Voodoo — непонятно. Ни тебе нормального освещения, ни хромированных корпусов... Вода — и то непрозрачная. И даже (страшно сказать) — неанимированная! Напрягается вывод, что двоячником-программисты из всех наворотов Glide вынули только "размазывание". Даже солнечные блики отсутствуют — ну что за напасть?! Машины, слава богу,



Test Drive: Off-Road 2



слегка поднимаются над общим уровнем, но конкуренции с остальными современными гонками не выдерживают. Впрочем что все до единой "лицензированные".

Во-вторых, трассы. Узнаются мгновенно и запоминаются надолго. Как это достигнуто? Очень просто. В Уэльсе — стада овец. На море — пляжники и вышки спасателей. Морозко — верблюды, Могайо — песок и скалы. Санта Круза — грязевые лужи. Непонимает ассоциативные тесты, правда? Все эти "флишки" присутствуют на дорожке в огромных количествах и понапыханы где ни попадя. Наверное, у создателей игры такое странное понятие о разнообразии. "В нашей игре имеются разнообразные овец, разнообразные скалы, разнообразные лужи..." Бред.

И деревья, как всадники...

Да-да, деревья. Миллионы, миллиарды деревьев! Они повсюду — на обочине, на склоне горы, на пути вашей машины... Мешаются, встают лесом... Хотя, постойте — какой лес? Собираете спайрты, по-другому и не называшь, даже двух полигонов пожалели, антитрихсы!

И как абсолютная истина — закон Мерфи. "Вероятность безопасного проезда сквозь дерево обратно пропорциональна вашему желанию это сделать". Это не глюк, это как-то так: новая (революционная) разновидность AI. Которого, кстати, здорово не хватает вашему соперникам. Как я смеялся, когда однажды, благополучно проехав через десяток "кустиков", врезаюсь в единственный и увидев обгоняющий меня "паровозик" из четверых машин! Эта тусовка совер-

шенно синхронно сделала несколько поворотов и исчезла в в ближайших зарослях.

Враг мой, камера

Но это все придири. Мелкие, крупные — неважно. Я человек принципиальный и на мелочи внимание старею не обращать. Но когда появляются серьезные проблемы — кричу во весь голос и возглавляю похоронную процессию.

Где та свобода перемещения по трассе, которая так радовала всех уставших от проложенной колеи геймеров? Ей нет! Заменяли горами и "стенноподобными" тропушками в духе второй NIS. Руль влево, руль вправо... Считается сами-знаете-чем. За такое — убивают.

Ну а за камеру... За камеру, вариантов которой штук десять, но ни одного вида с "торпеды"... За камеру, которая НАСТОЯЩО сильно трясется вместе с машиной... За такое кладут в гроб и закапывают на максимальную глубину — чтоб не вылезло. Это невозможно описать, это надо видеть. Прыгает машина — вслед за ней весело подпрыгивает камера. А неровностей на дороге — тыма тымуша. Одним словом — чреваю для глаз, головы и общего самочувствия.

Soundtrack

Единственный, за что я похвалю TDOR2, — так это за музыку. Вот она должна вам понравиться. Если, конечно, Fear Factory, Gravity Kills и Seven Dials для вас — не пустой звук. Я, честно говоря, не фанат и то оценил. Хотелось бы, конечно, гаве, но... Оставим его для БОЛЬШИХ скоростей.

Test Drive: Off-Road 2

Разработчик Accolade
Издатель Accolade

Резюме

Игра, которая могла стать лучше, а оказалась полным ничтожеством. Самое верное использование этого CD — прослушивание музыки в стрессе и игрового процесса.

Системные требования

ОС Windows 95
Процессор Pentium 166
(рек. Pentium II 286)
32 Mбайта RAM
Память 4x
CD-ROM
Видеокарта SVGA

Дополнительная информация

• Рекомендуется ускоритель на базе Voodoo
• 200 Mбайт на HDD

Рейтинги

Графика 50%
Звук 83%
Сюжет 60%

Интересность

42%

Трах в удовольствие

Господин ПэЖэ

А ведь я вам говорил, я вас предупреждал! Открываем прошлый номер на 38 странице (рубричка "Первый взгляд") и видим там в первом же абзаце: "...шансы измениться у Mad Trax есть". Вы мне можете не поверить, но шансы реализовались.



так, разнес в пух и прах "демку", я безжалостно стер это чудо с винчестера и думать о нем забыл. Аж на целый месяц, пока далекие заокеанские чудотворцы из Rayland Interactive не начали бегать под моей дверью с криками: "Ну посмотри, посмотри, мы тоже можем учиться на своих ошибках!".

Где ты, рука Большого Брата?

Я добр — я открыл дверь и взял игру. После чего удалился медитировать, ибо приступать к обзору свежеразромленной игры надо с чистым сердцем и холодной головой. Обложка голлову льдом и намылив сердце "Сейфгардом", я бросил диск на подставку для кофейных чашек и стал ждать, пока оно загрузится.

Нет, я не могу это описать — на что похоже меню и как красиво оно трудится. Упомяну только, что фаллический символ на месте, без акселерации меню не работает, а законы физики и лирики нарушаются на каждом шагу.

Ну да ладно, в конце концов кроме меню на диске было и еще кое-что. Стартовал я неплохо, сразу пару соперников обошел, и тут до меня начало потихоньку доходить, что управление какое-то не такое. Машину ведет куда-то, а временами — несет, тащит и крутит. Возникло даже пакостное подозрение, что ребята из Rayland что-то перепутали, и управление на редкость мерзкое и неправильное.

И только проехав три-четыре круга, я окончательно разобрался, в чем дело. Итак, невидимая, но мощная рука Большого Брата, которая во всех гоночных аркадах назойливо возвращает машину на прямую, здесь полностью отсутствует. Если я повернул руль



— он повернется, и никто мне не указ. Идея, надо отметить, новая и опасная, публика может не принять. Но, если рассмотреть это дело объективно, управление оказалось ничуть не хуже любого другого, мягкое такое, чувствительное. Лично свидетельствую, что врагов обгонять можно, достаточно просто и весьма интересно. Другой вопрос, что мастерства, особенно в первые три-пять поездок, требуется немало, ведь надо победить в себе все старые навски, но в конце концов этим сейчас многие грешат. Вон, сосед по разделу Fatal Abyss, тоже требует забыть все, что ты раньше знал и умел, — и что? Стал он от этого хуже?

Incoming возвращается

Помните наши обзоры Incoming? Нам тогда было абсолютно фиолетово, хороша игра или не очень. Мы смотрели ее, как фантастический боевик, ради спецэффектов. Так и Mad Trax — который мы смотрим и в который играем только ради трасс. Вроде бы и нет ничего сверхкрутого, но до чего же

красиво! Освещение! Цвет! Геометрия!

Желоб, столы утопивший меня во время общения с демо-версией, наконец-то побежден, трассы весьма разнообразны и пригожи, падать с них почти некуда. Более того — в отличие от многих автомобильных аркад, где столкновение со стеной машину останавливает, здесь в сложных местах предусмотрены "мягкие" бортики — места, куда не надо бы выезжать, но где все-таки вместо немедленной смерти получаешь всего лишь замедление.

Да еще и спецэффектов в настройках видимо-невидимо. Я, большой любитель супер-пупер-фалпзасов в ущерб любым красотам, ставивший в DOOM на Pentium 120 low detail, что-бы точнее попадать, здесь просто не могу отказаться от motion blur — ибо он красив!

Да, наверное, мегахитом эта игра не станет, много сейчас таких, но мерилим, задакой точкой отсчета — запросто. Хорошего вам траха, тыфу, треклов, господи!



Mad Trax

Разработчик
Издатель

Rayland Interactive
Project Two Interactive

Резюме

Несложное управление может и обидеть, но если его попытаться принять, то игра окажется весьма приятной, а управление — вообще замечательной.

Системные требования

ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 166 (рек. Pentium II 233)
Память 32 Мбайта
CD-ROM 4x (рек. 12x)
Видеокарта SVGA, 3D-ускоритель (рек. Voodoo 2 или G-200)

Рейтинги

Графика 94%
Звук 74%
Сюжет 75%

Интересность

76%

Никакая ракета

Александр Вершинин

Не ненавижу, когда визжат под руку. Особенно, когда это делается хорошо поставленным дикторским голосом и тоном, который должен изображать бодрость духа. Жуже американских спортивных обозревателей могут быть только их американские слушатели. Кто кого воспитывает? Вот уж не знаю.

Тем не менее янки в бейсболке и спортивной одежде отеческим голосом продолжают комментировать гоноку. "What a rocket!" — слышится ненатурально восхищенный голос, когда мотоцикл достигает своей максимальной скорости. "Никакая ракета", — огрызнулся я, не вписываясь в очередной поворот. "You've lost the race!" — находится мой собеседник.

На заднем колесе

Завязанные комментарии из Moto Racer 2 — это лишь самая маленькая из претензий к возрожденному гоночному хиту от Delphine. Игры не фениксы, и потому воскресают не в полном объеме. Кто-то теряет шарм, кто-то изюминку, кто-то толпу поклонников — а скорее всего, все вместе. В данном случае мы имеем дело именно с такой ущербной птичкой.

Если помните, именно Moto Racer возродил прежде смутный жанр мотоциклетных гонок. В игре не было ровным счетом ничего особенного. Меньше десятка трасс, большинство из которых выдавались лишь по факту прохождения всех предыдущих, несколько мотоциклов. И все. Ну разве что простая, но очень симпатичная графика и отлично выдержанное ощущение скорости. В игре присутствовала динамика, и, благодаря этому, трассы можно было проходить по многу раз за один день — в попытке занять столь вожделенное первое место. Пожалуй, Moto Racer также стал первым аркадным гоночным симулятором, где вы могли попробовать свои силы как на шоссе, так и на "грязевом" (dirt bike) спортивном мотоцикле.

Проект Moto Racer 2 сохранил все перечисленные опции. Все те же два типа мотоциклов, каждый из которых имеет ряд уникально подстроенных байков. Зато авторы явно постарались, сделав безумное количество трасс. Они условно объединены в пять (!) чемпионатов, хотя могут быть проиграны и по отдельности. Больше — лучше? Как бы не так.

Moto Racer 2

Ошибки Слепого Пью

Побеждать количеством очень сложно. Потому что количество и качество с трудом тянут друг друга. Несколько десятков наштампованных трасс из Moto Racer 2 нечасто лишены индивидуальности. Над ними просто никто не работал. Дизайнеры взяли уже готовый редактор трасс и решили сделать столько-то коец и столько-то background'ов к ним. Что и было состязано. Зря. Ездить по ним абсолютно неинтересно.

Реальные гоночные трассы, будь то "Формула-1" или мотоциклетные кольца, тщательно продумываются. Каждый поворот, каждая прямая находятся на своем месте. Поэтому когда дизайнеры трассы занимаются люди, делающие "цветочки", "загогулины", а также лого своей фирмы или инициалы любимой девушки, ничего хорошего получится по принципу не может. Повороты настолько круты, что вы просто не успеваете реагировать и тормозить. Прямой участок дороги вдруг превращается в бешеный изгиб, и вас тут же выбрасывает на обочину.

То есть, "к обочине". Выехать за пределы дороги по-прежнему нельзя. Касаемся "стенки" — теряем половину набранной скорости. Мотоцикл движется достаточно быстро, чтобы вы не успевали уклоняться от прыгающих на вас слева и справа обочин. Как результат, догнать компьютерных соперников на высоком уровне сложности практически невозможно. А! как водится, не допускает ошибок, и состязаться с ним утомительно. Не менее оскорбительная история получается с принужденным к easy-поведению AI. На прямых участках компьютер едет медленно, и вы с легкостью обгоняете его. И тут же выпадаете из седла на ближайшем повороте — снова оказываясь в хвосте! История, как это очевидно, бесконечна.

Еще в первой части игры кроссовые этапы были гораздо проще, чем их шоссе-ные собратья. Традиция имеет блестящее продолжение. Только на этот раз колеса dirt bike почему-то не крутятся даже на самой большой скорости. Наблюдать эту веселую картину сначала любопытно, потом обидно.

Ведите, пожалуйста, новый лив! Ба! погодный, симптоматичный. Delphine расстаралась и сделала снег, дождь и туман. Это такие погодные условия. Заметим, что они ни в коем случае не влияют на сцепление колес мотоцикла с поверхностью, будь то песок, земля или асфальт. Выжимаем газ до отказа и для лучшей остроты стартуем на заднем колесе. Мощнейший мотоцикл берет с места, по льду и снегу, ни на секунду не уйдя в занос. Как будто идет по закрытому велотреку с новеньким покрытием. Понятия "занос" в игре не существует. И это несмотря на присутствие двух гоночных режимов: arcade и simulation. "Симуляция" отличается от "аркады" только количеством падений гонщика. В аркаде он выпадает из мотоцикла только в том случае, когда выезжает в препятствие на одном заднем колесе, а в симуляции делает это всегда, в любую погоду, с большим усердием. Стоит только коснуться края дороги — и по-ле-те-ли! Выхода нет, как, кажется, в метрополитене.

Что бы еще гадкого припомнить? Увы, фонتان негативных впечатлений потихоньку иссякает. Теперь можно доверительно сообщить, что в Moto Racer 2 очень здорово играть с друзьями. Конечно, если у вас есть куча двойников, ратерайдов и свободных портов для них. MR2 умеет делить экран на целых четыре части! Вполне логично, что подобную игру стоит попробовать продавать вместе с 21-дюймовым монитором. Или набором. Как хотите.



Moto Racer 2

Разработчик
Издатель
**Delphine Software
Electronic Arts**

Резюме
Как и забегаловка: быстро и оверит. Не сказать, чтобы неуклюжо, но желудок возмущается.

Системные требования
ОС
Процессор
Память
CD-ROM
Видеокарта
**Windows 95/98
Pentium 166
32 Мбайта
4x
SVGA (2 Мбайта)**

Рейтинг
Графика
Звук
Сюжет
**81%
40%
40%**

Интересность

65%



Клокочущая пустота

Господин ПэЖа

В каждом жанре есть две-три игры, не видов которые, нельзя судить об остальных. Тем, кто не видел **Terminal Velocity**, вполне может понравиться **Fatal Abyss** (если, конечно, они любят жанр в целом). А остальным... Остальным придется ждать дальше.



Напомню сначала каноны жанра. Есть поверхность, покрытая текстурой. На ней (и над ней) стоят или перемещаются гады (они же "монстры"). Главный герой летит "над текстурой" с достаточно большой скоростью, чтобы испытать кайф, и с достаточно маленькой, чтобы не было соблазна разбиться. Пушек у него много, есть и такие, где патроны не кончаются, но суть игры все же — в самом полете, красивых выражах, а вовсе не в тактике или стратегии.

Увы, если эти каноны не выполнены — игра умирает сразу. **Fatal Abyss** неплохо выглядит, довольно шустро, поверхность внизу есть "плохие" стоят и перемещаются. А вот остального нет. Стрелять приходится большей частью не из пушек (ибо пушки быстро расходуют ту же энергию, что тратится на движение), а торпедами (я еще не сказал, что дело происходит под водой? говорю), каковые, во-первых, медленно "летают", а во-вторых, заканчиваются.

Стрельба в пустоту

Да, не будем забывать, что торпеда — штука от природы небьющая, ей, бедняге, столько воды надо винтом перемолотить, что враг десять раз успеет уплыть. Так что, если попасть надо по движущейся мишени, например вражеской субмарине, единственный разумный способ — использовать само-



Fatal Abyss

наводящиеся торпеды. А их еще меньше, да и кайфа от них негусто, полностью исчезает ощущение собственноручной победы.

Ладно, строго говоря, и в таких условиях играть приятно. Не шедевр, чуток скучновато, но разнообразия хватает. Во-первых, играть можно за две противоборствующие группировки (соответственно, задания симметричны — если первые хотят какой-нибудь груз доставить, то вторые — отнять), во-вторых, наличие три вида подводных лодок.

Самая легкая уничтожается моментально, зато очень шустро плавает, и от вражеских торпед, даже самонаводящихся, можно просто убежать. Самая мощная выдерживает несколько прямых попаданий, зато единственный способ этих самых попаданий избежать — стрелять первым. И, легко понять, средняя — она и в Африке средняя, ни то ни се.

На каждую лодку можно набрать оружия, правда, не всякого, а в зависимости от ее типа. На наимощнейшую можно взрывчатки нагрузить: прошел над вражеской базой, скинул заряд — и тикай оттуда, потому как оно пшик, шмяк, тудыть, скольте, прикинувшись ветошью и не отсвечивая. А для борьбы с транспортом или просто подлодками лучше все-таки лодочку послабее, туда куча обычных торпед влезает.

Когда торпеды кончатся, или энергия к концу подойдет, — можно запол-

зти на базу. В разгар боя чиниться, конечно, не дадут, но заправиться — без церемоний. А полноценное обслуживание на базе доступно только после успешного выполнения миссии.

Глюки и баги

Есть мудрое наблюдение: чем мельче гадость, тем она обиднее. Крошечная гадость, которая серьезно портит **Fatal Abyss**, — это управление. Что уж тут поделаешь! Неудобное оно. Джойстик она (крошечная гадость) у меня вообще распознавать не захотела (мой пиктожестный **Thunderbird** с регулятором скорости не признала даже как обычный, двухжкопный девайс), а с клавиатуры оказалось просто неудобно — что-то с динамикой не так, поворачивает эта штука плохо, кнопку ускорения надо держать, чтобы вперед плыть, короче, как любит говорить один мой друг, "не торкает". С мышью? А что с мышью? На мышшь это чудо реагирует с секундным запазданием, еще хуже, чем на клавиатуру. Лучше не пробовать.

Да чего там, я достаточно крут, достаточно игр прошел до конца, чтобы открыто признаться: убивают меня, быстро. Ибо прицелился и сделать точный, смертельный, выстрел мне не удается. Причем не по моей вине, а из-за кривого управления. Давить,



Fatal Abyss

Разработчик
Издатель

Humansoft
SegaSoft Networks

Резюме

Немалая гадость, но не интересная игра пока не тратит.

Системные требования

OS Windows 95/98
Процессор Pentium 166 (рек. 200)
Память 32 Мбайта
CD-ROM 4x
Видеокарта SVGA

Дополнительная информация

• Рекомендуется 3D-ускоритель (Voodoo или Voodoo 2)

Рейтинг

Графика 52%
Звук 46%
Окейет 62%

Интересность

53%

Эльфы для битья

Александр Вершинин

Очень давно кто-то пытался раскрутить игру под названием **Dark Vengeance**. Рекламная кампания была удачной, но недолгой. Поэтому про игру быстро забыли. А когда она вынырнула из небытия уже в виде релиза, общественность удивилась. **Dark Vengeance?** А кто это?



у, помните, там обещали устроить расправу над эльфами? Темными. "Движок" с colored lighting, потрясающие спецэффекты и чудная анимация персонажей... Верно, сейчас это есть у всех подряд. Вот и встает вопрос: лучше поздно или никогда?

Поздно

Авторы решили не стесняться и выкинуть на прилавок то, что получилось. В результате творческих потуг вылился типичнейший Tomb Raider-клон. Нет, QDT-клон. Или все-таки клон Heretic 2? Скорее, DBTS-клон. Хочется сказать "Nightmare Creatures-клон", но не менее достойн и Deathtrap Dungeon-клон. Заметьте, словосочетание "клон Space Bunnies Must Die!" — это оскорбление.

Выбирать из трех героев всегда тяжело. Особенно когда один из них чернокожая женщина (черные Лары по небу летят...), второй обмотал голову бинтами и ходит с костью, а третий отжимается на одной руке. Представьте себе впечатление от знакомства со своим виртуальным "я", которое на протяжении нескольких минут активно отжимается, а затем прыгает в близлежащий колодезь с криком, отдаленно напоминающим русское "Сестра!".

Сестра, еще уколчик. Да, так значительно лучше. Можно снова, на этот раз без боли, взглянуть на наших героев. В игре нет таких сложностей, как сбор полезных вещей или совершенствование персонажа. Вы можете: а) бегать, б) бить, в) прыгать, г) взаимодействовать. Последний термин ни в коем случае не надуман, а позаимствован прямоком из настроек управления. Вы можете "взаимодействовать" с дверью и замком. Возможно, в дальнейшем появятся и другие "точки взаимодействия", но ис-

Dark Vengeance



кать их, увы, нет никаких сил.

Интересно, что каждый персонаж начинает свой крестовый поход по уничтожению темных эльфов из собственной, уникальной точки. То есть авторы не поленились и создали хотя бы по одному оригинальному эталу для всех героев. Весьма похвально. Наибольшим количеством всевозможных пазлов была награждена девушка. Ей постоянно приходится искать какие-то ключи, систематично обшаривая окрестные тайники. Чуть больше повезло варвару. У него тоже есть закрытые на замок двери, но их количество значительно меньше. Зато врагов оказывается довольно много, и вам придется поработать безразмерным оружием здоровья. Похоже, что вооружение, по своим габаритам уступающее телеграфному столбу, в расчет не берется. Наконец, забитованный маг вообще не встречает дверей на своем пути. Зато у него есть множество телепортеров, переносящих его в разные части урвона. "Каждому свое" — вероятно приятное рассуждение со стороны авторов в меру примитивной игры.

Никогда

На поверку, темные эльфы оказываются подозрительно похожими на гоблинов. Среди них есть маги, воины, лучники. Но, несмотря на такое разнообразие, имеется лишь один способ разговора с ними. Подойти поближе и зашипеть. Управление

выполнено в лучших приставочных традициях. То есть удар наносится нажатием кнопки "attack" и одной из "стрелок". Неудобно, архаично, примитивно. Оружие, будь оно предназначено для ближнего или дальнего боя, почти всегда использует магу. Следовательно, магическую энергию приходится усердно собирать — снова натуральное хозяйство. Она также тратится на всевозможные unique-возможности, придающие вашему персонажу дополнительные силы. Магии много, каждое оружие имеет хотя бы один, а обычно несколько, ударов. Те самые спецэффекты получились уж слишком геометрически правильными и незатейливыми. Посмотрите на Heretic 2 и намотайте как следует на ус. Вот это вдохновляет!

А главное, никогда ни в коем случае не используйте мышь в процессе игры в **Dark Vengeance**. Этот Windows-инструмент управляет камерой, висющей (слишком близко) над затылком персонажа. Программу перемещение камеры очень беспокоит, fps резко падает, играть становится невозможно. Лучше по старинке, с клавиатуры.



Dark Vengeance

Разработчик
Издатель

Reality Bytes
GT Interactive

Резюме

Посредственность в зените славы! Потенциально хороший "движок", но нулевой сюжет! Место Dark Vengeance в приставочном Зале Славы, конечно, забронировано и официально не поддается.

Системные требования

ОС
Процессор
Память
CD-ROM
Видеоадаптер

Windows 95
Pentium 166
16 Мбайт
4x
SVGA

Рейтинги

Графика
Звук
Сюжет

85%
40%
39%

Интересность

53%

Пропущено цензурой

FRAG Сибирский

Злобный и желчный, с налитыми кровью глазами, с руками, трясущимися мелкой-мелкой дрожью из-за прямой утечки застоявшегося адреналина в мозг, рад, что наконец-то могу добраться до горла этого незаконно-рожденного из города Тамбова и поговорить с ним по душам... Куда?! Пустите, я убью его!!! Ларка, я еще вернусь!!! Eidos, на том свете встретимся!!!



Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Разработчик
Издатель

Core Design
Eidos Interactive

Резюме
Знаете, даешь Tomb Raider 4 в кратчайшие сроки!
ИЗВИ

Системные требования
ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 166 (рек. Pentium II)
Память 32 Мбайта RAM (рек. 64)
CD-ROM 4x (рек. 10)
Видеокарта SVGA

Дополнительная информация
Настоятельно рекомендуется мощный 3D-ускоритель

Рейтинги
Графика 70%
Звук 50%
Сюжет Здесь могла быть ваша реклама!

Интересность

41%

ростите, небольшие технические неполадки. Ничего, с ним будет все в порядке — примет радиополучник, валерьяночки... В конце концов, кто его заставил? Видел же, что ожидает... По демо-версии видел. Вообще, на мой взгляд, если "дема" игры представляет собой первый уровень полной версии без каких-либо видоизменений, это что-то да говорит о трудолюбии и усердии разработчиков, а также об их оптимизме и светлой вере в то, что "и так сожрут — не дай менять". Ну да ладно — сожрем, сожрем. Если не подавимся...

Упал — отжался

Айда в круговорот! Сюжетац вам нужен? Сценарий? Гражданин, а вы, собственно, к кому? Тут такие не живут. Вот вам Индия, вот вам Антарктика. От островов Тихого океана до полярных льдов, следующий мир можно выбирать из четырех предложенных, внутри мелкие уровни с разными вариантами концовки... Бестолковые мультяшки на игровом "движке", лишенные даже намека на динамизм, с длинными диалогами и общей стилистикой, навеянной фильмом "Конан". Чем не квест? Бежим, прыгаем, подтягиваемся, падаем, перекатываемся, ползем на четвереньках (пармазы! не проходите мимо!), опять бежим, медленный шажок, здесь шипы...

Прочитайте последнее предложение раз восемь и получите полное представление. Да что я вам рассказываю — вы Tomb Raider'a не видели? Если бы не встречная живность, можно было унестись на ходу... Самое обидное, что фанаты физкультурных упражнений из конторы разработчиков не имеют тормозов и не знают чувства меры — каждый следующий прыжок с ветки на ветку бабаба все сложнее и труднее выполнимее, одна-единственная ошибка, и все приходится начинать сначала.

Граждане! Опасайтесь бабунов

Все тот же индийский первый уровень получил громкое название "Джунгли" и робкий

Tomb Raider III

косой дождь в прищину. При дальнейшем углублении, пожалуй, кажется, что не все так паршиво, как хотелось бы. Действительно красивые факелы на стенах, легкий туманец, стекающий по земле, таинственно-зеленоватые внутренности храмов. В реке плавают хоть и спайтовые, но трогательные до слез рыбки-пираньи, обгладывающие, как известно, носорога за пять секунд. Не знаю насчет носорога, но на Тамбовскую Рейдшу у них уходит в среднем 7,5-8,9 с, после чего в воде рождается мутное облако крови. Из пистолетных стволов дым валит, как из труб паровоза, осветительные шашки горят не хуже факелов, в боях проявляется приличная анимация Лариски и враждебных гадин — очень даже ничего... Разумеется, фоном ко всему этому служат кривые текстуры и безобразные спайты, но "красиво" сказать можно. Местами. Но почему, почему маленькие серенькие обезьянки так ненавидят странствующих грабителей могой? Даже очковые кобры терпеливо ждут в укромных уголках, пока Ларискин ботинок с высокой шнуровкой не опустится им на хвост, а только потом раздувают капюшон. Но героические родственники бандиригов самоотверженно бросаются вперед, под ураганный огонь "колытов", и гибнут, пытаясь укусить... Гreet душу героизм бесполовесных тварей, greet.

Коллекция маразмов

Это мелочи. Но, как говаривал лейтенант Коломбо, это "множество мелочей", которое в совокупности и может привести к резкому повышению числа клиентов психоневрагических диспансеров во всех странах мира.

Браконьерский арсенал Лариски давно стал притчей во языцех, во всем разнообразии средств для расправы над зверушками не хватает лишь электрошокера для охо-

ты на динозавров да акулыного капкана. Хотя найти хоть что-нибудь из этого арсенала на бесмерно затянутах, как худший вариант мильной оперы, похожих один на другой, как клоны овечки Долли, уроках ох как непросто... Когда на каждом шагу тыкаешься о коробки с патронами для шот-ганов, рожками для автомата, обоймами для пистолетов-пулеметов и острогами для гарпуной пушки, когда карманы помнятся от боеприпасов, и при этом нет ни следа самого оружия, начинаешь понимать, что чувствуется маленькая серая обезьянка — хочется прыгнуть и кого-нибудь укусить...

При перетягивании вверх-вниз бесчисленных рубильников процесс открывания далекой двери теперь детерминирован не чаще одного раза из трех. Поэтому береги ноги в руки и пущайся в краткий экскурс по всему уровню — со всеми прыжками, заплывами, подтягиваниями... В десятый раз, в двадцатый... Кроме того, Лариска упорно стремится приобщиться к развлечению под названием "пиксель-хантинг". Нет-нет, огромные, похожие на алмазные, "трефлявые" ключи и прочие аргументы с артефактами видны, если как следует покрутить головой, но вот приобрести найти замочную скважину из четырех коричневых пикселей на стене такого же цвета! Ничего, не графа. Логично рассудив, что ключ должен открывать ворота, а ворота поблизости, к счастью, всего один, обнюхиваем стены вокруг и через каких-то полчаса методом тыка попадаем ключиком в нужное место. Ура!

В общем, даешь Tomb Raider 4 в кратчайшие сроки! И 5! И 6! Торжественно кладемся почитать "Наш выбор" номеру "15" — в номинациях "За худшее" и "За наглость", и объявляем номер "41" игрового года! Ну же, ребята, поднапрягитесь...



Самолет не нужен

Михаил Судаков

Когда Need for Speed III начинает казаться скучной... Когда погоня за преступниками сидит у тебя в печени... Когда от красивых треков и блестящих машин начинает слепить глаза... Тогда приходит представитель Sierra в аккуратном пиджаке, лакированных ботинках и говорит: "Попробуй игру Viper Racing. Она поможет тебе развеселиться!".



о я не ношу лакированные ботинки. Я нервнолюбиво пиджаки и не работаю на Sierra. А самое главное — МНЕ ПОКА НЕ СКУЧНО! Не надо меня веселить. Но Sierra ничего не желает слышать и начинает шоу...

Шутить изволите?

Что же нам предлагают в этой, несомненно, оригинальной (хоть и очень NIS-подобной) и забавной игре? Как следует из названия, единственную (!) машину — Dodge Viper. Что, вы уже заскулили? Пойдите, стойте, я еще не закончил.

Для начала машина в игре вовсе даже и не одна, а аж целых четыре с половиной. В числе прочих опций есть прелюбопытнейший экран под названием "Hacks". Зайди в него, мы обнаружим, во-первых, еще три авто: Sedan, Exotic и Sport. Четвертый, как все уже догадались, является Viper, а той самой половиной... самолет. Уже смешно? Нет? Тогда слушайте дальше.

Как ни странно, на этом самолете можно даже летать. Процесс совершенно идиотичен, но некоторые новые ощущения гарантированы. Например, что чувствует пилот такой штуки, когда падает вот уже с полминуты, а земли — не видно? Думаю, он растерян, потому что падение обычно происходит хвостом вниз — такая вот в Viper Racing flight-модель. Впрочем, мы не у г-на Хорнета в гостях, так что оставим это.

Прочие развлечения не то чтобы сверхоригинальны, но стоят того, чтобы их перечислить. Хит сезона — Hot Ball. Вы жмете на клавишу гудка, и вместе со звуком из машины извергается злосчастный мячик.



Viper Racing

столкновение с которым приводит к самым неприятным последствиям, вплоть до вылета с дороги. А при нажатии на клавишу "W" ваша машина как будто натывается на чехов прелюбопытней, взмывает в воздух и начинает куваться. Можно даже понажимать эту клавишу подольше, и... Кому нужен самолет?!

Мама, я научился рисовать!

Вернемся к нашим Viper'ам. Если не забывать в Hacks, то, как я уже говорил, на выбор есть только одна машина. Но в комплекте с десятком различных окрасов. Более того — машину можно раскрасить самому!!! Для этого имеется встроенный редактор. Возможности его, правда, сильно ограничены, но мы ведь не в Photo Shop играем, верно?

Я не спорю, новация серьезнейшая, но лично мне гораздо приятнее повозиться с импортированием и экспортированием текстур в Monaco GP Racing Simulation 2 (неважно, что немного другой жанр), чем убиваться с расставлением черепов и всяких логотипов на корпус несчастного Viper'a.

Ну и как, Sierra таки довела вас до истеричного смеха? Надеюсь, что нет. Мне, например, абсолютно не смешно. Путь этого производителя напоминают рассказывание бородастого анекдота. Все уже давно загрузилось, а у рассказчика — улыбка до ушей. Так и здесь. На фоне простоватой графики... А она простовата, вы уж мне поверьте. Трассы далеки по красоте от NIS, а уж эти текстуры... Разрешением 32х32, не больше. Так вот, что трассы, что текстуры, что не ахти какая дизайнерская фантазия — все это опускает уровень графики до планки "среднещого".

И это при том, что сама машина (особенно Viper) выполнена весьма достойно. Даже с отражениями на корпусе и прозрачными

стеклами. He NIS3, конечно, но и не Test Drive: Off-Road 2, не к ночи буде помилуй Гонщик, правда, как дерево — из двух полигонов, но это уже детали.

И вот, на фоне простоватой графики... А также на фоне невинных претензий на реалистичную модель вождения... Да, и тут беда — настройки есть, а результатов один. В режиме Simulation лучше и не кататься — от каждого малюсенького поворота руля машину начинает безбожно заносить. Реалистично? Сомневаюсь. Статье лучше Arcade и живите спокойно (более-менее). Но тогда зачем все эти настройки повесок, шин, расвор...? Погодных условий нет и не предвидится, зимние трассы отсутствуют, как класс — так на кой они мне сдались?

В кювет

Уже и самому надоело... Итак. На фоне средней графики и в комплекте с жалкими потугами сделать "заркадный симулятор", нам подсовывают второсортные шуточки. Естественная реакция на это — запинать ногами. Не до смерти, а до полубоиморочного состояния. Чтобы живы остались, но TAK шутить отучились. Хотя бы до тех пор, пока не смогут преподнести нашему взгляду что-нибудь более профессиональное и красивое.

Впрочем... Может быть, я слишком строг. По крайней мере режим "Карьера" с покупкой-продажей-апгрейдом машин стоит того, чтобы провести за ним хотя бы часик. Мы ведь не на PlayStation сидим, и Gran Turismo нам не светит.

P.S. Да, и еще кое-что. Если у Dodge Viper такой же звуковой сигнал, как в игре, то теперь я знаю, от чего иногда гибнут пешеходы. От страха.



Viper Racing

Разработчик
Издатель

MGI
Sierra Sports

Резюме

Хотели вас навести, но не получилось. А всерьез все равно никто не воспримет.

Системные требования

ОС Windows 95
Процессор Pentium 133

(рек. Pentium II 233+)

Память 32 Мбайт+

CD-ROM 4x

Видеокарта SVGA,

Direct3D-совместимый ускоритель с 4

Мбайтами памяти

Дополнительная информация

- Рекомендуется 3D-ускоритель на базе Voodoo или бытовая AGP-карта
- 10 Мбайт на HDD — 40 Мбайт свободных

Рейтинг

Графика 73%
Звук 82%
Сюжет 70%

Интересность

65%



Начнем, пожалуй, с наиболее известных. Майкрософтовский F-30 с 4.0 уже так не из золота. Так что, похвально, в этом году мы увидим два симулятора из тех трех, что с самого начала представляли на рынке. "Авиасимулятор года". Эх, "Фанкер", "Фанкер". Впрочем, у него есть шансы стать авиасимулятором 1999-го. Интересно, что станет симом двухлетнего.

С другой стороны, в список кандидатов вошел Fighter Le. Хотел сказать, World War II Fighters. Конечно, это не было таким уж внезапным явлением, ведь что произошло уже на E3 не такого многолюдства мы все же не ожидали. Как говорил товарищ Сталин: "дальше".

Следующий номер будет содержать в себе уже не 55, а 112 страниц, что дает некоторые шансы окончанию "Пятиязычного словаря" увидеть свет. Чертов кризис.

Форум. Странное дело, куда (в числе прочих вещей) скотится парасурда в спортивной игре. Вот же так и футбол — разные вещи. Хотя оба выискивают пушечные удачи.

Далее. Самая короткая редакция. Симулятор Pro Pilot 99 от Duxoft и предоставляет собой все то же Pro Pilot, в котором исправлены самые вопиющие ошибки, введена поддержка 3D-акселераторов и добавлена Европа. Вот так — уложился в одну драку.

World War II Fighters



61

Эта штука стоит априори до Pentium III 300. Добавить ничего.

European Air War



66

Весьма качественный боевой авиасимулятор без одного бортового компьютера.

NASCAR Racing 1999 Edition



64

Если вы надеетесь дублировать звезду по традиционному каналу, то получите истинное наслаждение от повторов и чистых тасты NASCAR Weekly.

В ожидании игры

Портрет на фоне времени

Впервые мы упомянули о **Confirmed kill** аж два года назад. Время не стоит на месте: игра вроде бы дошла до стадии бета-тестирования и должна появиться на прилавках (и серверах) в начале 1999 года.

Надо сказать, что СК все же не будет многопользовательской "до мозга костей". Будет и однопользовательские кампании, и многопользовательская "летная школа".

Реализм нам обещают чудовищный. Каждый самолет будет характеризоваться 450 параметрами. Мало того, несколько параметров придется даже на долю патронов (действие зажигательное? бронейной? фугасное? какой силы? а как насчет пуль без трассеров, чтобы до щепи раньше времени не дошло, что в нее стреляют?).

На момент выхода самолетов в игру будет больше двадцати, этот список не окончательный. Одна из кампаний будет разворачиваться на Курской дуге, так что мы сможем полетать на Як-3.



Ил-2 и Ла-5ФН. Кости, воздушные бои будут проходить "на фоне" наземного сражения, на его исход повлияет, к примеру, успешное уничтожение вражеских танков самолетами. А вообще театров четыре: тихоокеанский, западноевропейский (Битва за Англию), российский (уже упомянутый Курск) и североафриканский.

Основная особенность СК (впрочем, об этом уже говорилось) — отсутствие тупого deathmatch'a, пилоты поднимают свои машины в воздух, имея вполне конкретное задание. Наличествует также строгая иерархия в командовании — от комска до командира звена. При организации полетов учитываются звания, принадлежность к определенной эскадрилье и качество связи. В каждой миссии могут участвовать до 16 человек. Кроме того, в СК будет функционировать реалистичная система получения развединформации (самолет-разведчик засек японские корабли, только тогда соответствующие отметки появятся на его карте, если он увидит из зоны видимости, то перестанет получать информацию об их передвижении).



Графика. Усовершенствованный engine SIMS — помните Team Apache? — нельзя сказать, что было некрасиво.

В числе других нововведений будет и "умный" padlock. Сопровождение взглядом может сорваться, если цель резко выскочит за границы видимости, но если близки окажется другой самолет противника, то padlock тут же наведется на него — именно таковы рефлекторные действия человека.

Молодое пополнение

Последним из симуляторов штурмовика А-10 был А-10 Cubal, перенесенный с "Макинтоша". Эту игру очень хвалили за реалистичность и очень ругали за сугубо макинтошецкий уровень графики. Так или иначе, А-10 — машина весьма своеобразная и на CD-ROM попадающая редко, хотя и стоит того. Примерно так рассуждали специалисты I-Magic и сделали соответствующий вывод: в третьем квартале будущего года мы познакоимся с их продуктом **IA-10 Warthog**.

Это традиционно для всех продуктов I-Magic Labs — IA-10 будет использовать DEMON. Правда (что неоднократно отмечалось окружающими), DEMON очень плохо приспособлен для отрисовки земли со средних и малых высот (а именно на таких высотах и летают штурмовики в силу специфики своей "профессии"). Другие его слабые места — неважное изображение наземных объектов и взрывов (тоже принципиальный момент). Поэтому I-Magic разработала DEMON 2, более приспособленный для этих задач. Одна из его особенностей — продвинутая система облета возвышений трехмерного рельефа местности.

Уже сейчас можно утверждать, что симулятор будет "хардкорным" (доста-



точно взглянуть на IA-10). Останется и отработанная в предыдущих продуктах концепция "интерактивной кабины".

Почти наверняка (изменения могут быть только в сторону улучшения) I-Magic использует очень неплохую динамическую систему генерации миссий TALON. Вероятно, в симуляторе штурмовика TALON станет "интерактивной" — влияние пользователя на ход кампании будет более заметно (в конце концов исход войны решается на земле).

И все же ничего, но... Читайте дальше.

Энди Холлис снова в бою

Создав симулятор, "свободный от сахара и кофеина" (знающие поймут для незнающих поясню, что речь идет об AH-64D Longbow 2), команда Skunkworks непродолжительное время поживала на лавах, но недолго. Включение виртуальных "Хелпфайров" в криши виртуальных танков оказалось занятием столь же приятным, сколь и прибыльным, а потому глава Skunkworks Энди Холлис принял решение продолжить разрабатывать тему. Поскольку на данный момент последняя точка в вертолетном способе стрельбы "Хелпфайрами" уже была поставлена, Skunkworks обратились к единственной возможной альтернативе.

Поча что у этой альтернативы даже нет имени (не говоря уже о скриншотах), ее называют просто "проект **A-10**". Известно, что в игре будут два типа кампаний — по простой и усложненной схеме. Миссии будут включать в себя штурмовку (разумеется) и сопровождение (не уточняется, чего). Несколько настораживает оброненная спецами "Джейнс" фраза об "упрощенном управлении"... но не будем загадывать.

Игра должна выйти примерно в одно время с IA-10 (или даже раньше). Насколько мы знакомы с творчеством Jane's Combat Simulations and Interactive Magic, можно предположить, что бой будет не на равных...

И последнее замечание. Может быть, хотя бы в этом продукте Jane's появятся деривы (хотя для самолета это не так принципиально). А то обещали, обещали...

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ
ПОДГОТОВЛЕН

**АНДРЕЕМ
ЛАМТЮГОВЫМ**

(по собственной информации и просторечивым фирм-разработчиков)

Прикосновение к экспонату

Андрей Ламтюгов

Лично я сильнее всего ждал именно эту вещь. Мощное впечатление производили уже скриншоты. Демо-версия (вы найдете ее на нашем диске — специально приурочили) была очень неплоха. Да и простое соображение — кто этим занимается? — “Джейнс”! — уже наводило на определенные мысли. И вот игра WWII Fighters перед нами. Что же мы получили? Можно сказать сразу: смена названия (раньше эта вещь называлась, напомним, Fighter Legends) была ошибкой.

Вобщем, WWIIF я представлял себе несколько по-другому. Эта игра жестко подчинена единой идее. И “Джейнс” выбрала довольно неожиданную “точку опоры”.

Сдувая пыль

Временами WWIIF очень напоминает образовательные продукты Maris Multimedia (может быть, вы видели

Пламя такое, что, кажется, должно обжечь даже через экран. Оно бросает отсветы на остатки фюзеляжа.



World War II Fighters

Titanic. Challenge of Discovery). Только здесь в центре стоит некий музей, в подробностях освещающий действия немецких и союзнических ВВС в ходе Арденнского контрнаступления. Именно так и выполнен весь интерфейс: залы, экспонаты, на которых “кликают”. И, конечно же, ангар. К стоящим здесь самолетам можно подняться в кабину, открыть кожу моторов, подробно ознакомиться с вооружением. А для более подробного ознакомления — и полетать на них. И даже выполнить некоторые задания — из числа тех, которые получали немецкие и американские летчики зимой 44-го в Арденнах. В режиме кампании миссии фиксированы, но иначе и быть не может: каждая миссия — это тоже экспонат музея. К содержанию экспозиции в целом мы еще вернемся, это интересная тема.

Все это несколько неожиданно... но нельзя сказать, что идея неудачна. Хотя одним из последствий ее воплощения стало отсутствие файла пилота как такового — ни имени, ни боевого счета, ни званий, ни орденов...

Шок

А что такое шок? Полный “зашкал” аппаратуры. И полный отказ.

Так было и у меня. Эмоции исчезли, сознание отстраненно констатировало факты. Облака. Таких не было нигде, ни в одном авиасимуляе, описывать бесполезно. “Виртуальная кабина” лучше любой — очень четкая, прорисованная до мельчайших подробностей. “Фокке-Вульф” пытается стряхнуть нас с хвоста — его обшивка блеснула на солнце именно так, как в жизни. Поздно. Очередь. Отлетает кусок крыла; этот кусок не просто падает, а “порхает” так, как будто его действительно подхватило воздушным вихрем. Еще очередь — оторвало хвост. На виде



крупным планом ясно различимы лохмотья стрингеров. Пламя такое, что, кажется, должно обжечь даже через экран. Оно бросает отсветы на остатки фюзеляжа. И, наконец, удар о землю. Самолет распадается на части, фюзеляж, кувыркаясь, пропахивает длинную трассу. Фонтаны снега встают именно под теми частями, которые в данную секунду врезаются в сугробы. Новая цель — грузовики на три часа. Bombs away. Фонтаны земли — таких тоже нигде не было. Из подбитого грузовика выскакивают немцы и бросаются бежать (правда, бег не совсем натурален). Распахиваются полы шинелей. Очередь. Падают. Заход на посадку. В последний момент в лесу, проносящимся под крыльями самолета, пробегают два оленя...

Последнее замечание — для коллег из сопредельного раздела. До меня дошла информация, что игра Fleet Command (бывший Aegis), которая, как выяснилось, приватизирована стратегией, будет использовать engine WWII Fighters. Надеюсь, Олег Михайлович, вам понравится так же, как и мне.

И еще одно. Напоследок. Для этой игры 3D-акселератор абсолютно необходим, а оптимальная конфигурация — Pentium II 300, 64 Мбайта RAM, Voodoo 2, что дает на полной детализации около 18 fps, когда в кадре земля. По этому поводу можно лишь заметить: игра абсолютно достойна того, чтобы ради нее сделать апгрейд.

1. О надписях. Все это очень много сказано.

В музее

Все это, повторюсь, очень мило. Включая и основную музыкальную тему — Глен Миллер, в противовес рок-н-рольным композициям из большинства сверхзвуковых авиасимуляторов. Очень много кинохроники. Очень много различных технических спецификаций — как и в любой игре от Jane's Combat Simulations. И все тот же моментик — отсутствие примечаний в вольном стиле. К примеру, в EAW вас ознакомили бы с сильными и слабыми местами "Лайтнинга" или "Тандер-болта". Здесь этого нет.

И, конечно же, присутствует история Арденнской операции в нескольких главах — начиная с замысла и кончая итогами. Эта версия чисто американская: в ней по ходу дела 6-я танковая армия СС просто растворяется в воздухе, и дело обходится без неприятных американскому уху напоминаний о том, как Черчилль просил Сталина, Сталин оказал помощь, после чего упомянутую армию (а это между прочим процентов 60 всех немецких сил, задействованных в операции) пришлось срочно перебрасывать на Восточный фронт.

В воздухе

По качеству летной модели WWIIF, как правило, причисляют к "среднему звену" авиасимуляторов. Например, там очень сложно сорвать самолет в настоящий штопор. Но зато очень неплохо слепана модель повреждений.

Интерфейс. Как мы помним, в CSF приборные доски подверглись некоторым переделкам, дабы их можно было уместить на одном экране. Надо сказать, что здесь изменения тоже есть: "музейные" кабины не вполне соответствуют "живым". Суть же в том, что для взгляда на "полную" доску надо нажать клавишу.

Проблема была решена несколько элегантно, чем в EAW: в режиме "кабина отключена" на экран можно вывести индикаторы трех (по выбору) приборов. Это выглядит куда более стильно, чем какие-то циферки в углу. Жаль только, что эта конфигурация не запоминается, каждый раз приборы надо включать заново.



Если же этого не делать... Напомню, статической кабины в WWIIF нет, но виртуальная смотрится лучше многих статических и приборы в ней абсолютно читабельны (выглядят куда симпатичнее, чем в EAW).

Слежение за противником. Padlock, конечно же, есть. Но наиболее интересен альтернативный режим (пожалуй, зря его критикуют за нереалистичность): указатель (хорошо заметная стрелка, увеличивающаяся в размерах по мере приближения цели к центру экрана) плюс мини-окно, позволяющее следить за целью при любом положении "головы". Это мини-окно, во-первых, дает информацию о маневре цели, а во-вторых, при стрельбе, показывает, верно ли взят прицел; если в нем видны ваши трассы, значит, верно.

Есть и еще одна особенность, встречающаяся в авиасимуляторах очень редко. Возможность замедления времени (наряду с ускорением). В бою это выглядит так, как если бы реакция пилота ускорилась в два, четыре или восемь раз. Разумеется, на маневренность самолета это никак не влияет.

А вот в ускоренном времени чувствительность управления падает — и это очень неудачная находка. Теперь, преодолевая большое расстояние в режиме ускоренного времени, самолет можно вести не прибегая к автопилоту.

Кстати, об автопилоте. Напомню, что основная функция WWIIF — образовательная, поэтому автопилот здесь имеет некоторые зачатки экскурсовода и при встрече с противником может провести показательный воздушный бой или штурмовку. Конечно, с непредсказуемым результатом.

Watch your six!

Противник и его AI. Ну что тут сказать... Возможно, с этим некоторый перебор. Вам противостоять натуральные терминаторы. Даже на самом легком уровне на ваши действия они реагируют мгновенно. Всегда (ну, или почти всегда) бьют без промаха. Никогда не забывают проверять свои "шесть часов". Крайне агрессивны, без малейших колебаний идут в лобовую атаку. Используют любую возможность для прицельной стрельбы.



В этом отношении AI EAW вел себя... более по-человечески, что ли (хотя куда более шаблонно). Мог "зевнуть", например.

Скорее всего, онлайн-бой (а такие уже начались) предъявит к пилоту менее высокие требования. Живой противник может увлечься и забыть взглянуть "на шесть часов". От компьютерного такой оплошности не ждите. И а лоб он идет, повторюсь, как камикадзе — инстинкт самосохранения отсутствует напрочь.

С другой стороны, AI может допускать ошибки в процессе пилотирования. Скажем, врезаться в землю на выходе из пике.

Самый неприятный момент, как обычно, — ошибки дружелюбного AI. Никогда не забуду, как четыре "Лайтнинга", вырвавшись на полосу, протаранили друг друга из-за того, что первый чуть задержался...

И вновь в музее

На этот раз уже после вылета. Конечно, недостатки у WWIIF есть. "Кто из вас без греха." Но достоинств...

Во-первых, это самый красивый в истории авиасимулятор. На этом сходятся все. Высокие системные требования? Извините, время игр в режиме псевдографики кончилось.

Во-вторых, чисто с точки зрения авиасимулятора (вне связи с качеством графики) он выполнен так, как надо — все при нем (или почти все). Миссии фиксированы, но, во-первых, этого требует сама концепция, а во-вторых, в качестве компенсации, в игру встроены редактор миссий.

В-третьих, это же "Жейн". Игру до некоторой степени можно рассматривать, как самый красивый и самый интересный справочник по истребителям второй мировой.

И все же зря они сменяли название.



World War II Fighters

Разработчик Jane's Combat Simulations
Издатель Electronic Arts

Режимы
Эта игра стоит аттестации по Partium II 300
Добавить нечего.

Системные требования
ОС Windows 95
Процессор Pentium 200
Память 32 Мбайта
CD-ROM 4x
Видеокарта SVGA,
3D-ускоритель обязателен

Дополнительная информация
• 300 Мбайт на HDD
• Рекомендуется джойстик
• Многопользовательский режим: LAN, TCP/IP

Рейтинг
Графика 99%
Звук 89%
Сюжет 85%

Интересность

93%

Достоверная копия

Х.Мотолог

Америка, что ни говори, — страна гамбургеров. То есть совсем. И если IndyCAR — это глупая пародия на "Формулу-1", то NASCAR — просто оскорбление всему автоспорту. И то, что расстаравшаяся Раругис, вспомнив о своих прежних заслугах на ниве имитации и того и другого, продемонстрировала в NASCAR Racing 1999 Edition довольно тщательный симулятор этого безобразия, не делает игру интересной для широкой публики. Ездить по кругу глупо!

А

приндется... Собственно говоря, не по кругу, а по овалу. Двести (!!!) коротких кругов с пистолетами, дозаправками, авариями и машинками безопасности. Четким соблюдением регламента соревнований или (ойтесь в настройки!) без всякого регламента. Или не двести, а, скажем, десять. Последнее, впрочем, не даст ощутить всю атмосферу соревнований. Ведь побеждает тот, кто не уснул за баранкой...



Игра

Sierra — компания довольно поповая. Любой желающий может ухудшить характеристики AI-машин так, что их скорость будет на 20% ниже вашей. Можно выставить "аркадный" (?) уровень повреждений или отключить их вовсе. Убрать машину безопасности и запре-



NASCAR Racing 1999 Edition



тить флаги. Обойтись без дозаправок. То есть прикончить симулятор напрочь. Вот только делать этого не стоит. Потому что в результате останется нечто совершенно неинтересное. Графика в игре "так себе", а из гонок NASCAR адреналиновой аркады ну никак не получается. Так что предложения, связанные с купированием, мы с ходу отмечаем.

Некастрированный вариант игры тоже имеет свои странности. Известно, что симуляторный начальник Хорнет любит все настраивать. Так вот. Игра предоставляет полный лицензированный список всех команд, участвовавших во всех соревнованиях NASCAR в этом году, со всей необходимой атрибутикой (рекламу на шлеме гонщика во время игры прочесть несложно), богатейшие инструменты для редактирования раскраски машины, но... только три шасси! Абсолютно условные (Aggressive, Passive и сбалансированное) и не подлежащие никаким настройкам. Доступен только тюнинг машины под трассу. И это происходит в игре, симуляторный "движок" которой честно считает каждое колесо машины отдельно и учитывает десятки характеристик. А вот с двигателем ничего сделать нельзя. Увы нам...

А что можно? Можно: менять давление в шинах (для каждого колеса),

углы наклона колес (об этом мы еще вспомним), распределение массы по двум осям, передаточные числа в коробке передач, углы наклона спойлеров. И все. Нет, забыл одну вещь: фиксация угла поворота рулевого колеса. По умолчанию — 13%. Вам смешно? А они в Америке смотрят это по телевизору.

Пуля со смещенным центром тяжести

Все-таки NASCAR — это извращение. Авто, выглядящее настоящим монстром-прототипом, развивающее на колесе бешенные скорости, никогда не прошло бы тестометра. Потому что сход-развал колес и давление в баллонах рассчитаны на постоянный наклон влево. Дальше физика — пока практикуемся, изучаем наклон конкретной трассы и ее скоростной режим, рассчитываем этот наклон и давления, после квалификации уточняем, после warmup'a правим последний градус, запоминая, по какой траектории нашей машине ехать можно, а по какой — перевернется. Вот так.

Есть, правда, одно "но". Никакой гонки-то в игре и нет. Рискованные маневры ведут только к авариям. Для выигрыша надо ждать счастливых моментов, все это время точнейшим образом



выдерживая скоростной режим. И клавиатура эту точность соблюдать не позволяет. Может быть — джойстик. Точно — педали. На клавиатуре же одно мучение. Газ надо регулировать очень плавно, что нам, увы — не дано. Любая ошибка заканчивается плачевно: небольшая авария — желтый флаг — три круга на первой скорости за машиной безопасности. Ничего скучнее, чем катание под желтым флагом, я в жизни не видел. Главное при этом — никого не обогнать. А то флаг сразу же станет черным — и вперед. А при дисквалификации снимается часть очков, набранных в предыдущих заездах. Катание на NASCAR овской машине по кольцу со скоростью 150 миль в час — это гораздо медленнее, чем катание на карте по Тверскому бульвару. Ощущение скорости в игре — нулевое. Зато — полно событий. Примерно раз в полчаса что-нибудь случается.

Главное достижение

Раздельно обобщаемые колеса — это пустак. Конечно, в этот "пустак" было вложено немало труда, и последствия такой точности заметны в критических ситуациях — но на игру это влияет слабо. Между прочим AI вообще не создает никаких критических ситуаций — едет, как лента транспортера. А машина настолько дубова (или, пользуясь более ласковой терминологией, прочная), что гонку можно проехать не то что с помпезным бабл-промом — без одного колеса. Не так усложнено, но и не слишком отставая от товарищей по несчастью.

В боксах вам отремонтируют все. Полностью разбитый передок, к примеру, починят за две минуты. Что в случае сотни кругов — сухая безделье. Дай только волю к победе.

В общем, то, как оторванный спойлер сказывается на управлении, — это не главное украшение игры. Это, в сущности, мелочь. Главная победа Papyrus — регламент.

Это страшно

Излишества украшают? Что-то в этом духе. Например квалификационный процесс в реальном времени. Сидишь перед монитором и ждешь, пока остальные участники (а их обычно сорок)



проедут свой быстрый круг. Сразу благодаришь бога, что быстрый круг в NASCAR всего один. Хотя, бесспорно, волшебная кнопка есть, и по ее нажатию список генерируется за несколько секунд.

Регламент самой гонки соблюден с большим усердием. Поведение машины безопасности (при желании на нее можно навести камеру во время реплея), флаги всех цветов, команды тренера (в том числе и разъяснения обстановки в "слепых зонах"), четкие указания за кем встать на безопасном кругу, открытие и закрытие питлейн — все, как положено. Нарушения регламента отслеживаются скрупулезно, и дисквалификация — суровая правда жизни, грозящая неумелому или невнимательному гонщику постоянно. Правда, за грубость и технические ошибки не обижает. Устраивайте любые заварушки — но знайте свое место и не обгоняйте пейс-кар.

Картинка

Не слишком. С одной стороны — хорошие модели и явное старание авторов. С другой — как-то серо, бесцветно и скучно. Довольно удачный графический "движок" не "играет". Впечатление от картинки не остается. Несмотря на то что технологически все вполне правильно — это видно на абсолютно генеральных реллеях, с бесчисленными количеством камер и великолепными возможностями для подробнейшего исследования прошедшей гонки.

Так что "движок" просто жалко. Такое впечатление, что добавив в игру парочку мелких игроманских радостей, типа банального lens-flare или какою-нибудь отражения, — и графика выглядела бы общим восторг. А так...

То же и со звуком. Он есть. Аскетичен и натурален. Но явно недоработан. Излишеств — никаких. И удовольствия никакого. Ноль эмоций в ответ. Такую скуку можно было бы простить, если бы наблюдались тончайшие детали, вроде шума от полупотерянного спойлера, но ведь до этого руки у авторов не дошли...

Рекомендации лучших собаководов

Кто будет играть в эту игру? Фанаты "Формулы NASCAR"? Да, если такие



есть в нашей стране, в чем я очень сомневаюсь. Поклонники NASCAR Racing 1 и 2, чьим продолжением является NASCAR Racing 1999 Edition? Может быть, если они за два года не забыли об этом чуде. Но, кажется, первые две части не стали хитами.

Правда, за грубость и технические ошибки не обижает. Устраивайте любые заварушки — но знайте свое место и не обгоняйте пейс-кар.

Поклонники симуляторов? Боюсь, эти злые и себе-на-уме-люди слишком любят собирать и разбирать машину при помощи манипулятора "мышь" и несколько недооценят выбор из трех шасси и встроенный Paintbrush для раскраски кузова. Кажется, они всегда предпочитали наоборот — минимум раскрасок и максимум настроек. Все же мониторинг температуры покрышек ценен только тогда, когда есть выбор между Goodyear и BridgeStone.

Некоторая однобокость и урезанность этого симулятора (все же скорость ветра и температура воздуха действительно учитываются) ставит играющего в довольно дурацкое положение. Если вы готовы быть пилотом неплохого симулятора кольцевых гонок на абсолютно одинаковых машинах — вперед, это для вас. Сосредоточьтесь на езде и смиритесь с тем, что это довольно занудно и для победы требуется не только мастерство, но и терпение.



NASCAR Racing 1999 Edition

Разработчик: Papyrus
Издатель: Sierra

Резюме

Достаточно научно и мало настроек. Великолепный набор ландшафтной мини- и точной симуляционной деталировки. Если вы выдержите одиозный заезд по склону новой колее, то получите истинное наслаждение от повторов и чтения газет NASCAR Weekly.

Системные требования

ОС	MS DOS 6.20/Windows 95/98
Процессор	Pentium 130
Память	16 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеоадаптер	SVGA

Дополнительная информация

• Рекомендуются: 3Dix (или Pentium), джойстик или руль с педалями

Рейтинг

Графика	81%
Звук	71%
Сюжет	68%

Интересность

74%

Последний полет над Европой

Андрей Ламтюгов

Конечно же, он был не последним. Через сорок, пятьдесят, шестьдесят лет европейское небо еще содрогнется от грохота "Фолконов" и "Фланкеров", его будут утюжить "Бэкфайры" и "Лансеры"... Но это будет еще нескоро, а пока что мы имеем дело с последним из авиасимов на тему второй мировой. Встречайте — European Air War, MicroProse.

European Air War



лось: она очень удачно отображала все лучшее, что есть в EAW, обходя явно неудачные моменты.)

Нам предлагаются три периода войны на Западном фронте: Битва за Англию, кампания 1943 года (бомбардировки Германии с Британских островов и самое начало операции "Оверлорд") и, конечно же, сам "Оверлорд", выделенный в отдельный период. Во всем этом можно участвовать на любой из сторон (тут, правда, есть свои проблемы).

Вам взлет!

European Air War предлагает нам целых двадцать типов самолетов, на которых можно летать. Все до одного — истребители. Но "нелетабельных" машин в игре тоже много; в этот вписок входят и крылатые ракеты "Фау-1". В игре присутствует опция View Objects, там можно посмотреть на ракету "Фау" крупным планом и послушать забавный звук, с которым работал ее пульсирующий воздушно-реактивный двигатель.

Не обошлось, конечно, и без обязательных режимов Instant Action и Single Mission — последняя генерируется случайным образом.

Кампания динамическая и даже дает возможность изменить ход войны. Если вы успешно пройдете Битву за Англию на немецкой стороне, вам покажут ролик, нарезанный из кадров кинохроники таким образом, что станет ясно: операция "Морской лев" все же была осуществлена, и Гитлер захватил Британские острова.

Наличием и еще один забавный момент: управление ресурсами. Правда, начинается это не сразу, а по достижении определенной должности. Речь идет о поступлении новых самолетов и летчиков — взамен сбитых, а также о моральном состоянии эскадрильи. Почти как во Flying Corps.

Поднявшись в кабину

Надо сказать, что управление "по умолчанию" в EAW сделано несколько менее удобно, чем в CSF: на кнопки джойстика не привязаны пушки и пулеметы, выбор того, чем предстоит стрелять, делается с клавиатуры. Но в целом это не помеха.

Больше проблем возникает с приборной доской. Сделали ее не очень хорошо: по фотореалистичным шкалам приборов движутся тоненькие линии, символизирующие стрелки; все это почти нечитаемо.

Разработчики попытались решить эту проблему, поставив в левом нижнем углу экрана три крохотных цифровых индикатора: высота, скорость, курс. И все бы ничего, но в режиме "кабина отключена" (самым практичным в воздушном бою) циферки, выведенные светлого-зеленым цветом, мгновенно сливаются с небом.

Другое замечание серьезней: абсолютный задний обзор. Абсолютного бокового обзора все же нет: крылья мешают. Обзора влево-вправо-назад тоже нет. А вот строго назад — пожалуйста, никакие детали не "лезут в кадр". Хотя на "Мессершмите", хотя на "Харрикее". Идеальный ответ на призыв "Watch your six!".

Указатель. Настолько скромный и незаметный, что спомнешь все глаза, пока найдешь его у кромки экрана.

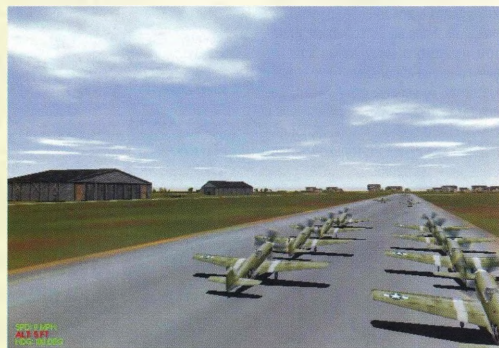
Хорошая вещь — маска на выбранной цели, правда, сейчас уже все так делают. Но отметим, что без нее зеленый самолет противника легче-легко потерять на фоне столь же зеленой

Коллега Скар (hit), крепко ностальгирующий по Secret Weapons of the Luftwaffe, принял игру с полным восторгом. Основания на то есть. Впрочем, как и замечания. Что ж, будем разбираться.

Нам предлагаются три периода войны на Западном фронте: Битва за Англию, кампания 1943 года и, конечно же, сам "Оверлорд".

Второй взгляд

(Кстати, демо-версия, рассмотренная нами в 9-м номере EXE за сей год, оказалась еще приятней, чем дума-





земли (кстати сказать, даже при наличии марки эта особенность здорово мешает при вердении сгня).

И еще одна хорошая вещь — возможность трансфокации. Попросту говоря, "приближение" объектов ценой сужения поля зрения. В EAW три "кратности" увеличения; это оказывает существенное подспорье при стрельбе по наземным целям. А в некоторых случаях — и по воздушным. Особенно симпатична возможность "точечных" ударов. Можно, например, избирательно всадить очередь в двигатель бомбардировщика, для чего и требуется большее увеличение.

Реализм — что у нас по этой части?

Консультантом MicroProse выступал Питер Боннани. Это имя чаще всего упоминается вместе с названием его книги — учебника по воздушному бою под названием Art of the Kill. Надо сказать, что самолеты противника действительно ведут себя довольно толково и для них явно обдумываются адекватные типа неосматриваемых зон. Один из примеров: в ситуации, когда вы не можете догнать противника, срабатывает метод дедушки фон Риктхофена: дать очередь вслед, чтобы просто напугать врага и спровоцировать его на маневр уклонения — дабы он растратил всю скорость.

Модели полета вполне приличные, самолеты неплохо отличаются друг от друга по поведению. Дополнительные элементы реализма: перегрев моторов, отказ вооружения (последним сильно грешат пулеметы "Мустанга", истребители, вообще говоря, очень недурного).

Что плохо. "Солнце светит, но не греет" — оспутить невозможно. И, наконец, очень оригинально сделанные блэк-ауты.

В любом авиасимуляторе при блэке пилот именно сплелет. В EAW пилот не просто сплелет, а мгновенно теряет сознание. Почерневший экран означает хоть и временный, но полный отказ управления. Помните об этом, выходя из крутого пике, — отключитесь, а самолет воткнется в землю.

Пара слов о посадке. Очень просто, даже в режиме realistic. У меня эксцессов не было ни разу.



"Бог всегда..."

"...на стороне больших батальонов". Настало время сказать о самой неприятной вещи. В EAW Бог всегда на стороне бомбардировщиков.

Поставьте простой AI противника и попытайтесь пройти Битву за Англию за каждую из сторон — по очереди. Результат легко предсказуем: англичане почти всегда завершают миссию с результатом Terrible, а немцы — Exceptional. Причина проста: все миссии — это, с одной стороны, сопровождение бомбардировщиков, а с другой — их перехват.

Вопрос: могут ли два звена (по три "Спитфайра" в каждом) свалить двадцать один "Хейнкель", при том, что "Хейнкель" отстреливаются, их прикрывает десятка "Мессеров" и упокоиться надо, в лучшем случае, в десять минут? Нет, конечно. А какие шансы у "Хейнкелей" в тех же условиях успеть отбомбиться по цели (хотя бы и не в полном составе)? Какие-какие — абсолютные. Так и было. Раз за разом.

Это в лучшем случае. А однажды было совсем хорошо: перехват бомбардировщиков, идущих на Лондон. Едва я успел их увидеть с дистанции километров в пять, как по радио передатчик: уже все, ребята, можете поворачивать обратно. Вот и весь перехват...

Та же самая ситуация и с "Летающими крепостями": они всегда достигают цели, и с криком Стенки Разина, бросающего княжну (в смысле — "Bombs Away!"), миссия успешно завершается.

Дело доходит до абсурда. Если вы в роли перехватчика собьете один бомбовоз и мгновенно нажмете на Escape, то результат миссии будет уже не Terrible, а Poor — ведь остальные отбомбились по цели не успели...

Кстати, об Escape. Идеальный сподвижник, завершив миссию, остаться в строю при том, что вам над вражеской территорией оторвало оба крыла.

Графика, звук, сюжет...

Хорошо. Твердая четверка. Трехмерные модели очень симпатичные, красивое пламя и дым (дым бывает двух разновидностей — серый и черный), красивые взрывы в воздухе. Земля все-таки не совсем плоская (или показалось?).



Еще один момент, относящийся в общем-то к графике: большое количество видео — это кинохроника, показ различных типов боевой техники или рассказ о самых крупных воздушных операциях союзников.

Настало время сказать о самой неприятной вещи. В EAW Бог всегда на стороне бомбардировщиков.

О звуке мы уже писали. Эффекты весьма неплохи, каждый самолет звучит по-своему. Музыка, правда, так себе...

Резюме: чисто внешне все это смотрится очень неплохо. Да и не внешне тоже.

Замечание такое. (И это очень серьезно.) Перед вами симулятор истребителя второй мировой. "Многого" оружия тогда не было, придется обходиться пушками и пулеметами. Для точной очереди необходим: а) высокий frame rate (есть смысл перейти на Pentium II — там, что это еще не сделал) и б) джойстик и педали. Именно педали — при отсутствии автокоординаты точно довернуть самолет в горизонтальной плоскости на несколько градусов довольно сложно.

Разбор последнего полета над Европой

Строго говоря, полет был не последним, а лишь одним из последних. "Джейнс", выпускающая симуляторы по военному дисциплинированно, уже выдала на-гора WWII Fighters, производящие очень сильное впечатление.

Но EAW (я в этом почти уверен) будет пользоваться не меньшим успехом. При всех своих недостатках эта игра сделана очень добротно и вполне на современном уровне.

European Air War

Разработчик

MicroProse

Издатель

MicroProse

Резюме

Весьма качественный боевой авиасимулятор без единого бокового космического

Системные требования

ОС

Windows 95

Процессор

Pentium 166

Память

32 Мбайта

CD-ROM

4x

Видосистема

SVGA

Дополнительная информация

• Многопользовательский режим: LAN, TCP/IP

• Модели, нуль-модели

• 22 Мбайта на HDD

• Рекомендуются: 3D-акселератор, джойстик, педали

Рейтинг

Графика

85%

Звук

70%

Сюжет

77%

Интересность

79%



Вот и пришел наш самый хлесткий месяц — декабрь, месяц квестовой жатвы. Новый урожай — совсем особенный. Буржуинские нивы хлещут на глазах, а отечественные поля, обильно одобрённые последствиями кризиса, наконец-то прозябают на свет почти все те игры, которых так ждали наши квестеры. Компания "1C" выпустила новые поколения братьев Пилотов, "Нижата" — "Шестое измерение", а "Бука" — свой знаменитый колоссальный долгопострой по имени "Петька и Василий Иванович спасают галактику". Хотите верить, хотите нет, но "Петька" почти не подорожал с легендарных докризисных 99 рублей. Все эти OEM-коробочки за 165 руб на лотках в метро — самые натуральные "Петьки". От "Буки".

The Elder Scrolls Adventures: Redguard



69

Очень полюбилась и у руша. Возможно, первый пример удачного слияния жанров Quest, Action и RPG.

King's Quest: Mask of Eternity



72

Sierra — все. Ой!

Big Brother



68

Мы сможем взаимодействовать с любимым предметом, появившимся на экране. К примеру, влезть на первое попавшееся дерево и осмотреть окрестности. Ох, сколько раз нам все это обещали!

"Сьерру" купили. Водопроводчики

Не так давно мы рассказали вам печальную историю о том, как знаменитая компания Cendant Software, объединившая под своим крылом Sierra, Blizzard, Davidson & Associates и Knowledge Adventure и лишившая своих отцов-основателей кулуарной суммы, в наказание была выставлена на продажу.

Так вот, спешу вас обрадовать: уютной истории счастливый конец. Довольный и успокоившийся Cendant Software уже осваивается в новых руках. За жалкие 985 миллионов долларов ее приобрела крупнейшая французская (!) водопроводная (!) компания Vivendi SA. Впрочем, Vivendi уже не новичок в области компьютерных развлечений. В прошлом году она обязалась французской мультимедийной компанией Havas, известной изданием детских энциклопедий и языковых словарей (она-то и выступает как главный покупатель Cendant Software), а в придачу к ней — пакетом акций крупнейшего европейского платного канала Canal+, половиной акций компании AOL France и еще несколькими небольшими фирмами соответствующего профиля по всей Европе.

Но в этом пестром собрании, как теперь выяснилось, не хватало главного — изюмочки. И отныне Cendant Software по праву займет место первой жемчужины в короне французских водопроводчиков. Во-первых, мало кому известная французская фирма Havas с приобретенным Cendant Software превращается в крупнейшую в мире производителя мультимедийных продуктов, во-вторых, чуть ли не впервые огромная американская корпорация становится всего-навсего филиалом компании, расположенной в Париже. Национальная гордость союза французских мастеров мультимедиа и водопроводчиков, полагаю, полностью удовлетворена, а в калифорнийский штаб-квартиру Cendant Software пусть настоящее французское шампанское.

Дело в том, что ни Vivendi SA, ни сама Havas не имеют в США ни представительства, ни каких-либо собственных интересов. Соответственно, ни реорганизация, ни сокращения Cendant Software пока не грозят.

Ему скучно

Кен Вильямс превратил кругосветное путешествие на своей новой яхте, потому что... ему стало скучно. Видимо, 18 лет отработав президентом "Сьерры" — это вам не поле перейти.

Вопреки слухам, Кен вовсе не собирается возвращаться в игровую индустрию. Вместо этого он начал учить своих соотечественников кулинарии, астрологии, экономному шопингу и прочим нужным и важным вещам. Информацию по этим и многим другим жизнеулучшающим темам предлагает новое детище Кена — вебсайт TalkSpot по адресу <http://www.talkspot.com/>.

TalkSpot организован как настоящая телекомпания с несколькими каналами и представляет собой гибриды радио- и телевещания с радостным Интернет-общением. Кроме

спорта, политики, "взрослых комедий" и прочих развлечений не будут забыты и компьютерные игры. По слухам, одно из многочисленных ток-шоу на TalkSpot будет вести сама Роберта Вильямс, но пока ее присутствия на сайте ничто не выдает.

Аккли покинули LucasArts

Еще двое ветеранов LucasArts, а именно Джонатан Аккли, сопредседатель знаменитой серии The Curse of Monkey Island, и его жена Кейси Донахью Аккли, до последнего времени работавшая в команде, создавшей Grim Fandango, покинули компанию и основали собственное предприятие под названием Stargray Studios.

Хотя в прошлом у этой знаменитой парочки работа над такими шедеврами LucasArts, как Full Throttle, The Dig, Sam and Max Hit the Road, Maniac Mansion и Day of the Tentacle, их новая компания будет заниматься, скорее всего, детскими и "семейными" играми. Увы и ах: похоже, зра LucasArts ослепших квестов действительно близка к завершению.

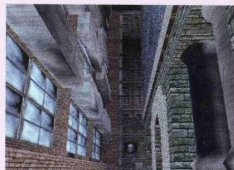
О приключениях этого печального явления высказался в интервью GameSpot'у другой беглец из LucasArts, Рон Гилберт, некогда участвовавший в работе над Monkey Island и Indiana Jones, а в 1995 году основавший собственную компанию CaveDog, которая уже успела прославиться великолепной трехмерной стратегией в реальном времени Total Annihilation.

На вопрос, который так любит задавать своим жертвам наш брат-журналист: "Какую игру вы сделали бы, если бы в вашем распоряжении были неограниченные технические возможности?", — он ответил: "Только квест! Но адензурь интересуют весьма небольшие количество игроков. Если бы я мог что-то изменить, то я изменил бы не технологию, а людей, играющих в игры". Комментарий, как говорится, извини.

Большой брат спешит на помощь

Пока одни разработчики сокрушаются о непопулярности жанра, другие собираются его спасти. Фирма MediaX, занимавшаяся ранее производством и изданием мультимедийных CD, заканчивает свою первую большую игру — авантюру Big Brother по мотивам романа Оруэлла "1984".

Действие игры начинается там, где кон-



чается антиутопия. Наш герой, Эрик Блер, возвращается с войны и узнает, что его возлюбленная исчезла. В мрачном техногенном и тоталитарном будущем-прошлом, где за каждым неуспокоен следят телекамеры "полицейских мыслей", исчезнут на удивление просто. Эмму могла арестовать сама полиция "Большого брата", ее могли похитить подпольщики из тайнственного "Братства", наконец, она могла попасть в лапы преступных воротил черного рынка.

В поисках Эммы нам предстоит изучить урбанистический мир "Океании" и подняться по социальной лестнице от бесправного "пропа" до члена высшей партийной касты, постоянно скрываясь при этом от всевидящей полиции и опасаясь предательства со стороны любого встреченного нами в игре персонажа. От RPG Big Brother позиционирует специальный статус-бар, который будет показывать, насколько успешно вы адаптировались к условиям жизни при тоталитарном режиме. Именно показателем социального статуса и будет определяться отношение остальных персонажей игры к нашему герою.

В Big Brother используются почти все модные технологии, о которых квестам недавно оставалось лишь мечтать. MediaX обещает, что в игре не будет "горячих точек" — то есть мы сможем взаимодействовать с любым предметом, появившимся на экране: к примеру, влезть на первое попавшееся дерево и осмотреть окрестности. Ох, сколько раз нам все это обещали!

Естественно, в игре будут использоваться исключительно 3D в реальном времени со всеми возможными прибамбасами вроде динамического освещения и поддержки 3D-ускорителя. Соответственно, квестовые элементы будут порядком разбавлены стрельбой по доблестным помощникам "Большого брата", однако не настолько, чтобы превратить игру в очередной жанровый гибрид.

Спасет ли Big Brother наш адевантурный жанр мы узнаем уже в первом квартале 1999 года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

ОЛЬГЕЙ ЦЫКАЛОВОЙ

(по собственной информации и пресс-релизам фирм разработчиков)

Поправка

В #9/98 на странице 82 в разделе про игру Jack O'Lantern была допущена неточность, а именно: вместо слова (см. вверху в разделе) "...полная фирма TopWare" следует читать "полное отделение фирмы TopWare". Принимая свои глубочайшие извинения за аккаунт в сети Интернет-интерактивную службу. Вновь и на суд строго извиню.

Вместе с тем (кратковременный просмотр на Киноматрикс (студия "Синейбаб"), первый замечательный шедевр и последующим сообщать о нем немецкой фирме

TopWare (что, впрочем, говоря, можно только приветствовать — на его месте достойный продукт бы, точно так же), написать в TopWare еще одно письмо, в котором ему и приложить различные уважительные комплименты, что слова "фирма низкого уровня" суть его собственное словесное изобретение, за которое мы, редакция GameX, не несем никакой ответственности (на первом письме мы писали, что фирма TopWare на первом письме писала, что фирма TopWare).

Игорь Исупов, главный редактор.

Красная гвардия, черная магия

Наталья Дубровская

Все империи состоят из провинций. Все провинции когда-то, ровно до того момента, когда некий заморский царек отрастил слишком длинные руки и сумел набрать достаточно медноголовых громил для глобального завоевания, были независимы и жили своим умом, а не по уставу караульной службы местного императорского гарнизона.



Может быть, вам в это будет трудно поверить, но и Хэмммерфелл, такая симпатичная провинция великой империи Теймризл, когда-то была вполне независимым государством и довольно грубо отгрызалась, если кто-то пытался поставить этот факт под сомнение.

Король умер, два дома подрались за трон — и один из них предложил захватчикам помощь в обмен на власть под эгидой новой империи.

Вы отнюдь не удивлены и вообще не поняли, о чем я? Значит, вы не играли ни в одну РПГ из серии The Elder Scrolls (от Bethesda Softworks) и ничегошень-



The Elder Scrolls Adventures: Redguard

ки не знаете ни про Daggerfall, ни про Hammerfell, ни про эльфов с аргонцами, ни про местную "красную гвардию" — лихих рубаек Redguards.

Если так, то одну печальную ошибку вы уже совершили, и постарайтесь ее если не исправить, то хотя бы не усугубить. Не пропустите игру The Elder Scrolls Adventures: Redguard, первый и очень интересный опыт фирмы Bethesda на нашем любимом квестовом поприще.

Если же вы понятия не имеете, как совершаются ошибки, а о Теймризле знаете больше, чем сам Александр "Скар" Вершинин, то... тоже — не пропустите! Кстати, задно узнаете, с чего все начиналось. Что было за 400 лет до того, как вы начали играть в The Elder Scrolls: Arena.

О родине, что сделали с тобою?

400 лет — это целая вечность. Но и десять лет — это очень много. За десять лет потомственный редгард (простите, но здесь и далее я буду называть славное племя redguards просто "редгардами" — слово "красногвардейцы" в данном контексте кажется мне совершенно неуместным) может запросто превратиться в пирата и наемника, а его родина — потонуть в междоусобицах, ввязаться в большую войну и, наконец, — потерять независимость, захлебнувшись в собственной крови.

Именно так все и было в Хэмммерфелле в начале второй теимризльской эры: император Тайбер Септим железным маршем прошел по всей земле, подминая под себя народы и творя на завоеванных землях новый порядок, и только Хэмммерфелл, край потомственных воинов, оказался ему не по зубам. Но... Король умер, два дома подрались

за трон — и один из них, конечно же, предложил захватчикам помощь в обмен на шутовскую корону — власть под эгидой новой империи.

Все кончилось именно так, как и должно было кончиться. Хэмммерфелл пал, законный наследник короля принца АТор погиб, его сторонники, Crowns ("Короны"), были перебиты или брошены в тюрьму, предатели Forebears ("Прародители") получили по заслугам (то есть ничто), а на троне новорожденной провинции уселся жирный, подлый и жестокий губернатор — лорд Риктон.

Редгард возвращает долги

И вот сюда, в разоренный Стросс М'Кай колыбель редгардов и поспешно цитирую "Корон", возвращается наш герой — беглый редгард Сайрус. Десять лет назад он оставил Стросс М'Кай и поклялся никогда больше не возвращаться в Хэмммерфелл. Он сдержал бы слово, не дотронул его в дальних краях тревожное письмо от старого боевого друга. Родина в беде, трон рухнул, сестра Сайруса пропала — никто не видел ее ни среди мертвых, ни среди живых с того дня, как войска адмирала Риктона нанесли последний удар по войску "Корон".

Десять лет — очень много. Сайрусу совершенно все равно, кто прав — "Короны" или "Прародители"; его, наемника, судьба покоренной родины





вообще не слишком интересует. Видел он начальников и поуже лорда Риктона, и дела покровзвей. Да и родственничек он так себе — за все годы не перемолвился с семьей ни словечком. Но вот — примчался и не уйдет, пока не найдет Изару. Потому что есть у Сайруса должок перед сестрой.

Десять лет назад он убил ее мужа — в пьяной драке, в трактире. А потом уехал с острова и поклялся никогда не возвращаться. Но сегодня пришло время во всем разобраться и за все заплатить — а заодно схватиться с Империей, на которую ему наплевать.

Коктейль Молотова по-даггерфловски

Спешу предупредить всех фанатичных ролевоков: Redguard — это квест. У вас будет один "готовый" герой, один меч и одна пара штанов на всю игру. Никакой магии, кроме пары колечек и трех примитивнейших мистур на случай драки.

Спешу предупредить всех убежденных квестеров: в Redguard чрезвычайно сильно ставлен ролевые традиции. Несказанно длинные диалоги с восклицаниями, детально проработанная "фэнтезийная" основа, бесконечные драки, гоблины, эльфы и лавочки, где вам будут предлагать массу всякой чепухи за большие деньги. Причем не вникать во все это ролево великопеление просто нельзя: никто не позволит Сайрусу сказать от головоломки и головоломки и свой интерес к окружающему миру ограничить механизмами, чужими записками и собственным инвентарем. В этот мир придется вникать — с чумством, с толком, с расстановкой. Помнить и знать нужно все — от легенд до сплетен, от географии местных питейных заведений до системы патрулей имперского гарнизона. Да и на запахах тут головы не сломаешь. Зато побегать по карте можно владеть, и на посылках ("квестах") побывать.

Спешу предупредить и первых, и вторых: Redguard — это процентов на... много обычный трехмерный экшен в изысканном и модном "3D от третьего лица с рендерингом в реальном времени". Герой бежит, прыгает, лазает по веревкам, плавает, цепляется за край и скользит по обрыву. Плюс к этому он динамично освещается и постоянно



дерется со снабженными некоей топликой вполне искусственного интеллекта противниками.

А теперь говорю всем, кого уже перекосило от ужаса при воспоминании обо всех реальнорендеренных квестах, среди которых была масса интересных экспериментов и не было ни одной игры, о которой хотелось бы вспомнить через год, и обо всех отвратительных порождениях кровосмесительного союза RPG/Adventure: Redguard — очень симпатичная и вполне долговечная игра. Bethesda похихичила с хорошо известными нам ингредиентами — и нашла-таки золотую формулу, выдала на-гора вкусную и здоровую пищу (а не бурду в грязной тарелке, которой нас порадовала старушка Sierra, — см. рецензию на Q88).

Получилась настоящая игра — разнородная и очень живая.

Всякое лыко в строку

И игра эта — квест, а не "экшен с элементами", и не "РПГ с пазлами". Что само по себе удивительно: обычно наш хрупкий жанр умирает, пискнув в тот самый момент, когда героя пытаются обмануть текстовой. Теперь это ему не помешало стать живым и теплым — хотя полигонизм и "экшенизирован" он не хуже самой мисс Крофт. И "экшенизирован" отлично, надо отметить, особенно в том, что касается управления: через пять минут Сайрусом "ходить", как собой, и любое действие выполняется на уровне вполне интуитивном, камера всегда выбирает самый что ни на есть правильный угол, и "ручную" ее можно покрутить от души.

А как Сайрус раскачивается на веревках! Летает по веревкам на веревку, с веревки — на стену, как воздушный гимнаст, — дух захватывает! Или, скажем, пружинные грибочки в пещере гоблинов... Да нет, хорошо, хорошо, хорошо! А уж для квеста — так просто чудо.

Кстати, о квесте... Головоломки в Redguard (все без исключения), мягко говоря, "решаемые". Не "логичные" или "связанные с сюжетом" (это само собой, и это очень даже хорошо), а очень и очень простые. РПГшные такие пазлы. Проблемы связаны преимущественно с поиском предметов и бесо-



дами. Взлом среднего кодового замка занимает десять минут, обычный поиск необходимых для этого "рун" — час.

Но это не раздражает (как и весьма хило решенные "битвы" на мечах): главное в Redguard — полное проникновение игрока в сюжет. Мир этот надо

Спешу предупредить всех фанатичных ролевоков: Redguard — это квест. У вас будет один "готовый" герой, один меч и одна пара штанов на всю игру.

не "крекать" — с ним надо взаимодействовать, и это по-настоящему здорово, и (пока) так ново для квеста!

Видели бы вы мою ярость, когда я на цыпочках, прыгая за углами, крадась через весь город за местным пьяницей, надеясь посмотреть, где он скрывает уворованную карту "Сокровища древних эльфов", — а на меня то тут, то там набрасывались патрульные солдаты! Драться начнешь — апкаш заметишь, не начнешь — солдат ведь не останет, насмерть заколет.

Пора закружаться...

...а я вам ничего и не рассказывала! Там ведь столько всего! Дворец, под ним катакомбы, где, по слухам, живет дракон (питается повстанцами). Археологические раскопки там, где жили гномы. Секретный аэродром (!) с летающими кораблями. Город, море, остров, где всегда идет дождь и живет некромансер, пещеры, каменоломни, корабли, 35 "нейтражающих персонажей", в том числе — повстанцы, маги, женщина-кузнец и бармен-аргоонец (для непосвященных: это значит, что он являлся и, как гордо объясняют создатели, "слизывает мух со стойки языком"). Хотя... Есть ли смысл про это рассказывать?! Поиграйте — сами увидите. А поиграть стоит — хотя бы потому, что раньше такого не было.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard

Разработчик
Издатель

Bethesda Softworks
Bethesda Softworks

Резюме

Очень любопытная игра. Возможно, первый пример успешных стилистичных маневров Quest, Action и RPG

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 166
Память	32 Мбайта
CD-ROM	4x
Видеокарта	SVGA

Дополнительная информация

- Игра поддерживает 3Dix и 4-кнопочный джойстик
- 350 Мбайт на FDD

Рейтинг

Графика	85%
Звук	85%
Сюжет	96%

Интересность

85%

Ужмылка вечности

Ольга Цыкалова

Ну что вам рассказать про игру King's Quest: Mask of Eternity? Вы и без меня все о ней знаете... Да, не буду с вами спорить, села в калошу на этот раз наша любимая "Сьерра", в очень глубокую калошу. Причем сделала это так грамотно — просто жаль, что рецензия на "Маску вечности" не успела в прошлый номер, посвященный блокбастерам! "Маска" — лучшее доказательство того, что игр, обреченных на успех, не бывает, какие бы суперпрофессионалы их ни разрабатывали и какие бы деньги ни вкладывали издатели в их рекламу.

У томленная долгими годами квестопроизводства фирма "Сьерра" собрала для работы над King's Quest 8 великодушную команду. Сценарий написала легендарная Роберта Вильямс, бесменный автор семи предыдущих "Королевских квестов" и основательница жанра графической адвенчуры как такового.

Ну а в результате получилось у этих в высшей степени достойных людей нечто в духе письма дяди Федора из Простоквашино.

Продюсером "Маски" стал Марк Сейберт, человек, вполне владеющий секретом успеха: не в последнюю очередь



King's Quest: Mask of Eternity

его усилиям обязаны своей шумной популярностью первая "Фантазмагория" и "Седьмой королевский квест", которые он до этого продюсировал. Сейберт старательно играет во все, что только выходит, и точно знает, что нужно современному геймеру.

Собственно разработкой занималась Sierra Studios — отделение "Сьерры", недавно издавшее уже ставший знаменитым шутер Half-Life. Игровой "движок" команда позаимствовала у не менее почтенной фирмы Duplicatix, еще одного подразделения "Сьерры", разработавшей его для создания летных симуляторов и спортивных игр.

Ну а в результате получилось у этих в высшей степени достойных людей нечто в духе письма дяди Федора из Простоквашино. Помните, насчет того, что "снизу шерсть пушистая-шелковистая" и "лохматость повысилась".

Лебедь, рак и щука

Сначала Роберта написала сценарий. Классический сценарий "Королевского квеста", разве что несколько мрачноватый. Злые силы опять решили потревожить старое доброе королевство Давентри. Все его жители, за исключением бедного крестьянского юноши Коннора, превращены в камни. Спасать их может только маска вечности, разбитая очередным злодеем на пять кусков. Собрать маску по кусочкам, странствуя по семи мирам игры, — наша главная вестовая задача.

Все как обычно. Бедный Коннор бродит по деревне, кланется каждой встречной статуе отомстить и обезвредить, умиляется на детские игрушки и колыбельки в домах поселян, обещает первому попавшемуся единорогу отыскать его любимый рог — и все это в высшей степени высокопарных выражениях.

"How heartwarming!" — как сказал бы известный психолог, доктор Ганнибал Лектер.

Марк Сейберт, впрочем, умиляться не стал. Посмотрел он на эти пре-



лести жанра и сказал... Что именно он сказал, мы, конечно, не знаем, но, наверное, это было что-то вроде: "Наша дорогая во всех смыслах Роберта написала отличный сценарий, но все это старье давно вышло из моды, сейчас мы его немножко подновим", — и начал превращать "Королевский квест" в... РПГ!

И бюки превращаются в...

Как сделать из квеста РПГ? Легко!

Надо добавить в игру всего две не особо хитрые штуки: толпы кровожадных врагов и обемистый статус-бар с личными характеристиками героя.

С врагами все просто. Оказывается, злобные силы, расколовшие маску вечности, злобно населили бедную Землю полчищами всевозможных монстров, зомби и скелетов. Дарись — не хочу! Теперь Коннору приходится решать свои квестовые задачи, периодически отмахиваясь кулаками или мечом от назойливых пришельцев.

Нарисовать правильный статус-бар еще проще. Одна шкала показывает здоровье, другая — опыт и класс. Над ними разместились походная аптечка — куча сыпучек "для лечения", "усиления", "защиты", "невидимости" и прочего, необходимого настоящему герою.

Нашлось место и для окошек с изображением наличествующей на данный момент брони, оружия и таких полезных предметов, как карта местности и веревка с крюком для штурма особо неприступных локайшенов. Ну чем не РПГ!

И вот тут между двумя жанрами, вроде бы мирно уместившимися в



одном флаконе, начались неприятные трения, и прежде всего, как это ни удивительно, морального характера. Взять хотя бы такой шекотливый момент, как обирание трупов и мародерство в домах мирных поселенцев. Какая же РПГ без экзопроприации?! А вот поди ж ты, в квесте это удел отъявленных негодяев. Так что приходится нашему герою, разжившись очередной кучкой золотых монеток, долго и нудно рассуждать о том, что "добрая женщина", владевшая ими до своего окаменения, непременно одолжила бы их Коннору, зная она, на какое благое дело он их потратит.

Квестовые элементы "Маски" почти полностью сменены вместе с устаревшими моральными принципами, остались лишь редкие задачи типа "найди топор — сруби дерево — доставь веревку", не требующие почти никаких умственных усилий. И правильно. Думать нам в игре некогда будет. Наш громила-герой выходит на тропу войны. Большой Квестовой Войны.

Или я-а-а в масштабах ва-а-аших недостаточно красив?

Не успели мы осознать все величие задачи, свалившейся на наши широкие крестьянские плечи вместе с куском Маски вечности, как первый монстр уже пожелал проверить на зуб наши боевые качества. Ему, конечно же, не уйти от расправы. Мы молодцы, ловки и, согласно сценарию, забить монстра для нас — такие пустяки. В квесте мы бы этому с удовольствием поверили, а вот в драке в реальном времени свою крутизну еще нужно доказывать.

Увы, первая же легкая заварушка доказывает только то, что с нашим героем явно что-то не так. Во-первых, бедняга страшно неповоротлив. Развернуться лицом к врагу, а тем более приблизиться к нему — для Коннора сущая проблема. Кроме того, он страдает близорукостью: новости на щелк арбалета ему удаются далеко не всегда, а уж если вы посмотрите, как он лазает по своей любимой веревке и прыгает, то сразу поймете, что парень — безнадёжный паралитик.

Да, героев не выбирают. Что делать, если кусок Маски в полати не в руки



Арнольда Ш., а в мозолистые габрилы близорукого деревенского дурачка-инвалида? Рецепт давно известен: убрать его надо к такой-то матери! Нажмите F2 и смотрите на мир "Королевского квеста" собственными глазами, а не подслеповатым объективом камеры, которая не желает выехать из-за спины нашего могучего героя, даже если его уже добывает невидимый игроку монстр неизвестной породы. Правда, в этом положении почти невозможно управлять движением камеры, но "вид из глаз" вполне достаточен для успешного отстрела оккупантов.

Одно плохо. Наши руки так и остались руками Коннора. А этот парнишка мало того, что воевать не умеет, он еще и жуткий позер. Пока он красивым жестом в пылу схватки меняет оружие, можно запросто потерять половину здоровья. Так что выбирать между мечом и арбалетом всегда приходится заранее.

Вечная королевская тоска

Больше года назад, когда Роберта еще надеялась извлечь из своего гибридного дитяти что-то лутное, она обещала нам, что драки в игре будут совсем простыми. И они действительно оказались простыми, то есть незатейливыми. Главное — найти правильную цель и что есть силы быстро-быстро щелкать на ней мышкой. Если рыцарю вашего класса эта задача по плечу, вы победите с большим или меньшим ущербом для собственного здоровья, если нет — вас убьют и в наказание заставят пару минут ждать, пока загружается сохраненная перед этим игра. Победа означает прирост на шкале опыта и огрубление свежесобитого тела, обильно источающего съедобные грибы и золотые монеты. Из хитрых маневров предусмотрены только выбор оружия, глоток очередного анабалика из банки и (иногда) возможность подойти к противнику сади.

Пожоже, что авиасимуляторный движок, которым на первых порах так гордились разработчики, отнюдь не украсил игру. Монстры тупы и однообразны, пейзажи унылы и состоят (на каждом уровне) из крайне ограниченного набора текстур. Вечный мрак скрыва-



ет от нашего героя все, что находится от него дальше двух метров. И даже этот убогий мир бесконечно исходит глюками. Наш герой постоянно увязает в деталях рельефа, ходит по воздуху и влпихивает предметы в твердые на вид стены. Даже год назад, когда "Маска" должна была выйти в свет, такие прелести вряд ли обрадовали бы и квестеров, и РПГшников.

Впрочем, надо отдать должное тем неизвестным героям, которые все же



И, конечно же, перл РПГшного остроумия — сортир типа "домик в деревне", в котором сидит монстр, самозабвенно читающий газету.

попытались хоть слегка оживить окаменившее королевство Давентри. Скажем, поплавав над участком каменного младенчика в колыбельке, вы можете пойти в соседний загон и завалить там кабанчика. Еще можно отрубить голову курице и посмотреть, как она бежит кругами, пока не окопает. И, конечно же, перл РПГшного остроумия — сортир типа "домик в деревне", в котором сидит монстр, самозабвенно лускающий ветры и читающий газету. Но даже такие "потуги на юмор" в игре редки.

Пожалуй, "Сьерре" все-таки не стоило тревожить тень славного "Королевского квеста". Вышла бы да повиновилась перед народом: "Простите, мол, люди добрые. Мичуринца из нас не получилось, гибрид не удался". Мы бы поохали над "Маской", как когда-то над Warcraft Adventures, да и забыли.

А теперь последний квестовый опыт "Сьерры", похоже, навсегда останется самым поучительным примером того, что успех (даже в эпоху кризиса жанра) нельзя просчитать на калькуляторе, а публика вовсе не такая дура, как о ней думают, и в еде весьма разборчива.

King's Quest: Mask of Eternity

Разработчик
Издатель

Sierra Studios
Sierra

Режиссер
Sierra — все, OK

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 166 (рек. Pentium II 266)
Память	32 Мбайт RAM (рек. 64)
CD-ROM	4x (рек. 32)
Видеокарта	SVGA

Дополнительная информация

• Рекомендуется 3Dfx (или D3D-совместимая видеокарта)

Рейтинги

Графика	65%
Звук	70%
Сюжет	75%

Интересность

65%

Краткое смертеописание Мануэля Калаверы, человека и капитана

Наталья Дубровская

Grim Fandango — игра, над которой ломать голову — сплошное удовольствие. В ней даже застревать приятно — до тех пор, конечно, пока вы не уязвляете безнадежно (а застрять намертво можно в любой игре — даже если она логична, даже если она не из самых "сложных", даже если она вам ужас как нравится). Даже если это — **Grim Fandango**.

Тут игра превращается в мучение, агент Калавера, ваше собственное потусторонне-игровое "я" — в личного врага, веселые вопли Глоттиса перестают вас забавлять и начинают так раздражать, что невыносимо тянет то ли Глоттиса пристукнуть, то ли на другой экран сбежать, то ли просто на все плюнуть

Хорошо, что демон может столько протянуть, вырвав себе сердце с корнем! Вот оно, дергается в паутине — и не вытащишь!



и выскочить из Страны мертвых к живым — на десктоп.

Именно на такие печальные случаи и рассчитано то нехитрое лекарство, которое я вам сейчас предлагаю. Называется — "хинты". Назначается в случаях острого застревания, хронического тупоумия и нервного истощения на почве отсутствия 3Dix.



ГОД ПЕРВЫЙ: Эль-МАРРОУ

Праздник Тухлого Гаспаччо

Проблему номер раз — как найти шофера для поездки на Большое отравление — вы наверняка уже решили. Уговорить огромного Глоттиса сесть за баранку — дело нескольких минут. Зато получить подпись босса на путевом листе...

Если Манни не пускают в дверь, Манни влетит куда? — в окно! Веревка за углом. Компьютер-автоответчик не босс, его легко можно настроить не на "Пошли вы все!", а на "Черт возьми, Ева, подлиши сама!".

Чужие письма

Сломать почтовый сервер — дело нехитрое, нужна всего-навсего пара дохлых червяков (dead worm) и немного упаковочной пены. Червяков раздают на базаре — противный такой клоун, вертит игрушки из воздушных шариков.

Демон-ремонтник туповат и никогда не оглядывается — достаточно выдвинуть засов, пока тот возится с сервером, чтобы дверь осталась открытой навсегда.

Чем "просеять" воздух в красной трубе и затормозить послание, летящее к Домино? Карты в кабинете у Манни взяли? А у Евы на столе есть такой за-

Советы по
прохождению игры

**Grim
Fandango**

мечательный дырокол...

Только толку от наших усилий... Святая женщина Мече — пешком через лес, агент Калавера — под замок...

Уйти от Лимонеса

Голубиные яйца не птичье молоко, валяются повсюду — так почему не постараться для дела революции? Коралл, сувенирчик из кабинета Домино, послужит отличным крючком, а где найти лохматую цветную веревку, к которой его привязать, вы и без меня знаете.

Птички божьи очень больно клюют — добром с ними надо, добром! Хлебушка им накрошить на эту плоскую конструкцию слева. Ну а под хлебушком пристроить надутую зверюшку (и то и другое — на базаре). Типа скрип-риз — голубок как ветром сдует!

Осталось отдать революции свои зубы — и Манни отпустят с миром! Три удара по боксерской груше в кабинете Домино, и у Манни в кармане капа. А у Глоттиса в камерке есть замечательная система Fill-A-Dent — прямо для нее. Кусайте только посылнее.

ГОД ПЕРВЫЙ: ТЕМНЫЙ ЛЕС

Глоттис, вот твоё сердце!

Хорошо, что демон может столько протянуть, вырвав себе сердце с корнем! Вот оно, дергается в паутине — и не вытащишь! Кость — в паутину, и костью за нее, костью! Запустим красное над лесом — пусть летит себе со свистом, прямо к хозяину.

Карусель для Глоттиса

Пока Глоттис не заберется на сокопегонное дерево и не развернется волчком — не будет нам настоящего дисбаланса! Но и этого мало. Надо, чтобы кроме дисбаланса был еще и резонанс: синхронизируйте сокращения помп с обихом сторен дерева, катая тачку по шлангам. Глоттис нас простит: теперь его лимузин в два счета станет джиллом круче "Хаммера"!

1. Оли живут под водой и, кстати, не кусаются.

2. Бегущая крыса. Травяники погибли, когда на зародком злущу, дирижабль.

Куда стрелка кает?

Стрелка указывает на одну, вполне конкретную точку и очень легко высасывается. Точка — на полянке с пещерами. Воткнули стрелку, вытащили, сделали два шага в указанном направлении, воткнули, вытащили, сделали... И так — пока лок не откроется. А там уж ключ разве что Глоттис не найдет. Ключ от большого замка на воротах к Огненному бобру.

Бобр в огне и мост из костей

Бобр, даже огненный — та же собачка. Кинь ему косточку — он и головой в мазут!

И вот здесь, в полете... Хорошая вещь — огнетушитель! Главное — успеть, пока пролетает.

ГОД ПЕРВЫЙ: РУБАКАВА

Как занять место обманутого мужа?

Наивный Целсо не поверит, что жена от него сбежала, пока не получит доказательства. Доказательства — у старика Веласко, который до сих пор точит ласы с Глоттисом под лестницей. Журнал регистрации отбывающих пассажиров. Стоит Целсо туда заглянуть — и доходное место при метелке ваше.

ГОД ВТОРОЙ: РУБАКАВА

Профсоюз трудлюбивых пчелок

Пробраться в VIP-ложу ипподрома (пропуск вам охотно отдаст Чаучилла Чарли) — это еще полдела! Вот в бочку на кухне как залезть? Открытка, способная раскупорить такой огромный винный жбан, лежит там, куда кошки гадят, напротив чучела суперкошки вниз.

Что до навязчивого официанта, то ему самое место в чуланчике. Дверь на косу — и готово!

Чемоданчик — вовсе не в подвале, и чтобы до него добраться, придется



лифт тормозит подъемником. Его зубья прекрасно входят в прорезу под решеткой — всего-то и останется, что подать его вперед в нужном месте! И, конечно, "поднять" на нем лифт, чтобы пролезть можно было. Там тебе и чемоданчик, и Чарли с пистолетом, и билет в профсоюз...

Наранха умер, капитан!

Наранха пока не умер, но очень занят — делает себе новую татуировку в салоне Тото, на старой подводной лодке.

Его надо вырубить! На кухне в Blue Casket принято держать грязную воду в раковине — и сколько недопитого опiums туда сливают! Для транспортировки вполне сойдет большая кулинарная лепетка, украденная с кухни кошкорома.

Отвлекаем и татуировщика, и клиен-



та, открыв холодильник и механизм рядом... подливаем из пилетки в бутылку Наранхи, пока он отвернулся... Ну вот, теперь он лучше, чем мертвый!

Наранха пока не умер, но очень занят — делает себе новую татуировку в салоне Тото, на старой подводной лодке. Его надо вырубить!



Только медальон надо снять для подтверждения факта.

Справка о смерти выдается в морге. Пристроить медальон на неопознанное тело — дело нехитрое, теперь надо, чтобы доктор Мембрильо его нашел.

Если хлебнуть ликерчика с золотыми хлопьями (он в казино самого Манни, в баре), то рамка на таможенном терминале над кошкоромом зазвенит при проходе, даже если выложить все из карманов (главное — успеть до того, как Манни икнет), и начнется Личный Досмотр при помощи металлоискателя. Ужасающий треп бравой таможенницы надо грубо прервать, а вышвырнутый в панике грохот в окно металлоискатель не так уж и трудно найти с помощью нашей

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс _____
Населенный пункт _____
Адрес _____
Наименование организации* _____
Фамилия, Имя, Отчество _____
Телефон _____ E-mail _____

Издание

☐ Журнал Game.EXE без диска

☐ Журнал Game.EXE с диском

Способ доставки

☐ Заказным письмом

☐ Курьерская

Срок подписки

☐ Один месяц

☐ Три месяца

☐ Шесть месяцев

☐ Один год

Важно! Во избежание недоразумений просим вас отсылать бланк заказа только после оплаты! Настоятельно просим вместе с бланком присылать копию платежного поручения или квитанцию об оплате.

*Для юридических лиц

По всем вопросам, связанным с подпиской, просим обращаться по тел.: (095) 232-21-65 либо по e-mail: ishir@comouter.ru

верной косы: он упал в огромную коша-
чно плешку под окном. Фффу!

При помощи металлоискателя Мем-
брильо обнаружил медальон в два сче-
та! Так что Наранжа умер, как и было
объявлено.

Мэнни нужен адвокат

Пчелкам не до инструментов: пчелки
митингуют. Чтобы загреметь в тюрьму,
им не хватает только теоретической базы.

Дебильные анархисты в "Голубом
гробе" неадекватно реагируют на одно
только имя "Сальвадор Лимонес" — а
уж если показать им записки славного
лидера, которые Мэнни забрал со сто-
ла в своем кабинете!.. Да они для Мэн-
ни в пешеход разобьются — не то что
кинжик оттадут, ту самую, с базой.

Распутный адвокат Ник ничего не
боится — но если ДВА РАЗА ПОДРЯД
в течение одного разговора упомя-
нуть, что Мэнни нужен адвокат и он к
тому же кое-что знает об отношениях
Ника и Оливии, подлый страпчий не-



таким компроматом на руках Ник нам
такое юридическое фанданго исполнит!

Плоттис лишился кредита

Начальник полиции очень любит иг-
рать в нашем казино — ему тут все-
гда везет. Пора с этим завязывать! У
Мэнни в кабинете, на столе, стоит си-
стема управления рулеткой. Когда за-
горится лампочка, соответствующая
крайнему правому столу, — сбивайте
шарик к черту! Пара обломов, и шеф
полиции закроет казино навсегда. А
Плоттиса лишат кредита и выкинут с
ипподрома — вот и слава богу, мож-
но готовиться к отплытию.

ГОД ТРЕТИЙ

...А полкорабля оставляем тамозне!

Заперлись от липовой таможи? Что
дальше делать?

Подняли правый якорь, сдвину вправо,
опустили левый, подняли... Спустились
якоря? Если нет, то плавируйте немно-
го таким образом — обязательно по-
лучится. Коса и тут пригодится: подтя-
гиваем якорь к окошку и цепляем ла-

пой за иллюминатор. Даем команду
поднять второй... жожих — наметили
линию разрыва! А теперь — ПОЛНЫЙ
НАЗД! Прощайте, голововерзы!

Let it shine, let it shine, it shine!

Разговаривать с Чепито смысла нет.
Чепито надо хватать за фонарь и звать
Плоттиса на помощь. Только отойдите
в правый угол — там удобнее.

Но не жалейте его! Ведь Мэнни пред-
стоит отдать его в лапы страшной водо-
росли на скале перед субмариной. Про-
сто обойдите ее, Чепито потащится за
Мэнни... Ну и попадется, конечно.

Конец света

Вот тебе и Меч! И Домино.

Маленькие злые ангелочки в клетке
вполне бесполезны, но у них можно
выпросить молоточек. С Мече сложнее:
с нее надо снять чулки. Она женщина
хоть и святая, но курящая, и если горя-
чий пепел упадет на чулок... Плавное —
выбрав правильный момент, когда пе-
пельницу отодвинуть. А эти самые чул-
ки наш романтический друг Чепито охот-
но сменяет на пистолет, который так
нужен Мече. А за крохотный молоточек
отдаст свою Сулдердрель — ту самую,
без которой не поломать замок на дери-
н и не выпустить Мече из заточения.

Все копесики в поломанном замке
надо установить так, чтобы между
ними и косяком была щель: начинайте
с верхнего, потом вращайте большие
колесо в обратную сторону, влево, пока
второе не встанет в правильную пози-
цию, потом — опять вправо для тре-
тьего, а про четвертое вы и сами дога-
дались. Только зафиксировать не за-
будьте! Коса здесь вполне сгодится.

Панель над дверью — тоже косой, и
оросительную систему — ей же. Вода
уходит в пол? Тут надо уронить что-
нибудь тяжелое! Торгов от рыцаря в
соседней комнате вполне сгодится.

Лола умерла, номерок остался. По нему в гардеробе нашего собственного казино Мэнни получит женский жакет с запиской в кармане.

пременно смоемся замечать следы,
оставив на столе портсигар.

Портсигар открыть можно только на
таможне, в камере для нейтрализации
взрывных устройств. Подсунуть скуча-
ющей Карле — и готово.

Лола умерла, номерок остался. По
нему в гардеробе нашего собственного
казино Мэнни получит женский жакет с
запиской в кармане. Тот обменяет за-
писку на фото, а это фото нужно обме-
нять в тотализаторе ипподрома на дру-
гое. 2 неделя, вторник, скачка 6 — на-
печатать такой билетик на принтере, ко-
торый мы отняли у Чарли, и готово! С



Внимание!

Подписка на журнал Game.EXE через редакцию!!!

Уважаемые читатели! Начиная с января 1999 года, вы имеете возможность выслать ваш бланк, и Game.EXE
непосредственно через редакцию. Кроме того, прямо с нашего сайта (www.game-exe.ru) вы сможете отпра-
вить в наш адрес электронный бланк заказа на подписку. Доставка журнала будет осуществляться заказ-
ным письмом или же (по Москве) курьером. Последняя возможность сводит к минимуму и быстрым
получение журнала для организаций и фирм, ориентированных прежде всего на оперативную информа-
цию. Воспользоваться адресной службой можно также и частные лица.

Чтобы подписаться на Game.EXE через редакцию необходимо:
1. Оплатить стоимость подписки не позднее 15 числа предподписного месяца по следующим
реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО "Компьютерная пресса"

Р/с: 40702810100030003217

в АК "Московский муниципальный банк Банк

Москва

К/с: 301018105000000000319

ИНН: 7729340216

БИК: 044525219

Код по ОКОНХ: 71100

Код по ОКПО: 45079312

Стоимость подписки по России (в руб.):

Срок	Журнал Game.EXE без диска	Журнал Game.EXE с диском
	Заказным письмом/Курьер	
1 мес.	2/3	3/4
3 мес.	6/9	9/12
6 мес.	12/18	18/24
12 мес.	24/36	36/48

Оплата производится по курсу ЦБ на день платежа. Принимаются также наличные платежи. В слу-
чае, если ваша оплата не успеет на ближайший подписный месяц, она автоматически будет засчи-
тана на следующий месяц.

2. Заполнить размещенный ниже бланк и отправить его вместе с копией платежного поручения по
адресу:
117419, Москва 2-й Родинский пр-д, 8, ЗАО "Компьютерная пресса"

(В случае, если вы имеете дело с электронным бланком, просто нажимайте кнопку "Отправить".)
После этого ваш адрес будет включен в базу данных адресной или курьерской рассылки, и вы смо-
жете уже через месяц получать наш журнал — оперативно и без проблем

Я же обещаю тебе корабль!

Отгоните огромный кран, бегающий вокруг острова, на пляж и спустите ковш на песок. Дрелью его, дрелью! Теперь свободную цепь подняли — и опустили опять, а дрелью, долемали конструкцию.

Гоним кран назад, пускаем конвейер вниз, опускаем цепь, гоним конвейер вверх — оп, подцепили паровоз, можно тянуть! Добро пожаловать на борт, Мече!

Косой в глаз

С Домино драться смысла не имеет — он вон какой здоровый, боксер, как ни крути. Лучше осьминогу в глаз залепить. Он оценит. И с Домино проблемы кончатся. Навсегда.

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ

Глоттис, не умирай...

Тут главное — найти топливо. Рекламная кружка из ящика нашего любимого Бруно вся в упаковочной пене, а она так горит, так горит! Тряпку из ящика стола — в масло, потом в тостер ее... Ну как тут умереть, когда кругом так весело.

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ: РУБАКАВА

...пусть тебя лучше вытошнит!

Чтобы вытащить машину, нужно нейтрализовать идущие к бомбе костяшки домино, а для этого надо... чтобы Глоттис выжрал бочку ликера.

Сувенирная бутылка старого Веласко и нитроген из аптечки Того — вот что нам нужно для всей операции! Бочка с ликером стоит на кухне у Оливии, и бутылка сгодится, чтобы устроить Глоттису дегаустацию. Когда все кончится, просто скажите ему пару слов... А потом пойте извергнутому влагу нитрогеном. Можно ехать!

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ: ЗЛЬ-МАРРОУ

Как стать красивым

Раскрашенные мальчики за сценой очень расстроены, если на них вдруг опрокинется с поднебесья полный кофейник. Убегут, и Мэнни может смело топтать в гримерную — стать красно-зеленым.

Что до костюма... Увечный солдат, увлеченно "крекающий" игровые автоматы в казино Гектора, охотно поможет Чарли выиграть — надо только его уговорить, ответить Чарли, накинув на него простыню, — и дать герою революции сигнал! А перодеваются все порядочные люди в туалете.



Садовод-оружейник

Вытащить несчастного гения от Гектора просто: взять из корзины в штаб-квартире Сальвадора фото, всучить почтовому голубочку угрожающую записку Лемана и помахать фотографией перед клювом. Бедный садовод так и рванет прятаться.

Надеемся, ваш Мэнни уже давно прихватил руку несчастного порубленного воина из штаб-квартиры и снегоделательную машину за лестницы за сценой? Это замечательное сочетание поможет вам найти дорогу в туннеле: знай себе мели и иди вперед!

Что делать со страшным крокодилом в конце туннеля? Прищепить ему хвост! Если перепрыгнуть на дорожку у стены и пройти по ней до самой лестни-

У Мэнни есть пистолет — Мэнни устроит диверсию! Заразит воду. Стреляйте в трубопровод, поставляющий воду в оранжерею...

цы, чудиде непременно обернется — и получит машинкой по хвосту (если у Мэнни хватит ума воспользоваться пультом ДУ, разумеется).

В лавке достаем верную косу, сбиваем скотч с колокольчика над дверью, чтобы пробудить в садовнике инстинкты нормального лавочника... Вот вам и пистолет для беседы с Гектором.

Гектор, время пришло!

Целсо опять здесь, на этот раз со своей дражайшей половиной. Ему надо рассказать об ужасах и мерзостях, которые подстрекают человека, желающего сэкономить на билете в первый класс. Гектор возьмет Мэнни на работу, и тут начнется такое!

Как швырнуть краску головой об крышу

Нашли надтреснутую химеру на стене? Если пройти по бордюру и посмотреть вниз? Пусть зацветет на прощание! Немного костяной муки из снегомолки, немного Spoutella из банки... Хряп! Перебегайте по светящейся женщине на вторую крышу — и все билеты наши! Если бы еще не Оливия и не Сальвадор без головы...



Мы будем помнить тебя, Сальвадор!

Что, получил-таки пулю, Мэнни? Ничего страшного — жидкий нитроген поможет! А голова Сальвадора скажет, где искать злодейски отделенное от нее тело. Неся перед собой билет Сальвадора на Экспресс, найдите труп и возьмите ключ от багажника.

У Мэнни есть пистолет — Мэнни устроит диверсию! Заразит воду. Стреляйте в трубопровод, поставляющий воду в оранжерею, — и Гектор получит все, что так давно ему причиталось!

А Мэнни съедет в Экспресс и уедет в Мир номер девять. Судя по выражению его лица, он верит, что там будет гораздо лучше. А может, просто рад, что Мече рядом...





В ожидании игры

хЧужбы перелетным

Знаете, как мне остро чувствуется зима? Не знаете... Впереди еще три-четыре месяца ледяного ада, а снег внезапно лежит уже месяц. Пять месяцев зимы — это как понимать? Хочется побыстрее сменить куда-нибудь, где пляжи, прозрачные воды моря, +25 по Цельсию и халла-халла-халла! Рай называется. Здесь ад, а там рай.

Из той пущи, которая в прошлом номере стреляла по квестам, случайно попали и по любимому ролевому отряду. Он и так плавал, как топор. Пришлось прижиться фанатом асста, а тем временем ждать выхода Baldur's Gate во всей его 5-километровой красе.

Когда люди видят меня, идущим между сугробов с рюкзаком в руках, все их мысли отчетливо отражаются на лицах. Ну не на снегу я катаюсь, не на снегу.

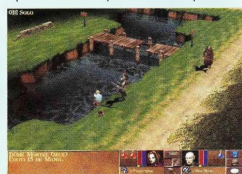


Убить дракона

Delphine Software, та самая, которая сделала Fade to Black и обе части Moto Racer, взялась мастерить RPG. Конечно, Diablo может считаться полноценной ролевой игрой лишь с большой натяжкой, но это не мешает всем и каждому делать клоны этого шедевра, нарекая их именно RPG.

Игра называется **Darkstone** и очень во многом повторяет знаменитый Blizzard'овский хит. Разумеется, мы снова имеем дело с незамутненным фэнтези-сюжетом. В роли Дьявола — дракон по имени Drakk. С типичной для большинства драконов кровожадностью этот экземпляр решил истребить все население вашей любимой родины. Спрашивается, чем он будет питаться, если к нему перестанут приводить девственниц? Но громадная рептилия об этом не задумывается и вытаскивает из небытия дюжий артефакт, The Monolith. Как вы уже догадались, камушек обещает большими возможностями — а именно высасывает жизненную энергию из окрестного населения. Он вытягивает ее настолько мощно, что со временем добрые подданные превращаются в каменные статуи.

Но тут на тропы выходите вы. Вы, то есть Вы Двое. Darkstone позволяет игроку контролировать сразу двух персонажей одновременно. Как? Не спрашивайте. Достаточно того, что вам предложат выбор из восьми героев: по



четыре на каждый из полов. Четырех классов вполне достаточно, чтобы удовлетворить вкусы любого игрока. Warrior, Thief, Magician, Priest — и каждый из них обладает собственным стилем борьбы со злом. Как бы то ни было, игроку придется сначала найти артефакт, который сможет противостоять драконовой игрушке. Лишь откопав Sphere of Time, вы сможете справиться с амбициозным горынычем.

Готовьте акселераторы, так как этот клон Diablo будет честно-трехмерным. Вы сможете играючи вращать камеру, приближать или удалять — как вам будет угодно. Игра, то есть квест, будет содержать около 30 уровней, каждый из которых, по доброй традиции, будет генерироваться случайным образом. Игрока ожидает орда (около 85 видов!) врагов, 20+ типов оружия, тонны магических заклинаний и, что самое интересное, 32 различных концовки игры. Возможно ли такое? Узнаем довольно скоро. Darkstone (при поддержке Electronic Arts) обещает появиться на полках магазинов к апрелю 1999 года.

Мыльные сны

Знаете ли вы, кто такой Джон Каттер (John Cutter)? Просьба не путать с Джоном Блейдом из SIN или Крисом Картером, режиссером "Секретных материалов"! Не мучайтесь. Это создатель Betrayal at Krondor, легендарной ролевой игры. Теперь он сотрудничает с CaveDog и делает свой новый проект **Elysium**.

Вы хотели услышать об РПГ, которая не использует вездесущую фантазию? Elysium подходит под это определение как нельзя лучше. Станет ли этот проект достойным соперником Fallout, единственного антифантазийного ролевого хита, пока не ясно. Но идея игры очень необычна.

Начнем с того, что сам мистер Каттер очень любит X-Files — их мистику, их стиль их необычность. Поэтому он решил позаимствовать алгоритм "Материалов" для своей новой игры. Иначе говоря, Elysium будет состоять из странных частей-этапов, снов. Именно так. Elysium — это тот мир, в который вы попадете, когда спите. И каждый новый сон станет очередным этапом игры. Не стоит объяснять, что фантазия человека (обычно) очень богата и может породить такой мир, в котором вам придется очень и очень постараться, чтобы элементарно остаться в живых. Впрочем, страна снов — совсем не обязательно "плохое" место. Авторы игры утверждают, что все гениальные люди черпали вдохновение из своих снов. То есть вы можете встретить очень знакомых людей, подозрительно привычные ландшафты и так далее. Приготовьтесь к проникновению в мрачные видения маньяков, черно-белые сны собак... Безумие мозга во всей его неприкрытой красе!

Почему же эта игра с хорошим квестовым сюжетом называется ролевой? Ответ разработчиков: статистика. Герои, а вы сможете контролировать от



Return to Krondor



81

Потрайте в Betrayal at Krondor. Не покажете.

Darkstone



78

Игрока ожидает орда (около 85 видов!) врагов, 20+ типов оружия, тонны магических заклинаний и, что самое интересное, 32 различных концовки игры. Возможно ли такое?

System Shock 2



79

"Кто-то из игроков не понял, что System Shock была ролевой игрой, со второй частью такого недоразумения не предвидится" — сказали как-то один из авторов

одного до трех человек одновременно, обладают полными и исчерпывающими ролевыми характеристиками. Накапливается опыт, поднимаются уровни. Дальнейшие сны требуют более тренированных героев. Забавно, но авторы допускают и вариант, когда пользователь начинает игру с середины. Именно для этого каждый уровень выполнен в двух вариантах: стандартном и упрощенном. Таким образом, вы всегда сможете довести персонажей до требуемой "кондиции".

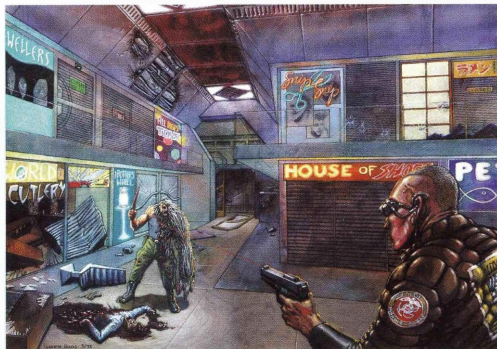
Вполне возможно, что новые уровни будут выбрасываться в Интернет. Опыт WC: Secret Ops подтвердил целесообразность такого подхода. Подробности боевого режима, а также описания игрового "движка" авторы пока придеривают. Известно лишь, что Elysium будет иметь вид "от третьего лица" и позволит подстраивать камеру так, как это удобно игроку.

Дата релиза проекта обозначена абстрактным "1999 годом", что оставляет CaveDog много места для маневра. А значит, EXE еще будет давать свежие новости об этой амбициозной игре.

Система опять в шоке

Для многих RPG-жанр почему-то ассоциируется лишь с феодальными замками, холодным оружием, чародейством и прочей средневековой мистикой. Не спорим, доброго меча, тугого лука и скромной книжки с выдержками из преловещего Некрономикона вполне достаточно для небольшого путешествия с сопутствующим спасением любимой вселенной, но, согласитесь, глупо ограничивать себя рамками жанра фантазии. К счастью, в нашем мире еще остались люди, способные мыслить нестандартно и, кроме того, выпускать плоды своих размышлений в виде стильных компьютерных игр.

Вспомните 1994 год и кашу жанров под названием System Shock. Оригинальный стиль, кривое управление (кажется, авторы им так гордились, что не позволили игрокам изменять его), не похожий ни на что графический "движок". Научно-фантастический сюжет лишь дополнял и без того пеструю картинку. За action-физиономией тогда мало кто разглядывал ролевого дурака. А ведь Looking Glass сделала такие ролевые шедевры, как Ultima Underworld 1 и 2! Так вот, теперь ребята из LG признаются, что уже больше года назад, в ноябре 1997-го, совместно с командой Irrational Games, начали труды над System Shock 2.



Хочется сразу прояснить ситуацию. IG — это бывшие разработчики System Shock, которые, возжелав самостоятельности, затеяли процедуру отщепления от Looking Glass Technologies. Процесс, как видим, увенчался успехом. Тем более приятно, что вторую часть игры раз-

"Желающие пострелять друг в друга могут заниматься этим в Quake 2 или Unreal, у нас другая задача", — говорят разработчики.

рабатывают те же самые люди, которые делали и первую. Все, за исключением Юрена Спектора, продюсера UU1/2 и SS1, который ныне работает в Ion Storm над проектом Deus Ex. Впрочем, это совсем другая история.

Вы спросите, почему между выпуском первой части System Shock и началом работ над второй лежат долгие три года? Все просто. На Западе существует такой уважаемый институт, как "авторское право". Origin, издатель и владелец первой части SS, натрез отказалась делиться своей собственностью. В итоге, в число заинтересованных лиц пришлось включить Electronic



Arts, которая, являясь "родителем" Origin, ее и усмирляла.

Преодолев юридические проблемы, IG и LG с энтузиазмом взялись за работу. Вернее, "взялась" только IG, а Looking Glass лишь выдала лицензию на использование в System Shock 2 своего Dark Engine. Конечно, IG не забыла пообещать, что планирует внести в "движок" множество улучшений. Сразу же выросли требования к "железу": абсолютным минимумом для System Shock 2 является Pentium II 266 и 3D-акселератор.

"Кое-кто из игроков не понял, что System Shock была ролевой игрой, со второй частью такого недоразумения не предвидится", — сказал как-то один из авторов. Действительно, трудно приписать к action-игру, в которой будет генерация персонажа (выбираем, правда, не расу, а род войск — Navy, Marines или Secret Service, но смысл от этого не страдает), полный комплект статистики героя (аналогичный образу из любимой Ultima Underworld), несильный рост опыта вашего героя и так далее. Правда, есть и исключения. Так, на протяжении всей игры нам не встретится ни одного NPC в классическом значении этого термина. Соответственно, поболтать будет не с кем. Авторы объясняют это тем, что "чувство изолированности от внешнего мира" является одним из ключевых в "Шоке" и они не хотят его разрушать. Но в проект тут же добавляют multiplayer-режим, ориентированный именно на совместную игру нескольких пользователей. "Желающие пострелять друг в друга могут заниматься этим в Quake 2 или Unreal, у нас другая задача", — говорят разработчики. Как быть с "изолированностью" в этом случае, авторы скромно умалчивают.

О сюжете известно лишь то, что в нашем мире снова объявился Shodan и нам опять придется с ней бороться (игравшие в первую часть, видимо, помнят, что это злобная компьютерная программа женского пола). Кроме того, впереди множество уровней, объединенных в группы. Бессмысленно пытаться унифицировать всех уровнейых роботов — они будут заново генерироваться системой защиты (однако можно, в должной степени освоив хакерское ремесло, взломать систему и приостановить этот процесс). Вы снова сможете усовершенствовать самого себя, подключая к своему многострадальному телу модные кибернетические примочки. Как всегда, Looking Glass и компания очень неохотно делаются новой информацией, что абсолютно не мешает им быть щедрыми на

згитеты относительно своего проекта. Впрочем, времени для более полного рассказа у них еще предостаточно, игра должна выйти лишь к концу 1999 года.

"Аллоды 3D": первые подробности

В одном из предыдущих номеров мы уже сообщали, что московская компания "Нивал" ведет работу над новым проектом, принадлежащим вселенной "Аллоды". Игра носит рабочее название "Аллоды 3D". И если первый продукт в этой серии был смесью стратегии и РПГ, то "Трехмерные Аллоды" имеют хорошие шансы стать стопроцентной ролевой игрой.

Вернуться домой было бы самым разумным решением. Но такой возможности, естественно, нет. А жить хочется!

Что составляет фундамент любой РПГ? Правильно, сюжет. И хотя множество деталей осталось скрыто за милкой улыбой главы компании Сергея Орловского, упорно повторявшего: "Об этом говорить еще рановато", некоторые подробности узнать все-таки удалось. Приключения начинаются, когда на один из отдаленных аллодов отправляется экспедиция. Прибыв на место, любители острых ощущений довольно быстро выясняют, что сей аллод "жутко запущен" (метков авторское определение). Подавляющую часть его населения составляют орки и гоблины, а немногочисленные человеки вынуждены трусливо скрываться. В ходе разведки боем вы узнаете, что здесь все-таки существуют два достаточно мощных людских форпоста. Не добравшись до них, увы... В общем, к тому



моменту, когда заканчивается intro, из всей группы в живых остается лишь один человек. Вы. Вернуться домой было бы самым разумным решением. Но такой возможности, естественно, нет. А жить хочется! Здравствуй, племя молодое, незнакомое.

Впрочем, выживание не есть конечная цель. Сюжетная линия игры предусматривает сразу несколько вариантов развития событий. Согласно одному из них, вы сможете обособиться на "запущенном" аллоде (постройка базы будет первым к тому шагом, но об этом чуть ниже). Не хотите быть столпором и плотником? Тогда вам предстоит длительное скитание по различным аллодам в поисках родного дома. Разумеется, придется нелегко, — эти аллоды будут отличаться и населением, и культурой, и климатом. Кстати, графический "движок" помимо вполне логичного цикла смены дня и ночи поддерживает множество различных погодных эффектов — от банального дождя до дрожания раскаленного воздуха над пустыней.

Но главным достоинством нового engine'a является, несомненно, его полная и всепоглощающая трехмерность. Факт этот не только кардинально меняет внешний вид игры, но и в значительной степени развивает руки разработчикам. Абсолютно свободное управление камерой — первое тому применение. Вращайте ее, приближайте ее, отдаляйте ее! В условиях объемного ландшафта это действительно необходимо. В принципе, можно получить даже вид от первого лица, но вот нужно ли (хмми). Не это ли мы слышали от господина Ричарда Гэрриота, разработчика скандально известной Ultima: Ascension? — **А.В.**?

Вообще, собственно engine игры заслуживает сособого разговора. Начнем с того, что минимальной приемлемой для него конфигурацией является Pentium II 233 и 3D-акселератор уроне

Voodoo 2. В качестве API используется DirectX, а значит, гарантируется поддержка подавляющего большинства "ускоренных друзей". Список технологических решений длинен и интересен, но вряд ли есть особый смысл приводить его сейчас в полном объеме. Стоит упомянуть лишь динамическое освещение и, соответственно, динамические тени, отбрасываемые как всеми объектами, так и... ландшафтом. Вкупе с возможностью смены дня и ночи это позволяет формировать весьма оригинальные игровые задачи вроде тени, указывающей место захоронения сокровищ лишь в определенное время суток.

Вам говорили, что в первой части игры у персонажей очень богатый гардероб, что каждый из них оригинален? Вас жестоко обманули. Лишь с введением скелетной анимации (еще один "бонус" Alloды 3D) стало ясно, что же такое истинное разнообразие. Чудеса начинаются прямо с момента генерации персонажа. Во-первых, понятие "класс" полностью отсутствует, все герои охотно обучаются новым наукам (но и не менее легко забывают старые). В процессе же самой генерации выбирается раса, рост и комплектация персонажа (что в точности отображается на внешнем виде его модели), а также "составляется" его лицо. Кстати, эта технология применяется и к NPC, следовательно, уникальность гарантируется.

Дальше — больше. В этом враждебном по отношению к вам мире совершенно нет магазинов. Если вам что-то нужно, то придется изготовить это собственноручно. Поэтому в один прекрасный момент вы встанете перед необходимостью... построить базу (!). У нее несколько функций, но главное — там можно производить уникальные вещи. Не менее важна возможность проводить различные исследования. Каждая вещь производится из целого набора компонентов, которые влияют как на ее внешний вид, так и характеристики. Что интересно, в качестве компонентов можно использовать подручные заклинания. Кроме того, можно конструировать и сами spell'ы, а значит, их количество тоже невероятно велико. Мало? Ознакомьтесь с "перками", уникальными способностями героев (Of Fallout. — **А.В.**). Приобрести их можно как в течение игры — скажем, вступив в соответствующую гильдию, — так и "получив от Бога" (то есть принадлежа к какой-нибудь расе). Как вы думаете, каковы шансы найти двух одинаковых персонажей?

Разумеется, борьбой за выживание вы сможете заняться и на сетевых просторах — как только выйдет игра. А случится это в конце следующего года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ
ПОДГОТОВЛЕНЫ

**РОМАНОМ КОСЕНКО и
АЛЕКСАНДРОМ
ВЕРШИННЫМ**

(по собственной информации и пресс-релизам фирм разработчиков)



Кое-что о Крондоре

Александр Вершинин

Милая Sierra, ты становишься старой. Твои программисты и дизайнеры уже не "попадают в струю", пытаюсь угодить игрокам сразу на всех фронтах. Конечно, можно купить блестящую команду Valve и опубликовать настоящий хит. Но ведь невозможно купить специалистов на все случаи игровой жизни!

Вальяжная, богатенькая Sierra верит, что это реально. И, чтобы вдохнуть жизнь в свой РПГ-фланг, покупает у RyoTechnix несчастливый проект Return to Krondor, вместе с его знаменитым "бета-тестером и вдохновителем" по имени Raymond E. Feist...

Ужасы нашего городка

Не помогло. После кошмарной Betrayal at Antara, жуткой демонстрационной версии новоявленной РПГ Quest for

...Stardock находится на острове и выбраться оттуда можно только на корабле. Так почему же встречать "девушку" приходится у "сухопутных" ворот?!

Glory 5 (эта линия всегда была квестовой!), со ступеней фирмы-титаника сползает еще одна неудача. Квест с приключенческой головой и обрубленным РПГ-хвостом. Жестоко зрелище



Return to Krondor

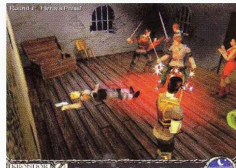
для ценителей всего прекрасного и тапантивого. А именно такая характеристика в полной мере подходит к Betrayal at Krondor.

Но мы имеем дело с попыткой возвращения в стольный город Krondor, и он уже совсем не тот, что был всего несколько лет назад. Теперь это огромный грязный склад битых ящиков, бочек и прочего мусора. Среди этой снеди бестолково бродят редкие люди в мышковине, которые не умеют с вами разговаривать. Почетная столица, знатные аборигены.

Самое страшное, что вам придется более половины игры обраться в этом несчастном поселении. Немногочисленные районы, исполненные в роскошном 2D, вскоре оказываются знакомыми вплоть до последней лужицы грязи. А так как умеющие разговаривать NPC появляются лишь во время выполнения соответствующих квестов, картина становится еще более мрачной. Страшно оттого, что сюжетная линия пряма, как шоссе в никуда. И будь вы трижды квестовый гений, вам не удастся найти обходную лазейку. Ее нет. Сюжет пробивается лбами упрямых героев, которые просто делают все возможное и невозможное на каждом доступном им экране в данный конкретный момент игровой времени. Когда вы находите объект, ожидающий "клика" вашей мыши, процесс поиска приходится начинать заново. Большинство квестовых задач не подчиняются земной логике. А еще эти ненормальные сюжетные дыры! К примеру, придворный маг, Jazhara, прибывает в Крондор с караваном прямо из Stardock, школы магов. Проблема лишь в том, что Stardock находится на острове и выбраться оттуда можно только на корабле. Так почему же встречать "девушку" приходится у "сухопутных" ворот?!

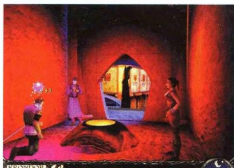
Позовите автора

Нужно сказать, что рукой Feist'a в текстах даже и не пахнет. Да, большинство персонажей и географических названий



взяты напрямик из Riftwar-cari. Но история, изложенная в Return to Krondor, не обладает характерной законченностью произведений именитого фэнтези-автора. Тут и там происходят совершенно бессмысленные вещи. Корабль, на котором находился артефакт, цель всей игры, тонет в открытом море. Но герои, взобравшись на прибрежную скалу, находят мачты того же самого судна торчащими в двух шагах от берега. Что за мистика? Более того, ваши персонажи с легкостью узнают этот корабль по одним мачтам и уже готовятся вытащить его на поверхность... Срабатывает божественное провидение — и заклятые маги не действуют. Более примитивный способ продлить мытарства игрока сложно придумать.

Впрочем... В разговоре об отдельных деталях был забыт весь сюжет в целом. Так вот: некая злая сила пытается захватить бесценный магический кристалл Tear of the Gods, перевозимый служителями культа Ishar на корабле. С помощью пирата по имени Bear корабль был захвачен и... нечаянно затоплен — как раз до того, как главарь бандитов смог добраться до драгоценности. Весьма разочарованный, Bear навещает в Крондор с целью добыть информацию о том, как можно поднять затонувшее судно. Дознание ведется с изилишим шумом, и бандитами заинтересовывается группа любимых героев Feist'a. Кроме William'a и Jimmy the Hand в компанию входят некоторые новые персонажи, созданные специально для Return to Krondor, — Kendaric Jazhara и другие. Вместе они не только успешно



преследуют головорезов, но и находят затонувший корабль, а также обнаруживают, что поднять его мешает какая-то могущественная сила. В борьбу с крохотной партией вступают все кому не лень — от обычных бандитов, киллеров из ордена Night Hawks и орков до демонов, элементаров и других сверхъестественных личностей.

Странности жизни

Вопрос о том, является ли Return to Krondor продолжением Betrayer at Krondor, остается открытым. Новая игра сохранила некоторые изюминки старого хита. Это и известные по книгам герои, и обширная статистика персонажа, и деление игры на "главы", и практически неизменная система боя, и насыщенная перетасовка членов партии от главы к главе. Казалось бы, все выигрышные части ВАР извлечены и использованы. Плюс новый графический "движок" и довольно приличные мультфильмы, заменяющие древние FMV-ролики.

Все это хорошо. Но авторы RTK не потрудились соблюсти некоторые пропорции, так важные в любом решении. И самое преступное: отняли возможность свободно бродить по всей стране, сражаясь, набираясь опыта, находя сокровища и выполняя многочисленные побочные квесты. На смену всем этим прелестям пришли красивые рисованные задники, изумительно линейный сюжет и насыщенное заточение героев в город-торгмэн Крондор. Плюс совершенно нужное усиление сюжета, перебившее хребет равновесию между квестами и великолепными походовыми схватками.

Впоследствии все так-таки выпускают из ступицы. Вы сможете пользоваться по окрестностям города-героя. Не общайтесь — по карте — от одного красного кружочка к другому. Точками на карте обозначаются репродукции полотен художника Шишкина, на фоне которых вы сможете подражать с врагами. Но далеко уйти не дадут, и вскоре вы окажетесь в новом заточении — гораздо меньшем по территории городке: обойти его можно во много раз быстрее, чем Крондор. А значит, скука одолевает вас быстрее. Тем более что, как только партия



входит в проклятый поселок, все пути к отступлению оказываются мгновенно отрезанными. На карту побережья больше не попасть. Баста.

Очень большие проблемы у авторов игры вызвали "главы". Их нужно было сделать "по-модному", но как — никто не знал. В результате, некоторые главы длятся две-три минуты. Ровно столько времени затрачивает James на то, чтобы найти новую придворную магию и привести ее обратно во дворец в первой главе. Одна из последних глав состоит из единственного боя — William дерется с Bear и проигрывает. Это полный бред, друзья. Ведь все остальные части игры приходится проходить часами, пытаясь выполнить тупейшие квесты.

Где сундуки с неподражаемыми загадками, над которыми ломали голову не только вы, но и все ваши друзья в полном составе? Где тайники, полные экзотического оружия? Где побочные квесты, гарантировавшие получение уникального оружия или заклинаний? Главы имели смысл лишь в ВАР — и каждая из них была самостоятельным большим квестом, загадкой, приключением, миниатюрной игрой внутри большой игры. Где все это?

Светлое пятно, темное пятно

И дело было бы совсем шахмат, баллов на пять в графе "Интересность", если бы не драки. Они выполнены на очень хорошем уровне, достойном продолжения Betrayer at Krondor. Точнее, они в точности скопированы — их механизм оказался настолько хорошим, что даже любители квестов из PyroTechnix поняли, что боевую систему лучше не трогать. Более того, авторы RTK смогли даже улучшить результат ВАР. Сражения используют тот же графический "движок", что и вся остальная игра. Переход к походовой системе происходит плавно и гармонично. Просто вы видите врага, со скрежетом вытаскиваете оружие и бросаетесь в бой.

Удары клинков приятно ласкают ухо. Они взяты прямоиком из ВАР. Персонажи странно разворачиваются лицом к противнику, что и вся остальная игра. Впрочем, к такой мелочи быстро привыкаешь. Не менее проворно осваиваешься и с мерсерской походкой всех героев мужского



пола. Заклинания смотрятся симпатично, но не очень действенны. Магия почему-то наносит гораздо меньший урон, чем простой клинок. Даже если ваш маг поднял свои познания всех школ магии до максимума. Что по

Где тайники, полные экзотического оружия?

Где побочные квесты, гарантировавшие получение уникального оружия или заклинаний?

меньшей мере странно, так как делают ненужными те самые многочисленные красивые заклинания, которые рекламируются на обложке. Чувствуете? Мы снова от "хорошо" сползаем к "весьма посредственно".

Подобные курьезы встречаются на протяжении всей игры. Наницо полная несостоятельность дизайнеров PyroTechnix. В проекте было немало интересных задумок, но все они, до единой, были успешно затоптаны общими усилиями авторов. В результате, статистику героев, магическую систему, многообразие вооружения, деление на главы, подборку отмычек к замкам, алхимию и многое, многое другое можно просто выкинуть из игры. Поверьте, никто и не заметит разницы.

Словом, провал по всем параметрам. Убогие и дизайн, и сюжет. Более или менее пристойно смотрится графика, симпатично звучит основная музыкальная тема. И все. Все!

Как говорят мои друзья-индейцы, я все сказал.



Return to Krondor

Разработчик PyroTechnix
Издатель Sierra

Резюме
Поиграйте в Betrayer at Krondor. Не пожалейте.

Системные требования
ОС Windows 95/98
Процессор Pentium 166
Память 16 Мбайт
CD-ROM 4x
Видеокарта SVGA (2 Мбайт)

Рейтинги
Графика 80%
Звук 80%
Сюжет 11%

Интересно

27%



Мы отобрали 54 лучших монитора из протестированных 107. Максимальный дисплей Seeram NH-5841274, к сожалению, попал в «не

— мы Пользуясь, подтверждаем, что мером, ничто уже не хочу

Nokia MultiGraph 477Xpro/a



Безусловно, лучший из протестированных нами 17"-мониторов.

88

LG Studioworks 910SC



Нам очень понравился этот монитор. Наивысший рейтинг среди 19"-дисплеев и наименьшее соотношение «цена/качество».

91

Philips Brilliance 201CS



Лучший, безусловно, лучший из всех протестированных нами мониторов.

92

CTX 1792SE



Недорогой монитор с впечатляющим частотным характеристиками.

86

Compaq V1000



Приличный, добротный монитор. И идеальное сведение — мы даже не знали, что такое бывает!

92

Тестирование

Больше дисплеев больше и хороших!

Тестовая лаборатория Game.EXE кладет глаз на 17-, 19- и 21-дюймовые мониторы

Николай Радовский, Евгений Кривошеев, Ник Скоков

Почему они такие большие? Да, как нас ни уговаривали, мы не стали тестировать 15-дюймовые мониторы, равно как и 14-, 10- и даже 19-дюймовые монохромные EGA. Ибо уверены, что уже в ближайшее время 17"-монитор станет атрибутом большинства систем "начального уровня" (стоит ли объяснять, что это значит?). Так что настоятельно не рекомендуем вам связываться с 15"-дисплеями. Задумайтесь: монитор — единственный компонент компьютера, стареющий не морально, но физически. Кулленный сегодня новейший процессор через два года начнет утомлять вас медлительностью, 16-гигабайтный вичестер забьется до предела гораздо раньше, новый шутер легко съест 128 Мбайт ОЗУ, не забыв попросить еще, и только монитор будет работать, arbaften и так далее...

Не стоит забывать и о своих глазах. Медленный компьютер отнимает время, плохой монитор — зрение. Поэтому особенно важно выбрать качественный дисплей с максимально возможной диагональю.

Как мы тестировали

Все мониторы подключали к компьютеру с видеоадаптером Matrox Millennium II PCI 16 Мбайт (250 МГц RAMDAC). Почему с этой картой? Среди всех известных нам видеоадаптеров именно Millennium II оборудован самым качественным RAMDAC (схемой, преобразующей цифровое описание пикселей в аналоговый сигнал, передаваемый на монитор). Именно поэтому мы рекомендуем этот видеоадаптер всем владельцам 21"-мониторов.

Кроме того, мы использовали генератор тестовых изображений SENCORE Computer Monitor Analyzer CM2125. Фокусировка и геометрические искажения отслеживались на тестовых изображениях: сетках и заполняющим весь экран мелким текстом.

Субъективно мы оценивали каждый монитор с помощью профессиональной тестовой программы Displaymate (версия 1.2).

Эта утилита содержит огромное количество тестовых изображений, способных сфотуировать любой дисплей.

Посредством цветонализатора Minolta CA 100 CRT Color Analyzer измерялись следующие важные параметры:

1. Температура. Это наиболее распространенный метод описания белого цвета (соответствует цвету излучения абсолютно черного тела, нагретого до соответствующей температуры); измеряется в Кельвинах). 9300K — стандартная температура белого цвета для большинства мониторов, соответствующая обычному освещению в офисе.
2. Разброс температуры белого цвета. Температура выводимого монитором белого цвета мы нагнали его ЭПТ до соответствующего количества Кельвинов...

Если же серьезно, мы измеряли температуру в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана.

3. Разброс температуры белого цвета. Это разница между максимальным и минимальным значением температуры по площади экрана. Идеальный монитор обладает нулевым разбросом температуры. Увы, реальные дисплеи в принципе не могут обеспечить равномерность белого по всей площади экрана.

3. Чистота трех основных составляющих

(красной, зеленой и синей, или RGB). Выявлялось максимальное взаиморасхождение этих цветов, то есть способность монитора выводить красный цвет красным, а не, скажем, розовым.

Сведение мониторов оценивалось с помощью оптического измерителя KLEIN CM 7AG Convergence gauge for color CRT displays. "Сведение" (ударение на втором слоге) — это, если можно так выразиться, точность попадания электронного пучка в конкретную точку люминофора. Если монитор сведен хорошо, то белая точка будет белой, а стоящие по соседству красная и зеленая будут красной и зеленой, но вовсе не желтой. Традиционным способом проверки качества сведения "на глаз" является рассматривание тонких белых линий либо линий, резко переходящих из одного основного цвета (красного, синего или зеленого) в другой. В первом случае плохое качество будет выражаться в том, что линия будет белой лишь посередине, а по краям будет иметь красный или синий ореол. Во втором же — цветные линии не будут составлять одну линию, а образуют ступенчатую конструкцию, хорошо демонстрирующую суть проблемы. Но даже если не выводить тестовых рисунков, то плохо сведенный монитор — это всегда неприятно для глаза. Изображение размытое, несколько не того цвета, который ожидался.

Перед всеми тестами мы устанавливали значение яркости 50%, контрастности — 100%. давали монитору прогреться в течение минимум 20-ти минут и выполняли функцию разматывания (debugs) — непосредственно перед испытаниями.

Все 17-дюймовые мониторы тестировались в разрешении 1024x768 True Color (32 bpp) 85 Гц, а 19- и 21-дюймовые — в разрешении 1280x1024 True Color 85 Гц.

Итоговый рейтинг монитора получался после суммирования нормированных результатов многочисленных тестов. Использование при суммировании коэффициентов, полученных в результате опроса шестидесяти сотрудников ИД "Компьютера".

Завершая эту главу, хотелось бы подчеркнуть, что мы тестировали конкретные экземпляры мониторов. Большинство компаний, чья техника участвовала в тестировании, просто отдавали нам дисплеи со склада. Поэтому неважные результаты испытаний зачастую либо из рассматриваемых нами дисплеев не есть однозначный вывод о низком качестве всех мониторов этой серии.





Как монитор выбрать?

Кинескоп, или ЭЛТ (электронно-лучевая трубка), — основная деталь всех (за исключением жидкокристаллических) современных мониторов. Разработка и выпуск кинескопов — сложный и дорогостоящий процесс. Мониторы на основе собственных трубок производят лишь компании Hitachi, LG, Mitsubishi, NEC, Panasonic, Philips, Samsung, Sony. Остальные пользуются чужими ЭЛТ.

Существуют три типа ЭЛТ: с теневой маской, апертурной решеткой и с шелевой маской. В трубках с теневой маской точное попадание электронов на элементы люминофора обеспечивает тонкий перфорированный лист металла. В трубках с апертурной решеткой за это отвечает вертикально натянутые тончайшие нити. Такие ЭЛТ производит только компания Sony (трубки Trinitron) и Mitsubishi (серия Diamondtron). Компания ViewSonic использует в некоторых своих мониторах трубки Mitsubishi Diamondtron, называя их Sonictron. Трубки с шелевой маской изобретены компанией NEC и называются CromatClear. В этих ЭЛТ также используются теневая маска, имеющая, однако, не круглые, а эллиптические отверстия. NEC утверждает, что подобное усовершенствование ЭЛТ увеличивает четкость картинки.

Большинство продвинутых PC-пользователей делится на поклонников трубок с теневой маской и адептов апертурной решетки. Считается что "trinitron" обеспечивают лучшие

яркость и контрастность цветов без потери фокуса. Стоит отметить, что у мониторов с трубками Trinitron и Diamondtron на изображении заметны две тонкие темные горизонтальные линии, пересекающие весь экран, — тень от проволоки, поддерживающей апертурную решетку. Некоторые пользователи недолюбливают "trinitron" именно за эти линии. В любом случае перед выбором конкретной модели монитора следует определиться с типом кинескопа.

Изображение на экране формируется потоком электронов, проходящих через теневую маску или апертурную решетку. Попадая на люминофор, электроны "засвечивают" его. Однако люминофор достаточно быстро остывает. Поэтому электронный луч должен часто обновлять изображение на экране. Насколько часто? У современных мониторов изображение обновляется минимум 60 раз в секунду (частота кадров равна 60 Гц). При этом человек успевает заметить "мигание" экрана, вызванное отставанием монитора и раздражающее глаза. Мы рекомендуем работать в видеорежимах с кадровыми частотами 85-100 Гц. Большие кадровые частоты приведут к потере четкости, "размыванию" картинки, поэтому не стоит злоупотреблять. В силу ограниченности характеристик электроники любого дисплея максимальная кадровая частота зависит от разрешения (но не от глубины цвета, ибо все современные мониторы получают информацию о цвете в аналоговом виде

и, как следствие, потенциально способны воспроизвести любое число цветов) и растет обратно пропорционально ему. Иными словами, чем выше разрешение, тем ниже максимально возможная кадровая частота.

Итак, до покупки монитора следует определиться еще и с разрешениями, которые вы собираетесь использовать. Наши советы таковы: На 17"-мониторе следует работать в разрешении 1024x768, на 19" — 1280x1024, а на 21" — 1280x1024 или 1600x1200.

Покончив с разрешениями, следует убедиться, что выбираемый монитор может работать в необходимом вам разрешении с кадровой частотой минимум 85 Гц. Наконец, при покупке дисплея ОБЯЗАТЕЛЬНО проверьте качество картинки в нужном вам разрешении. (В этом вам поможет простенькая утилита Nokia Display Test с прилагаемого к нынешнему номеру CD). Это не пустое пожелание. Дисплей отличается довольно большим разбросом качества даже в пределах одной партии. Не стоит покупать кота в мешке.

Несколько слов о Plug&Play

Да, этот стандарт добрался и до мониторов, получив имя DDC (Display Data Channel). Дело в том, что Windows 95/98 не дает пользователю установить видеорежим, поддерживаемый видеоадаптером, не прерывающий возможности монитора. Если дисплей и/или видеоплата несовместимы с DDC1 или DDC2b, то, вероятно, всего, у вас

могут возникнуть проблемы с установкой высоких разрешений и кадровых частот. Что делать? Указать Windows тип вашего монитора. Для этого существуют так называемые INF-файлы, содержащие информацию о дисплее и список поддерживаемых им видеорежимов.

Для установки INF-файла достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши на рабочем столе и выбрать пункт "Свойства" (Properties), в появившемся окне "Свойства экрана" ("Установки") нужно выбрать закладку "Установки" (Settings) и щелкнуть на кнопке "Дополнительные установки" (Advanced Properties), выбрать закладку "Монитор" и нажать на кнопку "Изменить" (Change), в появившемся окне нажать на кнопку "Установить с диска" (Have Disk) и указать путь к INF-файлу вашего монитора...

Продолять эту нехитрую процедуру мы настоятельно рекомендуем всем. Дело в том, что Windows не всегда способен правильно определить тип даже Plug&Play-монитора, подключенного к соответствующему видеоадаптеру. Опытные пользователи не единожды сталкивались с ситуацией, когда Windows работала в больших (1024x768 и более) разрешениях, не позволяя играть запускаться всего лишь в 640x480, будучи уверенной, что монитор не поглотит.

На прилагаемом к этому номеру CD записаны INF-файлы для всех мониторов большинства популярных фирм.

Deskstar 16GP 14GXP

В новых накопителях IBM Deskstar 16GP и 14GXP при производстве магнитных головок впервые в индустрии использована технология GMR (Giant MagnetoResistance), позволяющая значительно повысить плотность записи и производительность дисковой системы.

Инновационные технологии TrueTrack Servo, LSI, No-ID дали возможность увеличить надежность накопителя и понизить тепловыделение и шумность. Как результат, первые места в сравнительных тестах и восторженные отклики прессы.



Интерком
(095) 150-8212
(095) 956-3012

IP LABS
(095) 7284101

Del
(095) 250-4476
(095) 250-4657

NORD
(095) 207-0048
(095) 207-0074

X-COM
(095) 152-7685
(095) 151-2323

CITILINK
(095) 7426555

Столичный
негоциант
ELSIE
(095) 939-2453
(095) 9599086

DISTRIBUTED BY
ASBIS

Дистрибутор в России - ASBIS M
ТЕЛ: (095) 935-8713 ФАКС: (095) 935-8716

17"

-дюймовые
мониторы

ADI ProVista PD-697

Весьма загадочный дисплей. Ни на коробке (на которой есть только сомнительная надпись "Professional Display"), ни в руководстве пользователя, ни на самом мониторе нет никаких намеков на производителя. Видимо, компания ADI настолько стесняется собственного творения, что не желает признавать родительских прав (и обязанностей!). Первые впечатления от монитора только подтверждают эти подозрения: дизайн откровенно неказист (если не сказать жесток), меню неудобно и не очень логично. Зато результаты тестов PD-697 порадовали. Приличное сведение, достойная равномерность цвета и не-



большое отклонение температуры белого цвета от нормы заслуживают похвалы. Субъективные тесты не выявили серьезных недостатков изображения. Монитор соответствует требованиям TCO 95 (одного из самых жестких экологических стандартов), а роль ролея в кустак возложена на встроенный микрофон. Следов присутствия колонок обнаружить не удалось (хотя кому нужны динамики в мониторе с микрофоном?).

Один из многочисленных недорогих 17-дюймовых дисплеев. Стесненные в средствах пользователи! Не упустите из виду.

Belinea 10 70 20

Простенький 17-дюймовый дисплей с маленькой видимой областью экрана и скромными частотными характеристиками. Как ни странно, столь недорогой монитор соответствует требованиям TCO 95. Во всех тестах дисплей демонстрировал средние результаты, не выбиваясь в лидеры, но и не проваливаясь (зато, согласитесь, уже немалое достижение для монитора с такой ценой). Четкость



картинки, к сожалению, оставляла желать лучшего. Простенькое экранное меню позволяет регулировать основные геометрические искажения (размер, центровку, подшукособразные и трапециевидные искажения, а также поворот картинки) и калибровать цвет. Стоит отметить переведенное на русский язык руководство пользователя. Один из тестируемых назвал его "монитором для секретарши", имея в виду скромные характеристики и невзрачный дизайн.

Belinea 10 70 20 полностью оправдывает свою цену, но не более того. Если каждый доллар на счету обратите внимание на этот монитор. В противном случае имеет смысл показать более дорогие модели.

Belinea 10 70 50

Старший в линейке предоставленных на тестирование мониторов Belinea оснащен кинескопом Diamondtron. Как и положено "серьезным" дисплеям, 10 70 50 под-держивает высокие разрешения (1600x1200 75 Гц), большое количество



настроек (имеются регулировки муара и сведения) и оснащен разъемами BNC (более качественная передача видеосигнала). Дизайн монитора и удобство экранного меню, к сожалению, оставляют желать лучшего. Из недостатков стоит отметить довольно сильное отклонение температуры белого цвета от нормы и посредственную четкость картинки. Цена этого монитора, на наш взгляд, завышена.

CLR Vision Pro 17

Еще один монитор начального уровня. На этот раз от американской компании CLR. Частотные характеристики и набор настроек



эк стандартны для дисплеев этого класса. Нам пришлось по душе сведение этого монитора, качественное антибликовое покрытие и довольно удобное меню.

Вообще, Pro 17 оставил хорошее впечатление. Ищущим максимально недорогой 17-дюймовый монитор достойного качества рекомендуем обратить внимание на CLR Vision Pro 17.

CLR VisionPro 17plus

Компания CLR не жалела этот монитор, жестоко лишая его недостатков. Первые впечатления обнадеживают: более чем достаточные частотные характеристики (вряд ли вы захотите работать при разрешении 1600x1200), удобное меню, неплохой дизайн и сертификат TCO 95. Несколько



удивляет лишь отсутствие BNC-разъемов (имеющихся обычно на всех серьезных 17-мониторах). Измерения только подтвердили наш оптимизм: практически во всех тестах этот монитор продемонстрировал хорошие результаты. Идиллию слегка нарушили данные измерений взаимопрокинания цветов. Впрочем, эти показатели нельзя назвать провальными, кроме того, они не так уж и важны для большинства пользователей.

Нам понравился этот монитор. Прекрасное соотношение "цена/качество" позволяет рекомендовать его всем пользователям, умеющим считать деньги, но не желающим связываться с дисплеями начального уровня.

Сотраф P70

Массивный 17"-монитор с глубиной, превышающей норму для 19-дюймовых дисплеев. В P70 используется ЭПТ с апертурной решеткой (Trinitron). Дисплей позиционируется как профессиональный. Хорошие частотные характеристики (монитор поддерживает разрешение 1280x1024 с кадровой частотой 85 Гц), наличие разъемов BNC и широта настроек (кроме широкого набора регулировок геометрических искажений доступны настройки сведения и устранения муара) подтверж-



дают этот статус. В наших тестах P70 показал не плохие, но и не выдающиеся результаты. Визуально наблюдалась небольшая нечеткость картинки в левом нижнем углу экрана.

Итог: Сотраф P70 — качественный 17"-монитор с несколько завышенной ценой, которая выглядит тем более странной, если

учесть возраст модели (сейчас производство P70 прекращено).

CTX 1792SE

Недорогой монитор с впечатляющими частотными характеристиками. Мы отметили посредственное сведение по горизонтали и не очень удобное экранное меню, управ-



ляемое восемью (!) кнопками. Монитор соответствует требованиям TCO 95. Субъективно нам понравилась четкость изображения.

Конечно, по качеству картинки CTX 1792SE не может конкурировать с профессиональными 17"-мониторами. Однако если вы нуждаетесь в недорогом 17-дюймовом мониторе с широкими возможностями — обратите внимание на этот дисплей.

CTX PR710T

Монитор с хорошими возможностями (частотные характеристики и разъем BNC) и трубкой с апертурной решеткой (Trinitron). Нам очень понравилась удобное экранное меню с неплохим набором настроек (к примеру, можно отрегулировать



сведение). Регулировка яркости, контраста и смены источника видеосигнала (DB15/BNC) назначены отдельные кнопки, что довольно удобно и, почти наверняка, приведет в буйный восторг геймеров. Измерения выявили не очень хорошее сведение и посредственную равномерность белого цвета. Следует отметить, что визуально неседение практически не наблюдалось. Субъективно нам понравилась четкость и яркость красок изображения. Привержцам трубок с апертурной решеткой стоит обратить внимание на PR710T.

Daytek DT-1731D

Дисплей с несколько нестандартным дизайном. Более ничего достойного внимания в этом мониторе нам найти не удалось. Разрешение 1024x768 с кадровой частотой 85 Гц этот монитор еще потянет, но в большем придется забыть. Очень



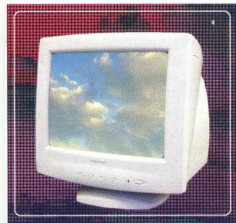
плохое сведение соседствует как с серьезным отклонением температуры белого цвета от нормы, так и с серьезным же ее (температуры) разбросом. Из-за "слабости" усилителя видеосигнала черные линии на белом фоне неизменно отбрасы-



вали тень (эта "особенность", естественно, ухудшает и без того неважное качество вывода текста). DT-1731D — один из мониторов, не прошедших сертификацию TCO (ни 92, ни тем более 95) и удовлетворяющих лишь требованиям устаревшего стандарта MPR II. Красное меню трафаретно и незамысловато: управляется тремя кнопками и содержит только основные настройки геометрии.

Daewoo 710B

Рейтинг монитора Daewoo недалеко оторвался от показателя предшественника. Основная причина — сильное отклонение температуры белого цвета от нормы (7810K



при норме 9300). К достоинствам 710B стоит отнести сносное сведение и приемлемую равномерность белого. Частотные характеристики опять подкачали: 1024x768 85 Гц, и не более. Истовых геймеров, вероятно, не обрадует длительное время переключения между видеорежимами. Как и Daitek DT-1731D, эта модель не сертифицирована TCO, впрочем, желающих сэкономить на дисплее этот факт вряд ли смутит.

Основное достоинство этого монитора — цена. Если вам необходим 17"-монитор по цене приличного 15-дюймового — задумайтесь о 710B.

Hitachi CM641ET

Лучший из 17"-мониторов Hitachi не очень нас порадовал. Представленный на тестирование экземпляр отличался довольно серьезным горизонтальным и вертикальным несведением (регулировки сведения, кстати, отсутствуют). Антибликовое покрытие оставляет желать лучшего. Ошутимо ударило по рейтингу CM641ET рекордное отклонение от нормальной (9300K) температуры белого цвета (Хотя не исключено,

что нам просто попался низкокачественный экземпляр.) Набор настроек в экранном меню стандартен для мониторов бизнес-класса. К достоинствам же этого дисплея можно отнести лишь весьма неплохие частотные характеристики. Словом, при жела-



нии, можно найти монитор с лучшим, чем у CM641ET, соотношением "цена/качество".

Iiyama Vision Master Pro 17

Довольно редкий для российского рынка монитор, но тем не менее его не стоит обходить стороной при выборе. Как многие наверняка заметили — сделан он на все более приобретающем популярность киностолбе фирмы Mitsubishi — Diamondtron. О недостатках. Основной — это экранное меню. Да, оно есть, да им можно пользоваться, но оно не очень удобно сделано и не оставляет впечатления хорошо продуманной "мелочи". Дать моде, не более того. Из достоинств хочется отметить весьма не-



плохую цветопередачу и наличие коаксиального входа, что позволяет говорить об использовании монитора не только по прямому назначению — испачкаться кровью очередного монстра, но и для работы (иногда). А то откуда же вы возьмете деньги на новый монитор, когда на этом из-за крови ничего уже не будет видно? Не протирать же, в самом деле...

LG Studioworks 780T5

Второй по дороговизне из протестированных нами мониторов, оснащенных трубкой



Diamondtron с анертурной решеткой. Нам не очень понравилась экранное меню, управляемое роликом и одной кнопкой. Дело в том, что ролик не очень точен и настройка дисплея может затянется. Возможность выхода из экранного меню не предусмотрена, поэтому приходится ждать, пока меню исчезнет само. Кроме того, несколько раздражает навязчивость демонстрации параметров видеорежима при его смене. Перейдем к достоинствам 780T5 (благо, они существенно перевешивают недостатки). Нас порадовали очень хорошие сведение и фокусировка этого монитора. Также стоит отметить наличие входов BNC и сертификата TCO 95. Неплохие частотные характеристики позволяют работать в разрешении 1280x1024 с частотой кадров 75 Гц.

Итого: LG Studioworks 780T5 — недорогой и качественный монитор. Рекомендуем его всем поклонникам трубок с анертурной решеткой, не жалеющим отдавать за 17"-дисплей более \$500.

MAG Innovation 71V

Частотные характеристики на высоте, особенно для мониторов этого ценового диапазона. А вот отсутствие сертификата TCO — скорее печальное правило, чем исключение для столь недорогих мониторов. Дисплей страдает от посредственной четкости картинки и муара. Мы отметили радужные разводы (вероятно, это одно из проявлений муара) на сложных узорах из белых линий на черном фоне. Сведение тоже никак не назвалось приличным.

Если вам жизненно необходим монитор,



способный вывести в разрешении 1280x1024 более 80 кадров в секунду и стоящий не выше \$340, — MAG Innovation 71V станет единственным подходящим вариантом. Но не лучше ли ограничить запросы, либо заплатить за более серьезный дисплей?

MAG Innovation DX715T

Единственный из представленных на тестирование мониторов MAG, оснащенный ЭПТ Diamondtron. Частотные характеристики



Русский тиль

Мониторы HITACHI

15" CM500 ET 0.23(0.28)	1152x870@75	\$245
15" CM500 ES 0.23(0.28)	1152x870@75	\$265
17" CM640 ET 0.21(0.26)	1600x1200@75	\$445
17" CM641 ET 0.21(0.26)	1600x1200@75	\$580
19" CM751 ET 0.21(0.26)	1600x1200@80	\$740
19" CM752 ET 0.21(0.26)	1600x1280@85	\$840
21" CM812 ET 0.21(0.21)	1600x1280@82	\$1360
21" CM814 ET 0.21(0.21)	1800x1350@88	\$1650
14.1" DT73140ET Super TFT	1024 x 768@75	\$1510
15.0" CML150X LCD	1025-768@75	\$1240

А также большой выбор: компьютеров, комплектующих, компьютерной периферии. Проектирование и монтаж компьютерных сетей под ключ.
Метро «Алексеевская» Звездный б-р, д. 21, 1 этаж. т./ф.: 797-5775, 215-5701, 215-2057.
Интернет: www.russtyle.ru E-mail: sale@rus.ru

Masters of Monitor Technology

HITACHI

ки неплохи, хотя далеко не рекордные: разумный максимум монитора — разрешение 1280x1024 при кадровой частоте 60 Гц. Изменения не принесли никаких неожиданных результатов, однако в субъективных тестах мы не могли не отметить сильные тени от всех черных объектов на белом фоне. Недостаток был настолько серьезен, что мы нарисовали монитору одно штрафное очко. Вероятно, этот эффект вызван недостаточной мощностью электроники дисплея. В таком случае, недостатков присущих всем экземплярам DX715T.

Мы не можем рекомендовать этот монитор. \$435 можно потратить с большим эффектом.

MAG Innovation XJ717

Самое интересное в этом мониторе — управление. Все настройки осуществляются единственным колесиком. Нажатие на него вызывает экранное меню. Вращая колесико — вы можете регулировать яркость и контраст. Результаты же прочих тестов ра-



зочаровали. Отвратительное сведение, посредственная резкость и неестественно сильное расширение картинки в областях с повышенной яркостью (выявляется в тестах с миганием белым прямоугольником на черном фоне).

К сожалению, мы не можем рекомендовать и этот монитор MAG. Даже самое удобное управление не компенсирует очевидных изъянов в качестве изображения.

Mitsubishi Diamond Scan 70

Недорогой монитор от именитого производителя. Возможности соответствуют цене. У предоставленного не компенсирует очевидных изъянов в качестве изображения. В категории 17" мониторов за \$300-400 трудно продемонстрировать нечто принципиально новое. Даже дисплей обладает сходными частотными характеристиками и функциональностью.



NEC MultiSync P750

Этот монитор отличается в первую очередь своей нестандартностью на фоне остальных моделей. Первым поразившим нас моментом была кнопка переключения с коаксиального входа на D-SUB (стандартный VGA-разъем, он же DB-15). Не бросившись сразу переключать входы монитора (что естественно), к тому моменту, когда мы до нее "дорвались", мы уже успели понажимать на остальные кнопки управления меню, которые ничем не отличались от вышеупомянутой по виду. И каково же было наше удивление, когда эта кнопка после нажатия на нее... просто "отжалась". Механически. Пункт второй — качество сведения. Субъективно монитор был хорошо сведен. Это не означало, что он был идеально настроен, вовсе нет — но увидеть этого без прибора мы не смогли. Этот факт так и остался для нас загадкой.

В целом монитор произвел впечатление продуманной, добротной, надежной вещи, поставив которую на стол, не будешь потом



жалеть о сделанном выборе, но и ожидать от него каких-либо странностей или сюрпризов тоже не станешь.

Nokia MultiGraph 477Xpro/a

Безусловно, лучший из протестированных нами 17" мониторов. Очень удобное экранное меню управляется единственным валиком (вызов меню — по нажатию на валик). Вращением валика вне экранного меню можно регулировать громкость звучания встроенных динамиков (имеется и встроенный микрофон). Яркость и контрастность регулируются отдельными ручками, что довольно удобно. Объективные измерения показали среднее сведение. Разброс температуры белого цвета и ее отклонение от нормы были весьма невелики. Добрых слов заслуживает рекордно малое время переключения между видеорежимами (0,7 с — это не опечатка!). Однако более всего нас обрадовали субъективные "смотринки" этого монитора. Прав же, весьма нечасто удается встретить



17-дюймовый дисплей, позволяющий, не напрягая зрение, работать в разрешении 1280x1024. Четкость изображения заслуживает всяческих похвал и призовых 0,5 балла, выводящих итоговый рейтинг 477Xpro/a на недостаемый уровень (впрочем, рейтинг монитора был бы выше и без наивей "помощи").

Да, этот дисплей совсем не дешев. Но за качество всегда приходится платить. (Кстати, компания Nokia выпускает также версию этого монитора без колонок/микрофона (477Xpro).

Nokia MultiGraph 447Zi

17"-монитор Nokia начального уровня, оборудованный грубой с теневой маской. Скромная полоса пропускания видеосигнала не позволяет комфортно работать в разрешении, превышающем 1024x768. Управление логично и удобно. Результаты измерений порадовали. 447Zi почти идеально сведен и имеет геометрически искажений. Выше среднего лишь неравномерность



белого цвета. На субъективных тестах этот монитор, увы, провалился. На узоре из диагональных линий в некоторых частях экрана, образовывавших вертикальные полосы, изображение было размытым и нечетким. Мы впервые столкнулись с таким странным эффектом. Кроме того, на сложных узорах, состоящих из большого количества тонких белых линий на черном фоне, мы обнаруживали цветную радугу. Этот эффект, впрочем, проявлялся и у ряда других мониторов (не очень высокого качества). Наконец, на некоторых тестах, разработанных для выявления муара, изображение накрывал прилив зеленого (через несколько секунд после появления картинки она плавно окрашивалась в зеленый). За все эти странности мы начислили модели 447Zi одно штрафное очко, существенно понизившее итоговый рейтинг монитора.

Трудно давать какие-либо рекомендации по покупке этого дисплея. С одной стороны, вполне вероятно, что отмеченные недостатки — странности конкретного экземпляра, попавшего к нам на тестирование. С другой — популярная утилита Nokia Monitor Test просто не позволяет выявить эти недостатки, ибо не имеет узоров достаточной сложности.

Panasonic PanaSync SL70

Главная особенность этого монитора — укороченная ЭПТ, позволяющая существенно (на 62 мм) сократить глубину корпуса монитора. Длину ЭПТ удалось сократить за счет увеличения угла отклонения электронного луча (с 90 до 100) и применения



более совершенного блока динамической фокусировки. Глубина этого 17"-монитора примерно соответствует глубине 14-дюймовых дисплеев других производителей. Столь малые габариты позволяют сэкономить драгоценное пространство рабочего стола. Немаловажное достоинство, так как многие пользователи не покупают 17"-мониторы именно из-за нехватки свободного места. В тестах этот монитор продемонстрировал весьма неплохие результаты. Удобное экранное меню содержит солидный список настроек. Монитор соответствует требованиям TCO 92. Из недостатков мы бы отметили разве что скромные частотные характеристики и длительное (2,2 с) время переключения между видеорежимами.

SL70 — компактный, качественный и недорогой 17"-монитор от именитого производителя. Что еще нужно пользователю, не испытывающему необходимости в высоких разрешениях?

Panasonic PanaSync PL70

PL70 — профессиональная версия SL70. В мониторе улучшили электронику, установили ЭПТ с меньшим шагом точки (0,25 вместо 0,27 мм) и добавили разъемы BNC. Габариты остались теми же. PL70 соответствует требованиям более жесткого стандарта TCO 95. Как ни странно, PL70 отстал



от младшей модели практически во всех тестах. Сведен он был недостаточно хорошо. Мы отметили также довольно сильные (до 3 мм) несправимые геометрические искажения. Надеемся, что нам просто попался неудачный экземпляр.

Если вам необходим малогабаритный монитор с серьезными частотными характеристиками — покупайте PL70. Только не забудьте убедиться в хорошем сведении и отсутствии геометрических искажений у приглянувшегося вам экземпляра.

Philips Brilliance 107S

Еще один монитор для не слишком взыскательных пользователей. Вот только на-



звать его недорогим, к сожалению, никак не получается. Тестирование не принесло никаких сюрпризов: Brilliance 107S стабильно держалась в середине итоговых таблиц. Словом, что называется, неплохой 17-дюймовый. Одно неясно: почему так до-



рого? Да, это Philips, а имя стоит денег. Но переплачивать \$150 за монитор с такими характеристиками, полагаем, несколько неразумно. К дисплеям этой ценовой категории предъявляются совсем другие запросы.

Samsung SyncMaster 700FT

Приличный монитор с плоским экраном и стильным дизайном. "Младший брат" 900FT (см. результаты тестирования 19"-мониторов). Как и большинство SyncMaster'ов, имеет BNC-вход. Довольно оригинальное решение управления экранным меню — на выдвигающейся панели. Электронная начинка монитора достойна отдельной похвалы:



17"-монитор, способный разворачивать изображение, практически до 100 кГц, пока еще редкость. Мы отметили муар. Нельзя сказать, что он был существен, однако полностью побороть этот эффект нам так и не удалось (несмотря на наличие реально работающих антимуаровых настроек).

Samsung SyncMaster 700Ms

Мультимедийный монитор Samsung начального уровня. Не слишком выдающиеся частотные характеристики, большой шаг точки (0,28 мм), отсутствие сертификации TCO (предлагается опционально — интересно, как это реализуется на практике?) компенсируются низкой ценой и прилагаемыми колонками (наешиваются по бокам). Будучи недорогим дисплеем, 700Ms обладает весьма неплохим набором установок; кроме стандартных настроек геометрии имеется возможность коррекции параллелограммных искажений и нелинейности по вертикали. Монитор продемонстрировал при-

личные результаты на тестах сведения и неравномерности белого. Геометрические искажения отсутствовали. Мы отметили муар, не заслуживающий, впрочем, штрафных очков.

SyncMaster 700Ms — подходящий мо-



нитр для стесненных в средствах пользователей.

Samsung SyncMaster 700p plus

Самый "навороченный" из оборудованных стандартным (не плоским) кинескопом 17"-дисплеем, данный Samsung имеет все атрибуты профессионального монитора: поддержка разрешений вплоть до 1600x1200 (кадровая частота до 79 Гц), BNC-разъемы и достойный набор регулировок. Естественно, этот SyncMaster отвечает требованиям TCO 95. Результаты тестов нельзя назвать обнадеживающими. Посредственное сведение и средняя четкость изображения. Присутствующий муар удалось уст-



ранить. Возможно, нам просто попался неудачный экземпляр, но в этом обзоре есть мониторы с куда лучшим соотношением "цена/качество"...

Smile CA-6728SL

Мониторы Smile заставили нас улыбаться. Иронически. Открыв коробку, мы обнаружили два видеокабеля: стандартный DB-15 и BNC. Ни один из других производителей (даже Radius!) не комплектует дисплеи BNC-кабелями (причина



очевидна: приличный шнур BNC стоит \$20-30). Однако мы не стали вдаваться в исследование качества кабелей, подключив монитор через BNC. Забегая вперед отметим: это дисплей не сласно. Меню обладало недоумием. Управление "повешено" на три кнопки и ролик. Перемещаться по меню нужно с помощью кнопок, а изменять выбранный параметр — вращая ролик. Причем текущее значение регулируемого параметра никак не отражено (нет ни шкалы, ни цифрового значения) — монитор лишь сообщает о достижении максимального и минимального значений лиском. Дизайн монитора заслуживает эпитета "неприглядный". Основной недостаток картинки CA-6729SL — сильное несведение. Плюс наблюдаются небольшие бокообразные искажения по вертикали и муар. Без малого \$500, запрашиваемые за CA-6729SL, право, слишком высокая цена. За эти деньги несложно найти более качественный монитор.

Smile CA-6729SL(MF)

Самый приличный из доставшихся нам "малогобаритных" мониторов этого производителя. Основная причина — это, видимо, трубка NEC ChromaClear. Как следствие, не бросается в глаза некоторое несведение (хуже среднего, но не очень значительно). Также за монитором была замечена странность, которую можно обнаружить только при сравнении с аналогичной моделью, но с трубкой от другого производителя, — размер экрана мень-



ше почти на 0,5 см. Тем не менее корпуса обеих версий похожи, как близнецы. Экранное меню, увы, также не претерпело изменений.

Мы не в восторге и от этой модели Smile. Поищите что-нибудь более качественное.

Sony MultiScan 200PS

Небезызвестная корпорация Sony, по странному стечению обстоятельств, оснащает свои мониторы исключительно



**КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ГАРАНТИЯ СЕРВИС РЕМОНТ**

**Надежные копии
малого и
среднего класса
от мирового лидера**

**XEROX
AUTHORISED
DISTRIBUTOR**

XC 351/355
XC 520
XC 822
XC 1033 RU
XC 1045/1245
RX 5310
RX 5316/5317

**Доставка, установка, гарантия.
Расходные материалы**



CAT Software

**ш. Энтузиастов, 23
тел. 232-3775
факс 273-2291
catsoft@orc.ru
www.catsoft.ru**

Ямское Поле 211-2466, 757-9235
Правды, 4, yampole@orc.ru
Бизнес-Системы 551-6579, 230-2411
Орджоникидзе, 3, catbs@orc.ru
Сервис-Центр 434-2112, 434-5122
М.-Маклая, 19, catserv@orc.ru
CAT ВТЛ 8663, 202-9532
Н. Арбат, 15, оф.428, catbt@orc.ru
"Книги Компьютеры Оргтехники" 433-7584
Миклухо-Маклая, 11

трубками Trinitron. Немало экспертов сломало голову в попытках объяснить эту закономерность. Мы не пошли по их стопам из банального чувства самосохранения (читай: страха). Перейдем от шуток к сухим фактам. MultiScan 200PS — самый серьезный 17"-монитор Sony. Все формальности, естественно, соблюдены: BNC-адаптер для Macintosh, TCO 95, заперделанные частотные характеристики. Тесты выявили довольно серьезную неравномерность белого цвета. Добиться идеального сведения с помощью настроек меню нам тоже не удалось. Мы также отметили небольшое (1 мм) неисправимое бочкообразное искажение по вертикали. В субъективных тестах этого монитора мы оценили четкость текста и яркость красок.

Итог. Мониторы Sony никогда не были дешевыми. MultiScan 200PS не исключение. Этот монитор вряд ли разочарует покупателя, хотя мы, признаюсь, предпочли бы Nokia 447Xpro/a.

ViewSonic P775

Профессиональный дисплей ViewSonic, построенный на кинескопе с теневого маской. Довольно удобное и логично сконфигурированное меню управляется типовыми для мониторов ViewSonic четырьмя кнопками. Количество настроек стандартно для мониторов этого класса (кроме геометрических искажений экранное меню позволяет ис-



правлять муар, однако не имеет регулировок сведения и фокусировки). Компания ViewSonic рекомендует использовать этот монитор в системах CAD/CAM, издательских программах и графических приложениях. Для самых взыскательных компьютерных художников припасен P775 — еще более "навороченный" 17"-монитор с кинескопом Sonictron (он же Diamondtron). В тестах сведения этот монитор продемонстрировал средний результат. Разброс температуры белого цвета и отклонение температуры белого от нормы были весьма невелики. ViewSonic P775 отвечает требованиям TCO 95 (что вполне естественно для мониторов этого класса).

Нам понравился этот монитор. Рекомендуем обратиться на него внимание всем пользователям, нуждающимся в качественном профессиональном 17"-дисплее.

Итоговые рейтинги 17-дюймовых мониторов

Daytek DT-1731D	6,12
Mitsubishi Diamond Scan 70	6,24
Daewoo 710B	6,46
CLR VisionPro 17	6,47
Smile CA-6729SL	6,48
ADI ProVista PD-597	6,55
Samsung SyncMaster 700MS	6,91
Panasonic PanaSync/Pro PL70	6,92
Hitachi CM641ET	7,04
MAG Innovision 71V	7,05
Nokia Multigraph 4472i	7,17
MAG Innovision XJ717	7,21
Belinea 10 70 20	7,22
CTX PR10T	7,26
Philips Brilliance 107S	7,47
MAG Innovision DX715T	7,70
Panasonic PanaSync SL70	7,88
Smile CA-6729SL(IN)	7,94
Samsung SyncMaster 700 IFT	7,97
Compaq P70	8,02
Samsung SyncMaster 700P plus	8,14
Sony Multiscan 200PS	8,14
Belinea 10 70 50	8,18
ViewSonic P775	8,22
CTX 1792SE	8,37
LG Studioworks 780T5	8,53
CLR VisionPro 17plus	8,56
Iiyama Vision Master PRO 17 MT-9017	8,86
NEC MultiSync P750	8,97
Nokia Multigraph 477Xpro/a	9,38

19-дюймовые мониторы

ADI MicroScan 6P

Весьма массивный 19-дюймовый монитор, оснащенный микросхемой и 4-портовым USB-концентратором. Только не спрашивайте о смысле этих подарков. Мы пока не видим применения имеющимся в современных материнских платах USB-портам. Встраивание USB-концентратора в монитор (тем более недорогой) напоминает бег вперед паровоза. Впрочем, не исключено, что в скором времени все мы будем печатать на USB-клавиатуре, играть с USB-джойстиком, даф-



мениться USB-мышью и жить USB-жизнью... Ладно, хватит лирики. Перейдем к фактам. Частотные характеристики этого монитора весьма неплохи (возможна работа с разрешением 1600x1200 и кадровой частотой 80 Гц). Набор регулировок довольно стандартен (нельзя исправить несведение, средства борьбы с муаром присутствуют, хотя толком не работают). Все настройки производятся с помощью трех крошечных клавиш, расположенных в правом углу монитора. Сведения монитора оставляло желать лучшего. Зато мы оценили хорошую равномерность белого цвета и незначительный отклонений его температуры от нормы. Отмечен также неисправимый муар, видимый даже на равномерно-сером фоне. За это монитор получил половину штрафного очка. Четкость изображения была неплохой.

Итог. ADI MicroScan 6P — недорогой вполне приличный 19"-монитор. Подходящий вариант для стесненных в средствах пользователей.

CTX Ultra Screen 1995UE

Этот 19"-монитор сочетает рекордно большую видимую область экрана (диагональ



превышает минимальный показатель протестированных нами 19-дюймовых дисплеев на целый сантиметр) с доступной ценой. Сведения посредственное. Неравномерность белого цвета и отклонение его температуры от нормы незначительны. Минимальное для 19"-мониторов время переключения между видеорежимами порадует истовых геймеров.

Неплохой 19"-монитор с приличными возможностями. Пользователям с небольшим бюджетом рекомендуем обратить на него внимание.

Hitachi CM751ET

Младшая модель из двух 19"-мониторов Hitachi произвела на нас неоднозначное впечатление. С одной стороны, монитор был хорошо сведен, имел неплохую равномерность белого цвета и небольшое отклонение температуры белого от нормы. Од-



нако вместе с тем этот дисплей имел наименьший среди 19"-мониторов фактический размер видимой области экрана, самое сильное среди всех протестированных дисплеев взаимонеприкосновение цветов, посредственное антибликовое покрытие и довольно неудобное экранное меню, управляемое 12-ю (!) кнопками. Мы отметили хорошую четкость изображения.

Трудно однозначно рекомендовать этот монитор. ADI MicroScan 6P — довольно серьезный конкурент, чья цена на \$100 меньше. Окончательное решение, в любом случае, за вами.

Hitachi CM752ET

"Старший брат" оснащен более мощной электроникой, накнувшей к цене CM751ET целых \$80. Как ни странно BNC-коннекторы, часто устанавливаемые на мониторах с высокими частотными характеристиками, добавлены не были. Размер диагонали видимой области увеличился на 0,5 см; экранное меню и антибликовое покрытие, к сожалению, остались неизменны. Сведение, как ни странно, значительно ухудшилось. Взаимонеприкосновение





цветов, напротив, сильно уменьшено. Мы считаем, что внесенные в монитор улучшения не оправдывают прибавку к его цене. Нетрудно найти 19"-дисплеи с лучшим соотношением "цена/качество".

LG Studioworks 910SC

Совсем свежая модель 19"-монитора от LG. На момент тестирования продажи Studioworks 910SC в России еще не начались. Нам понравился дизайн и экранное меню этого монитора. Частотные характе-



ристики также весьма неплохи. Удивляет лишь отсутствие BNC-разъемов (17"-монитор LG, как ни странно, ими оборудован). Тесты выявили прекрасное сведение этого монитора (он уступил лишь идеально сведенному 21"-дисплею Compaq), достаточную равномерность белого цвета и небольшое отклонение его температуры от нормы.

Нам очень понравился этот монитор. Навысший рейтинг среди 19"-дисплеев и наименьшее соотношение "цена/качество" — достаточно красноречивые результаты.

Mitsubishi Diamond Pro 900u

Очень интересный монитор. Mitsubishi Diamond Pro 900u был одним из трех появившихся к нам на тестирование мониторов с абсолютно плоским кинескопом. Среди 19"-дисплеев он оказался самым дорогим. Мы не можем назвать завышение цены неоправданным — в этом мониторе Mitsubishi реализовала целый ряд новых технологий. Так, используется разный шаг апертурной решетки (0,25 мм в центре и 0,27 мм по краям). Также предприняты специальные меры для борьбы с визуальной "вогнутостью" обыкновенных плоских кинескопов.



Подтверждаем: изображение на Diamond Pro 900u не выглядит вогнутым. В монитор встроены USB-концентратор, имеются и BNC-разъемы. Теперь о результатах тестов. Все объективные измерения этого монитора принесли довольно высокие результаты. Мы высоко оценили четкость текста и яркость красок на тестовых изображениях. И все было бы просто прекрасно, если бы не одно "но" — невоспавимый муар. Предназначенные для выявления муара тестовые узоры ярко перегибались всеми цветами радуги. Нежелательный эффект проявлялся практически во всех разрешениях. К сожалению, мы так и не смогли его победить и, от бесились, наградили монитор штрафными баллами, пагубно сказавшимися на его (монитора) рейтинге.

NEC Multisync E900+

Второй по дороговизне 19"-монитор, к сожалению, не убедил нас в оправданности цены. Мы отметили посредственное сведение, заметное расширение картинки в областях с повышенной яркостью и нестабильность тонких белых линий на черном фоне



(это обстоятельство явно не приведет в восторг пользователей CAD). Однако пользователям бизнес-приложений понравится высокая четкость выводимого текста. Интересная особенность: при переходе в видоискатель с низкой кадровой частотой (например 60 Гц) монитор выдал сообщение, предупреждающее об опасности этого режима для глаз.

Игорь. NEC Multisync E900+ — неплохой монитор для дома и офиса с явно завышенной ценой.

Panasonic PanaSync SL90

Еще один монитор Panasonic с укороченной трубкой. Мы оценили приятный дизайн дисплея и удобное экранное меню. Радует также наличие BNC-коннекторов. А вот результаты тестов нас, увы, не порадовали. Монитор отличался довольно сильным несведением (регулировки сведения отсутствовали), малой равномерностью белого цвета и серьезным отклонением температуры белого от нормы. Мы также отметили довольно сильное взаимное проникновение цветов. Возможно, нам просто попался неудачный экземпляр. Однако список недостатков, на наш взгляд,



слишком длинен. Поэтому мы не рискуем рекомендовать SL90 — даже несмотря на его невысокую цену.

Philips Brilliance 109S

19"-монитор Philips начального уровня имеет приятный дизайн, удобное экранное меню со стандартным набором настроек геометрических искажений (есть также возможность регулировки муара) и сертификат TCO 95. Это стандартный набор харак-



теристик, который устроит подавляющее большинство пользователей. Тесты не выявили ощутимых недостатков: монитор был хорошо сведен и сфокусирован. Небольшое (и, к сожалению, неискоримое) вертикальное бочкообразное искажение не испортило хорошего впечатления от этого дисплея. Рекомендуем Brilliance 109S всем пользователям, мечтающим о добротном 19"-мониторе.

Samsung SyncMaster 900IFT

Хороший монитор с плоским экраном и стильным дизайном. "Старший брат" 700IFT. Модели отличаются только диаго-



налью трубки (электронная начинка, похоже, идентична). Как и большинство SyncMaster'ов, имеет BNC-вход. Нам понравилось управление, расположенное на плавном выезжающем из корпуса пульте. Сведение доставшегося нам экземпляра было ниже, а неравномерность белого цвета и отклонение его (цвета) температуры от нормы — выше среднего уровня. Также мы отметили небольшое бочкообразное искажение по вертикали.



Лучшие видеокарты и 3D-ускорители
Непобедимый видеомонтаж
Любые комплектующие
Модернизация компьютеров

Мощные и высокопроизводительные видеокарты

Meltek G660 6MB SDRAM AGP	99
Asus V3000 Riva 128 4 Mb PCI AGP	62
Asus V3000 Riva 2X 8 Mb Video вход, выход (Pal/Secam NTSC) - DVD	98
Asus V3400 Riva TNT 16 Mb Video вход, выход (Pal/Secam NTSC) - DVD	158

Платы нелинейного ВИДЕОМОНТАЖА

MTC Video DIX 384x576 S-Video: нелинейный монтаж, автосвод	225
MTC Video DC20+ DC30+ 768x576 S-Video: нелинейный монтаж	575/685

Идеальные 3D-ускорители для ваших игр

Diamond Monster-2 3D-II, 1024x768 85Гц 12 Mb, непревзойденная скорость	165
Diamond Monster-2 3D-II, 1024x768 85Гц 8 Mb, unbelievable детализация	128
Monster Video Riva 3D-X 640x480 6 Mb, 7-крат. текстуры, Glide DirectX	72

DVD ROM 2x, 5x Creative - DVD Recorder Video DXR2, читают все зоны
Наутилки ROVERBOOK Discovery, Voyager, Navigator от 166 MMX до Pentium II 300

Скидка 3% студентам и школьникам, приглашаем дилеров!

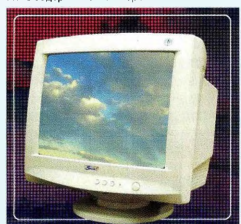


Москва, м. "Полянка", "Октябрьская", 1-й Голутвинский пер. дом 3, 2-эт.,
тел.: (095) 238-0631, 238-6120. Internet: <http://www.trankm.ru>

Обратите внимание на этот монитор, если вам очень хочется смотреть на абсолютно плоскую поверхность кинескопа. Однако среди "простых" 19"-мониторов можно найти варианты с куда меньшим соотношением "цена/качество".

Smile CA-6929SL

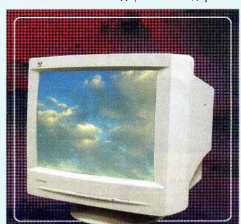
Кажется, вы уже видели фото этого монитора... извините, монитора. Чуть выше. Нет, это не ошибка, это еще один Smile. На этот раз 19-дюймовый. Играть 10 отличий в данном случае заведомо проигрышно. Разницы нет (если, конечно, не учитывать габариты). Столь же чудный дизайн, такое же удобное меню. И не надеетесь на приличное качество картинки — оно не в традициях этой серии мониторов. Достаточно сказать, что в тестовых записках мур был скрыт за неверным подогнанием картинки. Воздержимся от перечислений остальных



недостатков ради экономии драгоценной журнальной площади. Рекомендации? Забудьте Рейтинг достаточно красноречиво. (Мы бы очень хотели, разнообразия ради, сказать несколько добрых слов об этой серии, но не судьба...)

ViewSonic G790

19-дюймовый "среднечинчик" от ViewSonic. Лучшее всего ему подходит эпитет "стандартный". Стандартные для большинства 19"-мониторов частотные характеристики, стандартное для ViewSonic экранное меню управляется стандартными четырьмя клавишами и содержит стандартный



набор регулировок. Конечно же, дисплей отвечает стандарту TCO 95. Никаких изысков. Впрочем, все это не так уж и плохо... Плохо в попавшем к нам экземпляре G790 только одно — сведение. Также довольно сильно занижена температура белого цвета. Зато равномерность белого вполне прилична.

Итог. Монитор ViewSonic G790 может стать хорошей покупкой, если вам удастся найти pristойный сведенный экземпляр.

21-дюймовые мониторы

Compaq V1000

Неплохая электроника, большой экран. Приличный, добротный монитор. И идеальное сведение — мы даже не знали, что такое бывает! Нулевые значения по всем параметрам. Стоит упомянуть и о наличии USB-хаба, способного облегчить жизнь любителям навешивать на компьютер уйму периферии. Но — странноватый дизайн, который тянет на "трюечку", и плохое антибликовое покрытие (на уровне "жить можно", но не более того). Радует наличие BNC-выхода, хотя, справедливости ради, стоит заметить, что мы не очень представляем себе монитор такого класса без подобного разъема.



CTX 21XE (2185XE)

Среднечинчик. Судите сами: достаточно удобное экранное меню, возможность коаксиального подключения, недурное сведение.



Но при заявленном размере точки 0,26 мм изображение выглядело не лучше, чем при 0,28. Поддерживаемая частота горизонтальной развертки 85 кГц выглядит на удивление над монитором с диагональю в 21 дюйм. Добавьте к этому хоть и небольшие, но тем не менее несправимые геометрические искажения и странноватую температуру белого цвета — и вы получите более или менее полную картину. Впрочем, цена с успехом компенсирует эти досадные мелочи, и на монитор стоит обратить внимание тем, кому хочется одновременно и дисплей с диагональю побольше, и денег за него выложить не так много...

Mitsubishi Diamond Pro 1010e

Добротный профессиональный монитор. Приличное сведение. Лучшие в тестировании параметры электронки (93 Гц при разрешении экрана 1600x1200). Удобное



меню с просто необходимым выбором настроек. При помощи меню, например, можно регулировать сведение в 25 частях экрана или равномерность белого цвета в любом из углов раздельно. Плавное изменение температуры белого цвета (с шагом в 50 градусов) довершает идеальную картину монитора, в котором можно настроить все. Увы, не совсем — монитор "страдал" небольшой "бочкой" по вертикали, которая в меню не регулируется. А жал. Возможно, именно эта малая погрешность стоила этому монитору первого места в номинации "21 дюйм". Еще один недостаток — посредственный "антиблик". Но нельзя же все сразу? Хотя, за две тысячи долларов...

Panasonic PanaSync/Pro P110

Один из двух мониторов с лучшей в тестировании электронной. Но, увы, на этом достоинства этой модели заканчи-



ваются. Посредственное сведение, весьма заметная глазом неравномерность температуры белого цвета, существенные несправимые искажения геометрии. Если к этому добавить очень долгое переключение между режимами, довольно большие габариты и серьезные потери размера экрана на обрамление, то вывод получается неутешительным. Жаль, но это не тот монитор, на который стоит тратить деньги.

Philips Brilliance 201CS

Лучший, безусловно, лучший из всех протестированных нами мониторов. Качественное сведение, недурная цветопередача, великолепная электроника, прекрасная геометрия. Ко всему прочему монитор "содержит" колонки, микрофон и может быть подключен к компьютеру для программной настройки. К сожалению, из того, что этот монитор имеет возможность подключения, нам не удалось извлечь никакой пользы. Лучший в комплекте "софт" не заработал. Печально.



но. Хочется пожурих производителей и за просто гигантские размеры агрегата. Слишком много для дома. Хотя и практически не важно в офисе. Естественно, что у монитора есть коаксиальный вход — было бы странно не увидеть его в "комплекте".

Radius PressView 21 SR

Надо заметить, что этот монитор вызвал у нас смешанные чувства. Скажем, поставив его домой мы бы ни за что не согласились. А вот на рабочий стол, да еще и с Adobe Photoshop в придачу — это мечта. Нет, не поэта, а наших дизайнеров. Но по порядку. Начнем с того, что у монитора нет возможности (или профиля, говоря техническим языком) быстрого выбора цветовой температуры 9300K. Далее — прилагаясь к монитору сенсор для калибровки не оставляет никаких сомнений в том, что дилетанто разработчиками монитора и для кого он на самом деле

Итоговые рейтинги 19-дюймовых мониторов

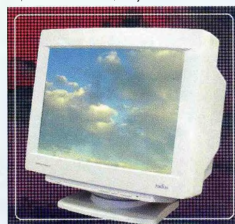
Smile CA-6929SL	7,07
Panasonic PanaSync SL90	7,27
Hitachi CM751ET	7,38
Hitachi CM752ET	7,50
Samsung SyncMaster 900 IFT	7,75
ADI MicroScan 6P	7,80
ViewSonic G790	7,89
CTX Ultra Screen 1995UE	7,91
Mitsubishi Diamond Pro 900U	8,15
NEC MultiSync E900+	8,54
Philips Brilliance 109S	9,04
LG Studioworks 910SC	9,55



предназначается. И это еще не все. К монитору прилагается специальное ПО для его настройки. Но это вовсе не значит, что монитор нельзя настроить без этого "софта". Можно. Можно все, чего хочется, можно даже ничего не делать (и так можно), и все это необычайно удобно. Единственная претензия к экранному меню — это то, что выход из него производится при нажатии на две кнопки, находящиеся вертикально одна над другой (что несколько неудобно — две горизонтальные кнопки использовать было бы легче). Естественно, что все, так или иначе связанное с цветопередачей, геометрией экрана, сведением и прочим у PressView настраивается. Слегка огорчил лишь тот факт, что невозможно настроить вертикальное сведение в различных частях экрана (неравномерность сведения является широко известной особенностью ЭЛТ Trinitron, а именно на этой трубке и сделан данный монитор). Но это маленький недостаток. А так — монитор весьма и весьма неплох.

Radius Intellicolor Display/21

"Младший брат" предыдущего монитора. Недостатки: нет калибратора, отсутствует возможность подключения к COM-порту и, как следствие, программной настройки на PC. Чуть иначе сделано меню — все еще очень неловко, но уже не столь вели-



коленно, как у PressView 21 SR. Как и у старшей модели, здесь есть и D-SUB, и BNC-вход, плюс имеется возможность подключения как к Macintosh, так и к PC. Прекрасная геометрия, замечательная цветопередача.

Samsung SyncMaster 1000P

Достойный представитель семейства 21"-мониторов. По возможности развертки попал в неофициальную категорию мониторов "круче, чем Matrox" — то есть нормально держит режим 1800х1440 70 Гц. Но есть и недостатки. Во-первых, внешний вид экрана несколько напрасно напоминает глю-



бус. Во-вторых, даже возможность настройки сведения из экранного меню не позволяет достигнуть качественного сведения по всему экрану, несмотря на довольно большую относительную глубину монитора, которая должна облегчать эту задачу.

Smile CA-2111

Плохо. Плохая фокусировка, просто невозможно работать. Плохая электроника — очень маленькая максимальная частота горизонтальной развертки и частота пропускания усилителя (о чем красноречиво свидетельствуют тени за темными объектами). Геометрические искажения



(которые мы так и не смогли даже слегка замаскировать) открытоно бросаются в глаза. Плохие сведения. Из стандартов на уровень защиты поддерживается только MPR II. Этот список можно продолжать очень долго... Лирическое отступление: этот монитор — единственный из протестированных имел специальный жидкокристаллический дисплей, который использовался для меню. Но и это благо не было доведено до логического завершения — и работа с меню не доставляет удовольствия. Опять плохо. На этом фоне странно выглядит штатная возможность подключения к Macintosh и ко-мандный вид.

Sony MultiScan 20SH

Честно сказать, мы не ожидали, что Sony может делать настолько плохие монито-



ры. Большие геометрические искажения, плохое сведение, отвратительное управление, скверная цветопередача, большое отклонение температуры белого цвета, огромное время переключения между режимами. Впрочем, в противовес, нужно отметить действительно хорошее антибликовое покрытие и наблюдающееся разнообразие в видах подключения. Но взгляд на этот монитор имеет и отдельную ценность — становится понятно, насколько далеко продвинулись инженеры Sony за время, прошедшее с момента выпуска этой модели.

Sony MultiScan 500PS

Близкий, мы бы даже сказали, ближайший родственник (вероятно, родитель) Radius Intellicolor Display/21. Практически идентичными являются управление, электроника и кинескоп. Похож и дизайн.



В хорошую сторону отличается очень быстрым переключением между видеорежимами. Но есть и некоторые отличия многого свойства. Во-первых, это отсутствие возможности подключения к Macintosh без использования специальных кабелей или переходников; во-вторых, большие геометрические искажения. Самое же существенное отличие — это цена. И она, увы, не меньше, а больше — при чуть худших характеристиках.

ViewSonic PT813

Эту модель отличает добротное, довольно удобное управление, неплохой дизайн, весьма приличное антибликовое покрытие. Неплохая электроника (чуть хуже, чем у большинства соседей по рейтингу). В мониторе используется кинескоп Sonitron (так ViewSonic называет трубку Diamond Pro 1010e, в результате чего эта модель обрела как достоинства, так и недостатки. Недостатки, к сожалению, прису-



твуют в полном комплексе — есть проблемы со сведением, имеется небольшая вертикальная "бочка". К не очень существенным проблемам можно отнести довольно большое время переключения между режимами.

Впрочем, несмотря на весь перечисленный негатив, монитор производит хорошее впечатление и явно стоит тех денег, которые будут на него потрачены.

Спасибо!

Журнал Game EXE и издательский дом "Компьютерра" выражают признательность за предоставленные на тестирование мониторы представителям компаний CLR (131-4140), Compaq (967-1700), Daewoo Electronics (937-7858), LG Electronics (931-9611), MAS Elektronikhandel (737-8053), Nokia (795-0506), Panasonic (258-4205), Philips (937-9300), Samsung (269-2400), YAM International (334-2344), концерн "Белый Ветер - DVM" (269-2211), компания Citilink (742-6555), dpl (264-2665), Erimex (285-0810), Marvel (745-8008), RSI (903-6808), "Компьюляри" (935-8892), "Русский Стиль" (797-5775), "Терем" (956-0404), "Формоза" (234-2165), салон-магазин Mares (742-5055), фирмам "Аэрософт" (158-1744) и "ВЗД" (455-7707).

Благодарим концерн "Белый Ветер - DVM", фирму IP Labs (728-4101) и представительство компании Philips за техническое содействие и помощь в организации тестирования.

Итоговые рейтинги 21-дюймовых мониторов

Smile CA-2111	5,17
Sony MultiScan 20SH	6,34
Panasonic PanaSync/Pro P110	7,69
Samsung SyncMaster 1000P	7,85
CTX 21XE	8,02
Sony MultiScan 500PS	8,33
Radius PressView 21SR	8,73
ViewSonic PT813	8,86
Radius Intellicolor Display/21	9,08
Mitsubishi Diamond Pro 1010e	9,39
Compaq V1000	9,41
Philips Brilliance 201CS	9,71

Сводная таблица характеристик испытываемых мониторов

Монитор		Заполненная диагональ	Фактический размер диагонали		Цена (у.е.)	Шаг точки (мм)	Максимальная частота						Время переключения режимов					Размер (ширина, высота, глубина)		
			Тит 3DТ	640х480			800х600	1024х768	1200х1024	1600х1200	HSB	BNC	Колонки	Микрофон	MPR II	TCO 92	TCO 95			
ADI ProVista P0-697	17	404	305	0.26	TM*	140	116	86	60	0	2.3					+	+	+	+	415x414x453
Belinea 10 70 20	17	396	299	0.28	TM	122	111	87	60	0	1.6					+	+	+	+	420x445x430
Belinea 10 70 50	17	404	560	0.25	AP**	169	157	122	93	79	3.0		+			+	+	+	+	536x522x565
CLR VisionPro 17	17	398	299	0.27	TM	137	111	87	60	0	1.4		+			+	+			422x410x393
CLR VisionPro 17plus	17	397	439	0.26	TM	161	150	120	91	78	1.5					+	+	+	+	410x419x447
Compaq P70	17	397	690	0.26	AP	150	145	113	86	73	1.6			+		+	+	+	+	429x447x469
CTX 1792SE	17	406	401	0.26	TM	161	150	118	88	76	1.7					+	+	+	+	419x439x417
CTX PR710T	17	407	526	0.25	AP	161	151	119	89	76	1.2		+			+	+	+	+	418x430x447
Daewoo 710B	17	408	310	0.28	TM	137	110	86	0	0	2.1					+				n/a n/a 442
Daytek DT-1731D	17	406	280	0.28	TM	125	110	88	60	0	1.1					+				422x449x374
Hitachi CM641ET	17	402	585	0.22	TM	151	150	120	91	78	1.7					+	+	+	+	412x402x414
Iiyama Vision Master PRO 17	17	403	746	0.25	AP	161	147	115	87	75	2.2		+			+	+	+	+	412x422x420
LG Studioworks 78DT5	17	404	490	0.25	AP	166	135	105	79	0	2.2		+			+	+	+	+	412x429x431
MAG Innovation 71V	17	408	339	0.26	TM	174	141	109	83	71	2.1					+				406x421x434
MAG Innovation DX715T	17	409	435	0.25	AP	169	136	105	80	69	1.6					+	+	+	+	409x421x464
MAG Innovation XJ717	17	409	399	0.26	TM	174	141	109	83	71	2.2					+	+	+	+	409x421x434
Mitsubishi Diamond Scan 70	17	405	403	0.28	TM	120	113	88	60	0	1.6					+	+	+	+	420x420x430
NEC MultiSync P750	17	393	683	0.25	WM***	186	150	117	88	75	1.1		+			+	+	+	+	403x430x449
Nokia Multigraph 4472i	17	407	450	0.27	TM	140	114	89	60	0	1.5					+	+	+	+	429x422x427
Nokia Multigraph 477Xpro/a	17	400	670	0.25	AP	188	152	118	89	77	0.7					+	+	+	+	428x424x445
Panasonic PanaSync SL70	17	405	420	0.27	TM	137	113	87	60	0	2.2					+	+	+	+	410x416x382
Panasonic PanaSync/Pro PL70	17	404	500	0.25	TM	181	152	118	89	76	2.0		+			+	+	+	+	410x416x382
Philips Brilliance 107S	17	405	569	0.28	TM	140	110	85	67	0	1.5					+	+	+	+	422x430x449
Samsung SyncMaster 700 IFT	17	404	730	0.24	TM	164	157	125	94	79	1.7					+	+	+	+	415x433x437
Samsung SyncMaster 700MS	17	396	400	0.28	TM	137	110	86	0	0	1.8					+				424x446x425
Samsung SyncMaster 700P plus	17	404	630	0.26	TM	164	157	123	94	79	1.2		+			+	+	+	+	415x445x438
Smile CA-6729SL	17	404	479	0.26	TM	163	152	119	90	77	1.8					+	+	+	+	420x430x420
Smile CA-6729SL(NF)	17	400	492	0.25	WM	166	152	119	90	77	1.7		+			+	+	+	+	420x430x420
Sony MultiScan 200PS	17	403	719	0.25	AP	161	155	121	91	78	1.3					+	+	+	+	406x432x420
ViewSonic P775	17	403	660	0.25	TM	181	152	119	90	76	1.8					+	+	+	+	410x416x444
ADI MicroScan 6P	19	460	655	0.26	TM	196	160	124	94	82	2.1		+			+	+	+	+	475x483x466
CTX Ultra Screen 1995UE	15	462	707	0.26	TM	161	152	118	89	76	1.0		+			+	+	+	+	460x461x476
Hitachi CM751ET	19	452	760	0.22	TM	165	149	117	88	75	1.9					+	+	+	+	448x454x460
Hitachi CM752ET	19	457	840	0.22	TM	201	164	128	96	82	1.5					+	+	+	+	448x457x460
LG Studioworks 910SC	19	455	740	0.26	TM	198	159	124	94	82	2.0					+	+	+	+	458x479x468
Mitsubishi Diamond Pro 900u	19	457	954	0.25-0.27	AP	152	150	118	88	76	1.6		+	+		+	+	+	+	454x458x456
NEC MultiSync E900+	19	456	912	0.26	WM	190	152	119	90	77	1.4					+	+	+	+	447x462x482
Panasonic PanaSync SL90	19	459	799	0.25	TM	182	153	119	90	77	2.6		+			+	+	+	+	448x454x475
Philips Brilliance 109S	19	457	829	0.22	TM	164	152	119	90	77	1.4					+	+	+	+	465x490x515
Samsung SyncMaster 900IFT	19	453	850	0.24	TM	164	157	123	94	79	2.0		+			+	+	+	+	468x492x483
Smile CA-6929SL	19	456	705	0.26	TM	164	154	119	91	77	1.7		+			+	+	+	+	460x470x445
ViewSonic 6790	19	458	775	0.26	TM	185	152	118	89	76	3.0					+	+	+	+	457x450x465
Compaq V1000	21	510	1160	0.22	TM	164	161	133	101	87	2.1		+	+		+	+	+	+	506x507x490
CTX 21XE	21	507	1205	0.26	TM	150	135	105	79	68	1.3		+			+	+	+	+	512x508x516
Mitsubishi Diamond Pro 1010e	21	505	2098	0.26	AP	152	152	143	108	93	1.6					+	+	+	+	500x507x488
Panasonic PanaSync/Pro P110	21	505	1429	0.25	TM	166	166	143	108	93	2.8		+			+	+	+	+	505x487x519
Philips Brilliance 201CS	21	509	1999	0.22	TM	172	169	133	101	87	2.4			+	+	+	+	+	+	516x521x551
Radius Intellicolor Display/21	21	503	1420	0.25	AP	161	161	135	102	87	2.1					+	+	+	+	498x505x474
Radius PressView 21SR	21	504	2154	0.30	AP	152	152	130	98	82	1.8					+	+	+	+	500x490x488
Samsung SyncMaster 1000P	21	502	1250	0.25-0.26	TM	161	161	135	102	87	1.8		+			+	+	+	+	508x505x550
Smile CA-2111	21	505	1343	0.28	TM	130	131	105	78	67	1.1		+			+				493x485x534
Sony MultiScan 20SH	20	480	1599	0.25	AP	132	131	136	102	87	2.3		+			+	+	+	+	474x474x502
Sony MultiScan 500PS	21	501	1850	0.25	AP	161	161	135	102	87	1.3		+			+	+	+	+	498x505x474
ViewSonic P7813	21	502	1265	0.28	AP	161	161	133	101	87	2.0					+	+	+	+	496x491x520

* TM — тонкая матрица
 ** AP — активная матрица
 *** WM — белая матрица

In This Issue

Cover Story

Two Games Made To Be Victorious!

Two games lead the run in the last lap (month) of 1998 in a tight competition. Both deserve highest appraisal for innovation, a great story, and redefining conventional genres. Both claim the title of The Best this year. Both games, **Thief: The Dark Project**, by Looking Glass Technologies/Eidos Interactive, and **Half-Life**, by Valve Software/Sierra Studios, are fresh and convince us that intellect, vision, realism, and the thrill of adventure are back in games. Both got **Our Choice!** Learn everything about the tools you can use in **Thief**. **Tim Stellmach**, Lead Designer of **Thief**, explains what fundamental principles of game design help Looking Glass to be on the cutting edge. **Marc Laidlaw**, writer and designer of **Half-Life**, tells us what creative effort it takes to transform the writer's Hollywood experience into making an innovative computer game. A complete guide to **Half-Life**'s weapons, monsters and cheat-codes. Learn how to use **WorldCraft 2.0** level editor to create your own levels in our **Half-Life** competition.

Action

Wargasm!, by Digital Image Design, is a non-stop celebration of hardcore war action. **Our Choice!**

DethKarz, by Beam Software/Melbourne House, demonstrates much improvement over its demo. This arcade race sim delivers tons of fun and enjoyment. **Our Choice!**

Adventure

The Elder Scrolls Adventures: Redguard, by Bethesda Softworks, is a pleasant mix of RPG, Adventure and Action that resulted in a charming and lively game.

Strategy

Gangsters: Organized Crime, by HotGouse/Eidos Interactive, is one of the most diversified and most complicated strategy games of these days. Experience the temptation where everything is for sale. Practically, the game of our dream. **Our Choice!**

The Settlers III, by Blue Byte, will be a guaranteed enjoyment for **Settlers** loyal fans. Very beautiful (appealing green atmosphere), well implemented, with great multi-player capabilities.

Jeff Wayne's The War Of The Worlds, by Rage Software/GT Interactive, revives the famous novel by H.G.Wells, so familiar to many generations of Russians, and the not so widely known (at least in this part of the world) score by Jeff Wayne. Harmoniously balanced non-linear strategy/action. Let's save the UK from Martian Invasion! **Our Choice!**

Simulators

World War II Fighters, by Jane's Combat Simulations/Electronic Arts, is a quality sim with plenty of great educational features (and what a beauty it is!) that is worth upgrading your gaming system to Pentium II 300. **Our Choice!**

Hardware

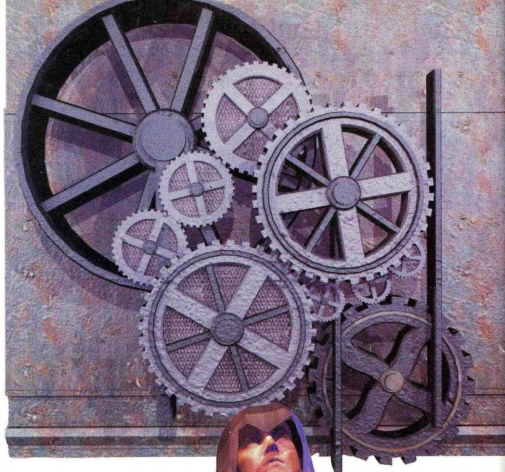
We think that a good monitor is a perfect Christmas gift! That is why we perform a thorough test of monitors every two years. Thanks to Intel's sponsorship, we tested almost 50 different 17-21" models and came to the following conclusions. Among 17" monitors, **Nokia Multigraph 477Xpro/a** received **Our Choice!** and **Special Prize** while **CTX 1792SE** deserved **Best Buy**. Among 19" monitors, **LG Studioworks 910SC** was worthy of both **Our Choice!** and **Best Buy**. Among 21" monitors, **Philips Brilliance 201CS** received **Our Choice!** and **Compaq V1000** was named **Best Buy**.

Вниманию подписчиков Game.EXE!

Друзья!

Редакция Game.EXE сообщает вам, что для тех, кто оформлял подписку на Game.EXE на 2-е полугодие 1998 г. и на 1-е 1999 г., рассылка журнала с диском CD-ROM, к сожалению, не предусмотрена, так как каталожная цена формировалась задолго до того, как было принято решение о выпуске диска.

Несмотря на это, мы изыскали средства разослать подписчикам в августе



и сентябре журнал с диском. К сожалению, сделать это со всеми номерами 2-го полугодия этого года мы не имели финансовой возможности.

Для тех, кто уже успел оформить подписку на 1999 год, но тем не менее хочет получать журнал с диском, мы рекомендуем аннулировать подписку через отделение связи с ближайшего номера (тем более что все равно придется производить оплату за 2-й квартал) и оформить редакционную подписку, условия которой публикуются в настоящем номере на стр. 75.