www.game-exe.ru

GAME EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

#6(47)'99

"ИЛ-2: ШТУРМОВИК"

NOOKS & CRANNIES

"ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ-2: СУДНЫЙ ДЕНЬ"

"ПАРКАН-2"

"НОВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ ШТЫРЛИЦА, ИЛИ ЛЮБИМЫЙ БЮСТ ФЮРЕРА"

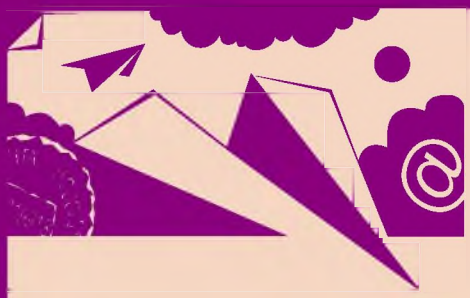
OVERDRIVE

СТР.37-51

ИГРАТЬ ПО-РУССКИ 2

Game EXE #6'1999

© Издательский дом "Компьютерра"



Постижение истины

Привет!

Купил утром очередной номер, прочитал про железо, потом "Дорогую редакцию" и понял: проснулась моя душа, чтобы выплеснуться в письме.

Купил случайно номер 10'97 и с тех пор постоянно покупаю. Мой первый номер стал для меня откровением. Прочитал его от и до. Но теперь я сильно изменился и воспринимаю всё иначе, можно сказать более осмысленно. Теперь журнал читаю, начиная с железа, потом – письма, ну а после пролистываю остальное, правда, взгляд всё реже останавливается. Во времена того "злополучного" номера я не особенно интересовался новинками. Но уже к новогодним праздникам стал определенно проявлять интерес.

И вот перед 31 декабря купил 166MMX 64MB, а главное – Riva 128. Поставил обновки в свой старый PC, и посетило меня второе откровение. Точнее, посетило оно меня тогда, когда я убил дома две системы на двух винтах, и главное – убил систему на работе. Я просто не хотел верить, что Riva 128 может не работать, что виновата именно она, а не что-либо ещё. Сдал я её тогда, после чего в очередной раз понял справедливость формулы "не верь тому, что тебе говорят". Сейчас я знаю намного больше, но тогда я просто хотел рвать и метать. Я перечитывал строки вашего журнала и четко видел всю нелепость положения. Зачем вам вообще писать? Кому это надо? и т.д. и т.п.

Но тогда я не стал писать в редакцию. Знаю, в обиде нет справедливости. Сейчас же, прочитав об очередном тесте, захотелось вам подсказать, а может, и направить на путь истинный.

Погружение в ситуацию: как читатель я получаю всё то, что есть в статьях, – так. Далее покупаю то, что меня более всего заинтересовало (лучше разрекламировано), и попадаю... Riva 128 просто отказывается работать с локализованной Windows 95. Вы, конечно, не виноваты, что она такая, и в том что... (и вообще, как сообщается в любом лицензионном соглашении, фирма не несет ответственности). Но с моей колокольни не имеет значения, кто виноват – виноваты все те, кто меня туда втравил, и наш любимый журнал тоже.

Выводы: Не тем вы заняты, или, иначе говоря, не так все это делаете. Тестируете железо – а надо ли? Вам, конечно, виднее – тестируйте себе, если считаете, что без вас мало тестеров. Скажете: EXE – игровой журнал (уже говорили). Ваши тесты проводятся с точки зрения игр (ну и что, другие разве игры обходят?). Мне же видится другой подход: тестируйте, если хочется, но – не увлекайтесь. Обратите внимание на информацию других тестёров (вы всё равно не перетестируете больше всех).

Пишите по-другому. Приводите результаты тестов – свои или чужие – не суть. А потом давайте анализ, обобщение, слухи, истории и вообще всю информацию о железе не как об отдельной субстанции, а как составной наших компьютеров.

Пример простой: знакомый попросил купить компьютер. Я плохого не посоветую, поэтому посоветовал всё, что хотел поставить самому себе. При этом была возможность проверить, как всё это работает в сборе, прежде чем купить себе. Ну и начался детектив. Взяли ASUS P2B, ASUS 3400TNT, Celeron 333A и т.д. Собрали (я этим занимаюсь профессионально). Не работает – и всё! В гарантийной поставили при мне PII 233 вместо Celerona – всё идет. А с нашим Celeron'ом нет. Поменяли плату. Вроде бы вопрос решили – тест BIOS прошел. Далее ставим Windows – есть. Драйверы TNT – висим. Два дня – висим... Относим – говорят, что такие случаи были – меняйте плату. Поменяли на ABIT. Ну, далее неинтересно. Интересно то, что изначально не хотели работать вместе мать и видео от одного производителя – ASUS.

В общем, не о том пишете. И вообще, за всё это время, пока читаю журнал, создалось впечатление: крутые машины, крутые мониторы (у вас всех 24 дюйма или ещё нет?). Так сказать, ребята собрались поиграть на халяву, а на читателей им глубоко...

Ну а писать умеете (баки забивать).

Игорь (IML@eneq.tsr.ru).

Николай Радовский (nradov@game-exe.ru):

Здравствуйте, Игорь.

Думаю, вы сами ответили на главные вопросы своего письма (зачем я, Николай Радовский, пишу и кому это надо), признавшись, что читаете .EXE, начиная с...

К сожалению, не могу точно определить причины ваших проблем с Riva 128, так как не знаю ни названия платы, ни подробностей конфигурации системы. Замечу лишь, что Riva 128 напрочь отказывалась работать с одной из пиратских версий русской Windows 95 OSR2. Слышал о таком факте.

Перейду к вашим "поползновениям" на счет сути наших тестов. Фактически, вы предлагаете уделять первоочередное внимание не тестам производительности, но исследованию совместимости компонентов друг с другом. Красивая идея, ничего не скажешь. Сколь и трудновыполнимая в журнальных условиях (где-нибудь в специализированной лаборатории, с определенным штатом, в МЕНЕЕ стесненных временных рамках – это да). Полагаю, вы догадываетесь, что любой более или менее репрезентативный тест совместимости требует... много чего требует – и специального оборудования (или хотя бы чуть большей основательности), и совсем другого ритма работы. В итоге, прикажи мне начальство этим заниматься, вместо обзора десяти акселераторов я в лучшем случае, работая без единого перекура семь дней в неделю, буду выдавать тесты совместимости ОДНОГО.

Да, с советом публиковать "слухи" я не согласен по принципиальным соображением, ибо публикую только то, в чем могу убедиться лично. В частности, я писал о необходимости обновления BIOS материнской платы перед установкой Celeron во ВСЕХ обзорах этих процессоров. Сам удивляюсь: зачем я это делал? Кому это нужно?

А уж заявлению о том, что "изначально не хотели работать вместе мать и видео от одного производителя ASUS" не могу поверить при всем желании. Дело в том, что V3400TNT я тестировал именно на P2B. Право, вам стоило бы заглянуть в публикуемые перед каждым тестом характеристики системы.

Ну и к вопросу о 24-дюймовых мониторах. Официально заявляю, что ни один сотрудник Game.EXE не использует дисплеи с 24" ЭЛТ. Они устарели еще в прошлом году. В мае особой популярностью у нас пользовались большие жидкокристаллические панели. ББ очень любит 19" Compaq TFT8000, хотя лично я предпочитаю 17.3" SGI Digital Flat Solution Pack – из-за его отличной цветопередачи.

А в общем, собирать компьютеры вы умеете (отверткой крутить). Кстати, я тоже еще не все написал. Мысли еще остались...

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

Еще одна идеальная

Здравствуйте, EXE, здравствуйте, Олег Михайлович.

...После наложения ваших поисков Идеальной Игры (майская стратегическая колонка) на мои не менее тщетные поиски того же (плюс впечатления от Planet Booster) сел писать вам письмо. Ниже изложены мои пожелания по поводу Идеальной... нет, не игры. О ней как-нибудь потом. А всего лишь Идеальной Планетарной Стратегии. По-моему, нормальный термин, а? Ну что ж, начнем демагогию.

Основа основ: Движок.

Планета должна быть шариком, а не развертkой боковой поверхности цилиндра. Причем именно шариком, а не разверткой шарика (как в Populous 3 – хотя я и не играл). Скоро компьютеры легко будут это тянуть. Дальше: тайлы должны быть уничтожены. То есть если я хочу поставить ферму не сюда, а чуть-чуть севернее, причем именно чуть-чуть, а не в никарагуанской тьмутаракани. В связи с этим можно привнести немного из SimCity: деревня занимает меньше места, чем перенаселенный мегаполис. Именно деревня и мегаполис, а не окружающие их фермерские угодья. Поскольку мы говорим об Игре будущего, подразумевается, что она и идти будет на компьютерах будущего (эх, бедный мой P200+). В силу чего идеально было бы заманить сюда частичку из War of the Worlds. Тактическое планирование укреплений и городов, к примеру. Только желательно на одном экране со стратегическим планированием, с переключением между ними посредством масштабирования. Если это больно круто, тогда можно делать шот из квадрата (не тайла, а квадрата. Квадрат задается при обращении к нему посредством свободного выделения части земной поверхности квадратной рамкой) и вешать его на текстуру, обтягивающую шарик. А потом этот шот изменяется под нашим безупречным руководством. Да, нормально масштабированные 3D-модельки на глобусе будут смотреться мелковато, так что это лишнее.

Основа основ: Геймплей.

Из всех фичей важнейшей для нас является... нет, не видеовставки в честь чудес света. И с чудесами света мы разберемся позднее. Так вот, важнейшей feature для нас является реалистичность, или хотя бы правдоподобность происходящего. А одним из аспектов реалистичности является детализация. Поскольку главные объекты в Игре – это планета и юниты, ее населяющие, необходима высокая детализация и того и другого. То есть река должна быть рекой. Оне не может поворачивать только на 90 или 45 градусов. Она должна свободно течь по планете, низвергаясь с высоких гор в цветущие долины... (черт, надо завязывать с этой Леди Дейдрой и играть за родного Прохора Захарова). И чтобы можно было построить город, скажем, только на одном берегу реки. Или на семи холмах. Ну, рельеф, само собой, должен быть изменяемым. Но не как в "Альфе", а порезче. Меня очень сильно раздражает отсутствие гор на планете (холмы в две тысячи километров высотой не в счет). Хорошо бы, например, построить город на берегу реки и окружить его каналом. Или вырезать кусок горы и воткнуть туда очередной Квазинебоскреб, поскольку гору сносить не хочется – на вершине масса солнечных батарей и т.п.

Теперь о юнитах. Понятное дело, никаких юнитов! Взяли за основу мужика, дали ему дубину – вот вам и бравый вояка. Вручили лопату колонисту. Потом приручили лошадь, сажаем на нее мужика и даем ему копье. Изобрели колесо и лук – крутая танкетка-колесница получилась. Изобрели латный доспех и двуручный меч плюс дополнительный апгрейд на лошадь – можно всех давить, пока нет мушкетов. А потом придумали галеру, а потом автомобиль, et cetera.

Основа основ: Фичи.

Не знаю кого как, а меня раздражает концепция чудес света. Криво они сделаны. Скажем, еще в первой "Цивилизации" был такой случай: моя трирема объехала вокруг света. По северной полярной шапке, правда. Но не суть. Чем не экспедиция Магеллана? По логике вещей, все должны возрадоваться округлости Земли и начать плавать быстрее. Ан нет, магнетизм и 400 щитов, пожалуйста.

Я предлагаю другую концепцию. Допустим, мы решаем хоронить наших царей (sic!) в пирамидах. Допустим, мы договорились со жрецами о том, что покойникам будет обеспечена вечная жизнь на том свете, мы нашли много камней и мы заставили рабов построить пирамиды. Круто! Чудо готово! А теперь думаем, что оно может нам дать.

Во-первых, любое чудо света на любой стадии развития цивилизации будет притягивать туристов. Соответственно, в данном городе улучшается торговля. Во-вторых, пирамиды обеспечат нам полную деспотическую власть над народом посредством запугивания жрецами и возможным строительством новых монструозных сооружений. То есть бунтов населения по всей империи нам ожидать не придется. По крайней мере до внедрения новой религии или изобретения чего-то вроде Age of Reason.

Или вот еще пример: мы хотим построить ферму, а нам говорят, что ферму нельзя построить на вершине горы. А мы продолжаем настаивать! И нам говорят (при наличии достаточных навыков в земледелии, естественно): хорошо, мы построим здесь ферму, но на это уйдет много денег, много рабочих рук, много светлых умов (специальное исследование, факультативное, так сказать) и много времени. Мы говорим: отлично! И широким жестом даем все необходимое. Через десять лет получаем результат: цветущий сад прямо в скалах. Чем не чудо света? И оно будет притягивать туристов, и оно же будет давать нам земледельческий бонус: раз уж мы смогли на голой скале создать рай, то что нам стоит создать огород в отдельно взятой пустыне! Да, кстати, мы могли бы и обломаться. Тогда чудо света не получилось бы. Во-первых, нам всегда должны говорить: ну, дайте 300 золотых. А на самом деле можно дать и 400. И 500. Хуже не будет, будет только лучше. Шансы возрастут. Вот, примерно так.

Концовка.

Банальные варианты типа "убей-всех-начни-с-себя" не рассматриваются. Как и дипломатическая победа, и все прочие. Нет, мы говорим о том, к чему надо стремиться. Здесь есть разные мнения. Можно колонизировать планету в родной системе, скажем, Марс. Но планеты в системе может просто не оказаться, а до изобретения как минимум астрономии мы об этом и знать не знали. Ладно, если с этим облом, тогда можно попытаться поиграть с гиперпространством. Построить навороченный космический корабль и слетать куда-нибудь (на ту же Альфа Центавру) и обратно. Но чтоб успешно! А вероятность не выше 75% при всех доступных наворотах! Желательно там встретить существ с панковскими гребнями поперек головы, но это я так, к слову. В любом случае продолжение в духе Master of Orion. Плохо с этим – придется вздохнуть и спокойненько достигать трансцендентальности. А если и с этим облом (но тут вероятность успеха должна быть 90%, при всех наворотах), тогда в 3000 году на Землю совершают нападение из космоса... кто-то, в общем. Отобьетесь – победили, не отобьетесь – не повезло. Со всеми бывает...

С уважением,
Feanor.

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

Постижение истины 1
Еще одна идеальная 2

GAME-ИНФОРМБЮРО

Gamers WANTED!!! *Electronic Entertainment Expo '99: фоторепортаж с выставки* 34
Atriarch 21
B-17 II 31
Bankheist 28
Close Combat 4 11
Creatures 3 13
Dark Reign 2 15
Deep Fighter: The Tsunami Offensive 30
Diablo 2 17
Die Hard Trilogy 2 30
Dungeon Keeper 2 18
Evolva 23
Felony Pursuit 25
Force Commander 7
Genesis 10
GLDoom 8
Half-Life: Opposing Force 10
Harpoon4 26
Heavy Metal: F.A.K.K.² 12
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade 22
Jeremy McGrath Supercross 2000 6
KISS, Psycho Circus: The Nightmare Child 16
Le Mans 24 Hours 24
Max Payne 6
No One Lives Forever 12
Nox 14
Oddworld: Hand of Odd 15
Outcast 20
Reborn 31
Shadow Man 19
Shadow Pact 10
Sid Meier's Civilisation III 32
Star Trek: Armada 16
Star Trek: New Worlds 32
Star Trek: Voyager – Elite Force 27
Star Wars: Episode I Obi-Wan 12
SWAT 3: Close-Quarters Battle 20
Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness 19
The Sims 22
Theme Park World 25
Thief 2: The Metal Age 29
Throne of Darkness 28
Tiberian Sun 12
TrickStyle 26
Turok: Rage Wars 8
Vampire: The Masquerade – Redemption 8
Wolfenstein 3-D 8

В ЦЕНТРЕ

Играть по-русски-2 37
"Ил-2: Штурмовик" 38
Nooks & Crannies 42
"Василий Иванович-2: Судный день" 45
"Паркан-2" 47
"Новые похождения Штырлица, или Любимый бюст фюрера" 49
Overdrive 51

...И вы думаете, это всё?! Вы точно так думаете – что мы сегодня заканчиваем с *нашими* игрушками, уделив им всего-то два номера кряду (а точнее, три, потому что сладкая кадилабовская "Мехосома", на которую мы облизывались в апреле, тоже как бы не из Вашингтона, округ Колумбия, приехала)?..

ACTION

Личное дело

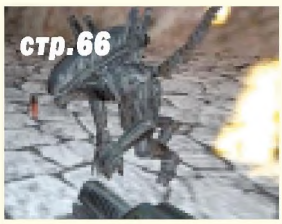
Ностальгия по настоящему 52

Первый взгляд

Need for Speed: High Stakes 54
Drakan: Order of the Flame 56
BreakNeck (N.I.C.E.2) 58

Вердикт

Mechwarrior 3 60
Expendable 63
Aliens versus Predator 66
Star Wars: The Phantom Menace 69
Star Wars: Racer 72



СТРАТЕГИИ

Личное дело

Гундеж по делу 74

Первый взгляд

Hidden & Dangerous 76
Black Moon Chronicles 79
Shadow Company: Left for Dead 80
Submarine titans 82

Вердикт

Star Trek The Next Generation: Birth of Federation 84
Saga: Rage of Vikings 86
Fleet Command 88

СИМУЛЯТОРЫ

Личное дело

Товарищу Абрамсу – танку и... 91

Первый взгляд

Official Formula 1 Racing 93

Вердикт

F-22 Lightning 3 94

RPG

Личное дело

Кориэтовы нелепости 96

Вердикт

Everquest 98
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast 101
Shattered Light 102

ЖЕЛЕЗО

Личное дело

Hard or Soft? 103

Тестирование

Последняя скорость 105

ВПРОК

"Аллоды-2: Повелитель душ" 110

IN THIS ISSUE

Cover Story

Games Made In Russia — Part II

More juice and cream pouring unto you this month. Who would have thought that so many projects could be under development in the Post-Crisis Russia!

What we saw in **Il-2: Shturmovik**, by Maddox Games/1C, is a universal breakthrough in the world of flight simulators. Astonishing graphics and realism of every detail both in the sky and on the ground! Tons of audio and visual effects! The flight model takes into account 550 different parameters, and you are invited to fly any modification of the most famous Russian WWII aircraft that history is aware of, in addition to other Soviet and German aircraft, single mode and multiplayer. In his interview to .EXE, **Oleg Maddox**, president of Maddox Games, says that the West knows very little about the Eastern front and explains why we should be eagerly waiting for this amazing game.

What a surprise! Ed Annuziata's **Nooks & Crannies** is developed by AndNow East, right next door to our office! No doubt that the exploration of the dark side of Creatures in a complete 3D hard-core strategy setting with enhanced AI will be a smashing hit. Only if the gameplay balance is right, both in the West and in the East.

Vassily Ivanovich 2: Doomsday, by S.K.I.F./Buka, will be a continuation of adventures of Russian Civil war heroes based on gags and dirty jokes from Soviet street folklore.

The creators of **Parkan 2** in Nikita Ltd. believe that the winning cocktail of genres next year will be Action/Simulator/Strategy. Therefore, the Iron Strategy engine (see .EXE #5'99) suits the purpose perfectly well. In addition to building custom designed spaceships and engaging them in combat operations, the gamer will encounter a thrilling adventure on his way to fulfilling the mission.

New Adventures Of Stirlitz, by Krysha/Buka, will be yet another funny adventure game based on gags and jokes from Soviet street folklore.

Overdrive, by S.K.I.F./Buka, is only in the beginning of development, however, its concept goes beyond a mere adventure and lingers towards FPS, a car race or even RPG.

Action

Mechwarrior 3, by Zipper Interactive/MicroProse, turns out to be a very beautiful installment in the famous series, too pity it is too short. **Our Choice!**

Expendable, by Rage Software, unleashes all of your wild instincts and demonstrates how astonishingly beautiful action can be. Move on and don't even ask for mercy. **Our Choice!**

Aliens versus Predator, by Rebellion Studios/FOX Interactive, is a good example of making an eye candy out of different ingredients. What it takes to refresh/reheat gameplay? No, do not put it into your microwave oven, but rather take three different main heroes and make the gamer learn every detail about them. By the time he gets to the core of it, he will be already playing this game.

Strategy

The demo of **Hidden & Dangerous**, by Illusion Softworks/Take 2 Interactive, offers a fresh and graphical teaser in a WWII setting for action/strategy fans. Enjoyable to the last drop of it. Hopefully, aiming and other physical bugs will disappear by the time of the final release.

Welcome to the first of X-COM grandchildren (check the terminology in /EXE #9'98) – the demo of **Shadow Company: Left For Dead**, by Sinister Games/Ubi Soft! Looks great due to its 3D engine of new generation, even feels quite different from its parents and grandparents, more of pure action than ever before in a strategy game. Waiting eagerly for the final release.

RPG

The online-only **Everquest**, by Verant (989 Studios)/Sony Entertainment, is an ideal time-killer. Lags and other boring stuff eliminated. Reliable connections and round-the-clock enjoyment even over old Russian telephone lines. Quake turns pale vis-a-vis a real online RPG. Take good care and keep the distance! High risk of physical addiction. **Our Choice!**

Hardware

We are sure that the age of DVD is right behind the corner. While DVD is still crawling in the direction of Russia, this month we tested the last of the Mohicans – high speed CD-ROM drives. Special focus was on performance and the ability to read scratched disks. **ASUS CD-S400** received **Our Choice!** and **LG CRD-8400C** received **Best Buy**.

Game.EXE CD #6 (11)

Игры

BreakNeck •Corsairs •Official Formula 1 Racing •Puma Street Soccer •Shadow Company •Slave Zero •Street Wars •Submarine Titans •Drakan: Order of the Flame •Confirmed Kill •World War II: Recon •Desert Fighters •Links Extreme •Need For Speed: High Stakes •Демки от ПэЖэ

Патчи

Apache Havoc v1.1d Patch •Civilization: Call to Power v1.1 Patch •Expendable Patch •Lands of Lore III v1.07A Patch •Midtown Madness Patch •NASCAR Revolution v1.02 Patch •Puma Street Soccer v1.0 Patch •Resident Evil 2 v1.04 Patch •Sin v1.05 Patch •Speed Busters Patch •StarSiege: Tribes v1.41 Patch •Unreal v224 Patch •Warzone 2100 v1.03b Patch •X-Wing Alliance v2.01 Patch

Утилиты

Arachnophilia v3.7 •AXE Online Timer v1.0 •DirectX 6.1 •The Bat! v1.33 •Free Agent v1.11 •ICQ 99a Beta v2.21 Build 1800 •Macro Mania v5.0 •Netscape Communicator v4.6 (32-bit complete install) •Pegasus Mail for Win32 v3.11 •Savage4 v 8.03.11 Windows 95/98 (Quake3 Compatible) •Скринсейверы •Voodoo2 Windows NT4.0 Driver Kit (Quake3 Compatible) •Voodoo3 Windows 9x Retail Drivers (AGP/PCI) (Quake3 Compatible) •Voodoo Banshee Windows 9x Retail Drivers (AGP/PCI) (Quake3 Compatible) •Voodoo Graphics Windows NT4.0 Driver Kit (Quake3 Compatible) •Voodoo3 Windows 9x Retail Drivers AGP/PCI v1.00.01 •WS_FTP LE v4.60

Голубятня

The Bat! v1.33 •Calypso E-mail v3.0 •Eudora Pro Email v4.1 demo •Pegasus Mail for Win32 v3.11

Бонус

Музыка

"ГрАссмейстер"

Альбом "Трава по пояс"

Реклама в номере

"1С" ..... 4 стр. обл.
"Белый Ветер" 107
"Техмаркет Компьютерс" 109
"Транк-М" 104
Creative Labs (Irl) Ltd. 3
LG ..... 2 стр. обл.
Samsung ..... 3 стр. обл.
Intel ..... 33.
Zenon N.S.P. 36

КОМПЬЮТЕРРА ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

ООО "Издательский дом "Компьютерра"
Computerra Publishing House

Издатель Publisher
Михаил Новиков Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 6 (47), июнь 1999 г. В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine"
Issue 6 (47) june, 1999 Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385

Редакция Editorial Board

Главный редактор Editor-in-Chief
Игорь Исупов Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор Art Director
Гамлет Маркарян Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела стратегий Strategy Editor
Олег Хажинский Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр Action Editor
Господин ПэЖэ Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов Sim Editor
Андрей Ламтюгов Andrei Lamtugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG RPG Editor
Александр Вершинин Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа Hardware Editor
Николай Радовский Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер Designer
Денис Гусаков Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты Writers
Роман Косенко Roman Kosenko
Frag Сибирский Frag Sibirsky
Михаил Судаков Mikhail Sudakov

Веб-редактор Web Editor
Андрей Ом Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер Web-master
Антон Васильев Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба Advertising
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Тел.: (+7 095) 232-2261, 232-2263

Служба распространения и подписки Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Представительство в Латвии Representative in Latvia
ИП "Svegs" г.Рига Svegs, Riga
Тел.: 7-615-418 Tel.: 7-615-418

Подписка в США Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка Technical Support
Евгений Васильченко Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать Printer
SCANWEB OY, Finland SCANWEB OY, Finland

Тираж 28500 экз. Цена свободная
Circulation 28,500 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835
The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель Founder
Дмитрий Мендрелюк Dmitry Mendreliouk

Человек-мотор

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Acclaim Studios (Salt Lake City)
Acclaim
www.aklm.com
Осень 1999 г.

У спортивного отделения Acclaim в Солт-Лейк-Городе появился любопытный домашний питомец — купленный с потрохами отставной восьмикратный чемпион по "супермотокроссу" Джереми Мак-Граф. Вот не повезло парню — другие загонят свое громкое имечко с целью его возникновения в названии крутого симулятора (все жду "Крылатское-98 от Пельменя и Вована") и живут себе припеваючи, а Джереми этого эксплуатируют, как распоследнего литературного негра... Джереми, сделай то, Джереми, сделай это, Джереми, помоги-ка нам вот здесь и вот тут... Многостаночник.

Между тем товарищ Мак-Граф тоже маячит в заголовке — все желающие могут убедиться, чуть сместив свой взгляд вверх по страничке. Мак-Граф контролирует дизайнеров треков, Мак-Граф приглядывает за общей гоночной стратегией, Мак-Граф тестирует физику байков. Кто подает обучающие советы? Мак-Граф. Кто комментирует бодрым голосом на протяжении всей гонки? Тоже Мак-Граф. Кто подписывает макет, готовых уйти в печать коробок? Мак-Граф. Кто со стоической физиономией сидит на стенде Acclaim в Лос-Анджелесе (мне и об этом доложили)? Мак-Граф...

А игра, вообще-то, про байки — я говорил, нет? Про мотокросс по очень-пересеченной-местности, как под крышей арен, так и под открытым небом — восемь тех и восемь этих. Под небом, понятно, ожидаются погодные эффекты. Ну а похоже все это на соответствующий Madness — и трюки всевозможные тоже можно и нужно выделывать... Прыжки, ужимки, непристойные жесты — все как у Джереми в лихой молодости, когда он еще был настоящим Jeremy "Showtime" McGrath.

Выходит одновременно на PC, PlayStation, Nintendo 63 и "Геймбое" с цветным экранчиком. Ей-богу, не вру!

EXE Фраг Сибирский

Что делать мертвецу

ПЛОХАЯ ЗИМА В НЬЮ-ЙОРКЕ

MAX PAYNE

www.maxpayne.com
Remedy Entertainment
www.remedi.fi
Gathering of Developers
www.godgames.com
"Когда будет готова"

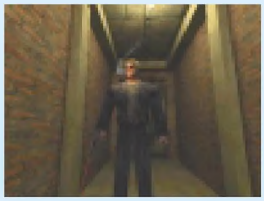
Наши старые знакомые, команда огненных финских парней Remedy Entertainment, достаточно долго находились в тени — даже имея на руках такой интересный проект, как **Max Payne** (тот, кто вспомнит, когда УЧУ впервые написал об этом проекте, получит от ББ памятный приз. Зуб даю). Наконец, на них обратила внимание небезызвестная G.O.D. (Gathering of Developers), приютившая "Макса" в своих еще неокрепших объятиях.

WARNER BROS ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Max Payne, как и Half-Life, претендует на некоторую кинематографичность. Но если в случае HL эффект достигается с помощью многочисленных скриптов, то Remedy приготовила в своей игре нечто иное. Скорее, это хардкорный сюжет какого-нибудь боевика с участием (обязательно!) Микки Рурка плюс затяжные акробатические сцены с оружием в руках от Джона Ву. Сильно? Финские парни вообще любят покрепче.

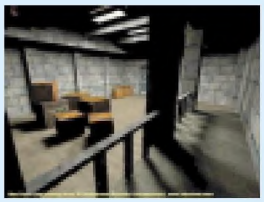
Известный своими криминальными ролями товарищ Рурк был упомянут отнюдь не случайно. Посетите сайт Max Payne и вы увидите лицо, очень похожее на черепушку известного голливудского лицедея. Сходство усугубляется привычкой Макса стрелять во всех без разбора и бегать по подворотням с парой пистолетов в ладошках. В общем, развлекаться на всю катушку.

Max Payne (Макс Боль, Максимальная Боль) — это еще и имя главного героя. Игры вообще удобно называть именами персонажей — Sin, Duke Nukem и так далее. Макс работает полицейским в одном американском городке, Нью-Йорке, известном также как "Большое Яблоко". Однажды наш герой возвращается домой, усталый, но довольный, и обнаруживает, что его семья была зверски убита. Причем преступление совершают несколько наширявшихся неизвестным доселе наркотиком панков. Убитый горем Макс тем не менее продолжает трудиться в полиции, специализируясь на суицидных заданиях. Разумеется, когда в городе снова появляется уже знакомый нам наркотик (и распространяет его самая большая мафиозная семья NY), Макс оказывается лучшим претендентом на место опера в штатском, засланного в преступные ряды казачка. Оказавшись среди братвы, Макс быстро осваивается, проворачивает пару "мокрых" и подбирается совсем близко к источнику дури. Но в этот ответственный момент кто-то убивает непосредственного начальника главгероя, единственного человека, знающего, что Макс "наш" человек в стане врага. Одновременно тот же самый доброжелатель ставит Семью в курс дела относительно настоящего места работы их нового сотрудника. Как результат, за Максом гоняется ничего не подозревающая полиция, на хвосте у которой сидят все киллеры славного города Нью-Йорка.



СМАК!

Авторы сразу оговариваются, что Max Payne — весьма нетипичный шутер. Так, в игре есть два основных вида: от третьего лица — для легкого джоггинга по подворотням, и внешние камеры с замедленным воспроизведением — для пущего удовольствия. Тонкость gameplay нового проекта Remedy в уникальности каждого врага и весьма высоком реализме для столь легкого жанра. О чем речь? Да о том, что если Макса один-единственный раз ранят в ногу, он будет хромать или подволакивать ее до самого конца игры. Поэтому каждый обмен выстре-



лами может оказаться фатальным. Целиться надо точно — хотя бы из-за зрелищности процесса попадания. Авторы Max Payne особо подчеркивают факт использования particle-алгоритма для воссоздания, скажем, вспышек выстрелов или пулевых ранений. Кровь не просто появляется на экране после удачного выстрела. Она разбрызгивается липкой красной жидкостью, рубиновым спреем обрабатывая тело жертвы и ближайшие окрестности. Выглядит завораживающе — в отличие от примитивных шестигранных кусков мяса в стандартном Quake-"движке". Физически правильно просчитывается не только траектория полета пули, но и ее маршрут в теле потерпевшего. В зависимости от расстояния выстрела, типа оружия и места попадания вычисляются размеры входного и выходного отверстий, количество потерянной крови, а также прочие чисто медицинские детали.

Пикантная подробность: вы же не можете увидеть результаты своей великолепной пальбы, когда камера упрямо висит за спиной героя, так? Именно поэтому авторы сочли возможным показывать самые трогательные моменты на бис, с другого, более удобного угла зрения и в замедленном темпе. Получается отличный эквивалент любой ленты мистера Джона Ву, когда герои эффектно подпрыгивают и следующие пять минут палят друг в друга, так и не вспоминая о существовании земного притяжения. Убедительности таким моментам придают особые трюки безумного Макса: умение сигать в сторону (strafe прыжком), одновременно стреляя с двух рук, перекатываться по полу, шмаляя из двух стволов, и, конечно, красиво плюхаться на пол, синхронно (угадали!) пендюря из двойняшек "Беретт". К счастью для игроков, насильственный повтор убиения будет производиться либо в важные для сюжета моменты, либо при столь ювелирном попадании, что им заинтересуется сам компьютер. Кстати, безумные финны обещают сделать полностью (!) замедленный режим сетевой игры. Подобный deathmatch достаточно сложно представить, но сами авторы пребывают на седьмом небе от собственной задумки. Флаг им.

А пока G.O.D. серьезно подумывает о создании комиксов на основе персонажа Max Payne — как в бумажном варианте, так и в электронном, встроенном в саму игру. Разумеется, авторы уже рассуждают о возможности создания фильма на основе компьютерного действа. Очевидно, пример Wing Commander (или даже Mortal Kombat) ничему их не научил.

EXE Александр Вершинин

Форевер навсегда

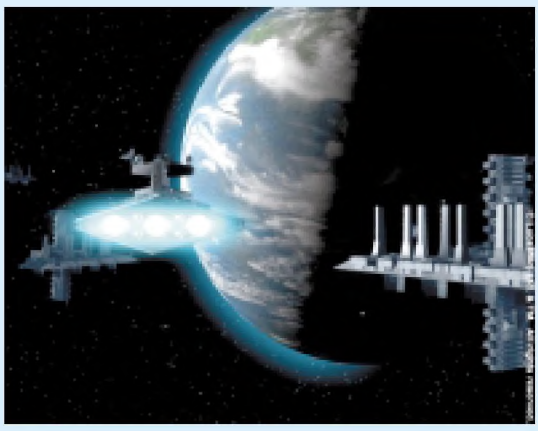
FORCE COMMANDER

www.forcecommander.com
LucasArts
www.lucasarts.com
4-й квартал 1999 г.

Force Commander. Похоже, это последняя в обозримом будущем игра по классическим "Звездным войнам" и вообще стратегия в мире Star Wars — все остальные проекты будут в основном оголтелым action и основываться норовят на Obi-Wan Trilogy...

С очередной порции скриншотов на нас смотрит типичная Первая Полностью Трехмерная вроде Machines — до боли знакомые кубические рамки, характерное освещение, бедные полигонами юниты. Ускоритель необязателен, но крайне желателен. На нехорошие мысли наводит и возможность "прокачки" юнитов и переноса их из миссии в миссию (эту вещь в последнее время заметно опошлили), а также отсутствие строительства и вообще экономической части (хотя здания на скриншотах имеются, что бы это значило?). Нам хотят сделать железный Myth?... Но ведь мы в такое наигрались — полтора года назад.

Дальше — больше. Вместо свободной камеры, похоже, у нас будет несколько фиксированных видов, так, совершенно точно известно, что будет иметь место вид из глаз, отвратительно себя зарекомендовавший и в RTS всецело бесполезный. Уважаемая LucasArts! Если вы намерены продолжать в том же духе, вас не спасет даже лицензия Star Wars — это будет полный провал. Впрочем, те, кто видел игру в действии на E3, говорят, что выглядит все очень даже и что если камеру расположить, скажем, за спиной у snowspeeder, то будет слышен гул турбин, а наблюдать глазами пехотинца (приехали! Dark Forces в миниатюре) за приближающимся AT-AT Walker — развлечение не для слабонервных. Опять же на картинках явственно видны планетарные Ion Cannons и прочие симпатичные сооружения, но все равно, хоть вы меня режьте, все это почему-то очень напоминает недавние Machines.



Как мы уже не раз сообщали, намечается около 50 разновидностей юнитья, причем специально для этой игры в недрах LucasArts под бдительным приглядом самого Лукаса (если пресс-релизы не врут, конечно) были разработаны совершенно новые агрегаты для обеих воюющих сторон. Так, например, Империя, устав от потерь своих AT-AT из-за применения "Скайуокер-маневра", наконец-то сотворила AT-AA Walkers (All Terrain — Anti Air), шагающие комплексы ПВО. Доподлинно известно, что обе стороны обзаведутся танками, без которых они раньше прекрасно обходились. И без TIE-Fighters, X-Wings и прочей летающей техники тоже дело не выгорит.

Миссий у нас будет общим количеством 25 штук (плюс 40 карт для multiplayer), причем кампания всего одна, зато сюжетная. Мы сядем за игру подающим надежды офицером Империи, но со временем классовое сознание и пролетарское происхождение сделают свое дело, и мы благополучно переметнемся на сторону повстанцев-революционеров. Интересно, базу на планете Хот мы будем давить или защищать?..

А еще у игры шикарный слоган — "In Command of The Force".

EXE Андрей Ом

СТАДНОЕ ЧУВСТВО

Так уж оно складывается, что разработчики — животные стадные. Если кто-то один ломанулся в неведомое, по его следам тут же ринется бешеное стадо последователей. Вот вам типичный пример: игры стиля "deathmatch-only". Как народ удивлялся, когда id вознамерилась выпустить Quake 3: Arena без "традиционной" однопользовательской игры! И что в итоге? Arena еще далеко за горизонтом, а приспешников уже толпы. Unreal Tournament, всяческие Tribes и Team Fortress 2, а сейчас эта компания пополнилась еще одним участником: Turok: Rage Wars. 16 видов оружия (из них восемь новых), 16 моделей игроков на выбор (большая часть — монстры из Turok 2: Seeds of Evil), боты, улучшенный сетевой код... Короче, все как у всех. Наверное, кому-то это нужно, раз делают...

С ДНЕМ РОЖДЕНЬЯ, ВОЛЧОНОК!

Вряд ли кто-то из вас праздновал этот день, а ведь 5 мая исполнилось ровно семь лет, как shareware-версия Wolfenstein 3-D была впервые выложена на Software Creations BBS... Как вспоминает Джон Ромеро в своем .plan-файле, дело было поздно ночью, часов в пять, и на вечеринке по поводу этого "релиза" присутствовали Bobby Prince (автор музыки) и Scott Miller.

Хорошие были времена, весь id умещался тогда в небольшой квартирке с одной спальней и состоял из шести человек: Tom Hall, John Carmack, Adrian Carmack, Jay Wilbur, Kevin Cloud и самого John Romero. Следующие два месяца были заняты изготовлением заключительных трех эпизодов для полной игры (всего их было шесть) и написанием книги подсказок. Авторами этой первой и единственной книги, созданной в id (кстати, макет делался не в Windows, а на NeXT-машинах), были Том, Кевин и Джон. Для остальных игр написать что-нибудь вечно не хватало времени...

ПОКОЙСЯ С МИРОМ!

Увы, участь проекта, который мы все ждали, GLDoom, решена. Автор потерял исходные тексты и восстанавливать ничего не собирается. Утешает только одно: Doom'ов с поддержкой OpenGL уже несколько, и потеря одного, пусть даже самого известного, вряд ли что-то изменит. Есть на свете даже glHeretic...

ДЕВЯТАЯ ЖИЗНЬ КОШКИ

От "Вульфенштейна" и "Дума" — к "Квейку". Как пишут на http://happypenguin.org/html/qlinux.html, у Quake и Quake 2 открылось очередное второе (девятое?) дыхание. Вскоре на полках магазинов появятся "коробочные" версии Quake: The Offering (внутри коробки будет Quake, Scourge of Armagon и Dissolution of Eternity) и Quake II: Colossus (сам Quake 2, The Reckoning и Ground Zero). А новость в том, что эти самые коробки (как самые догадливые уже поняли из адреса, где лежит эта новость) предназначены для Linux.

СТО ДЕНЕГ ЗА ОШИБКУ

А вот и очередь Quake 3 пришла. Загляните на http://www.bluesnews.com/cgi-bin/finger.pl?id=1&time=19990511021243 — Кармак предлагает по сто долларов за каждую найденную ошибку, приводящую к падению сервера. Несколько премий уже выплачены, так что никакого обмана.

ПИАСТРЫ, ПИАСТРЫ!

Что же это такое творится, просто мания какая-то у всех поддерживать Linux! Теперь все тот же Кармак подарил $10000 проекту Mesa, посвященному разработке бесплатной графической библиотеки с поддержкой OpenGL. Quake 3: Arena использует Mesa при работе на Linux, так что качество и скорость обновления библиотеки важны, но решение все равно необычное. Keith Whitwell,

Вампиры
хорошие, вампиры плохие

РАСКОЛ В СТАНЕ КРОВОСОСУЩИХ

VAMPIRE: THE MASQUERADE — REDEMPTION

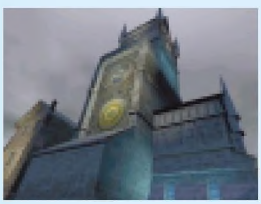
Nihilistic Software
www.nihilistic.com
Activision
www.activision.com
4-й квартал 1999 г.

Еще совсем недавно поклонникам ролевого жанра преподносили Werewolf: The Apocalypse как верх мечтаний, или этакий маленький венец творения. Сразу же после E3 настроения рекламодателей и прессы сильно изменились. Прощайте оборотни, нас ждут вампиры!

ИХ МНОГО, ОНИ РЯДОМ

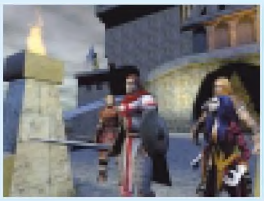
Итак, новым любимцем общественного мнения оказался проект **Vampire: The Masquerade — Redemption** от Nihilistic Software. Отнюдь не фэнтези, а скорее dark horror. Знакомые с настольными РПГ от White Wolf мгновенно поймут о чем идет речь — в конце концов Redemption основана именно на вселенной Vampire. Для несведущих краткое пояснение. Речь идет о несколько модернизированной истории Земли, в результате чего по нашей планете разгуливают бессмертные существа, вампиры, питающиеся исключительно человеческой кровью. Благодаря одному очень старательному вампиру по имени Каин, на свет появились тринадцать кланов, каждый из которых имеет свою политику, свою предвыборную программу и своих избирателей. "Плохие" упыри кушают всех подряд, "нейтральные" держат свой аппетит в рамках приличий, а "хорошие" вообще не любят убивать — покормятся слегка и отпустят нагуливать жирок. Века идут, а кланы остаются. Их члены приспосабливаются к бегу времени,

всегда стараясь маскироваться в людской толпе. Кстати, вампиром может оказаться даже ваш сосед (присмотритесь хорошенько!). Или, скажем, ваша любимая теща.



ВЕЧНАЯ ЛЮБОВЬ ВАМПИРА

Redemption интересна прежде всего богатым на неожиданности сюжетом. Он настолько хорош, что не привести его, даже в сжатом изложении, было бы преступлением. История начинается в двенадцатом веке, в средневековой Праге. Уже приятно, да? Главный герой игры Christof Romauld работает паладином, то есть рыцарем в услужении церкви. Его специализация — борьба с вампирами. После очередного рейда в гнездовье кровососущих Кристоф



ищет убежища в Праге, где без памяти влюбляется в ухаживающую за его ранами девушку. Окрыленный Чувством, рыцарь с удвоенной яростью бросается истреблять окрестных зубастиков. Во время рейда ему удается не только убить одного из лидеров клана, но и изъять некий священный артефакт. Это деяние привлекает к нему нежелательное внимание со стороны кланов. Оказывается, Кристоф по незнанию убил одного из аксакалов Tzimisce, клана, имеющего очень плохую репутацию даже среди кровососов. Новоявленного героя "спасают" Brujah. Они предпочитают "дружить" с человечеством — сосут за раз не больше половины и не делают из людей зомби. The Masquerade — Redemption начинается.

Кристоф становится вампиром, он огорчен, он хочет крови. Его возлюбленная отправляется на поиски своего паладина, но в конечном счете попадает в руки тех самых Tzimisce и превращается в ghoul. Кристоф путешествует за ней в Вену, затем снова возвращается в Прагу. Бывшие возлюбленные встречаются в горящем соборе, девушка дразнит и издевается над нашим героем. Стены строения своевременно не выдерживают накала страстей и обрушиваются на голову Кристофа. Он погружается в вампирический сон на 800 лет. Экс-паладин проснется уже в мире панков, рокеров, секса, наркотиков, рок-н-ролла. В конце нашего столетия. Так берет старт вторая часть игры, где вам предстоит посетить населенные вампирами Лондон и Нью-Йорк, встретиться с ничуть не постаревшей любимой, ее чудесным младенцем, а также ордами весьма современных вурдалаков, предпочитающих пистолет старым добрым клыкам.

РЫЦАРИ КЛЫКА

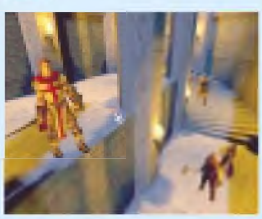
Вероятно, вам будет приятно узнать, кто именно занимается разработкой Redemption. В большинстве своем это те же ребята, что трудились над Dark Forces, Jedi Knight, Descent и Mission Pack 2 для Quake. Имея

солидный опыт работы с трехмерными "движками", Nihilistic, даже не задумываясь, изваяла с нуля прекрасный графический engine для своей первой ролевой игры. Не имеет смысла перечислять его разнообразные достоинства — достаточно лишь сказать, что Redemption была признана одной из самых красивых игр E3. Взгляните на скриншоты и сразу поймете почему.

Авторы игры постарались не удаляться далеко от настольного прообраза Redemption. Поэтому и система характеристик персонажей, и магическая система, и взаимоотношения между кланами будут основываться исключительно на уже выверенных принципах Vampire. Ну а шанс попробовать в деле как средневековое, так и современное огнестрельное оружие, несомненно, добавит игре шарма. Плюс партия. Кристоф сможет вести за собой до трех сподвижников. Что имеет определенный смысл, ведь каждый клан вампиров владеет собственной магией, а значит — и уникальными преимуществами перед противником. Кто-то умеет вызывать големов, кто-то делает из людей зомби. Каждый развлекается по-своему. Интерфейс обещает быть упрощенным до разумного предела Diablo — управление осуществляется только одним, выбираемым самим игроком, персонажем, в то время как остальные дерутся в силу своих AI-возможностей и приказов, отдаваемых пользователем.

Так что у нас есть? Изумительная графика, вид от третьего лица, сложнейший запутанный сюжет, способный поспорить даже с непревзойденной FF7. Жаль, что элементарные рамки приличия не позволяют привести в новостях все перипетии злоключений Кристофа — так можно испортить все удовольствие. Хочется релиза!

EXE Александр Вершинин



занятый оптимизацией Mesa для функционирования на 3D-железе, теперь сможет не отвлекаться на "обычную" работу некоторое время и отдавать все силы Mesa.

СЕКРЕТЫ СОБАКОВОДОВ

А вы знаете, что в Quake 3 test можно установить уровень детализации еще ниже, чем минимальный, допустимый из меню? И тогда даже на самых слабых машинах проблем с частотой кадров практически не будет.

Пишем r_lodbias 2, чем заставляем все модели стать самыми-самыми простыми, и не нервничаем по поводу уродливого оружия. Пишем cg_simpleitems 1 — и любуемся более простыми моделями артефактов (с них убраны лишние колечки). И, наконец, пишем cg_gibs 0 — и забываем про МЯСО, тормозящее игру во время разлета.

ГОЛУБЫЕ ГОРОДА

Загляните на досуге на http://www.neocron.com/ — очень странное место, но, похоже, именно здесь может родиться нечто сверхбольшое. Странноватый гибрид онлайновой RPG (с аватарами, торговлей и общением) с традиционным шутером от первого лица. Но при этом такой огромный, что больше похож на онлайновый симулятор города, чем на игру. Собственно, авторы так его и зовут — "Виртуальный город"...

РОЖДЕНИЕ ТИТАНА

Ну, о персональном пристрастии господина ПэЖэ к Shogo вы помните, но Shogo уже пройден, а что впереди — пока неизвестно. Так что давайте хотя бы разберемся с техническими сторонами будущих проектов. Итак, "движок" будет называться LithTech 2. Руководитель компании Monolith Джейсон Холл (Jason Hall) в последнее время много рассказывает о новых технологиях, которые в него (в engine, конечно) сейчас интегрируются. Во-первых, ог-

раничения на открытые пространства почти полностью исчезли — на скриншотах расстилаются огромные горные кряжи и лесистые равнины. А во-вторых, назло всем id'ам, добавлены весьма симпатичные криволинейные поверхности. Разумеется, как и у всех, аппроксимированные полигонами, да еще и не разбиваемые на треугольники в реальном времени, а раз и навсегда сотворенные при создании уровня в одном из "крутых" пакетов 3D-моделирования, типа Softlmage, так что на слабых машинах, видимо, будет подтормаживать — убавить количество полигонов, из которых состоит уровень, невозможно. Вокруг этого долго шумел народ, обвиняя Monolith в обмане, но постепенно утихомирился, когда Джейсон публично сказал: да, у нас нет динамической тесселации, зато кривые у нас красивее...

EXE Господин ПэЖэ

МАРАЗМ КРЕПЧАЛ, ДЕРЕВЬЯ ГНУЛИСЬ

Прикол на приколе и приколом погоняет. Небезызвестный Richard Grey (наслаждайтесь его колоритным фотообразом в нашем коротком фоторепортажике с E3), работающий нынче дизайнером уровней в компании Ritual Entertainment (ранее он занимался тем же самым в 3D Realms), недавно официально зарегистрировал свой псевдоним (nickname) Levelord как... торговую марку! Может, попробовать зарегистрировать свою фамилию в подобном же качестве и потребовать с однофамильцев плату за использование?

О ДРУЖЕСТВЕННОЙ ОППОЗИЦИИ

Хоть за это спасибо E3: появились новые подробности относительно проекта Half-Life: Opposing Force, разрабатываемого компанией Gearbox Software (в большинстве своем состоящей из бывших членов разогнанной Rebel Boat Rocker).

Итак, события Opposing Force происходят, когда Гордон Фримен (Gordon Freeman) временно отбывает наводить порядок на Xen'е. В результате его перехода в другое измерение в наш мир неожиданно попадает новая раса пришельцев — X-Race, которая одинаково враждебно относится и к людям, и к тварям с Xen'а. Последних икрейсы убивают, человечками же не прочь закусить. Ученые и охранники гибнут пачками, но тут появляемся "мы", в белом. Победа, цветы, шампанское...

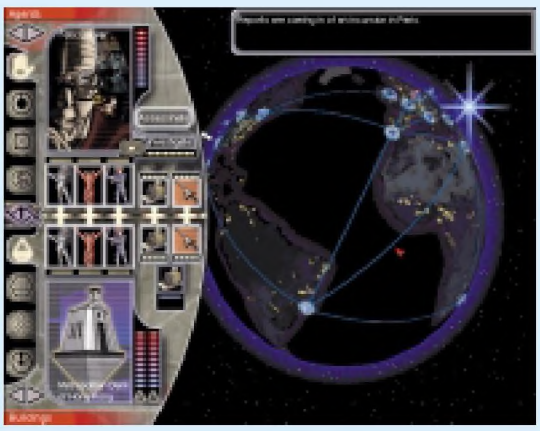
Впрочем, X-Race тоже не лыком шиты и погибать просто так не планируют. Действовать они предпочитают группами, причем у каждой группы есть лидер, который управляет остальными. Последствия его смерти очевидны?

Далее, известно, что оружие практически не изменится, максимум — добавятся один-два новых экземпляра. Помимо X-Race появятся еще несколько новых монстров. К примеру, охранники с Headcrab вместо головы. Что касается создаваемых уровней, то, если верить рассказам очевидцев, дизайнерам Gearbox пока вполне удается держаться "стиля" Half-Life. Надеюсь, что вкус и профессионализм не изменят им и дальше. Дата выхода — все еще осень этого года.

Роман Косенко

БУДУЩЕЕ — ЭТО ПРОШЛОЕ

The future is the past. Змея, пожирающая свой хвост. Тягучий трип-хоп, мир киберпанка, трехмерные города, секретные агенты, виртуальная реальность, ролевая игра, стратегия, adventure. Ключевые слова, ключевые образы — это все о Shadow Pact, одной из самых таинственных игр, ожидающих нас в ближайшем будущем. Увы, только что прошедшая E3 не открыла новых подробностей. Об игре мы знаем ровно столько же, что и год назад,



Шведы начинают и...

...КОНЦА И КРАЯ ИХ НАЧИНАНИЯМ ПОКА НЕ ВИДНО

GENESIS

Massive Entertainment
www.massive.se
3-й квартал 1999 г.

Когда норовишь сидеть на двух стульях сразу, постоянно клонит то в одну, то в другую сторону и нестерпимо хочется приземлиться на что-нибудь более устойчивое. Однако делать этого никак нельзя — народ не поймет. Пообещали action/strategy — будьте добры выполнять. Так и получаются игры, в которых action там-сям разбавлен стратегией, а сям-там — отнюдь. Но вот так, чтобы и то, и другое, а главное — разом, бывает редко, да и выглядит этот натужный симбиоз зачастую ущербно. Тогда, может, и не надо? может, с другой стороны к процессу подойти? Впрочем, с каких только сторон уже не пробовали...

НЕПОРОЧНОЕ ЗАЧАТИЕ

Первоначальная идея, как утверждает Мартин Вальфиц (Martin Walfisz), продюсер **Genesis** и президент компании Massive Entertainment, пришла к нему после многих часов, проведенных за Command & Conquer и ее клонами. Захотелось вблизи, с удобного ракурса посмотреть на то, как рядовой пехотинец, широко размахнувшись, отправляет в недолгий полет противотанковую гранату; как ракеты, обернувшись пламенем выхлопа, срываются с места и уходят в ослепительно голубое небо, чтобы несколько мгновений спустя найти свои цели; как нехотя, оставляя за собой нечеткую осыпающуюся колею, ползет по песку тяжелый танк. "Почему бы не сделать то же самое, но в полном 3D и со свободной камерой?" — подумал он и, предвкушая зрелище, с наслаждением откинулся в кресле, закрыв глаза. Сразу же захотелось забросить в дальний угол утомительный микроменеджмент и ни на секунду не отвлекаться от поля боя, плотно и живописно укутанного зарницами выстрелов и взрывов (в лучах медленно заходящего солнца это смотрелось особенно эффектно). С каких это пор военачальники должны управлять крестьянами, шахтерами и прочими штатскими?! Да и указывать каждому юниту в отдельности, что он должен предпринять, нам тоже не с руки. Сделаем так: про тылы на время миссий забудем, приказы же будем отдавать лишь командирам подразделений, а они пусть сами разбираются со своими непосредственными подчиненными.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ

Так в январе 1997 года родились шведская компания Novastorm и ее первый проект, трехмерная экшен-стратегия

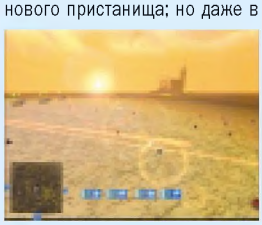
Genesis. Не считая недавнего переименования в Massive Entertainment и полного разрыва с Electronic Arts, работа над игрой успешно подходит к своему логическому завершению — релизу в конце наступившего лета.

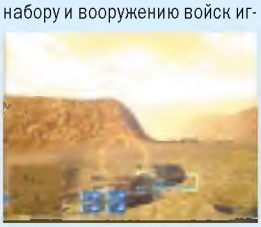
Несмотря на дефицит кардинально новых идей, игра безумно красива, очень атмосферна

и привлекает внимание уже с первых шотов. Лицензирование чужих "движков" еще не стало любимой болезнью стратегического жанра, и молодым разработчикам приходится создавать все с нуля, рискуя в случае неаккуратности плюхнуться в глубокую лужу. С Genesis подобного, к счастью, не произошло. Engine поддерживает Glide, Direct3D и программный режим, с одинаковой легкостью выводя огромные открытые пространства, сотни детализированных моделей военной техники и демонстрируя распрекрасные спецэффекты. Неужели наш Мартин уже воплотил первую часть своей мечты?

Сюжетная подоплека Genesis незатейлива и традиционно пафосна (занятно, что и сами разработчики отзываются о ней в таком же духе). Синопсис: в начале 25-го века Земля стала совершенно непригодной для жизни, и осиротевшее человечество двинулось на поиски нового пристанища; но даже в столь критический момент люди не смогли ужиться вместе, и за симпатичную планетку в системе Aperian разразилась нешуточная война; игроку предлагается принять участие в этой драчке за новое пространство, приняв на себя командование войсками одной из враждующих сторон (условно-положительной Crayven Corporation или столь же условной, но злодейки Wrath Coalition).

Каждая из вышеупомянутых "условностей" имеет на вооружении около десятка базовых юнитов: пару видов пехотинцев, несколько наземных (terradyne) и несколько воздушных (aerodyne) типов машин. Однако, благодаря тому что игрок может сам экипировать своих солдат и технику, снимая лишнее и устанавливая необходимое с его точки зрения вооружение, броню и дополнительное оборудование, общее количество возможных юнитов составляет многие тысячи единиц. Но не забывайте — никакого микроменеджмента во время самой игры. Все операции по набору и вооружению войск игрок будет производить между миссиями. Естественно, с каждым выполненным заданием список доступных "кубиков" будет пополняться, пополняться и пополняться. Заманчиво. но вызывает опасение тот факт, что экономика в планах разработчиков пока напрочь отсутствует и все перевооружение юнитов сведется к простой установке самой сильной пушки на самую мощную из доступных платформ. Не хотелось бы.





Далее, шведы сделали довольно нестандартный ход, решив не следовать моде на динамические AI, а поставить на скрипты, развязав тем самым руки дизайнерам. Решение, как мне кажется, вполне обоснованное. Лучшего противника, чем человек, для многопользовательских ристалищ найти невозможно, но вот добиться интересного одиночного режима может лишь сам дизайнер миссии, четко продумавший, что, как и когда должен сделать (или не сделать) наш электронный оппонент. Только вот переигрывать по второму разу вряд ли будет интересно.

Впрочем, для увеличения продолжительности жизни игры существует multiplayer. Genesis будет поддерживать до 8-ми игроков в локальной сети и до 4-х — при игре через Интернет (ограничение, очевидно, накладывают каналы связи). Помимо простого дефматча, который, по заверениям авторов, уже вполне нормально функционирует, в игре будет и несколько нестандартных режимов сетевой игры (каких именно пока, правда, не афишируется).

ИТОГИ ПОСЛЕ

Кратко резюмируя вышесказанное, хочется веско и незамысловато заметить, что в последнее время из маленькой Швеции просто поперло. Игры, и весьма неплохие, сыплются как из рога изобилия. Genesis как раз относится к их числу. Вернее, непременно будет относиться, когда из многообещающих рассказов, сдобренных красивыми картинками, превратится в небольшой серебристый диск.

EXE Роман Косенко

— не изменился даже дизайн буклета. Появилось несколько новых картинок, одну из которых мы и показываем.

Игра разрабатывается в обстановке тотальной секретности, и разработчики — американская команда Murder of Crows — не собираются делиться информацией без ведома Blue Byte. Что скрывается за десятком картинок и скетчей, бездушными строками очередного PR-гения? Опыт говорит — что угодно, вполне возможно — пустышка. Но сердце подсказывает — нас ждет System Shock в мире стратегических игр. Очередной срок выхода Shadow Pact — конец 1999 года. Ждем.

EXE Олег Хажинский

DIABLO ПО ПРАВИЛАМ AD&D

Недавно компания Blizzard заключила сразу несколько лицензионных соглашений, узнав о которых, фанаты будут в диком восторге.

Во-первых, книги. Имя издателя пока держится в секрете, но известно, что будут изданы три романа, основанные соответственно на вселенных WarCraft, StarCraft и Diablo.

Во-вторых, настольные RPG, так любимые в капиталистическом забугорье. Обладателем прав на игры по мотивам StarCraft и Diablo стала широко известная в узких кругах компания TSR, Inc., причем настольный вариант Diablo будет основан на правилах AD&D, а StarCraft — на малоизвестной у нас системе правил Alternity.

Ну и в-последних, компания Bready GAMES стала эксклюзивным паблишером гида по Diablo II, 200-страничной энциклопедии, которая выйдет в один день с игрой.

CLOSE COMBAT 4: ПРОЩАЙ, БИЛЛИ

Четвертая серия мыльного стратегического сериала Close Combat выйдет уже не под теплым крылышком Microsoft, а посредством Infogrames. Авторы сильно затрудняются с "фичами", робко мямля что-то про модифицированный "движок", смену погодных условий и возможность вызова бомбардировщиков на головы неверных. Некоторые явные новшества, правда, обещают в системе кампаний — так, нам будет доступна

полная карта театра военных действий, на которой будут размещены карты всех миссий. Иными словами, мы сами будем решать, куда перебрасывать войска, когда и в каком количестве. Любопытно.

И еще у фашистов будут шпионы, в совершенстве владеющие английским языком.

НОВЫЙ X-COM — ЧЕРЕЗ ГОД

По крайней мере именно так утверждали представители MicroProse на E3. Ничего особенно нового сказано не было:

Unreal engine, команда в составе четырех человек, эксклюзивные и классические алиены, "прокачка" подчиненных в лучших традициях классического X-COM — все это мы уже неоднократно слышали.

Из свежего: наши и вражеские скафандры будут деформироваться в реальном времени и с учетом физической модели. На местных стенах растет всякая органическая гадость, а эффекты тумана весьма симпатичны (только зачем они нужны?). Среди оружия очевидцы отметили множество лазерных образцов (фу, как банально) и некую противоположность огнемета, которая замораживает противников (что за попса, в самом деле! что они вообще себе позволяют!).

Ждем скриншотов, сканируем И-нет, следим за информацией.

TIBERIAN SUN ОПЯТЬ ОТЛОЖЕН

Деятели из Westwood явно пытаются сделать хорошую мину при плохой (а в том, что Tiberian Sun не оправдает надежд, уже почти никто не сомневается) игре. Теперь релиз отложен до августа, несмотря на то что продукт уже полностью готов. Создатели объясняют это тем, что, дескать, "мы в поте лица тестируем многопользовательскую часть, чтобы получилась Игра-В-Которую-Вы-Будете-Играть-До-Конца-Своей-Жизни".

А ведь мы вас по-настоящему любили. Эх, ребяты...

Андрей Ом

EPISODE N

После того как в середине мая по большим экранам с фанфарами и при параде прокатился Star Wars: Episode I The Phantom Menace (www.starwars.com), на наши маленькие экранчики одна за другой полезли игрушки, посвященные этому знаменательному событию. Часть из них уже попала в руки уважаемой публики, другая — на подходе. Star Wars: Episode I Obi-Wan среди последних.

LucasArts в очередной раз делает шутер (в лучших традициях Dark Forces и Jedi Knight) от первого или, по выбору игрока, третьего лица, посвященный, как нетрудно догадаться из названия, мытарствам самого Оби-Вана Кеноби (Obi-Wan Kenobi), тогда еще молодого, но уже подающего большие надежды ученика Мастера Джедаев Кви-Гон Джинна (Qui-Gon Jinn). События игры развернутся во вселенной первого Эпизода, посреди извечной борьбы Сил. Лазерный меч оригинальной конструкции прилагается. Анимация — "в стиле" motion capture. Дата выхода — конец этого года. Что-нибудь еще? Да, made by Гоша Лукас!

ЯРОСТЬ 007

Как ни странно, компания Monolith Production, отложив в сторону, казалось бы, беспроигрышный Shogo 2, занялась проектом No One Lives Forever, пародией на классический фильм Golden Eye (с главковерхом Джеймсом Бондом). Имя противостоящего нам злодея, как и список его правонарушений, пока не разглашается. В качестве engine'а будет использован LithTech 2.0 (см. рассказ о нем чуть выше) — старший брат "движка" Shogo. Других подробностей, не считая кучки симпатичных картинок, пока нет. Игра должна выйти в следующем году.

Роман Косенко

Факк в квадрате

И ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО

HEAVY METAL: F.A.K.K.²

Ritual Entertainment
www.ritual.com
Gathering of Developers
www.godgames.com
1-й квартал 2000 г.

Компания Ritual Entertainment возникла не так давно (хотя, два сданных в промышленную эксплуатацию проекта — это все же РАБОТА), однако уже успела фривольно расположиться на одной ступеньке с такими старожилами индустрии, как id Software и Raven Software. По крайней мере события, слухи и новости, связанные с этими фирмами, привлекают одинаково пристальное внимание игровой общественности.

Напрмер, сайт Ritualistic (www.ritualistic.com), состоящий в сети Telenation и посвященный играм от Ritual, не менее популярен, чем основатель этой сети — сайт Telefragged (www.telefragged.com). Если же сравнить Ritualistic с Raven Games (www.raven-games.com) из той же Telenation, то обнаружится, что последнему нет и года от роду, в то время как первый возник в уже далеком 1997-м. Все это довольно странно, если учесть, что из стен Ritual вышли лишь Quake Mission Pack: Scourge of Armagon и совсем недавно — SiN, а в послужном списке компании Raven уже добрый десяток далеко не последних названий. Может, это оттого, что ни в одной игре от Raven не было ничего подобного незабвенной Elexis Sinclair (я, кстати, лично готов подбросить пару булыжников в основание памятника художнику, рисовавшему арт к "Греху")?

Ritual и Raven. Имена эти названы не случайно, обе компании первыми лицензировали движок Quake 3: Arena и обе теперь работают над играми на его основе. Raven — над Star Trek: Voyager — Elite Force (ищите заметку по соседству), а Ritual... Ritual делает Heavy Metal: F.A.K.K. ².

ДОМ, КОТОРЫЙ УЖЕ ПОСТРОЕН

Странноватая аббревиатура F.A.K.K. расшифровывается как Federation Assigned Ketogenic Killzone и служит в качестве универсального обозначения смертельно опасных территорий, вернее, просто смертельных для любой формы жизни.

Разрабатываемая Ritual игра будет продолжением (своего рода сиквелом) одноименного фильма, который выйдет в конце наступившего лета. Вообще, Heavy Metal (не тот, который музыкальный жанр, а тот, о котором мы сейчас говорим) — это целая вселенная (комиксы, ежемесячный журнал, мультики), берущая свое начало в 1986 году. Именно тогда Кевин Истман (Kevin Eastman) начал делать первые эскизы того, чему через четыре года при активном содействии Эрика Тэлбота (Eric Talbot) и Саймона Бисли (Simon Bisley) суждено было превратиться в суперпопулярный комикс (точнее, graphic novel) Melting Pot, изданный в 1990 году компанией Tundra Publishing. Дальше, в период с 1993 по 1994-й, в мир Melting Pot поместили женский персонаж, прообразом которого была некая Джули Стрэйн (Julie Strain), активно позирующая ныне для журнала Penthouse, а в 1996 году вышли одиннадцать серий мультфильма Heavy Metal: The Movie, собравшего в прокате более 20 миллионов зеленых дензнаков (мультик,

кстати, не рекомендуется смотреть детям до 18-ти).

Но все это — прошлое, а вот в будущем, как я уже сказал, нас ждет фильм, в котором Джули снимается в главной роли, а потом и весьма недурственная, по отзывам очевидцев, игра. Недурственна она пока лишь в графическом плане, а вот о содержании, несмотря на столь интересных

родственников, судить сложно. Из всего сценария известна только весьма посредственная завязка, суть которой состоит в следующем: главный герой, точнее, героиня, Джули по прозвищу F.A.K.K. (это, очевидно, чтоб боялись), запинав до смерти Лорда Тайлера (Lord Tyler), возвращается на свою родную планету Na'Ch Thra' Thull, более известную под именем Eden. По пути из Holy Land, где происходила финальная битва, она собирает свору бомжей (официальный пресс-релиз ласково величает их "те, у кого нет дома") и привозит их в свой мир, где после этого сразу же воцаряется согласие&покой. Но не пройдет и 30 лет, как обнаружится, что некий монстр Gith, путешествующий на колоссальной межзвездной посудине и уничтожающий для своих нужд целые планеты и цивилизации, уже не первую тысячу лет движется в направлении планеты, где и расположился этот вселенский приют, сами-догадайтесь-с-какой-целью. Заодно можете догадаться, что решает предпринять наша F.A.K.K.

КОНКРЕТИКА

Игра будет вестись от третьего лица (прилюдно отказываюсь комментировать этот факт) и помимо обязательного action будет включать в себя немало приключенческих элементов. С самого начала игрок попадет в поселение экс-бомжей, где можно будет побродить, поболтать с окружающими, привыкнуть к своему ТЕЛУ (1400 полигонов, к слову) и т.д. Болтовня, вероятно, будет многое значить, не зря ведь разработчики дополнили engine игры системой синхронизации речи персонажей с движениями их губ, работающей, по отзывам, на удивление хорошо.

Бросается в глаза и то, что разработчики наконец-то вспомнили: у гуманоидов все-таки две руки, и в каждую из них можно вложить по винтовке Мосина. Так, например, в одну можно взять меч (который, кстати, и будет единственным оружием на первых порах), а в другую — симпатичный бластер или, если хочется жить, большущий щит. Для каждой руки будет своя кнопка "fire" — управление не очень усложнится.

Демо-версия появится осенью, разработчики довольно болтливы, Сеть взбудоражена увиденным, думаю, вы еще не раз услышите об этой игре.

EXE Роман Косенко

Пособие доктора Франкенштейна

CREATURES 3

www.creatures3.com
Creature Labs
www.creature-labs.com
Mindscape
www.mindscape.com
Осень 1999 г.

The saga, что называется, continues. Ладно, в первый раз это было сенсацией. Во второй — просто мило. Третий дубль уже не вызывает никакого оптимизма. Скажу больше, отважусь на крамолу: мы устали от норнов. Разрешите нам выращивать хотя бы завалящих монстров и прочие ужасы! Ан нет. Creature Labs настойчиво предлагает всем пройти в сад. В детский. **Creatures 3**, друзья.

Это опять приквел, причем разработчики решили не мело-

читься и забросили зверушек во времени на этот раз за тысячу лет до первых Creatures. Сюжет тоже явно обдумывался всей компанией долгими зимними вечерами так, чтобы было пооригинальнее. Но я вам о нем не расскажу, намекну только, что мы, конечно, теперь узнаем загадку древней цивилизации Sheee и что действие происходит на гигантском космическом корабле, где воссоздано сразу несколько разных экосистем — от джунглей до пустынь. Прощай, Альбия... Кстати, авторы ненавязчиво упоминают, что корабль раза в два больше мира, доступного в Creatures 2.

Помимо норнов теперь можно будет холить и лелеять Grendels и Ettins. Причем, как замечает пресс-релиз, живность обзавелась продвинутыми мозгами, новым уровнем IQ, реалистичным обменом веществ (о чем это, кхм?) и даже прекрасным чувством направления. Все это, учитывая время действия, может означать только одно — со временем норны деградируют, ведь через тысячу лет, в первых Creatures, они не блещут умом и сообразительностью. Это все облучение от реактора их корабля, точно вам говорю...

Простите, увлекся. Среди прочих новинок сезона — возможность строить многочисленные забавные агрегаты. Тоби Симпсон (Toby Simpson), креативный директор серии Creatures (каламбур, однако), говорит, что "вы сможете создать машину, которая, обнаружив враждебно настроенного грендлаl, будет швырять в него помидоры (надеюсь, гнилые? — **A.O.**). Или, скажем, сделать скаута с видеокамерами, дистанционно управляя которым, можно будет разведать, что происходит в дальних уголках корабля".

Несмотря на то что общее "ути-пути" явно останется на месте, авторы клятвенно обещают корректную физику, аэродинамику и фрикционные эффекты.

Глядишь, Creatures 8 станет взрослой игрой... Возможно даже, с КРОВИЩЕЙ, а не томатным соком.

А вот и наши экосистемы в количестве пяти штук:

The Norn Terrarium. Второго слова пугаться не стоит, чешуей наши зверьки еще не обзавелись, просто авторам, вероятно, понадобилось слово, однокоренное с Terra. Как нетрудно догадаться, это будет пасторальное местечко, идеальное для обитания норнов.

The Jungle — обиталище грендлов. Жутко опасно, и всякое такое. Цветы с зубами и большие злые крокодилы будут вас кусать, бить и обижать, не ходите, дети...

Ettins Desert — пустыня обыкновенная, одна штука. Дом древней расы, где можно найти множество занятных артефактов для создания машин.

Aquatic Terrarium — а вот здесь слово terrarium употребляется вполне законно: в море будет обитать всякая живность, как милая, так и малоприятная.

The Bridge — рубка управления чудовищным агрегатом, множество приборов, пультов управления и прочей машинерии.

Кстати, среди "фичей" обещают элемент action. Они это серьезно?

EXE Андрей Ом

Плохая карма

РАЙ ДЛЯ ПРЕДПРИИМЧИВЫХ

NOX

www.westwood.com/games/nox/nox_standart.html
Hyperion
Westwood Studios
www.westwood.com
Ноябрь 1999 г.

Если вы когда-нибудь думали, что сетевой режим Diablo — вещь злобная и несправедливая, вы ошибались. Как раз гениальное творение Blizzard покажется вам доброжелательной поделкой по сравнению с тем, что задумала Westwood. Пиршество подлости, грязных трюков и абсолютной, всепоглощающей ненависти к своему ближнему. Вот единственно правильное описание action/RPG от Westwood, носящей гордое название **Nox**.

КЛОН С СЕКРЕТОМ

На первый (и даже на второй) взгляд Nox представляется обычным Diablo-клоном. Мультипликационная графика, изометрический вид. Плюс стандартный набор из трех героев: Warrior, Conjurer, Wizard. В придачу куча средневекового металлолома, называемого мечами, топорами, посохами. Стандартная пара баров с булькающей жидкостью красного и синего цвета — жизненная энергия и мана. Орудуем мышкой, вызываем заклинания "горячими клавишами". Ну, Diablo.

Третий абзац, полет нормальный. Земля, в чем прелесть Nox? Оказывается, вовсе не в режиме single player, единственное оправдание существования которого — подготовка бойца к онлайновым схваткам, а вовсе не борьба с патетической повелительницей скелетов по имени Necubah. Да, играя в гордом одиночестве, вы научитесь не промахиваться курсором мимо монстров и даже выбивать Pretty Fly (For a white guy) на левой кнопке мыши. Но никто кроме мастеров сетевого боя не научит вас коварству и замогильному чувству юмора, заложенным глубоко в основу Nox.

РОЯЛЬ В КУСТАХ

Вместо того чтобы живописать features игры, сначала представим несколько "типичных" сценок из грядущей Nox. Припоминаете, как действует стандартное телепортационное заклинание? Устанавливается "маяк", а затем, с помощью самого teleport, маг переносится в это помеченное место. Так вот, в Nox заклинание teleport работает на всех (!) персонажах, будь то ваш герой, противник или монстр. Привяжите заклинание к комнате с отрядом злобных скелетов и подарите чудо телепортации направляющемуся к вам вояке. Бац! Сюрприз. Впрочем, это обоюдоострое оружие. Teleport оставляет за собой так называемый "след". Не пытайтесь спастись от кого-нибудь с помощью этого заклинания — врагу достаточно даже затухающего портала, чтобы перенестись вслед за вами. Уникальные возможности преследования.

Кадр второй. Ненавистный воин с огромным мечом и в тяжелой броне собирается ограбить ваш любимый склад целебных potion'ов. И вот он уже на расстоянии вытянутой руки от вожделенных припасов, как происходит несчастье. Срабатывает триггер, и на незадачливого мясника наваливается сразу три spell'а: Fumble (с несчастного опадают все вещи), Stun (паралич) и Fist of Vengeance (любовно вырезанный из глыбы мрамора кулак падает прямо на голову раздетого и обездвиженного). Финита.

Ну а что делать, если злой Conjurer уже вызвал ужасную тварь, дабы расправиться с вами раз и навсегда? Конечно, использовать заклинание Charm — переубедить наколдованного питомца, что бить надо как раз волшебника, призвавшего его в это измерение. Еще одна забавная шутка разыгрывается с помощью Protection from Poison. Защищаемся от воздействий яда и напускаем в комнату как можно больше ядовитых испарений (Toxic Gas). Издохни всяк сюда входящий!

Как вы уже догадались, один из секретов Nox в возможности комбинирования сразу нескольких заклинаний. Более 70 spell'ов сработаны с мыслью дополнять друг друга или, наоборот, противостоять. Волшебники также могут создавать магические ловушки, содержащие комбинацию из двух или трех заклинаний. Сюрпризы привязываются практически к любому предмету игрового мира: дверям, стенам, сундукам, бочкам, столам, стульям. Детализация в Nox вообще может напомнить ветеранам некоторые части Ultima. Практически каждая вещь имеет определенную функцию: висящие на стенах факелы можно взять с собой и носить в руке, стульями баррикадируются двери, бочки с водой могут потушить разбушевавшийся огонь. Даже кости убитых скелетов идут в дело! Врагам все тяжелее добираться до вас через образующиеся кучи костей.

ПРЕЛЕСТИ РЕАЛИЗМА

Кроме исчерпывающей функциональности объекты в Nox обладают "честными" физическими повадками. Легкие предметы разлетаются по комнате от взрыва, а тяжелые лишь чуть сдвигаются со своих мест. Разумеется, их так же тяжело перемещать вручную.

Наконец, Westwood уделяет особое внимание системе true line of sight. Невзирая на очевидные преимущества изометрического вида, игрок вовсе не обязательно сможет видеть находящиеся на экране объекты. Все зависит от элементарного положения его героя. Более того, помещения за закрытыми дверями будут оставаться невидимыми. Прежде чем войти в новую комнату, разумно лишь слегка приоткрыть дверь и мельком взглянуть, что делается внутри. Как только вы решились и ступили внутрь, дверь за вами захлопывается, предыдущее помещение снова погружается (для вас) в темноту.

В числе прочих рекламируемых достоинств Nox числятся: "случайный" генератор уровней, динамическое и цветное освещения, бесплатная сетевая игра на Westwood Online. Авторы обещают допустить в одну партию до восьми пользователей, предоставив на их выбор несколько видов состязаний: от традиционных deathmatch и coop до редких в RPG-жанре king of the hill или capture the flag.

EXE Александр Вершинин

Последняя
первая трехмерная

DARK REIGN 2

www.pandemicstudios.com/dr2/
Pandemic Studios
www.pandemicstudios.com
Activision
www.activision.com
3-й квартал 1999 г.

Ладно, так и быть — перетрем в очередной раз, все-таки на E3 добрые издатели показали еще один кусочек игры... которой уже не хочется...

Клонмейкинг и сиквелостроительство в последнее время стали, как вы знаете, любимым развлечением разработчиков. Помните первый Dark Reign? Наш журнал обозвал его тогда "последним C&C-клоном". Так вот, Pandemic Studios явно решила поставить точку в шествии корявых Первых Полностью Трехмерных RTS. Выставочные заявления творцов пестрят фразами, которые в приличном обществе уже не употребляются, вроде, знаете ли, "The RTS genre is about to change forever...". Так, чтоб не форевер, сейчас уже не делают — не модно. Время такое.

Скриншоты как-то уж слишком подозрительно становятся похожими на презренный action (см. также Battlezone 2 — ей-ей, тенденция). Но авторы призывают не верить своим глазам, обещая добычу и менеджмент ресурсов, минимум action-части и тактическое планирование. С другой стороны, кто этого сейчас не обещает?..

Совершенно свежий и сочный engine использует технологию компании Intel с умным названием Multiresolution Mesh: количество полигонов в объекте рассчитывается в соответствии с расстоянием от него до камеры. На практике это выглядит следующим образом: вид "условно сверху" демонстрирует нам солдатиков полигонов по 100 на брата, но стоит к ним приблизиться, как модели волшебным образом превращаются в подобие, цитируем пресс-релиз, "моделей из FPS": каждый из них содержит по 1200 треугольников. Звучит заманчиво. Если еще, как обещают, эта процедура не будет влиять на скорость игры, картина получится и вовсе многообещающей.

Если кому-то интересно, **Dark Reign 2** будет не продолжением, а, согласно моде, приквелом. Сюжет новой игры маразматичен как раз настолько, чтобы воздержаться от его изложения, но авторы утверждают, что, создавая новые юниты, они вовсю старались избежать дисгармонии с агрегатами из первой части. Похвально, но если учесть, что вряд ли кто-то до сих пор хоть приблизительно помнит, какие в DR были юниты... Кстати, среди новинок сулят некоего шамана (!), который сможет вызывать духов (!!), которые, в свою очередь, будут шататься по окрестностям и давить враждебную технику и пехоту. Еще авторы пообещали усилить роль пеших юнитов и создать систему апгрейдов для них при помощи как технических примочек, так и разного рода снадобий. Жутковато все это как-то. Вроде ж sci-fi? При чем здесь шаманы и прочие зловещие мертвецы? Молчит Pandemic Studios. Не дает ответа.

Объявлена и такая функция, как динамическая смена дня и ночи и, соответственно, преимущества, которые получат противоборствующие стороны. Вот только эта идея не нова со времен, дай бог памяти, Dark Colony, которая вышла почти одновременно с первым Dark Reign. На шотах, если приглядеться, можно различить таймер, отсчитывающий время от заката до рассвета.

Разумеется, главная черта оригинального DR никуда не делась: игра будет максимально открытой для народного творчества, сообщается, что создавать практически полностью новую игру будет просто и приятно. Бесстыдные авторы заявляют также, что "движок" DR2 станет в жанре RTS тем же, чем в свое время стал Quake engine в action. А вот это уже слишком. Где мой дежурный помидор?!.

EXE Андрей Ом

Джихад
мудокан

ODDWORLD: HAND OF ODD

Oddworld Inhabitants
www.oddworld.com
GT Interactive
www.gtgames.com
3-й квартал 2000 г.

Hand of Odd — одно из побочных ответвлений Oddworld Quintology, на этот раз в Любимом Жанре.

RTS нас ожидает — сплошной восторг. Ни одного скрина, даже набросков пока нет, но то, что в это будут играть все и взахлеб, несомненно. Про Hand of Odd мы знаем пока еще меньше, чем про очередную "плановую" игру Oddworld Quintology Munch's Oddysee, про которую неизвестно почти ничего, но — я уже люблю эту игру и жду ее больше, чем какой-нибудь Tiberian Sun. Итак...

Становимся на выбор Великим Вождем мудокан или Исполнителем глакконов (вождем, по-моему, быть гораздо приятнее, нежели каким-то там исполнителем). Битва будет вестись за родовые мудоканские земли, на которых глакконы хотят построить очередную монструозно-фашистскую концентрационную фабрику.

Стороны будут различаться кардинально: судя по всему, войска глакконов будут гораздо лучше оснащены технически (так, в пресс-релизе упоминаются чудовищные мобильные бензопилы... хм... "Сибцирюльник"?), а наши зеленые друзья мудокане будут обладать сверхъестественными способностями вроде вызова духа Great Mother of Odd.

Цитата: "Для вас это может выглядеть прекрасным озером, но... Для сумасшедшего био-инженера Vykkers это прекрасное место, чтобы сбросить токсичные отходы и эти надоедливые части тел подопытных... А для фанатичного Mudokon Fish-Kisser это Священные Воды, и горе тому, кто решит из них напиться..." Враждующие стороны не будут стесняться использовать химическое и биологическое оружие, управляемые мутации и прочие вещи, не одобряемые Женевской конвенцией.

Весьма в духе вселенной Oddworld, обе враждующие стороны у нас совсем не просты. Авторы прямо дают понять, что милые зеленые мудокане на самом деле законченные психи и религиозные фанатики, поэтому не менее безумным индустриалистам глакконам придется туго, несмотря на их изощренную технику. Еще одна цитата, на сей раз на языке оригинала: "It's Greedy Industrialists versus hairy ECO Extremists". Впечатляет, не правда ли?

Скажем прямо, давненько информация об RTS не наполняла меня таким энтузиазмом. Наконец-то мы посмотрим на Oddworld с высоты птичьего полета, жаль, случится это еще нескоро. Ждем хоть каких-нибудь скринов.

Кстати, в Munch's Oddysee тоже обещаны элементы стратегического планирования!

EXE Андрей Ом

Keep it simple, stupid!

KISS, PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

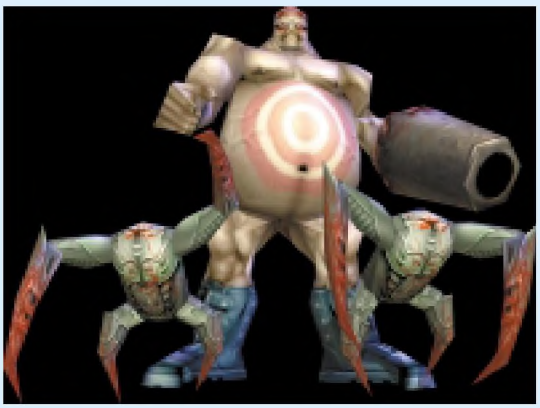
http://63.67.194.100/psycho/intro.html
Third Law Interactive
www.3rdlaw.com
Gathering of Developers
www.godgames.com
2-й квартал 2000 г.

Да, Shogo мертв. Да, продолжения отменены. Но ведь это не повод огорчаться. Уже на подходе LithTech2, да и LithTech лицензируется, как горячие пирожки. В частности, молодая фирма Third Law Interactive, созданная

сбежавшими из ION Storm работягами, в качестве дебютного проекта взялась делать для Gathering of Developers (кстати, оказавшись первой фирмой "снаружи", работающей на G.O.D.) игру о рок-группе KISS (не путать с программистским принципом из заголовка).

Впрочем, не вполне о KISS. Если быть совсем точными, то основой для сюжета экшен-игры **KISS, Psycho Circus: The Nightmare Child** послужил популярный комикс мистера Мак-Фарлейна, каковой, в свою очередь, действительно был каким-то боком привязан к KISS. Сюжет, мягко говоря, необычный. Сценический имидж KISS'овцев (кстати, для справки: их четверо, Gene Simmons, Ace Frehley, Peter Criss и Paul Stanley) все помнят? Удалые молодцы в кожаных прикидах и боевой раскраске, нагло украденной из японского театра "Кабуки" и обработанной в американской манере. Так вот: эти самые молодцы, как показала практика, имеют "вторые я", в смысле alter ego, и эти самые ego не просто люди, а некие "старшие" (elders). О!

И есть у нас... (не пугайтесь — с ума пока сошли не я и не вы)... кошмарный ребенок (nightmare child). В детали в пресс-релизах по поводу этого чудовища пока не вдаются, но, видимо, зверь жуткий. Ибо, чтобы его победить. нам, то есть обычнейшему смертному, понадобится совокупная мощь всех четырех elder'ов. Для начала придется. действуя в родном мире каждого из них, собрать части сценического костюма.



Ибо всех четверых за нарушение древней клятвы вышвырнули во Вселенскую Пустоту совершенно голыми. Даже так! Причем по мере собирания все будет становиться круче и круче — ботинки на платформе, к примеру, дадут обладателю немереную прыгучесть, а пояс — бегучесть. А уж потом, как и следовало ожидать, мы разнесем это самое дитятко (еще не родившееся, но уже гадкое) вдребезги пополам, и бодро спляшем на его бренных останках.

И вся игра — под соответствующую музыку (помните подъезды, расписанные характерной формы буквами KISS?). Против демонов, чудовищ и прочей нечисти. Как утверждает Сверр Квернмо (Sverre Kvernmo, и имя такое не я придумал), ведущий дизайнер проекта, задача команды — заставить игрока бегать в душ не реже, чем раз в час. Хорошо еще, в душ, а не в туалет...

Цирковая тема взялась не из воздуха, а прямо из названия самого свежего альбома KISS (у них как раз сейчас мощный ренессанс, жуткие миллионы долларов, собираемые на каждом концерте во время мирового турне, и продажа лицензий на что угодно, как кислородных масок в Японии). И будет эта самая тема просматриваться практически во всем, например в монстрах — значительная их часть взялась из воспаленного воображения художников, насмотревшихся цирковых представлений и фильмов ужасов вперемешку.

А что меня порадовало — так это специальное упоминание в рассказе о переделках "движка" ради одной маленькой, но приятной вещи: движения игрока. По словам все того же Сверра, оно сделано очень знакомым и приятным, нечто среднее между DOOM и Quake. Ждем-с, осталось меньше года.

EXE Господин ПэЖэ

Хьюстон, у нас проблемы

STAR TREK: ARMADA

Activision
www.activision.com
1-й квартал 2000 г.

Разработчики накинулись на вселенную Star Trek с упорством, достойным, что называется, лучшего применения. Вот и еще одна RTS проклюнулась, **Star Trek: Armada.**

Слава богу, здесь мы избавлены от необходимости пересказывать не в меру пафосный сюжет, в котором попадаются такие непонятные слова, как Klingon, Borg и Worf. На этом фоне нам предстоит ровно 26 миссий безудержного всегалактического конквеста, отягощенного тремя воюющими сторонами, 18 разновидностями космических кораблей и морем разнообразного оружия.

Местный космос испещрен всякими worm holes (быстрые перемещения по карте, у нормальных людей это называется телепортами), черными дырами (аннотация — bad news all around, похоже, это вроде стихийного бедствия) и туманностями (никакой практической пользы, зато красиво). В остальном же — набор стратегических штампов: астероиды, с которых нужно добывать Уникальный Минерал, исследовательские лаборатории, перманентные апгрейды...

Чтобы скрыть полнейшую вторичность проекта, его авторы постарались извратиться по полной программе — такой запутанной системы ресурсов лично мне давно уже не доводилось видеть ни в одной RTS. Начнем с того, что в качестве "ресурса" здесь называются officers. Пушечное мясо буквально.

Кстати, если кто-то надеется на полное 3D в духе Homeworld, можно расслабиться — свободная камера будет использоваться только в процессе строительства базы и исследований. При первых же признаках опасности игра принудительно переключается в плоский, как гладильная доска, ортодоксальный RTS-вид сверху. А для пущего удобства космос еще будет расчерчен на квадратики...

Красота, да и только.

EXE Андрей Ом

По следам рогатого

ИЗВЕСТНЫЕ ФАКТЫ ПЛЮС ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ

DIABLO 2

Blizzard
www.blizzard.com
3-й квартал 1999 г.

Заслуживающая многочисленных "ку" фирма Blizzard все-таки слишком долго трудится над своими проектами. Чем ставит в неприятное положение нас, журналистов. Выбор непростой: либо писать об игре редко, по мере поступления новостей, либо освещать ее регулярно и методично, пережевывая уже не раз пережеванное. В пользу последнего — защита от кариеса и возможность давать молоко. Значит, да здравствует **Diablo 2** (играбельные куски из которой показывали на E3)!

БОЛЬШАЯ ЦИФРА "2"

Герой предыдущей части игры теперь обзавелся звучным именем Wanderer. Его акт самопожертвования обернулся катастрофой, Diablo выбрался из своего заточения в кроваво-красном камне и овладел телом доблестного рыцаря. Отныне падший Wanderer путешествует по свету в попытке собрать новую армию Тьмы. Надо сказать, это у него получается даже лучше, чем раньше. На этот раз войско занимает целых четыре области. Авторы D2 признаются, что действительно хотели сделать продолжение более длинным — примерно в четыре раза — но получилось чуть больше. Сколько? Этак шесть или семь исходных Diablo. Есть где развернуться настоящему экзорцисту.

Ко времени проведения E3 Diablo 2 была готова на 70%. Все пять персонажей были в игре, закончены три из четырех областей. Путешествие нового дьявольского ловца начинается неподалеку от того самого памятного городка в королевстве Khanduras — европейский климат, пейзажи, архитектура. Одолев горный хребет, вы оказываетесь во втором акте игры, а заодно и в Lut Gholien, типичном восточном поселении. Приелись дюны? Двигаемся дальше, в болотистые тропические джунгли Zakarum. На этом пока придется остановиться, так как консервативная Blizzard предпочитает оставить описания местности четвертого акта при себе. Ну и пусть, мы займемся персонажами.

СЕРДЦА ПЯТЕРЫХ

Их пятеро и они составляют хорошую команду: Amazon, Sorceress, Paladin, Barbarian, Necromancer. Амазонка великолепно владеет луком и копьями, варвар обладает звериной силой и многочисленными шаманскими приемами, помогающими превратить его тело в машину для убийства. Женщина-маг оперирует как нападающими, так и защитными заклинаниями, избегая рукопашного боя. Многочисленные ауры и защитные spell'ы паладина отлично дополняют его умение орудовать мечом. Некромансер же предпочитает вообще не участвовать в битвах, предоставляя своим вызванным темной магией подручным выполнять всю грязную работу. Очень интересны отдельные специальные удары и заклинания: так, Necromancer способен заставить все окрестные трупы взрываться. Куски плоти живописно разлетаются в разные стороны, не забывая при этом наносить тяжелые увечья попавшему под необычный артобстрел противнику. Амазонка не обладает хорошим ночным зрением, в силу чего принуждает светиться попавших под руку монстров. Растерянно бегающие фонарики, кстати, медленно расстаются со своими силами. Ну а чтобы завершить идиллическую картинку, добавим, что диковатый варвар имеет обычай закусывать сердцем поверженного врага. Говорят, ужасно вкусно и здорово восстанавливает силы!

Новые герои несут с собой новую боевую систему. Маги и воины, кроме обычных рукопашных приемов боя, имеют доступ к системе специальных возможностей. И если волшебники обожают шаманить, то недалекие вояки предпочитают просто бить — больнее, изощреннее, быстрее. Каждый герой обладает тридцатью уникальными приемами. Спрашивается, что делать, если ваш подопечный перевалил за 30-й уровень? Элементарно. Ведь никто не запрещает вам совершенствовать уже приобретенные навыки. Более того, специализация приветствуется. Вы сможете выучить всю великолепную тридцатку, но ни один ваш удар не будет отличаться эффективностью. Это удел мастеров. А чтобы достичь совершенства, скажем, во взрыве трупов, определенное количество "опыта" придется потратить именно на этот spell. Отсюда многообразие персонажей. Стоящие рядом амазонки могут на деле оказаться совершенно разными — одна дерется копьем, а другая в совершенстве владеет луком. В случае sorceress это совершенство в области огня, молнии, чистой магии. Помните, еще в первой части игры одни "козлики" боялись fireball, а другие умирали лишь от lightning.

СОВЕРШЕНСТВУЯСЬ В МАЛОМ

Blizzard терпеливо долизывает свое новое творение. Остановить этих скрупулезных работяг на их пути к совершенству очень сложно. Изначальный замысел и исполнение Diablo доводятся до ума — вплоть до самых мельчайших деталей. Кнопкой Shift активируется долгожданная функция бега, кнопка Alt выделяет и подписывает все вещи, раскиданные на полу в пределах видимости. Кстати, каждая надеваемая на героя вещь теперь немедленно появляется и на его спрайте. Наряд "куклы" любого игрока может быть определен с одного взгляда. Монстры тоже возьмут за правило оставлять на своих трупах именно то оружие, которое они держали в лапках еще при жизни. Наконец, Blizzard сочла возможным не давать больше поводов для обидных характеристик Diablo — вроде "убийца мышей" или "сражение на кликах". Просто нажмите удар и держите его, в то время как ваш герой на экране будет трудиться в поте лица, исправно нанося один удар за другим.

И последнее. Blizzard полностью переделывает Battle.net. Специально для Diablo 2. Примитивная схема организации сетевой игры peer-to-peer будет заменена на client-server. Последняя давно и широко используется — хотя бы в таких играх, как Quake, Ultima Online или Everquest. Впрочем, смогут ли авторы игры побороть повальное читерство в Battle.net покажет лишь релиз D2. Ожидание затягивается до осени. Как минимум, до осени этого года.

EXE Александр Вершинин

I'm going deeper underground

ГЛУБЖЕЕ, ЗЛЕЕ, ВЕСЕЛЕЕ, КРАСИВЕЕ

DUNGEON KEEPER 2

Bullfrog
www.bullfrog.com
Electronic Arts
www.ea.com
3-й квартал 1999 г.

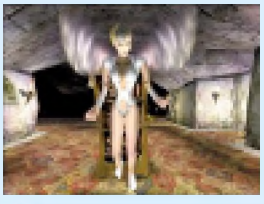
Неужели среди вас есть такие, кто сомневается, что это будет суперхит? Первые строчки всех буржуйских хит-парадов, шесть из пяти звездочек во всех изданиях, возможно даже, наша "Игра года". Господин с берданкой против? И поклонники Питера Молинье (**Dungeon Keeper 2** разрабатывается без всякого его участия, продюсер сиквела признался в одном интервью, что Питера ни разу в глаза не видел) туда же? Равно как и те, кто думает, что после ухода из Bullfrog группы товарищей, организовавших независимую контору Lost Toys, компания окончательно утратила боевую хватку?.. Вот что я вам скажу, уважаемые: чтобы испортить концепцию классического Dungeon Keeper, нужно сильно постараться.

ГДЕ РАХАТ-ЛУКУМ?

А его нет. Ну не считать же, в самом деле, таковым невнятную информацию о том, что юнитов, ловушек, комнат, пыток и спецэффектов станет больше. Было бы удивительно, если бы их количество уменьшилось, а графика стала хуже. Мелочи вроде казино для наших подопечных подаются как неимоверная сенсация. Продолжения без длинного листа "фичей" у нас принято больно давить, но здесь, сами понимаете, рука не поднимается. Так чем же собирается покорять наши сердца Bullfrog?

Графикой? Но это, что называется, по дефолту. Шоты из DK2 давно уже будоражат не только наше воображение: все как-то даже подозрительно красиво, а как это будет выглядеть в динамике, страшно подумать. Еще более страшно думать о предполагаемых системных требованиях, тем более что они до сих пор официально не объявлены. Несколько утешает только использование технологии Multiresolution Mesh от прогрессивной Intel, суть которой в динамическом изменении количества полигонов в модели в зависимости от расстояния до нее (этот же принцип, который нам пока не доводилось видеть в действии, будет использоваться и в Dark Reign 2 — см. где-то в окрестностях). Плюс обещают поддержку остромодной технологии Bump Mapping, но это уже — отдельным патчем.

Дальше. Продвинутость тактической составляющей. Уже упоминалось, что на один и тот же квадратный метр пола теперь ну никак не удастся усадить десять монстров — законы физики пытаются диктовать свои условия. Biledemon, например, сможет загородить своей тушей дверной проем и отгавкиваться от врагов, пока мы лихорадочно запираем двери и готовимся к обороне. После того как мы притащим пригоршню защитников и бросим их в гущу боя, они будут некоторое время приходить в себя после соприкосновения с каменным полом. Причем в зависимости от веса каждого питомца время нокдауна будет варьироваться — понятно, к мухам и прочей летающей пакости все сказанное не относится.



Для успешного завершения миссии будет мало просто раздраконить все вражеское подземелье, науськав на неверных сумасшедшего Horned Reaper'а. Теперь Рогатому найдется еще одно применение в хозяйстве: он будет собирать некие кристаллы из Порталов, и только собрав все на этом уровне, мы сможем двигаться дальше. Не слишком ли это... по-аркадному, что ли? Кстати, безрадостная подробность: DK2 выйдет еще и на вражеской приставке производства Sony. Это, согласитесь, о многом говорит — так, приличного интерфейса можно даже не ждать. Приставочникам ведь будет неудобно!

ГЛАЗАМИ ТАРАКАНА

Не мной было замечено, что в первом DK вселения в головы наших зверушек, особенно

Imp'ов, жуков, пауков и так далее, превращали игру в "Приключения Карика и Вали". Почему-то я ни секунды не сомневаюсь, что среднестатистический кухонный таракан лицезрит все именно в таком неприглядном свете, но играть в таком виде было совершенно невозможно. И ненужно.

Нынче же нам рассказывают о революционных изменениях. Чтобы мы активнее впрягались в наших подопечных, каждому из них были придуманы специальные функции, доступные только при виде "из глаз". Так, Dark Elf превратится в местного снайпера — при помощи zoom'а он будет с больших расстояний выносить зазевавшихся гномов, фей и прочих последних бойскаутов. Интересно, какие специальные возможности будут у мух?

Кстати, все юниты будут делиться на три разновидности: первые предпочитают ближний бой, вторые держатся на расстоянии, забрасывая оппонентов стрелами и спеллами, а третья разновидность — собственно Horned Reaper. Возможность объединения в группы присутствует, но вот не забыли ли авторы о, кхм, сложных взаимоотношениях между обитателями нашего погреба?

Для пущей простоты (и кому это, спрашивается, нужно?) имеется специальная опция My Pet Dungeon: мы мирно строим свое подземелье, не опасаясь атак и других пакостей. В наших клетках томятся герои, которых для собственного развлечения можно будет брать за шиворот и пускать погулять по ловушкам, минным полям и тренировочным залам, забитым нечистью. Для кого предназначен подобный детский сад, решительно неясно.

Все это должно увидеть мир уже скоро — официальные источники из EA намекают на третий квартал сего года (до этого игра, если помните, в лучших традициях индустрии, уже несколько раз откладывалась), а некоторые фанатские сайты идут дальше, называя в качестве даты релиза 4 июля 1999 г. Фанатам, конечно, виднее.

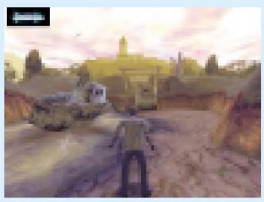
Андрей Ом

Свой среди костей

SHADOW MAN

www.acclaim.net/games/shadowman/index.html
Iguana UK
Acclaim Entertainment
www.acclaim.net
Лето 1999 г.

Кто делает эту игру — вопрос неоднозначный, и простым смертным узнать ответ вряд ли удастся. Даже сама фирма Acclaim, которая собирается публиковать **Shadow Man**, похоже, имеет на этот счет сомнения, и в разных местах называет разработчиков то Acclaim Studios — Stockton, то Iguana UK. Если это и в самом деле Iguana (помните милую ящерку на заставке Turok и Turok 2?), то нас вполне может ждать Зрелище с большой буквы.



До выпуска осталось немного, летом наш "теневичок" (Shadow Man) должен появиться на прилавках, но детали пока известны скорее описательного характера, чем технического. Главное разочарование — пожалуй, "третье лицо". Особых трюков и прыжков не обещают, да и главный герой далеко не Лара, и формы у него, мягко говоря, не возбуждающие, так что поводов для такого решения не видно.

Зато есть надежда, что страшно нам все-таки сделают. Не зря все события туго завязаны морским узлом вокруг магии вуду (той самой, в честь которой так любит называть свои чипсеты фирма 3dfx, и той самой, где так любят тыкать булавками в куклы недругов). Ожившие мертвецы и мертвые, но еще живые люди будут совершенно нормальным явлением, а действовать придется сразу в двух мирах: на Земле и в мире почивших.

Чтобы сразу отделаться от единственного технического факта, которым с нами готовы поделиться уже сейчас, я сообщу его — и сразу же продолжу о волнующем, ладно? Так вот: нас ждет специальный "движок", способный нарисовать полноценный пейзаж до самого горизонта, и никаких туманов. По крайней мере нас хотят в этом уверить. Правда, ускоритель и Pentium 200+ будут строго необходимы.

Так, со скучным покончено — продолжим о веселеньком. О трупах и мертвецах (что, кстати, две большие разницы). Они все анимированы с помощью motion capture (что для трупов очень просто: они лежат и не двигаются). Придуманы эти замечательные собеседнички довольно давно — тот же самый Acclaim выпускает серию комиксов с, как они выражаются, "extremely mature content", и игра — всего лишь произведение "по мотивам".

Майк Лерой, то есть мы с вами, разумеется, и не помышлял спасать мир от миляги-доктора Виктора Карла Батракиана (по прозвищу Король Ящериц) и его пяти прихвостней, но, увы, кому-то это делать надо, и доблестная, хотя и несколько прямолинейная колдунья в жанре вуду по имени Мама Нетти имплантировала (и не надо меня спрашивать, что значит это слово — оно есть в любом словаре) ему в грудь маску Тени. Помереть он от этого, по крайней мере сразу, не помер, но подошел к одру достаточно близко — настолько близко, что смог проникать в мир мертвых и действовать там в обличье Shadow Man'а (а заодно и попал под контроль Матушки Нетти). Оказалось, кстати, что по обе стороны смерти полно оружия, полно врагов, и местами встречаются загадки.

Ну, в самом деле, а чего вы ждали от очередного, миллион первого, 3D-шутера? Чего? Трупов? Дождались. Оружия? Вот оно, на любой вкус. А "на сладкое" можно заняться вуду — к примеру, заколдовать кого-нибудь с помощью пряди его волос или обрезков ногтей, куклу изготовить и тут же заколоть в самое сердце... Причем обеими руками — ими можно действовать независимо друг от друга. И так 25 уровней, около 70 часов геймплея, и в промежутках — 40 мультиков. Умереть мне на этом самом месте.

EXE Господин ПэЖэ

Подойдите ближе, бандерлоги

SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

Heuristic Park
Westwood Studios
www.westwood.com
3-й квартал 1999 г.

Что мне нравится в **Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness** — так это название. Скромненько и со вкусом. Благо, что автором столь помпезного проекта является создатель Wizardry 4, 5 и 6, а значит, человек талантливый. Причуды таких людей называют "эксцентричностью", а не "странностью". Так или иначе, но первый проект фирмы Heuristic Park с D.W. Bradley во главе неумолимо двигается к очередной дате релиза. В силу чего снова пришло время напомнить читателям, что такое S&S.

Игра задумывалась прежде всего как классическая РПГ. Отсюда наличие партии из шести героев и традиционного "оконного" вида. Хотя есть и ощутимые отличия. Например очень солидный полигональный "движок" игры. Благодаря которому Sword & Sorcery предлагает игроку целый набор всевозможных видов — "из глаз" любого члена КПСС, многочисленные тактические виды от третьего лица. Камера подстраивается на лету, чтобы вы могли получить наиболее исчерпывающую картину поля боя.

Сюжетная линия повествует об обратившемся во зло и восставшем жреце, с которым и предстоит бороться на протяжении всей игры. Убить мятежника можно лишь с помощью одного

уникального артефакта, добыть который нельзя не имея другого артефакта. И так до бесконечности. Это фэнтези-РПГ, друзья.

Что интересно. Во-первых, боевая система, похожая на образцы из Final Fantasy. Не real-time, но и не походовая. Течению времени дозволено замедляться и ускоряться — таким образом пользователь сможет идеально подстроить под себя темп сражения. Второй важный момент заключается в наличии совместного сетевого режима игры, где несколько игроков смогут путешествовать единой партией. Everquest в миниатюре? Посмотрим.

EXE Александр Вершинин

А вот и клоны...

SWAT 3: CLOSE-QUARTERS BATTLE

www.sierrastudios.com/games/swat3/
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
Sierra
www.sierra.com
4-й квартал 1999 г.

Скажите мне, что вы видите на скриншотах? Неужели то же, что и я? R6, но в полицейских костюмчиках?..

Не верьте своим глазам! Это Sierra, выпустив SWAT2 и сама, наверное, ужаснувшись, решила сделать нам красиво. Если бы разработчики **SWAT 3: Close-Quarters Battle** с негодованием этого не отрицали, можно было бы подумать, что "движок" лицензирован у г-на Клэнси... Но нет, говорят, сами додумались. В то же время продюсер проекта Rod Fung с детской непосредственностью сообщает, что "это просто даже удивительно, как много мелочей мы позаимствовали отовсюду". Среди мелочей — управление одновременно пятью подчиненными и абсолютно "настоящее оружие", в том числе и АК-47, которым пользуются, ясное дело, противники. Очевидцы, видевшие на E3 ролик из игры, утверждают, что пули из "родного автомата" с легкостью разносят все детали интерьера и все стены за исключением особо прочных бетонных. Здесь будет все как полагается — точно рассчитанные траектории рикошета. выбоины, грязная брань оппонентов... Простите, увлекся. Кстати, при случае наши спецназовцы не прочь и сами вломиться к соседям-террористам через тонкую стену.

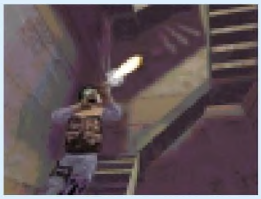
А теперь — дискотека. Убийств нам придется по возможности избегать! Авторы утверждают, что, конечно, мы сможем устроить молодецкую бойню и даже не проиграть при этом, но настоящие мужчины так не поступают. То ли дело картинно защелкнуть наручники и напомнить мерзавцам о том, что они имеют право на бесплатного адвоката! "Как в кино!" — доверительно сообщает нам Rod Fung. Это новое слово в жанре, честное слово. Симулятор пионера. То есть бойскаута.

Кстати, если в предыдущем SWAT нам было позволено "превращаться" в злыдней, то здесь такой номер не пройдет. А жаль. Экстремисты не забивают себе голову политкорректностью и гуманизмом, и еще им явно не придется потом отчитываться перед начальством за пару-тройку лишних трупов. За это мы их и любим. Сквозь двери они будут стрелять за милую душу, как нам обещают. Также созидатели упирают на то, что программированием AI занимается John Anderson, до этого работавший в Atomic Games и отвечавший за мозги фашистов из мыльно-стратегического Close Combat.

А искусственному интеллекту придется здесь поработать, скажем прямо. Авторы обещают, например, такую ситуацию, как одновременный прорыв в захваченное здание двух групп спецназа. Что это будет — страшно предположить. Кстати, Sierra самонадеянно утверждает, что multiplayer-части, возможно, не будет вообще.

Наблюдатели замечают, что уже сейчас наши бойскауты не толпятся в дверях, как их коллеги из R6, и умело пригибаются, если есть за что. Глупые. Куда вы денетесь от АК-47? На скриншотах явственно заметны блики света на кевларовых шлемах и симпатично нарисованный огонь — это называется чуждым нам словосочетанием "visual candy delight". Зато никакого намека на интерфейс, что подозрительно.

Словом, клоны пошли косяком. Поперли даже, извините. Поверьте на слово — скоро созданием R6-клонов будут развлекаться все кому не лень. Что-то это мне напоминает...



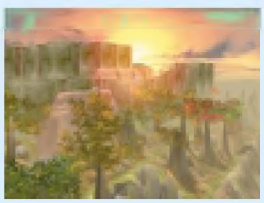
EXE Андрей Ом

Симфонический квест с пушками

OUTCAST

www.outcast-game.com
I-Motion (часть Infogrames)
www.infogrames.com
Infogrames
www.infogrames.com
Июнь 1999 г.

Вот-вот, со дня на день, в конце июня, должна появиться эта игра (о которой мы, разумеется, уже писали, но которая еще раз заставила нас посмотреть на себя свежим взглядом после выставки E3, *где звучала*). Главная отличительная черта **Outcast** — не графика и не сюжет, а музыка. Как-никак, московский симфонический оркестр играет музыку американца Ленни Мура, по полной программе выложились.



Впрочем, если помните наши осенние дифирамбы, и сама игра обещает утешение. Так, для пущей интересности геймплея каждый персонаж оснащен хитрой штукой под названием GAIA (Game's Artificial Intelligence with Agents, то есть искусственный интеллект с агентами) и сам будет решать, что ему делать в первой попавшейся ситуации. Может и помочь в чем-нибудь, если хорошо к нам относится... А может и в расход пустить, если не понравились.

Да и сами эти персонажи (звери, люди), все как один, заряжены процедурной анимацией, призванной плавно переходить от одного motion captur'енного движения к другому, и двигаться будут очень красиво, играя bump mapping'ом на шкуре. Кстати, бегать они будут по земле. И земля обещает не подкачать — она воксельная, и потому пространства любого размера для нее как родные.

Я, честно говоря, несколько теряюсь, пытаясь передать масштаб. Делается не просто блокбастер, а... ситибастер, наверное? К примеру, в геймплее обещают такую "крутость", до которой даже программирование, очень среьезное, поверьте, не дотягивает. Конечно, заявления смутные, но слова "в любой точке игрок может выбрать action, adventure или даже стратегию" из уст Франсуа Лурдина, директора I-Motion, звучали. В эту же корзинку положите, пожалуйста, и "полную свободу общения с любым персонажем".

А напоследок деталька, греющая душу всякому нормальному игроку. Играть можно будет и от первого, и от третьего лица. Как кому нравится — так и играйте. И ждите рассказа в .EXE, осталось недолго.

EXE Господин ПэЖэ

Убить UO и Oddworld

FANTASY, SCI-FI И СРЕДНЕВЕКОВЬЕ НЕ ПРЕДЛАГАТЬ!

ATRIARCH
www.atriarch.com
World Fusion
Дата выхода не объявлена

К разработчикам, определяющим свое творение как "real-time 3-D, persistent, massively-multiplayer role-playing and strategy game", да еще и предназначенное исключительно для игры в Интернете, в издательских кругах принято относиться настороженно. На собственном "движке", говорите? Ах, это еще и не фэнтези?! И не космические побоища?.. Извините, ребята, по субботам мы не подаем...

СПЯЧКА ONLINE

Мы про такое редко пишем. Ни издателя, ни внятных сроков выхода. Самодеятельная команда безвестных дебютантов-разработчиков. Но — в **Atriarch** чувствуется дух тех самых игр, по которым нынче модно ностальгировать: вот это, знаете, священное чувство сопричастности, как в стародавние времена Elite. Такого теперь не делают — секрет утерян. Но (тсс! главное — не вспугнуть!) сейчас надежда вроде бы появилась. Во всяком случае с фантазией у разработчиков явно все в порядке, про набившую уже не одну оскомину псевдокельтскую мифологию с гномами и прочими драконами можно спокойно забыть.

Итак, мир Atriana. Уникальная экосистема: планета имеет три спутника со сложными орбитами, каждый из которых влияет на погодные условия. Mantar, Луна Ярости, — его гравитация вызывает на поверхности Атрианы разрушительные торнадо. Gentar, Луна Холода, — причина, как нетрудно догадаться, заморозков. Devar, Луна Огня, обрушивает на планету огненные штормы. Поверхность Атрианы составляет примерно 1766250 (!) квадратных километров (или, если угодно, 1059750 квадратных миль), диаметр планеты — 750 км. 6 основных континентов, 5 океанов, 2 крупных архипелага. Все цифры, заметим, взяты с официального сайта — авторы настроены архисерьезно.

И это еще не все. Помимо демонических спутников, периодически устраивающих на планете разрушительные дебоши, имеется такая напасть (или это благо? пока неясно), как Torpor Storm, погружающий всех обитателей мира в спячку, восстанавливающую жизненные силы (интересно, как это будет реализовано технически?). Есть подозрения, что с нашими телефонными линиями в спячке придется пребывать перманентно. Кстати, о смене в реальном времени дня и ночи почему-то ничего не говорится. То ли забыли за буйством спутников, то ли посчитали само собой разумеющимся.

Все строения, все оружие, вообще все здесь — органика. Эволюция в сочетании с сумасшедшими природными условиями породили такие формы жизни и технологии, что обитателям любимого Oddworld'а уже пора грызть когти от зависти. Обратите внимание на art к игре — живые существа выглядят явственно непохожими на все, что нам доводилось видеть раньше, особенно вот это брызжущее слюной создание, напоминающее огромный валун. Разумных рас будет пять, все на редкость причудливого вида, каждая приспособлена не только для определенных занятий, но и для обитания в предуготовленных условиях — Cavolon, например, предпочитают болота, а воины Tirysin, помешанные на собственном кодексе чести, уютнее всего чувствуют себя в ледяных горах. Учитывая упомянутые выше особенности местной астрономии, представьте себе, что, скажем, ход решающей битвы, когда победа уже за нами, сможет изменить какая-нибудь вредоносная Луна Огня со своим дурацким огненным дождем...

Если еще простить авторам типичные для молодых разработчиков пафосные заявления вроде "It's the best of all worlds", картина получается вполне впечатляющая. Идем дальше...

ЗАЙМЕМСЯ ДЕЛОМ

Скучать явно не придется. Обещают, что одновременно в мире смогут находиться несколько сот игроков (интересно, серверы такое выдержат? или как в случае с Everquest?..), причем заявлена следующая "фича": мир существует 7 дней в неделю круглосуточно, время в нем не останавливается ни на минуту, построенное вами утром здание вечером останется на старом месте, если его, конечно, не разрушат. Поэтому место, где вы оставите свое виртуальное тело, покинув Атриану, следует выбирать особо тщательно. Желательно — среди товарищей по faction.

Как раз сейчас World Fusion заканчивает прием заявок от посторонних на создание factions, сиречь кланов или гильдий, как мы и будем называть их для удобства. Шутники авторы просят с заявками поторопиться, пока не разобрали все звучные названия. Однако все не так просто — бивисов сюда не пустят (хочется в это верить по крайней мере), и главе клана придется выдержать некий род экзамена: так, если вы задумаете организовать купеческую гильдию, вам придется ответить на несколько вопросов авторов касаемо экономических моделей в различных играх. Хорошо, что не придется зубрить противный "Экономикс"... Поправьте меня, если я ошибаюсь, но такого раньше не было нигде. Не совсем понятно, правда, о чем таком будут спрашивать представители World Fusion кандидатов в виртуальные наемные убийцы или воры... Кстати, некоторые гильдии будут изначально расистские, скажем, только для народа путешественников и бродяг Locai.

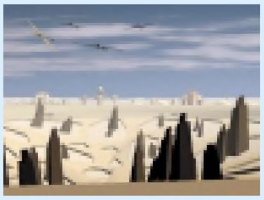
Собственно, при желании можно будет просто явиться в этот мир одиночкой и совершить, например, кругосветное путешествие. Задача, кстати, вполне реальна — Atriana самым честным образом шарообразна по принципу Populous, в наличии имеется физически корректный горизонт и все прочее, что полагается в подобных случаях. Хотя возможности полноправного члена faction, конечно, гораздо шире: сами авторы говорят, что, дескать, можно будет строить города, заниматься торговлей, собирать армии, охотиться в окрестностях за местным зверьем (весьма жуткого вида) и вообще жить полноценной жизнью.

Про PkilIng почему-то ничего вразумительного не сообщается. Только то, что faction в полном составе совершит "великое мщение наказаньями яростными" над тем, кто обидит ее сотрудника, но тогда получается, что одиночки изначально будут в проигрышном положении? Словом, ждем подробностей.

ВЕРНЕМСЯ НА ЗЕМЛЮ

Цепляет ведь, правда? Уже хочется пожить годик-другой в образе какого-нибудь Unarra, походить в штыковые атаки на вражеские фракции, нанять для охраны своей виртуальной Горбушки пару тупых, но преданных и сильных Tyrusin... Стоп.

Работы начались только в январе этого года, а рассекречены были в мае. Пара-тройка полноправных скриншотов, которые мы



имеем на сегодня, выглядят неплохо, особенно для онлайновой игры такого масштаба, но что-то уж больно похожи на, извините, элементарный fake для обольщения издателей. Кажется, все пристойно и полигонально, но толком разглядеть ничего невозможно. Ну, сами понимаете.

О таких мирских вещах, как системные требования и прочие технические подробности, разработчики скромно умалчивают, что есть дурное предзнаменование — похоже, об этом они еще просто не задумывались. Хотя в последний месяц работа над игрой заметно активизировалась — World Fusion стала регулярно обновлять новости на своем сайте, рассылать пресс-релизы и вообще всячески привлекать к себе внимание.

Пока умалчивают и о том, будет ли игра платным MUD'ом или свободным, хотя в отсутствие жирного издателя это понятно. Вообще, когда проходит первый восторг от сумасшедших лун и общей концептуальности, становится ясно, что неизвестно практически ничего!

Но очень хочется, чтобы не испортили. Не в этот раз, а? Ну пожалуйста.

EXE Андрей Ом

Герои магии и бензопилы

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE

New World Computing
www.nwcomputing.com
3DO
www.3do.com
3-й квартал 1999 г.

С прискорбием сообщаем вам, что создатели "Героев" в полном составе лишились рассудка. New World Computing грозится выпустить expansion pack к HoMMIII под названием **Heroes III: Armageddon's Blade**. Причем, судя по всему, в NWC решили напрочь испортить, а то и просто убить великую стратегическую серию. Кто-нибудь, остановите этих маньяков!

Вот посмотрите: во вполне фэнтезийном мире третьих "Героев" появится новая разновидность города по имени the Forge, где будут ютиться, что называется, futuristic high-tech troops (хай-тек, так их растак!). Пока достоверно известно о следующих свежих юнитах: cyber-dead (это как? это почему?), cyber-zombies (с бензопилами в лапках, см. культовый фильм "Техасская резня бензопилой-3"), goblins и hobgoblins с гранатометами и прочей тяжелой артиллерией (здравствуй, Warhammer?), а также pyros и pyromaniacs, вооруженные, понятное дело, огнеметами. Всего в Forge имеют место быть семь разновидностей электронной нечисти и столько же ее продвинутых вариантов. Плюс два свежих класса Героев общим поголовьем 18 штук.

Наконец, семь новых видов High Level Heroes, но NWC скромно умолчала о том, как они будут выглядеть и что из себя представлять. В пресс-релизе имеется только информация о Gelu, получеловекеполуэльфе в камуфляжных штанишках. Традиционно душещипательная биография плюс лук, длинный меч и местный аналог мачете — вот что такое Gelu.

Как именно будет выглядеть все это безобразие, можно с ужасом догадаться по обнародованным 3DO скетчам. Artwork, доступный к моменту написания этих строк, демонстрирует, например, некий Tank — голую лысую девку на гусеницах с маузером в руке. Очень похоже на творчество одаренного восьмиклассника на последней странице тетради по природоведению. Под все это высокотехнологичное безобразие уже придуман соответствующий случаю сюжет с мистическими артефактами, дырами во времени и прочим. Ну не кошмар ли? Что, спрашивается, будет теперь с фирменной HoMM-атмосферой?

Но и это еще не все. Ожидается безмерно продвинутый редактор карт (хотя даже у самого оголтелого фаната не поднимется рука на такое святотатство, как базуки против рыцарей), шесть сюжетных кампаний (всего, значит, 26 карт) и 38 отдельных сценариев. Будет также такая "фича", как генератор случайных карт, которые можно будет объединять случайным же образом в кампании. Особо нервных просим обратить внимание на то, что нам все же дадут возможность вмешаться в генерацию карты — указать желаемое количество сокровищ, замков, монстров, остальной мебели.

Андрей Ом

P.S. Да, после обнародования этой новости на 3DO обрушился настоящий шквал писем от разъяренных фанатов, которые заклинали компанию прекратить издевательство над самым дорогим. Собирались даже подписи под петициями с требованиями остановиться. Самое интересное, что народный гнев все же смутил разработчиков, и они начали подумывать о замене кибермертвецов с огнеметами чем-нибудь менее эпатажным...

Смерть обывателям

THE SIMS

www.simcity.com/thesims/index.html
Maxis
www.simcity.com
Electronic Arts
www.ea.com
Осень 1999 г.

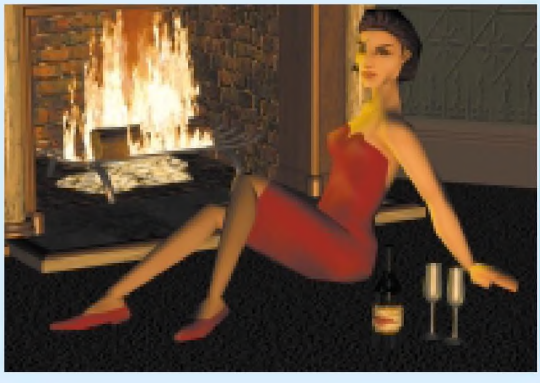
Угадайте, симулятор чего еще не создан фирмой Maxis и неутомимым Уиллом Райтом (Will Wright)? Когда десять лет назад Вилли обивал пороги издательских контор с проектом "симулятора города", на него смотрели, как на сумасшедшего, — кому может быть интересна игра, в которой нельзя победить и, кроме того, надо строить какой-то там город?

В течение двух пятилеток Maxis с переменным успехом эксплуатировала "симуляторную" тему, и успех ее последнего SimCity 3000 говорит о том, что золотая жила выработается еще очень не скоро.

Но вот очередной проект, **The Sims**... право же, выше моих сил рассказывать о нем. Разрешите я воспользуюсь украденной на E3 презентацией? Спасибо. Итак, кадр первый. Создайте семью. Мы можем выбрать уже готовую семью из набора готовых пресетов (я, ты, он, она — вместе дружная семья), а можем смоделировать собственную. Смоделируйте своего отца, мать, друзей!

Кадр второй. Семья готова! А где наш маленький домик на окраине? Как, его еще нет? Давайте приобретем — к нашим услугам множество уже готовых, а если хочется проверить свои дизайнерские способности — воспользуйтесь редактором и постройте собственный.

Кадр номер три. Семья обживает новый дом! Но что это? Мы не можем купить новые обои — это потому, что нет денег. Деньги нужны для того, чтобы покупать товары и размещать их внутри дома. Чтобы получить деньги, мы должны отправить семью на заработки. Выберите для домочадцев подходящие занятия и рабочий график. Не заставляйте их трудиться слишком много — тогда они станут несчастными. Лучше, если работа будет интересной и перспективной — так мы сможем заработать больше денег. И начинайте копить. Что мы хотим приобрести в первую очередь? Может быть, тот роскошный ди-



Махровый каннибализм

ПОЖИРАТЕЛИ ДНК СПАСАЮТ МИР

EVOLVA
Computer Atrworks
www.artworks.co.uk
Virgin
www.vie.co.uk
Конец 1999 г.

В мартовском Game.EXE мы уже писали об этой игрушке. На протяжении всего (трехстраничного, кажется) повествования автор (некто Господин ПэЖэ) с трудом скрывал свое раздражение, вызванное целым букетом причин. Дедушка был недоволен подданством разработчиков, непонятным жанром игры (action типа strategy), много иронизировал по поводу продажной сущности издателей Virgin и закончил в самых траурных тонах: "Ветераном индустрии сегодня считается любой, издалека видевший компьютер". Забыл "Ундевит" принять утром, подумаете вы — и ошибетесь. Гнев пожилого человека вызвал отвратительный стиль, в котором был написан пресс-релиз. В таком тоне принято рассказывать о революционной пене для очистки ванны, но никак не о будущем шедевре в жанре "генетическая стратегия".

Так вот, на днях мы получили кучу новых материалов по Evlova — целый CD (DHL все-таки очень бережная компания, у них никогда ничего не бьется) с пятью такими же пресс-релизами. Первое, что захотелось сделать после их прочтения, — сложить диск пополам и отправить его обратно. Однако на то мы и они, чтобы выкапывать ценную информацию из, казалось бы, совершенно безнадежных источников. Кроме того, идея Evolva забавным образом пересекается с Nooks & Crannies, о которых мы с упоением рассказываем в нынешней теме номера (внимательно см. чуть дальше!).

НАШ САБОНИС, НАШ БРУМЕЛЬ

Далекое будущее, люди в совершенстве овладели секретами генной инженерии и, конечно, не нашли своим способностям лучшего применения, как создание "адаптивных воинов", столь удачно прозванных ПэЖэ "генохантерами". Небольшой видеоролик, предлагаемый на диске с материалами для Evolva, наглядно демонстрирует способность генохантеров к "адаптации". Отвратительных пропорций существо, похожее на Сабониса в мире мудокан, при первых сигналах тревоги начинает судорожно размахивать конечностями, покрывается электрическими разрядами с ног до головы и в результате отращивает вместо рук два солидных пулемета, с чьей помощью эффектно расправляется с противником. После чего мутирует обратно в "Сабониса".

Игроку придется руководить целым отрядом этих несчастных. Набив ими брюхо космического корабля (почти дословный перевод), мы отправляемся на поиски злобного Паразита и его армий — негодяй заражает неизвестным науке вирусом одну планету за другой, и только мы, команда элитных военачальников "Эволва", при помощи генохантеров можем спасти мир. Не вопрос.

Мы не стали бы уделять игре такое внимание, если бы не обещанная способность генохантеров мутировать. Хантер, расправившись с очередным противником, беззастенчиво его пожирает, вместе с углеводами и белками приобретая набор ДНК жертвы. Утонченный желудок адаптивного воина анализирует генетический код перевариемого и "впитывает" новую информацию. Таким образом, если вы съели очень прыгучего врага, то через часок обретете повышенную прыгучесть. Так сказать, брумелизируетесь.

ГЕНЕТИК У МОНИТОРА

Идея, на самом деле, очень старая — именно ей руководствовались каннибалы, обжаривая на медленном огне тела поверженных недругов. Радует, что система моделирования всех этих генетических преобразований разрабатывается людьми значительно более образованными. Марк Аткинсон (Mark Atkinson), технический директор проекта, давно и профессионально занимается вопросами искусственного интеллекта и генетического моделирования. Созданные им системы уже используются в банковской индустрии, а вот теперь дело дошло и до серьезных вещей — игр. Арт-директор Evolva Вильям Лэтем (William Latham) тоже не лыком шит, его конек — моделирование "инопланетных" органических форм на экране компьютера. Очевидно, именно Вильяму "Эволва" обязана такими необычными, ни на что не похожими декорациями.

РОДНЫЕ УРОДЫ

В процессе охоты за Паразитом армия генохантеров обязательно будет мутировать. Технология называется "Мутатор" и, по обещаниям авторов, позволяет смоделировать два миллиарда непохожих друг на друга существ. Внимание: за ту же цену вы дополнительно получаете бонус-технологию "Аудио-Мутатор", которая умеет изменять звуки, извергаемые генохантерами, непосредственно в процессе игры.

Как будут изменяться именно ваши подопечные — неизвестно даже самим авторам, ибо все зависит от порядка и объема съеденного. В результате каждая новая игра будет здорово отличаться от предыдущей, и когда отгремит канонада последнего боя, команда ранее одинаковых генохантеров будет вам роднее отца с матерью. Именно поэтому разработчики не собираются оставлять вас в покое — предполагается, что после завершения одиночной части игры вы сможете принять участие в многопользовательских баталиях на просторах Интернета. И даже больше — меняться командами "пожирателей ДНК" с друзьями.

EXE Олег Хажинский

ван в "зебру", что мы видели у Джонсонов? Милый, ты сошел с ума. Он стоит целое состояние. Ничего, дорогая, мы можем себе это позволить — завтра к нам в гости придет мой босс. Возможно, меня ждет повышение.

Дальше... Босс играет в наш бильярд и купается в нашем бассейне. Разбил торшер за 400 баксов и оторвал ручку в сортире. Но, кажется, ему понравилось. Неужели действительно будет повышение?

Ответный визит. Мы едим диковинную рыбу и отвешиваем комплименты. Жена босса — просто прелесть. Кажется, она тоже так думает. Немного флирта женатому человеку никогда не помешает...

Авария на кухне! Дедушка тяжело ранен упавшей сковородой. Где пожарные?

Кадр последний. Жизнь, кажется, налаживается — жена получает место главного хирурга в центральной больнице. Наконец-то мы можем позволить себе диван "в зебру"...

Напоследок несколько фото в качественном 3D. Молодой человек держит поднос с гамбургером и счастливо улыбается. Рядом две девушки, они тоже счастливы — это твои друзья. Дети валяются на синей траве. Соседи жарят барбекью во дворике. "Женщина в красном" у камина. Два бокала вина... Мужчина возлегает на диване "в зебру". Жизнь удалась...

Нужны комментарии?

EXE Олег Хажинский

Над Францией
рассвет

САМАЯ ДОЛГАЯ ГОНКА

LE MANS 24 HOURS

Eutechnyx
Infrogrames
www.infogrames.com
Июнь 1999 г.

С французским у меня нелады — знаю, что значат "ле", исключительно благодаря "Ле Биг Мак". Но есть там, в этой самой Франции, гонки "Ле Ман", очень даже серьезные, принадлежащие автомобильному клубу De'l Ouest, с командами, трассами и автомобилями GT. И вот как-то богатые дядечки из Infogrames поняли, сколько добра даром пропадает, и взяли да отлицензировали весь этот цирк сроком на пять лет.

Впрочем, французы с купленным слоном особо разбираться не стали и спихнули его довольно скромной английской конторе разработчиков Eutechnyx, которая, вскрыв пакет, радостно обнаружила внутри технические характеристики 48 авто, использовавшихся в сезоне "Ле Ман", Франция, в году 1998-м, да еще всю статистику по 24 командам, в этом сезоне принимавшим самое что ни на есть непосредственное участие. Ну разве не мечта?

Далее, естественно, последовали усердные "консультации с реальными участниками" (они же "полевые эксперты", они же "авторитетные специалисты"), красивые цветные фотографии во всех ракурсах, призванные стать "ультрареалистичными супертекстурами" на боках авто, и еще тонны технических спецификаций, и назойливые звонки в фирмы-изготовители с визгливыми просьбами "дать справочку по скоростным характеристикам",

и... В общем, если еще не догадались, симулятор Le Mans 24 Hours — симуляторнее некуда.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО НЕ ОТКАЗЫВАЮТСЯ

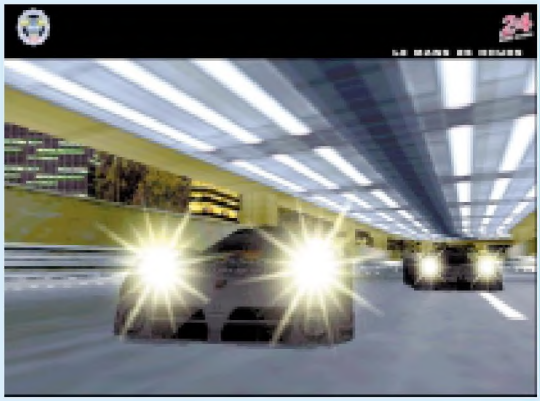
Гоночные команды — это вам не банды прибайкованных панков, это серьезные представители серьезных контор, вдумчивые и расчетливые. То есть к такому лихому парню, как мы постоянно будут подкатываться все те же серьезные дядечки с дипломатичными предложениями теплого местечка в закромах. Но мы, конечно, гордо говорим: "Нет!", либо "Ни за что на свете!". Тогда из дипломата извлекаются те самые тактико-технические характеристики, после которых авто нашей родимой командочки начинают казаться унылыми "Запорожцами". А если и это не поможет, то, в качестве крайней меры, дядя выложит ключи от той самой машины с целью дать нам прокатиться и убедиться самому, как и что. Ну и, конечно, в результате мы говорим: "Знаете, а я ведь уже давно собирался уходить"...

Здорово, хоть и выглядит этаким гангстерским симулятором. Тактического элемента добавляет, понимаете ли. Только не думайте слишком уж долго, а то рейтинг упадет, и... Так и останетесь со своим "Запорожцем". Поломались для порядка, да и оторвали контракт с руками — и все дела. Не все ли равно, за кого выигрывать?

ДРУГИЕ 24 ЧАСА

Циферки в названии не шутка, это действительно суточная гонка на выносливость 24 Heurs Du Mans, беспощадное выматывающее испытание крепости стонущих под дикими перегрузками частей автомобиля и водителя, невзирая на закаты и рассветы. Даже если не принимать близко к сердцу столкновения и повреждения, рассчитываемые в зависимости от скорости движения, угла удара и материала столкнувшихся объектов (я предпочитаю железобетон!), то все равно еще стираются, изнашиваются шины (могут и лопнуть...), клинит коробку передач и пожирается горючее — спасибо, хоть система поддержки и питстопы функционируют исправно, поджидают с распростертыми объятиями. Главное — доковылять, невзирая на свихнувшуюся аэродинамику и отказывающееся все это выносить управление. Там и маслице сменят, и горючего подольют, и раскалившиеся части снимут... Могут и напортачить горе-механики — реализм, однако.

Ну, и все прелести ночной гонки гарантируются — с лучами фар, независимо обсчитываемыми для каждой машины, выхватывающими из мрака детали окружения и авто соперников. Свет будет аж трех видов — движущийся, статичный и рассеянный окружающий. То есть, если перевести на нормальный язык, фары, фонари на обочине и бледный серый рассвет впереди.



ЧУЖОЙ РАССВЕТ

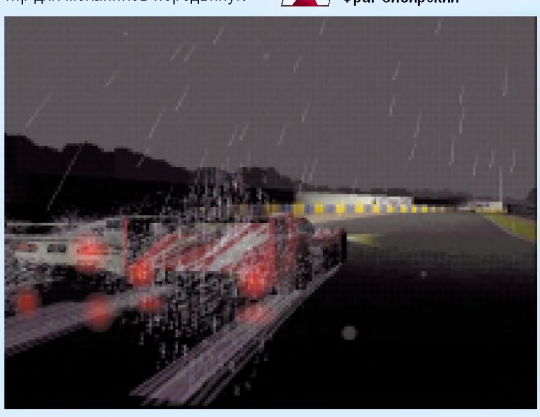
А собственно, чей рассвет-то? — спросите вы. Чужой, французский — трек у реки Де Ля Сарт, с историческими достопримечательностями, названия которых произносятся с соответствующим прононсом: вон Вираж д'Арнаж, вон, гляди, Тетр Руж, а вон и Мэзон, как говорится, Бланш... Чувствуете колорит? Ох, Франция, и ее рассветы...

Трассы все, конечно, сфотографированы с вертолета и перенесены под копирку с неотличимыми от реальных длиной, шириной, служебными постройками и газонами и. видимо, фактурой асфальта. Разработчики даже заставили какого-то беднягу из Клуба проехаться по каждому виртуальному треку и расписаться в подлинности. Не дай бог сортир для механиков передвинут!

Погодные условия не настраиваются по нашей с вами прихоти. За время, проведенное в дороге, у вас поседеют волосы и выпадут зубы, к финишу доберутся лишь высохшие мумии... А уж погодка точно успеет не раз сменить ориентацию. Следите за небесами и болями в ревматических суставах — к грозе лучше быть готовым заранее, так ведь? Конечно, как и в настоящей жизни, все гонщики перед отъездом посещают психоаналитика, факира и синоптика, но... врут ведь! И не только факиры.

Серьезно так звучит поступь "Ле Ман", внушительно, правильно. Даром что для "Сони" стараются в первую очередь, а потом уж для нас. Графические уверения для, простите за выражение, мультиплатформной гонки звучат не безнадежно, да и для симуляционного реализма жуткие размеры памяти, разрешение 512x240 и жалкие 25 fps (это все "у них", конечно) принципиального значения не имеют. Еще обещают в PC-версии опций в питстопах подбавить. Молодцом...

Фраг Сибирский



Felon'ят, гады?

FELONY PURSUIT

Polygon Studio
www.polygonstudio.com
THQ
www.thq.com
Зима 2000 г.

"Фелони" — это, вообще говоря, буквально "уголовное преступление". Мило в совокупности звучит, верно? Уже настроились на очередную историю про бравых отморозков, не боящихся поганых копов и на раз выносящих бороздящих перекрестки старушек? А вот и зря. Polygon Studio из самого Парижу уделяет внимание нелегким будням людей в голубом, в массе своей закупающих тоннами пончики и соленые орешки, якобы для беременной жены. Так что "добро пожаловать в органы, сынок", и все такое. Бляху на лацкан, наручники в карман, напарника на соседнее сиденье... И вперед, давить не старушек, но этих самых отморозков на колесах.

А вообще довольно любопытная тен-ден-ция наблюдается: игра за деятелей правоохранения и спокойствия на дорогах носит исключительно эпизодический характер и воспринимается как форменное (в прямом смысле, да) извращение. Если размазываешь катерпиллером педов-педестрианов — ты стопроцентно нормальная личность, если обожаешь играть за копов в NFS, друзья обзовут маньяком и прекратят общаться. Ну не модно это, и все. Редкие фрукты, правда, про подвиги ГИБДД и иже с ней встречаются, но такие мерзкие, что... "Краймкиллер" шедевральный видел кто-нибудь? Вот-вот.

Словом, либо все они там, в Париже, с отклонениями и нуждаются в психотерапевтическом уходе, либо неисправимые борцы за справедливость, большие любители штрафов за неправильную парковку, превышение скорости и беломорины на тротуаре. Столетие на дворе **Felony Pursuit** двадцать первое, не далекое и не близкое будущее в городе, где "слишком много машин, слишком много преступников и слишком много законов, которые можно нарушить". Ну и вызовите судью Дредда, болваны! Это ж его юрисдикция...

Но нет, перекладывают все на патрульных полицейских. В нашем исполнении.

38 миссий, аж 15 разновидностей полицейских тачек, добрая сотня миль городских улиц. Машин на этих улицах действительно много — безымянный пока что город-на-семи-островах является жутким воплощением кошмара уснувшего в дорожной пробке автовладельца-частника. Проблемой является вопрос не только погони за преступником(ами), но и просто продвижение по улицам. В хороших традициях Midtown Madness интенсивность трафика на дорогах изменяется в зависимости от времени суток, то есть под восходящим солнцем следует ездить не иначе как по тротуарам. Мы полиция, нам мона! И плевать на пешеходов-пробки-перегруженные-развязки (архитектура-то европейская) и дорожные блоки коллег, в которых нас никто не приглашал принять участие. Диспетчер шипит что-то в рацию, нам плевать. Посторонись, бабуля! Ох, не успела... Ну что ты наделал-то, нехороший, — опять ведь рапорт придется писать.

EXE Фраг Сибирский

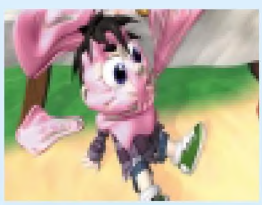
Беспокойный магнат

THEME PARK WORLD

www.themeparkworld.com
Bullfrog
www.bullfrog.ea.com
Electronic Arts
www.ea.com
1-й квартал 2000 г.

Вероятно, позавидовав успеху недавних симуляторов паровозо- и каруселестроения, Bullfrog решила напомнить всем, кто в доме хозяин, и взялась за разработку сиквела к Theme Park. Несдержанные западные журналисты тут же стали позволять себе фразы вроде "Theme Park is back, and it looks fantastic", причем на этот раз они вполне правы — судя по скриншотам, выглядит все действительно великолепно.

Главная особенность, которой гордятся разработчики, — это полная и безоговорочная трехмерность всего происходящего. Вплоть до возможности лично прокатиться на каждом аттракционе и понять наконец, почему посетители его боятся и выходят оттуда с зелеными перекошенными лицами. А уж по собственноручно выстроенным дорожкам мы будем гулять за милую душу, главное, чтобы не заставили подметать, как героев Rollercoaster Tycoon (для симулятора дворника индустрия еще немного не созрела).



Всего будет четыре типа парков — Outer Space, Wild Jungle, Surreal Fantasy и Halloween, различающиеся, надо полагать, дизайном. Для каждого типа будет более ста строений, и если это еще будут принципиально разные агрегаты, а не перекрашенные колеса обозрения...

С этого момента слабонервных прошу не читать. За красоту придется платить жуткими системными требованиями: в Bullfrog скромно говорят что-то о PII в качестве самого что ни на есть минимального минимума. Лучше PIII, да с акселератором помощнее — software-рендеринга не будет принципиально. Есть сильные сомнения, что к концу этого года — началу следующего, когда намечен релиз, подобные монструозные агрегаты будут стоять в каждом доме. Хотя знаем мы Bullfrog — все равно отложат еще не раз...

EXE Андрей Ом

Вперед в прошлое

"ГАРПУН": ФОРМА МЕНЯЕТСЯ, СОДЕРЖАНИЕ ОСТАЕТСЯ

HARPOON4

Ultimation
SSI
www.ssionline.com
1-й квартал 2000 г.

Несмотря на все происшедшие неприятности (такие, например, как устранение изначально определенной команды разработчиков по имени Crusaders Studios), военно-морская стратегия **Harpoon4** продолжает свое движение к релизу. Сейчас, правда, говорят, что это случится не раньше 2000 года.

СУТЬ ПРОИСХОДЯЩЕГО

Как показали последние события (в частности, выход игры Fleet Command), "Гарпун" — стратегия в реальном времени, с высочайшей реалистичностью имитирующая современную войну на море, — абсолютно неповторим. Однако свои проблемы были и у него (особенно это относилось к Harpoon II). Во-первых, очень сложный, неудобный и некрасивый интерфейс, а во-вторых, неважно оптимизированный программный код. Со всем этим надо было что-то делать.

И меры уже принимаются. Многие спрашивали: а куда подевался "Гарпун" номер три — а то у вас после второго сразу четвертый? На это разработчики отвечали: ничего удивительного, Harpoon4 — это скачок сразу через поколение.

НАЙДИ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Вероятно, наиглавнейший момент: Harpoon4 получит трехмерный engine. Тот же самый, что будет использоваться в игре Destroyer Command (об этом проекте пока мало что известно; говорят, что он сможет взаимодействовать с Silent Hunter II). Кроме того, он был использован в уже знакомом нам танковом симуляторе Panzer Commander — но, конечно, подвергнется дальнейшим переделкам.

Трехмерный вид в Harpoon4 сделан не ради красивых ландшафтов — он несет функциональную нагрузку. На нем изображены столь же трехмерные зоны досягаемости корабельной ПВО, позиции патрулирования палубной авиации и масса других вещей — вплоть до орбит разведывательных спутников. Другими словами, здесь трехмерность предназначена далеко не только для создания военно-морской атмосферы.

Интерфейс также подвергнется существенным изменениям. В первую очередь это относится к отказу от многооконности (в Harpoon II новые окна по ходу дела плодились со скоростью лавины).

И еще один момент. Действия на суше. Конечно, все это будет реализовано на гораздо более примитивном уровне, чем морские сражения, но теперь, к примеру, будет недостаточно просто подвести к берегу десантные корабли — вам понадобится оказывать поддержку десанту.

Вообще же ходят слухи, что Harpoon4 будет заключать в себе некие универсальные программные модули, которые позволят ему взаимодействовать с грядущими сухопутными стратегиями аналогичного плана.

ВАРШАВСКИЙ ДОГОВОР — RULEZ!

Главная кампания Harpoon4 (ее сценарий сочинял лично Ларри Бонд, автор еще настольной, впоследствии компьютеризованной версии игры, а также нескольких бестселлеров-технотриллеров) происходит в прошлом — в середине 80-х годов. Ее название — The High Tide, и она изображает третью мировую войну в неядерном исполнении. Кстати, это еще один новый момент: ранее "Гарпун" был лишен кампании как таковой, была лишь серия абсолютно не связанных между собой миссий.

Между тем это не единственная кампания. Их несколько, моделирующих различные конфликты на море в период с 1984 по 2000 год. В игре будут задействованы 692 корабля, относящиеся к более чем 250 типам. База данных по ним (самая могучая часть всех "Гарпунов") в отдельных случаях будет включать в себя даже видеоролики.

И КАК НАСЧЕТ РЕАЛИЗМА?

Говорят, что в Harpoon4 технических абстракций будет еще меньше, чем в его предшественниках. Мы получим еще несколько тонн спецификаций по различным видам оружия, средствам связи, обнаружения и прочего. Кроме того, учет ресурсов (на буржуазном языке это называется словом logistics) выйдет на качественно новый уровень. Игра будет, например, учитывать наличие авиационного топлива и боеприпасов на каждой базе (в Harpoon II нечто подобное было, но на более примитивном уровне); если склады будут уничтожены, вас ждут проблемы.

ПОБЕДА НА МОРЕ

Harpoon4 получит еще одну важную возможность: multiplayer, хотя и трудно представить, как он будет работать в миссиях, для завершения которых иногда требуется несколько суток реального времени. Но даже без этого игра будет пользоваться популярностью у виртуальных адмиралов.

Ей просто нет альтернативы.

Андрей Ламтюгов

Серф без конца

TRICKSTYLE

www.acclaim.net/games/trickstyle/index.html
Criterion Studios
www.criterionstudios.com
Acclaim
www.aklm.com
Осень 1999 г.

Последней из виденных мной гонок на агрегатах с воздушной подушкой была G-Zero на "Нинтенде", стопроцентный убийца. То есть на этом рынке пока довольно-таки свободно — почти как в гонках на водных мотоциклах, спортивных катерах, "Абрамсах" и "Ту-134". Поэтому мелькнувшее в тексте пресс-релиза слово "ховер" пробудило во мне некоторый даже интерес... И вот, пожалуйста — **TrickStyle** от родимой подводнолодочницы и наездницы на мотоциклах британской гражданки Criterion Studios.

В данном случае используются не нормальные ховеркрафты, а нечто весьма изощренное. Неплохо бы упаковать экземплярчик и отправить к чугуевцам в "Очумелые ручки", пусть красуется рядом с вел. и уж. Родраннером из WMC. Не стыдно ему там будет. О чем бишь я... А, так вот, передвигаемся мы на ДОСКАХ ДЛЯ ВИНДСЕРФИН-

Звездный ворон

STAR TREK: VOYAGER — ELITE FORCE

www4.activision.com/games/voyager/
Raven Software
www.ravensoft.com
Activision
www.activision.com
1-й квартал 1999 г.

В прошлом номере шустрый .EXE уже успел отрапортовать вам о том, что компания Raven Software, традиционно лицензировав очередной "движок" батьки Кармака (на этот раз это мотор, приводящий в движение Quake 3: Arena), создает игру под названием Star Trek: Voyager — Elite Force. Работы ведутся под патронажем небезызвестной компании Activision, которая, приобретя недавно права на выпуск игр по мотивам сериала Star Trek: Voyager сроком на десять лет, намерена использовать их по полной программе (в планах уже сейчас числятся, как минимум, еще две звездонепутевые игры: Star Trek: Armada (о которой уже говорилось в этих новостях) и Star Trek: Insurrection). Кроме того, любители сериала (если таковые среди вас, конечно, имеются), обратите внимание. На сегодня еще две компании — Interplay и Simon & Schuster — владеют подобными лицензиями и, соответственно, готовят игры подобной тематики: Star Trek: Klingon Academy, Star Trek DS9: The Fallen, Star Trek: New Worlds, Star Trek: Starfleet Command, жанры же самые разные. Впрочем, задействуйте губозакаточную машинку, речь сейчас идет лишь об Elite Force.

Обожатели сериала, для которых все это по большей части и затевается, должны почувствовать себя как дома. Дизайн уровней с максимальной достоверностью отражает внутренний интерьер старика "Вояджера" (90%, по утверждению разработчиков, "слизано" с фильма один к одному). Члены многочисленного экипажа также находятся на своих местах и, более того, занимаются повседневными делами, с ними даже можно будет немножко поболтать. Обещано, что корабль будет представлять из себя живой мир, и, учитывая опыт и талант Raven, есть все шансы надеяться, что так оно и будет, а значит, Half-Life придется потесниться на пьедестале интерактивности.

В принципе, помимо созерцания окружения задача игрока состоит в том, чтобы обеспечить кораблю безопасное существование. Будучи членом службы безопасности (Hazard Team), вы будете вынуждены регулярно сражаться с различными деятелями, неизменно жаждущими уничтожить экипаж и захватить корабль. Причем, как ни странно, попадают на корабль они почти беспрепятственно. Так, с самого начала игры машинное отделение окажется переполнено космическими пиратами (The Scavengers), потом нагрянут Борги (The Borgs). Видевшие фильм помнят, что врагов у Федерации хватит не на одну игру, кроме того, разработчики взяли на себя смелость придумать еще что-нибудь недоброе, а значит, скучать игроку вряд ли придется.

О графической стороне проекта рассказывать, наверное, не нужно: "движок" от id Software, а дизайнеры в Raven еще не перевелись...

EXE Роман Косенко

ГА НА ВОЗДУШНОЙ ПОДУШКЕ.

Интересно, что в песнях о TrickStyle встречается фраза "new hover-board racing game". Пожалуйста, покажите мне СТАРУЮ "hover-board racing game", умоляю! Такое пропустил... Но — ближе к телу. Есть ровно пять дебилов, за деньги готовых на все, даже на езду на подобных чудовищах. У каждого откуда ни возьмись вдруг проявляются "характерные особенности" и "уникальный стиль езды". Стиль этот самый если и проявляется, то лишь во время непосредственного исполнения рискованных и раскованных трюков — прыжков, кульбитов, переворотов (и чего там еще можно сделать на скейтборде с воздушной подушкой)... Сорок с лишним трюков, а если объединить — получатся сотни... Трюки помогают добраться до шорткатов и заполучить все бонусы, так что их надо усердно разучивать и тренировать. Для тренировок с разучиванием отведено специально предназначенное для ховербордистов (звучит гордо) место — громадный Велодром. Почему Вело-то? А для езды — города типа Токио, Нью-Йорка и Лондона. Прости, Criterion Studios, но выбор очень уж типично-приставочный. Приставка, кстати, та, что зовется Sega Dreamcast. Трафик, педестрианы, какие-то достопримечательности еще поналяпаны... Знаем мы таких — Эмпайр Стейт Билдинг да "Большой Бен", вот и все "памятники культуры".

Да, а еще есть мини-игры вокруг ховер-досок: к примеру, раскатывание по половинке бетонной трубы с прыжками "веретеном", за победу выдают доски новые, быстрые. Тоска...

Хотя идея ничего, идея радует. Всегда завидовал Майклу Дж. Фоксу — ну, вы помните, "Назад в будущее порядковый номер такой-то". Да и на скриншотах вместо обещанных реальных городов громоздятся какие-то футуристические архитектурные выверты. Так бы и оставались...

EXE Фраг Сибирский

R6 глазами гангстеров

EVERYBODY COOL, IT'S THE ROBBERY!

BANKHEIST

www.bankheist.com
Ice Pick
www.icepickgames.com
Virgin Interactive
www.vie.com
Ноябрь 1999 г.

Ага. Машины мы уже угоняли, в шкуре Аль Капоне тоже были. Теперь новая забава готовится — **Bankheist**. Цитата из пресс-релиза: "3 minutes... Get in. Get the money. Get out. Stay cool". Там, в пресс-релизе, еще "фичи" в количестве 25 штук, а также много впечатляющих фраз и имен вроде Леон, Роберт Де Ниро и (ну да, куда без него) Квентин Т. 3D action/strategy про ограбления банков с детальным планированием миссий и перестрелками а-ля Джон Ву — ну не об этом ли мы втайне мечтали, вынося в Rainbow Six очередного бесноватого экстремиста?..

ПОТОМУ ЧТО МЫ — БАНДА!

Прежде всего выбираем свое второе "я". Персонажи не то чтобы сильно оригинальные, но однозначно колоритные: Buzz Saw, местный авторитет; Stephanie, девочка-припевочка, в свободное от ограблений время подрабатывающая офицером полиции; Jaxston, яппи и биржевой игрок (кстати, у продюсера вашего любимого Q.T. Лоуренса Бендера имеется шикарный псевдоним Long Haired Yuppie Scum). Не могу сказать, что дрожу от нетерпения вселиться в кого-нибудь из них — ребята явно мелковаты для серьезного дела... В помощь нам предстоит нанимать специалистов-медвежатников, электронщиков или, если вы предпочитаете динамичный вход, громил в качестве пушечного мяса.

Предполагается, что в зависимости от избранного персонажа будут меняться и последовательность прохождения, и тактика: вломиться с бранью и уложить всех на пол, а потом взорвать сейф, или провернуть многоходовую комбинацию с ночным проникновением через крышу. Хотя, если верить разработчикам, мирная бескровная операция вполне может закончиться засадой ФБР и ужасающей перестрелкой с горами трупов в финале. Обещают и откровенно action-миссии, вот только не совсем ясно, что там за engine и справится ли он с погонями на автомобилях так же хорошо, как и со взломом замка. Авторы, однако, уверяют, что не извольте сомневаться и все в лучшем виде. Все возможно — по некоторым слухам, используется LithTech v.1.0.

Ах да, день будет сменяться ночью самым динамическим и реальным образом.

Всего заданий будет более двадцати, причем авторы обещают полную нелинейность, и вообще. Начать нам придется с ограбления какой-то заштатной бензоколонки, но вскоре нас ждет чуть ли не Форт Нокс. Сложность каждой следующей миссии будет рассчитываться исходя из того, как мы провели предыдущую. — в счет пойдет и количество безвинно убиенных педестрианов... тьфу, посетителей банка, и использование/неиспользование взрывчатки, и затраченное время. Интересно. Такого раньше встречать не доводилось. Ну а если мы допустим ошибку в планировании, на зов примчатся не обычные копы-пожиратели пончиков, а ФБР или SWAT на броневиках и едва ли не с артиллерией. Соответственно, с каждой миссией наш авторитет будет расти в уголовных кругах. Мы, кстати, находимся на службе у настоящих Крутых Парней, поэтому выручкой придется делиться. Поначалу.

ПИШИ, НАЧАЛЬНИК...

О неприятном: оружие не лицензировано. Вон тот пистолет носит гордое имя Baretta. Ну несолидно же, братва... То есть господа разработчики! Наводит на некоторые размышления и то, что релиз уже в ноябре, но до сих пор ни одного настоящего скриншота. Virgin в последнее время не в лучшей форме, надо признать. Разработчики из Ice Pick (на их сайте есть разъяснение, что эти два слова обозначают что-то вроде мигрени, подозрительное название, вы не находите?) — дебютанты (что очень заметно по дурацкому логотипу), "движок", похоже, самодельный. Опять же много вопросов к самой игре: пока еще никому, кроме Клэнси (но на то он и Клэнси), не удавалось совместить тактическое планирование с нон-стоп-экшн, значит, не избежать перекосов. Здесь у нас, судя по всему, будет сильный уклон в сторону "здык и тугудым", чего бы очень не хотелось. И с бюджетом у проекта явно не густо, что всегда сказывается на игре плохо.

Хотя, что вы сказали бы, увидев в первый раз картинки из GTA?.. То-то же.

Андрей Ом

Сепукка для сегуна

THRONE OF DARKNESS

Click Entertainment
www.clickent.com
Acclaim Entertainment
www.acclaim.net
Весна 2000 г.

Продолжаем извечную тему Diablo на священных страницах Game-информбюро. На этот раз речь идет о людях, принимавших участие в создании мега-хита в далеком 1997-м. Некоторые творческие личности решили покинуть Blizzard и заняться собственным бизнесом. Их команда называет себя Click Entertainment.

Полагаю, теперь никто не удивится, если узнает, что именно делает вышеупомянутая фирма. Diablo-клон. Разумеется, авторы, как и издатель игры Acclaim, называют **Throne of Darkness** не иначе как "team-based action RPG". Читай: "Diablo с партией".

Дело происходит в Стране восходящего солнца, где, как известно, балом правят исклю-

Четверть миллиона жуликов

НОВАЯ МУЗЫКА ДЛЯ ЧУТКОГО УХА

THIEF 2: THE METAL AGE

Looking Glass Technologies
www.lglass.com
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Весна 2000 г.

250000 проданных копий — цифра, способная воодушевить любого здравомыслящего издателя. Да, не бестселлер, но все равно очень и очень неплохо. Продажи Thief: The Dark Project уже давно перевалили за эту гроссмейстерскую отметку. А Eidos Interactive, уверен, вполне можно отнести к подвиду Издателей Разумных — эта компания, как вы, наверное, помните, известна своим умением бесстыдно выжимать из удачных проектов все до последнего цента.

В этой ситуации вряд ли кто всерьез сомневался, что за первой частью "Вора" не последует вторая. Неизвестно было только то, когда появится официальное подтверждение данного непреложного факта. Выставка E3 расставила все и всех по своим местам.

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГАРРЕТТА

Компания Eidos была явно в ударе, объявив 13 мая не об одном, не о двух, а о целых четырех грядущих сиквелах. Первое продолжение нашего хита — Thief Gold — выйдет осенью и помимо незначительного косметического ремонта будет включать несколько дополнительных уровней, которые по разным причинам не вошли в оригинальную игру. Второе — **Thief 2: The Metal Age** — объявится чуть позже (приблизительно в феврале-марте следующего года) и должно стать полноценным сиквелом похождений "циничного Гарретта", как его охарактеризовал пресс-релиз. Почему вор непременно циничен, хоть убейте, понять не могу. Далее, по слухам, настанет очередь Thief 3 и... еще чего-то, чье название в списке пока не значится. Эк их прихватило-то.

ВТОРОЙ НОМЕР

Если честно, то Thief 2, каким его нам живописуют, откровенно смахивает на средних размеров add-on, но отнюдь не на сиквел. Судите сами.

Во-первых, разработчики продолжают использовать Dark Engine, который уже сегодня не блещет великолепием (разработка "движка" следующего поколения уже ведется, но проявится он только в Thief 3). Знаю, знаю, есть деятели, которые утверждали, утверждают и даже будут утверждать, что в ЭТОЙ игре ЭТО не главное. Может быть, но, как в свое время сказал один... тоже деятель, "сделайте мне красиво". И хотя он говорил не про игры, я с ним полностью солидарен. Красоты хочется.

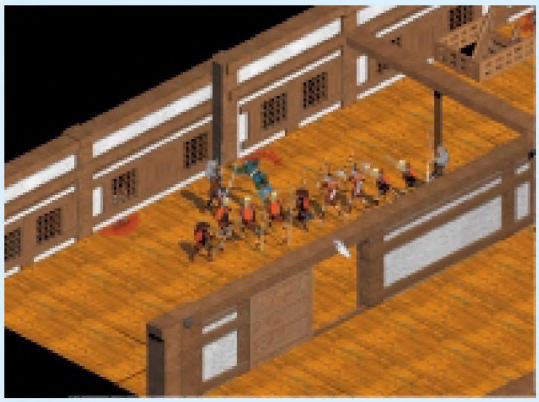
Впрочем, некоторые усовершенствования, включая улучшенную поддержку 3D-акселераторов, цветного освещения и прочих "современностей", столь презираемых ценителями "настоящих" игр, все же имеют место. По свидетельствам очевидцев, уровень Lost City, который крутили на E3 для демонстрации изменений "движка", выглядел существенно лучше "чисто воровских" этапов. К примеру, красноватое свечение лавы и желто-оранжевый свет факелов добавили игре определенную долю атмосферности (и некоторое количество дополнительных потребителей). Плюс к этому фигуры стражников наконец-то стали менее угловатыми, благодаря банальному увеличению числа полигонов в моделях. Все-таки 300 треугольников на модель (так было) — непозволительно мало по сегодняшним временам, 600 (так стало) — еще куда ни шло.

НЕ ФАКТЫ

Чтобы не распинаться о новациях, постигших AI, скажу лишь, что, по словам авторов, они тоже будут. Приводят, в частности, занятный пример. Охранники больше не будут блуждать в потемках, не замечая вас лишь потому, что вы предусмотрительно залили водой окружающие факела. Эти мерзавцы теперь смогут снова их зажечь. Мелочь? Не скажите. А как вам перспектива поиграть в Thief на пару с другом в "кооперативном" режиме? Причем задачи в миссиях тоже изменятся, в соответствии с количеством игроков. Привлекательно? Так ведь и это сулят.

И еще одно заявление разработчиков. О том, что они-де собираются сконцентрироваться на "воровских аспектах игры", в ущерб FPS-элементам. Можно я не буду это пока комментировать? Времени еще много, может, одумаются? Ведь не всегда же нам прятаться по темным углам, ожидая ухода караула! Поскрипывание тетивы медленно натягиваемого лука, свист разрываемого воздуха, сдавленный крик жертвы — вот музыка для чуткого слуха настоящего вора.

EXE Роман Косенко



чительно сегуны и варлорды, снабженные самурайскими свитами. Ронины нынче не в цене. Так вот, один могучий warlord (вы) однажды надумал бороться с местным Князем Тьмы, заседающим на том самом Темном Троне. Взяв семерку верных самураев, вы отправляетесь на поиски приключений и славы.

Вернемся к жанровой характеристике игры. "Action" означает обильное использование мыши. "Team-based" подразумевает возможность командования сразу несколькими персонажами (четверо из семерых самураев за один клик) и наличие зачатков тактического боя. То есть вам придется выстраивать своих вояк в формации и только лишь после этого вести их на врага с криками "Якатавакавасаки!".

Очевидной гордостью разработчиков Throne of Darkness считается возглавляющий список features так называемый "излом сюжетной линии". Авторы поясняют: наш сиятельный господин, победив темного владыку, сам занимает его трон. Так что вам волей-неволей приходится принять сторону Зла и взять на себя командование войсками чисто японской нечисти. Примечательно, что данный "излом" будет присутствовать как в single player, так и в сетевом режиме игры. В принципе, расчет верен. Кто же откажется устроить кровавую баню политически правильным самураям?

EXE Александр Вершинин

Большая глубина

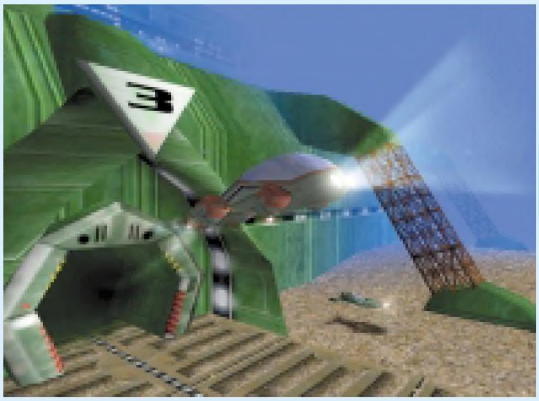
DEEP FIGHTER: THE TSUNAMI OFFENSIVE

Criterion Studios
www.criterionstudios.com
Ubi Soft
www.ubisoft.com/
1-й квартал 2000 г.

У меня (лично у меня) никогда не возникало проблемы с определением жанровой принадлежности Субкультурного глубоководного хита зубастой и культовой Criterion Studios про маленьких синих человечков (припоминаете?). Это подводный вестерн, самый настоящий подводный вестерн, а что же еще?! Законы дикого дна, и каждый сам за себя, и все дозволено... И поселенцы, и дуэли, и погони, и охота за кладами — жаль, мир был ма-а-а-асенький.

Но это дело пыльного прошлого. А вот весть из настоящего: для французов из Ubi Soft некоей Criterion Studios (все еще не знакомы?) исполняется плановый заказ на заданную тему "Чтоб все как там, но лучше!". То есть глубже и больше! Правильно! Верным путем, товарищи!

Главные компоненты **Deep Fighter: The Tsunami Offensive** — беспощадные, исступленные схватки один на один и пресловутый "эксплоринг", суть продвижение в неизвестность, в духе охотников на бизонов и шагнувшего на Луну робкого астронавтика. А еще главнее правильное, строго дозированное соединение этих самых компонентов. То есть равные пропорции сражений и красивых, очень красивых подводных ландшафтов... Есть пока такие уровни: Потерянный город и Каменные бассейны, все "ультрареалистичные", да и названия о чем-то да говорят. А вообще "окружений" пять, названы Джунгли, Бездна и Атлантида. Вот только



на скринах совершенно не заметно ни малейшей глубоководности. Водоросли вкушаю, песочек на дне, камни и странные металлические конструкции тож, но никаких пока пузырьков, тонкими спиралями закручивающихся к поверхности, рассеянных лучей света, преломленных волнами... Хотя в заявленных спецэффектах всего этого навалом, равно как и следов от торпед, буйства теней и блистающих на металле огоньков, а также трещин, разломов и землетрясений, возникающих на глазах у изумленной публики в натуральную величину. Но пока что поверхность в "виде снизу" больше напоминает облачное небо.

И касательно боев парочка слов: стычки исключительно коллективно-командные, плавник к плавнику, как говорится, боевое патрулирование в строю, безнадежно тактическое маневрирование и специальные атаки, подчиняющиеся всемогущему "Командному Интерфейсу". Последний не воспрещает, а скорее даже наоборот, взятие на дистанционный контроль орудийных турелей и адекватное управление субмаринами напарников даже в самый разгар веселья. Ну и с дронами управляться — починочными и грузовыми глупыми трутнями.

Будет, кстати, и Великая Цель: собрать боевой корабль по имени "Левиафан" и спасти подводную (а какую же еще?) цивилизацию путем эвакуации в безопасное место из враждебных и неуютных вод. Специализация наших войск — дип-файтеров между прочим — исключительно защитная, лозунг — "служить и защищать"... Ой, это не их лозунг... Ну да ладно.

Когда? В первом квартале года с тремя нулями. Что хочет? Да как у всех — P166 и "продвинутый" сами-знаете-что. Очень даже скромно. Хотя, конечно, все это словаааа.

EXE Фраг Сибирский

Диагноз: Джон Маклейн

DIE HARD TRILOGY 2

n-Space
FOX Interactive
www.foxinteractive.com
Осень 1999 г.

Можно даже сказать — тяжелый джон маклейн, или полный джон маклейн. Вы только вслушайтесь в звучание названия игры... Жду не дождусь "Трилогии-3" — вот где хит-то будет. Маразм маразмом, а первая часть данного почти что эпического творения миллионами раскупалась, что на "писюке", что на "Плаустатион", и от второй части FOX Interactive одним названием не отпугнешь. Хоть бы подзаголовок какой присобачили, что ли... Что-нибудь вроде "Главный Специалист По Переговорам". Или "Возвращение Главного Специалиста По Переговорам".

Разрабатывать **Die Hard Trilogy 2** имеет несчастье некая тихая, забитая и безотказная n-Space, прославившаяся конверсией Дюка Нюкема для Sony PlayStation; принцип "три в одном" бережно лелеется и сохраняется, а место действия — угадайте-ка с трех раз — город Лас-Вегас, с его яркими огнями и пустыней, в которой только замешкался, и уже надо рыть еще одну яму.

Ага, все правильно, святой целью стереть с лица Невады оплот порока задалась группа "высокотехнологичных" и "хорошо подготовленных". Террористов, кого же еще. Выносить закованных в бронежилеты гадов желающие будут от пустынного пригорода до Стрипа (он же, по Флемингу, Рю-Де-Плати), на ходу сочетая консервативные и традиционные три режима (F унд T ПэЭс плюс аркадная гонялка). Графика во всех трех традиционно мерзкая и антидетализированная, зато можно пострелять в том самом казино, где посередке на постаменте возвышается спортивная "Альфа-Ромео" (см. "Крышу мира"). Ущербные приставоч... то есть да-да, конечно, Владельцы Игровой Консоли Sony PlayStation уже сейчас готовят к бою геймпады, световые пистолеты и рули... Нет, все, больше не могу!

А ну давайте все хором: YIPPIE-KI-YAY, MOTHERFU... Нет-нет, дальше не надо. Кто не помнит или не знает — данную фразу следует говорить личностям: 1) падающим с восьмидесятого этажа, 2) улетающим на "Боинге" с открытым топливным клапаном и 3) зависшим в вертолете под линией высоковольтных передач.

EXE Фраг Сибирский

P.S. Ладно, это еще ничего... Ребята из Visiware Stuidous с неменьшей покорность ваяют для "Фокса" экшен по мотивам... "Планеты обезьян". Киношки, конечно... Книгу Пьера Боула они не уважают.

Летающая крепость

В ГОТОВНОСТИ КО ВТОРОМУ ПРИШЕСТВИЮ

B-17 II

Wayward Design
MicroProse
www.microprose.com
Сентябрь 1999 г.

Старый майкропрозовский симулятор B-17 был, безусловно, хорошей игрой. Хорошей уже в силу своей оригинальности: симуляторы тяжелых бомбардировщиков — редкие гости в нашем мире.

В последний раз этот самолет был засвечен в игре Fighter Squadron — но все же это было немного не то; он явно был введен в игру по принципу "до кучи". Но ситуация меняется: сейчас в разработке MicroProse находится игра под названием **B-17 II**.

Она сфокусирована именно на управлении бомбардировщиком, однако, при наличии сильного желания, геймер все же может перескочить в кабину P-51, P-47 или P-38, которые этот бомбардировщик сопровождают. А если очень уж хочется, то и в немецкие самолеты, которые его атакуют.

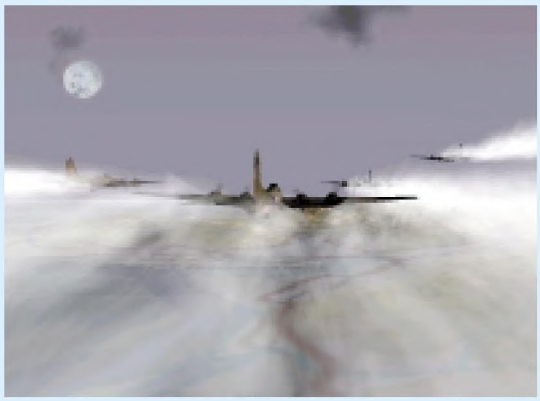
ТОВАРИЩИ ЛЕТЧИКИ

Есть один момент, который нельзя миновать, когда разрабатываешь симулятор машины с экипажем в десять человек. Речь о том, ЧТО происходит с упомянутым экипажем.

Причем десять — это еще самый простой случай. Впоследствии вас могут поставить на командование эскадрильей. А в ней народу куда больше.

Здесь подход простой. Потеря всего десятка означает конец игры. Впрочем, тут возможны варианты. Если экипаж выпрыгнет из подбитого самолета где-нибудь над Францией, в которой вовсю работало Сопротивление, то есть шансы, что люди еще вернутся в строй.

Обучение молодого члена экипажа проходит довольно своеобразно. Конечно, профессионализм приходит с опытом. Но этот опыт набирается максимально быстрыми темпами, если место "салаги" занимает геймер. Вот такая схема. Кстати, если в молодой и неопытный экипаж ввести ветерана, это тоже окажет некоторое влияние.



КАМПАНИЯ

Как ни странно для исторического авиасимулятора, она динамическая, генерирующая неповторимые задания. Примерно то же, что было в European Air War.

При генерации заданий соответствующий модуль будет обращаться к базе данных, содержащей в себе около двухсот целей — абсолютно достоверных с исторической точки зрения. И, конечно же, результаты предыдущей миссии будут влиять на задание в следующей.

Разумеется, не забыты такие режимы, как quickstart, historical mission и training.

ЧЕРЕЗ БОМБОВЫЙ ПРИЦЕЛ

В том, что касается изображения внутренностей Б-17, ситуация достаточно проста. Задник абсолютно плоский, и на его фоне движутся трехмерные летчики; их движение реализовано с применением технологии motion capture. Однако, несмотря на такую незамысловатость, выглядит это все более чем симпатично — в чем можно убедиться, посмотрев на скриншоты.

Рельеф не менее изящен. Разработчики взяли большую карту и соответствующим образом оцифровали ее, доведя разрешение до одного квадратного метра.

Что касается реализма... Б-17 — гораздо более сложная машина, чем любой из истребителей того времени. Разработчики утверждают, что все основные системы самолета будут имитироваться надлежащим образом. Однако при желании AI возьмет на себя существенную часть рутинной работы.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОГНОЗ

То, что нам показывают сейчас, выглядит очень мило. Но необходимо имитировать и истребители — иначе не получится свирепого multiplayer'а (одного режима co-operative все же недостаточно). Да и вообще, симулятор тяжелого боевого самолета необходим народу как таковой, а потому мы будем его ждать. С нетерпением.

EXE Андрей Ламтюгов

Рожденный обратно

REBORN

www.nervelab.com/main2.htm
Nerve Lab
www.nervelab.com/
Дата выхода не объявлена

Это случилось в июне 1998-го, когда простые шведские парни Mikael Lindgren и Tomas Ihrfors вдруг осознали, что страстно хотят делать игру под названием **Reborn**... И что вы думаете? Охота, которая пуще неволи, так их припекла, что они ее до сих пор делают. Очень кропотливо и столь же по-партизански. То есть ни слова — врагу! Короче говоря, рассказывать пока по большому счету не о чем, разве что скрупулезно перечислить все красивые обещания, данные Мишей и Томасом себе и миру, но история поучительна, а обещания любопытны, так что мы все-таки попробуем.

Итак, началось все с того, что эта пара оптимистов решила не писать "движок" самостоятельно, а сразу купила лицензию. Впрочем, денег у них было не так уж много, и лицензировать Quake оказалось не по карману. Не беда — "движков" на свете много. Нечто под названием Geometry Box, созданное фирмой Geometric Computing, вполне сгодилось.

В конце концов, возможности (если реализуются) будут вполне впечатляющими. Тут и поддержка одновременно открытых пространств и внутренностей зданий с плавным переходом между этими двумя режимами, и дружба со всеми мыслимыми ускорителями, и пресловутые криволинейные (вкупе с анимированными) поверхности, и все, что только душа пожелает. Говорят, в придачу бесплатно дают два пузырька средства для протирки розовых очков.

Как и следовало ожидать, выход Half-Life оказал немалое влияние на неокрепшие умы, и игра непременно будет "кинематографической", что бы это ни значило. Сюда обязательно входят всякие забавные вставочки, реализованные на "движке", опять-таки как в Half-Life. И, наверное, сюда же надо отнести обещания "свободно перемещаться в мире Reborn", с возможностью ходить пешком, ездить на машине, летать на "леталке" (на самолет непохожа, так что пусть будет "леталкой"), а заодно и некие RPG-элементы, все подробности которых являются форменной совершенно секретной тайной стокгольмско-мадридского двора.

Увы, судя по всему, проблемы первой игры мучают шведов по полной программе. И сюжет у них пока толком не прописан, и паблишера в Швеции найти непросто, особенно новичкам... Впрочем, скриншоты симпатичные, и шансы на хорошую игру есть.

Проснется наш герой однажды утром и обнаружит, что прошло две сотни лет, вместо тела у него комплект киберпротезов, а мир вокруг суров и неприветлив, зато богат рискованными приработками... И пойдет он, бедолага, пойдет... Поедет... Полетит... Если путных издателей найдет, конечно, и не закроется на полдороги.

EXE Господин ПэЖэ

На нейтральной полосе

STAR TREK: NEW WORLDS

www.interplay.com/stnewworlds
Binary Asylum
http://dspace.dial.pipex.com/town/drive/aan28
14 Degrees East
www.14degrees.com
Interplay
www.interplay.com
Осень 1999 г.

На улицах наглые вавилоняне номер пять загоняют в угол и изничтожают последних фанатов путешествий "Энтерпрайза". словно Клингоны — Ромуланцев. Да мистер Спок оторвет нос вашему Гарибальди своим фирменным зажимом, эй! Игровые стартрековские поделки корявы, согласен, но чувство патриотизма есть чувство патриотизма... **Star Trek: New Worlds** (звучит, как аббревиатура транспортного корабля), конечно, работается Interplay и объявляется как (ох, нет...) "первая трехмерная реальная" с соответствующими элементами. Стратегия.

Тяжелый случай... Сюжет — как обычно. Фронтир-нейтральная-зона-Ромуланский-эксперимент-а-Клингоны-против-так-что-Федерация-последняя-опора-и-надежда, вот. Если перевести с человеческого на риалтаймовый — "множество планет под колонизацию", "три враждующие расы" и "45 уникальных миссий".

А вот техника для Star Trek'а необычная — наземная, но с традиционным оружием. То есть фазерные танки Федерации, фотонная артиллерия и мобильные дизрупторные батареи Клингонов, транспорты с установками невидимости Ромуланцев... Сооружения — хоть артиллерийская установка, хоть гидропонический бассейн — проходят с транспарантом "Мы не КАК в Стар Треке, мы и ЕСТЬ Стар Трек"! Тише, тише, верю я вам, канстракшн ярды и рециклеры, не надо лозунгов и митингов.

Еще и экипаж орет, что самый ценный ресурс — это он. Растет, развивается, не хочет быть пушечным мясом... Правильное в чем-то решение. Потому как главный сюрприз для Клингонов, Ромуланцев и Федератов (простите, вырвалось) — это еще три совершенно "левые" расы Чужих из квадрата Альфа. Мерзкие и ужасные. Граница как-никак, всякое случается...

Не будет вам никаких командных рубок и валок или видов с мостика, потому как игруля явно заточена "под Battlezone". придется ползать по поверхности планет в поисках лишнего ресурсика, городить колонизационный огород и натаскивать зеленых рекрутов-пилотов. Ну и готовиться к конфликту, будь ты хоть офицер Федерации, хоть воин Клингонов, хоть центурион ЗРИ (Звездной Ромуланской Империи). Сам процесс колонизации не нуждается в расшифровке и декодировании: шахты полезных минералов — вырыть, юнитов — воспроизводить, "развитийно-исследовательскую" работу — в нужное русло толкнуть...

EXE Фраг Сибирский

Скромный мальчик Сид

SID MEIER'S CIVILISATION III

Firaxis
www.firaxis.com
Hasbro Interactive
www.hasbrointeractive.com
Дата выхода не объявлена

Нынешняя E3, мало чем впечатлившая очевидцев, между тем стала местом рождения одной вполне сенсационной новости: здесь впервые было объявлено о рождении **Sid Meier's Civilisation III.**

На пресс-конференции, собранной специально по этому поводу, Дедушка Сид ничтоже сумняшеся заявил буквально следующее: раз Джордж Лукас сделал трилогию, то почему бы и ему, Сиду, не создать свою? При этих словах сидевшая рядом с нашим-человеком-на-E3 (Михаилом Новиковым) матушка Мейера заметила: "Сид всегда был очень скромным мальчиком"...

"Скромный мальчик" и в самом деле задумал эпическую Sweep of Time Trilogy (простите, никак не могу избавиться от торжественного тона), в которую войдут SMAC, CivIII и еще одна пока не анонсированная игра. Все проекты будут связаны между собой вплоть до возможности записывать и переносить результаты из одной игры в другую, причем в произвольном порядке. Соответствующий патч для SMAC уже разрабатывается полным ходом. Не совсем, правда, понятен механизм и логика этих переносов, но Сид, конечно же, плохого не смастерит.

По поводу таинственной третьей игры нас терзают сомнения и любопытство: вся история прошлого, настоящего и будущего Сидом и компанией уже охвачена. Что же это будет? EA, однако, заявила, что дает Мейеру полный карт-бланш (молодцы!) и будет выпускать абсолютно все, что он сделает. Тем более любопытно то, что третьей "Цивилизацией" будет заниматься Брайан Рейнольдс (под бдительным контролем Дедушки, конечно), в то время как Сам направит все силы на упомянутый таинственный проект. Этим, кстати, и объясняется недавнее соглашение между EA, Hasbro и Firaxis — издатели делают все возможное, чтобы не мешать классикам заниматься делом и не заставлять их думать об авторских правах и прочих бренных вещах. Интересно, что к работе над CivIII вернулась, что называется, "Civilisation Dream Team", работавшая с Сидом над предыдущими частями.

Что касается хотя бы примерной даты выхода CivIII, Рейнольдс заметил, что произойдет это "в третьем тысячелетии. В начале, я думаю".

Нам тоже очень хотелось бы на это надеяться.

EXE Андрей Ом

Electronic Entertainment Expo '99:

GAMERS WANTED!!!

МИХАИЛ НОВИКОВ

Лос-Анджелес, Convention Center, 13-15 мая

↑ E3-99 явно чистит себя под "Сегой", точнее — под "Дримкастом". Слава богу, что я заходил на выставку с другой стороны. Иначе б, устрашенный этим липким приставочным взглядом, просто пробегал бы мимо. В ужасе. Все три дня.

↑ Героиня Nox очень гордится своим дантистом (зубным докторишкой, ребята). Кроме того, у нее очень хорошая зубная страховка.

→ Гейб Ньюэлл (Valve) пожелал сниматься только на фоне уха Гордона Фримена. "Вот прямо сегодня вечером и посмотрю, что там ваши читатели наваяли на конкурс уровней к Half-Life..." Посмотри, Гейбушка, посмотри, может, кого и в контору свою пригласишь...

↓ Орденоносный квестопроизводитель Тим Шефер (LucasArts): "После Grim Fandango я живее всех живых!" В этой связи сам собой напрашивается вот какой вопрос: а после Full Throttle! его профиль тоже так бронзовел?

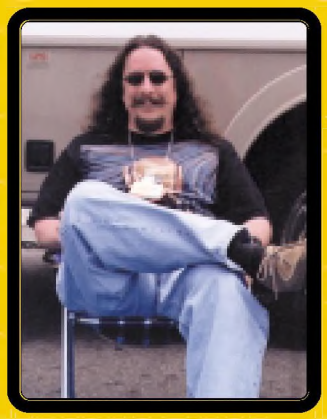
↑ Стив Пиарсол, один из создателей Thief: The Dark Project: "Думаю, что к концу этого года мы научим вас воровать по-новому..." То есть по-крупному, что ли?! Господа, только что родилась сенсация! Теперь нам доподлинно известно, что будет во второй части "Вора": мы будем грабить банки!!!

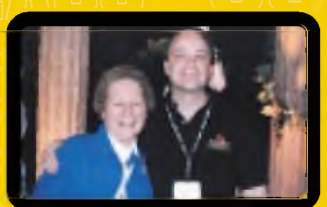
→ Джон Арундел (главный экспортер продуктов Electronic Arts), Патрик О'Лафлин (управляющий производством Jane's Combat Simulations) и наши награды за World War II Fighters.

↘ Ричард Грей, он же Levelord, он же, по версии Game.EXE, Портос (проще сказать, какую игру он НЕ делал, а вообще из последних работ мэтра, мы бы выделили SiN): "Жаль, что Рома Косенко так и не приехал... Ну ничего... еще свидимся, в И-нете. Передайте ему, я потрясен его английским!" После чего, безбожно фальшивя, Портос затянул (подпевая, конечно, вашему покорному слуге — и все это зафиксировано диктофоном!): "Ну что тебе сказать про Сахалин? На острове хорошая погода..."

Да! Вас, конечно, заинтриговало, а что это такое черное, лаковое и исключительно красивое держат все эти счастливые девелоперы и издатели в своих натруженных руках... А это наши награды за лучшие игры-98 (см. #3'99), выполненные на сей раз в уникальной технике лаковой миниатюры на всемирно известном художественном комбинате в поселке Холуй (Россия, Ивановская область). Спасибо директору мастерских Владимиру Чиркину за прекрасные работы и стопроцентное погружение в НАШУ (предельно далекую от классической холуйской миниатюры) тематику!

↑ А так развлекалась, наблюдая за "ковбоями", "Сьерра", которой вдруг вздумалось воплотить в жизнь своего виртуального "Профессионального наездника". Что тут творилось каждый вечер после окончания работы выставки! Видимо, море халявного пива и чуток острых ощущений (долго на этом "бычке" не усидеть, факт) и есть движущая сила развития нашей индустрии.

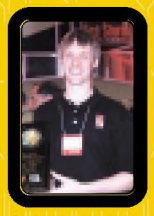




↑ Альбердина Мейер с сыном Сидом (сразу после того как Сид заявил, что он не хуже Джорджа Лукаса и тоже способен выдать на-гора бессмертную трилогию): "Знаете, Михаил, ведь он у меня такой скромный мальчик!".

↑ Над стендом Eidos беспрерывно летали НЛО в виде маек и сумок с изображением Лариски.

↑ Джейсон Рубинштейн, вице-президент Intel, отвечающий за игровые и музыкальные приложения. Хорошему процессору — хороший приз!



↑ Карл Шнурр, продюсер Rainbow Six и Rogue Spear: "Друзья Тома Клэнси — мои друзья! Особенно если они из русского журнала Game.EXE!"

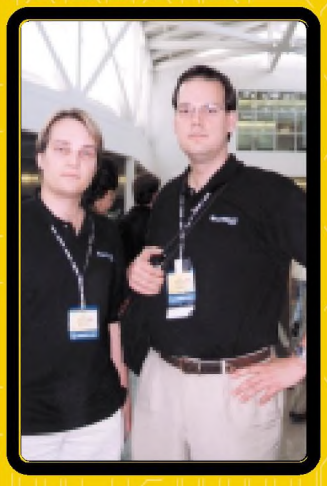
↑ На церемонии подписания брачного контракта между Firaxis и Hasbro.

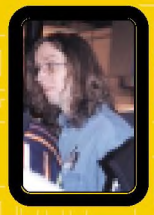
↑ Дэвид Бревик, президент Blizzard (справа): "В успехе StarCraft'а, столь высоко оцененного не только в России, но и по всему миру, есть и толика труда бета-тестеров из вашей страны. Это настоящие профессионалы".

↑ Элтон Джон какой-то, чес-слово! Он же легендарный "Wild" Билл Стили, основатель и президент Interactive Magic. Любимая присказка легенды: "Все они, гении-разработчики, когда-то на меня работали". И ведь это правда. Чистая.

↓ Рэй Музика (справа) и Грег Зичук, сопрезиденты BioWare, на E3 отдыхали. Кажется, впервые. А что? Baldur's Gate сдан, обласкан (нами в том числе) и вознесен на вершины топов — можно и расслабиться. А также на других посмотреть. Так, им до того понравилось общаться с Брюсом Шелли, что они опоздали на вручение награды Game.EXE.

↓ Шерри Мак-Кенна и Лорни Лэннинг (боссы Oddworld Inhabitants): "Фаны Эйба на PC, будьте готовы! Скоро мы порадуем вас двумя новыми игрушками!" Смешные, мы всегда готовы.





← Грэми Дивайн (Graeme Divine), дизайнер краснознаменной id Software, очень любезно выслушивал все благоглупости насчет Quake III: Arena, которыми его потчевали тупые американские тины, обыгравшиеся на стенде Activision в тестовую версию Q.

← Брюс Шелли (Ensemble Studios) спит и видит, когда его игра снова попадет на обложку. Дорогой Брюс, мы вас, конечно, всеми фибрами души уважаем, но вы, прежде чем "спать и видеть", доделали бы свою Age of Empires 2, а то как-то прям даже и неудобно получается. До того неудобно, что приходится позировать с обложкой имени Дедушки Сида.

↓ А в переулочке, напротив выставки, прямо под этими липкими уличными глазами чуждой нам игровой платформы... Gathering of Developers разбили палаточку и по периметру установили вагончики, в которых демонстрировали свои игрулечки... Вагончик тронется, E3 останется... Майк Уилсон, исполнительный директор, и Гарри Миллер IV, президент GoD, были очень рады за Фила Штейнмейера, опоздавшего на поезд...

→ В суровом облике PR-бойца компании Eidos, издателя любимого "Вора", немой неизбывный и, можно сказать, многовековой укор чистенького и правильного Запада неумытой России: мол, дураки, дороги — это мы еще можем понять, но ведь еще и воруете! И это после нашего награждения. Эх, буржуи, где же ваша галантность...

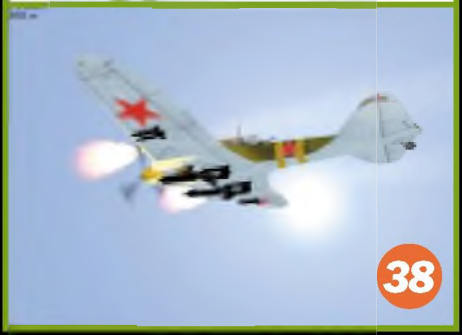
↓ Совершенно неожиданно из-за угла на меня напала приставочная Ксена и, приставив к моему горлу меч, спросила: "Ты кто? Я жажду твоей крови!". Узнав, что я из заснеженной России, она одарила меня жгучим поцелуем. "Пусть он тебя согреет!"

↓ Эксклюзивно для Game.EXE Джефф Бриггс (Firaxis) позировал московскому фотографу в cool'ных солнцезащитных очках, которые обычно на дух не переносит. Просто кто-то сказал Джеффу, что именно так — во всем белом и темных очках — ходят нынче московские мафиози. Не знаю, не знаю...

ИГРАТЬ ПО-РУССКИ

Maddox Games/"1С"

"Ил-2: Штурмовик"



38

"Никита"

"Паркан-2"

47

AndNow East/AndNow

Nooks & Crannies

42

"Крыша"/"Бука"

"Новые похождения Штырлица, или Любимый бюст фюрера"

49

S.K.I.F./"Бука"

"Василий Иванович-2: Судный день"

(рабочее название)

45

S.K.I.F./"Бука"

Overdrive

51

...И вы думаете, это всё?!

Вы точно так думаете — что мы сегодня заканчиваем с НАШИМИ игрушками, уделив им всего-то два номера кряду (а точнее, три, потому что сладкая кадилабовская "Мехосома", на которую мы облизывались в апреле, тоже как бы не из Вашингтона, округ Колумбия, приехала)?..

А ведь и в самом деле, пора и честь знать. Россия, 1999-й посткризисный, а мы здесь ТАКОЙ ЗАГУЛ устроили, целых 16 симпатичных, временами жутко симпатичных, а иногда и просто — на мировом уровне — проектов MADE IN RUSSIA. Кто бы мог подумать, а?

Но однако ж — увы, всё когда-нибудь кончается. Выработались и наши игровые рудники.

Разумеется, это не значит, что со всеми этими проектами мы прощаемся, они только начинают жизнь на УЧУ-страницах, ибо (ибо!) большинство из них весьма и весьма далеки от завершения.

Словом, игры, до встречи!

(Кстати, кстати, кстати! "Бестиарий", наш почти что явный "протеже", кажется, нашел своего поклонника среди людей с деньгами. Во всяком случае мы уже получили письмо, где высказано желание финансировать работы над этим проектом. Ура? Нет, пока рано, да и не сглазить бы...)

Главный самолет войны

АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ

Maddox Games/"1С"

"Ил-2: Штурмовик"

Главный самолет ТОЙ войны... Иногда так называют Ил-2. Причин на то много, здесь обо всем не напишешь... Но вот о грядущем виртуальном "Ил-2", который разрабатывает компания Maddox Games, а издавать в России будет "1С", рассказать надо обязательно.

С Олегом Медоксом, мотором, идеологом, отцом-основателем, самым главным этого проекта (называйте как хотите — всё правда), разговор у нас получился примерно такой. "Эй, а где у ИС-2 дульный тормоз?" — "Во-первых, работа продолжается. Во-вторых, не у всех ИС-2 был дульный тормоз. И в-третьих, это вообще-то ЛЕТНЫЙ симулятор. Уже забыл?.."

Признаться, да, забыл... Впрочем, я непоследователен. Поговорим обо всем по порядку. Итак, "Ил-2: Штурмовик".

Скажем сразу: сейчас "Ил-2" готов меньше, чем наполовину. Но то, что уже есть, бьет наповал. Если абстрагироваться от того, что нас предположительно ожидает в незаконченном втором "Фланкере", то можно уверенно сказать: "Ил-2" – это прорыв мирового масштаба.

Дым и пламя

Графический engine практически готов – правда, он еще не оптимизирован, но все же идет с приемлемой скоростью на PII-300 в разрешении 640x480 (вообще же предельное разрешение зависит только от возможностей вашего "железа"). Впечатление жуткое. В хорошем смысле слова. Я утверждаю со всей ответственностью: WWII Fighters и рядом не летали.

О земле и населяющих ее объектах разговор отдельный. А пока – самолет. Модель Ил-2 состоит из 1300 полигонов. Детализация очень основательна. Олег включил вид со стороны и "наехал" на кабину до предела. После чего я с ужасом узнал в пилоте самого Медокса (это не шутка!). Камера была развернута к хвосту. На месте стрелка сидел еще один маленький Медокс. "Ребята приколодись..." – смущенно пояснил Олег.

Это, конечно, не главное. А вот пушечный огонь (и вызываемые им легчайшие дымные следы за самолетом), летящие гильзы, фонтаны земли и воды – это серьезно.

Динамическое освещение – песня. Своя. Блики фонаря кабины на солнце очень натуральны (кстати, стекла могут дать отблеск даже при виде изнутри). А обшивка бликует довольно сложным образом: тут многое зависит от того, из чего был сделан реальный самолет. Цельнометаллический "Хейнкель" дает более сильный отсвет, чем деревянные истребители.

Главный источник освещения также заслуживает отдельного упоминания. В "Ил-2" не будет резкой смены дня и ночи, как это сейчас принято.

А на земле?

Первое, на что обращаешь внимание, – это взрывы. Вся последовательность явления вплоть до мелких нюансов (таких, например, как кольцо взрывной волны).

Наземная техника производит не менее сильное впечатление, чем самолеты. Конечно, она выписаны погрубее – танк состоит всего из четырех сотен полигонов, но все же... Незавершенный Panzer Elite, которому прочат славу самого красивого танкового сима, уже не тянет. Грузовики, к примеру, нарисованы во всех подробностях, включая сиденья в кабине и мосты под брюхом. Это не излишество – легкие машины будут разбрасываться взрывами – и у нас возникнут вполне реальные шансы посмотреть, как они устроены снизу. Танковые башни вращаются.

А как эта техника горит... Огонь просто плохо описывается словами. А дым по мере подъема вверх плавно переходит через несколько стадий – от черно-

го, масляностого, до серого. Разрушаются все объекты. Правда, воронки через некоторое время исчезают. Но тут уж ничего не поделаешь – у процессора и так хватает работы.

Кораблей еще нет. Но будут (среди прочих модификаций Ил-2 в игру введен и Ил-2Т – торпедоносец). А при полете над морем можно увидеть отблеск солнца на воде.

Кстати, о кораблях и море... Как выяснилось, при разработке ландшафтов Крыма, над которым и будут летать торпедоносцы, создавать поле боя времен войны куда проще, чем современное. За послевоенный срок города увеличились в размерах в 8-20 раз.

Симфония боя

Поддержка трехмерного звука в "Ил-2" уже есть. Эта технология была отработана еще в ZAR. Плюс некоторые дополнительные эффекты, вроде реверберации. При полете на предельно малой высоте звук меняется – на него накладываются отражения от земли.

Аудиоэффекты синтезированы, но синтезированы хорошо и производят должное впечатление.

Музыка тоже будет. Разработчики планируют использовать наши старые песни "про летчиков" – полагая, что пока не изученная проблема с авторскими правами все же поддается решению.

Ну и еще возможность общаться голосом в режиме multiplayer.

Настоящий штурмовик

Материалов по предмету было собрано много. Наибольшая их часть была найдена в России – в этот список входит и уникальное руководство по летной эксплуатации Ил-2 (к сожалению, до наших дней оно дошло только в виде плохой фотокопии), и совершенно секретные (когда-то) материалы о результатах летных испытаний трофейных немецких самолетов (которые, кстати, позволяют сделать довольно неожиданный вывод о том, что единственная существующая игра, более-менее точно воспроизводящая характеристики машин Люфтваффе, – это WWII Fighters)... и многое другое.

Но Россия не единственный источник информации. Серьезную помощь оказывают и американцы, немцы и многие другие. Эта информация относится к самым разным областям. Совсем недавно разработчики получили новые материалы по биографии Ульриха Руделя, немецкого аса-штурмовика, вашего противника, чьей карьере, согласно сюжету, надо будет положить конец.

Итак, виртуально летающий Ил-2 готов. Но Ил-2 ли это?

Реакция Виктора Кабанова (о том, кто это такой, можно узнать из интервью, которое следует сразу за этим текстом) была прямой и непосредственной: "Черт возьми! Точно! Такой же утюг!".

И летная модель была верифицирована. Впрочем, работа на этом не закончилась: в игре присутствуют все модификации Ил-2, начиная с одноместной машины (а она отличалась от стандарта не только кабиной, но и параметрами планера) и кончая дальнейшим развитием темы – штурмовиком Ил-10. Но и это не все: речь идет о введении в игру летабельных немецких истребителей (штурмовик – дело хорошее, но должен быть и нормальный multiplayer).

Дело было непростое: по словам разработчиков, в обсчете полета используется 550 различных параметров. Учитываются даже такие эффекты, как флаттер – хотя достичь скорости флаттера на Ил-2 практически невозможно.

Вообще же летную модель можно существенно упростить: в соответствующем меню вы найдете примерно десяток опций, которые можно включить или отключить.

То, что падает на головы

Оружия будет много. Здесь разработчики следуют такому правилу: имитировать то, что широко применялось. Скажем, не пошедшую в серию экспериментальную модель Ил-2, вооруженную 45-миллиметровыми пушками, мы не увидим.

Но зато мы получим вещи, которых нет в официальных документах, но которые применялись по инициативе летчиков. К примеру, официальное ракетное вооружение Ил-2 – четыре реактивных снаряда РС-132 или восемь РС-82. Фактически же на самолет вешалось вдвое больше. Действие ракет также аккуратно моделируется; ближе к концу войны на вооружение поступили почти такие же ракеты, но не с фугасными, а кумулятивными боевыми частями – разница будет заметна сразу.

Однако некоторые экзотические вещи у нас все же будут. Те же выливные приборы, снаряженные "напалмом по-русски" – дьявольской смесью керосина и белого фосфора. "Это дело хорошо работало, – заметил Олег. – Такой эффект жрет, конечно, море ресурсов. Но сделать его очень хочется."

Пока что Ил-2 красиво стреляет из пушек и пулеметов, пускает реактивные снаряды и бросает бомбы.

О сущности войны

Динамической кампании в "Штурмовике" не будет – о причинах такого решения Олег Медокс подробно рассказал в своем интервью. Но в пределах одной миссии вы будете играть не большую роль, чем положено. А все остальные будут заниматься

своим делом. Ответ на простой вопрос – будут ли танки стрелять друг в друга? – вполне утвердителен.

Человечки тоже будут. Как же без них.

По многочисленным просьбам игроков ("I'm dying to get Geroi Sovetskogo Sojuza for busting Nazi ass!") разработчики решили ввести в игру весьма сложную систему награждений, повышений в звании и выдач денежных премий (как и было принято в наших ВВС).

Некоторые моменты еще не определены. Так, неизвестно, будет ли расти мастерство вашего стрелка по мере накопления опыта.

Кстати, о стрелке: его место можно будет занять и в режиме single player. В этом случае управление самолетом автоматически возьмет на себя AI.

И еще о стрелке. У нас довольно мало известно об использовании Ил-2 в качестве истребителя. А такое было, и нередко. И потому некоторые миссии будут носить чисто противовоздушный характер.

Ну и ведомые. Характерно, что вы начинаете игру именно ведомым и только потом, если хорошо проявите себя, подниметесь до ведущего.

Что мы имеем

На данный момент "Ил-2" имеет практически завершенный графический engine и летную модель – вещи весьма немаловажные. Прямо сейчас разработчики занимаются моделью повреждений (это дело серьезно; самая сложная модель повреждений, разумеется, у самолетов, но подобные модели есть и у танков, и даже у строений – дабы правдоподобно разваливались).

Работы над AI пока в самом начале.

Несмотря на все сложности в создании игры (главная из них – острый недостаток людей), Медокс со товарищи планируют релиз на конец этого года.

И здесь, плавно переходя к интервью с Олегом, надо сказать вот что. "Ил-2" – это очень серьезно. Из того, что мы видим сейчас, можно сделать вывод, что эта вещь не менее значительна, чем "Фланкер-2". И ждать ее надо не менее сильно.

"Ил-2: Штурмовик"

Штрихи к портрету "Черной смерти"

АНДРЕЙ ЛАМТЮГОВ

"...И ждать ее надо не менее сильно." Эти слова завершают предыдущий материал об "Ил-2", и они, к счастью, весьма точны. Хотя бы потому, что многие, очень многие, особенно коллеги из западной сетевой прессы, ждать "Ил-2" уже почти НЕ МОГУТ. Да, даже так. Как говорится — вынь да положь. Если не игру, то хотя бы ее главного автора, Олега Медокса. Будет время и возможность, пробегитесь по ведущим (не ведущим, а ВЕДУЩИМ) симуляционным WWW-сайтам. Везде (везде!) масса восторженных материалов об игре, и интервью, интервью, интервью. С Олегом. "Лучше б помогли, — немного ворчливо, но, конечно, подоброму и с юмором говорит Олег. — Материально..."

И мы – туда же. Причем второй раз за полгода. И вновь по поводу "Ил-2" (а что делать – такая игра!). За это время стали известны новые (и весьма интересные факты), что и явилось причиной повторной встречи с руководителем Maddox Games **Олегом МЕДОКСОМ**. Вопросы задавались так, чтобы два этих материала не дублировали, а дополняли друг друга.

Олег Медокс: "О Восточном фронте они не знают ничего!"

Game.EXE: Продолжим разговор, Олег! Кампания в "Ил-2". Сейчас все большее количество симуляторов щеголяют динамической кампанией в реальном времени. Увидим ли мы что-то подобное?

Олег Медокс: Каждый раз, когда я слышу, что в некоей игре реализована, полностью или частично, динамическая кампания, мне кажется, что это какая-то шутка. И мы ничего такого не планируем, хотя в миссиях все будет изменяться динамически. Почему я считаю это шуткой? Даже если вы попытаетесь смоделировать происходящее на небольшом участке фронта, то вам придется ввести в дело различные типы танков и их группы, боевые машины, артиллерию, солдат с разнообразным вооружением, массу всякой авиации – истребители, штурмовики, легкие, средние и тяжелые бомбардировщики, транспортные самолеты... много всего. И всю инфраструктуру, которая связана с этим. Экономика. Доставка топлива и боеприпасов. И так далее. А между прочим, всего сотня боевых единиц, каждая из которых имеет хорошо смоделированный AI, тут же остановит PII-450. Совсем. Если же не использовать такой подход, то мы получим ситуацию, в которой сотня Ил-2 (из 36163 построенных) выигрывает войну. Конечно, мы такого делать не будем. Все миссии будут pre-scripted.

.EXE: С этим трудно не согласиться. В таком случае будет ли игра включать в себя редактор сценариев?

О.М.: Да, мы планируем ввести в игру редактор. Кстати, вполне возможно, игроки смогут самостоятельно раскрашивать самодеты. Тут, конечно, возникают проблемы – хорошо ли будет, если на виртуального пилота, подключившегося к серверу, тут же обрушится, скажем, несколько десятков мегабайт текстур, которые нанесены на самолеты, принадлежащие разным виртуальным эскадрильям? Вопрос дискуссионный, он находится в стадии обсуждения.

.EXE: Но перейдем к менее абстрактным вещам. Какие модификации Ил-2 мы получим?

О.М.: Перечисляю в хронологической последова-

1

тельности. Сначала – две модификации одноместного Ил-2, 1940 и 1941 годов выпуска. Первая вооружена 20-, а вторая – 23-миллиметровыми пушками. Летные характеристики также несколько отличаются. Потом – четыре двухместные модификации – собственно двухместный вариант, он же с более мощным мотором (АМ-38Ф), с пушками НС-37 калибра 37 миллиметров, и Ил-2Т – торпедоносец. Кроме того, мы введем в игру Ил-2И – одноместный истребитель. Такие тоже были, переделанные из штурмовиков войсковым наземным персоналом – когда не хватало настоящих истребителей. Форсированный мотор и все вооружение – две пушки по 23 миллиметра.

.EXE: А Ил-10?

О.М.: Если времени хватит, то мы сделаем "летабельный" Ил-10. Хотелось бы, конечно. На высотах до 2000 метров в воздушном бою Ил-10 не уступал "Фокке-Вульфу". До того как на Восточном фронте появился Ме-262, "десятые" летали на задание вообще без сопровождения истребителей... Но это – если успеем.

.EXE: А другие самолеты?

О.М.: Наши самолеты – У-2, он же По-2, Ли-2, И-16, МиГ-3, ЛаГГ-3, Ла-5ФН, Ла-7, Як-1, Як-7, Як-9, Як-3... "Их" машины – Bf-109-E4 (немецкая, венгерская и румынская раскраски) и другие модификации "Мессера", согласно времени и месту появления, две модификации FW-190, бомбардировщики He-111 и Ju-88, немецкие аналоги Ил-2 – "Хеншель" Hs-129 и три модификации Ju-87, включая и Ju-87G-1, на котором и летал Ульрих Рудель. Кстати, наши сбивали его 32 раза... Плюс к этому транспортный Ju-52 и легкомоторный "Шторьх". Всего самолетов 32 штуки. И для каждого два варианта раскраски – зимний и летний. Так что в результате получается как бы 64.

Как минимум два истребителя – "Мессершмитт" (или "Фокке-Вульф") и Як (или Ла) – будут летабельными в режиме multiplayer в дополнение ко всем типам Ил-2.

.EXE: Неплохой перечень...

О.М.: Это только начало. Потом мы, вероятно, выпустим add-on. После чего и другие самолеты станут летабельными. Вообще же структура нашей игры допускает достаточно легкое добавление add-on'ов. Вероятно, первый add-on не будет последним.

.EXE: С летной моделью вроде бы все ясно – впечатление сильное. А как с моделью применения оружия? Скажем, почувствуем ли мы разницу между 23-миллиметровыми пушками ВЯ и 37-мм НС-37?

О.М.: Будут учтены все возможные нюансы. Во-первых, есть опция "realistic gunnery". Если она установлена, то пушечные трассы, как и было в жизни, сходятся в 400 метрах перед носом самолета. Пулеметный огонь, как ему и положено, эффективен только по живой силе; пулеметы Ил-2 служили главным образом для пристрелки по цели. Пока что это не реализовано, но отдача при стрельбе будет влиять на полет.

Надо заметить, что ни в одном историческом авиасимуляторе еще не была правильно реализована стрельба неуправляемыми ракетами. Ведь у них были взрыватели и контактные, и с задержкой по времени. Как правило, реактивные снаряды взрывались в воздухе. И у нас так и будет. За исключением реактивных снарядов БРС-82 и БРС-132, у которых была кумулятивная боевая часть и, соответственно, только контактный взрыватель.

Ну и бомбы. Близкий взрыв ФАБ-250 опрокидывал легкий танк. Что мы и попробуем сделать.

.EXE: Объем информации, которой вы располагаете, не может не впечатлять. Олег, а будет ли к игре (в документации или на диске) прилагаться что-нибудь образовательное?

О.М.: Обязательно что-нибудь такое приложим! А то почитаешь западные книжки – и просто диву даешься. Они же о нашей авиации ничего не знают. Восточный фронт не исключение. Один даже написал, что на Восточном фронте у немцев не было ни одного реактивного самолета. Это при том, что сами немцы в мемуарах пишут, что наибольшее количество реактивной авиации было задействовано на Восточном фронте. И особенно для борьбы с нашими штурмовиками и танками. Кстати, одна из наших целей при разработке "Ил-2" – именно ликвидация вот этого пробела в их представлениях о той воздушной войне...

.EXE: Если можно, несколько слов о предполагаемом интерфейсе... Можно ли сохранять треки полетов?

О.М.: Intro, полностью сделанное на нашем engine, – его качество вполне позволяет такое. Есть, кстати, такая идея – анимированный background, на фоне которого и разворачиваются все меню. Да, треки сохраняются – каждый ваш полет полностью фиксируется. Вы можете сохранить трек в файле, обмениваться треками с друзьями или переиграть вылет с любого момента. Все на уровне.

.EXE: Что касается летной модели... Насколько широко можно будет варьировать ее сложность применительно к уровню пользователя?

О.М.: Здесь есть два основных режима – реалистичный и аркадный. Некоторые эффекты (такие, как блэк-аут, возможность штопора, перегрев двигателя и многие другие) можно убирать. Но если хоть один из них будет отключен, это уже считается аркадным режимом. Что соответствующим образом отражается в вашем личном деле. Кстати, модель полета тестируется настоящими летчиками. Из российских пилотов – это Виктор Кабанов, у него более чем 13000 часов налета на различной боевой и гражданской технике.

.EXE: Прекрасно. И последний вопрос... А когда все-таки вы планируете релиз?

О.М.: Надеемся, что это произойдет в конце нынешнего – начале следующего года. Работы много...

.EXE: Спасибо, Олег! Удачи!

На фотографиях:

1. Команда Maddox Games.
2. Ил-2 на почетном месте, в музее.
3. А это Ил-10.
4. Перед стартом. Олег Медокс машет нам рукой из Як-52.
5. После посадки. А теперь девушки?

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Другая сторона Creatures

AndNow East/AndNow Nooks & Crannies

Меня разбудил телефон. "Жозефина". Хриплый голос в трубке явно не рассчитывал не продолжение разговора. "Ошиблися номером", — ответил я и начал собираться. Где-то совсем рядом, на одной из узких московских улочек между станциями метро "Тульская" и "Шаболовская", притаились неохваченные разработчики. "Действуй по обстановке", — посоветовал Босс. Разумеется, винчестер на 3.8 у меня всегда с собой, но сегодня дело обещает быть пустяковым. Контора — AndNow, игра... как же... "Нуксенгренис"... "Нюкс и Крекс"... "Нуки и Крени"...

"Нукс энд Креннис". "Нукс энд Креннис". Nooks & Crannies. Дмитрий Деменчук, вызволивший меня из бдительных тисков вневедомственной охраны, был терпелив и благожелателен. Представляясь, он подарил сразу две визитки. На одной было написано "Dmitry Demenchoock. Project Manager". На другой – "Dmitry Demenchoock. Chief Programmer". "Здесь у всех по несколько профессий. Да и с людьми проще общаться", – пояснил Дмитрий с обезоруживающей улыбкой. Винчестер на 3.8 выпал из рук и покрылся "бэдами". Мы договорились перекачать картинки по ftp и сели за стол переговоров.

Истоки

Nooks & Crannies оказалась игрой интересной судьбы. Придумал ее Эд Аннузиата (Ed Annuziata), человек, вам, может быть, и незнакомый, а в мире "приставочников" – царь и бог, что-то вроде Питера Молиньё пополам с Сидом Мейером. О последнем творении Аннузиата – Ecco the Dolphin – слышал даже я, Sega от SPS отличить не способный. Так вот, Аннузиата возглавляет американскую компанию разработчиков AndNow (www.andnow.net), а место, в котором мы сейчас находимся, называется AndNow East (www.andnow.ru) – это девелоперская студия AndNow. В свое время ребята из AndNow East были частью всем известного "Аниматека", а потом решили отделиться, не потеряв, впрочем, дружеских отношений и занимаемой площади.

Сейчас команда работает одновременно над тремя играми. Кроме Nooks & Crannies, нас ждет Virtual Ocean – очень трехмерные похождения дельфина, нечто на стыке action и adventure. Название третьей игры держится пока в тайне.

Долгое время (AndNow East официально зарегистрировались осенью 1998 года, а игра находится в разработке уже года два) авторам Nooks & Crannies удавалось весьма успешно избегать внимания игровой прессы, но сейчас ситуация изменилась, и у наших (косоворотку в кулак), российских, читателей появилась возможность узнать все подробности.

Снаружи

Сначала вроде бы все ясно: Непростым названием игра обязана двум племенам маленьких зубастых зверьков – нуков и кренни, и представляет собой что-то вроде стратегии в реальном времени в самом что ни на есть полном 3D. От C&C-клона игру отличает полное отсутствие экономики и строительства. Игрок вместе с командой нуков или кренни путешествует от одного мира к другому, выполняя всевозможные миссии. Небольшие группки существ, вооруженные до зубов топорами, молотами, а иногда – и огнестрельным оружием, сражаются друг с другом посреди хитроумно выстроенных 3D-декораций. Именно такое впечатление рождает игра после первой минуты знакомства: красиво, ярко, динамично и... примитивно.

Как все-таки обманчивы бывают эти самые "первые минуты". Кто мог знать, что эти неуклюжие зубастики на самом деле – "полнофункциональные автономные агенты", краса, гордость и надежда AndNow! Впрочем, сначала сюжет – это тоже интересно.

Сюжет

Люди научились летать к звездам и почти сразу нашли разумную жизнь. Маленькие и совершенно безобидные зверьки-зубастики населяли большую часть многочислен-

ных планетоидов, вращающихся в свете трех солнц. Зверьки на пришельцев особого внимания не обращали, производили вялую борьбу за выживание, владели слабенькой магией и питались съедобными кристаллами. Людям до аборигенов тоже дела не было – на планетоидах обнаружили сумасшедшей редкости полезные ископаемые, и корпорации принялись вкладывать в их разработку огромные деньги, переправляя в систему рабочих и оборудование.

Рабочие маялись от скуки, и многие потехи ради завели себе домашних животных – благо, зубастики крутились под ногами на каждом шагу. Однажды кто-то предложил стравить питомцев – кто кого? Попробовали. Научили убивать друг друга. И мир изменился навсегда.

Аборигены оказались крайне восприимчивы к обучению. Победитель пожирал жертву – и моментально усваивал ее ДНК, вместе со всеми знаниями и умениями. Генерации боевых зубастиков следовали одна за другой, стремительно набирая опыт. "Бои аборигенов" приобрели чудовищную популярность и распространились по всей системе. Когда Земля узнала об инциденте, было уже поздно – вокруг "зубастиков" уже был организован гигантский криминальный бизнес (телевизионные шоу, тотализаторы, крутились огромные деньги), и отправленные с комиссией инспекторы просто не вернулись обратно.

Игрок появляется в этом мире в качестве сотрудника специальной организации "Спектрум". Его цель – проникнуть в систему и "разобраться" с гэмблерами. Нам выделяют скромных размеров планетоид и небольшую группу наших зубастиков. Мы проводим время за тренировкой и селекцией, а затем начинаем выполнять задания "Спектрума". Или гэмблеров, как фишка ляжет.

Полнофункциональные агенты

Nooks & Crannies – это темная сторона Creatures, изнанка сладко-умильных сюсюканий, норн с перерезанным горлом, гренд с огнеметом и тому подобное издевательство над вечными ценностями. Один из забракованных вариантов названия, Total Annihilation Pets – куда лучше отражает суть игры. Коллеги из Next Generation уже успели снабдить Nooks & Crannies смачным ярлыком "Creatures наполовину с Command & Conquer". Можно сказать и так, но на самом деле – все чуточку сложнее.

В игре нет "юнитов", это плоское слово не в состоянии выразить всю сложность натуры "полнофункционального автономного агента". Каждый персонаж Nooks & Crannies – это ходячий курсовой проект по теме "Искусственный интеллект". Существа имеют память и физиологические потребности, в состоянии испытывать чувства и накапливать опыт. "Агенты" общаются между собой и передают друг другу информацию об игровых объектах и других племенах, причем "передаваемые данные адаптируются приемником в зависимости от отношения к передатчику", то есть зубастик может просто не поверить коллеге, который только вчера треснул его молотом по голове.

Каждому движению, что совершает персонаж на экране, предшествует достаточно сложная внутренняя деятельность. Конечно, модели поведения в Nooks & Crannies не настолько детализированы, как в Creatures, но достаточно сложны, чтобы доставить вам массу приятных и неприятных сюрпризов.

К примеру, вы хотите отправить зверька на вершину холма. Танк из StarCraft выполнит приказ без всяких раздумий. Представитель племени нуков сначала спросит себя: а нет ли у меня более важных дел, чем переться черт знает куда ради непонятно кого? Если дел нет, зубастик начнет искать дорогу – у персонажей в "голове" только та часть мира, где они уже побывали. Если в "обычной" RTS вы открываете карту один раз и для всех, в Nooks & Crannies учить уму разуму приходится каждого. Зато все потомки, отпочковавшиеся от бывалого зубастика, уже будут иметь в голове план местности. Получается, чем дольше мы играем, тем толковее у нас команда.

Кстати, "честная" навигация в 3D – самое тонкое место подобной бескомпромиссной системы. В Nooks & Crannies не существует глобальной "карты уровня", в которую юниты в обычных играх "подглядывают" для нахождения пути. "Агенты" пользуются только собственными глазами и памятью, а потому далеко не всегда отыскивают верную дорогу с первого раза.

Процесс

Теперь, когда вы прониклись уважением к зубастикам и понимаете, как непросто им живется на этом свете, пришло время поговорить о самой игре. Как выполнять задание миссии, если у тебя вместо юнитов – "агенты", которые в любой момент могут убежать в поисках зарослей вкусных кристаллов или сцепиться друг с другом из-за какой-нибудь мелочи? Селекция, дорогие мои, селекция.

Зубастики идеально подходят для подобных опытов. Размножаются моментально – стоит только покормить как следует, причем новые особи наследуют все знания и характеристики прародителя плюс-минус неизбежные мутации – чтобы играть было интереснее. Слабых, бесперспективных зверьков можно сразу уничтожить – звучит жестоко, но разработчики делают все, чтобы не вызывать у нас чувство жалости.

Остальные кандидаты проходят череду тестов. Как проверить, кто зорче? Постройте новобранцев в ряд и плавно подносите "питательный кристалл". Кто первый побежит – тот самый глазастый. Примерно по такой же системе проверяются и другие характеристики, коих у каждого "агента" бодее десятка. Авторы принципиально не собираются загружать игроков многочисленными таблицами и графиками, как в Creatures. По мнению главного идеолога Nooks & Crannies Эда Аннузиаты, игрок должен по поведению персонажей, без всяких цифр определять их характеристики. Задача сложная, но, как считают в AndNow East, выполнимая.

В помощь селекционеру разработчики выпустили множество разнообразных машин и агрегатов. Какие из них "доживут" до редиза – пока неизвестно, а мое воображение потряс чудовищный "компаратор с автокилом". Объясняю: в кабинки помещаются сравниваемые зубастики, игрок с помощью сложной системы настроек выбирает необходимые параметры, и... из компаратора выходит только сильнейший. Другая машинка: доска с гвоздями, которая подгоняет испытуемых на беговой дорожке, – тренировка по "бразильской системе". Бррр...

Дизайн

Потрясенные коварством компаратора и жестокостью автокилла, мы некоторое время молчали. А за соседним компьютером уже вовсю крутилась альфа-версия Nooks & Crannies.

Игра оказалась в отличной форме – весьма разнообразный 3D-рельеф, плавающая камера и забавнейшие нуки, бегающие вперемешку с кренни. Масштаб изображения можно менять в самых широких пределах, причем действующие лица одинаково хорошо смотрятся и с высоты птичьего полета, и в режиме максимального увеличения – текстуры в игре подобраны на совесть.

Начинаем мы на поверхности "личного" планетоида, нашей базе. Это маленькая и в общем не очень интересная планетка. Затем ребята показали мне другие миры – у них готовы еще около пяти различных планет. Особенное впечатление произвели развалины человеческой колонии – полуразрушенные эстакады мостов уходят в синюю мглу, в глубоких трещинах течет что-то очень ядовитое, гнутая арматура во все стороны...

Управление чем-то напоминает Populous 3. Контроль над зубастиками мы получаем (или пытаемся) с помощью "mind lasso", местного аналога "света божьего". Интерфейс предельно прост – это еще одно требования "идеолога", который, понятное дело, в SMAC играть не пробовал.

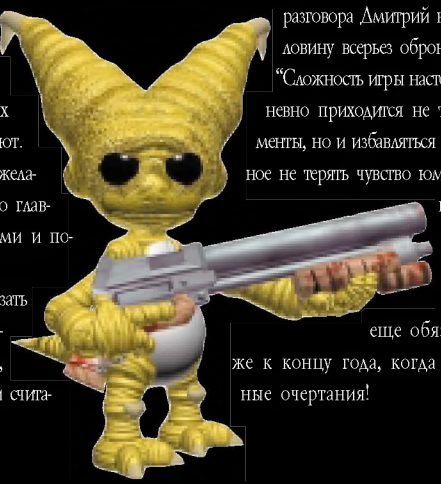
Будущее

Авторы не придают особенного значения одиночному режиму игры – в последнее время это модно, но дело не только в моде. Очень обидно расставаться с таким трудом отобранной командой зубастиков-убийц. Неужели десять или двадцать миссий – это все, на что способны "агенты"! Именно поэтому логично было бы объединить всех будущих фанатов Nooks & Crannies через Интернет, помогать им в обмене зубастиками, проводить чемпионаты и так далее.

Лучший способ продлить жизнь игры – превратить ее в хобби. У Nooks & Crannies есть достаточный потенциал, чтобы повторить успех Creatures среди менее сентиментальной части населения. Получится ли?

Игра фактически готова. Есть отличный "движок", есть модели, анимация, интерфейс... Осталась, кажется, мелочь – собрать все вместе и верно "подобрать коэффициенты". Даже творение с очень простыми и четкими правилами, например StarCraft, требует месяцев тестирования и отладки. Для того чтобы отыскать баланс, то самое "золотое сечение", в Nooks & Crannies, со всеми его "агентами" и нечеткой логикой, потребуется времени никак не меньше. AndNow устроились очень хорошо – пока российская половина команды корпеет над отладкой "движка" и разработкой математических моделей поведения, американцы... играют. Играют, ищут баланс, высказывают пожелания, замечания, предложения. Пока что главный идеолог очень доволен результатами и полон оптимизма.

Будущее Nooks & Crannies предсказать трудно. Многие прочат игре фантастический успех: "Вы делаете настоящий хит, ребята!". Другие же полны пессимизма и считают, что игру такой сложности не сбалансировать никогда и ни за что. AndNow продолжают искать свой путь где-то между Creatures и Command & Conquer. На Западе игру хотят сделать проще, на Востоке – сложнее. Уже в финале нашего разговора Дмитрий наполовину в шутку, наполовину всерьез обронил восхитительную фразу: "Сложность игры настолько высока, что нам ежедневно приходится не только вводить новые элементы, но и избавляться от старых". Все верно, главное не терять чувство юмора. Тогда никакой "автокилл" тебе не грозит.



P.S. А к теме Nooks & Crannies мы еще обязательно вернемся, ближе к концу года, когда игра обретет законченные очертания!

Закрытие Америки

господин пэжэ

S.K.I.F./"Бука"

"Василий Иванович-2: Судный день"

(рабочее название)

После спасения галактики бравый комдив (какового мы так сурово, хотя и справедливо, обвинили в затянутости диалогов) и его верный адъютант Петька (не говоря уж об Анке-пулеметчице), как и следовало ожидать, не сидели на месте, как не делали этого и разработчики. К слову сказать, те же самые. И те же самые, что сейчас делают проект "дальнего прицела" — Overdrive (см. ниже по течению Тем(з)ы). Аппетит, похоже, приходит во время еды.

Каюсь – я был ленив и нелюбопытен, я "сноbировал" знанием английского языка и не посмотрел в свое время "Петьку и Василия Ивановича", занятых нашей, хотя и потасканной, но еще довольно ценной галактикой. Так что пришлось наверстывать это дедо в срочном порядке сейчас. С моей, сугубо мужской, я бы даже сказал, тестостероновой, точки зрения – немного сложно, хотя шутки правильные. Наши шутки, без вопросов.

Что это, Бэрримор?

Ох, до чего же хочется растечься мыслью по древу, забыть о том, что текстик этот – в Тему номера, а не в Личное дедо, и пропеть длинную и занудную сагу о природе квестов, их взлетах и падениях, их природе и внутреннем устройстве, их смысле и... Да только кто ж мне даст? Игру видишь? Пиши. Не видишь? Не пиши. Удави в себе калику перехожего с гуслями наперевес и воспитай на его месте акына, поющего только то, что видит глаз в данную минуту.

(Две минуты воплей за кадром, предсмертные хрипы под звон ломаемых гуслей, и слегка запыхавшийся голос старика ПэЖэ продолжает рассказ.) Итак, перед нами квест. Действие – в тысяче мест. Никто никого не ест. А если и ест – это квест. И, как уверяют, the best. Брр... Акына, похоже, тоже придется давить. (Снова вопли, хрипы...) А как вы думали – легко ли это, писать о российских квестах, где главные герои не только неизвестны за пределами одной шестой части суши, где ни одна шутка не понятна никому, кроме нас, даже в вольном переводе, а сюжет, мягко говоря, развенчивает миф о том, что США – тоже страна и что там что-то вообще происходит?..

В безумии есть система

И особенно – в российских квестах. Как оказалось, наша жизнь изгибает серое вещество вполне определенным, предсказуемым, образом (все помнят, какие у нас две главных беды? Знайте – у них много общего). И игра, похоже, будет укладываться точно по этим, свежепроложенным, рытвинам и канавам в мозгах.

Графика, как и в первой версии, здесь рисованная, причем сначала на бумаге, а впоследствии сканированная и доработанная на компьютере. Но для некоторых фонов и объектов используется и 3D-моделирование, интегрированное с рисованными деталями, так что окружающая среда весьма аутентична. Трудно сказать, что еще в этом странном бумажно-сканированном жанре можно сообщить о технической стороне вопроса. Экран. Есть экран. Мышь. Бегает мышь. Мама родная, роди меня обратно, пока я не дошел до системных требований (Pentium 200, 32 Мбайта RAM, 8x CD-ROM, SVGA 640x480x16 бит, DirectX) и не удивился отсутствию ускорителя. Это КВЕСТ. Понимаете, КВЕСТ! Игра, где графика, по сути, добавляет только прикольности, но никак не играбельности. И только с этой позиции и рассматривается. Да, будет там 45-50 задников, будут 20-25 персонажей, все вместится на один "компакт", игра будет чуть проще первой части и, учитывая пожелания публики, не будет столь насыщена длинными диалогами – и что это может сказать о самой игре? Да ничего – играть надо...

Так что забудем о графике и перейдем к приколам. Их есть. Много есть. И будет есть, по крайней мере показанное мне сильно склонялось в эту сторону. Василий Иванович, после своей космической эскапады, имел неосторожность еще раз пересечься с зелеными человечками, а те, как вы помните, лелеяли злобные планы захватить все, что захватывается, и в очередной попытке захотели использовать робота-терминатора для покорения матушки Земли. Только, было, начали процесс переделки Чапая, изготовили металлическую начинку для гвардейских усов, а он в очередной раз сделал всем врагам козью морду и вырвался из их цепких щупалец, переделанный только наполовину.

Так все и началось. Быть терминатором – штука не такая забавная, как может показаться на первый взгляд, так что цель игры в этот раз – спасти Чапая, заработать денег на обратное превращение. А по дороге побывать в куче разных времен и как бы невзначай сделать самим все, чем впоследствии будет гордиться Америка, от рок-музыки до сексуальной революции. И все в картинках, весомо, грубо и очень зримо.

Понятно, что копирайты – штука тонкая, и "Терминатора" просто так в игру не затащить, а если и затащишь – последние штаны за лицензию отдашь, так что игра балансирует "на грани фола". Да, будут и классические финальные кадры Чапая, опускающегося на подъемном кране в... не скажу куда. Будут и аутентичные американские зарисовки с Брайтона. Будет... Все будет, и даже чуть больше. А вот насколько интересно – кто ж его сейчас знает? Доживем – увидим. Те, кто первого "Петьку" приобрел, наверное, и продолжение не пропустят. Примерно осенью этого года.

Кадры решают все

Удержаться на грани между пересказом сюжета, портящим удовольствие от игры в дальнейшем, и пустопорожней болтовней, не говорящей об этой самой игре вообще ничего, – занятие непростое. Поэтому давайте так: право обильно говорить об игре предоставим в первую очередь скриншотам, а сами разберемся, кто и зачем все это делает.

Фирма девелоперов называется S.K.I.F., директор в ней – Вячеслав Письменный, люди у него в основном из команды, работавшей над первым "Петькой", но к ним с тех пор присоединилось много новых бойцов, кои в большинстве своем – матерые разработчики, наточившие зубы на всяческих мультимедийных проектах.

Мое персональное откровение: почему-то каждый разработчик в нашей родной стране уникален. У каждого – не только свой взгляд на то, что такое интересная игра, но и свой метод, свой стиль, свои идеалы. Я не понимаю, как можно такое сборище называть индустрией... (Загляните в рассказ о "Штирлице" – крутые профессионалы из мультипликационной индустрии на огонек заглянули...) Команда S.K.I.F. не исключение, самобытность просто зашкаливает.

По всем параметрам – законченные трудоголики, 12-13 часов в день – далеко не предел, и начальник выглядит точно по описанию классика: "юноша бледный со взором горящим". Сигареты во рту почти у каждого, пьют только кока-колу, заваривая в ней чай или кофе, если хотят поработать лишнюю пару часов, выходные устраивают по праздникам, праздники – не каждый год. И при этом утверждают, что работать им легко, поскольку заниматься любимым делом всегда легче, чем просто добывать пропитание.

На вопрос, для кого работают, отвечают коротко и ясно: для себя. И мнение окружающих не только не интересно, но и попросту вредно, ибо отвлекает от самореализации. Но, впрочем, тут же обнаруживают мощные миссионерские тенденции в подсознании, когда проговариваются, что нет выше счастья, чем возможность прочертить свою извилину на девственно гладких полушариях тех, кто решит поиграть на досуге.

На вопрос о том, что такое хорошая игра и есть ли авторитеты в индустрии, немедленно разражаются длинными тирадами, не переставая размахивать руками и объяснять, как трудно живется разработчику... Вот типичный пример такой тирады:

"Любимых авторов и любимых игр, как и команд-разработчиков, много. Сейчас их становится меньше, но достаточно для того, чтобы не уместились в рамки одного ответа. Особо хочу отметить команды LucasArts, несмотря на банальность – id, Bullfrog до ухода Peter Moulinex, Sid Meyer и его команду, да и весь MicroProse до ухода Сида. Из новых – интересно, что получится у Gathering of Developers, любопытен ION Storm.

Хорошая игра – когда на первом месте геймплей, второе место делят "идеологическая наполненность" сюжета, некая изюминка, и развлекательность (куда входят и графика, и звук, и все прочее). Геймплей должен доставлять удовольствие, но, с другой стороны, хотя бы не совсем отключать голову.

Рецепт изготовления хорошей игры таков: желание – 30%, а дальше – все по RPG-терминологии: везение (luck, от остальных факторов отличается тем, что не накачивается) – 20%, опыт (skills) – 25%, упрямство (можно назвать трудолюбием, но будет неточно) – остальные 25%. А когда все это есть – нужно умножить еще раз на luck."

Судьба индустрии

Общаясь с опытными разработчиками, я у каждого из них пытался выяснить, что они думают о будущем. Что ждет нас там, впереди, за черным занавесом? И вот здесь-то профессионалы, какими бы разными они ни были, мрачнеют лицами и начинают рассказывать... одно и то же.

Причем начинают с того, что отделяют Россию от остального мира и уверяют, что ее мрачная судьба будет вызвана совсем другими причинами, а вовсе не теми, что приводят к кризису западных разработчиков.

Кризис, бушующий в России, привел к следующему: с одной стороны, стало легче найти рабочую силу – люди остались без дела, готовы трудиться за меньшие деньги, но с другой – снизились бюджеты у игр, да еще и упал прожиточный минимум у потенциальных покупателей. В итоге непонятно, что будет у нас с проектами, останется ли профессиональное игроделие выгодным и вернется ли докризисная ситуация в обозримом будущем. Похоже, многие небольшие фирмы-разработчики, руководствуясь принципом "пока толстый сохнет, тонкий сдохнет", откинули копытца, и организованные разработки в ближайшее время смогут вести только гранды. Зато отдельные россияне... Впрочем, чтобы понять, что делать им, надо сначала разобраться, что происходит на Западе.

Оптимист Вячеслав верит, что ничего нового там не происходит, всякая молодая отрасль сначала осваивается веселыми ребятами в гаражах, делающими шедевры на коленках, а потом приходят бизнесмены, на вопрос "почему у вас такой большой чемодан?" отвечающие: "это не чемодан, это кошелек". И начинается этап коммерциализации. Деньги дают не тем, кто умеет что-то делать, а тем, кто умеет раскрасить голубые дали в розовый цвет похудожественнее.

Причем, поскольку приходят люди, ничего в новой области не понимающие, то задурить им мозги – занятие не такое уж сложное. Деньги льются рекой, прибыль размером с гулькин нос никого до поры не пугает, и воцаряется хаос (мы сейчас как раз на этом этапе, хотя пика еще не достигли). Люди с чемоданами денег в какой-то момент задумываются, зачем им это все, и либо уходят, либо начинают закручивать гайки по своему усмотрению. А усмотрение это – в стиле тех областей, где прибыль выкачивается уже сейчас. Скажем, кино. "Титаники" всякие блокбаstерные... Серии типа "Самый главный", "Самый главный возвращается", "Самый главный наносит ответный удар", тьфу... Посмотрите, что сейчас делается со Star Wars и Star Trek – и комментарии будут просто не нужны.

Одно утешает – человек "изнутри" верит, что все не так уж плохо, и считает, что все это циклично. По мнению Вячеслава, после приливной волны интереса неминуемо придет отлив, и "гаражные разработки" снова станут цениться, ведь завоеванное сегодня поле будет выработано до отказа, и понадобятся новые идеи.

Читатели, ау! Вам придумывать эти идеи – начинайте уже сейчас! Запад очень скоро начнет активный поиск нового, и, благодаря уцелевшему в кризисе Интернету, у вас есть возможность показать им всем кузькину мать. Как, надеюсь, покажет ее нам, Слава Письменный со своим "Василием Ивановичем-2".

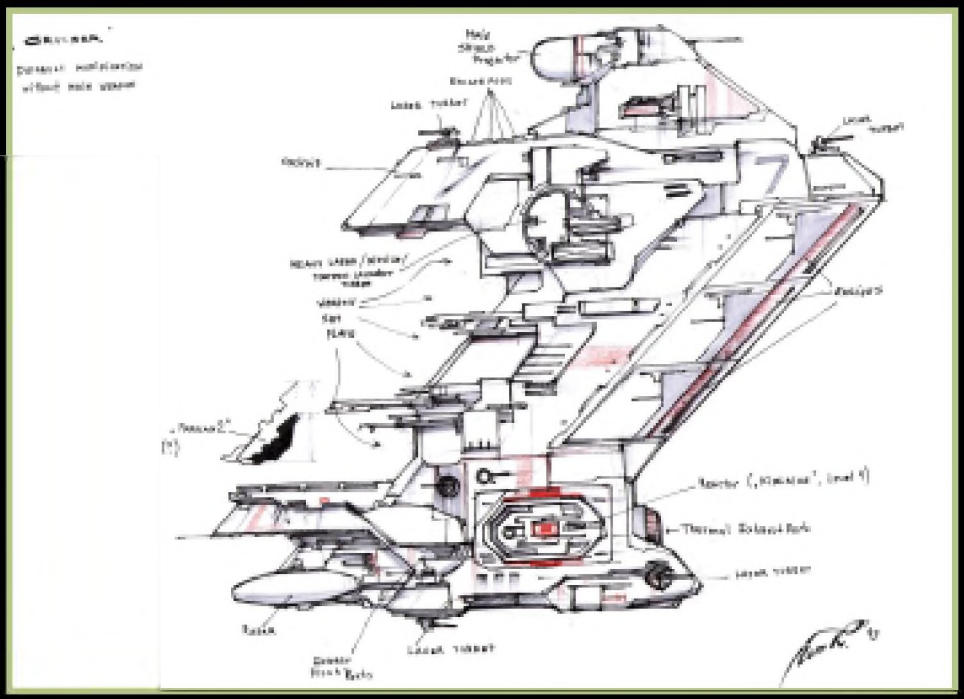
Звездная экспансия

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

"Никита"

"Паркан-2"

Еще беседуя с нами о "Железной стратегии", ребята из "Никиты" вскользь упомянули о своих намерениях сделать "Паркан-2" на основе наработок "ЖС". Никто и не предполагал, что нам доведется всласть побеседовать о новом космическом квесто-стратего-симуляторе так скоро.



Но вот мы вновь сидим в знакомом прессруме "Никиты", пьем чай, не забывая обсуждать с Никитой Скрипкиным, Олегом Костиным и Евгением Ломко детали грядущего "Паркана" номер два. Многопроцессорный Денис Гусаков, УЧУ-дизайнер, успевает копаться в кипе скетчей с изображениями невообразимых монстров и замысловатых космических кораблей, при этом живо участвуя в беседе. Юлий Цезарь реинкарнированный.

Ни секунды покоя

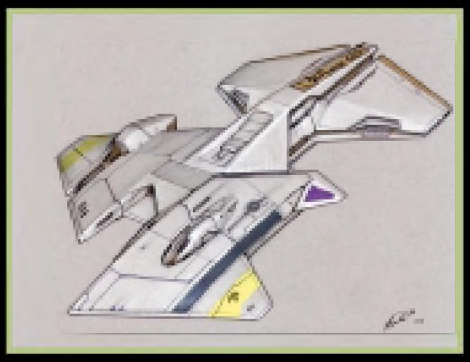
Так и есть, авторы не дают пилотам "Паркана" ни единого шанса на спокойный отдых в маленьком домике на берегу моря и ожидание заслуженной пенсии. Как обычно, игра начинается со всепоглощающей катастрофы. На глазах у изумленной публики и доблестных пилотов, космическая станция "Аргус" шумно взрывается. За несколько мгновений до взрыва от вашей базы отделяется неизвестный корабль, совершающий гиперпространственный прыжок. Выбор невелик – либо дрейфовать в безвоздушном пространстве, пока не кончатся горючее и кислород, либо успеть в закрывающийся прыжковый портал. На самом деле, для настоящего героя выбора в такой ситуации нет. Приходится протиснуться в захлопывающуюся дверь, оказавшись под сводом совершенно неизвестных созвездий. Но вот неприятность, некоторые очень важные для функционирования "Паркана" части, видимо, не успели пролезть вместе с основной массой – и вы обнаруживаете себя стремительно падающим на поверхность близлежащей планеты. Выживают только пилот и, быть может, одинокий ремонтный робот. Корабль мертв.

В общем и целом, задача игрока в "Паркане-2" остается все той же. Распутать изрядно закрученную сюжетную линию, создать собственную космическую империю, а к концу игры сделать что-нибудь великое. Например возродить человеческую расу. Весьма насыщенная миссия для простого пилота-истребителя. Но авторы знают, вы справитесь.

Для убедительной победы вам придется овладеть очень и очень многими навыками. По сути дела, "Никита" намерена воспитать настоящих многостаночников, стахановцев компьютерных игр. Каким образом, спросите вы? Устроив совершенно невероятную мешанину жанров. Но обо всем по порядку.

ASS (Action/Simulator/Strategy)

Если вы сомневаетесь, что с помощью одного ремонтного робота можно построить целую цивилизацию, то это глубокая ошибка. Главное – не торопиться и быть последовательным. Для начала немного стратегии. Вы находитесь на поверхности планеты, и engine "Железной стратегии" работает на полную мощность. Можно приступать к возведению своей первой колонии. Так, как это делается в обычной action/strategy. Усердный робот ставит командный бункер (разбивает командирский шатер), а уже оттуда вы сможете взять правление



в свои руки. Вам понадобятся ресурсы, и все тот же робот поможет их найти. Ставим энергостанцию и фабрику по переработке руды. Вот теперь можно построить институт для развития новых технологий, фабрику роботов и, конечно, космопорт и верфь.

Все это время вы можете свободно бегать по местности, разведывая, нет ли на вашей планете соседей. Будем надеяться, что они не покажутся до момента, когда вы сможете достойно встретить их – с хлебом и солью в дробовике. Авторы утверждают, что обычно в вашем распоряжении будет вся планета (!). Мол, расселяйтесь как хотите и где хотите, на экваторе или на полюсах. Доступные территории, скорее всего, будут ограничиваться морями и океанами. Разумно, ведь вскоре к вашим услугам будут материки не одной, а многих планет!

Ради будущего человеческой расы космоверфь можно и поберечь. Здесь вы сможете собирать корабли – такие, какие вам нравятся. "Никита" всерьез планирует сделать конструктор кораблей неотъемлемой частью нового "Паркана". Космолеты будут состоять из отдельных функциональных блоков: жилой, двигательный, оружейный и отсек генератора силового поля. Все они смогут быть заменены на более продвинутые модели. Разумеется, для этого вам придется вложиться в исследование космических технологий. Вас не устраивает такой путь? Попытайте счастье в космическом сражении. Вполне возможно, из подбитого вами корабля верные роботы смогут выковырять несколько функционирующих систем. С помощью специальных переходников ваш корабль "поймет" оборудование любой внеземной расы.

Скитания продолжаются

"Паркан-2" может оказаться очень сложной игрой для людей, предпочитающих один конкретный жанр. Чтобы повидать окрестные системы, игроку придется провести изрядное количество времени за штурвалом космического истребителя. Как и в первом "Паркане", соседями оказываются продвинутые расы роботов (или киборгов, если хотите). Каждая из них имеет собственную политику и отношение к окружающим ее цивилизациям. Некоторые предпочитают торговлю, другие крестовые походы, третьи открытое пиратство. Вам снова придется выбирать друзей и врагов. Связи означают не только выгодную торговлю товарами. Есть еще информация. Пожалуй, она может оказаться для вас более ценной, чем взятая по дешевке партия роботов-шахтеров. Авторы игры называют это "микроквестами". Цепочка информации ведет любознательных пилотов из одной системы в другую, требуя владения искусством космического боя и дипломатии. В конце каждого следа оказывается бесценный артефакт, способный открыть совершенно новые горизонты в стратегии наземного или космического боя.

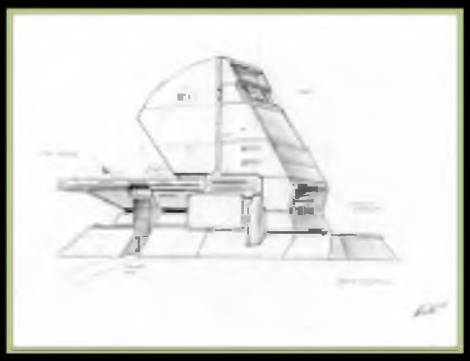
А биться придется не только в космосе. Полагаю, к сражениям а-ля Wing Commander вы уже успели привыкнуть. Теперь свыкнитесь с мыслью о непростой ситуации в колониях. Не забыли, как они будут выглядеть? Поддетая к новой планете, вы сможете разбить базу в любой ее части. Чтобы не разрываться между многочисленными делами, разумно будет посадить на каждой планете наместника, который полностью возьмет на себя заботы о развитии локальной индустрии. Пикантный момент: каждый руководитель будет точной копией вас самого. Изготовлять дублей поможет специальное устройство, репликатор. К сожалению, автомат не может делать людей – так что вы по-прежнему останетесь в гордом одиночестве среди кучи киборгов.

Космические губернаторы нужны и для ведения оборонительных военных действий. Как только вражеские расы прознают о местонахождении одной из ваших баз, ожидайте гостей. Последние могут прибыть как в форме обыкновенного десанта, так и в качестве поселенцев. Компьютер абсолютно не стесняется строить свои города на вашей планете, развивать их с единственной целью – закидать соседей (вас) ядерными зарядами. В такой ситуации разумно ожидать и экшена, и изрядных доз стратегии. Местные фабрики обеспечат бесперебойные поставки нового пушечного мяса, институты предоставят возможности конструирования новых моделей боевых киборгов. Как признаются сами разработчики, "Железная стратегия" стала для них лишь обкаткой "движка" и концепций action/strategy – дабы затем воплотить полученные знания и опыт в создании глобального "Паркана".

Успех в многообразии

"Никита" обещает лишь одно: легких путей не будет. Вы можете пользоваться симуляторной или стратегической частью по минимуму, но полностью избежать столкновения не удастся. Победить можно лишь эффективно используя все доступные ресурсы: развивая промышленность, науку, захватывая все новые планеты, проектируя все более навороченные корабли и (обязательно!) выполняя микроквесты. Только так вы сможете разгадать тайну галактики, ставшей для вас новым домом. Вы узнаете, что произошло с человечеством и как вы лично, скромный пилот "Паркана", ставший почти императором, сможете помочь братьям по крови...

Сказать сейчас больше – означает раскрыть слишком многое, отнять у "Паркана-2" одно из мощнейших орудий привлечения игрока – острый приключенческий сюжет. Быть может, даже сюжет с привкусом романтики. "Ждите терпеливо, и вам откроется". Или что-то вроде того.



Штырлиц знал Наверняка

господин пэжэ

“Крыша”/”Бука”

“Новые похождения Штырлица, или Любимый бюст фюрера”

Первым делом придется сообщить огорчительную новость: Штирлица не будет. Будет Штырлиц (ну, это пока не точно, но весьма вероятно). Увы, авторские права, законы о таковых и прочие неприятности типа стоимости лицензии не дадут зажатым кризисом разработчикам назвать народного любимца так, как он в каждом анекдоте называется. Не понять мне этого... Чего киношники (или кто там? Наследники Юлиана Семенова?) жадничают? Неужто от великого Исаева убудет, если над ним немного посмеются?..

В итоге, скорее всего, игра, которая, по плану издателя должна показаться на люди осенью-99, будет называться так: “Новые похождения Штырлица, или Любимый бюст фюрера”. Чей бюст – сами догадаетесь, или мне вам Еву Браун открытым текстом называть? Что? Сами догадались? Тогда не буду про Еву Браун, зачем умным людям подсказывать... А если не догадались – тоже не беда, Штирлиц (да простят мне правообладатели, мне можно, я даже анекдот про него могу здесь безнаказанно рассказать – пресса все-таки, четвертая власть) рано или поздно и без вас проявит мудрость, достойную советского шпиона.

Особняк для резидента

Навязавшись в гости к братьям Наумовым, авторам игры, я ожидал увидеть традиционный офис, заткнутый на одном из этажей очередного завода или НИИ, с угрюмым вахтером на проходной, измученным бесполезностью своей работы, но бдящим изо всех сил. Ошибиться сильнее мне пока не удавалось.

Подходя к сталинской высотке, я начал смутно осознавать, что это и есть правильное место для изготовления истории “о борьбе с фашистами”. Поднимаясь на последний ее этаж, я поверил в высоту и духовность замысла. А топая по лестнице... на крышу, чтобы оказаться выше всех и увидеть панораму Москвы сквозь амбразуры изрядно попорченной временем лепнины, я проникся и осознал.

Не место красит человека, конечно, но выбор места об этом самом человеке говорит очень много. Два больших и бородатых человека, похожих друг на друга как две капли воды, вписались в богемную обстановку, где делается “Штирлиц”, как будто в ней родились.

Из варяг — в греки

Начиналось все с мультипликации. Братья снимали мультики и получали от этого массу удовольствия. Собственно, в те далекие времена, когда они начинали, еще существовал и активно работал “Союзмультфильм”, вырастивший несколько поколений профессионалов, и потому подход к работе у Наумовых именно такой: поточный, конвейерный, индустриальный.

Да, российские квесты – это стеб, это свобода хохотать над всем, что подвернется под руку, и нарушать все каноны, какие захочется, но для них это еще и работа, со всеми вытекающими.

Когда появились компьютеры, а точнее, наступила эпоха мультимедийных дисков, переход к изготовлению анимации для детских мультимедиа-сказок был вполне логичен, в конце концов это всего лишь логическое продолжение прежней работы. Набрались опыта, воспитали дюжину художников и трех программистов – и начали, как сами говорят, делать российскую культуру.

Вообще, разговоры с художественными людьми всегда навевают на меня некую меланхолию. Они всегда уверены, что знают Нечто, недоступное простым смертным. Они уверенно говорят о Культуре, Точке Зрения и хотят, чтобы “земной шар вздрогнул”. И меланхолия как раз от этого – а вдруг и правда знают?..

Штирлиц без анекдотов

Звучать будет странно, но в игре практически нет прямых заимствований из того материала, откуда она родилась, – из анекдотов. Все российские квесты, использовавшие "готовых" персонажей ("Колобки", "Петька", а теперь и "Штырлиц"), традиционно берут за основу только характеры и внешний вид героев, а все остальное изобретается с нуля. И это вполне понятно, кстати. Уж очень слабо пригоден для игры тот "субстрат", из которого все и вырастает. Да, Штирлиц и Мюллер стреляли по очереди, и очередь постепенно редела. Но как добиться того, чтобы они это делали на экране, и это было интересно? Никак, наверное... Конечно же, ссылок на анекдоты много, и командир партизан Наверняк есть, и многое другое, но в сюжете это дело участвует слабо.

Придется нам, игрокам, не вспоминать готовые решения (не стрелять в слепую или в упор), а придумывать что-то свое (спасать собачку от злобного доктора Павлова, получать пинок в причинное место, чтобы, согнувшись от боли, заползти-таки в пещеру с низким входом, бодаться с козой свеженаставленными рогами, надевать кошке презерватив и делать массу не менее интересных вещей). Основной упор (и отдельная клавиша в интерфейсе) – процессу мочеиспускания (точнее, на каждом из семи уровней процесс, запускаемый этой клавишей, будет свой, но не менее прикольный). Баварское пиво не оставляло и не оставляет разгульного Отто фон Исаева равнодушным и, разумеется, внутри не задерживается. Кстати, многие сюжетные ходы построены на этой самой волшебной кнопке. Например, что произойдет, если помочиться на оголенный электрокабель? А на гипсовую статую? О-о, тут не только тараканы разбегутся!

Вообще, уже сегодня приз "Самая эпатажная игра года" можно отдавать Наумовым, даже не задумываясь. Обнаженной натуры хватает, стеба на любые темы – в избытке, все политические деятели уже нарисованы и в разных ролях-ипостасях вставлены в игру (кстати, на 7 уровнях, каждый из 11 фонов, будут фигурировать больше 70 персонажей, и займет игра два компакт-диска), и далеко не все в положительных. А уж на какие темы будут загадки – разговор отдельный. Начиная с отдирания присохших портянок от шлагбаума и заканчивая... Ладно, ладно, уже слышу возмущенные голоса с призывом не ломать кайф, и послушно замолкаю.

Будущее покажет — кузькину мать

Как я уже упоминал в одной из соседних статей, профессионалы игрового бизнеса смотрят в будущее со сдержанным, но глубоким трагизмом в глазах. Наумовы не исключение.

У них есть интересная теория о развитии культуры в целом. От картин и книг, сквозь театр, кино и телевидение, темп передачи информации и некий внутренний ритм все ускорялся, и следующими ступеньками на этом пути стали видеоклипы, а дальше все перешло в новую среду, и сегодня доросло до Интернета. Компьютерные игры занимают позицию где-то между клипами и Интернетом и уже заканчивают свое развитие. Нет, разумеется, никто не утверждает, что игры умирают, просто пройден тот этап, когда открывались новые возможности, рождалась своя драматургия.

Сейчас сюда приходят люди из "старых" областей культуры, с их отшлифованными методами воздействия на потребителей, с их опытом организации работы и набором традиций. Растут бюджеты, делаются "запланированные хиты", по готовым рецептам и с готовыми технологиями получения нужного результата.

Это, считают бывшие мультипликаторы, само по себе не хорошо и не плохо. Это просто есть. Так уж устроен этот мир, так должно быть. Видимо, приходит время играм отойти в область "традиционных" видов культуры и уступить место очередной новинке. Кто знает, что это будет?..

А для российских девелоперов, работающих на российский же рынок, есть пока важная ниша – делать игры как часть культуры, не столько ради денег, сколько ради самовыражения и удовольствия – как для себя, так и для игроков. Чтобы осталось в памяти, чтобы заседо в мозгах...

Бивис и Баттхед так уверенно заняли свое почетное место на российском MTV, что стало ясно: народ устал от официоза, хочется вспомнить о простом и грубом, о корнях, о землице-матушке. Ну и о душе подумать, разумеется. Вот, наверное, отсюда все и идет. Чем-то профессия разработчика игр все-таки очень и очень похожа на "профессию" миссионера, несущего факел святой веры в джунгли и пустыни России. Ау, аборигены! Хватайте копья и стрелы, разработчики идут!

Неважно, как. Важно, что

Delphi – это народный российский инструмент разработки, как бы ни пыталась фирма Microsoft насадить в умах мысль о том, что Windows – бог, а Microsoft Visual C++ – пророк его. Эх, если бы все россияне платили за то, чем пользуются, то Borland, ныне Inprise, давно бы обогнал Билла по доходам...

К чему это я? Да к тому, что, по сути, неважно, на чем ты программируешь, в какой программе рисуешь картинки и на чем наигрываешь музыку. Важно совсем-совсем другое. Вот вам пример: "Новые похождения Штырлица, или Любимый бюст фюрера" написаны как раз на Delphi. И ни у кого это никаких проблем не вызывает. И если кому-то из начинающих разработчиков вдруг покажется, что именно Delphi или (тьфу-тьфу-тьфу) Visual Basic – это тот самый инструмент, который нужен ему для счастья, это никоим образом не помешает ему сделать самую лучшую игру всех времен и народов. Главное – верить в себя и помнить, что превыше всего ИДЕЯ, а не детали ее реализации. Молодежь, дерзайте! Среди вас полно талантов – не хороните их!

Драйв как стиль жизни

господин пэжэ

S.K.I.F./"Бука"

Overdrive

Overdrive — самая далекая от релиза "наша" игра в этой Теме и этом УЧУ-номере. Даже ее разработчики (S.K.I.F.) и издатели ("Бука") долго размышляли — "раскрываться" или пока затаиться и поработать в тишине. Благодарите старика ПэЖэ — пришел с шотганом, положил всех на пол, руки за голову, и унес-таки в клюве пачку скриншотов и чуток признаний. После двух квестов мы увидим action/adventure, сделанную... делающуюся теми же людьми...

В тот момент, когда игра задумывалась, аналогов на горизонте не было видно вообще. Хорошие идеи, впрочем, обычно приходят в голову многим людям одновременно, и сейчас уже есть несколько конкурентов, хотя и не слишком похожих. Тенденция к моделированию миров явно овладевает умами. Напомните как-нибудь, я расскажу вам красивую сказку, поджидающую нас всех лет через десять, — с виртуальными онлайновыми городами и весями, населенными виртуальными же людьми, неотличимыми от нас, настоящих...

Зверское лицо капитализма

А пока позвольте вернуться к Overdrive. Сравнительно недалекое будущее, затерянный где-то в бескрайних равнинах одного из штатов на побережье США средних размеров город. Оптимистичная ситуация в нашей жизни: "мы" только что вышли из тюрьмы с единственной мятой двадцаткой местных буказоидов в кармане, щуримся на солнышко и размышляем, кто теперь нас, таких, на работу возьмет и стоит ли на той работе особо напрягаться.

Как выяснится вскорости, ответы на такие вопросы куда проще, чем ожидается. Местные... гм... не вполне легальные бизнесмены, назовем их так, всегда нуждаются в людях нашего склада. И ждет нас долгая дорога, хотя и не в дюнах, а в том самом городе. От курьера до потенциального жениха дочки местного босса мафии. Почему потенциального? О-о, это надо сначала игру доделать, а потом в нее до конца доиграть — иначе узнать не получится. Мне — и то раскололись на второй час пытки апельсинами. Скажу только, что понятие о хеппи-энде у разработчиков несколько странноватое.

Кстати, есть смутное ощущение, что забавная идея сделать альтернативный путь к победе — через долгую и скучную работу таксистом — тоже проползет-таки в окончательный продукт. Но обещания давать отказались, наш восточный рынок — штука тонкая, и кто его знает, что там к релизу будет...

Тапку в пол

Самый сложный вопрос всего этого материала — куда же это чудо отнести. То ли к классическому шутеру (да, заметная часть игры будет в жанре FPS, со стрельбой и беготней), то ли к автогонкам (а они — не менее бросающаяся в глаза часть, физика машин уже сейчас реализована и вполне впечатляет, ожидаются реальные погони по городским улицам и активный стиль вождения, как в подзаголовке, выработается в момент), а может быть — вообще к RPG, ибо суть игры не в убийстве всех и каждого, а в мудром продвижении по жизни, с покупкой автомобилей, квартир, любовниц (нет, нет, никакой порнографии), отдыхом в местных барах, создании себе правильного имиджа... А может, это просто интерактивный кинобоевик? Наверное, так оно и есть.

Нет, все-таки, я не буду пока пытаться классифицировать это дело, наберусь терпения и понаблюдаю, куда пойдет развитие Overdrive. Ибо молод он и зело странен. Впрочем, то, что есть сегодня, несмотря на некий визуальный аскетизм (как бы это повежливей заявить, что городские здания при всем желании не похожи на интересное место для жизни), смотрится многообещающе.

Город подавляет размерами (где-то от километра до четырех в поперечнике, по нынешним оценкам, причем границ нет — вместо них бескрайняя пустыня с редкими дорогами), и практически каждое здание можно посетить. Симулятор жизни, однако... И эта жизнь кипит, бурлит и пенится. Из душных подземелий Quake она выплеснулась на улицы, и на каждой авеню или стрит бродят по своим делам пешеходы, останавливаются на светофорах автомобили, полиция наводит порядок, если возникнет перестрелка, а "скорая помощь" оперативно подбирает трупы. Если все, что задумано, будет реализовано — это станет уверенным шагом к виртуальным мирам. А главное — нам обещают сюжет, ведущий и затягивающий, как и положено боевику. Остадось дождаться и подготовить компьютер помощнее, моделирование города таких размеров и с такой детализацией — это вам не шуточки...

ACTION

НОСТАЛЬГИЯ ПО НАСТОЯЩЕМУ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ГОСПОДИНА ПЭЖЭ

Эх, 3D, что ж ты сделало, подлое...

Позвольте неспешно отшаркаться и раскашляться, прежде чем начать стариковские воспоминания. Ибо нельзя без должной подготовки браться за скрипучее гусиное перо, нельзя без стаканчика бургундского усаживаться в старое кресло-качалку у камина, нельзя... Да что я вам объясняю? Примитека лучше и вы по стаканчику того же самого, и давайте помянем былое, ушедшее безвозвратно и оставившее только выгоревший абрис на стареньком CGA-мониторе...

ейчас мой MP3-плейер (дань веку – скрипучие кассеты MK-60 навсегда остались в вечно голодной пасти "Электроники", молящей пожевать что-нибудь перед сном) играет "Реквием" Моцарта. Ангельские голоса (эх, уговорить бы начальство положить это дело на компакт-диск) назойливо напоминают, что жизнь рано или поздно кончится, и вряд ли это самое "рано или поздно" подождет, пока ты успеешь сделать все, что захотел. Сам Моцарт так и не успел дописать "Реквием" – дурацкая простуда, воспаление... Кто из нас может сказать, что написал свой "Реквием" и может уйти с достоинством?..

Будь готов... умереть

Все там будем. И не только все, но и всё там будет. Компьютеры, программы, байты и биты. Рано или поздно каждому придется решать вопрос: куда исчезает буква, когда нажат Backspace... Остается ли от нее что-нибудь? И отправляются ли хорошие буквы в рай, а плохие – в ад, где черти с дастиками будут вечно мучить их?..

Так хочется верить, что после того как все уже потеряно, что-то остается. Что-то неподвластное времени, не ведающее смены поколений и проблемы отцов и детей. Жаль только, желания обычно расходятся с возможностями... Но давайте об этом забудем, хотя бы на этой паре страничек, а? И давайте поверим, что хотя бы идеи не уходят от нас безвозвратно. И пусть, пусть жизнь доказывает обратное – сделаем вид, что она останется там, снаружи, где отключают горячую воду и за поднятый воротник льет промозглый заснеженный дождь.

Всегда готов...

Если я не выключу этого чертового Моцарта, через месяц-другой меня наверняка ждет судебный процесс, как id Software. Кто-нибудь от безысходности покончит жизнь самоубийством под "Реквием", врубленный на полную громкость, и на его столе обнаружат .EXE, раскрытый на этой самой странице. Нет! Не хочу этого! Сейчас включу какого-нибудь Рики Мартина, Living La Vida Loka, что ли, и постараюсь поступить по собственному рецепту, приведенному выше. Шипящий бифштекс, запотевший бокал (сока, разумеется – никакого бургундского, ни-ни), и жизнь снова пока-

жется вечной, а трупный запах, исходящий от пятидюймовых дискет, снова станет чарующим ароматом пыли веков...

Я, собственно, опять увлекся, опять дал словам волю самим вытекать на экран, не заботясь о соответствии теме, и в который уже раз рискую, что черти с ластиками уже вышли на охоту за моими любимыми буковками... Пора фильтровать базар, пора...

Победа плоти над духом

Скажите мне честно: когда вы в последний раз видели игру, отличающуюся от конкурентов чем-то, кроме количества полигонов в кадре? Ну, ну, напрягись, родной, углубись памятью на пару-тройку лет назад! Ведь до изобретения этих чудовищ – трехмерных ускорителей – люди еще могли себе позволить потратить какое-то время на изобретение действительно новой игры.

Сейчас все иначе. Кому нужно новаторство? Любая попытка сделать шаг в сторону от генеральной линии партии не только лишит тебя доброй половины вычислительной мощности (в ускорителе ведь тоже есть процессор, и не из слабых), но и возведет каменную стену между тобой и прилавком магазина. В самом деле, какой идиот-продавец рискнет выставить коробку, на которой нет горделивых слов "Direct3D", ну, на худой конец, "OpenGL" или "Glide"? Вымуштрованные до упора покупатели автоматически решат, что игра – прямиком из позавчерашнего дня, и ее авторы – безрукие дебилы, не способные освоить программирование...

Победившая плоть — это труп

Да, кстати, давайте на пару секунд задумаемся: почему в братской могиле оказались столь успешные в свое время жанры – платформная аркада (Commander Keen, Jill of the Jungle, Captain Comic, Dangerous Dave, Prehistoric, Metal Mutant), скроллер (Xenon][, Tyrian, Raptor), top-down shooter (zone 66, серия вертолетиков – Desert Strike, Jungle Strike, Nuclear Strike), арканоид и его клоны, тетрис... Мартиролог внушительный, и общее у всех трупов одно – двумерность.

Мощность процессоров давно уже позволяет делать в двух измерениях все что угодно, и не особо при этом напрягаться (и даже есть исключения, вроде знаменитых "Червяков", подтверждающие общее правило), но идти на риск никому не хочется, и фальшивое третье измерение все настойчивее возникает на экранах наших с вами мониторов...

В те времена, когда ускорители еще не были изобретены, перед авторами игр стоял простой вопрос: как лучше всего потратить процессорную мощность (а больше и тратить было по сути нечего), чтобы добиться максимального эффекта. Каждый разработчик решал его по-своему, кто-то делал упор на 3D, кто-то – на сюжет, а кто-то налегал на спецэффекты. И это было хорошо. Игры были не просто хорошие, но еще и разные.

Но люди мечтали о "настоящем" – трехмерном – мире с того самого момента, когда нарисовали на экране первую точку. Сначала реализация была простенькой, обманной, потом все ближе и ближе к честности, и в какой-то момент Рубикон оказался перейден, а впереди замаячила желанная цель: появление на экране вместо игры настоящей жизни...

Мерзопакостная фирма 3dfx со своим чипсетом Voodoo Graphics (можно, конечно, назвать и S3 Virge, и Matrox Millennium, но это будет звучать издевательством) положила конец всему разнообразию – отныне существует только один способ с толком потратить мегагерцы. Либо игра занята подсчетом тех же полигонов, что и все остальные, либо она автоматически теряет полкомпьютера и вываливается в корзину для уцененных, даже не успев понять, что произошло.

...И нет особого смысла раздумывать, куда делись жанры. Вопрос был риторическим. Им просто не повезло – их трехмерные аналоги оказались неинтересны. А двумерность в наши дни – как клеймо "прокаженный" на лбу, и никаких вариантов исправления ситуации не видно... Моцарт, великий Моцарт, кому ты сейчас нужен, когда drum machine есть в каждом помоечном мумий тролле?..

[1] Дела давно минувших дней... а игра все равно интересная. **[2]** Верните мне жанр! Верните! **[3]** Пять кнопок — и вся игра! Нирваннна...

• Александр Вершинин •

Я свято верю: быстрая езда делает человека слегка помешанным. Даже тихие японские двигатели начинают реветь под 180-200, стадами пробегают обочины, машина глотает длинные тире разметки. Мозг окутывает волна спокойного удовлетворения — и на все на-пле-вать. Нирвана. Кайф.

ВЕТЕР В ГОЛОВЕ

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Разработчик	Electronic Arts
Издатель	Electronic Arts
Официальная дата релиза	июнь 1999 г.
Размер демо-версии	около 15 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.needforspeed.com/hs_pc/
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200/166 (без 3D-ускорителя/с оным) (лучше Pentium II/Pentium 266), 32 Мбайта RAM, PCI/AGP-видеокарта (2 Мбайта), DirectX 6.1
Дополнительная информация	50 Мбайт на HDD (рек. 350 Мбайт); рекомендуется Direct3D- или Glide-ускоритель

Гораздо хуже, когда на такой скорости приходится вести "активно". Менять рядность, обгонять сосунков, не забывать вписываться в повороты и, что хуже всего, поддерживать беседу с сидящими в салоне. Глупые пассажиры обычно не понимают, что сами роют себе могилу разговорами. Не надо отвлекать человека, который пытается спасти вам жизнь!

Полюбить NFS в два приема

Вот так и появился чудесный критерий качества автомобильных гоночных симуляторов. Если вас начинает раздражать, что кто-то стоит рядом когда вы нарезаете очередной круг трассы, это хороший признак. Более глубокий анализ показал: чтобы получить призовые места в гонке или хотя бы достойно закончить ее, необходимо и достаточно выгнать всех присутствующих взашей вон из комнаты. Желательно пинками – для ощутимого ускорения процесса. Выполнение вышеприведенного утверждения доказывает: (первое) наличие хорошего чувства скорости в испытуемой игре и (второе) вашу готовность убить часть драгоценного жизненного времени за гонками виртуальными. Вместо того чтобы потратить его на...

Профессиональным игрокам легче. Вознаграждения от обзора виртуальных автомобилей могут быть спущены на настоящие железяки. Так что демонстрационная версия Need for Speed: High Stakes была встречена с умеренным энтузиазмом – учитывая откровенную пошлость второй и третьей части знаменитой серии. Конечно, немного позабавило двоякое название игры. "Скоростная Нужда: Высокие Столбы" звучит потрясающе сочно (жаль не "Высокие Белые Столбы"). Да и тенденция Electronic Arts сначала выпускать приставочную, а лишь затем PC-версию NFS, отнюдь не добавляет серии хорошей репутации.

А теперь к делу, господа. Торжественно объявляю, что Need for Speed: High Stakes, она же NFS4, очень хо-ро-ша. Иначе говоря, прет, катит, торкает и, конечно, котируется. Идеальное аркадное исполнение. Ни грамма реализма, но тонны веселья и приятных искушенному глазу картин. Оторваться невозможно – впрочем, никто и не просит. Пусть психи сидят дома, а не устраивают ралли на Кутузовском.

Идиллические картинки

Больших мальчиков из EA, по-видимому, никто и никогда не учил, что жадность – это плохо. Так что они совсем не стесняются "положить" в демо новой NFS всего одну (французскую) трассу и разрешить кататься лишь на Porsche 911 Turbo. Благо, что этим деятелям кто-то успел привить вкус к правильным автомобилям. Окажись на месте "девятьсот одиннадцатого" похабный шестисотый "мерин" из предыдущей части игры, данное превью имело бы совсем иное настроение.

Произошло именно то, что казалось невозможным. Игра преобразилась внешне – несмотря на безумно быстрое появление High Stakes, спустя каких-то полгода после релиза NFS3. Открывающиеся пейзажи невозможно описать иначе как "изумительные", "прекрасные", "завораживающие". Кстати, это чистая правда. NFS4 сделала огромный шаг вперед от примитивных задников той же NFS3. Обочинам уделили гораздо больше внимания. По краям доро-

[1] Воздушные шары стали неотъемлемой частью NFS.
[2] Обратите внимание на окрашенный лучами солнца туман.

ги выросли города, леса, различные достопримечательности. Причем все детали антуража выполнены не "задней левой", а очень и очень качественно. Как и прежде, один пейзаж абсурдно быстро сменяется другим, что, впрочем, уже не вызывает законного негодования. Потому что смотрится. Во многом атмосферу создает новинка сезона, цветное освещение. Данный спецэффект уже давно используется в FPS, но без особого успеха – выглядит аляповато и всегда не к месту. Здесь же colored lighting правит балом. Солнечные лучи подкрашивают нежным оранжевым тоном полупрозрачный туман-дымку, когда вы пулей пролетаете по горному участку трассы. Немного сизого и голубого оттенков – и вот вам типичный туман низины, перемешанный с печным дымом стоящей неподалеку деревни. Пять с плюсом, потрясающе.

[3]

[4]

[3] Четыре фары, четыре луча. Пересчитайте.
[4] Don't drink & drive.

Ночью трасса преображается. В окнах городка зажигаются огни, маленькие фонарики маячат на опорах горбатого мостика, выложенного брусчаткой. Густая лесная чаща наполняется синеватым маревом, которое с огромным трудом пропарывается светом "противотуманок". Плюс тихая песня сверчков, поскрипывание деревьев. И внезапный мощнейший рев двигателя Porsche на пониженной передаче, сопровождаемый волшебным визгом покрышек. NFS лепит настроение голыми руками.

Молитвенный экстаз

Мультипликационные зарисовки природы несколько диссонируют с чересчур гладкими моделями автомобилей. Хромовый эффект дает слишком много блеска – NFS становится похожей на новую часть "Микромашин", где игрушечные автомобильчики колесили по столам и полу. Убираем хром, и все встает на свои места. Теперь на машины можно смотреть не прищуриваясь.

Оказывается, формы Porsche 911 и Ferrari 550 Maranello выдержаны более чем достойно. Некоторую критику заслуживает лишь картонный болванчик, находящийся за рулем. Чтобы не смотреть на его могучие жердеобразные руки, лучше сразу сесть внутрь. Ура! У нас есть торпеда – даже на простейшем Voodoo1 Monster3D. Более того, у нас есть целый виртуальный салон. Да, да! Свеженькие функции "посмотреть по сторонам" демонстрируют весьма стильные внутренности "911-го". Двери, стекла, сиденья и даже зеркала заднего вида – все на месте. Ай да Electronic Arts! Последний нож в источающее слюни сердце: кнопкой "L" врубаются фары... и подсветка торпеды!!! Все торчат три часа немедленно.

Что касается фар, то наш истинный ценитель этой периферии гр-н Фраг Сиб. останется доволен. Быть может, даже счастлив. Мощные лучи фар, по своему обыкновению, изображаются отдельными пучками. Или конусами, если хотите. Но. Перед машиной действительно возникает достаточно обширная освещаемая зона, убедительно воссоединенная с теми самыми лучами. Результат? Самое лучшее исполнение освещения за все время существования аркадных автосимуляторов. Фары не просто светят, они помогают увидеть дорогу!

От освещения плавно переходим к его отсутствию. Еще одна козырная карта High Stakes заключается в новой модели повреждений автомобиля. Четыре источника света Porsche 911 Turbo (пара глазастых "жабьих" фар и "противотуманки" в бампере – смотрится божественно) выносятся не сразу. Сбил знак, погасла одна из фар. Притерся к ограждению, вылетела "противотуманка". Пятно яркого желтого света меняет форму, уменьшается в соответствии со смертью каждой фары. Занесло, притерся кормой. Вмялся багажник – погасла "габаритка". Без комментариев. Мечты воплощенные.

Столкновения в гонке нежелательны, но куда же от них деваться? Машина аккуратно мнется в правильных местах. Сделали сальто через правый борт, получайте вмятину на крыше с правой стороны, и так далее. Для полноты ощущений специальное окно показывает уровень износа кузова, ходовой, двигателя и рулевой системы. Как ни странно, автомобиль действительно начинает хуже ездить. Видимо, это станет еще одним интересным поворотом в гонках полной версии игры. Ведь машину придется чинить!

В заключение о физике. Поведение на дороге остается на сто процентов игрушечным, но полеты стали смотреться значительно более уверенно. Машина авторитетно кувыркается в правильную сторону при налете на кочки, естественные трамплины, ограждения. Никаких попсовых пинболов или придорожного тенниса.

Что можно сказать? Классно, красиво, обаятельно. Готовьте руль (желательно) и очень мощный компьютер с крутым акселератором (обязательно, и чтоб памяти под текстуры до отвала). Иначе придется грызть локти.

• Александр Вершинин •

Ну хорошо, это не займет много места. Да, брюнетка. Симпатичная. С фигурой. В обтягивающем. Смотрится. Лара застрелится от зависти. Сразу из двух. Анимация классная. Каждая стойка — поэма. А как она на нем сидит! Залезает не хуже. Сначала на шею, а потом обхватывает бедрами. Итак, кто желал сфотографироваться в роли дракона на постер?

БЕДРА, КОГТИ, ДВА КРЫЛА

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Разработчик	Surreal Software
Издатель	Psygnosis
Официальная дата релиза	14 июля 1999 г.
Размер демо-версии	около 70 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.drakan-game.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166 (рек. PII 233), 32 Мбайта RAM, 100 Мбайт на HDD, 3D-акселератор, DirectX 6.0

Сделать основным персонажем очередного action/adventure от третьего лица очаровательную девушку (вид сзади) – ход чрезвычайно пошлый. После Лары за такое надо бить канделябром. Без предупреждения. Сначала по рукам, а потом ниже. Хотя Drakan если и интересен, то вовсе не полигональными брюнетками. Привлекательными кажутся несколько идей – так что стоило посмотреть, насколько выгорела каждая из них.

Симбиоз

А дельных задумок было несколько. И все они основываются на интересном сотрудничестве человека и дракона. Человечек бегает по земле ножками, исследует подземелья, собирает вещицы, бьет врагов по головам разными тяжелыми предметами. Когда дальние пробежки становятся утомительными, на помощь приходит огнедышащий крылатый друг. Он гарантирует быстрое передвижение из одного конца карты в другой, равно как и возможность забираться в самые труднодоступные районы. К примеру, на уединенный островок или пещеру на вершине горы. В общем, удобно.

Под замысел мягкой соломкой подстелена сюжетная линия. Мод, у девушки похищают брата, а она всерьез собирается его искать. (Нет, это не "Снежная королева" – вам в малый зал. Выход воооон там.) Чтобы барышне было не одиноко в пути, старейшина племени объединяет ее душу с душой древнего дракона, спокойно отдыхавшего покуда в пещере неподалеку. Теперь легендарная зверюга вынуждена слушаться вздорную девицу – их сношения настолько крепки, что любое ранение одного из героев тут же и во всей полноте чувствуется другим. Подлость, конечно.

Несколько хороших идей

Авторы Drakan пошли на большой риск, разрешив игроку быстро перемещаться на большие расстояния. Такие уровни довольно сложно сбалансировать: с одной стороны, тягу к полетам надо всячески подхлестывать, с другой – приходится заботиться о том, чтобы занятые в небе игроки не забывали спускаться на грешную. К проблеме балансировки немедленно добавляется проблема дизайна. Ведь игровой мир должен хорошо смотреться практически с любой точки. Вам должно нравиться носиться по извилистым горным тропинкам и, одновременно, парить над ними. Оба вида должны быть выигрышными – иначе никто и не обратит внимания на концептуализм идеи.

С чувством глубокого удовлетворения хочется сказать: получилось. "Движок" немного примитивен, но основную функцию выполняет исправно. Он быстр, в меру симпатичен, хорошо передает как динамику полета, так и смехотворную медлительность бега. Как бы уступая скорости, страдает детализация мира. Налицо грубоватый ландшафт, простейшие полигональные конструкции, заурядные текстуры. Друзья, это не Quake 3 или Unreal. Зато здесь интересный gameplay.

Drakan красиво подчеркивает ничтожность человека перед мощью дракона. В воздухе и на земле у вас будут совершенно разные противники. Размахивающая мечом оторва еще может справиться с wortok'ом, местным подвидом

[1]

[2]

[1] Притворяемся пикирующим бомбардировщиком. Окрестные драконы дохнут от зависти! **[2]** Мирную картину нарушают подлые системы ПВО.

[3]

[4]

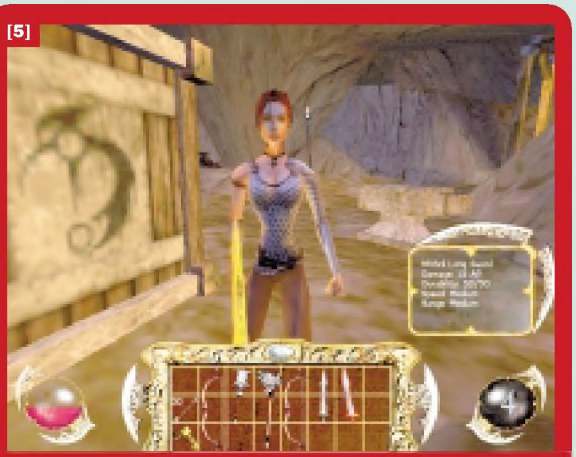
[3] Типичный dogfight. Силы не равны, но опыт пилота решает все.
[4] Ангар для дракона. Паркуйтесь.

орка, ампутировать конечности паучку и показать загробный мир сбежавшей со склада "ножке Буша" (не надо смеяться – это чистая правда!). Но только тогда, когда рядом нет ее приятеля – большого и красного его, дракона. Если какой-нибудь примитив или чудак захочет обидеть наездницу прямо около "жеребца"... Звучит солидный бас, предлагающий героине побыстрее отскочить в сторону, – и очередь fireball'ов поджаривает недоумка на месте. Без всякого вмешательства игрока! Классный ход номер один.

Вскакиваем на свой крылатый транспорт, на мгновение вспоминая "Купание красного коня". Похожая картинка. Но тут "лошадка" начинает бить перепончатыми крыльями, а бывшие столь серьезной угрозой для жизни девушки противники превращаются в забавных жертв-тараканчиков. Ради развлечения можно испепелить одного, сбросить с утеса другого. Но кому они интересны? Реальную опасность представляет фэнтезийное ПВО, огнеметные установки типа "земля-воздух". Стреляют только по большому и красному. Наводятся самостоятельно. Не отстает от "ПВО" и ее вечный соперник ВВС, военно-воздушные силы. Противные черные драконы почему-то очень желают вам смерти. Даже если бы девушка и дракон не были намертво связаны заклинанием, победа вражеской рептилии стала бы неминуемым концом обоих – выпасть из самолета без парашюта – развлечение не из приятных.

Что в итоге получается: дракон спасает авторов от необходимости строить уровни по "стандартной" схеме – когда одно подземелье связывается с другим посредством текста на экране или короткого ролика. Вместо этого пользователю предлагается простейший аркадный симулятор. Плюс пафос. Плюс кажущаяся свобода выбора в прохождении уровней. На самом-то деле dungeon'ы намертво склеены в определенной последовательности с помощью ключей, артефактов и прочей мишуры. Вы просто не придаете этому значения – точнее, вам не дают об этом подумать. Времени нет, ведь ваш обаятельный дракон снова в беде!

[5]



Сестра брата, редкий ракурс "с фронта". На переднем плане коллекция оружия.

Плюсы и минусы

Драконы вообще не подарки. Как только девушка слезает с широкой спины приятеля, чтобы исследовать очередную пещеру, "коник" отправляется на собственную вылазку. Честное слово – и без всяких санкций со стороны игрока! Краснокожей твари может взбрести в голову поохотиться на своих собратьев или подавить близлежащие средства противовоздушной обороны. Так или иначе, дракон не слишком ловок в самостоятельных стычках. Не стоит удивляться, если вы вдруг, протяжно вздохнув, умрете безо всякой на то причины. На самом деле причина есть – у нее четыре лапы, два крыла, длинная выя и хвостяра, а также практически нет мозгов. С другой стороны, самостоятельность дракона иногда оправдывает себя. С помощью специальной функции вы всегда можете позвать свой летающий транспорт – и он обязательно явится – если, конечно, не придумает для себя еще более веселое развлечение.

Об управлении. С девушкой все понятно: пара ударов, перекаты и прыжки во все мыслимые стороны. Драки приятно удивляют возможностью применения определенной стратегии. Монстры бьют не очень часто – можно подойти, ударить, откатиться в сторону, увернувшись от неминуемого удара. Противник даже умеет парировать! Впрочем, все это все равно смотрится очень незатейливо. Что касается полетов, то дракон несколько более капризен в управлении. Слишком много кнопок: передний и задний "ход", наклон вперед-назад, поворот налево-направо, набор и потеря высоты, даже strafe, черт побери. Запутаться легко, а уж потеряться в армии кнопок во время боя вообще бог велел. Приходится минимизировать боевые движения, сведя маневры к strafe и fire.

Единственный представленный в демо-версии этап также демонстрирует мудрую воздержанность разработчиков в деле проектирования подземелий. Они предельно просты – всего несколько комнат с минимумом ловушек. От вас потребуется один раз прыгнуть через пропасть, перекатиться мимо хлопающих в ладоши острых шипов, ударить по старому дереву, тем самым соорудив себе мост, и, наконец, прыгнуть на уже готовую к действию катапульту. Земной поклон за спартанскую выдержку. Еще одна Лара стала бы явным перебором.

Демонстрационный вариант Drakan: Order of the Flame пройден до конца – и нельзя сказать, что игрушка не понравилась. Собирать новое оружие, сбрасывать в пропасть wortok'ов, на безумной скорости гонять по самому дну каньонов было очень веселo. Окажись финальный вариант Drakan'а столь же притягательно простым, как и демо, он имеет хорошие шансы стать "нашим выбором". Помяните мое слово, драконы спасут мир. EXE

Давным-давно жила-была культовая-прекультовая игрушечка по фамилии Have a N.I.C.E. Day (она же Accelerator). Культ ее был не то чтобы уж очень могущественный и свирепый, но со своим идолом фанатичного поклонения, притаившимся за спиной подставного божка средней руки.

ПОД ЗНОЙНОЙ ЗВЕЗДОЙ

BREAKNECK (N.I.C.E.2)

Разработчик	Synetic
Издатель	THQ
Официальная дата релиза	июнь 1999 г.
Размер демо-версии	около 16 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.breakneck.co.uk
Системные требования	Windows 95, Pentium 133 (рек. Pentium II), 24 Мбайта RAM (рек. 64), SVGA, DirectX
Дополнительная информация	Игра поддерживает разнообразные 3D-ускорители (рек. Voodoo 2 или Riva TNT)

Грозная клубящаяся тень затаилась за жизнерадостным фасадиком "Акселератора" и влияла на слабые умы. Тот самый, непререкаемо недостижимый, к превеличайшему сожалению, слишком, слишком быстрый на наших с вами PII и Celeron'ах, легендарный "DOOM на колесах", цитируемый направо и налево. Помните ли еще вы "терминаторов", скользящих по шоссе в поисках жертвы? Эх...

А что – "Акселератор"? Своеобычная пристойная, пусть и в чем-то простенькая гонка, но с огромным выбором того, что убивает и разрушает, – совсем как в ТОЙ игре. Непонятно, собственно, чего там было больше – пальбы или езды, плюс (совсем как ТАМ) полный набор предложенных вниманию господ-покупателей запчастей и систем вооружения, не говоря уж о самом автомобиле, после бесчисленных починок похожем на... ну, не суть.

BreakNeck, как нельзя лучше рифмующийся с... все уже догадались?.. с Deathtrack и угрожающий войти в нашеязычную культуру под устрашающим a.k.a. "Шееломатель" (кто его будет на сей раз локализовывать? присмотритесь к названию и подумайте о роялти), – сиквел, суть продолжатель славного дела N.I.C.E. по вызову из кругов иных духа ЕГО.

Со смертью по дороге

Собственно, на что мы сразу смотрим С ЗАТАЕННОЙ НЕНАВИСТЬЮ при знакомстве с каждой новой "гонялкой", грозящейся разорвать Deathtrack в мелкие кусочки? На графику, коллеги, на графику. Да-с, многочисленные претенденты на покорение нашего локального Эвереста имеют несчастье обладать графикой, причем отрыв от оригинала растет в понятно какой прогрессии. И ведь никто, ни одна собака до сих пор не отважилась подкатить к этому святотатственному Обществу Любителей Убивать Святое на красном "Хеллкате" или, на худой конец, на змеино-полосатом "Крашере", украшенном тяжелым пулеметом, и ласково объяснить, что НЕ В ГРАФИКЕ, РОДНЫЕ, ДЕЛО...

Вот, к примеру, BreakNeck. Тридцать два миллиона цветов в 1024x768, и все такое, спецэффекты великие и наводящие ужас. Правда, обилие спрайтовой листвы (особой приметы "Акселератора") по краям единственной (в демо) трассы приводит в некоторое даже смущение (а помнит ли кто-нибудь спрайты в Deathtrack?!); да и окрестные мосты-особняки-черные-(на фоне неба)-ветряные мельницы – тоже не фонтан ("Дружба народов"). Дорога, правда, симпатичная, с любовно вырисованными типами покрытия. А остальное – сплошь специальные эффекты. Сам автомобиль – один большой специальный эффект. Его тут

[1] Само капризное светило поймать не удалось, но вот еще один его блик в вашу коллекцию.
[2] Эк его раскрутило... [3] О чем-то да говорит, правда?

можно выбрать из четырех возможных, но каждый посверкивает, переливается и играет на солнце, как золотая пуля. Ну, стекла там, фигурки водителей – это ясно.

И само солнце... Поймите меня правильно – простым "ослеплением камеры" меня не проведешь. Честно говоря, это даже раздражает – отдает любительской полуденной съемкой на восьмимиллиметровую пленку. Но светило – наше с вами родное светило, что висит где-то там вот уже пару-тройку миллиардов лет и не справляет юбилеев, – в BreakNek выглядит прекрасным, как... как солнце. Оно расплавляет мозги, обжигает кожу (и это через толстенное лобовое!), бьет по глазам. Даже когда взгляд стыдливо потуплен, веселые зайчики все равно вальсируют по стеклам, блики стекают по крыше и бортам. Кокпита нет (а в Dtrack был, правда?), и все три вида (сзади, носом по шоссе и с зеркально отблескивающего капота) вполне имеют право на те самые оптические эффекты. Но, не поверите, радужные круги, плывущие по экрану, не так мешают вождению, как их божественный источник вверху!

Чем этот полуинфернальный эффект объясняется – не знаю. Интересно, а сами солнцепоклонники из Synetic в курсе?

[4]

[5]

[4] Да, это машина, а не звездолет.
[5] Полная иллюзия NFS под номером два.

Спиритический сеанс

Так вот, на эпические автосалонные полотна и жаркое солнце без пятен можно с полным правом поставить милицейский гриф "Особого значения не имеет". Не хотим красивую, а хотим... Да, ее. Внутреннюю сущность BreakNeck'а как нельзя лучше характеризует картинка в заставке: разрезанный пополам автомобиль, одна половина которого бесспорно гоночная, а вторая ощетинилась многоствольным пулеметом.

И верно, ничто не предвещало беды: три автомобиля (продвинутый спортивный 8,5-литровый "Ниндзя", классическая модель "Пантера" и этакая малолитражка "Итальянский жеребец" GTI) и непристойное кол-во аркадных настроек. Запомнились опция, отключающая столкновения с деревьями, и произвольно настраиваемая гравитация... И езда довольно-таки невзрачная, с "бустами" и нитроускорителями – просто еще один скоростной порт с игровых железяк.

Все, на этом можно было бы и закончить, но есть четвертая машина, из класса "шутаут", проходящая под ласковым псевдонимом "Самурай". Ничем особенным не отличающаяся от первых трех, за исключением... О-РУ-ЖИ-Я.

Перебирая его на ходу, и, ничему особенно не удивляясь, ибо почти все гостовское, пощупал: а) многоствольный пулемет – стреляет, б) масло – разливается, в) гвозди – рассыпаются (а помните дорожные ежи "кэлтроп"?), г) гвоздемет – снова всласть пострелял, д) ракеты самонаводящиеся – неплохо, можно, пусть будут, так держать, товарищи немцы, е) вспарыватели вражеских шин...

(Прицел заметен лишь в "носом по" и для последних перескакивает на ближайшую цель автоматически. Наезд на гвозди, как и положено, не приводит к мгновенной потере управления – понимаешь, что ты на них побывал, лишь вылетая на ограждение при повороте. Порадовала штучка из арсенала Джеймса Бонда образца Тимоти Далтона: резаки, выдвигающиеся из колес в стороны и имеющие в виду малость разукрасить шины соседей по несчастью. Но ведь это еще не все!)

...ж) ракеты-постановщики электропомех, з) мины, и) весело скачущие по дороге гранаты, к) ускорители, л) пожиратели горючего разных видов, м) с десяток микросхем для апгрейда с пока что не до конца ясными функциями.

Официальное мнение (мое): если видов оружия больше двадцати, то поворотам на трассе делать нечего. Что-то одно, дорогие игроделатели.

Словом, эклектика и перебор. Жадность и чересполосица. По мне, так оставил бы (для демоверсии) одни ракеты (можно баллистические), да масло... да пулевую гаубицу (случись ей быть изобретенной).

Подбитые гады отрываются от дороги в огне, не прекращая движения, – в последний раз так было в Interstate '76. Слегка подбитые – включают разноцветные силовые поля, почему-то напоминающие о Dethkarz. (Слегка подбитые – это те, в которых безуспешно долбил из гвоздеметины и пулеметины. Гадость, как всегда, но это добрая традиция.)

Пей до дна

Так пока не дают, говорят: чутка потерпи. А там и грузовики получишь, и карты (машинки такие), и поболе 20 треков, и пять, без малого, десятков авто. Вавилонское разнообразие, собственной перцовой.

А я все равно свое, заветное, думаю: разнообразие разнообразием, но вот Deathtrack у меня сейчас слишком уж быстронутый. Жалко. EXE

ШАГ КОВПАКА

MECHWARRIOR 3

• Александр Вершинин •

НАШ ВЫБОР EXE

А помните ли вы, кто такой Ковпак Сидор Артемьевич? Говорят, у него был самый большой партизанский отряд за всю историю войн на этой планете. Говорят, это было даже соединение отрядов! Говорят, что у его партизан были даже пушки и они совершили пять успешных рейдов в фашистском тылу, преодолев около десяти тысяч километров. Вы не помните? Эх, вы.

американцами дело обстоит еще хуже. Они не то что не помнят, они не знают (!). А то бы им обязательно пришла в голову очень дельная мысль – упомянуть в названии Mechwarrior 3 имя прославленного украинского партизана. Вы только представьте себе коробку с названием "Mechwarrior 3: Steel Kovpaks". Мечта!

Бейте пыльных ягуаров

Аналог, или вариация вышеприведенного усовершенствованного названия (мы никого и никогда не заставляем!), был бы очень актуальным по одной очевидной причине. Сюжетная линия нового Mechwarrior'а безумно похожа на один из самоотверженных рейдов героического Ковпака. Что, надо отметить, только красит игру. По сюжету вы являетесь одним из счастливчиков, которым оказана высокая честь быть первыми выброшенными на полностью контролируемую противником планету. Клан Smoke Jaguar был осужден на полное уничтожение – а вы обязаны незаметно высадиться на последнюю, самую укрепленную планету клана, занять плацдарм, дабы груженые вашими коллегами транспорты могли спокойно приземлиться и развернуть войска.

Пять пилотов должны были высадиться в пяти различных точках континента. Каждого из них сопровождает группа из трех MFB (мобильных ремонтных пунктов), предназначенных для починки, дозаправки и доукомплектации боевых роботов, а заодно для транспортировки salvage. В процессе прохождения посадочных капсул с техникой выясняется одна очень интересная подробность – система ПВО планеты укреплена значительно лучше, чем предполагали штабные крысы. В результате этой ошибки несколько боевых машин, а также все MFB, кроме ваших, были утеряны. Нарушилась связь пилотов друг с другом, и тяжесть всей операции ложится на ваши плечи. Задание усложняется ровно в три раза. Вам предстоит совершить полномасштабный боевой рейд по территории врага, выполняя одну задачу за другой, обнаруживая потерявших связь со штабом пилотов и присоединяя их к вашему, теперь уже партизанскому, отряду. Финальная цель – выбраться из этой передряги живым, захватить отлично охраняемый космопорт, улизнуть с негостеприимной планетки, нанеся максимальный урон промышленности и оборонительным сооружениям Smoke Jaguar. В общем, от вас требуют эффективности целого подразделения.

Удар по пирогам противника

Атмосфера Mechwarrior заметно изменилась от передачи лицензии на серию из одних рук в другие. MW2 обладал особым обаянием приключенческой книжки – этому во многом способствовали пространные куски текста, описывавшие ситуацию в вашем клане, политические интриги и даже целые клановые битвы. Плюс стремительное повышение в

[1] Огромный Annihilator не слишком устойчив.

[2]

[3]

[2] Ориентир — три лысых сосны. Пли! **[3]** Вот в какие трущобы приходится спускаться по зову долга!

ранге и пафосные "дуэли", когда для получения нового звания претендент должен был пройти через обряд ритуального боя на арене. Это было здорово!

Mechwarrior 3 уделяет гораздо меньше внимания связке между книжной и компьютерной сериями. Зато в игре мастерски поддерживается некое симуляторное настроение – суровый брифинг с описанием цели очередного задания, затем подробный тактический разбор основных особенностей миссии, указание местоположения лазерных и ракетных турелей. Все серьезно, без тени шутовства – что неизбежно, когда программисты становятся еще и актерами.

Продуманные мелочи продолжают радовать сердце настоящего mechwarrior'а. Например, все время, начиная с места высадки и заканчивая космопортом, вы передвигаетесь по реальной карте. Полностью смоделированная поверхность материка делится на небольшие этапы-миссии – очередное задание начинается ровнехонько из точки окончания предыдущего. И вы сразу же узнаете кусочек прежней карты – вот там вы завалили пару Mad Cat'ов, а из-за той гряды на вас выскочил Annihilator. Казалось бы, мелочь, но заставляет действительно поверить в "рейд", поступательное непрерывное движение по угодьям противника.

Смертельный удар по action-жанру наносят физика роботов и звук. В попытке убедить пользователя, что он сидит в настоящей боевой машине, авторы, безусловно, преуспели. Столь великолепной анимации движения столь сложного объекта, как mech, еще не было. Нигде и никогда. В зависимости от конструкции, веса и объемов каждый робот имеет свою собственную походку. Честное слово, это правда. Кабины некоторых беспомощным тюком болтаются между огромных кенгуриных ног. Эти мощные на вид конечности являются их самым слабым местом. Человекообразные роботы типа Orion или Annihilator высокорослы, подвержены частым падениям от пары ракетных сальво. Зато их манера передвижения весьма смахивает на человеческую – ну... на походку человека с поврежденным позвоночником (или в корсете). Обаятельные Mad Cat или Avatar обладают замечательной легкостью бега, но не стоит причислять их к разряду мальчиков для битья. Их ракетных запасов вполне хватит, чтобы разнести в клочья не только вас, но и ваших напарников. Впервые в истории Mechwarrior, да и прочих mech-подобных игр, внешняя камера более чем пригодна для ведения боя. Хотя есть и минусы – вид столь плавно перемещающегося стотонного красавца сильно отвлекает от происходящего на поле брани. В существование подобных боевых машин верится сразу и бесповоротно. Mechwarrior 3 хочется называть "симулятором" – и ничем иным.

Звук органично завершает образ mech'а. Каждый случай аварийного выключения системы управления при критическом перегреве реактора сопровождается восхищенным вздохом зрителей. Классно! Действительно, смотрится весьма убедительно: от безумного перегрева мониторы покрываются дождем помех, предупреждающе воет сирена. Затем приятный женский голос решительно произносит "Critical heat. Shutting down". Прицел замирает, отключается телеком, HUD'ы гаснут, сопровождаемые тягучим звуком плейера с севшими батарейками. Минута вынужденного молчания. А чего стоит звучание сильно потрепанного робота с почти перебитыми конечностями! Ну а звук встающего на ноги mech'а после ошеломляюще мощного пинка вообще невозможно с чем-либо спутать. Это навсегда.

Бойня номер три

Схема ведения боя, как это ни удивительно, претерпела минимальное количество изменений. Если вы когда-нибудь играли в MW, то мгновенно почувствуете себя в знакомом мире. На ограниченной (в разумных пределах) территории разрешается хромать в абсолютно любом направлении и сражаться с врагами в произвольном порядке. То же почти всегда касается и последовательности выполнения основных задач. Миссии задаются жестко. Все вражеские mech'и всегда оказываются в одном и том же месте – они просто ждут вашего появления с выключенными реакторами. Истребление одной партии роботов зачастую является триггером для "пробуждения" следующей. Здесь нет места для раздумий – если что-то шевелится на солидном от вас расстоянии, это обязательно окажется красным на вашем маленьком радаре.

Сложность возрастает постепенно, вместе с увеличением тоннажа боевых машин, обнаружением на поле боя новых видов оружия. Пока сражение не превратилось в скучный обмен сокрушающими ударами, можно попрактиковаться в точечном ведении огня. Как обычно, удобнее всего отстреливать врагам ноги. Потеря нижней конечности означает мгновен-

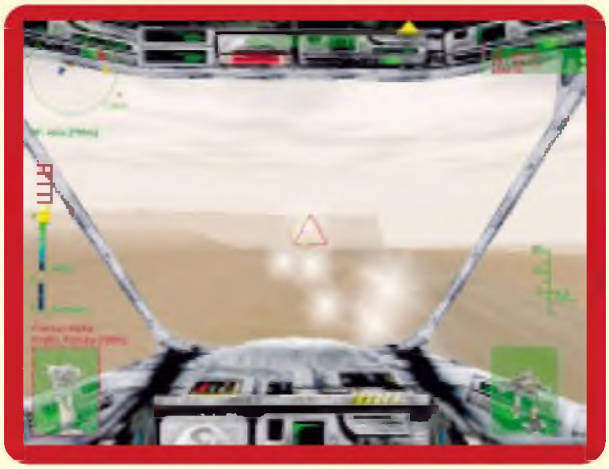
[4] Танки шебуршатся под ногами словно стадо тараканов. Этому конец. Один выстрел в ногу и он на небесах.

[5]

ную смерть – к тому же подраненные роботы очень комично хромают. Вообще, в MW3 предусмотрено солидное количество "финальных" анимаций. Все зависит от характера повреждений. Так, mech с пробитым туловищем валится на бок, подминая под себя конечности, падает на спину или "живот". Отстреленная нога заставляет несчастного выделывать невиданные па, раскидывать оставшиеся руки и ноги на большое расстояние от места трагической кончины. Повреждения, ваши и вражеские, мгновенно отражаются на соответствующих дисплеях – наблюдать за попаданиями очень легко.

А вот на помощников полагаться ни в коем случае нельзя. В отличие от разумного поведения вражеского AI компьютерные союзники проявляют чудеса тупости. Они никогда не думают об отступлении, могут подстрелить друг друга или вообще забыть о необходимости время от времени тревожить врага огнем. В иных случаях бестолковый компьютер способен полностью угрохать весь боезапас на примитивный бронетранспортер. Стоящий за пригорком, а значит – абсолютно недосягаемый. Хорошо еще, что поверхность земли может быть изменена. Всегда есть надежда, что десять воронок от ракетных взрывов, положенные одна на другую, наконец откроют вожделенную мишень для прямого выстрела. Кроме того, в функцию союзного AI входит тотальное истребление ваших роботов. А они не бесконечны, и в момент решающей битвы вы вдруг обнаруживаете, что для подопечных просто нет транспортных средств. А воевать пешком они не обучены. Такова селяви!

Вот мы и подошли к "экономической" части Mechwarrior 3. Mobile Field Base (MFB) способны не только чинить ваших глупых напарников во время боя. Они заменяют собой mech-лабораторию, где вы можете воплотить в жизнь свои соображения по сборке боевых роботов. Плюс MFB перевозят salvage, останки неприятельских машин и даже полностью работающие трофейные экземпляры. Каждый транспортер берет на борт до 300 тонн металлолома, и только вам решать, будет ли трюм до отказа набит пулеметными лентами или запасной броней. Запасы отряда ограничиваются лишь изъятым у противника – никто не будет присылать вам заказ по адресу "Вражеская планета, 33-й километр от космопорта. Партизанам". В этом ракурсе расточительность напарников, с которой они расшвыриваются боевыми машинами, становится чуть ли не криминальной. Перед каждым заданием приходится тщательно взвешивать, стоит ли вообще брать своих орлов в бой. А если стоит, то какую пушку им можно выдать. Чтобы потом не было мучительно больно.



Припомните им Курскую дугу

Фантастический Mechwarrior 3 выглядит скорее солидным танковым симулятором, нежели незамысловатой аркадной стрелялкой. Поединки никогда не сводятся к трехсекундным обменам выстрелами, а одно попадание не решает исход драки. От пилотов Mechwarrior требуется немного тактических соображений, чуточку изобретательности – и им воздастся сторицей. MW3 получился зрелищным, захватывающим проектом. Так что от смены хозяев серия ничего не потеряла. Единственная претензия к игре заключается в ее исключительной лаконичности. Четырнадцать заданий проходятся на одном дыхании. Остается лишь смутное чувство сюжетной незавершенности очередной части Mechwarrior. Впечатление усугубляется явно рассчитанной на большее количество заданий системой рангов. Когда за все время игры воинское звание игрока меняется лишь один раз, с сержанта на... старшего сержанта, нельзя не удивляться, когда же авторы рассчитывали присваивать почетные звания полковников и прочих генералов. В следующей инкарнации? Хочется пораньше. EXE

MECHWARRIOR 3

РАЗРАБОТЧИК: Zipper Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: MicroProse

Красивейшая любовно сделанная игра может по праву считаться достойным продолжением знаменитой серии. В данном конкретном случае бессмысленно рекомендовать быстрый компьютер и акселератор — вы сами галопом отправитесь за покупками, как только попробуете на вкус первую миссию.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, 3D-акселератор, DirectX 6.1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Требуется полный апгрейд вашего компьютера!

СЛОЖНОСТЬ	низкая
ГРАФИКА	★★★★★
МУЗЫКА	выключить!
ЗВУК	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

РИТМ ВЗРЫВА

EXPENDABLE

НАШ ВЫБОР

Дождались, а? Не, ребята, правда ведь, вот он — распрекрасный и всегда живой, конечно, не вечнозеленый вождь мировых пользователей булыжников, но такой же доступный массам и ненавистный интеллигенции: Expendable — бесхитростный и долговечный, как статуя в общественном парке...

Что куда более приглядный и общественно значимый, потому что мне вообще-то кажется, что хорошо поставленные уничтожение, всеобщая аннигиляция и тотальный погром с эсхатологическими разрушениями, правильными акцентами спецэффектов и ударениями пиротехники – мировая вещь, дар божий. Или, в самом пиковом случае, хорошо прожаренная яичница. Мне с глазками, пожалуйста.

Как постарел, как изменился

Мы уже имели непосредственное счастье (прискорбную случайность, трагическое недоразумение) короткого знакомства с изделием "E". На встречу с "Первым взглядом" Expendable явился непричесанным, непрерывно жующим юнцом, с массой идей, которые считал невероятно привлекательными, – и едва-едва не завалил собеседование... Не будь там режима на двух игроков – уж я бы ему такое прослушивание устроил, мало не покажется!

А теперь остепенился, благонравно развалился на двух с лишним десятках уровней, наполненных... наполненных... нет, средствами нормативной лексики моего восхищения не передать. Да и не совсем нормативной, пожалуй, тоже.

Кажется, там есть все – любое из окружений, полуактивных фоновых бэкграундов, что встречались мне на пыльной и заброшенной дороге плоских приставочных блокбастеров. Никаких особых требований к единообразию и общей согласованности – главное, чтоб интересно было, ярко было, было быстро и не скучно. Из пресловутого бетонного желоба выпадаем на подземную базу с поездом метрополитена, оттуда – прямиком на крыши небоскребов, далее – пустыня с редкой растительностью, пирамиды ацтеков-инков-майя в занесенных снегом горах, бетонированные военные базы и сырые джунгли с замершей строительной техникой а-ля Парк Такого-то Периода. Бред, скажете? Пусть так, но... Разнообразно, броско, головокружно. Глаз не успевает привыкнуть к какому-то одному набору декораций, резкие, рельефно четкие смены антуража придают скорости и динамичности и без того сверхскоростному и ультрадинамичному безобразию, именовать которое я могу не иначе как тридевятицарственным словцом "экшен".

Не задерживаться! Не переговариваться!

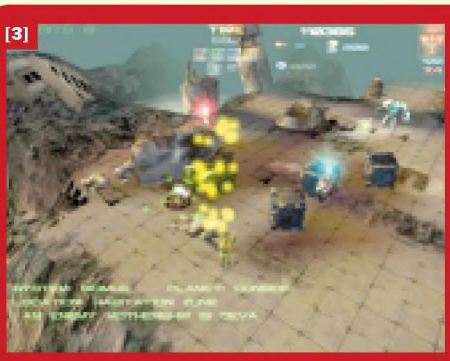
Слова "динамично" и "ярко" – это магическая формула, заклинание успеха Expendable. Он быстрее звука, он равен скорости света – времени, с которым вспышка очередного взрыва достигает ваших расширенных зрачков. Он сам взрыв.

Если снова прибегнуть к спасительной киношной терминологии, то видеоряд Expendable близок к гипершизоидным творениям отставных режиссеров рекламных роликов. Помните "Армагеддон"? Вот-вот. Камера не на чем не может сосредоточить своего внимания дольше, чем на три секунды; шикарные, невероятные кадры, которые стали бы незабываемыми, если бы про-

[1] В темноте война красива...
[2] Знаменитый огнемет — посчитайте оттенки!

• Фраг Сибирский •

держались на экране достаточно долго, чтобы дойти не только до подсознания, но и до мозга, уходят в небытие тысячами. Из одного скриншота изделия "Е" можно, если подойти разумно и экономно, нарезать спецэффектов для двух-трех среднего уровня TPS, одного не самого последнего FPS и еще для аркадных гонок по фильму "Звездные войны". Но это не Тэ и не эФ ПээС, это даже не "Звездные войны", это шутмать-ем-всех-ап, и плевать тут хотели на ваш эстетский всхлип против подобного мотовства. Задерживаетесь вы ровно настолько, чтобы убедиться – происходит что-то жуть как красивое. Только вот совершенно не успеваешь понять – что именно.


[3]

[4]

[3] Сейчас будут терзать мутанты. **[4]** Полюбуйтесь на тех, передних... Чем не Джулс с Винсентом?

Поэтому не взыщите, если мой отчет покажется несколько... э-э-э... лишенным связности и хронологической точности. Уж очень все проворно. И я был бы рад остановиться, осмотреться и доложить как предписано уставом УЧУ-службы, но... То самое "но". Взгляните-ка на последний подзаголовок. Этот конвойный девиз Expendable будит во мне голодного зверя.

Как приспособить заторможенные рефлексы играющего (да! в это еще и играть приходится!) к безумной скорости сорвавшегося с цепи видеоряда, скачкам растущих в масштабах взрывных спецэффектов и такой нервной, оторванной, отмороженной пальбе (точно Общество Любителей Четвертого Июля, заседающее в правлении Rage и жаждущее фейерверков, светящихся, сверкающих и сияющих зрелищ, окончательно съехало с катушек)? Ах, не хочется вам? А ну – вперед! По одному! Не бакланить!

Беспощадный таймер безжалостно отсчитывает секунды – железно, четко. Кончится время, и приезжает вел. и уж. "экспендабль" – удар с орбиты, распыляющий на первичные молекулярные структуры всё и вся. Вперед! Нельзя стоять! Не трепаться, я сказал! Голову, котелки ниже!.. Просто пенитенциарные замашки какие-то, ей-богу. Непрерывный бег вперед взапуски с часами: стрельба на бегу, поиск карточек от криогенных камер и ключей от массивных ворот на бегу, охота за бонусами на бегу, возня с оружием на бегу, прохождение ловушек на бегу... Фон пролетает мимо двумя смазанным полосами, огонь исчезает бесследно за краем экрана до того, как успевает превратиться в эффектнейший пар.

Ты посмотри на мой шотган

По этой вот причине я не могу полно и четко охарактеризовать весь арсенал смертоубийственных предметов, перебывавших в моих руках и руках моего напарника (слишком занят был – ласково говорил с ним матом и грозил скорым экспендаблем). Из чего только я не палил... Но в памяти осела всего парочка разновидностей – из тех, что достаточно только раз увидеть, и уже невозможно позабыть. Ну и схватки с боссами – более-менее статичные, где все вооружение моросит градом с небес, а также кое-какие об-щие тен-ден-ции.

Перво-наперво: есть возможность апгрейда каждой единицы арсенала, или, если сказать прямо – чем больше одинаковых пушек собираешь, тем круче это орудие становится: лазер начинает палить утроенными импульсами, у пулемета и ракетницы повышается скорострельность, рэйлган, "убийцф боссов", удиняет разряд, импульсная пушка быстрее перезаряжается, и т.д. То есть каждую можно "докачать" до предела и положить пред изумленными очами напарника. Мод, "я покажу тебе свой шотган, если ты покажешь мне свой"...

Да, шотган... Он и есть один из тех двух приборчиков, что выделяется из общей массы разноцветных пукалок. Всем шотганам шотган. Не побоюсь заявить, что такого КРУТОГО ОБРЕЗА не было со временен этого... как его... "Дума" (ничего себе, а?). Дело в том, что самого выстрела не видно (в отличие от всех остальных маленьких железных друзей Expendable) лишь хрустально-прозрачный венчик огня, рвущийся из дула, да результат – унесенная прямым попаданием лучшая половина картинки. Вражеские морды срывает на раз, а еще там есть один уровень, где стоят на постаментах такие симпатичные (и хрупкие!) мексиканские расписные горшочки... Понятно? И шотган лежит неподалеку...

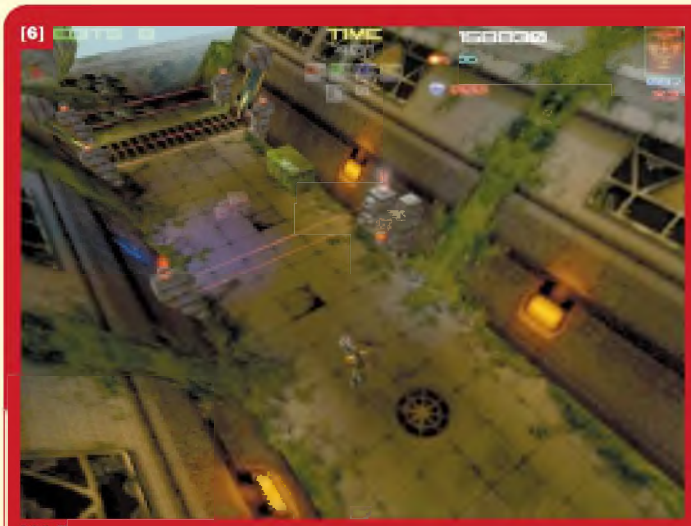
А номер второй – огнемет. Не заметить его очень и очень сложно – огромный бак на спине, а из раструба жерла рвется радужный огненный выхлоп. Тактика применения близка к поведению того парня из "Чужих": поворот окрест себя на 360 градусов с зажатым курком. Дайте мне место! И вражьи огнеметчики не промах – одни из самых опасных.

Большой босс

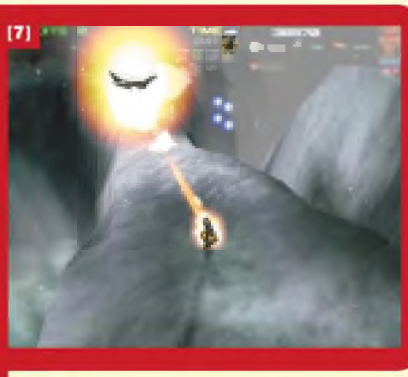
Пока не забыл – о врагах. Они отчаянно косят под стримрайдеров из MDK, это раз. Посмотрите хотя бы на того, что болтается в спасательном круге посреди бассейна на крыше... Или на того, что сталкивает бревна (катит балоны, гад) с лесопова на головы товарищей-сообщников... Уме-

[5]

[5] Засада в зеленых холмах.



[6] Лазерные ограждения, исчезающие через равные промежутки времени, требуют полного сосредоточения. А часики-то тикают! [7] Уникальный, потрясающий, смертельно убедительный кадр! Выстрел из шотгана по летающей цели.



лец! Искусник. И два – они настолько же отчаянные тарантиноманы. То есть палят из пистолетов, нелепо выгнув кисть с зажатым оружием – спасибо, хоть плашмя не наклоняют, – как будто таким образом пуля до цели долетит быстрее, либо с двух рук одновременно, тоже с характерными ужимками – сдвинув пистолеты вплотную и стреляя синхронно из обоих стволов.

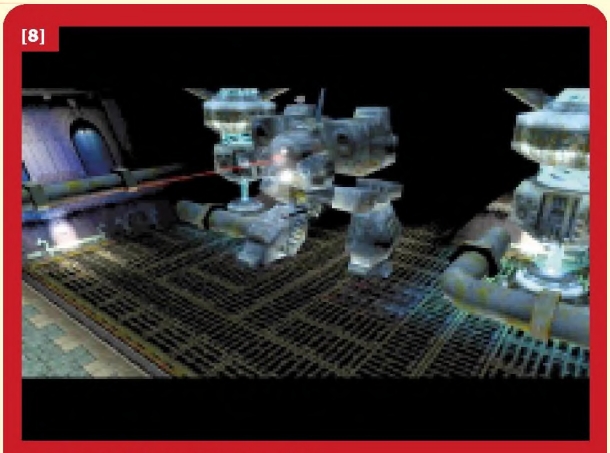
Это что касается пришельцев. Есть у них и помощники – боевые двуногие роботы, техники и турели, а также зубастые зеленые монстры-мутанты. Эти стрелять не умеют, поэтому особого интереса не представляют – как и вполне безобидные крабопаучки, гнездящиеся среди военнопленных.

Ну и, конечно, боссы. За всю игру встретились всего два (не считая призовых) уровня, где этих боссов НЕ БЫЛО. То есть на всех остальных они БЫЛИ. Рискнете сосчитать, сколько их?

Здоровые, откормленные, как немецкие десантники, есть механические, есть и натуральные биодогические. Первых больше... База с крутящимся реактором и турелями – это ведь тоже босс? Самый маленький – зеленое чудище ростом с трех космических спецназовцев, стрелять в которое почему-то нельзя. То есть можно, но толку от этого никакого. Надобно палить по клапанам потока пламени в стенах, его и поджарит – любодорого смотреть, какой шашлык палучица. Ах и вай! Ну а самый большой, понятно, последний – двуногий робот с лазерным прицелом, тактически ничего особенного, лишь держитесь подальше и плюйте в подлеца из ракетниц. Да, остерегайтесь моментов, когда он краснеет! И не надейтесь – от перегрева двуногий не разваливается, а напротив – шмаляет своим коронным мультиразрядом...

Еще

Несколько завершающих штрихов – из того, что уцелело на донышке восприятия. Восхитительные лазерные прицелы (чей-то вострый глаз даже засек их красноватый отблеск на мокром асфальте) используются вопиюще мало. Можно даже сказать, совсем не используются. Продвижение вперед подстегивается не только временем – ненавязчивые такие подсказочки вроде рухнувшего на трубопровод аэроплана (падение показывается камерой, скользящей вдоль всего корпуса – в духе Майкла Бэя), открывающего проход. Всевозможные силовые поля/лазерные изгороди/лучевые заслоны используются сверх всякой меры, главным образом потому, что убивают мгновенно и безболезненно.



[8] Главный босс идет на войну.

Еще штук шесть жизней теряешь на попытках извлечь утерянный шотган из опасной лазерной зоны.

Скажу вот что: если 6 звездочек в "Графике" для Expendable – это явно маловато (я вообще-то 8 дал, но не влезло в плашку), то шкала "Интересность" у него напоминает спидометр. Если поймал нужный ритм, летишь вперед на всех парусах, инстинктивно решая проблемы с картами-ключами, и кажется, что можешь находиться в этом состоянии вечность. Но вот пропустил ключик, слетел на обочину, сбился, словом, – и все очарование исчезает...

И еще песнь – о висящих в воздухе криогенных камерах, в которых содержатся некие обнаженные личности. Если к ним подойти без ключа, шипение выходящего газа и смерть фирмой гарантируются. Есть и обычные заложники – такие же голые, но без камер. Прискорбно – если такого полоснуть из огнемета, то посреди экрана возникает милостивая надпись "MERCY KILLING". Нет! Я его специально, гада, спе-ци-аль-но, понимаете?! Просто так! EXE

EXPENDABLE

РАЗРАБОТЧИК: Rage (New Castle)

ИЗДАТЕЛЬ: Rage

Не читать! Продолжать движение! Сможете смириться с уставом местных надзирателей — ваше счастье. Потому как посмотреть действительно есть на что. Если успеете.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 200+), 32 Мбайта RAM (рек. 64+), DirectX, Direct3D-совместимый акселератор (рек. Riva TNT (AGP) или Voodoo 2).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Официальная Интернет-страница игры:
http://www.rage.co.uk/expendable/expendab.html

Contra+
Ikari Warriors

СЛОЖНОСТЬ
ГРАФИКА ★★★★★
МУЗЫКА ★★★★☆
ЗВУК ★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★
СЮЖЕТ ★★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4/5

ДЕНЬГИ К ДЕНЬГАМ

ALIENS VERSUS PREDATOR

Как сделать конфетку из совсем других субстанций? Да очень просто — поучиться малость у Rebellion Studios и FOX Interactive. Как исправить плохие уровни? Элементарно — смотреть на них через специальные хитрые фильтры. Как сделать древний, как мир, геймплей свеженьким? Нет, не разогреть в микроволновке, а выпустить на сцену сразу трех главных героев, каждого со своими особенностями. Пока игрок разберется, что к чему — глядишь, уже и купит...

ет, нет, не пугайтесь. Я не собираюсь ругать вашего любимца, я и сам его с удовольствием прохожу. Ну, не шедевр, даже не крепкий середнячок, но вполне уверенная работа, острого негативизма никак вызвать не способная. Если бы еще записываться позволяли...

День

Раннее утро, первый луч солнца наотмашь бьет по лицу, и красный цвет, просвечивающий сквозь веки, ненавязчиво напоминает очередному безымянному спецназовцу, что через пару минут прозвучит сирена, а штурм захваченной Чужими базы назначен именно на сегодня. Красный цвет, цвет крови. Человеческой крови. Не омерзительно желтой кислоты, проедающей сталь и бетон, не флюоресцирующей зеленой водички, разбрызгивающейся по стенам, а настоящей крови.

Да, он не гол, не беззащитен, у него есть оружие и бронекостюм, он оснащен детектором движения и фотоэлектронным умножителем, в его распоряжении пули, гранаты... Но он один, один против всех, и пути назад не будет. Как не было этого пути у его предшественников, которым не повезло. И у тех, кто пойдет за ним, если он ошибется хоть раз... А что делать? Если Чужих не остановить — сначала эта секретная база, а затем и вся Земля...

Ночь

Охота. Каждая цивилизация рано или поздно понимает, что все на свете сводится к ней. Любой спорт, любая игра — это суррогаты охоты, суррогаты Игры по самым высоким ставкам. Такие понятия, как "честь охотника", "достоинство жертвы" рано или поздно проникают в сознание даже отсталых рас. Что еще в этой жизни столь же естественно, как битва на равных двух интеллектов, двух взглядов на жизнь? И что может быть правильнее, чем смерть слабого?.. Он был неправ — и потому недостоин жить. Пусть же покинет этот мир с достоинством, если оно у него есть. Или просто сдохнет, как безмозглое животное, если недостоин почетной смерти.

Охотник — это больше, чем хобби, больше, чем профессия, больше, чем призвание или судьба. Охотник — это вся жизнь. Жизнь лучшего, жизнь властелина чужих жизней, вольного выбирать, чью забрать следующей. У него есть оружие, первейшее во вселенной, системы, усиливающие его зрение и маскирующие его от любопытных глаз. Есть медицинский компьютер, и он может не думать об укусах и жалких ружьях местных жертв. За его плечами — тысячи лет развития технологии. Он — хищник, свободный и гордый.

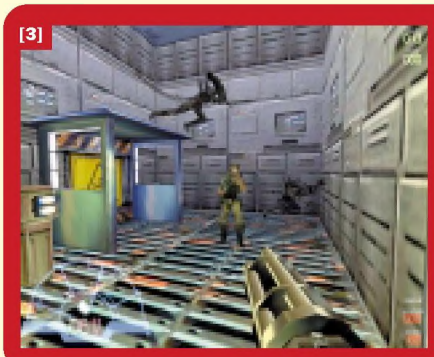
Свет

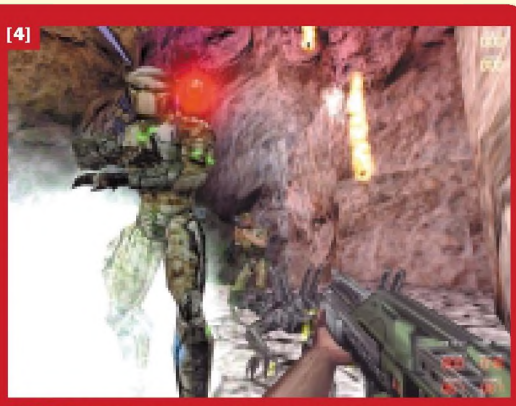
Свет. Я вижу свет. Я хочу есть. Голод. Я маленький, но голодный. Тьма вокруг. Свет. Впереди. Бегу. Поверхность. Свет. Выше. Цепляюсь. Голодный. Очень голодный. Королева. Королева тоже голодная. Наверное. Цепляюсь. Потолок. Пол? Потолок. Голодный. Свет впереди. Вот! Теплый, мерцает. Боится. Жало? Потолок. Вниз. Не больно — я пока маленький. Хвост. Голодный? Королева голодная. Отнесу еду. Маленький. Но буду большой. И умный. Принесу много еды Королеве. Остальное съем. Не буду голодный.

Что это? Больно. Бегу. Больно! Кусаю. Рву лапами. Кровь. Панцирь пробит, кровь. Брызги. Кричит. Не шевелится. Ничего, не

[1] Мясо. Мясо светится. Еда. Для Королевы. **[2]** Чужие здесь не ходят. А бегают и кусаются!

впервые. Зато еда. Много. Не страшно, боль пройдет. В гнездо. Там моя Королева. Стена. Потолок. Дыра. Нора. Темно. Но я все вижу. Я служу Королеве. Я буду самым сильным на свете. Будет много еды. Свет. Королева.


[3]


[4]

[3] Я бы рад помочь, да кислотой зальет — все равно труп получится. **[4]** Охота за охотником. Жаль, я здесь участвовал в качестве приманки...

Тьма

Подвиньтесь, ребята. Хоть вас и трое, и зубов, оружия и прочих неприятностей у вас хватит на всех, дайте и Господину ПэЖэ вставить словечко. Что в игре Aliens versus Predator всерьез поражает – так это тьма. Точнее, обе тьмы. Первая – это тьма, царящая вокруг. А вторая – это тьма особенностей, которые надо изучить для того, чтобы не умирать постоянно.

Поговорим сначала о первой. Тьма окружает нас теплым и уютным материнским чревом, она насыщена звуками и слегка подсвечена цветастыми лампочками (весьма слегка). Она пугает и защищает, давит и хранит. Если научиться с ней дружить – игра приобретает смысл и перестает раздражать. Осталось только перебороть самого себя...

Помните, как мы нервничали в свое время, когда после яркого и праздничного DOOM'а получили мрачные и темные подземелья Quake? Там был хотя бы один цвет – коричневый – а тут нет вообще ни одного. Даже специально подбирая места для скриншотов, чтобы вам было что-то видно, я так и не нашел ни одного, где сбоку не наползала бы вездесущая чернота.

Как мне кажется, разработчики приняли такое решение, чтобы замаскировать откровенную убогость архитектуры. Помните, в апреле коллега Скар ибн Вершинин закончил рассказ о бета-версии словами "о некоторых явных недостатках AvP тоже стоит поговорить уже после релиза окончательной версии игры"? Не помните... А вот я помню – ибо недостатки не дают о себе забыть. "Движок" слабый, полигоны крупные и немногочисленные, текстурки же, наоборот, мелкие и размытые. Есть у меня сильное подозрение, что разработка "для PC как для приставок" до добра не доводила и не будет доводить, пока приставки не догонят родимые писишки по "железу". То есть еще года два, а то и все три. Ну да ладно, вернемся к тому остроумному ходу мыслей, которым, видимо, руководствовались авторы AvP.

Итак, архитектуру сделать сложной не смогли или не захотели. Значит, будет плохо выглядеть. Это легко лечится. Скроем недостатки темнотой, а заодно и получим классную атмосферу за счет правильно подобранных звуков. Но тогда станет скучно и трудно играть. Так сделаем же финт ушами! Дадим каждому игроку, за кого бы он ни играл, кучу режимов зрения, которые вроде бы что-то показывают, но рассмотреть огрехи архитектуры и текстур не дают! Как выразился классик Скар, "что вам больше нравится – видеть черное или белое?"

Цвет

В самом деле, давайте по порядку. У каждого существа, за которое мы будем играть, есть "режимы зрения". Проще всего, разумеется, они у рядового морпеха. Либо обычная темнота (от которой нас к тому же изо всех сил пытаются отвлечь попискиванием и белыми точками на экране детектора движения), либо фотоумножитель. Все такое размытое-размытое, на свету вообще белеющее до полного выцветания, да еще и одноцветное – зеленое. Можно кинуть осветительный патрон, но светит он недалеко.

Второй страдалец – Чужой. В обычном ("охотничьем") режиме разглядеть что-то все равно не получится, ведь глаза у инозвездной таракашки похожи на мощные линзы, и поле зрения – градусов эдак 180, а то и больше. Пять минут – и мигрень гарантирована. Хорошо хоть, врагов подсвечивают разными цветами. В качестве альтернативы предлагается "навигационный" режим. Нечто вроде умножителя, но неравномерного – вдалеке почти всегда все белое, а вблизи видно даже в темноте. Искривление все равно сохраняется, так что архитектуру тоже не видно.

И, наконец, Хищник. Зверушка, бесспорно, крутая, а что толку? Обычный режим – он и есть обычный, как у солдата. Темнота и мрачность. Зато есть целых три "техногенных". Первый, как и положено ночному зверю, дает возможность видеть в инфракрасном диапазоне. Люди красные, стены синие. Ничего кроме людей не разглядеть. Второй – для техники и Чужих. Все красное, враги серые. Третий – аналогично, но для самого себя. Все зеленое, Predator и все, что к нему относится (например знаменитый метательный диск), ярко подсвечено белым. В итоге, что ни выбирай, окружающего не увидишь.

Мрак

В остроумии такому подходу не откажешь, да и поставленные проблемы он вполне решает. Любители архитектуры могут расслабиться и ждать Daikatana или Wheel of Time, а остальные начинают играть. И обнаруживают, что подпрыгивают на стуле и издают непонятные звуки, когда их персонаж в очередной раз умирает жуткой смертью. Ибо от далеких предков нам остался мощный страх темноты и не менее мощное желание оказаться где-нибудь подальше, когда из этой темноты что-нибудь опасное с нехорошими звуками выпрыгивает. Игра цепляет за нервы, и тем сильна!

Я не буду в очередной раз повторять рассказы, уже не один раз везде повторенные (например все в том же апрельском "Первом взгляде"), разве что пройдусь по ним телеграфным стилем, чтобы вся информация была под рукой. Итак, Чужой. Alien. Любимец детей и стариков (когда я перечитывал рецензию перед отправкой, сам себе поразился – про человека и Хищника написал от третьего лица, а чувства Чужого, оказывается, смог передать только от первого). Труден, очень труден, ибо только ближний бой (лапы, хвост и вставная "кусалка" в пасти), да еще и в полном 3D: с прижатой кнопкой crouch ползает по потолку и стенам без проблем. Постепенно растет.

Человек. Слаб, нежен, но с мощным оружием, к которому, впрочем, очень нужны патроны. Знает о врагах заранее, но очень не любит ближнего боя (даже пристреленный Чужой зальет своей кислотой – и не успеешь "Мама!" сказать). Хуже всех видит.

Хищник. Танк, а не Хищник. Все в любой момент можно восстановить (и здоровье, и энергию, хотя и не спеша), есть "вечное" оружие большой силы, видит всех и всегда (да еще и оружие само наводится), а сам умеет становиться невидимым. Самый легкий персонаж для прохождения одиночной игры, главный недостаток в сетевой – пятна крови, выдающие местонахождение.

[5]

[6]

[5] Всегда мечтал рассмотреть Чужого как следует. Но не троих же сразу!
[6] Жертва. Чести и достоинства не имеет. Умрет. Такова справедливость Хищника.

Хищник. У него много особенностей, но силушка богатырская способна возместить их незнание. На всякий случай вот основное: диск, хоть и очень крут, любит застревать в стенах, и не всегда его удается добыть назад. Так что только при необходимости. Больше всего надо бояться face hugger'ов, ибо мелкие, нестрашные, а убивают с первой попытки и до смерти. Королева, хоть и страшна, но достаточно держаться на дистанции и владеть стрейфами. Почаще использовать невидимость (увы, многие крупные враги видят сквозь нее) и не забывать переключать виды зрения – у Predator'а они на все случаи жизни.

Да, и помните: за выполнение миссий с определенными условиями (их сообщают) дают подарки. Скорее смешные, чем полезные, но все-таки стимул проходить миссии аккуратно. И, кстати, не огорчайтесь, что миссий всего пять для каждого существа – успешное прохождение "обычных" миссий открывает призовые, и чем сложнее был выбран уровень, тем больше. Для полного исследования игры придется пройти все на уровне сложности "Director's Cut".

Только вот странные они, эти три. Приставочные до мозга костей. Я понимаю, я все понимаю, три игры делать – много денег надо. Много денег – мало уровней будет в каждой из игр. Как игроку это объяснить? Да никак – просто запретить записываться. Каждая смерть – повторение уровня сначала. На каждом уровне десяток смертей. Вот и удесятерили длину игры, да еще бесплатно. Когда же вас, придумщиков эдаких, жизнь научит, что на PC свои законы, и сохраняться здесь принято...

Кайф

Впрочем, так ли все это важно? Ну, ужас. Но не "ужас, ужас, ужас", как говорили в неприличном анекдоте. В конце концов в игры мы все играем ради двух вещей: адреналивого шторма в крови во время самой игры и эндорфинов, послушно впрыскиваемых себе организмом после победы. И то и другое в AvP есть, и в большом количестве. Хоть и придирался я все время к явным и тайным неприятностям и проблемам, в избытке усеявшим шкуру нового зверя, а не хочу, чтобы канул он в небытие. Не так уж часто удается увидеть игру с лицензией такого калибра, сохранившую что-то живое, человеческое, и достаточно интересную, чтобы в нее с удовольствием играть. После шутеров по "Звездным войнам", эта – пожалуй, первая. EXE

Жуть

А вот о чем надо рассказать – так это о правильном поведении. Буду честен, у меня освоение этого самого правильного поведения заняло далеко не один день, да и потом... Короче, прошел на Realistic пока только за Хищника. Над остальным надо работать. Как-то не ложится игра на извилины...

Итак, по порядку. Чужой. Секрет успеха – в трехмерности. Всегда помнить, где пол (да, это очень сложно, но необходимо). Кусаться нужно, но с умом. Лучше всего кормиться на невооруженных штатских (они там есть), это безопасно и вкусно. Вооруженных выносить, падая с потолка им за спины и работая лапами. Механизмы – ударом заранее взведенного хвоста.

Доблестный пехотинец. Искать, искать и еще раз искать оружие. Не допускать, чтобы патроны кончались! Здоровье и броня – туда же, их хватает, но с трудом. Когда есть огнемет – не поливать до упора, а поджечь и убежать, ибо сам догорит. Вообще, научиться использовать разное оружие с умом (это каламбурчик такой – умное оружие у него уже есть, осталось развить ум, чтобы его использовать). Встреченных Predator'ов – ДОБИВАТЬ! Не ждать, пока он заведет свою ядерную машинку и разнесет все вокруг.

Грусть

Она в том, что баланса, о котором мечталось при словах "Чужой" и "Хищник", скорее нет, чем есть. Хищник явно на порядок сильнее всех (по крайней мере в тех жалких экспериментах, которые у меня получились), а у Чужого быстрота бега не компенсирует отсутствие дистанционных атак. Жаль, сыграть по человечески в сетевую игру, чтобы проверить, как там с балансом и играбельностью, практически негде – серверы в Интернете, как бы это повежливее... короче, MPlayer, свет наш в окошке, – это бич божий. То не работает, то тормозит, даже у бедных американцев. А "народных" серверов практически нет. Кстати, и сама игра, похоже, тормозизма добавляет – сетевая часть явно не лучшая в мире. А найти сетку хотя бы человек на десять, да поиграть на ней недельку – ну-ка, у многих из вас такая есть?

В одиночной игре с балансом проще: в конце концов и управление весьма мягкое и приятное (только Чужой подкачал – как его, беднягу, колбасит на любом выступе и на всех углах, это что-то), и сложность растет постепенно, и, в целом, все не так уж плохо. Вполне реально в одной игре упаковано как минимум три.

ГНИЛАЯ ИМПЕРИЯ

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

Давным-давно, в далекой галактике... Эпизод I: Алчная Империя "Лукасфильм", движимая жаждой наживы, все ближе подбирается к захвату Республики, завершив строительство нового широкоэкранного секретного оружия. Силы сопротивления кинокритиков отброшены в резервации напором хлынувших зеленых Федерации. Добить их призвано подразделение Наемных Игродельцев, работающих на Джаббу Хатта. И у Вселенной осталась лишь одна надежда: одинокий Рецензент независимого астероида Гейм Икзе, бывший спецназовец, вставший на пути космических отбросов...

Ж-ж-ж-аль, не могу вытянуть из экрана титры и пустить музычку Джона Уильямса... Проблемы, с чего начинать любой рассказ, касающийся такой штуки, как "Звездные войны", возникнуть не может. Давным-давно, в далекой галактике... Набор устойчивых баек: картошка в роли астероида, нелетающий "Тысячелетний сокол" Хана Соло, клятва Лукаса "да больше ни в жизнь!". Давным-давно, в далекой... Набирающее обороты продолжение, отмена занятий в школах и общий выходной по причине тотального переселения американских тинейджеров всех возрастов в кинотеатры в день премьеры TPM. Давным-давно, в... Доблестные видеокорсары, спиратившие бобины с бесценным шедевром, завал кассет с кривыми надписями на обложках, да и я, собственно, ее не в секретном кинозале Каннского фестиваля смотрел. Давным-дав...

Не надо больше!

Всё, стихло. Речь не о кино с его игрушечным сюжетом, детсадовской войной, в которой никого не убивают крупным планом в целом, и хорошими парнями (я-то думал, что верхом идиотизма навсегда останутся мишки Йети, а теперь вот сородичи Джа-Джа Бинкса нагрянули) – в частности, традиционно мерзкой актерской игрой (бедняга Лиам Нисон...) и девятиминутным молчаливым дикарем Дартом Маулем с разукрашенной мордой. Никаких больше "давным-давно". Здесь вам не тут! Здесь – спешно (точнее – одновременно) испеченная суперэкшен-сверхкаркада, одна из трех ярких коробочек с соответствующими картиночками, долженствующими привлечь жаждущие взоры индивидуумов, за неделю до фильма стоявших в очередях в масках Дарта Вейдера. Кстати, за одной из коробочек ненароком оказалась вполне даже неплохая, можно сказать, хорошая игрушечка, но о ней другой разговор (листайте странички).

Как ваяются аркады по фильму, никому объяснять не надо. Берется раскадровка, по ней из пальца высасывается сюжет в стиле "а что было бы, если...", либо "а вот этого вы и не увидели". Требования минимальные, не системные: чтоб узнавали исковерканные лица актеров (или в крайнем случае одежонку); чтоб узнавали в однообразных текстурах уровней "силиконовые" спецэффекты киношки; чтоб лазерный меч был "как там", и ваще чтобы все как там было. А как играть? Да неважно, ну пойдите, ребятки, поглядите этот, как его, "Томб Райдер", у меня сын играет, вот такой же сделайте, в натуре, какая вам, на фиг, разница...

Утешительный приз

Так, что там у нас по списку... А, да, лазерный меч, он же световая сабля. Непонятно как работает, но у всех Джедаев есть. А у нас в игрульке целых два самых что ни на есть настоящих Джедая – ну прям как в фильме, да, Эван Мак-Грегор и Лиам Нисон, Оби-Ван Кеноби и Квай-Гон Джинн, вон они, на картинке. То есть два лазерных заноси в регистр: зеленый (учителю) и синий (ученичку).

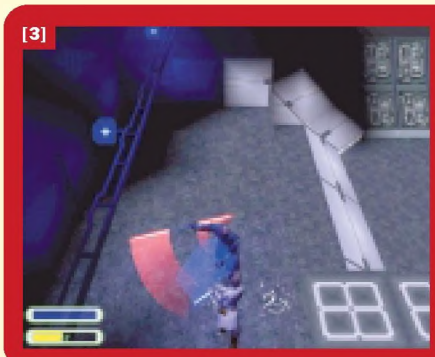
И самый неповторимый звук на свете: вибрирующий гул, дрожащее звучание включенного светового меча. Работать им можно во всех направлениях: широкие боковые сметающие, серия с проворотом корпуса, удары в прыжке – классическом джедаевском сальто – и даже свирепый круговой взмах. Техника работы Кеноби и Джинна не самым

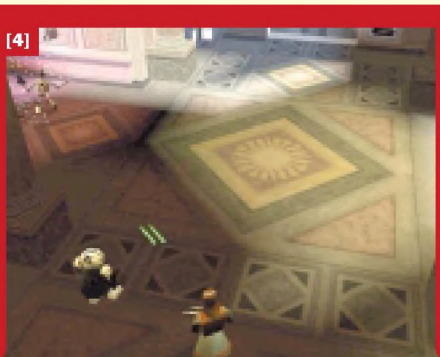
[1]

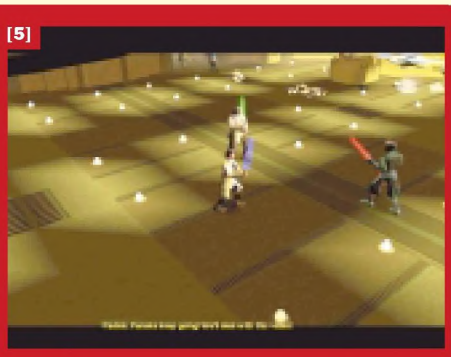
[2]

[1] Стильное меню с ударными кусками из фильма порадовало почти так же, как лазерный меч.
[2] А это как в фильме — кто не знает, Квай-Гон почти что мертв, Оби-Ван сердится в своей клетке.

• Фраг Сибирский •







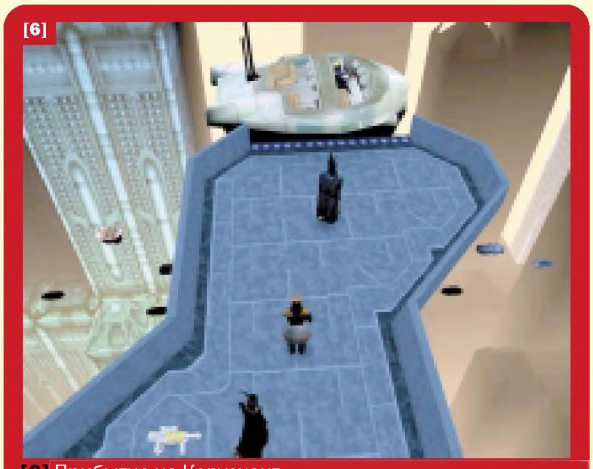
[3] Разгар боя... Умри, прислужник Сита!
[4] Широкая спина Панаки — наша крепость.
[5] Вот это честно, вот это по-нашему, по-джедайски...

заметным образом отличается: Джинн предпочитает мощные короткие удары, завершающий – в прыжке, а Кеноби, как менее опытный, размахивает мечом, точно регулировщик – жезлом, да еще обожает вертеться. Внешне – инверсионные следы за мерцающими лезвиями, роняющими разноцветные отблески во мраке, шипящие вспышки белых искр в момент удара – все как надо.

Самый коронный трюк, конечно, – отражение выстрелов. Процесс этот воспроизведен настолько ловко, что поначалу просто-напросто гипнотизирует. Первая схватка с отрядом андроидов, когда Кенни и Джинни бок о бок отбивают лазерные разряды куда следует, выглядит настолько хорошо, что мне почему-то вспомнились Dark Forces – как единственная великая игра по "Звездным". Jedi Knight и рядом не стоял, честно. Усиливающийся в момент движения лезвия гул, взвизг встреченного выстрела в щедрых, свободно рассыпающихся искрах и звонкое попадание рикошета – в ближнем бою звуки сливаются в один, скорость джедайских движений и темп пальбы андроидов настолько высокий, что все происходит практически одновременно: выстрел, удар мечом или рикошет, падение металлического тела. Озирая усеянное телами поле боя, думаешь: а это я сделал?!

Ее используй

Слушайте, чего-то мне катастрофически не хватает... Что-то забыл. А-а-а-а-а!!! Сила! Без упоминания которой рецензия на "Звездные войны" – как Люк Скайуокер с пулеметом. В TMP встречаются два проявления этой самой сильно-сильно невероятной Силы (кстати, слышали – это ж какие-то микроорганизмы в Джедаях наших живут... будем ждать вскрытия). В фильме их два с половиной. Итак, первое: вытягиваем руку – вж-у-у-ух – пять андроидов полетело на стену. А ничего себе приемчик... Второе: в разговоре (ага, тут еще и с NPC приходится общаться... нудно так) реплика подсвечивается красненьким, нажимаем на нее – это не просто голос, это ОСОБЫЙ голос. Все с нами согласны – и грабители, и прислужники Хатта. Не действует, напомню, на самого Джаббу и Уатто, летающего торговца (такую тушу эти крылышки удерживать не могут! Не могут!). Обломимся, как Нисон, засмеют только... А, да, в кино Мак-Грегор еще меч к себе притянул.



[6] Прибытие на Корускант.

Как у нормальной медали, у Силы всего пара сторон. Темную эксплуатирует Дарт Мауль – кидает одинокий ящик и бьет красноватыми молниями. Отсебятина полная... Видно, пальцы кончились. Последняя схватка один на один просто никакая. Мауль двигается по одному и тому же маршруту, с заученностью автомата выполняя развлекательную программу аттракциона "Финальная битва". Веселее участвовать в нечестной драке "двое хороших против плохого" за Кеноби – ух, там Дарт и крутится со своим сдвоенным мечом, только успевай блокировать.

Всякие там бластеры (аж три вида) не используются в принципе. Зачем из этих образчиков дебилизма и олигофренизма пулять, когда такая крутая штука, как лазерный меч есть? Тем более стрейфиться Джедаи нормально ну никак не умеют, а одними перекатами сыт не будешь. Зато умеют два не-Джедая: капитан Палака и королева/служанка Амидала/Падме. Первый попадает под командование в столице Республики – городе-планете Корусканте, а вторая – периодически на двух последних уровнях, при штурме дворца Тида. Лазерными мечами не владеют, отражать выстрелы не могут, поэтому погибают куда легче. У капитана помогает спаренный бластер (так и хочется шотганом обозвать), а королевой с ее жалким электрошокером (способным, правда, обратить чугунных роботов супротив своих же комрадов) вообще вперед лезть строго воспр., лучше прятаться за широкую спину того же самого Палаки. Кстати, модели всех без исключения героев на редкость отвратные. То есть со спины (точнее, с этого концептуального ракурса сзади-очень-сверху) они, может, и неплохо выглядят, но вот физиономии... Если бы у Натали Портман был такой нос, она бы застрелилась. Да, и еще – для тех распустивших слюни личностей, стонущих, что "диалоги прям из фильма", – в финальных титрах группа озвучки указана в полном составе... Все участвующие – актеры амплуа "третий труп слева". Спасибо хоть студия звукозаписывающая настоящая, лукасовская.

Добро пожаловать на Татуин

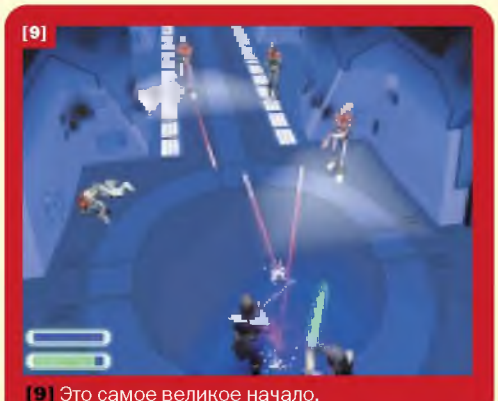
Маршрут нашей экскурсии – Набу-Татуин-Корускант-Набу. Больше всего радует этап первый – на боевой станции Торговой Федерации, динамичный и достаточно напряженный, с непредсказуемым маршрутом. Пролетает быстро, точно взмах лазерного меча. На самой Набу ску-у-чно – блуждания по джунглям со СПРАЙТОВЫМИ деревьями (в виде сверху они выглядят не лучше... Так испортить захватывающий вид с башни

[7] Красивым местом был бы дворец, да спрайтов многовато.
[8] Босс сказал "уходите". Не очень-то и хотелось.

королевского дворца – это ж надо!) и заплывами наперегонки с крокодилами. Запомнились андроиды на летающих туретках. Еще мне хотелось бы знать, как удалой джедай (устал писать с прописной буквы) ухитряется перебираться на руках по веревке, не выпуская лазерного меча. Сила, да? Подводный город Гунга туземцев-гунганцев радует теми же спрайтами и вопиющим отсутствием красот, к тому же пришлось вывести в расход половину подданных Босса Насса, дабы добраться до подводной лодки. Королевский дворец вообще описывать не буду – убогий он, хоть и с водопадом. Надобно охранять Падме от толп захватчиков – при прямом попадании она ведет себя с истинно королевским достоинством, произнося "не беспокойся, мне всего лишь простреляли плечо". Я и не беспокоюсь, чё ты...

Татуин – выгребная яма во всех смыслах. Там в умах Наемных Игродельцев взыграла квестовость. Курсируя между Уатто, Анакином Скайуокером-Вейдером и Джаббой, можно упасть под грузом лапши на уши. И зачем разговоры? – все запчасти от "подрейсера" (кто не знает, что это такое, милости прошу на Star Wars Racer) валяются бесхозными, а деньги на ставку в гонке добываются в драке с чемпионом Хаттов (сбежал, однозначно, из Bio F.R.E.A.K.S.). Толпу бестолковых, хамящих и норовящих обжулить NPC, ходячий корм для Банты, нарезанных из четвертого эпизода "Звездных", руки чешутся перебить – а нельзя, разговаривать, понимаешь ли, никто потом не захочет. Зато можно безнаказанно и образцово-показательно набить морду сбежавшему из клетки монстру и роботам, разъезжающим на мусороуборочных машинах. Роботов всяких, кстати, навалом – от коробочек на ножках и служебных, серий TC-14, R2 и 3PI (D2 и PI0 существуют в единственном экземпляре), до следящих дронов. Часть идеологии как-никак, и не надо путать их с андроидами.

Верх интеллектуальной головоломки на Корусканте – в стихах: хочется к Сенатору "былет", да денег нет, крутой бинокль загнать за сотню – вот ответ. Два билета стоят двести – пересекаем вокзальную площадку и берем за сотню у сомнительного типа. Если нет навыков барахольщика, легче типа приморить из бластера Падаки и взять билетики за так. А дальше все хуже и хуже становится – даже коды к дверям подбираем ("красивы рассветы на Корусканте"), бесконечные пазловины с рубильниками решаем.



[9] Это самое великое начало.

Да ладно, шут с ней, с квестовостью, хуже когда аркадность кое-где играет. Лариску в джедаи! Пихаем туда-сюда квадратные каменюки, прыгаем по крышам и карнизам, плаваем, пуская пузыри, и сигаем по исчезающим колоннам. При том, что прыгает Кеноби коряво, а за сейвом лезть надобно за тридевять земель.

А еще направленная под ноги камера достойна аплодисментов – так, знаете ли, интересно ходить бесконечно кругами по свалкам и пустыням Татуина... Зловещая ложа Джаббы на Стадионе Мос Есмы полна таинственности: приглушенное освещение в баре, оркестровая музыка со сцены, я был бы рад остаться там навсегда, да вот только самого м-ра Хатта какой-то бивис раскрасил в фиолетово-кислотный цвет! Как любит говорить в таких случаях он сам, "куог-норвоорока-джедай". Полностью присоединяюсь.

В общем, если еще не поняли, зрелище довольно жалкое. Замашки примитивной аркады, где нельзя поднять с пола ни один из сотни разбросанных бластеров, зато за специально предназначенным к подбору экспонатом прыгаешь минут сорок; бредовая "квестовость", запертая в пустой беготне и приставании ко всем встречным, пока случайно не наткнешься на того самого нужного, которого требуется угостить любимым напитком в местном баре и договориться; плюс наносящий ку де грас экшен с толпами андроидов и роботов с силовыми полями, турелями и неуязвимыми танками, упорно убивающий первичную веселость худшими наработками Лариски Крофт. Может, она у них консультантом устроилась в надежде получить роль в "Эпизоде Втором"? Господи, кому-то ведь и его рецензировать придется... EXE

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

РАЗРАБОТЧИК: LucasArts
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts

Теплых чувств ни к кино, ни к игре не питаю, но кино хоть затребовало от меня куда меньше ментальных усилий. Да пребудет Сила с ними со всеми, аминь.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 133 (рек. Pentium 166), 16 Мбайт RAM (рек. 32), DirectX

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рекомендуется 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D

СЛОЖНОСТЬ	легкая
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★★☆
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★☆

3.5 ГИПЕРБОЛОИД

ЧУДЕСА ВО ВСЕЛЕННОЙ

STAR WARS: RACER

• Фраг Сибирский •

Буду короток и ясен: это игра по "Звездным войнам", и это хорошая игра. Впрочем... Если первое утверждение не нуждается в доказательстве, оно устойчиво и непоколебимо, как Коррелианский корвет, то справедливость второго может вызвать некоторые сомнения. Или я зря комплексую?

Сегодня вполне можно предложить полную и развернутую классификацию бессмертных эпохалок, выпорхнувших, выражаясь метафорически, из-под меча Джедая. Ну вот, к примеру, три основных класса: шутер благообразный классический, с контрабандистами и сами-знаете-кем в главных ролях; летало космическое благородное, X-, Y-, Z-винги против тайских бойцовых рыбок, и все такое; и аркадка дешевая приставочная, на повстанческой коленке деланная. Еще можно было бы ввести пункт "видеострелялка фиксированная обыкновенная" – в память о Rebel Assault. Так вот, пункты эти расположены в порядке убывания качества и энтузиазма, и накропать приличную игру вида третьего – это подвиг, достойный особой саги.

Да, перед нами аркадная гонка. Да, порт (или, в лучшем случае, единоутробный близнец-сиблинг) с N64. Но дьявол бы вас всех побрал – какая это гонка!

Гоу, подрейсер!

Тем, кто видел фильм, не трудно догадаться о природе этих самых гонок. Татуин, Арена, и крошка Дарт Анакин, единственный человек (хоть этот факт и под большим сомнением), чья реакция достаточно быстра, дабы справиться с управлением безумного экипажа на безумной трассе. Тем, кто не видел: во Вселенной есть разные миры, и где-то предпочитают гладиаторские сражения, где-то – бойцовых рыбок, где-то – президентские выборы, а на Татуине есть только одно развлечение, легальное настолько, насколько оно может быть легальным в таком месте, как это. Это гонки на специальных устройствах, именуемых "подрейсерами" (Podracer), или просто "подами". Тотализатором там заправляют Хатты, а сам Джабба является почетным гостем, так что можете не сомневаться – спортивная организация на должном уровне.

Внешний вид ПОДных агрегатов способен заставить разрыдаться. Как бы вам объяснить... Спереди два огромных-преогромных реактивных двигателя, соединенных энергетической перемычкой, а за ними – стальные вожжи и ма-а-аленькое сиденье возницы. То есть взяты классические лошади с коляской, фигурирующие в виде спорта под названием "бега", и переделаны на особый, лукасовский, лад. Дизайн их настолько же безумен, насколько и (техно)логичен. То есть если в 100000000 других, нехороших портов с приставок средство передвижения висит над трассой и входит в повороты без указания причин и особых примет вроде воздухозаборников и закрылок, то в SW:R все детали проработаны и натуральнейшим образом функционируют: спереди, на каждом двигателе, стопоры-лепестки, позволяющие всему устройству вращаться вокруг своей оси в произвольную сторону, и сзади, на круглой "коляске" (кабиной это не назовешь) – пара поворотных стабилизаторов. Конечно, это не имеет никакого значения для самой гонки, которую симулятором сможет обозвать разве что последний Йети, но сам факт наличия подобных живых устройств говорит о тщательности, душевности подхода.

[1] Натяни вожжи! [2] Почти что аэроплан. [3] Дело — труба.

Зовите его Анакином

Конечно, расположение примочек варьируется для разных "подов", а всего их тут – по числу пилотов – ровно двадцать. Есть, есть разница между возвышающимися в половину экрана монстрами-движками колесницы какого-нибудь отвязного гонщика Дуда Болта, Элана Мака или Арка "Бампа" Руза, и

[4]

[5]

[4] Глубоко, красиво, быстро... **[5]** У вас на Мон Баззе все ТАКОЕ большое?

крохотным устройством Анакина Скайуокера или, скажем, Рэттса Тайрела с Альдаром Бидо. Лично мне больше всего нравится Гасгано – зеленый парень на незамысловатой зеленой махине с открытыми турбинами. А вот уродец Нива Ки катается на откровенном истребителе без вожжей и средств управления – всем любителям Wipeout'а посвящается. Про отвратительного непобедимого чемпиона Себульбу вообще молчу.

Совсем не аркадное внимание к деталям, как техническим, так и просто-напросто колоритным, атмосферным, не заканчивается на внешнем виде подрейсеров. Жадный летающий недоумок Уатто готов предоставить, невзирая на зеленость физиономии, новехонькие запчасти (кольцевые ускорители "Plug 8" и "Block 5", стопоры марок II, III и "Treget", помповые охладители "Rod", силовые элементы питания) и списанные ржавые, но еще местами функционирующие экспонаты со свалки (контроллеры поворотов "Vectro-jet", сдвоенные и счетверенные инжекторы, отвечающие за скорость разгона, отражатель "R-300", повышающий точность хода). Не за кредитки Республики, конечно, за местную валюту, забарабаненную нелегким гоночным трудом. То есть можно долго откладывать и прицениваться к приглянувшемуся ускорителю, а можно семь раз подряд прийти первым и скупить половину лавки Уатто. Что характерно – приобретенные детализации необходимо еще и установить, для чего существуют специальный бокс и ремонтные роботы-дебилы, обожающие протягиваться сквозь реактивный двигатель вперед головой.

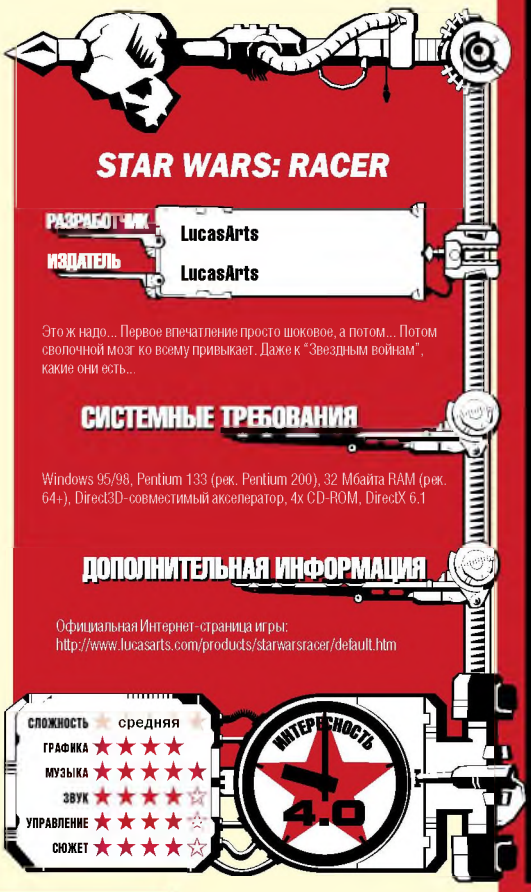
Тысяча чудес Вселенной

Сама гонка – аркаднее некуда, с полосками энергии для каждого двигателя. И не моргайте, если не хотите потерять один из них и отправиться на одной вожже в смертельно быстрый штопорообразный полет за оставшимся горящим. Реакция, внимание и еще раз реакция, те самые освобожденные рефлексы, которым, по словам шибко умных Джедаев-наставников, надо безоговорочно и беззаветно верить, – вот все, что от вас требуется. Если апгрейдами колесница набита по самые вожжи – добро; но все равно, ежели руки кривые, то никакой контроллер хода не поможет удержаться на трассе. Тренируйтесь, и Сила встанет на вашу сторону, а слабых и неуверенных в себе Сила ой как не любит.

Дороги, дороги... Бесчисленное число треков проложено на восьми планетенках – огненная пылающая Мон Басза, ледяная Андо Прайм, водный мир Аквалириса, снежные пустоши Маластра, техногенный город-планета Дово IV и, конечно, неизменный пыльный Татуин. Во втором кубке чемпионата добавляются довольно-таки невнятные Барунда (что-то вроде мира огромных деревьев) и Орр Ибанна, но это не суть важно. Красоты миров убивает скорость – беспощадная, неумолимая скорость двух рвущихся вперед реактивных лошадок – но каким бы "Бычьим глазом" Навиором (главный местный скоростник) ты ни был, сомнений в принадлежности любой из планет к реальности "Звездных войн" не остается.

Татуин – само собой, там даже есть тот узкий каньон и промежуток между скалами, где бились Себульба и Анакин; но ощущение хорошего, качественного дежа-вю не пропадает и в вентиляционных шахтах Дово (абсолютная свобода верчения по стенам и полета – Rollcage отдыхает), и в сталактитовой пещере, и посреди арен огромных городов, и в туннеле над океаном, у которого нет конца. Корабли над трассой – из "Звездных", встречные препятствия в виде транспорта или строительной машины – оттуда же. Трудно сразу сказать, за счет чего достигается такой эффект – графика довольно экономная, с минимумом "эф/ыксов", и до недостижимого "силиконового" великолепия ей не взлететь и в мечтах. Правда, дикие колесницы смотрятся даже в самом улетно-фантасмагорическом из окружений как вдитые, они однозначно и органично воспринимаются неотъемлемой частью мира вместе со своими турбулентными столкновениями, визжащими взлетами и грохочущими падениями – и скоростью.

Но на самом деле где-то 60-70% процентов великолепия, мощного и масштабного обаяния SW: Racer, составляют звук и музыка. Со звуком все должно быть ясно – даже в никаком SW: The Phantom Menace лазерный меч пел свою боевую песню без малейшей фальши. Именно так, как звучит, и должен звучать мчащийся во весь опор подрейсер – и если когда-нибудь эти штуки будут изобретены и начнут сталкиваться на телевизионных экранах, их столкновения будут звучать только так, и не иначе. Полное ощущение мощи реактивных коней – его заслуга. А музыка – это масштаб, это чистые, изумительно чистые "Звездные войны", как они есть, это отголоски той самой начальной композиции под плывущие вдаль желтые высокопарные титры, – при которой замирают и трепетно сжимаются сердца самых отъявленных агрофобов и космоборцев. EXE



СТРАТЕГИИ

ГУНДЕЖ ПО ДЕЛУ

Пять игр, без которых скучно

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

Один мой знакомый, врач “скорой помощи”, всю жизнь мечтал купить джинсовый костюм Lee. Мечта родилась лет двадцать назад, когда джинсовый костюм Lee олицетворял собой вершину человеческого благополучия и счастья. Он пронес эту мечту до наших дней и плевать хотел на моду.

люди привязаны к своему прошлому, и чем ты старше, тем тяжелее багаж. А в мире компьютерных игрушек год считают за два. Совершеннолетие наступает в 9, в 16 ты уже зрелый игрок, а в 25 лет – старик. А старикам полагается что? Гундеть и доставать всех воспоминаниями о боевом прошлом. Чем я, собственно, и собираюсь заняться. По примеру только что закончившего медитировать старика ПэЖэ. Ну что тут поделаешь – такое вот летнее настроение!..

Гундеть, впрочем, планирую конструктивно. Все (а особенно журналисты) жалуются на недостаток новых идей. Все признают, что мы живем в эпоху клонированного успеха, среди вторых частей и продолжений award winning блокбастеров. Подобное существование давно превратилось в кошмар для одних и вполне устраивает других – все зависит от отношения к клонируемым идеям.

Лично я не отказался бы от парочки-другой клонов, вот только разработчики с потрясающим упорством не желают копировать именно те идеи, которые этого стоят. Сегодня я хочу вытащить некоторые из них на свет божий и показать народу – может быть, у кого-то такие же странные пристрастия? Может быть, какому разработчику и сгодится?

Идеи, как им и полагается, старые, хорошо забытые. Причем (ужас-то какой) далеко не все вписываются в тематику “стратегической” колонки. Впрочем, я всегда ратовал за более широкую трактовку понятия “стратегическая игра”, пытаясь протащить в редакции следующее определение: “игра, в которой надо думать”. В свое время это почти удалось – очевидно, ББ смутно понимал, что все игры в основе своей являются стратегическими, а ярлыки, которые впоследствии на них навешивают, суть маркетинг и прочая суета. Первой игры это, впрочем, не касается.

Игра первая. Машинки

Разработчики гонок делают одну большую ошибку – они считают, что мы хотим ездить быстро. И потому вручают ключи от самых мощных машин, трассу сворачивают кольцом (чтобы не сперли тачку), убирают с дороги абсолютно все посторонние машины и людей (чтобы никто не пострадал) и отключают законы физики вместе со здравым смыслом (потому что водить никто толком не умеет, а педаль в пол – все хотят). Ну и где здесь fun? Carmageddon – это весело, но игра совсем про другое.

Идея, между тем, витает в воздухе. Ради бога, не надо кольцевых трасс. Дайте город, хотя бы маленький. Пусть по его улицам будут ездить другие машины – по

своим делам. Не асфальтоукладчики с лазерными пушками, а обычные машины – автобусы, грузовики, бандиты на джипах, бабушки бандитов на Volvo. Пусть пешеходы переходят улицы в положенных и неположенных местах, и не будет сотни очков за артистизм, а будет полиция и суд. Чтобы можно было разбиться и умереть. Чтобы помятый бампер – куча неприятностей, и светофоры, и знаки, и все так, как на самом деле. И не надо "300" на спидометре, дайте хотя бы "100", но честных. Такой вот симулятор уличного движения. Хочешь – гони по встречной, хочешь – держись в правом ряду, хочешь – шарахайся от лихачей, хочешь – сам будь таким. Уверяю вас, перемещение по московским улицам на "девятке" – занятие куда более увлекательное и зрелищное, чем катание на BMW M3 по кругу в гордом одиночестве.

Увы, "потянуть" такой городок со всеми уличными пробками сможет далеко не каждый компьютер. Кроме того, нам потребуется толковый AI для коллег по трассе, а это тоже здорово влияет на количество кадров в секунду. Так что в ближайшую пару лет нам придется ездить по кругу. А вот почему еще не сделана Игра номер два, остается загадкой.

Игра вторая. Опять машинки

Второй момент, который постоянно упускается из виду авторами автомобильных игр, – Настоящая Цель. Слов нет, занять первое место в чемпионате – это круто, но вместо нарисованного кубка мы хотим получить нечто более ощутимое. Вспомните Road Rash. Сколько тысяч миль мы накрутили по однообразным трассам ради нового спортбайка?

Другой пример: Street Rod. Культовая игра нашей молодости, успешно работала на "Поиске". В начале игры у нас есть штука баксов, ободранный гараж и последний выпуск местного аналога "Из рук в руки". Мы покупаем нечто убитое и, кажется, на четырех колесах. Красим, меняем резину, ставим новую коробку передач, и... деньги заканчиваются.

По вечерам на площади у кафе "Рокабилли – норма жизни" местные пижоны на своих "хотродах" пускают друг другу пыль в глаза. Обгони одного из них на "драг-рейсе" и ты заработаешь немного денег. Поставь на кон свою машину – и в случае удачи у тебя их окажется две. Цель призрачно далека – "сделать" пафосного King'а, раскатывающего на безумной форсированной тачке с кучей девчонок.

Простор для вложения денег – бескрайний. Хочешь – копи на новую машину, хочешь – ищи по объявлению форсированный движок для своего "Шевроле". Мелкий тюнинг иногда бесполезен совершенно, просто "для красоты". Физическая модель на уровне детского сада, но всем плевать. Главное – скопить денег на новую резину и обогнать гада на T-bird'е, поменять там движок и...

Гениальная игра, на полном серьезе. Оторваться невозможно. Speed Busters совсем не то – слишком много шоссейно-кольцевых гонок, мало деталей в автомобиле и совсем нет гаража. Постройте гараж, издайте хорошую газету "Из руки в руки" с массой объявлений, упростите условия соревнований – и люди к вам потянутся. Я готов играть в Street Rod прямо сейчас, но, боюсь, видеокарта не поддерживает CGA.

Игра третья. "Элита"

Один читатель прислал нам безумных размеров письмо, большая часть которого содержала признание в любви к игре Elite (см. #5). Было видно, что человеку просто необходимо выговориться – с такой экспрессией рассказывал он о своих приключениях в виртуальном космическом пространстве. "Элита" выдержала несколько переизданий и благополучно исчезла, оставив после себя армию ностальгирующих фанатов среднего и уже давно не школьного возраста.

Пришло время попсовых космических "леталок с элементами": качественно сделанных, разбитых на миссии, с красивыми роликами. Они пользуются определенной популярностью, но спросите сами у себя: неужели не хочется поиграть еще раз в TV игру, без миссий, без роликов, без компромиссов?

Помните, как это было здорово, когда сам себе хозяин и лети куда хочешь? Как выныриваешь из гиперкосмоса на задворках незнакомой звездной системы, нужная планета из звездочки превращается в огромный шар, а вокруг – орбитальные станции и так страшно идти на стыковку в первый раз?..

Годы без "Элиты" не прошли впустую – теперь у нас есть мощные компьютеры и хороших 3D-процессоров больше, чем пальцев на одной руке. А это значит – больше городов на планетах, сложнее и богаче мир, интереснее приключения. Менять по большому счету ничего не требуется. Главное – не вводить новых ограничений и оставить игрокам свободу для мифотворчества.

Честное слово, "Элита", тебе давно пора вернуться – мы соскучились...

Игра четвертая. Ролевая

Не знаю, как вы, а я все еще надеюсь увидеть абсолютную RPG в этой жизни. Вот такой я идеалист. Впрочем, абсолютная подделка тоже сойдет – главное, чтобы игру можно было пройти, так и не узнав, какой у нее сюжет. После выхода Daggerfall подумалось – вот оно. Кривое, косое, но настоящее. Сейчас начнется... Не началось. За два года, что прошли с момента появления игры, ничего не изменилось, и даже сами авторы Daggerfall прекратили попытки.

Почему? Потому что все очень сложно и дорого. Пресловутый persistent world, мир без границ и ограничений, который живет по своим законам (или очень умело притворяется живым), – пока существует только в воображении геймдизайнеров.

Впрочем, в самом скором будущем нас ждет целая генерация новых ролевых игр, среди которых, вполне возможно, окажется новый Daggerfall. Я жду этого момента с надеждой и страхом одновременно. Ведь если церковь когда-нибудь и предаст анафеме компьютерные игры, то первыми жертвами станут не Quake или Carmageddon, а Fallout и Baldur's Gate. Потому что ни одна игра не проникает так глубоко в человека, как RPG. Кроме разве что...

Игры пятой. X-COM

Об этой игре написано было всего столько, что лишнее слово вставить просто некуда. Всем известно, что продолжение будет – сначала ремикс для поклонников action/strategy, через год – полноценный X-COM 6 для всех остальных.

Хочется чуть-чуть о другом: забавно, что за много лет никто из конкурентов так и не сумел скопировать "формат" этой игры целиком. Попыток было много, но разработчики упорно игнорировали именно те элементы игры, которые сделали X-COM знаменитым. И, разумеется, терпели неудачу...

А ведь это так просто. Не надо "24-х невероятных миссий", пусть их будет ровно столько, сколько я захочу. Избавьте от "захватывающего сюжета". Сюжет, который "разворачивается на протяжении 24-х невероятных миссий", будет интересен в лучшем случае один раз.

Не надо пятидесяти наемников с "неповторимыми характеристиками и собственным голосом". Дайте пятьдесят миллионов наемников, а голоса и лица можно "собрать" на ходу.

Не надо рисовать красивые пейзажи для каждой из "невероятных миссий". Красивые пейзажи обладают крайне неудовлетворительной способностью к разрушению. Давайте сделаем так, чтобы все объекты в игре при желании можно было разрушить: дома – взорвать, стекла – выбить, деревья – срубить, летающие тарелки – растереть в порошок. Только игра, в которой все можно сравнять с землей в соответствии с текущими законами о пространстве и материи, может считаться по-настоящему крепкой.

Очень важно – пусть рельеф, пейзажи, расположение зданий и их внутреннее убранство будут генерироваться случайным образом. Доверьтесь генератору псевдослучайных чисел – это великий художник. За одну секунду он способен создать столько фантастических картин, сколько команде лучших дизайнеров не одолеть и за месяц.

Все равно вы не сможете предусмотреть все, не сможете предугадать все действия каждого из десятков тысяч играющих. Предоставьте случайным числам совершать ошибки за вас. И в самом деле, зачем навязывать игрокам всего 24 из миллионов возможных приключений? Неужели вы всерьез полагаете, что способны придумать сценарий, интересный всем?

Не пугайтесь, эти вопросы обращены к небу. Предполагается, что во время чтения вы будете бормотать про себя что-то вроде "да, да... генератор... это круто!". Нового X-COM действительно не хватает, но если честно – я даже рад, что он появится нескоро. Дело в том, что делать новую попытку на базе старых добрых 2D-тайлов уже не имеет смысла. А текущий уровень развития 3D-технологий не позволит выполнить все, столь эмоционально мной высказанные условия. Когда у 3D-здания можно будет без лишних сомнений отхватить произвольную часть несущей стены, и вся верхняя его часть после некоторых раздумий благополучно обрушится вниз – вот тогда можно начинать разговор о следующем X-COM.

Какие-то выводы

Вот и все... Предельно честно, пять игр, без которых скучно. Что-то забыл? У вас другой список? Напишите, это интересно. Если попытаться проанализировать вышесказанное, получается, что в играх нам не хватает свободы. Свободы для действий, свободы для фантазии. Права игроков ущемляются везде и постоянно – начиная с банальнейших шоссейно-кольцевых и заканчивая тактическими симуляторами. Игроки лишают себя множества человеческих радостей, дни напролет просиживая за компьютером, тратят большие деньги, и все ради того, чтобы в один прекрасный момент упереться лбом в текстуру бескрайнего простора.

Возможно, нам стоит объединиться и организовать движение "Свободу игроку", а в качестве лидера выдвинуть Дюка Нюкема. Ведь именно он напомнил этим снобам, для чего служат туалеты.

Что бы там ни думали отдельные индивидуумы, игры "про спецназ" — это не просто коктейль из автоматического оружия, каменных физиономий напарников, рисованных мелом карт и громогласного финального "лежать, сукины дети, всех перемочу!". То есть, конечно, эти святые элементы являются главными и основополагающими, но душе неясно и смутно хочется чего-то большего.

ОРАНЖЕВЫЙ СОЛДАТ

HIDDEN & DANGEROUS

Разработчик	Illusion Softworks
Издатель	Take 2 Interactive
Официальная дата релиза	июнь-июль 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.illusionsoftworks.com/HD.htm/
Объем демо-версии	около 73 Мбайт
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, Direct3D-совместимый ускоритель

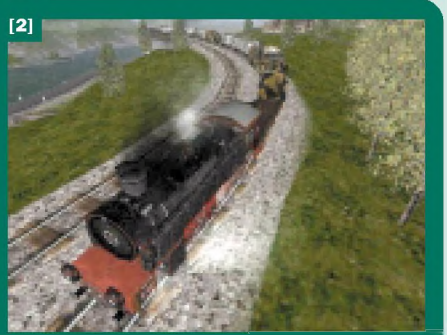
Вообще говоря, выбор тем невелик – милитаристическая рапсодия либо романтика среднеурбанистической полосы, военщина или местная разновидность ОМОНа с СОБРом, камуфляж и красивый берет соответствующего цвета или камуфляж и шлем с пуленепробиваемым щитком. H&D очень долго варился в котле чешских разработчиков, и когда все же вывалился на свет божий, точно патентованный монстр младшего доцента Франкенштейна, ни для кого не оказалось секретом, что в этот раз "на гражданке" отсидеться не удастся.

"Вторая мировая — моя самая любимая война..."

Яркая форма британских коммандос, та самая, из моей тайной любви Beyond the Call of Duty, и характерный малиновый берет – как говорится, "ты теперь в армии, сынок". А на дворе свирепый и угрюмый одна тысяча девятьсот сорок второй, военное время с суровыми законами и мрачным обаянием парящей над Европой свастики.

Если продолжать в том же загробном поэтическом стиле, то наш с вами боевой пост – в тени этой руны, далеко за линией фронта... Коммандос, одно слово. Или два? Хм, надо подумать...

В выброшенной на поток и разграбление демоверсии приоткрыта – так, самую малость, лишь бы интерес возбудить/разбудить – кампания итальянская, про в кашу размазавшийся самолет, мост, бойцов Сопротивления и нефтехранилище – такая, знаете ли, смесь из Хемингуэя и "Белого солнца пустыни". Но обо всем по порядку... Хотя нет, лучше бы наоборот. Давайте-ка начнем непосредственно с самого животрепещущего и берущего за глотку, этих самых "сукиных детей" и живописной батальной пальбы, а потом вернемся и проведем скучную экскурсию по карте планирования заодно с арсеналом... Нет возражений?



[1] Четырехмоторный поршневый красавец и не подозревает, что его ждет... **[2]** Поезд идет на войну.

В ногу раненный боец...

Солдатики, верные оловянные бойцы невидимого (то есть сокрытого от глаз и чрезвычайно, чрезвычайно опасного) фронта, волнуют прежде всех прочих деталей конструктора "Сделай сам свою маленькую войну, дружок", потому как этого болвана (точнее, кучку из четырех этих болванов) мы увидим в первую очередь и, по законам импринтинга, суть запечатления в памяти первого увиденного объекта, полюбим от всей души. Кстати, есть за что – это самый совершенный болванчик из всех, что я видел... Он грациозен и даже, не побоюсь этого слова, сексапилен (хорошей такой спецназовской сексапильностью), точно Лариска Крофт, дает фору дуболомам красного дерева из Spec Ops и фанерным каркасам спецназовцев из R6 хотя бы тем, что умеет прыгать и перекатываться с колена, более живой и симпатичный, нежели угольные мешки Delta Force.

Честно – даже слишком живой. Такой, что временами начинает напоминать обезьянку, всем своим видом говорящую – "посмотри, мамочка, СКОЛЬКО всего я умею и КАК я это умею! А фрицы – да черт с ними, ты лучше следи за мной!" Мало того, что он увлеченно крутит башкой вслед за движениями мышки, так еще поворачивает корпус из стороны в сторону, как распоследний боевой робот с планеты Ярославка (до-

[3]

[4]

[3] Нет, это не Deer Hunter 3-D! Им "СТЭНов" не выдают! [4] Снайпер на работе. Просим не мешать.

жили... а с чем еще сравнивать симуляторы человеков?), и при этом направляет куда ни попадя руки с зажатым оружием. Слова "автоматическое нацеливание" здесь воспринимаются как оскорбление, и все делают вид, что верят, будто можно целиться по выглядывающей из-за плеча мушке пистолета-пулемета или следить за целью вдоль ствола винтовки... Даже ножом никого не кольнешь толком, а уж засадить как следует из пистолета – недостижимая мечта имбецила. Хотя, вообще-то, положа руку на сердце, из пистолета как раз попасть можно – при определенной практике вытянутая судорожно конечность с "кольтом" служит каким-никаким, а ориентиром.

Словом, красота требует жертв, и в данном случае жертвой будем мы, если вовремя не переключимся в нормальный вид от первого лица. С камерами позади надо выслеживать врага под дождем, маневрировать, трюкачествовать – выпендриваться перед друзьями, если говорить проще, а наедине с собой, темной ночью, когда стесняться некого – убираем фиговый листочек "вида со спины" и все преграды между нами и стволом родимого пулемета.

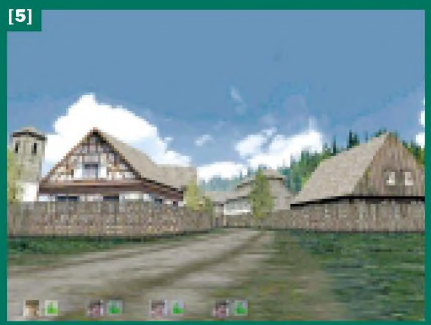
Песня "Брена"

Вот какая гадость – изображение орудий смертоубийства (кроме ножичка – он вообще не рисуется) занимает половину экрана. Пусть общественность категорически отказывается признать сии агрегаты спрайтовыми, лично мне от этого не легче. Если прорезь целика и мушки кольта маячит где-то в верхнем углу, а все остальное загораживает красивая рукоятка, наводиться на врага приходится именно этим самым верхним углом. Товарищи, это же не очередной кровожадный "Охотник на оленей" (к Майклу Чимино отношения не имеет) или бессмысленно кровавые "Особенности охоты на бобров в брачный период"! Похоже, честно слово... Конечно, процесс прицеливания – это искусство, и колебания ствола вверх-вниз при дыхании, равно как и невозможность точно палить на бегу или в перекате из пистолета-пулемета, реалистичная отдача (руку с пистолетом подбрасывает, тогда как ствол "Брена" уводит в сторону), хоть и попахивают охотничьим симулятором, все же достойны всяческого уважения. Но как много вы видели людей, наводящих пистолет не иначе, как удерживая его на уровне собственного носа?

Еще есть досадное недоразумение с режимами нацеливания разных видов оружия в различных позициях (вот так бы я написал в суровом, но справедливом официальном письме уважаемым чехам... Мои специалисты-запорожцы находятся в процессе работы). То есть ежели мы ложимся вульгарно на брюхо с пистолетом или станковым пулеметом в руках, то картинка наведенного, изготовленного к бою ствола возникает – но стрелять нельзя! После первого нажатия на "огонь" пистолет перепрыгнет в тот самый верхний угол – видите ли, боец его удобненько перехватит двумя руками, а лишь потом соизволит выстрелить. Станковый надо предварительно привести в рабочее состояние путем установки и закрепления. Винтовка обладает включенным по умолчанию снайперским прицелом, что, впрочем, не принципиально, потому как мало кто владеет навыками настоящей охоты и стрельбы "на глазок". Со всеми этими ухищрениями в цель удается попасть исключительно случайно – в самый неожиданный для себя момент. Понимаете, получается этакий "симулятор новобранца" с его трясущимися ручками, косоглазием и плоскостопием.

Возьмем легкий станковый пулемет "Брен" – по большому счету, вообще можно не целиться. Главное – исхитриться под ураганным огнем изготовить машинку: лечь, вытянуться, разложить двуногу упора... Затем – нажимаем спуск и методом янки при дворе короля Артура покрываем ураганным огнем всю видимую площадь. При такой плотности выстрелов расстояние не имеет решающего значения, едва видимые темные фигурки скашиваются под корень с такой же легкостью, как и фрицы, налетающие в лобовой атаке. Просто нажимаешь, держишь и – не можешь остановиться, ослепленный вспышками и грохотом выстрелов, пока не кончатся патроны в диске. Огневая мощь оправдывает и вес, и неуклюжую неповоротливость конструкции. Когда ее осознаешь, то совершенно иное значение приобретает неспешный ритуал выбора огневой точки – карабкаемся с "Бреном" за спиной на

[5]



[6]

[5] Картинка из чужой жизни. [6] ...Должен быть разрушен!

[7] Приятное соседство.

[8] Приметы времени — "шмайсер" и "Мерседес". У нас почти так же, но с "калашом"...

цистерну, устраиваемся на краешке и обводим взглядом через прорезь прицела дворик нефтеперерабатывающего заводика. Больше одного взгляда на охранника не тратим – он уже труп, он просто-напросто взорвется сотней пулевых фонтанчиков вместе с куском бетона под ногами при одном только движении нашего указательного пальца.

"И, Господи, пусть тот парень заметит меня вторым!"

Схема попаданий, кстати, довольно сомнительная: из ран выплескиваются длинные щедрые струи крови, больше напоминающие о Trespasser'е, нежели о R6, ранения в конечности переносятся со стойким мужеством Spec Ops (разве что наши болванчики начинают истошно орать при самой пустяковой царапине), пуля в голову либо близкий выстрел в грудь выносят напрочь. Пустые головы, естественно, – наилюбимейшая мишень наших снайперов, экипированных десятизарядным карабином "Ли-Энфилд", марка 4, самонадеянно названным разработчиками "лучшей снайперской винтовкой в мире". А вот вам и дискриминация – в снайперских дуэлях фрицам приходится полагаться на пятизарядные "маузеры" (кажется, это все-таки "Мандихер-Маузер" 39 года выпуска), и возящийся с затвором винтовки немец становится лакомой, наиболее легкой и частой добычей. Первое задание, с мостом через Адду, построено на снайперских стычках – премерзкая погода, туман, с небес льет, и, не обращая внимания на грохочущий во мгле товарняк, надо выследить врага, затаившегося за опорой мостовой арки, и сделать это раньше, чем его прицел найдет вас... Прямо как у Спилберга, тогда как пулеметный огонь больше напоминает о бегущих фигурках японцев Теренса Малика.

Зато второе – со столкновениями в узких коридорах бомбоубежища и разборкой с часовыми в пулеметных гнездах на вышках – требует навыков ближнего боя. Не забудьте только вышибить мозги тому снайперу на крыше депо, сразу за зенитной установкой – он держит все нефтяные баки, идеальные пулеметные точки. А в ближнем бою нам полагается наполовину энфилдовский же "СТЭН" с боковым магазином на тридцать патронов. И опять дискриминация – вражеский МП-40, больше известный как "шмайсер", хоть и равен по количеству зарядов, но безбожно проигрывает в точности. Такое впечатление, что огонь из "СТЭНа" вообще не рассеивается, тогда как из МП попасть можно только в упор.

Молчание "Шпандау"

Да, о качестве немецкого оружия можно судить благодаря любезно предоставленной (и широко-прешироко разрекламированной) возможности вытряхивать содержимое карманов убиенных – а там не только "шмайсеры" и "маузеры", но и гранаты, и офицерские пистолеты – почему-то точно такие же приписываемые полковнику Кольту изобретения образца 1911 года, как и у наших. А вот закрепленные на вышках тяжелые пулеметы "Шпандау" – главные конкуренты "Брена" – отнесены к категории механизмов, подлежащих захвату, и в "деме" недоступны в принципе. Как и не желающие заводиться грузовики. Что забавно – в кабину могут втиснуться два бойца, один на пассажирском, второй ведет. Жаль, повторяю, что не заводится...

Цистерны и баки с нефтью подрываются исключительно динамитными зарядами с часовым механизмом – гранатой или пулей даже и не надейтесь... Может, это временный глюк? Раз заговорили о взрывчатке, небольшая реклама: посмотрите на экспонат А – у него нет ни головы, ни ног (конечности отрывает тоже очень по-спилберговски), он использовал немецкую пехотную гранату, взрывающуюся сразу после броска. А вот экспонат Б – целый и невредимый, он машет ручкой родным и близким, потому что пользовался английской гранатой N с пятисекундной задержкой! Намек прозрачен? Гранаты у него были не той системы...

Есть еще мины – противопехотные и противотанковые... Не пригодились. Вес, который может выдюжить на себе боец, очень даже ограничен – в H&D, кстати, не уступающая X-COM&Jagged Alliance система экипировки наших мордоворотиков. Даже отдельно загружаются боеприпасы к каждому виду оружия – сколько хотите, столько и сыпьте... Видимо, в дальнейшем все собранное с тел будет вовлечено в головокружительный водоворот менеджмента – а пока что на поле брани явный избыток огнестрельных единиц, потому как наша команда насчитывает всего лишь шесть человек – четыре бойца плюс двое резервных.

Чего? Экскурсию в запасники музея тактической карты обещал? Да бросьте вы, в самом-то деле! Это ж "демка", играть надо, фрицев бить, а не в карты дуться. Много там разноцветных иконочек, а больше ничего и не заметил. Будет полная – будем разбираться, а пока... Пока существует лишь один способ выяснить, чего в действительности стоит H&D, добраться до самых ее сердца-печени-селезенки – взять одну только винтовку/пистолет/нож (это типа как уровни сложности, подчеркните нужное в зависимости от собственной крутизны) и одного бойца и выкинуть из головы все, что не поместилось в прорези прицела. Одиночное выживание – смертельная игра, которую любят все. Голый, незащищенный, необычайно остро воспринимаешь атмосферу, это самое неуловимое "что-то еще", о котором шла речь в самом начале. Пожелайте мне счастливой охоты!

[9] Малиновый берет крупным планом.

Мы все любим стратегические игры, сделанные во Франции. Слышите, любим! И ждем их всегда с нетерпением. И оказываем достойный прием. Чу! Слышите в паре страниц отсюда тяжелое хряпание и женский визг? Это Андрей Ом блестяще расправляется с последним творением Cryo — что-то о викингах и саге. А здесь у нас — молодняк, новая смена. Концептуально черного цвета CD с демо-версией игры "Хроники Черной Луны". Чертовы алкаши, все портят. Зато на французском — чистая поэзия: Chroniques de la Lune Noire.

ГОСПОДА, Я НЕ ЕЛ ШЕСТЬ ДНЕЙ

BLACK MOON CHRONICLES

Разработчик	Cryo
Издатель	Cryo
Официальная дата релиза	июнь 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.cryo-interactive.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), DirectX 6.0

•Олег Хажинский•

Хотя в целом жанр "Черной Луны" был угадан верно: стратегическая походовая с C&C-клоном внутри. Сочетание все еще редкое, потенциально интересное (миссий-то нет), а во французском исполнении – вдвойне. Смотрим.

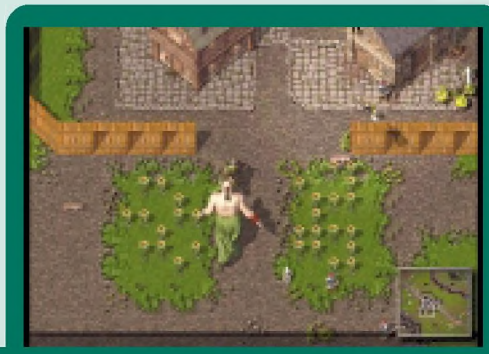
По порядку

"Синюшный космонавт" (с) ББ. Пять баллов – заставка Cryo из года в год лишь хорошеет. Интро, как обычно, вне всяких похвал. ХарАктерные герои, сказочно высокие своды средневековых замков, плохой маг, хороший волшебник, пронзительный саундтрек – заставку такого уровня не жалко показать бабушке или другому какому родственнику, специально по такому случаю вызволив его из недр кухни.

Место действия – нарочито грубо, чуть ли не мелками по зернистой бумаге нарисованная карта. Курсор-фонарик выхватывает из темноты круг – замки, поселения и, "флажки-на-подставках", очевидно – отряды войск. От игрока требуется пара минут, чтобы въехать во взаимоотношения правой и левой кнопок мыши, обнаружить кнопку "конец хода" и, наконец, сконцентрировать разбегающийся взгляд на диалоговых окнах – герои игры уже давно и очень многословно (вылитый Dark Omen) обсуждают свои проблемы. Речь идет о каких-то мертвецах, поднимающихся из могил, что нам надо спешить на север, но люди устали, и тому подобное нытье. Путем проб и ошибок обнаруживается, что одна из "фишек" на карте – это наш отряд, и мы можем собой двигать. В совершенно любом направлении, но исключительно на определенное расстояние за один ход. Возникает вполне нормальное желание совместить "фишку", скажем, с городом. И тут...

Мама

Сначала мы слышим коровье мычание. Потом звук, как будто встряхивают мокрую простынь. Смешиваясь в самых разнообразных пропорциях, звуки будут преследовать нас всю миссию. Признаюсь, это ужасно. На экране – классический... как бы WarCraft 2. Только после лоботомии. То есть выглядит хорошо, местами даже изумительно, но совсем-совсем безмозглый. Персонажи двигаются нелепо и отчаянно тупят. Карта огромная, сказка про 4000 юнитов оказывается правдой. Как этим управлять, пока неясно. На глазах – слезы обиды и разочарования. Неужели у Cryo опять не получилось? Давайте не будем забегать вперед. Давайте дождемся нормальной англоязычной версии полной игры, желательно с документацией, и уже только тогда нанесем последний, решающий удар.



[2]

[1]

[1] Динамический фон в главном меню выглядит просто роскошно. **[2]** Графика внутри миссий прекрасна, как день. Однако изготовление качественных C&C-клонов — это тяжелый труд, здесь нужен большой опыт. Боюсь, в Cryo скопировали только оболочку...

Когда ученые доказали, что края света не существует, потому что земля круглая, наступило время всеобщей определенности. Край исчез, чтобы через много лет появиться вновь — в компьютерных играх. Выглядит он по-разному — иногда, как густой туман, иногда, как стена с наклеенной фотографией далеких гор и синего неба, а иногда — как самый настоящий край, на котором можно посидеть, свесив ноги. Такой, как в Shadow Company.

КРАЙ СВЕТА

SHADOW COMPANY: LEFT FOR DEAD

Разработчик	Sinister Games
Издатель	Ubi Soft/Interactive Magic
Официальная дата релиза	Второй квартал 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.shadowcompany.com
Объем демо-версии	32 Мбайта (см. ее на нашем диске!)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта (рек. 64), 3D-ускоритель (4/8 Мбайт — мин/макс), DirectX 6.0

• Олег Хажинский •

Краткий словарик для тех, кто не в курсе. Shadow Company – первый "внук" X-COM в общепринятой (мной) в журнале терминологии. От своих отцов (некоторые из которых, вроде JA2, никак не могут родиться, другие же, вроде Soldiers at War, уже давно умерли) внуки отличаются графическим "движком" следующего поколения. Говоря проще, там все 3D. Мир, сделанный из полигонов, как мы уже успели заметить, порой прекрасен, но пока не готов к массовому приему беженцев из стратегического лагеря. Хорошие стратегии в "полном 3D" – товар пока штучный, а очевидные достоинства подобных игр, увы, всегда идут в паре со столь же очевидными недостатками.

Shadow Company не исключение. Впечатление от демо-версии внучка было несколько отравлено (слегка убито, немного уничтожено?) чуть более ранним знакомством с Hidden & Dangerous, игры куда менее стратегической, зато более живой и "атмосферной". Однако не будем расстраиваться раньше времени – в демо SC полностью закрыт доступ в теплое нутро X-COM-клона – не работает интерфейс выбора команды и вооружения. Три человека, минимум оружия, одна миссия и уровень сложности "hard" – вам придется жить с этим до выхода полной версии.

И

Три человека, ночь, пальмы, о чем-то поют раз и навсегда оцифрованные голоса птиц. У одного человека в руках – нож, а в кармане – пистолет, но игра советует нам не поднимать лишнего шума. За холмом расположен вражеский лагерь, и если всех убить тихо, патруль ничего не заметит. В патруле человек шесть, а может – восемь, все хорошо вооружены и за гранатой в карман не полезут. Нож у того, что с "perception" и "stealth" под 70. Ночью, когда вокруг пальмы и поют птицы, такого человека легко не заметить. Двое обитателей лагеря не замечают, третий успевает обернуться и даже закричать, но его не слышат – может быть, так надо, может быть – ошибка в программе.

Тех, что греются у костра, убивать ножом не сподручно – надо окружить их с трех сторон, скрывшись в тени палаток, бочек, коробок. "F11", и все трое обозначены в кружочках, ждут приказа. "O", и бойцы переходят в режим "overwatch", а значит – обретают личную волю. Проходит мгновение, пока их электронные глаза фокусируются на двух охранниках у костра. Еще один миг – и картина теряет четкость. Очередь из "Калашникова", вступает "Узи", кто-то кричит, крик тонет в грохоте разорвавшейся гранаты, бой занял три секунды, плохих больше нет, победа, но нам не по себе.

Контроль над ситуацией был полностью потерян – в игре есть пауза, но для раздачи приказов она совсем не приспособлена. Еще несколько раз потом во время острых ситуаций рука будет инстинктивно тянуться к "пробелу" в попытке "остановить и разобраться". Увы, "пробел" здесь выполняет совсем другую функцию. А значит,

[1] Синим — зона видимости, красным — зона поражения того оружия, что в руках. Удобно и работает в "реальном времени" — не поленитесь нажать кнопочку "!", перед тем как рвать в атаку. **[2]** Анализ встроенного "хелпа" показывает — в демо-версии нам показали далеко не все. Впереди винтовки со снайперским прицелом и путешествия на авто.

Shadow Company потеряла связь с отцами и дедами. Чистый action, адреналин без примесей мозговой деятельности. Многие будут недовольны, скажу только одно: думать все равно приходится, только "до", а не "во время". Как, впрочем, и в настоящей жизни.

Вуду один

Неоправданно мало слов о 3D. Все потому, что каждое предложение отзывается болью в области кошелька. Shadow Company стала первой стратегической костью, о которую обломала все зубы ранее непобедимая, имени Радовского Николая железная комбинация PII 450/Voodoo1. Все, финиш, приехали. Если отключить High Detail, количество кадров в секунду поднимается до экологически безопасного уровня, однако при первых звуках боя забивается под диван и больше не встает.

Шучу, играть можно. Можно играть, но лучше продать купленную полтора года назад за $200 железку, выручить солидную сумму в $14 и приобрести очередную железку за $200.

Как наш внук смотрится в 3D? Отлично. После Shadow Company для погружения в игры технологического уровня Jagged Alliance 2, боюсь, потребуется дополнительная мотивация. В JA2, если вдуматься, рельефа нет вообще. Очень равнинные там места. Здесь с неровностями все в полном порядке. Плавающая камера пытается кружиться стремительно, однако законы, по которым она движется, ученым планеты еще только предстоит открыть. Мышь с зажатой правой клавишей управляет не только поворотами и скроллингом, но еще и поднимает/опускает шустрый объектив, заведуя (или пытаясь заведовать) всевозможными тангажами, кренами и атаками одновременно.

Прошу занести в протокол – Shadow Company не является action/strategy в том смысле, в котором мы говорим о Rainbow Six, Spec Ops или Hidden & Dangerous. Да, у некоторых бойцов будут бинокли, и даже винтовки с оптическим прицелом, и, посмотрев в эти прицелы, можно будет разглядеть мир "изнутри", вглядеться в лицо товарища (страшное и плоское), изучить пальмовую рощицу (кривую и куцую), окинуть взглядом далекие холмы (унылые и однообразные). Это все равно что оторвать крышу у кукольного домика и вместо обоев, кровати и телевизора с разочарованием обнаружить белые пластиковые стены и штамп "ООО "Крепыш". Гатчина, Советская, 31". Мир Shadow Company лучше рассматривать издалека, тогда он останется красивым.

Люди тоже сделаны из полигонов. Они бегают, крадутся, садятся на одно колено, ползут по-пластунски и даже перезаряжают автоматы в полном 3D, под любым углом зрения и произвольном уровне увеличения. Мы так долго ждали этого момента, что особенной радости подобная трехмерная деятельность не вызывает. А может быть, нам просто плохо видны детали – в разрешении 640x480 (другого не пробовал, вуду один, говорю) человечек обычных X-COM'овских размеров выглядит куда менее четко своего рисованного собрата. Понять, что за предмет валяется на земле, и даже поднять его с этой самой земли – задача не из простых. Это цена. Поднимите разрешение (купите железку), и все образуется. Может быть, не сразу и не в этой игре, но дороги назад нет – алиены должны быть строго полигональны.

И самое главное – играть интересно? Интересно. Тридцать раз, как "дему" X-COM 3, проходить не стал, но веселых моментов было предостаточно. И, что радует, на уровне сложности "hard" врагов не становится больше – у тех, что есть, прибавляется ума. А у нас проблем. Красоту сюжетной линии, равно как и прелести вождения автотранспорта мы сможем оценить чуть позже – когда на свет выйдет полная версия Shadow Company. EXE

[3]

[4]

[3] "Вид из глаз". Мы всегда мечтали об этом — хотя бы на миг почувствовать себя "в шкуре" агента X-COM или наемника JA.
[4] "Очередь из АК, вступает "Узи", кто-то кричит, крик тонет в грохоте разорвавшейся гранаты..."

Недавно довелось увидеть в одной глубоко недружественной стенгазете следующее жанровое определение: "научная фантастика с большим уклоном в ужасы". Не по поводу SubTitans, а жаль. Потому что подобной жути давненько не доводилось держать в руках.

УКЛОН В УЖАС

SUBMARINE TITANS

Разработчик	MegaMedia Australia
Издатель	MegaMedia
Официальная дата релиза	осень 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.subtitans.com
Объем демо-версии	57 Мбайт (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), DirectX 6.1
Дополнительная информация	140 Мбайт на HDD

• Андрей Ом •

Об этой игре мы писали еще в доисторические времена, чуть ли не под маской некоего "Тамазина". Мы были молоды и пылки, и всякая новая RTS наполняла наше коллективное сердце ликованием. К новости о SubTitans (ничего, что я так фамильярно?) мы отнеслись со всем подобающим уважением – ну как же, не простой C&C-клон, а подводный! Новое слово в жанре, не иначе! Но шли годы, компьютер обзаводился новыми железками, а шевелюра – седыми волосами, и только одно было неизменным – хроническая недоделанность детища MegaMedia Australia. Это, напомним, те самые веселые ребята, которые побаловали нас в конце прошлого года дичью по имени Ancient Conquest, которая и была благополучно разнесена в пух.

Дождались

Впрочем, это далеко еще не релиз: техническая демоверсия за номером 0.06, о чем игра норовит сообщить при каждом удобном случае. Глядишь, лет через пять доберутся до v1.00 и будут продавать игру сразу как антиквариат. А там и патчи пойдут.

Всем своим видом интерфейс и менюшки стараются намекать, что они похожи на StarCraft – даже шрифтом, только лучше. О том же, кстати, вопиют характерные округлые рамки на юнитах и множество других мелких деталей. В самом деле, меню выглядит очень симпатично, особенно дельфины за окном. Живые такие, веселые. Умницы. Хотя, похоже, это касатки.

Особенно умиляет пустой пока пункт "Add-ons". То есть подразумевается, что аддоны будут, и в количестве более одного. Авторы или жуткие циники, или безоблачные оптимисты. Или и то и другое сразу.

Быстренько пробежавшись по до боли знакомым опциям Create player-New Game-Campaign-Start и не забыв поставить уровень AI на максимум, мы попадаем на морское дно, встречающее нас первозданными спрайтами в их дикой и необузданной красе. Разрешения, кстати, начинаются с 800x600, далее везде, так что если вы надеетесь обойтись жалким P200 с 32 мегабайтами RAM, то будьте готовы к безжалостным тормозам и прочим сопутствующим прелестям. Особенно это впечатляет при больших сражениях (а враг, надо заметить, не прочь отправить повоевать с нами отряд экранов на несколько).

Tutorial не предусмотрен, куда плыть и что делать, положительно непонятно. Но не стоит впадать в отчаяние. Десять минут, проведенных в дебрях опций, – и мы заставляем компьютер заниматься нашими делами (от постройки кораблей до непосредственно боев), а сами умиленно пьем чай. Кстати, ахтунг: компьютерный автопилот не прочь поставить на максимум производство самых слабых подлодок, израсходовать все запасы металла, а потом направить наш местный мобильный construction yard прямо в гости к вражеским турелям. За паршивцем нужен глаз да глаз: не иначе, он подкуплен компьютерным противником!

Графика откровенно слаба. По дизайну субмарин ни за что не определишь, пейзанин перед нами или боевой крейсер, тем более что зачастую первые превышают вторых размером и общей внешней крутизной. Двигается все мед-

[1] Строим базу. [2] Стычка на границе с Силиконами.

ленно и печально, торпеды летят как сквозь кисель (ну да, давление там и всякое такое, но нам-то что за дело до этого?). Звук, конечно, изо всех сил старается создать эффект присутствия своим потусторонним бульканьем, но, надо заметить, получается у него не очень. Враги нарисованы отвратительно, выстрелы просто убоги. Наши подводные сооружения похожи на складские коробки и ящики. Пытаясь найти Tech Center, то и дело натыкаемся то на шахту, то на какой-нибудь завод, то вообще непонятно на что. Интерфейс занимает полэкрана и по-модному украшен акулами, но на мир приходится смотреть сквозь амбразуру. Его, правда, можно полностью задвинуть в сторону, но тогда невозможно ничем управлять. Взрывы, заметим, симпатичные, из подбитых лодок вываливаются запчасти и весело падают в донный ил.

Вокруг нас плавает всякая мелкая морская сволота (угри там, акулы), играющая роль опять-таки старкрафтовской живности. Для мебели.

Еще тени есть. Правильные, над ними явно долго работали. Но их можно отключить, чтобы не усугубляли тормозизм, и это будет очень мудрым решением.

[3]

[4]

[3] Но тут подоспели ребята из пятой ремонтной бригады... [4] Такого в демо нет – интерфейс Силиконов. Ничего не напоминает?

Их всех укусила акула

Шутки в сторону. Энциклопедия штампов C&C-клонов – вот что это такое на самом деле. Что и понятно – игру начинали делать еще когда TA пешком под стол ходила, а о Полностью Трехмерных никто и мечтать не смел.

Для начала – аж три штуки ресурсов: металл, золото и еще какая-то фантастическая ерунда зеленого цвета, из-за которой у нас тут как раз и война. Пеоны бестолковы до крайности и обожают толпиться вокруг месторождения, не давая своим собратьям возвращаться на базу. Золото добывается каким-то мистическим способом, кажется, прямо из воды. Следить за добычей всех трех ископаемых одновременно – задача не из простых.

Дальше. Проверенная веками тактика "побольше самых мощных вояк – и победа за нами", именуемая по-простому Tank Rush, прекрасно себя чувствует в SubTitans. Тактические изыски здесь и мимо не проходили. Когда же это кончится?

AI просто туп. Можем списать это на тестовую версию, но какое-то сверхъестественное чутье подсказывает, что все гораздо серьезнее.

Дурацкие миссии: брифинги ставят своей святой целью запутать нас окончательно. В каждом задании не менее четырех goals, причем весьма непростых и часто противоречивых! Сколько-нибудь четко сформулировать задачу авторам явно не по силам, поэтому в основном приходится заниматься повальным дестроем.

Ну что еще? Вспомните свою самую нелюбимую деталь в RTS – и здесь она будет представлена в товарных количествах. Синдром последнего алиена? Сколько угодно. Запутанная система неочевидных апгрейдов? Всегда пожалуйста, господа. Проблемы с pathfinding'ом? Здания неясного назначения?... Желание клиента – закон.

И далее по тексту. Упорные авторы, однако, не скупятся на живописание будущих "фичей" – более ста разновидностей субмарин (то-то работы было дизайнерам, ужас). Три расы вместо одной присутствующей в демо (о различиях не спрашивайте, не надо). Первые две будут промеж собой в основном похожи даже дизайном, не говоря уже о юнитах, а третья носит гордое имя Silicon и представляет из себя некую сверхразумную глубоководную форму жизни. Короче, местные протоссы. Интересно?

А также развесистое дерево наук, неимоверный multiplayer и...

[5]

[1] Смерть шпиона Гадюкина.

Му-му

...Нет, в демо можно поиграть, пустив ностальгическую слезу. Ах, это было, было. Выйди игра года на три с половиной раньше, это была бы сенсация, первые полосы журналов и всеобщее идолопоклонничество. Если безобразный Ancient Conquest тех же авторов тихо умилял своей несовременностью, то сейчас, по прошествии полугода, уже не смешно. Выпускать такое в свет положительно нельзя: игра, сравнить которую с KKnD2 будет оскорблением для последней, в наше суровое время не имеет никаких прав на существование.

Кажется, подводных титанов спасет только камень на шею.

ГАЛАКТИКА В КЛЕТОЧКУ

STAR TREK THE NEXT GENERATION: BIRTH OF FEDERATION

• Олег Хажинский •

Игра называется до смешного сложно. Star Trek The Next Generation: Birth of Federation, издатель — уже Hasbro, разработчик — еще MicroProse. Первая возможность отколоть пару шуток по этому поводу представилась нам чуть ли не год назад. Казалось, проект с таким названием никогда не доберется до финишной черты. А вот и нет — глобальная космическая по мотивам популярного сериала с размаху ударила в полки магазинов, не говоря уж о витринах ларьков.

Секрет таинственного названия скучен, как лицо бармена в понедельник утром. У бедной несчастной MicroProse есть лицензия только на одну из частей великого сериала – The Next Generation. О чем владельцы прав на Star Trek не забывали разработчикам напоминать. В результате, в один прекрасный момент название игры существенно удлинилось и перестало восприниматься на слух. Впрочем, какая разница.

Чистосердечное признание

Признаюсь, расколюсь, сдамся: я не фанат Star Trek. То есть совершенно. Равнодушен к судьбам его героев и не отличу воина Клингона от представителя звездной Империи Ромуланов. Поэтому игра в моих глазах теряет половину своего потенциального обаяния, что очень обидно. Это как паралич – до этого места чувствую, а дальше – уже нет. Но не волнуйтесь, о фанаты Star Trek, издеваться над вашим замечательным хобби никто не собирается, ибо известно, насколько глубока и чиста бывает любовь человека к сериалу. Знаю, Алехандро Вершинин очень любит "Скорую помощь" и "Секретные материалы". Я же коротаю вечер за "Скользящими" и обязательно смотрю все серии "Четырех танкистов и собаки". Увы, никто не делает стратегических игр по "Скользящим", так что приходится писать про Star Trek.

Начало знакомства

То ли данный конкретный CD и мой привод были созданы друг для друга, то ли новые "Джазы" высотой с монитор заставили воздух вокруг колебаться нужным образом, но интро "прозвучало" именно так, как полагается в игре с таким массивным и маститым названием.

Осмотрев пустынный пока Hall of Fame, мы начинаем New Game и сразу же попадаем на экран с кучей ползунков и кнопочек – Star Trek просит нас определиться с начальными условиями. Задаем размеры и даже форму (!) галактики, количество "мелких" рас и случайную "активность", устанавливаем исходный уровень технического развития для каждой из пяти цивилизаций и, что забавно – только в следующем экране указываем, за какую из них будем играть сами. Способов выиграть всего два: "полное доминирование" и "вендетта", в последнем случае нам необходимо уничтожить всего двух самых ненавистных соперников из четырех. Трогательные ограничители на время раздумий для стратегической и тактической частей игры – зачем ЭТО в одиночной игре, не-по-нят-но.

Среди пяти рас Star Trek стратеги обязательно выберут одну по душе – здесь есть прирожденные дипломаты, свободолюбивые дураки, гениальные экономисты, упертые вояки и близорукие ученые. Каждая раса в игре по-настоящему уникальна, различия начинаются с интерфейса и звукового ряда (проверьте, это очень забавно) и заканчиваются принципиально всевозможными типами космических кораблей и вооружения, что гораздо серьезнее.

[1] Походовые тактические сражения в полном 3D и открытом космосе все еще выглядят для нас непривычно. **[2]** Галактика в клеточку — сколько их еще предстоит открыть, этих квадратов.

Бездне — дна

Как ни крути, название, "Рождение Федерации", обязывает – даже самая продвинутая в техническом отношении цивилизация в начале игры получает во владение всего три звездные системы – из многих сотен.

Сценарий дальнейшего развития отработан годами игры в Master of Orion и всевозможные вариации на тему. Легкие и быстрые скауты отыс-

кивают перспективные миры. Корабли-колонии высаживаются на поверхность планет и образуют поселения. В Star Trek один корабль колонизирует всю систему, однако перед высадкой людей часто приходится заниматься терраформированием малопригодных к обитанию помоек – с этим важным делом colony ship справляется за пару-тройку ходов.

Новообретенные миры начинают бесконечно медленно (а в этой игре – действительно бесконечно) развиваться – с нашей помощью, конечно. "Автоматического губернатора", который бы сам выбирал очередную постройку, здесь нет. Зато есть "очереди", в которые можно поместить солидное количество зданий. Удобно, когда у тебя десять планетных систем. Ад, если их в десять раз больше. Впрочем, до этого момента еще надо дожить...

Первые контакты, первые предложения, первые угрозы. Поведение конкурентов во многом зависит от начальных условий, и на высоком уровне сложности проблемы начинаются практически сразу. Поэтому имеет смысл "обозначить" мирные отношения с серьезными соперниками и вложить солидную часть "валового национального" в развитие контрразведки – конкуренты воруют и воруют чрезвычайно активно.

Объектом для внимания галактических спецслужб чаще всего становятся ваши научные разработки. В Star Trek шесть научных областей, от биотехники до вооружения, и 11 технологических уровней в каждой. Вот такое, очень простое и понятное дерево – достиг уровня, получил подлагающиеся здания и вооружение. Игрок сам решает, как распределить выделяемые на науку средства между шестью направлениями. Увы, дизайн кораблей в Star Trek является объектом права и изменению не подлежит. У каждой расы их много – что-то около двух десятков, от простеньких разведчиков до гигантских "бэтлкруизеров". Каждый, у кого хватит терпения нажать на кнопку "конец хода" раз тридцать, обязательно попробует их в деле...

[4]

[4] Каждая раса может похвастаться уникальным интерфейсом управления — художники проделали большую, хотя и бесполезную работу.

Бои тактические

Когда два вражеских флота встречаются в одной точке космического пространства, а в игре это на удивление происходит очень часто, начинается великое сражение. Не желающие брать на себя ответственность могут "решить дело" и без личного участия, есть такая кнопочка. Не хотите тактических боев вообще – отключите их в "опциях".

Те, кто не испугается и пойдет дальше, обнаружат себя в полном 3D, среди собственного флота. Никакого реального времени, никаких клеточек – игрок отдает приказы (можно разбить корабли на группы и оперировать ими отдельно), а затем пассивно наблюдает за происходящим в режиме мультфильма с плавающей камерой. Система для стратегических игр все еще новая и не отработанная. Иногда, особенно при большом количестве участников, процесс становится захватывающе интересным. Чаще игрок проводит время в борьбе с плавающей камерой, пытаясь задействовать свои двухмерные тактические таланты в этом непростом и объемном мире.

[5]

[5] Местное дерево наук скорее напоминает кактус — ветви технологий никогда не пересекаются.

Аналог итогов

По спокойному тону повествования вы, должно быть, уже поняли, что революции не произошло. MicroProse, компании, которая в какой-то степени ответственна за появление таких гигантов, как MOO и MOO2, удалось сделать еще один Master of Orion. Причем очевидно менее сложный и интересный.

Birth of Federation совершенно нечем похвастаться, кроме принадлежности к популярному сериалу. Игра, вероятно, создавалась методом "обратной реконструкции" и, как всегда бывает в таких случаях, получилась суховатой и слишком искусственной. Star Trek удивительно напоминает Rebellion от LucasArts – та же попытка "отметиться" в жанре "глобальных космических", та же твердая тройка. EXE

STAR TREK THE NEXT GENERATION: BIRTH OF FEDERATION

РАЗРАБОТЧИК: MicroProse

ИЗДАТЕЛЬ: Hasbro

Подарочная версия Master of Orion для поклонников сериала Star Trek.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 133 (рек. Pentium 200), 16 Мбайт RAM (рек. 32), SVGA (2 Мбайта)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

160 Мбайт на HDD

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★
МУЗЫКА	★★★★★
ЗВУК	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★

3D ИНТЕРЕСНО?

ДИЕТА БЕРСЕРКА

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS

• Андрей Ом •

Все в горы! Спасайся кто может! Cryo всерьез взялась за стратегии, причем не просто за какие-нибудь RTS, а за C&C-клоны, да такие, что неподготовленному человеку легко и непринужденно может с первых же минут снести крышу. Хотя знающие эту контору люди нисколько не удивятся тому, что в Saga в поле работают валькирии, а коровы размножаются делением. Cryo еще и не такое умеет.

Наши французские друзья явно слишком хороши для этого бренного мира. Пока 90 процентов RTS барахтались в двух измерениях, Cryo изготовила красивейший трехмерный, но полностью неиграбельный Riverworld. Теперь, когда почти обязательный элемент стратегии – вращаемый/масштабируемый вид и буйные спецэффекты, мы получаем нечто, что по внешнему виду похоже на Dominion (это если кто-то еще помнит), а по атмосфере... По атмосфере – на изделие Cryo. Точнее не скажешь.

Все не как у людей

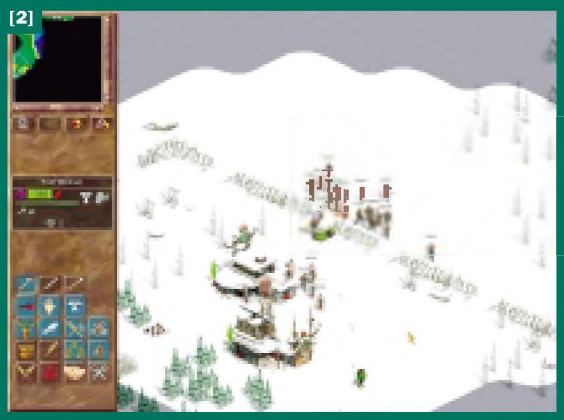
Вы думаете, это нечто такое историческое, типа AoE? Ну, или на худой конец с элементами скандинавской мифологии? Щаз. Враждебные кланы троллей и эльфов, шаманы-язычники – это еще куда ни шло. Но кентавры откуда?! Или, может, вы думали, что игра будет выглядеть так, как скриншот из новостей в прошлом номере УЧУ? Ха-ха. Никогда не верьте пропаганде. Та картинка была обычным fake'ом для привлечения почтеннейшей публики – за такое в нашем деле бьют шандалами, но мы ведь говорим о Cryo...

Дальше – больше. Вы, конечно, думаете, что для победы достаточно наесться мухоморов (ладно, нет там мухоморов, это преувеличение, хотя они отлично вписались бы в общую стилистику), погрызть край окованного железом щита и разгромить вражеский поселок сельского типа? Ничего подобного. В одних миссиях такая тактика еще может увенчаться успехом, но в других – попытка уничтожить враждебную церковь обернется рамочкой с безапелляционной надписью Defeat (как давно, оказывается, я не видел этого слова...). А еще вот что – если вредоносные гоблины или другие мерзавцы зарежут члена нашего клана, то нам будет нанесено оскорбление! В интерфейсе имеется вполне осязаемая шкала honor, стрелка резко падает влево. Оскорбление, ясное дело, можно смыть только вражеской кровью. Честь семьи Прицци. Не клан северных диких бандюг, а просто Коза Ностра. Если долгое время пребывать в... хм... обесчещенном состоянии, автоматический проигрыш обеспечен. Свежо?

Это только начало. Местная демография – песня без слов. Для прироста населения нужен дом, пара разнополых викингов и четыре мешка еды. Через определенное время на свет появляется дите – здоровенный мужик при доспехах и с мечом или не менее крупная женщина. Если к тому времени работники успеют притащить к семейному очагу еще четыре мешка мяса, все начнется сначала. Иногда у приличных родителей ни с того ни с сего рождается валькирия – в Cryo почему-то считают, что это просто долговязая девка, предпочитающая мечу горящие стрелы и работающая в местном храме друидом. Пахать валькирии не умеют, деревья тоже не ру-

[1]

[2]



[1] Кажется, лето. [2] Зима, точно.

бят, но если вежливо попросить их принести с поля сноп-другой, то они не откажутся. Крайне комичное зрелище получается – у валькирий такая, знаете ли, красная штуковина над головой светится, вроде звезды (или это нимб?), а тут вдруг сельскохозяйственная халтурка подвернулась...

Кстати, в случае с коровами все гораздо прозаичнее – они, наверное, клонируются. Загнали буренку в стойло, набросали сена, установили желаемое кодичество потомства – вот и вся любовь. И никаких быков.

Тайга ходим — зверя ловим

Расписывать все местные тонкости – занятие не самое благодарное, да и места не хватит. Остановимся на главном.

Во времена C&C многие, наверное, плюнули бы в глаза тому, кто сказал бы, что через каких-то три-четыре года в RTS в течение одного уровня смогут несколько раз смениться времена года. В Saga времен всего два: суровая зима и пасторальное лето. Чередуются посредством небольших AVI'шников, переходят одно в другое легко и непринужденно. Забыли посмотреть на таймер и засеяли пшеницу за две минуты до заморозков? Ваши проблемы. Все померзнет, всю зиму придется сидеть без потомства – охотой и рыболовством (да-да, есть здесь и такое) много не заработаешь.

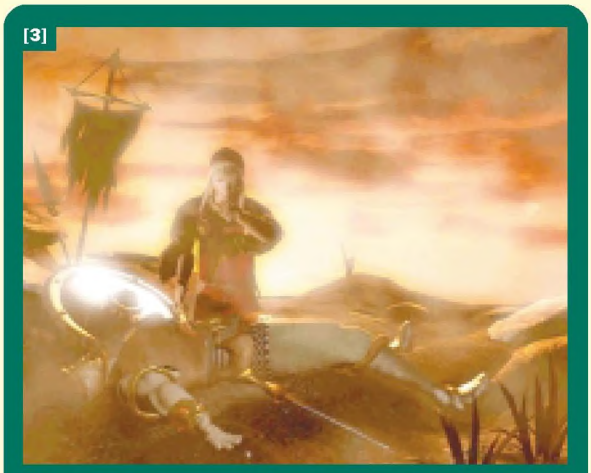
Летом открыта навигация по местным рекам (нарисованы – безобразно. В WarCraft были лучше), на деревьях растут яблоки, вечно светит солнце. Ветер переменчив, причем то, откуда он дует и с какой силой, нам не показывают. В основном выгребаем на веслах. Зимой реки замерзают, и можно наведаться к врагу пешком – аки Ильич. Правда, и враг легко может сделать то же самое. В одной из миссий нам, главе орочьего клана, предписывается до наступления холодов всеми правдами и неправдами добыть 12 коров, иначе, когда река замерзнет, с другого берега придет с инспекцией гигант и устроит нам раздачу слонов и разбор полетов. Кстати, можно плюнуть на коров и посвятить оставшееся время апгрейдам оружия и брони – гиганта разрешается убить, чтобы не умничал.

Имеется торговля. Продаем дрова, еду, сено – покупаем железо. Можно опять же купить коров (это уже какой-то EWJim получается. Хорошо, не овец. Черных) или продать в рабство пару надоевших однополчан. Последним вариантом, кстати, не стоит пренебрегать – деньги за них дают очень хорошие, и в голодный год таким образом можно существенно поправить свое матположение.

Женщины слабы здоровьем и сражаться не умеют совершенно, то есть абсолютно. Зато прекрасно работают в кузницах, на лесоповале и прочих полезных предприятиях. Там им самое место (простите, милые дамы).

Единой кампании нет – набор миссий, между собой никак не связанных. Попадаются очень любопытные – так, в Crusade нам предписывается толпой просветленных монахов уничтожить все языческие храмы в окрестностях. Периодически на экране всплывают сообщения от соседних племен: одно говорит, что, дескать, понравилась нам ваша вера, но вы докажите ее силу – уничтожьте орков-язычников. Другое заявляет, что те самые орки родились и помрут язычниками, а если кто-то что-то хочет возразить, то пусть приходит в гости. Глупые. Мы им быстренько докажем все преимущества христианства... Если останется, кому.

Ну и так далее.



[3] Не жди мене, мамо, хорошего сына.

[4] Погром в орочьей деревушке.

И что?

Одним словом, Cryo оттянулась на славу. Игра гордо плюет на историческую, мифологическую и любую другую достоверность, иногда съезжая совсем уж в дикий маразм. Внешне выглядит, как пришелец из доисторических времен (про графику специально особо не распространялся – на шотах и так все видно, слова тут ни к чему). Но вы знаете, что я вам скажу?

Играть интересно. В тонкостях хочется разобраться, а не привычным жестом взмахнуть мышью в направлении кнопки Uninstall.

Простите за лирическое отступление, но после фильма "Карты, деньги, два ствола" Гая Ритчи (виденного три раза) я подумал: черт, какой шарм при полной, в общем-то, вторичности. Европа! В Голливуде так не делают уже лет сорок-пятьдесят.

Вот здесь тот же самый случай. EXE

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS

РАЗРАБОТЧИК Cryo
ИЗДАТЕЛЬ Cryo

RTS с благородным французским акцентом. На лицо ужасная, добрая внутри. Достойный представитель поджанра "Стратегические игры от Cryo".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. 200+), 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), DirectX

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

8x CD-ROM настоятельно рекомендуется.
Официальная Интернет-страница игры:
www.cryo-interactive.fr/V1.0/english/saga/saga.htm

СЛОЖНОСТЬ	средняя
ГРАФИКА	★★★
МУЗЫКА	★★★☆
ЗВУК	★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★
СЮЖЕТ	★★★★

3.5 ВЕРДИКТОР

ПОШЕЛ НА ИГОЛКИ

FLEET COMMAND

• Андрей Ламтюгов •

Так на флоте говорят о кораблях, пущенных на слом... Это выражение поневоле приходит на ум, когда знакомишься с новым продуктом Jane's Combat Simulations под названием Fleet Command. Полтора года назад мы спросили Пола Грейса: не будет ли Aegis (тогдашнее название игры) похож на Harpoon? И Грейс сказал: нет.

Он не сдержал слова. Во-первых, FC похож на Harpoon. А во-вторых, FC во многом хуже своего предшественника.

Писать об этом просто больно. После блестящего подводного сима 688(I) Hunter/Killer – и вдруг такое...

Что это такое

Тут надо пояснить, о чем, собственно, речь. Берется энное количество (несколько сотен) боевых кораблей, подводных лодок, самолетов, вертолетов, ракет и прочего. Их характеристики моделируются как можно более точно (этому мешают дефицит времени, требования секретности и изредка прорезающееся желание слегка подкорректировать сложившийся в реальной жизни баланс геймплея – особенно если он не в пользу Америки). Все это помещается на участок океана без малейшего признака "хексов" и идет в реальном времени с возможностью ускорения такового. При этом учитывается погода и то, как она меняется, ледовая обстановка и прочие факторы.

В итоге получается монстр. Каким и был Harpoon. Некоторые причисляют такие игры не к стратегиям, а к симуляторам – и не без оснований.

Fleet Command – игра того же плана. И ее постоянное сравнение с "Тарпуном" отнюдь не случайно.

Окна в мир

Главное достоинство FC, то, чего не было еще ни в одной военно-морской стратегии, – наличие абсолютно трехмерной графики. 3D-ускорители поддерживаются. Вода полупрозрачна – вы можете, к примеру, глядя сверху, увидеть подводную лодку в мрачной пучине. Поверхность воды волнуется. Да и суша нарисована не худшим образом.

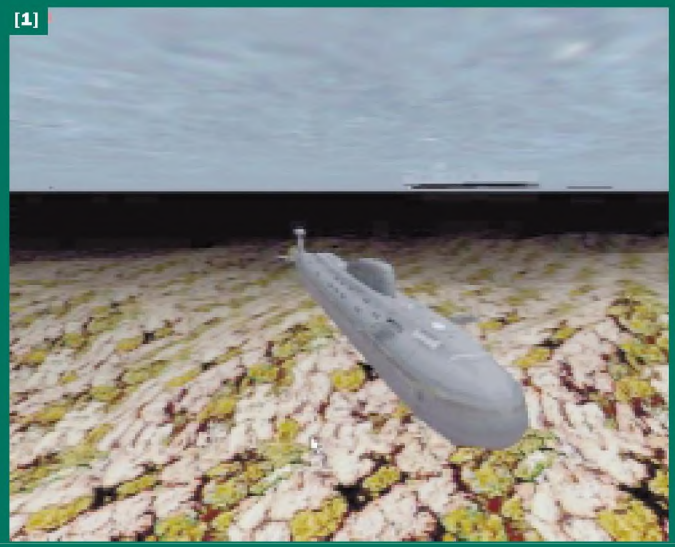
Трехмерные модели неплохи. Особенно удались авианосцы. Когда вы приказываете поднять самолеты в воздух, то ясно видите: лифты приходят в движение, самолеты поднимаются на палубу, рулят по ней, становятся на катапульту и взлетают, превращаясь после этого в самостоятельные юниты; катапульта, как ей и положено, выпускает из себя струю пара.

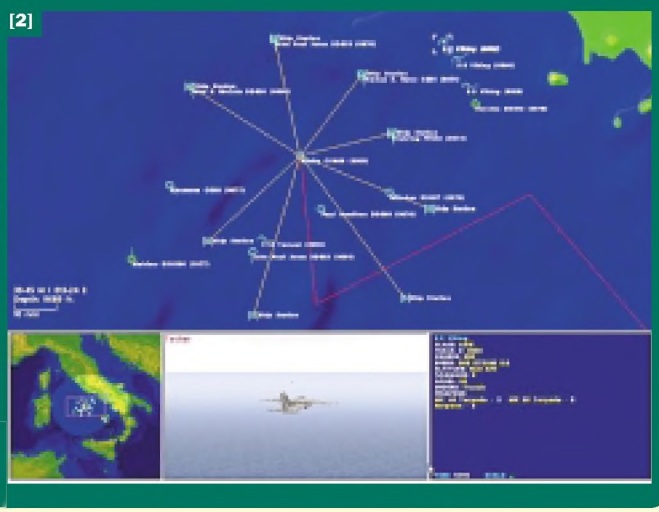
К звуку нет вообще никаких претензий. Очень достойные аудиоэффекты. Очень неплохая музыка.

Результат всего этого налицо: превосходное создание атмосферы. Да, это здесь есть. Но...

Первые симптомы

Отличное оформление, повторюсь, это самый удачный момент. Но уже здесь начинаются гадости. Трехмерная

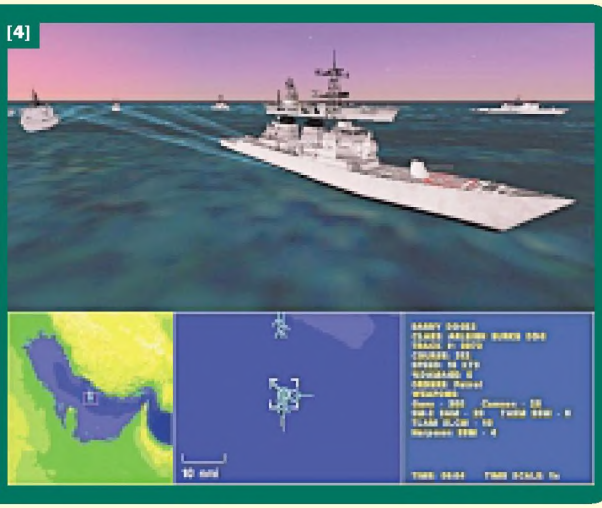




[1] Подлодки нарисованы здесь куда лучше, чем в 688...
[2] Так выглядит "большая картина".

[3]

[4]



[3] "Звериный оскал социализма" — ракетный крейсер "Слава". [4] "Орли Берк". Очень дельная вещь.

модель Су-33 вызвала вполне заслуженный взрыв ярости у наших фланкеристов ("что это еще за трансформер?!"). К этому можно прибавить коротенький и толстенький "Тайфун" с винтами, напоминающими размером гребные колеса на старинных пароходах, и многое, многое другое. Плюс самое провальное intro за всю историю существования Jane's Combat Simulations.

Но это-то ладно. Графика вполне способна удовлетворить общественность, тем более что раньше в подобных играх, как уже говорилось, не было и такой.

По-настоящему неприятные вещи лежат глубже.

В расчете на дебилов

Разработчики широко рекламировали "интуитивный интерфейс". Прекрасно! Именно очень сложный, громоздкий, некрасивый, предельно неудобный интерфейс был одним из главных недостатков "Гарпуна" – особенно второго.

Но подход к его упрощению оказался до безобразия оригинальным. Вот очевидный факт: интерфейс каменного топора существенно проще интерфейса автоматической винтовки. Jane's тут же делает вывод: перейдем с винтовок на топоры.

"Гарпун". Подготовка самолетов к вылету. Меню с вариантами боевой загрузки. Разные цели вылета – разная загрузка. Сложно? Для кого как, но в целом – нет.

FC. Загрузка самолетов вообще не выбирается! Вы никогда не повесите "Гарпуны" (то есть ПКР) на F-18 (но они по жизни висят на F-14)! И забудьте навсегда о подвесных баках! Упрощеньице, черт возьми...

Ладно, баков нет, а лететь надо далеко. Тогда как насчет дозаправки в воздухе?

А все так же. И по той же причине – дабы не усложнять жизнь богатством возможностей...

"Гарпун". Ордер и его "менеджмент". Особое окно. Каждому кораблю, самолету, вертолету указывается свое место; как только у самолетов кончается топливо, им на смену автоматически взлетают новые. Каждая боевая единица получает свой сектор ПВО и ПЛО, после чего работает в нем самостоятельно. И все это обозначается на большой карте одним символом.

FC. Бардак и бедлам. Все делается вручную. Спагетти из символов на карте. Про ПВО поговорим позже – это просто плевок в душу. Но какова простота интерфейса – никаких тебе лишних окон!

Воздух!

Казалось бы, мелочь... В "Гарпуне" при обнаружении воздушной цели любой корабль или самолет тут же, не дожидаясь и не слушаясь никаких приказов, начинал молотить по ней из всего, что было под рукой. И стрелял, пока была возможность. И это было абсолютно правильно.

Если в FC на вашу эскадру с бешеной скоростью летят два десятка крылатых ракет, вам придется лично кликнуть мышью НА КАЖДОЙ. Причем многие отметки накладываются друг на друга – а выбрать цели рамкой нельзя. И на паузе приказы не отдаются.

В девяноста процентах случаев именно это и является причиной вашего поражения. Легко догадаться, что AI подобных проблем не испытывает.

То, что задумывалось как военно-морская стратегия с высоким уровнем реализма, вырождается в аркаду на уровне Paratrooper'а.

Слов нет.

Ну и еще... Вот такой факт: корабли могут столкнуться. Напомним "соналистам", что на каждом корабле есть специальный мужик, который называется "командир корабля". И именно он отвечает за такие вещи.

Далее. Как производится ракетный залп. Количество ракет, выпущенных по морской цели, определяется числом кликов мыши на оной. Как только одна из ракет сбивается, атакующий корабль производит еще один пуск.

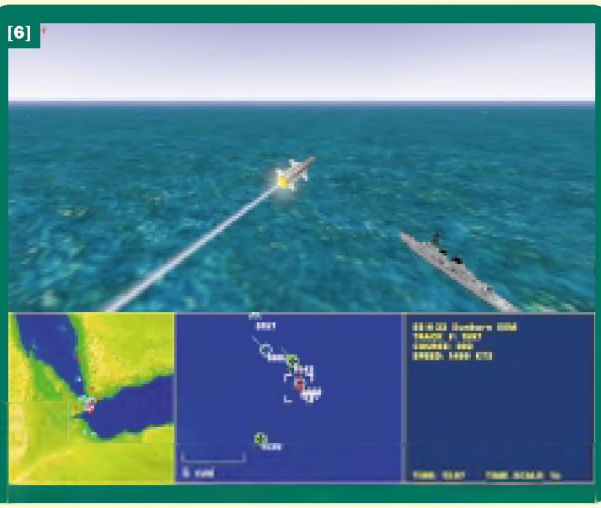
Я не знаю лучшего способа истратить максимум ракет при минимуме вероятности поражения. Вдаваться в причины этого не стоит: журнал не резиновый, а я хочу сказать еще немало теплых слов...

Требуются мозги

AI таких игр традиционно слаб. С одной стороны, достаточная сложность gameplay создается простым дефи-

[5]

[6]



[5] Украине сегодня не везет. [6] "Москит" должен лететь на трехметровой высоте... но ладно уж.

цитом информации о противнике (и в жизни так и есть). С другой – этот дефицит настолько сокращает количество возможных решений, что сильный стратегический AI просто не нужен. Появилась цель – бей ее, пока не ушла. Конечно, все существенно сложнее, но принцип примерно такой.

А как с тактическим AI, который тоже был не в избытке?

А все так же. Простой пример: подводные лодки не в состоянии уклониться от торпед. У виртуальных "кэпов" ума хватает только на стрельбу по всему, что движется.

Нехорошо.

[7]

[8]

[7] "Тикондерога" запускает "Гарпун".
[8] Эта вещь может быть очень красивой, если захочет.

Как в это играют

Хотелось бы довести до сведения разработчиков: морской бой не начинается массированным ракетным залпом, а завершается им. И главная задача заключается в том, как "засветить" вражеские силы и при этом не обнаружить себя (по крайней мере не полностью).

В FC противник с самого начала располагает полной информацией о нашем местонахождении. Не вздумайте колебаться, определяя уровень EMCON, – включайте все на полную катушку, потому что ровно через две секунды после начала миссии в вас уже полетят ракеты.

Общая черта всех более-менее сложных миссий: расстановка сил сознательно доводится до уровня максимальной безнадежности, после чего бразды правления вручаются нам. Например: каким это хитрым образом вражеские ракетные корабли подобрались к вашей авианосной группе на дистанцию чуть ли не визуального контакта, не говоря уже о ракетном залпе (с этого начинается почти каждая миссия)? Кто их туда пустил в наше отсутствие? Почему в воздухе нет "Хокая" – ведь они должны дежурить непрерывно? Почему тральщики, работающие на отшибе, не прикрыты абсолютно ничем (даром, что их защита – это mission goal)? И почему мы должны расхлебывать последствия подобного идиотизма, который нельзя оправдать никак (например недостатком сил – сил почти всегда хватает) и за который в любых нормальных вооруженных силах начальников любого ранга моментально отдают под трибунал?

Ближайшая аналогия – это как если бы миссия в Rainbow Six начиналась с небольшой комнаты, в которой на вашу группу смотрит десяток стволов, открывающих огонь сразу, как погаснет надпись Loading. Правда, здесь можно отбиться от атаки, но что толку с такой игры?

Вот, кстати, еще один прикол. "Неожиданно обнаружен наземный объект неизвестного характера". Что за объект? После проведения разведполета выяснилось, что это был аэродром! А вы говорите – рояль в кустах...

Для всех вновь обнаруженных контактов идентификация "чужой – нейтральный" только визуальная.

Надо ли говорить, что в "Гарпуне" все не так, как здесь...

Что касается реализма

В принципе, мы только о нем и говорим. Но как обстоят дела с имитацией непосредственно кораблей, самолетов и подлодок?

Что ж, могло быть и хуже... Основные характеристики оружия соблюдены; впрочем, возникает ощущение, что мощность ПВО небольших кораблей несколько завышена.

Модель повреждений всего, что есть, – простой "лайфбар". Если он доходит до 80 процентов, то оружие отказывает.

Воздушные бои имитируются довольно примитивно. Однако можно сделать вывод, что российские самолеты по качествам не уступают американским, а если и уступают, то не сильно.

Кстати, именно в такой игре шикарный справочник "Джейнс" оказывается абсолютно бесполезным. А вот кривенькая, некрасивая база данных "Гарпуна" помогала много больше...

Результаты боя

Кратко и по-военному... Достоинства. Очень качественное создание атмосферы современного сражения на море. Кроме того, молодые и неопытные адмиралы получат хотя бы крайне примитивное, но все же представление о том, как это сражение происходит.

Недостатков очень много – перечислять их вновь не стоит.

Но нет худа без добра. Во-первых, кое-что лечится патчами. Во-вторых, играть все же можно. И временами даже интересно (см. пункт о достоинствах). По крайней мере Fleet Command стоит этих трех журнальных полос...

А в-третьих, теперь Sonalysts сможет без помех вновь заняться любимым симулятором 688(I) Hunter/Killer. А то давно уже все (и они сами в том числе) говорят про 688 Gold, а толку... EXE

FLEET COMMAND

РАЗРАБОТЧИК: Jane's Combat Simulations/ Sonalysts
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts

Так писать игры нельзя. Но, как ни странно, играть в такие игры можно. И оценка за реализм залетела в этот раздел не случайно...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200 MMX (рек. Pentium 266), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 3D-ускоритель

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Официальная Интернет-страница игры:
http://www.janes.ea.com/fleet/index.html
275 Мбайт на HDD

СЛОЖНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★★☆
ЗВУК	★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★☆
СЮЖЕТ	★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★

2.5 ИНТЕРЕСНОСТЬ

СИМУЛЯТОРЫ

ТОВАРИЩУ АБРАМСУ — ТАНКУ И...

Штрихи к портрету “гордости Америки”

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА

В 1969 году всем стало ясно: совместного американо-германского танка, о котором обе стороны говорили так долго, не будет. Проект MBT-70 тихонько испустил дух. Впрочем, Германия горевала недолго (если горевала вообще) и без особых затруднений самостоятельно создала “Леопард-2” (многие считают, что это и есть лучший танк НАТО).
В США ситуация была сложнее...

етырьмя годами позже армия США заключила контракты с “Дженерал Моторс” и “Крайслером” на предмет разработки нового танка. В 1976 году на полигоне сошлись три машины: от “Крайслера”, от “ДМ” и уже упомянутый немецкий “Леопард-2”.

Посмотрев на результаты испытаний и крепко подумав, американские военные выбрали танк “Крайслера”.

Время было неспокойное...

По крайней мере для танкистов и конструкторов. Только что завершилась третья арабо-израильская война, известная как “Война Йом-кипур”. Применение противотанковых ракет достигло небывалого размаха. Израильская пехота (авиация тож) безжалостно жгла ими египетские танки; египтяне с советскими “Малютками” если и отставали, то не очень сильно. Потери танков с обеих сторон были такими, что начались разговоры на тему: а не пора ли сдать их в музей, причем все и сразу? Мишень – она и есть мишень, сколько вам еще нужно доказательств?

Этого не произошло. Но опыт войны был учтен всеми конструкторами.

В том числе и теми, кто создавал танк XM1. В 1980 году буковка “X”, указывавшая на экспериментальность конструкции, успешно отвалилась от названия, и первый танк M1 был передан армии. На его башне была надпись THUNDERBOLT – такая же, как на танках генерала Абрамса во вторую мировую...

Не дотянули...

Почти тут же выяснилось, что новый танк превосходства не обеспечит. По крайней мере в бою с советским Т-72. Пушка калибра 125 мм – это проблема, если у тебя за душой только 105 мм. Мало того, советские танки еще могли стрелять из нее не только снарядами, но и ракетами (вот об этой их особенности ни один западный игрописатель не упоминает; или – упоминает, но не реализует).

И потому уже в следующем году появляется M1E1, на котором стояли дополнительные броневые экраны и пушка калибром 120 мм. Такую пушку американцы создавали довольно долго, но в конце концов плюнули и купили немецкую лицензию. Теперь на “Абрамсе” стоит такая же пушка, как и на “Леопарде-2”.

В конструкцию танка были внесены еще несколько изменений, вызванных в основном сменой калиб-

ра орудия. То, что вышло в итоге, получило название M1A1 "Абрамс".

Когда на Западе говорят об особенностях этого танка, обязательно упоминают газотурбинный двигатель. ГТД действительно имеет ряд преимуществ перед дизелем, хотя и является куда более прожорливым.

А вот заряжание на "Абрамсе" ручное. Злые языки говорят, что из-за этого в заряжающие туда берут мужиков ростом не ниже двух метров.

On the waaaaay!!!

Что касается Войны в заливе, то "Абрамс" можно смело отнести к одним из самых таинственных образцов военной техники. Сведения об их потерях весьма противоречивы. Два танка; ни одного танка; как минимум два танка по ошибке подбиты "Апачем"... Непонятно.

Многие считают, что, несмотря на ту бойню, которую устроили "Абрамсы" (апофеоз наступил в ночь с 25 на 26 февраля, когда была полностью разгромлена дивизия Республиканской гвардии "Тавалкана"), эффективность машины все же не была доказана. Просто потому, что ее нельзя доказать, истребляя в ночном бою противника, фактически не располагающего тепловизионными прицелами. Не говоря уже о том, что танки Т-72 составляли не больше 20% танкового парка Ирака. И это был экспортный, сильно упрощенный вариант. Перечислять можно долго...

Но это уже нюансы. "Абрамс" был награжден всеми мыслимыми лестными эпитетами ("King of the killing zone"...). Примерно в это же время он начал наступление и на другом фронте – виртуальном.

Первые выстрелы

К огромному сожалению, симуляторам M1 Tank Platoon (MicroProse) и Armored Fist (NovaLogic) нельзя отвести места столько, сколько они заслуживают. Именно они и сформировали стандарт современного танкового симулятора. А стандарт выглядел примерно так...

Во-первых, танки не действуют в одиночку. Следовательно, надо изображать как минимум взвод – по американским стандартам, четыре машины. Во-вторых, они не воюют без пехоты (нарушение этого правила обходилось дорого всем без исключения – танки начинали нести тяжелые потери от противотанкового оружия вражеской пехоты). Значит, надо изображать и БМП (в случае с "Абрамсом" это "Брэдли"). В-третьих, со счетов нельзя сбрасывать армейскую авиацию ("Апачи" и А-10). Ну и артиллерия – ствольная и реактивная. Как же без нее?

Сделайте все это – и убедитесь, что танковый симулятор плавно переходит в стратегию. Так было, есть и будет.

Второй момент. Надо ли изображать всех четырех человек?

Заряжающий отпал сразу – игроку на его месте делать нечего. Но трое других пока что оставались. Из наличия подчиненных, кстати, следовал и еще один вывод: эти подчиненные должны быть личностями, имеющими некий опыт, который со временем растет...

Так завершился 1994 год (именно тогда на вооружение стал поступать M1A2, главной особенностью которого стала бортовая информационная система – та самая карта на дисплее, по которой ползают разные значки).

А потом наступили три года полного безмолвия. Никто не делал танковые симуляторы. Но, как выяснилось, это было затишье перед бурей.

Прорыв

В 1997 году произошло то, что западные специалисты называют "вторым броневым кризисом": в Южном Ливане боевики "Хезболлах", используя советские "Фаготы", принадлежащие к следующему поколению противотанковых ракет, начали успешно уничтожать весьма современные израильские танки "Меркава II".

В том же году начался виртуальный танковый ренессанс – I-Magic выпустила свой iM1A2. На редкость коряво исполненный, он тем не менее был сделан по всем правилам. Изображаемый танк был действительно очень похож на M1A2, а моделирование боя рассчитывалось довольно серьезно.

Следующим стал Armored Fist II от NovaLogic. Несмотря на свою аркадность, вещь получилась весьма милой и исключительно красивой. Разработчики попытались свести элемент стратегии к минимуму. И это им почти удалось. Ценой реализма, конечно.

Уже тогда проскальзывали кусочки информации о майкропрозовском M1 Tank Platoon 2. Но он появился только в следующем, 1998-м, году.

Собственно, на этот день он и является лучшим симулятором M1A2 за всю – и реальную, и виртуальную – историю существования этой машины. M1TP2 сочетал в себе абсолютно все необходимые составляющие настоящего танкового симулятора. Именно в нем появились вполне реальные пехотинцы со всем необходимым снаряжением. Кроме того, MicroProse вполне обоснованно решила, что механик-водитель – это тоже излишество; командира и наводчика вполне достаточно. Теперь на очереди наводчик...

Наш рассказ будет неполным, если мы не упомянем еще об одном продукте на ту же тему – Spearhead от все той же I-Magic. Не успев выйти, он уже оказался безнадежно устаревшим – и технически, и концептуально. А в его реалистичности зияли глубокие бреши...

Что день грядущий...

С одной стороны, ходят неясные слухи об M1TP3 и Armored Fist 3. Об игре Steel Beasts уже объявлено официально.

С другой, речь уже идет о разработке танка следующего поколения: лафетная компоновка и (чем черт не шутит) электромагнитная пушка или пушка на ЖМВ – жидких метательных веществах.

Также ведутся разговоры о дальнейшем развитии "Абрамса" – M1A3.

Впрочем, поживем – увидим. Согласно военным определениям, танк – это оружие, реализующее принцип "вижу – стреляю". Принцип неплохой и применим не только в бою...

[1]

[2]

[3]

[4]

[5]

[1] iM1A2. Неважная форма, неплохое содержание. **[2]** Armored Fist II. Красиво, черт возьми! **[3]** M1 Tank Platoon 2. Лучшее из того, что мы имеем. **[4]** Spearhead. Отсталость. **[5]** А вот и главный герой. M1A2.

Итак, через несколько лет после Power F1 компания Eidos вновь вернулась к симуляторам "Формулы"... Новая игра, демо-версию которой мы и обозреваем, называется Official Formula 1 Racing. Название объясняет многое.

БЕЗ РУЛЯ

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Разработчик	Lankhor
Издатель	Eidos и Video System
Официальная дата релиза	июнь 1999 г.
Официальная Интернет-страница	www.eidosinteractive.com/formulaone/index.html
Объем демо-версии	7,4 Мбайта (см. ее на нашем диске)
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0, рекомендуется 3D-ускоритель, не помешает джойстик или руль

Когда мы слегка подосадовали по поводу ситуации: вещь ничего, но куда тут до микропрозаического "Гран-при"!.. Сейчас досадовать нечего. Ситуация очевидна. В наше время так жить, то есть писать игры нельзя.

Речь в первую очередь идет о графике. Последний раз такое попадалось где-то пару лет назад. Но не позже. В январе прошлого года уже первая часть французской F1 Racing Simulation убила подобные изыски наповал. То, что мы видим сейчас, – это гальванизация трупа.

Давить и не пущать?

Нужно лишь посмотреть, как это выглядит в сырую погоду. В частности, надо брать на прицел то, что летит из-под колес. В дружественном аркадном отделе за такое давят и выносят вперед ногами на протяжении многих лет. А когда под колеса смотреть надоест, обратите внимание на вид сзади. И на то, как выглядит большой полупрозрачный пикселизированный блин вокруг пресловутой красной фары, которая еще и ничего не освещает. Добавим к этому грубые текстуры и зеркала заднего обзора, которые не отражают ровным счетом ничего (за исключением того, что на них нарисовали заранее).

Короче, все это никуда не годится.

Теперь о том, что касается реализма. Тут, увы, сказать можно немногое. В демо-версии к настройкам нас вообще не пускают. Да, физическая модель у болида действительно есть. Правда, мне так и не удалось ввести его в "спин" на трассе...

...На которой все и вся работает на бессовестного AI – его машины более скоростные. Кстати, здесь не обошлось без интересных моментов, касающихся сопряжения модели и искусственного интеллекта. Однажды, при попытке обойти затор, машина, ведомая AI, начала странно дергаться по курсу; реализовать такое С ПОМОЩЬЮ РУЛЯ было явно невозможно. Делаем выводы...

[1] Несмотря на все недостатки, ощущение скорости создается... [2] Кто-нибудь из них даже может не вписаться в поворот. [3] Столкновения на обгоне между AI — норма.

Нахваливать и надеяться?

Впрочем, кое-что можно сказать и в защиту игры. Очень широкое варьирование уровня сложности. Правда, пока что это относится только к пилотированию – налицо мощнейшие braking и steering assist. По их включении демо-версия быстренько превращается в официально лицензированную аркадку. Насчет полной версии сказать что-либо сложно, напомним лишь, что в Power F1 в аркадном режиме к каким-либо настройкам на пушечный выстрел не подпускали.

AI, что приятно, тоже делает ошибки и может даже вылететь на обочину. Подобные эффекты не встречались очень давно.

Резюме. Это, конечно, первый взгляд и не более того. Но, во-первых, игра вторична сама по себе (замечу, что по нашим временам нужны очень большие талант и храбрость для того, чтобы подвизаться на поприще симуляторов F1), а во-вторых, вещь элементарно не дотягивает до существующего стандарта. Причем этот стандарт был установлен давно.

Впрочем, впереди – в следующем месяце – у нас полная версия. Бывали же случаи явно неудачной демонстрации неплохого изделия. Так что поживем – увидим.

• Андрей Ламтюгов •

КОНВЕЙЕРНАЯ ШТУЧКА-3

F-22 LIGHTNING 3

• Андрей Ламтюгов •

Парад всевозможных сиквелов, приквелов и аддонов продолжается. Надо терпеливо заметить, что некоторые из них представлены в замаскированной форме: они претендуют на звание самостоятельного продукта. Но, будучи установленными и проинспектированными, быстро раскрывают свою подлинную сущность.

Именно так обстоят дела с "типа новым" авиасимулятором от NovaLogic под названием F-22 Lightning 3. Уникальное название, красивая коробка, и все такое. Но суть абсолютно вторична.

Что ж, будем перечислять новые "фичи". К счастью, таковые все же есть.

Немного истории

Если кто помнит, у F-22 Lightning 3 было два предшественника: F-22 Lightning 2 и F-22 Raptor. Первый из них вышел три года назад.

За это время изменилось многое. NovaLogic'овская онлайновая служба NovaWorld набрала немалую силу. Основной особенностью Raptor'а, который вообще-то был незначительным усовершенствованием Lightning 2, была именно возможность игры в NovaWorld.

Raptor стал последней игрой NovaLogic, не поддерживающей 3D-ускорители. Можно даже предположить, что именно этот его недостаток стал решающим аргументом для разработчиков в пользу создания продолжения. Все же остальное, видимо, добавилось просто потому, что новые технологии надо было куда-то деть.

Истребитель в паутине

Разумеется, в виду имеется Повсеместно Протянутая Паутина, по-английски – World Wide Web.

Здесь основные усовершенствования носят по большей части организационный характер. В главном меню появился особый пункт NovaWorld Options. Там можно выбрать, к примеру, опознавательный знак своей онлайновой эскадрильи (хотя и непонятно, к чему это; визуальный контакт на близкой дистанции в играх этой серии весьма редок, а разглядывать врага, используя особый вид со стороны, слишком рискованно).

Еще одна новая возможность – это технология Voice-Over-Net. Попросту говоря, возможность общения голосом. Ее появление – вещь вполне закономерная. Однако надо отметить, что это накладывает дополнительные требования на скорость связи.

Завершая эту тему, стоит заметить, что NovaWorld – штука дельная. Хотя бы уже в силу своей полной бесплатности.

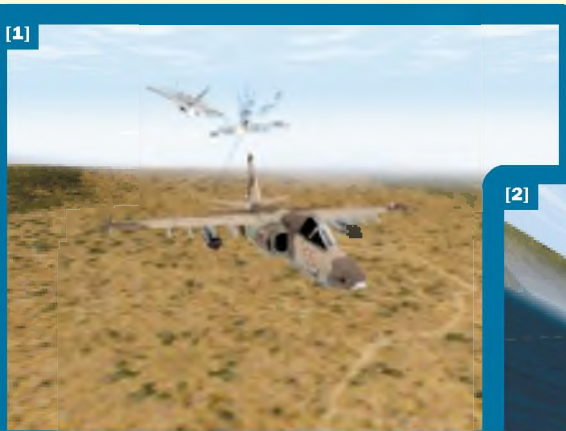
"Гринпису" ура

Одной из главных особенностей новой игры разработчики называли наличие изделия под лаконичным названием B-61. В режиме Single Mission его можно применять где и когда захочется. А вот в Campaign – только если дадут на складе и только если прикажут по радио. (Кстати, этот момент используется для усложнения дела: ракеты уже извел, бьешься пушкой на последнем издыхании, а бросать всё не приказывают и не приказывают.)

Все уже неоднократно убеждались в том, что графические технологии у NovaLogic стоят на очень высоком уровне. И, разумеется, ждали, как разработчики нарисуют ядерный взрыв.

И дождались. Скажем прямо: тухлое зрелище. Во всех отношениях. Вспышка заметна, только если на нее смотреть (вот где уж точно надо было сделать динамическое освещение). После вспышки образуется оранжевый грибок неприятного вида, который тихонько тает в воздухе. С функциональной точки зрения устройство, конечно, работает хорошо – уничтожаются все цели на очень приличном расстоянии, рейтинг эффективности – несколько тысяч процентов. Но выглядит это все...

[1]



[2]

[1] В такой ситуации лучше всего пушка. **[2]** Tail-Art. Свою эмблему нарисовать нельзя.

[3]

[4]

[3] Обычные взрывы здесь ничего...
[4] ...А вот атомные не очень. Первые стадии еще туда-сюда...

Короче. Мы протестуем против применения ядерного оружия.

По крайней мере оформленного подобным образом.

Графика в целом

С этой графикой мы уже знакомы. Речь идет о двух последних авиасимуляторах NovaLogic, вышедших параллельно. Об F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum. Если вы видели какой-либо из них, то можете считать, что приобщились и к Lightning 3. Сейчас такое качество – уже не высший стандарт. Хотя в целом смотрится прилично и работает довольно быстро.

Некоторые усовершенствования, конечно, есть. Разработчики говорят о динамическом формировании погоды. Так это или нет – неважно. Разницы все равно никакой.

Intro явно неудачное. И халтурное. Впрочем, это можно сказать о любом intro, склеенном из кусочков живого видео безо всякого смысла.

Как оно летает

Теперь в продуктах NovaLogic выбор оружия – это уже норма. Правда, разработчики придумали другую "фишку": строгое ограничение количества необходимых вещей на складе в режиме кампании. Мне даже показалось, что куда-то деваются загруженные, но не выпущенные в ходе миссии ракеты.

Применительно к F-22 появился такой интересный нюанс, как выбор типа подвески. Можно ограничиться только внутренней подвеской или, при острой нужде, все же повесить что-нибудь под крылья. Альтернатива, кстати, существенная – если учесть, что любой предмет, висящий снаружи, портит "стелсовскую" геометрию и, соответственно, увеличивает зону обнаружения у вражеских радаров.

Еще появилась дозаправка в воздухе. И лучше бы ее не было... Процесс происходит строго автоматически и выглядит вот как: если вы окажетесь на хвосте у заправщика на дистанции примерно в километр, то циферки топливомера неожиданно начинают меняться в сторону увеличения.

Ну что тут скажешь? Телепортация, знаю. Жаль, что таким образом нельзя ракеты вешать под крылья...

Как на нем воюют

Модель оружия примерно такая же. Правда, по сравнению с F-16/Mig-29 в нее были внесены некоторые уточнения. Но противоракетный маневр выглядит прежним.

Режим uncage работает и позволяет выпускать "Сайдвиндеры", не включая радара. То же самое (наконец-то) относится ко всему оружию класса "воздух-земля".

Модель повреждений. Устройств, способных выйти из строя, довольно много, но процесс остался практически тем же: от первого попадания ракеты у нас что-нибудь выходит из строя, а от второго самолет теряет управление и падает, быстро вращаясь вокруг своей оси (при этом не получив других повреждений). Интересно, что так он поступает и после того как его накроет ударной волной ядерного взрыва.

[5] Лучшее, что есть во всей серии, — полоса прибоя.

AI. Не варьируется и достаточно прост по сути. Оборонительными маневрами в ближнем бою владеет посредственно.

Ну что — кинем атомную бомбу?

Из всех трех F-22 от NovaLogic Lightning 3, понятно, лучший. Он ничуть не менее играбелен, чем все авиасимуляторы упомянутой фирмы (но и не более – поскольку вообще мало чем от них отличается). Вообще говоря, такой играбельности вполне достаточно. Разработчики это тоже понимают – потому и штампуют свои F-22 один за другим, производя небольшой косметический ремонт.

Чисто формально это самостоятельный продукт. Фоактически – update, add-on, mission pack – все эти определения вполне к нему применимы.

Самое серьезное, что в нем есть – различные довески к сетевому режиму. Но, во-первых, любителей летать по сети у нас не так много, а во-вторых, для них "МиГ-29" элементарно родней.

И опять же – вторично это все, вторично. Начинает надоедать. EXE

КОРИЭТОВЫ НЕЛЕПОСТИ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АЛЕКСАНДРА ВЕРШИНИНА

Размышления о природе бага: смеются все, кроме потерпевших

Сидя на высоком склоне пригорка с любопытством поглядываю вниз. Так и есть, очередная "электричка" до ближайшего NPC-блокпоста. Пять или шесть героев вприпрыжку несутся от трех разъяренных Minotaur Slaver'ов. Безумно смешно! Разношерстная толпа персонажей напоминает стадо африканских парнокопытных. Высоченные эльфы и карлики гномы сюрреалистично подпрыгивают — это единственный шанс хотя бы на миллиметр увеличить расстояние между головой и хвостом "поезда".

рагические вопли преследуемых усугубляют комичность ситуации. Я закатываюсь в смехе, рука с мышью съезжает, и причудливая процессия занятых Настоящей Ролевой Игрой исчезает за горизонтом. Судя по разочарованным крикам, ведущий колонны как раз сбился с пути, и минотавры в один присест переколбасили слабеньких героев. Несчастному больше никогда не доверят навигацию! Теперь целых три Slaver'а бесцельно бродят по зоне и выносят всех подряд – о чем лишний раз говорят непрерывные потоки проклятий от более опытных игроков. Праздник продолжается, пока группа персонажей девятнадцатого уровня не отлавливает зверюг. Все вздыхают с облегчением, а я с некоторой досадой. Черт побери, это было действительно весело.

Беда одних другим веселье

Пока экран заслоняет картинка медитации, мысли возвращаются к недавнему инциденту. Почему в Everquest вообще стали возможны "поезда"? Хотелось ли разработчикам достичь подобного эффекта? Или это очередной недосмотр – из мириады прочих, что наводняют любую онлайновую игру? Синий "бар" маны давно наполнился, но рассуждения становятся более интересными, чем охота на пуму. Рассмотрим пример более внимательно.

В AI поведения монстров заложена возможность преследовать игрока. Причем, по каким-то своим соображениям, авторы никак не оговорили степень упорства бегущего за героем зверя. Погоня будет продолжаться, пока персонаж не умрет, не убежит в другую зону или монстр не будет убит. В соответствии с некоторыми вычислениями, свободно разгуливающие по зоне монстры могут не обращать на вас внимания, могут атаковать, когда вы близко или нападаете сами. Зачастую окрестная живность присоединяется к своему собрату в попытке завалить слишком смелого героя. Именно в этом случае приходится убегать. И делать это очень быстро – по направлению к ближайшему NPC guard. Последние монстров не любят и убивают их парой мощнейших ударов. Зная, что враги не отстанут до конца, пользователь бежит не оглядываясь. Улюлюкающая толпа зверюг стабильно держится на хвосте, образовав стройную колонну. Отсюда меткое название "train".

Так как понимать феномен "поезда"? Баг, непродуманность алгоритма AI или вполне осознанный шаг со стороны авторов игры? Взглянув на происходящее с честно-беспристрастной точки зрения, придется отметить явную несправедливость по отношению к пользователю. Но если даже train оказывается ошибкой, стоит ли исправлять ее? Ведь всем, кроме участвующих в марафоне, жутко весело. Отдельные безрассудные личности даже пристраиваются в хвосте, дабы узнать, чем закончилось дело. Факт явного оживления масс при очередном сообщении о "поезде" налицо. А уж если к NPC-охране приближается сразу несколько бегунов, толпа специально собирается на ближайших от места событий склонах. Ведь всем хорошо известно, что NPC guard любит присоединяться к ролевым олимпийцам. Ожидают, разумеется, не этого поступка, а его последствий. Прибывающий на место дежурства охраны вторым проигрывает. Если точнее, его разносит в клочья собственный арьергард. Делайте ваши ставки, господа!

Shit/Train happens

Уникален ли "поезд"? Отнюдь нет. Возьмем три самые знаменитые онлайновые и multiplayer-игры последнего времени: Everquest, Ultima Online, Diablo. Налицо уйма замечательных случаев, исповедывать которые значительно более забавно, чем быть их участником. Исправили ли авторы игр хоть одну из этих нелепостей? Весьма маловероятно, друзья. Ведь им самим смешно.

Самое короткое приключение в истории Everquest заняло около трех с половиной секунд у молодого wood elf'а. Как и положено лесным эльфам, эти живут высоко на деревьях. Место возникновения нового персонажа зависит от выбора его класса. Рейнджерам повезло меньше всего – они появляются на свет божий на маленьком помосте около своей гильдии. Нашему герою вообще "подфартило" по полной программе. Он вошел в Norrath темной дождливой ночью. Сочетание тумана с дождем было настолько удачным, что видимость ограничивалась двумя шагами. Молодой эльф смело нажал на кнопку "вверх", сделал вперед три своих самых первых шага в онлайновой игре Everquest... и разбился насмерть, сверзившись с огромной высоты на землю. Стоит ли добавлять, что человек стал легендой среди своих сородичей?

Ultima Online предлагает более жестокие развлечения. Самый прибыльный бизнес в игре заключается в добыче железной руды, ее переработке и производстве металлических вещей для продажи. Серьезные игроки по нескольку часов (!) проводят в пещерах и каменоломнях, зачастую накапливая по 300-400 кусков руды. Умело переплавив эту кучу полезных ископаемых, вы мгновенно станете богачом. Здесь стоит сделать два необходимых пояснения. Первое: такое сумасшедшее количество руды в несколько десятков раз превосходит максимально допустимый общий вес заплечного мешка. Добытое сокровище приходится передвигать весьма самобытным способом – выкладывая его на землю, а затем перекидывая через голову по направлению к ближайшей кузнице. Вторая сноска касается способа переплавки руды. Два раза кликнув на ресурс (где бы он ни находился), вы затем указываете курсором на стоящую рядом наковальню. Получившиеся заготовки складываются прямиком в ваш inventory. Так вот, представьте усталого после нескольких часов подземной вахты трудягу, медленно перекидывающего железо поближе к наковальне. Он тревожно оглядывается вокруг – нет ли кого-нибудь рядом? Все спокойно. Шахтер вплотную приближается к наковальне... Здесь происходит нечто странное. Руда исчезает на глазах у изумленного трудоголика, слышится отчетливый стук молотка по наковальне. Затем на мгновение появляется силуэт другого "героя", произносящего руны телепортации. Бах! Металл перенесся вместе со своим новым хозяином в его рюкзаке. Очевидно, руна телепорта перебрасывает изобретательного малого прямо в магазин, где заготовки уходят оптом. Впрочем, для того чтобы спрятаться у кузницы, быстро кликнуть два раза на доставленный прямо к ногам товар и один раз на наковальню, не требуется много ума.

Наконец, до сих пор здравствует безумная Diablo, настоящий читерский оплот, где бессмертные персонажи сметливых хакеров соревнуются в оригинальности с некоторыми идеями самих авторов. Чего стоит одна возможность остаться в мертвом теле, оглашая окрестности громкими воплями "Возродите меня! Кто-нибуууууудь!". Деловитые looter'ы снуют между орущих, сыплющих проклятьями не слишком умиротворенных смертью персонажей, ни на секунду не отвлекаясь от своего важного занятия. А как вам "честный" обмен вещами? Участвующие в процессе выкладывают на земле перед собой требуемую снедь – специального окна обмена в игре нет (!). Внимательно рассмотрев вещицы издалека и удовлетворившись увиденным, персонажи начинают хитрые маневры. Причем каждый старается занять такую позицию, чтобы, случись у партнера даже минимальный лаг, схватить оба предмета и быстро выйти из игры. Еще более классический пример "обмена" сильно смахивает на операции обитателей наших вещевых рынков. Мошенник находит доверчивого сосунка, предлагает обмен, но сначала просит положить на пол его собственность – чтобы он мог ее посмотреть. Затем берет ее и исчезает. Если обмен происходил в городе, сделать что-либо невозможно.

Закономерный финал

Что можно сделать в подобной ситуации? Да ничего – до разработчиков не достучаться. Выходов несколько: отнестись по-философски, бросить доставляющее неприятные ощущения занятие или научиться получать удовольствие от подобных переделок. Хотя можно просто понаблюдать: удивительное дело, как анонимность Интернета изменяет поведение обычного человека. Хороший материал для размышлений, уверяю вас.

ОХОТА НА СНАРКА

НАШ ВЕРДИКТ

EVERQUEST

• Александр Вершинин •

Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкотали зелюки,
Как мюмзики в мове.

О бойся Бармаглота, сын!
Он так свирлеп и дик,
А в глуще рымит исполин —
Злопастный Брандашмыг.

Но взял он меч, и взял он щит,
Высоких полон дум.
В глущобу путь его лежит,
Под дерево Тумтум.

Он стал под дерево и ждет,
И вдруг граахнул гром —
Летит ужасный Бармаглот
И пылкает огнем!

Раз-два, раз-два! Горит трава,
Взы-взы — стрижает меч,
Ува! Ува! И голова
Барабардает с плеч.

О светозарный мальчик мой!
Ты победил в бою!
О храброславленный герой,
Хвалу тебе пою!

Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкотали зелюки,
Как мюмзики в мове.

В первую очередь хотелось бы поблагодарить господина Льюиса Кэрролла, а также госпожу Орловскую за неподражаемое стихотворение и чудесный перевод соответственно. Стоит также заметить, что данное стихотворение можно без обиняков считать провидческим, приравняв его хотя бы к предсказаниям Нострадамуса (как известно, они также излагались в весьма поэтической форме). Перед вами предельно детальное описание новой онлайновой ролевой игры Everquest от Sony Entertainment.

Очевидное невероятное

Не верите? Давайте разберемся. Первое четверостишие, очевидно, талантливо описывает атмосферу дремучего леса Greater Faydark. Далее следует завуалированное предупреждение об ужасных монстрах, подстерегающих игрока в лесной чаще. Кто же такой Бармаглот? Из четвертой строфы становится ясно, что эта ужасная бестия умеет летать и плюется заклинаниями. Кто же, кроме ebon drake умеет это делать? А по соседству с drake всегда находится парочка минотавров, скрытых за гениальным "Злопастный Брандашмыг". Минотавры действительно смертельно (за)опас(т)ны – на огромной скорости они передвигаются по лесу (рымят и, обязательно, шмыгают!), вмиг разрывая тех неуклюжих, которые пропустили мимо ушей штормовое предупреждение "Mino train to town". Третье четверостишие. "Высоких полон дум" – не что иное, как обыкновенная медитация, способ побыстрее возобновить запасы магической энергии. Во время медитации волшебник не может наблюдать за окрестностями, поэтому ветераны всегда стараются найти наиболее спокойное место. Прислонившись спиной к исполинскому древу (мифическое "дерево Тумтум"), вы уже можете не беспокоиться за свой тыл. Обратите особое внимание на описание боя с Бармаглотом. Чувствуете особый

[1]

[1] Местные "крестьяне" уродливы и агрессивны.

[2] Некоторые виды совершенно потрясают.

ритм, движение "раз" и движение "два"? Любой новичок в Everquest объяснит вам эту технику боя. Дело в особом способе реализации заклинаний. Чтобы spell не оказался прерван, магу приходится использовать короткие промежутки между ударами противника и своими собственными. Прошу заметить, что сначала "горит трава" (типичный fireball), а лишь потом "стрижает" меч. Итак, Кэрролл предсказал даже наиболее выгодную тактику боя! Но вот сражение выиграно, персонажи отдыхают. "Светозарность" героя объясняется возобновлением утраченных защитных заклинаний или попыткой подлечить собственные раны. Дальнейшие строки представляют для нас лишь академический интерес. Автор стихотворения и так уже увидел слишком многое в столь далеком будущем.

Вторые первооткрыватели

Команде Sony/Verant было в определенной степени легче. Почти наверняка каждый из разработчиков игры провел немало времени в гостеприимном мире Ultima Online – в целях расширения кругозора и наматывания XP на ус. Поэтому после релиза Everquest весной этого года проблем практически не наблюдалось. Разве что на пару дней отключился основной канал, соединяющий все EQ-серверы (они стоят в одном и том же месте) с WWW. Sony быстро исправила неполадки, самым шумным выдала дополнительные две недели бесплатной игры. Мгновенная реакция себя, безусловно, окупила. На страницах СМИ, будь то бумажная или онлайновая пресса, не появилось ни одного отрицательного отклика. Обидные клички типа "Neverquest" были быстро забыты. Серверы работают исправно, читерство искореняется железной рукой, player killer'ам выделен специальный сервер, где они могут шаманить до посинения. Но самое главное – в EQ действительно почти нет лага!

Удовольствие по-прежнему стоит оригинальной коробки и десяти долларов в месяц. Оплата только с помощью кредитных карточек Visa или Mastercard. Оформляемся и находим понравившийся сервер. Каждый игровой сервер содержит копию мира Norrath, идентичную всем остальным. Ну а так как все компьютеры находятся, грубо говоря, на одном проводе, выбор сводится к элементарному подсчету игроков. Вопрос ставится ребром: хотите ли вы видеть много собратьев по разуму или предпочитаете не слишком заселенные районы. Весь процесс подписки занимает всего несколько минут – и вы уже в игре.

Не эта жизнь

Генерация героя как никогда важна в Everquest. Несколько элементарных меню определят ваш стиль жизни на много дней, недель, а то и месяцев вперед. Конечно, речь идет о выборе класса персонажа. В EQ 12 рас и 14 классов. И почти четкое деление всех классов на две большие группы: воины и маги. Волшебники обладают очень слабым здоровьем (paladin восьмого уровня имеет 250+ HP против 130 у wizard'а), почти бессильны в ближнем бою. Они совершенно не способны охотиться на крупную дичь по одиночке. Магам нужен "танк". Именно так в Everquest называют тренированных, физически развитых воинов. Их святое призвание – загородить своим телом волшебника, чтобы тот получил время наколдовать что-нибудь очень нехорошее. А монстры почти всегда предпочитают честный открытый ближний бой. Что диктует характерное поведение классов: воины с удовольствием бьются, а маги предпочитают выдерживать расстояние и смываться как только запахнет жареным. Что вам больше по душе?

Полюбившийся вам класс персонажа практически всегда диктует и расу – а не наоборот. Опять-таки ассортимент весьма скромен. Три из двенадцати рас считаются плохими. Темным эльфам, троллям и оргам обычно не рады. NPC-стражники "хороших" всегда готовы зарубить на месте представителя "плохих", а подхалимистые NPC-торговцы взвинчивают цены до небес. Следующее решающее соображение заключается в наличии ночного зрения. Кромешную тьму местных ночей переплюнет разве что мрак глубоких подземелий. Часть рас не способна видеть в темноте, что отнюдь не облегчает жизнь молодому бойцу – особенно в самом начале игры. В отличие от многих игр местная ночь действительно темная. Ее невозможно побороть операциями с яркостью монитора. В таких ситуациях нечеловеческим народцам помогает нечто, называемое infravision и ultravision. Например, dark elf wizard видит в темноте гораздо лучше своего коллеги из Erudin. Зато "эрудиты" слегка умнее, то есть обладают чуть большим запасом маны. Завершая процесс генерации героя, компьютер выносит вердикт – насколько сложно будет играть полученным персонажем. Так что не жалуйтесь, что вас не предупреждали.

Азы

Свежеиспеченные граждане Norrath появляются на свет в городах, соответствующих выбранной расе. Пять континентов виртуальной страны аккуратно поделены между всеми двенадцатью народами – лишь люди находятся в выгодном положении. У них целых два стартовых города, в то время как все остальные довольствуются одним. Селения абсолютно безопасны. Туда не проникают монстры, а за порядком следят NPC guards. Здесь можно освоиться с интерфейсом, поболтать с такими же новичками. Словом, почувствовать игру.

Для многих, особенно после Ultima Online, идея онлайновой ролевой игры от первого лица покажется несколько странной. Кстати, 1st person view отнюдь не является единственным. Мощный полигональный "движок" игры предоставляет массу различных видов: от стандартного "за спиной" до пародии на изометрический. Мир Norrath смотрится фантастически – для онлайновой RPG. День сменяется ночью, закаты и рассветы поражают нежными тонами красок. Небо затягивается тучами, налетают грозовые бури. Погода в Everquest не имеет важной функции – конечно, кроме создания атмосферы нормального живого мира. Но кому нужен пустой, хоть и красивый мир? Поэтому разработчики постарались максимально заселить все возможные уголки каждой зоны. Предпочтение явно отдается монстрам, хотя встречаются и NPC, обеспечивающие охрану, квесты, товарообмен.

Пара слов об организации самого мира. Он поделен на те самые зоны, элементарные куски карт, уровни, если хотите. Из зоны обычно есть несколько выходов – в города и один или два перехода в соседние угодья. Специально под такую структуру мира подстроена система коммуникации. Если помните, в UO ваши сообщения появлялись над головой героя. Стоите близко, увидите. То есть услышите. В Everquest все гораздо

[3]

[4]

[3] Знаменитое "bone dragon". И зачем скелетам эти исполинские останки? [4] Пока живые скорбят по погибшим, заново возрожденные уже бегут забирать свои пожитки.

более рационально. Стандартное сообщение услышат только те, кто находится неподалеку, – оно появится в специальном окне. Но кроме "say" в EQ предусмотрены "shout", "auction", "say out of character". Все они имеют одну особенность. А именно фразы, сопровождаемые этой командой, слышат все пользователи в пределах вашей зоны. Разные интонации выводятся своими цветами. Кстати, очень удобно. Так, уже знакомую фразу "Минотавровый поезд к городу" различают все. "Крик" выделяется красным. Для приватного разговора используется tell и имя собеседника. Также существует специальное обращение только к членам группы – конечно, если вы в данный момент являетесь ее участником.

A perfect drug?

Предположим, вы читали превью на Everquest, восторженные отклики бета-тестеров, жадно впитывали многочисленные эпические рассказы. Наконец, мечтали о подвигах, чувстве локтя и так далее. Забудьте. EQ лишний раз подтверждает уже известную догму: любая онлайновая ролевая игра есть пожиратель времени и эквивалент фултайм-работы. Без перерывов на обед или сон.

Ситуация немного изменилась со времен Ultima Online. По милости Origin вам приходилось проводить любезно предоставленный фирмой месяц за развитием таких полезных боевых качеств, как blacksmith или scripting, копить деньги на примитивные доспехи или меч, а затем терять все это в первой же вылазке – благодаря лагу, монстрам и PK. Sony учла опыт соперника и безжалостно искоренила все (!) эти пороки. И что же получилось?

Начнем с лага. То есть с его отсутствия. Удивительно, но факт: даже на простейшем модеме 28.800, висящем на старой московской телефонной линии, играть в EQ можно круглосуточно. Потерянные пакеты на девяносто процентов успешно замещаются алгоритмами прогнозирования. Все удары, кроме магических, просчитываются на сервере, а не клиенте. От вас требуется лишь кликом мыши указать цель прямо на экране и нажать кнопку атаки. И все! Если у вас крепкие нервы или вы уверены в своей победе, можете идти пить чай. Реализация же заклинаний лежит исключительно на игроке. Вы должны вовремя нажимать на закрепленную за тем или иным spell'ом клавишу – а для этого все же требуется наличие приемлемого по качеству соединения.

Так вы побаиваетесь, что вас убьет? Право же, не стоит. Player Killer'ы в Everquest построены по стойке "смирно". Пока вы добровольно не выполните задание жреца касты Order and Discord, к вам будут относиться предельно ласково. Другие игроки, даже официальные PK, не смогут напасть на вас. А самое главное – никто, повторю, никто не может собрать вещицы с вашего трупа! Все пожитки остаются на вашем хладном теле, пока здоровый дух возрождается в home-точке. Оправившись, можете не спешить. Иные трупы лежат по нескольку дней, пока их не обчистят особо ленивые хозяева.

Что касается вопроса готовности к битве... С самого начала ваш герой имеет в кармане оружие или заклинания. Игра в Everquest почти целиком состоит из выслеживания подходящей дичи, борьбы с нею и перепродажи награбленного. Охота является главной и единственной забавой в игре. Очень скоро вы соскучитесь по социально продвинутой UO, но будет слишком поздно. Лого EQ "You're in our world now!" говорит само за себя. Воюйте на здоровье.

Продолжение следует

Ограниченный журнальными рамками, я вынужден завершить первый репортаж из нового онлайнового мира, имя которому Everquest. Его жизненные основы вам теперь известны – читайте об охоте на минотавров, воспитании мага, опасной жизни путешественников и партийных билетах в следующем номере Game.EXE. /Bow. "Sit". "Camp".

EVERQUEST

РАЗРАБОТЧИК: Verant (989 Studios)

ИЗДАТЕЛЬ: Sony Entertainment

Идеальный убийца вашего времени. Любой Quake бледнеет по сравнению с настоящей онлайновой RPG. Берегите себя. Держите дистанцию. Высокие шансы физического привыкания.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, Direct3D- или Glide-совместимый акселератор, 28800+ модем, доступ в Интернет

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

500 Мбайт на HDD
Действующая кредитная карточка Visa или Mastercard обязательна

СЛОЖНОСТЬ	варьируется
ГРАФИКА	★★★★☆
МУЗЫКА	★★★
ЗВУК	★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4/5

ДРУГИЕ 20 ЧАСОВ

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Когда Bioware только рекламировала задумку создания ролевой игры "с продолжениями" в форме аддонов, эти слова были музыкой для ушей истосковавшихся по золотым для RPG временам фанатов. Идея почти бесконечного приключения была воспринята "на ура".

от уже несколько месяцев, как Baldur's Gate пройден. Sarevok мертв, герои упер-лись рогатыми шлемами в experience cap (мы честные, crack'ами не пользуемся). И тут, в разгар жесточайших боев с кланом Smoke Jaguar, посреди очередной охоты на young ebon drake, прибегают гонцы. Мол, получайте долгожданное продолжение вашей любимой игры, белый господин.

Утомительное слово addon

Зрачки не расширены, реакция вялая. После двух успешных овладений Baldur's Gate, наступило легко объяснимое пресыщение. Впрочем, посмотреть, что можно изменить mission pack'ом в уже законченном продукте, все же любопытно. К тому же подхлестывает мысль, что мой злобный маг наконец-то достигнет заветных 90000. Остановить его всего в 1000 XP от вожделенного апгрейда было тупой шуткой.

Для начала TOSC потребовала конвертировать save game'ы. Что за причудливые капризы? Хорошо еще, аддон самостоятельно находит финальный save – партия автоматически переносится в Ulgoth's Beard. Если же вы по каким-то причинам так и не добрались до своего ласкового брата по папиной линии, вам придется добираться до новых мест самостоятельно, пешком. Новый городок находится неподалеку от Baldur's Gate, так что не заблудитесь.

Именно в Ulgoth's Beard вас с нетерпением ожидают заказчики. Tales of the Sword Coast привносит в BG всего лишь два более или менее длинных квеста. Более легкий и приятный отправит партию на прогулку по острову, где, предположительно, нашел свою смерть знаменитый Balduran. Для тех, кто не в курсе: Balduran является основателем города Baldur's Gate. Порезвившись с полярными мишками и прочими любителями пещер, возвращаемся в Ulgoth's Beard – разумеется, не забыв прихватить искомый артефакт, cloak. У ваших нанимателей оказывается еще одно задание. Давно обещанное путешествие в Durlag's Tower.

А еще подземелья Baldur's Gate показали полную несостоятельность "движка" игры в деле моделирования dungeon'ов. Путешествия по узким кишкам, начиненным очень непростыми монстрами и ловушками, как минимум, утомляло. Персонажи также демонстрировали отвратительное качество системы pathfinding, пытаясь обогнуть группу монстров и своих коллег чуть ли не через все Forgotten Realms. Это заметили все, кроме Bioware. Последняя добросовестно отстрохала совершенно кошмарный по своей длине лабиринт в Durlag's Tower. Каждая новая дурацкая ловушка, не замеченная парой воров с умением find trap в 100+ очков, начинает вызывать ненависть к игре. Персонажи свободно разгуливают по подземелью в поисках мифического обходного пути. Разумеется, активируют на себя все существующие ловушки, привлекают всех еще не найденных партией монстров. И умирают.

Эпилог

TOSC вполне могла бы стать шестым диском в комплекте BG. Никто бы и не заметил. Аддон ничего не привносит в игру, кроме разве что experience cap в 161000, возможности автоматической паузы при первом визуальном контакте с противником и набора чуть более продвинутых побрякушек: plate +3, ring of invisibility, cloak of displacement. Durlag's Tower вызывает исключительно отрицательные эмоции – даже несмотря на несколько интересных головоломок. Общее настроение: оставьте Baldur's Gate в покое. Подождем сиквел. GE

[1] Битва у Бочарова Ручья.
[2] Отдельные регионы BG обладают сумасшедшим ландшафтом.

• Александр Вершинин •

ПРОБЛЕМНОЕ ДИТЯ

SHATTERED LIGHT

• Александр Вершинин •

У каждого воспитателя рано или поздно объявляется трудный ребенок. Что с ним делать — совершенно непонятно. Вроде бы нужно наказывать, но страшно. Личность же, и творческая. Вон Альбертика Эйнштейна пару раз выгоняли из школы за неуспеваемость по физике. И что? Как показала история, очень зря.

Shattered Light от Catware похожая история. На вид неказиста, практически с нулевым gameplay'ем. Но зато какие потенциальные возможности! Вы сможете создавать собственные миры, заселять их по своему усмотрению, придумывать квесты и, наконец, жить в этом мире со своими друзьями. Конечно, если у вас хватит терпения.

Причуды пространственно-временного континуума

Скажем спасибо добрым авторам Shattered Light за то, что нам не пришлось самим создавать из простейших сегментов кода "движок" программы. Благодаря их альтруизму вы сразу же после покупки сможете запустить игру и посмотреть, что же это за замечательная вещь.

В Shattered Light действительно есть чему удивиться. Девяносто процентов изумления составляет все тот же чудесный engine. Помнится, точно такие же делали для ролевых игр еще в ту пору, когда в нашей стране стали появляться первые IBM PC XT. Хотя нет, я сознательно клевещу! Тогда не было ни многооконных приложений, ни 16-битной палитры, ни разрешений 1024x768. А что ни говори, в SL есть все вышеперечисленные блага плюс кое-что еще. Например, предельно простой игровой интерфейс не заставит фаната РПГ снова обращаться к морально устаревшей клавиатуре – все может быть сделано с помощью курсора и пары кнопок мыши. Чудесные scroll down menu (чудо нашего десятилетия) успешно заменяют те чудовищные пародии на окна, которые мы могли лицезреть еще каких-нибудь пятнадцать лет назад. Надо ли говорить, что "движок" игры еще и достаточно быстрый? Разумеется, если у вас есть Pentium 166 или что-то пошустрее.

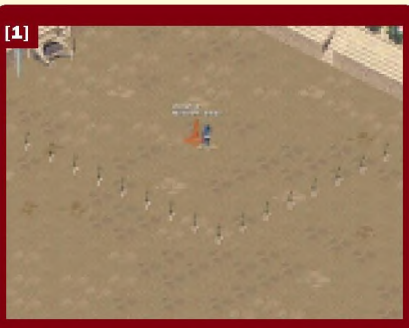
Видимо пребывая в хорошем настроении довольно долгое время, разработчики не поленились написать пространный сюжет-вступление, а также минимальную "кампанию" – специально для релиза Shattered Light. Конечно, не надо требовать от них многого – они всего лишь люди, такие же, как мы. Зато счастливый обладатель игры сможет выбрать себе подходящего героя из восьми доступных классов, обследовать около 700 карт, завести дружбу с сотней чудесных монстров и попробовать около 300 заклинаний на своих новых приятелях.

Игра действительно предельно проста в обращении. Чтобы ударить монстра, надо встать рядом с ним и нажать кнопку мыши. Когда курсор снова станет зеленым, вы сможете ударить еще раз! Анимация несколько лаконична, но по сравнению с любым текстовым MUD'ом, – это мечта. Некоторое беспокойство может внушить чуточку недоработанная система квестов – пока вы не выполните уже взятое на себя обязательство, все прочие NPC будут встречать вас фразой "Go away".

Приложи усилие

Говоря по чести, любая оценка Shattered Light не представляется возможной. Если бы не комплексный, но позволяющий легко изменять любой объект игрового мира редактор, игра получила бы полбалла. 0,5. Учитывая наличие editor'а мира, возможность запуска собственного Интернет-сервера, скажем одно: все зависит от ваших умелых ручек. Смогли создать интересный мир? Наш выбор. Предпочитаете уже готовые к употреблению игры? Тогда поищите где-нибудь еще. Мы же ограничимся единичкой... GE

[1]



[2]

[1] Это бой. Его не путать! Он серьезен. Это навсегда. **[2]** Типичное шэттердлайтианское гостеприимство.

SHATTERED LIGHT

РАЗРАБОТЧИК: Catware

ИЗДАТЕЛЬ: Simon & Schuster

Игра для творческих и неприхотливых. Минимум графики и геймплея, широкие возможности для созидания. Экспериментальный релиз.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, DirectX

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Требуется видеокарта, поддерживающая шестнадцатибитный режим

СЛОЖНОСТЬ: низкая

ГРАФИКА: ★

МУЗЫКА: ★

ЗВУК: ★

УПРАВЛЕНИЕ: ★

СЮЖЕТ: ★

ИНТЕРЕСНОСТЬ: 1.0

ЖЕЛЕЗО

HARD OR SOFT?

Нетвердое мягкое, или Записки крайнего

Быть или не быть (дружбе программистов и производителей железа)? Что первично: материя (железо) или сознание (софт)? Кто виноват (в вечном отсутствии хороших драйверов)? Что делать (чтобы софт успевал за железом)? А главное — как нам обустроить домашний видеотеатр Дениса Гусакова? Вы поняли: сегодня хотелось бы поговорить о соответствии софта (программного обеспечения) железу (перевод, полагаю, только все испортит). Идея сколь проста, столь, как мне кажется, актуальна: в последнее время развитие аппаратуры серьезно превышает рост аппетитов программного обеспечения. Уникальность сегодняшней ситуации в существовании массы полезных и потенциально многообещающих аппаратных решений, чьи возможности практически не задействованы (или задействованы в исчезающе малой степени) в ПО.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

еужели вам нужны примеры? В годову тут же приходит шина AGP. Железа для нее – бессчетно: найти новый 3D-ускоритель для PCI или свежую материнскую плату без слота AGP почти невозможно. Однако наш нетребовательный и ленивый софт до сих пор использует ее лишь в ущербном качестве быстродействующего варианта PCI. Печально, но факт: игр с большими объемами текстур нет и в помине.

Красна девица USB

Следующая шина, засидевшаяся в "перспективных" девках, – USB. Причин нехватки периферии для USB несколько, но отсутствие стабильной поддержки шины в ОС едва ли не основная.

История началась довольно давно. "Оригинальная" (то есть выпущенная в 1995 году) Windows 95 жить с USB не желала. Позже (в августе 1996 года) вышла Windows 95 OSR2, тоже не догадывающаяся о существовании этой шины. Однако в 1997 году появился USB Supplement patch, устанавливаемый исключительно на OSR2. Возлагать на него надежды по окончательному примирению Windows и USB было бы, по меньшей мере, наивно. То есть пропатченная система шину видела, но общаться со многими устройствами отказывалась. Реально USB Supplement patch был необходим для... AGP (драйверы AGP-видеоадаптеров оживали только после его установки).

Мало того, OSR2 предназначена только для предустаноски на готовые компьютеры и легально не продавалась вообще. То есть с момента появления USB-контроллера во всех чипсетах от Intel (начало 1996 года) до выхода поддерживающей эту шину Windows 98 прошло более двух лет. Релиз Windows 98 вроде бы окончательно решил проблемы USB. Настораживают лишь обещания "улучшенной поддержки USB" в аннотации к новой версии Windows 98 SE.

Кстати, NT не знает об "универсальной последовательной" до сих пор. Расшивка этого узкого места (как, впрочем, и всех остальных жизненных неприятностей) отложена до появления панацеи по имени Windows 2000.

OnNow? Not now!

ACPI – еще одна полезная технология, реально поддерживаемая сегодняшним железом, но саботируемая софтом. Аббревиатура ACPI расшифровывается как

Advanced Configuration & Power Interface. Задача технологии – расширение возможностей управления питанием PC. Ее спецификации были опубликованы еще весной 1996 года, и все чипсеты материнских плат (начиная с Intel 430TX) совместимы с ACPI.

Характерно, что Microsoft входит в число трех разработчиков ACPI (остальные – Intel и Toshiba). Для интеграции ACPI со своими ОС корпорация выступила с инициативой OnNow. Основная ее цель – ликвидировать задержки, возникающие при загрузке ОС, и обеспечить постоянную готовность PC.

OnNow предусматривает четыре режима "спячки" компьютера. Самый "глубокий" из них – Suspend To Disk (STD, или Hibernate). В этом режиме выключаются абсолютно все компоненты PC, однако информация о состоянии ЦП и содержимое памяти сбрасываются на жесткий диск. При включении PC эти данные восстанавливаются. На возврат из STD требуется достаточно много времени, однако режим весьма полезен. Представьте себе, как было бы удобно не выключать компьютер, запуская после каждого включения нужные программы, а командовать suspend-to-disk, получая после загрузки систему со всеми запущенными в момент засыпания приложениями.

Звучит очень привлекательно. Подчеркну, что режим совместим со всеми материнскими платами. Теоретически, Windows 98 знакома с ним (нужно "лишь" установить в детище Microsoft отключенную по умолчанию поддержку ACPI). Однако реализовала его корпорация идя по пути наименьшего сопротивления, свалив все заботы по сохранению и восстановлению содержимого ОЗУ на BIOS. Несколько производителей материнских плат (в частности, AOpen и Gigabyte) встроили в BIOS своих продуктов поддержку STD. Однако после появления конфликтов с FAT32 развитие этого режима фактически прекратилось.

Этот код у них драйвер зовется

Нерасторопность поддержки новых аппаратных интерфейсов можно списать на день Microsoft. Однако с разработкой прочего софта тоже наблюдаются немалые трудности. Сырость драйверов новой аппаратуры стала уже традицией. Стандартная ситуация такова: нам скармливают новую блестящую (от положительных характеристик) железку вместе с недоделанным ПО и обещаниями все исправить в течение месяца.

Классические грабли, не обойденные, кажется, ни одним поставщиком 3D-ускорителей, – OpenGL-драйверы. Microsoft практически не поддерживает этот API, поэтому разработчикам новых 3D-чипов приходится писать весь конвейер (в том числе и геометрические вычисления) самостоятельно. Разработка довольно стабильных и производительных OpenGL-драйверов чаще всего длится около полугода (срок, сравнимый с временем жизни самого чипа).

Сегодня эта печальная история повторяется с новым видом игровой периферии – акселераторами 3D-звука. Creative и Aureal выбрасывают на рынок звуковые чипы, продолжая дописывать для них драйверы спустя месяцы (!) после выпуска. Creative постаралась обеспечить себе красивую "отмазку": "Мы разработали столь мощный чип, что не в состоянии быстро написать использующий его на 100% софт". Компания Aureal попроще: вот уже который месяц она обещает выпустить драйверы с EAX. Но воз и ныне там: Live! нуждается в улучшении алгоритмов позиционирования звука, Vortex2 – в EAX.

Фактически, выпуск аппаратуры с недописанными драйверами равнозначен получению кредита у покупателя. Залогом в сделке становится доверие к производителю. Так, длительная задержка с выпуском OpenGL-драйверов для G200 нанесла имиджу Matrox ощутимый урон.

Можно ли хоть как-то объяснить причины "недоразвитости" прилагаемых к новым железкам кусков кода? Разумеется. Писать драйверы к несуществующей аппаратуре – дело хитрое, а краткий срок рыночной жизни чипов просто не позволяет задерживать выпуск нового чуда до окончания шлифовки драйверов. Но страдает от этой коллизии прежде всего потребитель.

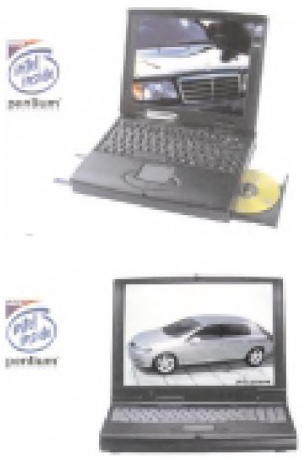
Немного "самокритики"

Я понимаю, ныть о "глючности" и "кривости" современных программ, находясь на территории ЖЕЛЕЗНОГО УЧУ-отдела, несколько неуместно. Поэтому давайте посмотрим, как запросы сегодняшнего ПО соотносятся с возможностями нового железа. Примеры – здесь же. Наше июньское тестирование посвящено приводам CD-ROM. Казалось бы, этот формат давно устарел и покупка дисковода DVD станет гораздо более разумным "вложением капитала". Проблема лишь в том, что софта на DVD как не было год назад, так практически нет до сих пор. Видимо, 650 Мбайт на CD хватает большинству игр. Редкие DVD-версии игрушек отличаются лишь эффектными MPEG2-заставками. Поэтому единственным реальным применением привода DVD остается просмотр фильмов DVD-Video (благо прокатчики быстро оценили преимущества нового формата и оперативно наладили производство дисков).

Открытием прошлого года стали программные декодеры DVD-Video, умеющие загружать декомпрессией фильмов центральный процессор и не нуждающиеся в дополнительных платах аппаратных декодеров. Правда, высококачественное изображение можно получить лишь на видеоадаптерах, поддерживающих ряд специфических функций (в частности, компенсацию движения). Такие видеоплаты зачастую комплектовались знающими все их особенности программными декодерами DVD.

Далее, аудиотреки на DVD-Video хранятся в одном из двух многоканальных форматов Dolby Surround или Dolby Digital. С хранимым на DVD пятиканальным аудиотреком программные декодеры поступают просто: каналы микшируются в стерео и скармливаются звуковой плате. Такой подход вполне оправдан, если в вашей системе установлен "обыкновенный саундбластер", не позволяющий подключать более двух спикеров. Однако владельцам Live! и MX300, не поленившимся установить четыре колонки, хотелось бы "осязать" подноценный четырехканальный звук, а не банальное стерео. С детищем Creative этот вопрос не решен до сих пор. По крайней мере мне дружащие с Live! программные DVD-декодеры неизвестны. К чести Diamond, MX300 комплектуется подобным софтом – правда, с видеоплатами этот декодер уже не дружит. Иными словами, владельцу MX300 придется выбирать между качеством картинки (декодер от видеоадаптера) и четырехканальным звуком (декодер от MX300). Напомню, что Diamond и Creative производят как звуковые платы, так и видеоадаптеры, однако объединить собственные продукты для достойного воспроизведения DVD-Video не удосужилась ни одна компания.

Ситуация абсурдна и довольно обидна: мы имеем все необходимое железо для довольно качественного и, главное, очень недорогого домашнего театра, но лишены софта, грамотно это железо врачующего...



ТРАНК М

Компьютеры, Комплектующие,
Модернизация компьютеров,
Домашний видеомонтаж

ROVER BOOK

Ноутбуки ROVERBOOK (3 года гарантии)

mini Partner AD Gxi-200 /32 /2,1Gb /20xCD/SB/ 56K f-m/ 8"	1094
mini Partner AT Gxm-200 /32 /2,1Gb /20xCD/SB/ 56K f-m/ 8,4"TFT-активная	1295
Discovery MT4 P-266MMX /32 /3,2Gb /20xCD/SB/NiMH/12,1"TFT	1394
Discovery KT4 C-366 /32 /2,1Gb /24xCD/SB/NiMH/12,1"TFT	1424
Discovery KT4 C-400 /32 /3,2Gb /24xCD/SB/NiMH/12,1"TFT	1474
Discovery KT4 C-466 /32 /3,2Gb /24xCD/SB/NiMH/12,1"TFT	1559
Navigator FT5 iMM PII-266 /32 /4,3Gb /24xCD/SB/Lilon/13,3"TFT	1875
Explorer FT5 iMM PII-300 /64 /4,3Gb /24xCD/SB/Lilon/13,3"TFT	2174
Navigator MT6 iMM PII-333 /64 /4,3Gb /24xCD/SB/Lilon/14,1"TFT	2695
Navigator MT6 iMM PII-366 /96 /6,4Gb /DVD/SB/Lilon/14,1"TFT	3327

Ноутбуки Fujitsu, PCMCI карты,, расширение памяти для ноутбуков
TV-Tuner'ы, Звуковые карты, CD-ROM'ы, Мониторы, Процессоры, Память
Примем Ваши комплектующие, дадим техническую консультацию, поможем сэкономить деньги
Скидка студентам и школьникам, приглашаем дилеров!

м. "Полянка", "Октябрьская", 1-й Голутвинский пер., дом 3, 2-й этаж
Тел.: 238-93-88, 238-06-31 , 238-6120, www.trankm.ru

ПОСЛЕДНЯЯ СКОРОСТЬ

•Николай Радовский•

Задетая за живое одной из публикаций в прошлой почтовой рубрике (см. УЧУ #5'99,. стр.4, 1-я колонка, 2-я строка снизу), тестовая лаборатория Game.EXE, не без труда и серьезной внутренней борьбы отложив в сторону любимые игрушки-вуду, отказавшись из соображений престижа и чистоты эксперимента от гонорара (то есть даром), в один из сказочных майских дней вышла на субботник, посвященный тестированию приводов CD-ROM...

Кому это нужно, традиционно спросит жуткий пессимист и резонер читатель С. (прозаик по профессии), когда DVD (про пишущие CD-ROM даже и не говорю) на дворе? Да, терпеливо ответим мы, приводы DVD уже не редкость, но заплатить за них придется в 1,5-2 раза больше, чем за обычные CD-ROM-драйвы, а дельных и, главное, полезных нам, игрокам, программ на DVD до сих пор практически нет.

Ответ удовлетворителен?

Тем не менее гиганты индустрии Hitachi и Toshiba планируют в скором времени в несколько раз увеличить объемы производства накопителей DVD-ROM. Что, разумеется, приведет к значительному снижению цен и вытеснению обычных CD-ROM. Так что этот тест CD-ROM на страницах .EXE, видимо, станет последним. Как ни грустно это констатировать...

Немного истории

Как вы помните, стандарт Audio CD (CD-DA) предусматривал хранение данных на CD на спиралевидной дорожке, идущей от центра диска к его краю. Плотность записи информации на дорожке постоянна, поэтому все CD-плейеры вынуждены снижать угловую скорость диска (угол его поворота за единицу времени) по мере удаления головки от центра. Аналогично работали и первые (2-12-скоростные) приводы CD-ROM. Все они изменяли угловую скорость диска, поддерживая постоянную линейную скорость движения дорожки над головкой, и считывали данные с постоянной скоростью 150 Кбайт/с. Этот метод чтения CD называют CLV (Constant Linear Velocity, или постоянная линейная скорость). Однако по мере увеличения производительности накопителей CD-ROM (то есть повышения скорости вращения дисков) этот метод стал неэффективен.

Во-первых, CLV-приводы нуждаются в очень мощных двигателях, способных быстро разгонять и тормозить диск при позиционировании головки. Фактически, в 12-скоростных CLV-приводах (то есть читавших диски в двенадцать раз быстрее, чем односкоростные CD-ROM) головке при перемещении приходилось долго ждать, пока двигатель раскрутит диск до нужной скорости. Эти простои весьма негативно сказывались на времени доступа к данным. Во-вторых, бесконечно увеличивать скорость вращения диска невозможно по чисто механическим причинам. Уже 12-скоростным драйвам приходилось при чтении начала дорожки разгонять CD до 6360 оборотов в минуту. Сохранить стабильность вращения диска при еще бОльших скоростях очень нелегко.

В 1996 году компания Pioneer предложила иной метод чтения CD – CAV (Constant Angular Velocity, или постоянная угловая скорость). Как следует из названия, CAV-приводы вращают диск с постоянной угловой скоростью вне зависимости от положения головки. Начало дорожки такие накопители читают с минимальной скоростью, ее конец – с максимальной. Догадаться, какая из этих скоростей выносится в название CAV-привода, совсем нетрудно. Так появились дисководы 16X max, достигающие заявленной производительности только снаружи диска и читающие начало дорожки медленнее 10X CLV CD-ROM. Более того, на незаполненнных до конца CD максимальная скорость CAV-драйвов вообще недостижима. Все современные приводы вращают CD с постоянной угловой скоростью (иногда понижая ее снаружи диска), а заявленная в их названии производительность достижима лишь в самом конце дорожки забитого до отказа диска.

Как мы тестировали

Так как скорость нынешних CD-приводов значительно превышает потребности реальных приложений, мы не уделяли "чистой" производительности особого внимания. С нашей точки зрения, умение накопителя справляться с поврежденными (поцарапанными) и низкокачественными CD гораздо важнее его производительности при работе с новыми дисками. Поэтому в первую очередь мы интересовались скоростью чтения "плохих" дисков. Вычислялась она так:

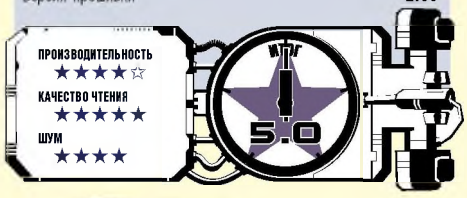
Посетив свалку ДК им. Горбунова, через некоторое (весьма непродолжительное) время, мы, пользуясь лишь кайлом и совковой лопатой, отрыли 5 (пять) самых потрепанных и обиженных народами КНР дисков. После чего каждый из этих подуживых CD последовательно скармливался каждому тестируемому приводу. При этом мы скрупулезно, посредством умных сторонних программ (о которых ниже) измеряли время их чтения. В случае возникновения неисправимых ошибок, скорость обработки данного диска приравнивалась к нулю. Итоговый рейтинг получался усреднением скоростей чтения всех пяти CD.

Время доступа и максимальная/минимальная скорости измерялись с помощью тестов ZD CD WinBench 99. Производительность привода в реальных приложениях оценивалась с помощью теста ZD CD-ROM WinMark 99.

Кроме того, мы измеряли среднюю скорость чтения 600-мегабайтного CD-RW-диска. Наконец, с помощью утилиты WinDAC32 мы вычисляли среднюю скорость чтения трех аудиотреков, расположенных в начале, середине и конце аудио-CD.

НАШ ВЫБОР

ASUS CD-S400	
Цена	$65
Тип привода	40X max
Объем буфера данных	128 килобайт
Кнопка Play	есть
Версия прошивки	2.60

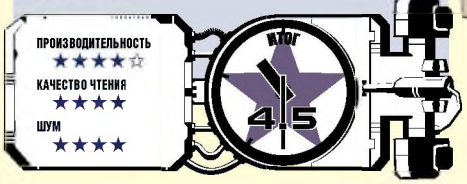


ASUS обделил этот привод лишь одним – серьезными недостатками, поэтому растекаться мыслью по древу в данном конкретном случае едва ли не бессмысленно. Вы гарантированно получаете то, что обещано в фирменных спецификациях: высокую скорость и совместимость со всеми мыслимыми форматами. Умение CD-S400 безошибочно читать даже самые зашарпанные CD им. Горбунова не может не восхищать: привод легко справился со всеми имевшимися у нас поцарапанными и низкокачественными дисками.

Извлечение аудиотреков прошло быстро и безошибочно: в зависимости от положения на диске дорожки читались со скоростями от 8.6X до 11.8X. Прослушивание CD-Audio на CD-S400 также не принесло разочарований: композиции звучали натурально и с хорошей детализацией. Мы отметили единственный недочет этого привода: относительно невысокую производительность при чтении дисков CD-RW. Впрочем, учитывая удаленность России от культурных и научных мировых центров, а также не слишком широкую распространенность перезаписываемых дисков, можно утверждать, что большинству наших читателей вряд ли понадобится более восьми скоростей для их (дисков CD-RW) чтения.

ПЛОХАЯ ПОКУПКА

LG CRD-8400C	
Цена	$45
Тип привода	40X max
Объем буфера данных	128 килобайт
Кнопка Play	есть
Версия прошивки	1.0



Читатель, если на приводе LG написано "40" – не верь глазам своим. Тебя (нас) бессовестно обманывают, подсовывая под видом 40-скоростного дисковода 42-скоростной. Согласно нашим измерениям, максимальная производительность этого привода действительно равна 42-м скоростям. Правда, из-за более медленного чтения внутренних треков *усредненная* производительность CRD-8400C соответствует 40-скоростным приводам.

Надо отметить, что этот CD-ROM составил серьезную конкуренцию победителю нынешнего тестирования (см. выше). Привод LG обогнал ASUS CD-S400 при чтении CD-RW (кстати, в этом тесте CRD-8400C был вторым, обойдя даже 50-скоростной дисковод ASUS).

Однако в тесте извлечения аудиотреков накопитель показал посредственные результаты: скорость чтения дорожек варьировалась в диапазоне 6 – 8.5X. Тем не менее основная причина, по которой дисковод LG уступил первое место приводу ASUS, – менее стабильное чтение старых дисков. Оба попавших на тестирование экземпляра CRD-8400C не справились с чтением одного из пяти поцарапанных дисков. В тестах ZD CD-ROM WinMark 99 при прослушивании аудио-CD, а также по уровню шума приводы ASUS CD-S400 и LG CRD-8400C показали практически одинаковые результаты.

Итог. LG CRD-8400C – качественный привод с хорошими возможностями. Если вы не хотите (принципиально?) платить за CD-ROM более $50 – задумайтесь о покупке этого дисковода.

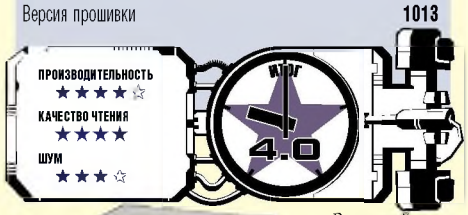
Philips PCA483CD	
Цена	$70
Тип привода	48X max
Объем буфера данных	128 килобайт
Кнопка Play	есть
Версия прошивки	U12P

Самый "музыкальный" из попавших к нам CD-ROM. Слушать аудиодиски на нем одно удовольствие. Также стоит отметить невысокий уровень шума: этот 48-скоростной привод работал не громче 40X-накопителей.

В остальных тестах дисковод Philips, увы, был не столь хорош. Скорее всего, низкие результаты привода в тестах ZD CD-ROM WinMark 99 объясняются большим временем доступа (медленнее искала данные только 36-скоростная iNFRA). В тестах чтения низкокачественных CD этот дисковод также не впечатлил нас, не сумев справиться с двумя из пяти дисков. С CD-RW привод работал медленнее всех, читая перезаписываемые CD с постоянной скоростью 8X.

Итог. Если качество воспроизведения аудио-CD вас не очень волнует, стоит обратить внимание на другие дисководы.

Toshiba XM-6502B	
Цена	$65
Тип привода	40X max
Объем буфера данных	128 килобайт
Кнопка Play	нет
Версия прошивки	1013



Внешний вид приводов Toshiba не менялся со времен 4-скоростных CD-ROM. Мне, признаться, хотелось бы видеть в своем PC дисковод с менее, простите, кондовой передней панелью. Впрочем, все это лирика. Подозреваю, что большинству покупателей все равно, как выглядит накопитель, лишь бы диски читал – быстро и без проблем. Так вот, с "потрепанными жизнью" CD привод Toshiba справился неплохо, безошибочно обработав четыре из пяти предложенных дисков. Царапины, впрочем, заставляли XM-6502B крепко задумываться: один из дисков читался со средней скоростью 5X, другой – 14X.

Подобно LG CRD-8400C, этот дисковод способен читать внешние треки диска со скоростью до 42X, при этом начало CD накопитель обрабатывает со свойственной 40X-приводам производительностью. Однако обогнать 40-скоростных конкурентов в тестах ZD CD-ROM WinMark 99 накопитель Toshiba не сумел, и случилось это из-за относительно большого времени доступа. Зато шумел XM-6502B сильнее прочих 40X-приводов, за что и лишился половины балла в соответствующем рейтинге.

Прослушивание аудио-CD не прибавило плюсов этому CD-ROM: треки звучали невыразительно, с явной нехваткой деталей. Кроме того, XM-6502B был единственным предоставленным на тестирование приводом, лишенным цифрового аудиовыхода. То есть разъем S/P-DIF на дисководе присутствовал, но сделать разводку под него компания Toshiba, видимо, запамятовала.

Samsung SC-140	
Цена	$40
Тип привода	40X max
Объем буфера данных	128 килобайт
Кнопка Play	нет
Версия прошивки	BS12

Результаты тестов привода Samsung ничем особенным нас не удивили. Дисковод не отличался ни скоростью, ни качеством чтения дисков. SC-140 оказался самым медленным из протестированных нами 40-скоростных накопителей CD-ROM. Привод прочитал с ошибками два из пяти "израненных" CD. Кроме того, SC-140 вообще отказался считывать первый трек тестового аудиодиска. Пожалуй, единственный сюрприз (в хорошем смысле слова) привод преподнес в тестах скорости чтения CD-Audio: два оставшихся трека были считаны с рекордной скоростью 17X. Прослушивание аудиодисков на SC-140 нас также не воодушевило: звучанию не хватало глубины и детальности.

Итог. Если при покупке CD-ROM приходится считать каждый доллар и стабильность чтения низкокачественных дисков вас не очень беспокоит – стоит задуматься об SC-140. Если же есть возможность доплатить $5 – привод LG станет лучшей покупкой.

Creative Blaster CD 48x	
Цена	$51
Тип привода	48X max
Объем буфера данных	128 килобайт
Кнопка Play	есть
Версия прошивки	C2.4

BTC BCD 48SB – еще одно имя этого дисковода. Дело в том, что Creative не выпускает собственных приводов CD-ROM, закупая их у третьих фирм. Драйв быстро работает с новыми CD, незначительно уступая лидеру ASUS CD-S500. Потрепанные диски привод читал довольно медленно, но надежно, безошибочно обработав четыре тестовых CD из пяти. В скорости общения с CD-RW этот накопитель не имеет себе равных, обгоняя конкурентов почти вдвое. А вот тишиной в работе привод, увы, не отличается. Не блещет он и скоростью извлечения аудиотреков. Кроме того, при прослушивании аудио-CD мы отметили фон, хорошо заметный в тихих участках композиций.

Итог. Creative Blaster CD 48x – быстрый и недорогой привод CD-ROM. Стоит обратить внимание на этот дисковод, если вам за минимальные деньги необходима максимальная производительность (особенно при чтении CD-RW), а высокий уровень шума не имеет значения.

	ASUS CD-S400	LG CRD-8400C	Samsung SC-140	Toshiba XM-6502B	Philips PCA483CD	Creative Blaster CD 48x	ASUS CD-S500	Creative iNFRA 5400
Мин. скорость	20,5	18,8	19,2	19,6	22,5	23,3	25,3	17,4
Макс. скорость	40,2	42	39,2	42,1	47,2	47,5	50,3	35,4
Время доступа	74,9	74,1	82,2	85,6	88,4	85,3	70,6	92,9
CD-ROM	1730	1730	1640	1720	1540	1850	1900	1020
WinMark 99								
Чтение плохих CD	22,4	17,9	14,1	12,4	11,5	15,3	24,3	6,8
Чтение CD-RW	8,35	13,6	10,2	11,4	8	24	10,4	12,4
Извлечение аудиотреков	9,9	7,6	16,9	10,1	8	7,3	12,4	7,8

Creative iNFRA 5400	
Цена	$55
Тип привода	36X max
Объем буфера данных	256 килобайт
Кнопка Play	есть
Версия прошивки	1.01

Самый "навороченный" привод из всех попавших к нам на тестирование. iNFRA комплектуется небольшим инфракрасным пультом дистанционного управления, умеющим командовать воспроизведением аудио-CD. Более того, прилагаемый к приводу софт позволяет задействовать "дистанционник" для путешествий по WWW (!). Пульт ДУ, безусловно, станет подарком для желающих использовать компьютер в качестве музыкального центра. Тем более что пульт почти бесплатен (iNFRA незначительно дороже 36X-аналогов). А теперь настало время добавить дегтю.

Во-первых, качество встроенного в iNFRA ЦАП оставляет желать лучшего: аудио-CD звучали блекло и неинтересно. Хотя, конечно, можно подключить привод к звуковой плате (например SB Live!) через цифровой канал S/P-DIF.

Во-вторых, огорчает неумение iNFRA читать плохие диски: привод справился лишь с двумя из пяти низкокачественных CD. Хотя, возможно, что этот недостаток присущ лишь попавшему к нам экземпляру.

ASUS CD-S500	
Цена	$85
Тип привода	50X max
Объем буфера данных	128 килобайт
Кнопка Play	есть
Версия прошивки	1.10

"Старший брат" нынешнего победителя отличается лишь увеличенной скоростью вращения шпинделя, достигающей 10400 оборотов в секунду. Для сравнения: с такой же скоростью вращаются диски самых быстрых SCSI-винчестеров. Трудно представить, как этот накопитель умудряется считывать данные со сменных носителей, по определению обладающих худшей балансировкой. За скорость приходится платить тишиной. Признаться, я не в восторге от перспективы выслушивать пылесос при необходимости поработать с CD. Если максимальная производительность – это все что вас интересует, непременно покупайте ASUS CD-S500. Но большинству читателей я порекомендовал бы 40-скоростную версию этого накопителя.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность следующим фирмам и организациям, предоставившим для тестирования приводы CD-ROM:

IPLabs 728-4101
"Интерком" 956-3012
LG (российское пред-во) 931-9611
RSI 907-1101
X-Ring 719-9567
Philips (российское пред-во) 937-9300

О пользе астрала

• Матвей <ХЕйТ> Булохов •

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ "Аллоды-2: Повелитель душ"

Играя в "Повелителя" в очередной (который? — не считал) раз, я задался вопросом: что будет, если посмотреть на прохождение игры с... гм... научной стороны, если раскладывать все по полочкам, если отмечать все, что видишь и с чем встречаешься, если... Одним словом, перед вами — чистый, незамутненный эмоциями (почти) опыт. Пользуйтесь на здоровье.

Сразу скажу, что стараюсь играть магами во всех играх, где подворачивается такая возможность, поэтому и в "Аллодах-2" не изменил своим правилам. Это, конечно, не значит, что Иглез у меня отправился на Последнюю Битву в железных доспехах и с 300 хитами. Просто при игре я делал бОльший упор на магов, и рассказывать буду в основном именно о них, хотя и Иглезу тоже достанется.

So you wanna be a mage?

Итак, в начале главное – правильно "сгенерить" героя, чтобы потом не разрываться между двумя чувствами: жалостью к этому инвалиду умственного труда (магу 37-37-29-29 – был на моей памяти такой случай; к счастью, не со мной) и желанием начать заново с нормальным персонажем. На основные магические качества влияют два параметра: "разум" и "дух". Но какой из них важнее? Несомненно, нужны оба, мое личное мнение таково: "разум" – это круто.

Да, меньше "духа" – меньше маны, но это не беда – как обходиться с небольшим количеством магической энергии в начале игры я объясню позже, а потом у вас появятся шмотки "+x% к скорости регенерации маны". Да, без "духа" меньше "защита от магии", но и это вполне лечится соответствующими заклинаниями и "вшитой" в одежду защитой. Отсутствие же разума, друзья мои, не лечится ничем, без "мозгов" ваш маг будет получать гораздо меньше опыта за убиенных монстров и, следовательно, медленнее расти и крепчать. Так что мой совет – маг 15-17-42-32.

А что же по поводу выбора стихии? Это дело вкуса, но, если честно, моя любовь принадлежит "огню": во-первых, все огненные заклинания очень даже неплохи, во-вторых, fireball – самый первый и самый дешевый spell второго уровня, который становится доступен в игре, и в-третьих, Дайна – тоже огненный маг (один огненный шар – хорошо, а два – лучше). Не скажу, что другие стихии совсем уж плохи, наоборот, они замечательно ДОПОЛНЯЮТ "огонь", за исключением, пожалуй, "воздуха".

И не забудьте, что выбор не только класса, но и пола героя влияет на некоторые задания в игре.

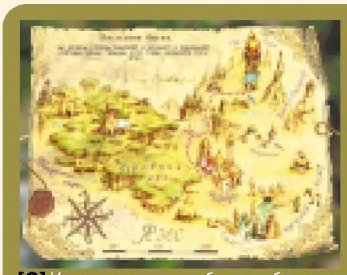
Сильные маги — здоровый малыш

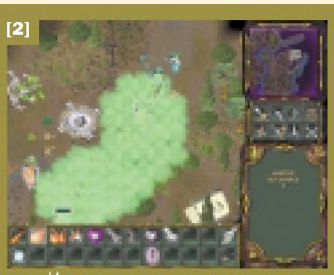
Игра началась, и вы сразу почувствовали, насколько правильным было решение сделать своего мага поумнее: уничтожение первых четырех черепах приносит новый уровень. Не сомневаюсь, вы уже знаете, что уровни необходимо "очищать" полностью. Теперь, когда дополнительных миссий за деньги не купишь, единственная возможность приобрести опыт – полная аннигиляция всех встречных-поперечных.

Несколько слов о пользе куре... то есть астрала. Вашей главной целью на начальных уровнях станет "прокачивание" именно этой стихии. Почему? Все очень просто: маги – ребята хилые и неловкие, а астрал вполне может исправить и то, и другое. Небольшое количество хитов – и слабая защита с лихвой восполняется магической броней, а нехватка скорости – хорошим пинк... кхм, ускорением. Ну а лечение – залог долгой жизни всех ваших героев. А теперь конкретно: покупаем книжку и приличный посох с вампиризмом, на заклинание – Ctrl+A, посох – в руки, и вперед, на покорение новых вершин (если начали "прокачиваться", стоит остановиться на отметке 50 – для начала). Когда блюдо готово, самое время переключиться на "родную" стихию. Здесь все гораздо легче: книжка с базовым заклинанием, Ctrl+A, и вы готовы к охоте на белок, пчелок и других волков. Труднее будет воздушному магу, ведь молния "стоит" 10 маны, а не 3, как у других, и не успевает восстанавливаться.

Могу посоветовать применение такой же системы, как и при "раскачке" астрала (как только кончается

[1] Миссия "Последняя битва" — встреча с угоревшим скелетом. Он выносит Иглеза с одного удара. Что же делать? Каменное проклятье, однозначно. Главная проблема была в том, что оно имелось только у наемной друидской магички, у которой было маловато маны...



[2]


[3]

[2] Иглез подходит все ближе и ближе к магам. И вот она, критическая точка, когда они кладут ядовитый туман на себя.

[3] Иглезовский набор защитных вещичек на все случаи жизни.

мана, маг приступает к активному использованию посоха). Кстати, достоверно замечено, что на атаку посохом тратится меньше времени. Здесь критическая точка – 50 (обычно она достигается до появления spell'ов второго уровня), а после нее вам и вашему огненному магу стоит подумать, не начать ли использовать "водную" (к примеру) магию – с нуля?

Многостаночники

Вопрос, конечно, интересный. Здесь есть выбор – продолжить "набирать вес" в уже освоенных вами стихиях или добавить новую. Все факты говорят в пользу второго пути: описанным выше образом "раскачанный" герой будет прогрессировать в старых стихиях медленно – лучше подождать более "крутых" врагов и, соответственно, серьезных EXP'ов. А владея тремя стихиями, вы дадите себе простор и свободу для тактических приемов и их комбинаций.

Приведу простой пример: ваш воздушный маг постреливает радужной молнией в очередного людоеда, а Дайна швыряется в него огненными шарами. Но как было бы замечательно, если б на огре лежал еще и ядовитый туман, и каменное проклятье? И в магическом поединке иметь защиту от всех четырех стихий было бы неплохо. Бывают такие моменты, в которых без подобного взаимодействия не обойтись вовсе. Конечно, заполучить профессионала по какой-то одной магии тоже неплохо, но, уверяю вас, к концу игры вы начнете откровенно скучать.

Итак, достаточно теории, переходим к делу. Покупаем цивильный посох и книжки с заклинаниями той стихии, которую выбрали, и идем на миссию. Посох на изготовку – и можно приступать. Замечательно, если у вас есть глобальные заклинания – тогда процесс обучения пойдет еще быстрее: кидаем радужную молнию/град/огненную стену в группу крутых монстров – и понеслись уровни.

Несколько лет упорных тренировок, и вы добираетесь до высокоуровневых заклинаний. Не забудьте про телепорт – регулярное использование этой "вещички" не только неплохо прокачивает астрал, но и позволяет магу с достаточной скоростью регенерации маны полностью исключить передвижение по карте обычным способом.

Одевайся стильно!

Выбирая магические шмотки, помните о четырех правилах. Бронированные вещи помогут оказавшемуся в одиночестве магу продержаться необходимое количество секунд при встрече с высокоуровневыми зверюшками. Одежду "+X к обзору" отдайте Дайне, огненному магу, ей она особенно необходима, ведь огненный шар приличного уровня имеет огромный (намного превышающий стандартный обзор) радиус действия, и облаченная в шляпу, перчатки и накидку с этим бонусом Дайна превратится в настоящую огненную катапульту. "+X к скорости регенерации маны" оставьте для нашего героя, у несчастного, как вы помните, не очень много маны на сильные заклинания. Шмотки с "защитой от магии" здорово пригодятся на последних уровнях, когда появятся зверюшки со своей магией, например пауки с ядовитым туманом.

Воинственному Иглезу тоже можно дать несколько рекомендаций. Во-первых, не стоит использовать двуручные мечи, лучше купить какой-нибудь метеоритный осадный щит и нормальный длинный меч (ведь воин у нас – всего лишь приманка для крупных монстров). Во-вторых, "+X к силе" – на эти вещички устройте настоящую охоту, при увеличении силы пропорционально растут параметры, от нее зависящие. Например, вы купили две вещи с одинаковыми "+X к силе"; надевая первую, вы получаете прибавку к жизни/атаке 2X, вторую – 4X, и так далее. В-третьих, "+X к скорости регенерации жизни" – люди в такой одежде, по выражению тетки из друидского магазина, "живучи, как белки в ядовитом тумане" (кстати, почаще таскайте вещи из магазинных складов на стол покупки, комментарии продавцов доставят вам немало приятных минут: "Лучше полного шлема может быть только... да ничего не может быть лучше полного шлема!"). В-четвертых, ищите вещи с магической защитой от разных глобальных заклинаний (ядовитого тумана и огненной стены) – их лучше иметь побольше и на все случаи жизни: идем в пустыню – от воды, в лес – от земли, к некромансерам – от астрала.

Бланк заказа

Почтовый индекс ----------

Населенный пункт ----------

Адрес ----------

Наименование организации* ----------

Фамилия, Имя, Отчество ----------

Телефон ---------- E-mail ----------

Комплектность	❑ 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

По всем вопросам, связанным с подпиской, просьба обращаться по тел.: (095) 232-21-65 либо по e-mail: ishir@computerra.ru

NB. 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

**Только для юридических лиц в пределах Москвы

Русский кач

Теперь давайте перейдем к конкретным советам по тактике ведения боевых действий. Запомните самое главное: если хотите интересной игры, старайтесь "зачищать" карту ОДНИМ героем и только в крайних случаях тащите с ним всю партию. Но не перестарайтесь и соблюдайте баланс между уровнями своих персонажей. Я рассказал про сильных магов, а про здорового малыша – ни слова. Ну что ж, извольте, можно заняться Иглезом.

"Сумасшедшие белки". На карте – восемь синих огров. Само собой, магам в одиночку будет проблематично завалить их всех, поэтому используем стандартную тактику: воин впереди, два мага во время боя занимаются исключительно его лечением (кстати, важно загородить магами мост, чтобы белки, которые даже людоеда прокусить не в состоянии, не мешались под ногами). Огры подходят по одному (если Иглез спокойно стоит на мосту, дожидаясь очередной жертвы) и вскоре превращаются в кучу скелетов и мешочков. Теперь взгляните на параметы воина... Воды принести? Опыта больше, чем у любого мага, а владение мечом поднялось на 35 единиц! Здорово, но помните – своей карьерой Иглез обязан магам, у которых к тому моменту астрал должен быть в районе 50.

Когда Иглез бронирован "по самое не балуйся", а астрал обоих магов достаточно прокачан, можно попробовать новый способ развития: "ловлю на живца" (особенно хорошо проходит с монстрами средней силы – ящерами). Итак, впереди – стая ящеров. Отнимаем у Иглеза оружие, назначаем главным врачом одного из магов, второму – посох или боевое заклинание, и "обваливаем" триггер. Если герой медленно, но верно умирает, меч ему в руки. Не помогло? Второго мага – на лечение! Опять не помогло? Поставьте автокастинг на минимум, проведите артподготовку глобальными spell'ами и старайтесь больше двигаться воином, не покидая "зону лечения" (монстры попадают меньше, а маги продолжают лечить).

Когда ящеров много, очень важно проследить, все ли клюнули на нашу приманку, а то ведь не перевелись еще умельцы заходить в тыл, к магам, что, сами понимаете, для последних фатально.

Не все враги одинаково хорошо подходят для ловли на живца. Со слабыми маги справятся сами, а людоеды и тролли достаточно тормозят, чтобы успеть умереть под плотным магическим обстрелом. Со скелетами и зомби фокус проходит, но обычно их очень много и с ними – магическая поддержка некромансеров. Особо выделю гарпий и драконов. С гарпиями очень забавная ситуация – если гадина одна, а магов двое – победа за нами, независимо от того, оба мага атакуют или один.

Сражение один на один с гарпией гораздо веселей: тут работает принцип "первый увидел – первый убил", и, несмотря на то что в режиме Ctrl+A мой герой никак не хотел стрелять по ней огненными шарами, именно они – оружие победы. Если гарпий много – без многострадального живца Иглеза, защиты от всех стихий и магов, не обойтись.

С драконами все просто: Иглез впереди (в начале, пока у драконов нет каменного проклятья, имеет смысл дать ему в руки арбалет), маги – сзади на том расстоянии, на котором они могут лечить, а дракон не обращает на них внимания. Если хотите научить Иглеза пользоваться арбалетом – оставьте так, хотите побыстрее убить беднягу (он еще не знает, что обречен) – помогите огненными шарами.

P.S. Ну вот и все... Столько всего осталось за бортом, что просто страшно становится. Да, "Аллоды" – игра очень разнообразная, а журнал, как принято говорить в таких случаях, не резиновый. Он бумажный.

[4] Миссия "Осажденная башня" пройдена. Нужно было всего лишь убить магичку, которая нам ее предложила, и сразу исчезли все нехорошие летучие мыши, а с драконом проблем не возникло — он был слишком слаб против наших героев.

[5] Это вам не Diablo, где на пузырьках нужно было постоянно сидеть. Я не использовал их совсем. Может, зря? **[6]** На прицеле огненого мага — гарпия. У нее нет ни шанса.

Внимание!

Среди подписавшихся на журнал через редакцию будут производиться розыгрыши ценных призов и бесплатных подписок на Game.EXE.

Подписка на журнал Game.EXE через редакцию!!!

В виду того, что подписка на наш журнал по каталогу через отделения связи не предусматривает рассыл диска CD-ROM подписчикам (поскольку каталог формировался еще в июне 1998 года), редакция решила исправить эту ситуацию с помощью прямой рассылки журнала ценной бандеролью всем желающим, тем более что сейчас он поступает в розничную продажу далеко не во все регионы.

Редакционная подписка принимается на любой срок, с любого номера и в произвольном порядке (например, вы можете подписаться на март, июнь и сентябрь, о чем необходимо сделать пометку в произвольной форме на бланке заказа);

Чтобы подписаться на наши издания через редакцию необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки не позднее **15 числа** предподписного месяца по следующим реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО "Компьютерная пресса"
Р/с: 40702810100090000217
в АК "Московский муниципальный банк - Банк Москвы"
К/с: 30101810500000000219
ИНН: 7729340216
БИК: 044525219
Код по ОКОНХ: 71100
Код по ОКПО: 45079312

В случае, если ваш платеж и бланк придут в редакцию с опозданием, сумма будет автоматически засчитана за следующие номера журнала.

NB Журнал будет отправляться в ваш адрес только после поступления денег на наш счет.

Стоимость подписки по России (в у.е.):

Срок	Журнал без диска	Журнал с диском
1 мес.	2	3
3 мес.	6	9
6 мес.	12	18
12 мес.	24	36

Стоимость подписки определена в у.е. Оплата производится в рублях по курсу ЦБ на день платежа.

2. Заполнить бланк заказа, размещенный на обратной стороне данного объявления, и выслать его вместе с копией квитанции об оплате по адресу:
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8. ЗАО "Компьютерная пресса";
либо по факсу (095) 956-23-85;
Отсканированную копию квитанции или платежного поручения (объемом не более 500 kb) вы можете отправить по e-mail: **ishir@computerra.ru**
Кроме того, электронный бланк заказа можно найти на нашем сайте:
www.game-exe.ru/podpiska.asp

Подпишитесь сейчас, пока курс "у.е." не вырос еще больше!!!