www.game-exe.ru
февраль 2000

GAME EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

4 601357 000055

Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

стр.11-24

ЛЕГЕНДА О ГЕНОХАНТЕРЕ

D2D027231
Лотерея СЧАСТЛИВЫЙ ЧАС стр.9

© C&C Computer Publishing, Ltd.

Game.EXE #2(55)'2000

Ежеквартальная газетаигр для тех, кто умеет, а главное — любит читать!

THE Game.Exe Journal

При участии газет «За разумъ», «Вестник шотгана», «Пиксель Хантинг», «Забрало», «Девелоперская правда», «Вечерний Радовский», «Общее дело», «Читательская газета»

Keeps On Kicking Your Ass

together with its syndicated daily press

Today's Headlines

Readers' Tribune

Prime Minister studies The Journal before the Cabinet meeting

Common Cause Watchtower

Evolva – a Revolution in Genetics!
Computer Artworks commissioned to produce Genohunters
Lathem-Atkinson-Farquharson court hearings start today
The **Majesty** of inderect control
Mindrover – the future of computer strategies

Visor Report

The RPG world falls into Chaos!
MicroForte sold **Big World** for a handful of government dollars
Anachronox will get you caught DWI - threatens **Tom Hall** of ION Storm, the mastermind behind this Dangerously Intoxicating Cocktail.
Warren Spector discovered the dark side of the Moon with the Help of **Deus Ex**. Good Lord!
Diablo 2: 1001 skills of the Magnificent Five
The miners of **Demise** work overnight without pay
Tender is the Death. **Planescape: Torment** makes a great starter for Y2K. **Our Choice!**

The Shotgun Express

In Memoriam: Rev. Human Opponent, M.A. (Cornell), M.B.A. (Yale), Ph.D (Harvard) fell victim of a bot attack
The Russians are coming! K-D Lab's **Moonshine Runners** land at GDC Independent Games Festival
Paul Jaquays of id Software: twenty four years in games Gulag will make you love dictatorship
Bulletproof Quake: Prof. **John Carmack's** cheat lessons
Revolution can wait – said **Thief 2: The Metal Age**
Butcher's task: **Soldier of Fortune** seeking a bloody mouse pet
Earthworm Jim 3D: paranoid normality. Are you a worm? Take a quick test
Crusaders of Might & Magic ordered a hamburger and a coke
The beauties and banalities of **Urban Chaos**

The Pixel Hunting Chronicles

Lots of vacancies at **Dracula: Resurrection** but you won't choose to spend a night
Wild Wild West proclaimed the best of B-games
The killing ethnography of **Aztec** unveils conspiracy

The Saga of **The Forgotten: It Begins** and we can't wait to see the end

Sanity&Reason Daily Monitor

Modification: everything goes! Industry report by our Strategic Cloning Department
Mythos Games relocates to **Dreamland**
How **Battlezone II** betrayed its father
Sid Meier's Antictam! Let's talk money.
Warning: Kids Crossing! **LEGO Rock Raiders** revive the spirit of casual gamers

Developers' Advocate

The memoirs of an old killer
How to tell a pixel from a sprite
Molyneux favors exhibitionism, reports Steve Jackson from Lionhead

The Radovsky Evening Post

What prevents PCs from turning into the only best platform? Our own investigation of PC vs. Console case.
More monitors are coming our way. Is there a winner in February monitor race?
What's next in power protection and large screen entertainment?
Who can better harness GeForce 256? **Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro** received **Our Choice!** and **Special Prize**, whereas **ASUS AGP-V6600** took **Special Prize**.

S o d e r z h a n i e

Читательская газета 7 (1)
Премьер-министр предпочитает .EXE 7 (1)
Конкурс "ЧГ" 7 (1)
Березовский отдыхает 8 (2)
Простая истина 8 (2)
Осторожно: компьютерные игры! 9 (3)
Спешите видеть и участвовать! 9 (3)

Общее дело 11 (1)
Свежая кровь 11 (1)
Evolva
Труженники мутатора 11 (1)
Революция в генетике 13 (3)
Поражение Федеральных сил на ЧЯ-235 ..... 13 (3)
Паразит — друг человека? 14 (4)
Легенда о генохантере ..... 14(4)
Наш ломтевоз вперед летит 15 (5)
Evolva: вы шокированы? 16 (6)
In Gorbachev We Trust 16 (6)
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
Полный индирект 19 (9)
Кручу все любое 19 (9)
Mindrover
Их звали «мозголомы» 22 (12)

Забрало 25 (1)
Братская могила 25 (1)
Big World 25 (1)
Anachronox 27 (3)
Том ХОЛЛ: Пьянящий коктейль Anachronox! 28 (4)
Deus Ex 30 (6)
Seeker: One — The Story of Mimb 31 (7)
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor 32 (8)
Diablo 2
Тысяча и одно умение великолепной пятерки 33 (9)
Прекрасные обитательницы амазонских джунглей ..... 33(9)
Вар-вар — значит, дикий 34 (10)
Повелитель мертвых, или Кукольник 34 (10)
Рыцарь последнего крестового похода 35 (11)
Sorceress, или Любовь с первого spell'a 35 (11)
Demise: Rise of the Ku'Tan (демо-версия)
Взаперти 36 (12)
Тренинг прежде всего 36 (12)
Полет по приборам 37 (12)
Planescape: Torment
Смерть нежна 38 (14)
Стрелочника! 39 (15)
Сказка номер один 40 (16)

Вестник шотгана 41 (1)
Его выбор 41 (1)
Отдыхай спокойно, дорогой товарищ! 41 (1)
Один в поле 42 (2)
«Самогонка» 41 (1)
Turrican 3D 43 (3)
Stunt GP 43 (3)
Command & Conquer: Renegade 44 (4)
Knights 44 (4)
Rock 46 (6)
FORTS 47 (7)
Hellboy 48 (8)
Sacrifice 48 (8)

Quake III: Arena
Пол Джакуэйз: «Двадцать четыре года альпинизма» 50 (10)
Изящные искусства наносят ответный удар 52 (12)
Карты пошли по рукам 52 (12)
Потерянное поколение 53 (13)
Пуленепробиваемый Quake 54 (14)
Soldier of Fortune (OEM-версия)
Нас боятся! 56 (16)
SiN наносит ответный удар 56 (16)
Точно между ног 57 (17)
Thief 2: The Metal Age (демо-версия)
Удивительное рядом, но нам оно запрещено 58 (18)
Обман, обман, опять обман 59 (19)
Speed Demons
Демоны в Аризоне 60 (20)
Earthworm Jim 3D
Мозг для олигохеты, или Коматозники 62 (22)
Haggis! 62 (22)
Twenty-three skiddo! 63 (23)
I brake for scabs! 64 (24)
Gasp of honor! 64 (24)
Crusaders of Might & Magic
Отстой на марше 65 (25)
Дьябла обыкновенная, один штука 65 (25)

Наша игра 66 (26)
Urban Chaos
Почти бестселлер 67 (27)

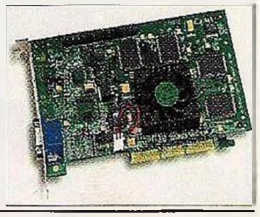
Пиксель Хантинг 69 (1)
Сталкеры 69 (1)
It Came For Zog 71 (3)
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth 71 (3)
The Riddle of the Sphinx 72 (4)
Kat Burglar 73 (5)
The Longest Journey (демо-версия)
Увидеть Старк и сыграть в ящик 74 (6)
Dracula: Resurrection
Время вампиров, или Ночь не для нас 75 (7)
Wild Wild West
Вам не разбить те дикие сердца! 77 (9)
Способ не для слабонервных ковбоев 78 (10)
Aztec
Практика заговора 79 (11)
The Forgotten: It Begins
Все началось в Орлеане 81 (13)

За разумъ 83 (1)
Модификейшн 83 (1)
Sudden Strike 83 (1)
WarCraft II Battle.net Edition 87 (5)
Dark Reign 2 ..... 87 (5)
Harpoon 4 ..... 88 (6)
Sid Meier's Dinosaurs! 89 (7)
Jagged Alliance 2: Unfinished Business 89 (7)
Hostile Waters 90 (8)
Outlive 91 (9)
Harn: Bloodline 92 (10)
Infantry 93 (11)
Steel Panthers IV 93 (11)

Sovereign 94 (12)
Dawn of War 95 (13)
Multiplayer BattleTech 3025 ..... 95 (13)
Star Peace: The Parallel Domain 96 (14)
Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars 97 (15)
Darien Crusaders и TA:K Iron Plague 97 (15)
Dreamland 98 (16)
Battlezone II: Combat Commander
Наверное, я юнит 99 (17)
Заре навстречу 100 (18)
Sid Meier's Antietam!
Прикинем нашу прибыль 101 (19)
Север : Юг — 1:0 в пользу девочек 102 (20)
LEGO Rock Raiders
Осторожно — дети! 103 (21)

Девелоперская правда 105 (1)
Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле 106 (2)
Что могут программисты 110 (6)
Зачем звуковику C++ и отдельная комната 111 (7)
Спутники нашей жизни 113 (9)

Вечерний Радовский 115 (1)
Дело о платформе 115 (1)
Мониторы: от двадцати одного и младше 118 (4)
2U Smart-UPS 115 (1)
SurgeArrest® Notebook Pro Surge Protector (Professional Series) 117 (3)
HP ScanJet 3300C 119 (5)
HP ScanJet 6300C 120 (6)
NVidia GeForce 256: Сила есть! 122 (8)
Nokia800PRO Black 122 (8)
Scott 772 ..... 125 (10)
Scott 795 ..... 126 (12)
Scott 995 ..... 126 (12)
Народный хит-парад 1999 года 128



Game.EXE CD #2 (19)

Утилиты
Утилиты от ПэЖа
Eudora v 4.3, beta 25
Internet Explorer 5.5 beta
LAVA! Player 2.0 (beta) Win 95
Lava 98 Player 2.0 (beta) Win 98
Opera 3.61

Патчи
Abomination 2.6.4 *Patch*
Age of Wonders v1.2 *Patch*
Close Combat IV: Battle of the Bulge v4.01 *Patch*
Delta Force 2 *Patch*
Driver v2.0 *Patch*
Flanker 2.0 v 2.01 *Patch*
Flight Simulator 2000 *Update*
Jagged Alliance 2 v1.06 *Patch*
MindRover v1.01 *Patch*
Outcast *Patch*
Rally Championship 2000 v5.27.1 *Patch*
Revenant v1.11e *Patch*
Septerra Core v1.01 *Patch*
Sim Theme Park v1.1 *Patch*
Slave Zero *Patch*
Spec Ops II v1.1.1 *Patch*
Swedish Touring Car Championship v1.31 *Patch*
The Settlers III v1.56 *Patch*
Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17 *Patch*
Ultima IX: Ascension *Patch* v1.07F
Unreal Tournament 402 *Patch*

Игры
Sid Meier's Antietam!
BigBang
Crusaders of Might and Magic
Lego Racers
The Longest Journey
Majesty: Sovereign of Ardania
Mindrover
Quake III: Arena
Test Drive 6
C&C2 Tiberian Sun: Firestorm
Thief 2: The Metal Age

Музыка
Саундтрек Interstate '82

Реклама в номере

"СКИД" 9
"Техмаркет Компьютерс" ..... 3 стр. обл.
"Ф-Центр" 73
"ЯВЬ" 5
ORC 57
Samsung ..... 4 стр. обл.
Sony 23
Sovam Teleport 127
Zenon N.S.P. ..... 2 стр. обл.

C&C Computer Publishing Limited

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

Номер 2 (55), февраль 2000 г.•Issue 2 (55) February, 2000
В 1996-98 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine"•Published as "Magazin igrushek/Games Magazine" in 1995-98

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263. Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263. Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

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 RPG•RPG Editor
Александр Вершинин•Alexander Vershinin (versh@game-exe.ru)
Редактор отдела квестов и логических игр•Adventure & Mind Games Editor
Марина Ариманова•Maria Arimanova (masha@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 (rkom@game-exe.ru),
Фраг Сибирский•Frag Sibirsky (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков•Mikhail Sudakov (michelle@game-exe.ru)

Рейтинги•Ratings
Василий Петров•Vasily Petrov (vasya@game-exe.ru)

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)

Служба распространения и подписки•Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса"•Computer Press
Тел.: (095) 232-2165•Tel.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка•Technical Support
Евгений Васильченко•Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 30500 экз.
Circulation 30,500 copies
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Менделюк•Dmitry Mendeliouk

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

ЧИТАТЕЛЬСКАЯ ГАЗЕТА

№1 (01)

Газета основана в 1995 году при участии Леонида КАРПЕНКО (г. Тольятти)
Несмотря на то что издание почти не прекращалось, оно возобновлено в 2000 году

Выходит ежеквартально

1-29 февраля 2000 г.

ОСТОРОЖНО, НАШЕ!

Олигархов просят не беспокоиться

стр.2

УГАДАЙ...

Премьер-министр предпочитает .EXE

Этот человек в самом деле является премьер-министром одного европейского государства. Более того, это государство по праву может быть названо сегодня одним из самых "интернетизированных" в Европе (чему косвенным подтверждением вон тот любопытный "дорожный знак", что вы видите на снимке рядом).

Помимо недурно идущих государственных дел и очень быстрого Интернета г-н премьер-министр увлекается 21-дюймовыми (как минимум) мониторами (предпочитает Sony), наращиванием мощностей домашней сети и, разумеется, компьютерными играми. Кстати, из новинок его больше всего заинтересовала небезызвестная игрушечка Quake 3: Arena, в которую он играет дома вместе с сыном Михкелем. Ну а побеждать Михкеля (хотя это и проблема: парень — игрок хоть куда) папе помогает журнал Game.EXE: более всего премьер-министр ценит творения Господина ПэЖэ, без deathmatch-советов которого он и шагу в Q3A не делает.

А теперь — внимание! — два элементарных, как нам кажется, вопроса, ответив на которые, вы получите... Впрочем, сначала вопросы:

Михаил НОВИКОВ

1. Премьер-министр какой европейской страны любит Game.EXE, творения Господина ПэЖэ, Q3A, быстрый Интернет и большие, почти космические, мониторы?

Варианты ответов:

а) Премьер-министр Польши
б) Латвии
в) Финляндии
г) Эстонии
д) Чехии

2. Какую игру получит человек, правильно ответивший на первый вопрос (да, и имя премьера не забудьте назвать)?

Варианты ответов:

а) Pokemon
б) Unreal Tournament
в) Mario 64
г) Quake 3: Arena
д) Myst

Словом, вы поняли, что надо делать:

1. Правильно ответить на вопросы.
2. Отправить ответы электронной или простой почтой в Game.EXE и...
3. ...получить роскошный приз — коробку с игрой...

Пишите! E-mail: post@game-exe.ru (в поле "Тема" сделайте запись "CONTEST"). Почтовый адрес: 117419, Россия, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, журнал Game.EXE, "КОНКУРС".

...И ПОЛУЧИ ПРИЗ!

А что, дедушка смыслит не только в шотганах, но и в "абсенте"? Наверняка неправильный потребляет, "поносовый", как говорит молодежь...

Андрей Лукичев (anw@jet.msk.su)

СЕГОДНЯ В НОМЕРЕ:

РЕПЛИКА

Простая истина
Наши игры хорошими не бывают 2

КЛИНИКА

Осторожно: компьютерные игры!
Вы лучшие, а значит — хуже всех 3

ПАРАД ЦИТАТ

Il'ya V. SERYOGIN (pincet2000@mail.ru): "После прочтения ваших (речь о Господине ПэЖэ. — **Ред.**) "творений" в #1'2000 у меня возникло желание живьем содрать с вас шкуру и сделать из нее себе новый коврик для мышки, или сшить пару новых флагов для CTF. Я не в плане того, что я там за UT или за Q3A (на самом деле за UT, конечно!), просто я не могу понять, как таких УРОДОВ как вы, уважаемый г-н ПэЖэ, допускают до написания статей в серьёзном (а на самом деле только с претензией на серьёзность) журнале?!"

Shadow Spawn (reality64@hot-mail.com): "У вас у всех в редакции полная мания величия! Я прочёл ваш последний январский журнал! ОТКРОВЕННАЯ АХИНЕЯ! Чушь полная! Видно, что у вас в редакции у всех крыша поехала! То QIII называете игрой года и века, то UT называете игрой года. А статьи перед обзорами — ТАКОЕ ГАВНО! Это была последняя капля! Вы ПОЗОРИТЕ все игровые журналы и ПОЗОРИТЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ОПИСЫВАЕТЕ!"

Roman (roman@bcons.ru): "Я не говорю, что надо выпускать из-под пера шедевры классического языка, просто надо быть проще, даже заурядней. <...> Что я хочу: конкретики больше. Как издевался над письмом один ваш автор — в письме были, кажется, строки вроде: "я в ваших статьях ничиво не понимаю, пишите канкретно, лажа игра или рулез! А то я больше не буду покупать ваш журнал". Автор посмеялся, но ведь письмо-то правильное! Именно лажа или рулез — вот что нам хочется знать!"

Kolotoff Nick (trojan_q2@mail.ru): "Ты ваше кто такой? Откуда взялся? Сволочь БОРОДАТАЯ! Таких как ты в 2001-м под Сталинградом стреляли в упор... Кстати, ПЖ как расшифровывается? Последняя Жо...?"

КОНКУРС "ЧГ"

Ответьте на следующие вопросы:

1. Какие российские газеты явились прототипами при создании наших уважаемых "Вестника шотгана", "Пиксель Хантинга", "Общего дела", "Вечернего Радовского", "За разумъ", "Забрала", "Девелоперской правды" и, разумеется, "Читательской газеты"? Когда они — каждая! — были основаны?

2. Кто такой Леонид Карпенко, принимавший участие в основании "Читательской газеты"?

...и получите приз — коробку с игрой Close Combat IV!

Присылайте ответы по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, Game.EXE (не забудьте написать на конверте слово "Газеты"). Или по электронной почте: post@game-exe.ru.

ИЗДАТЕЛЬ
ОЗАО «The Game.UCHU Journal»
Game.Uchu Journal

Президент, главный редактор «Читательской газеты»
Николай ПУШКИН
Генеральный директор
Георгий Дантес
Дирекция:
Иван Белинский
Александр Добролюбов
Георгий Аксаков
Главный художник
Илья Репин-Глазунов
Отдел распространения:
Тел. 232-2165
Отдел рекламы:
Тел. 232-2261

УЧРЕДИТЕЛЬ
ОЗАО «Издательский дом «Читательская газета»

Читательская газета

РЕДАКЦИЯ:
Ответственный секретарь
Майк Бакунин
Игры и соматические болезни
Аполлон Боткин
Игры и церковь
Леонид Плеханов
Игры и литература
Семен Пелевин
Игры и кинематограф
Ник Струве
Игры и игроки
Иннокентий Ша

Тираж

Отпечатано в типографии
Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр., д. 8

Привет, .EXE, привет, OMX! Вы тут, Олег Михалыч, давеча рассуждали о "казуалах" (звучит как "козлы", согласитесь? а за такое надо отвечать...) и всяческом игровом отстое (#12'99, стр.56)... так вот, позвольте не согласиться с вами по некоторым вопросам. Вы утверждаете, что, мол, НАШИ игры не годятся для западного казуала — слишком умно и сложно. Что у них "за бугром" разработчики и издатели гонят сплошную белиберду, которая разлетается с полок супермаркетов со страшной силой. Может быть, и так, да только знаете что мне кажется... что эта игровая белиберда и ересь особенного, АМЕРИКАНСКОГО знака качества. До которого нам еще расти и расти. А еще мне почему-то кажется, что "туфту для казуалов" тоже надо уметь делать — должна быть какая-то грань между тем, что казуалу показывать можно, и тем, что уже... стыдно, что ли...

К чему это я? Да вот к чему: недавно угораздило меня приобрести сыну (и себе, конечно, ибо люблю!) одну игрушку НАШЕГО производства. Называется "Олигархия". Никакого отношения к господам Березовскому и Абрамовичу не имеет, все гораздо проще, это ремейк "Монополии", "развитие классической темы", да еще "глобальная кампания", "макроуровень" — на картинках улицы какие-то, машинки ездят... Короче, купил, черт меня дери.

Внутри оказалась... "Монополия" обыкновеннейшая, ни больше ни меньше. Вместо игрового поля из картона — городишко, по которому ездят игроки-машины и покупают улицы. В "глобальной кампании" то же самое, только вместо машин — летающие тарелки, вместо улиц — страны, и счет в игре идет на заводы. Ничего нового в оригинальный дизайн Monopoly разработчики не внесли — и это, наверное, правильно. "Монополия" без серьезных изменений просуществовала с 1934 года, вряд ли имеет смысл оснащать точилку функциями стиральной машины, телевизора и кофемолки.

Они поменяли только форму — надо же как-то использовать преимущества компьютерных технологий, верно? Конечно, переделывая настольную игру на компьютерный лад, можно многое потерять, но многое и найти. Графика, звук, все эти интерактивные фокусы, мультфильмы — то, чего в настольных играх нет и никогда не будет. Можно, можно из "Монополии" сделать конфетку — да еще с "национальным колоритом", на русском языке. Честно говоря, покупая "Олигархию", я именно на это и рассчитывал. Увы мне!

Тяжелые сомнения начали одолевать меня еще в процессе просмотра заставочного ролика. По разделительной полосе едет машина и сбивает валяющиеся на дороге буквы в самоварно-золотую "Олигархию". Махровое любительство на уровне средней школы. Дизайн главного меню окончательно расставил все точки на "i" — игру делали школьники. Максимум — студенты младших курсов. По молодости я сам увлекался программированием и даже пытался делать игры — у меня выходили точно такие же главные меню. Внутри игры все приблизительно "на уровне". Простейшие модели, минимум анимации, какие-то беспомощные видеоролики в окошке размером со спичечный коробок. Однообразные звуки, музыка, которая совершенно не подходит по настроению к самому процессу...

Скажете, придираюсь... но — позвольте! Эти наглые ухари в ноль передрали защищенную авторским правом "Монополию", причем ни словом нигде не поблагодарили товарищей из Hasbro. Ладно, передрали, в России и не такое случается, ну так сделайте хотя бы красиво, иначе в чем тогда вообще смысл данного "акта"? Детский сад какой-то.

"Лариса Крофтман купила Лубянку". Это еще ладно. Для детей же игра. Играем вшестером, человек и пять управляемых компьютером "умников". Пока пятеро "соперников" мечутся по карте, скупая улицы родного города, игрок зевает от скуки — пропустить это увлекательное зрелище нельзя. Получается, что большую часть времени игрок ничем не занят — он просто сидит перед монитором и завидует тем, у кого ход. Причем если с живыми соперниками поговорить можно, с компьютерными — ну совсем не о чем. Увеличиваем скорость до максимума и... начинает болеть голова — читать надписи вроде "Вы получили наследство 5061$" на фоне метущейся из стороны в сторону карты города жутко напрягает. И потом, кто получил наследство? Я? Нет, не я, а тот, кто ходит в данный момент. Почему тогда не написать "Лариса Крофтман получает наследство?" — пустячок, а приятно.

Города, континенты. Нет слов, достойная замена абстрактному игровому полю. Минус — трудно ориентироваться. Иногда хочется посмотреть, кто что купил, оценить общую картину. Для этих целей предусмотрена карта, но сделана она на редкость непродуманно. Вместо того чтобы выделить принадлежность ярко, сочно и доступно, "разработчики" лепят едва заметный флажок, который совершенно теряется посреди абсолютно никакой роли не играющих деталей.

Просидев час, наблюдая, как соперники насилуют карту города, да еще и попав в тюрьму, я окончательно плюнул на эту "Олигархию". Ничего не делать три хода подряд — это слишком! В игре есть многопользовательский режим, но если найти компанию, честное слово, лучше поиграть всем вместе, и не за "горячим стулом", а за общим столом — в настольную "Монополию".

Что смущает? Сделанное вполне тянет на курсовые проекты по темам "Программирование под DirectX" и "Основы 3D Studio", однако почему-то выдается за игру, которую можно продавать за деньги. Черт возьми, может быть, это какая-то благотворительная акция, сбор денег в фонд помощи издателей этой лапотной диковины — компании "Руссобит-М"?!

А еще мне интересно, если продать эту, с позволения сказать, "Олигархию" американскому казуалу, скажем, за 70 центов, он обидится? вернет коробочку взад?

Мне кажется, такая игра у НИХ просто не прошла бы местный ОТК. Потому что если начать путать примитивизм с непрофессионализмом... далеко мы не уедем. И не станем в общем итоге сырьевым придатком американских "реднеков". Вот так, Олег Михалыч и дорогая редакция... Кстати, вы сами-то видели это чудо в перьях?

Сергей КУЗНЕЦОВ,
.EXE-читатель со стажем,
МОСКВА

СДЕЛАНО В РОССИИ

Березовский отдыхает

Обидится ли американский казуал, если ему подарить нашу "Олигархию"?

РЕПЛИКА

Простая истина

Мною давно понята простая истина: в России так пока и не сделана ни одна по-настоящему хорошая игра. Есть веселые, захватывающие, простые, сложные и даже интересные. Но нет хорошей! Я както уже писал вам письмецо, критиковал "Мехосому", вы отсмеялись, отшутились (#7'99). Но теперь, похоже, и вы поняли — я о тексте "Норма" Олега Хажинского в 12-м номере журнала.

Производители делают из своего отстоя шедевр. А вы, кстати, начинаете восторженно поддакивать, мол, круто, прорыв! Меня "порадовал" конец абзаца под названием "Кто виноват?": Олег пишет о какой-то игре — типа, если им взять новых программистов, решить что-то с графикой, то все будет отлично. Ну конечно! Поменять бы графику, сюжет, интерфейс, звук, да и жанр заодно! Все гениальное — просто...

Вот вам примеры наших "шедевров", которым, как и той игре, которую имел в виду Олег, помочь не может ничто:

"Дальнобойщики" — графика NFS (разумеется, под номером "1") + любовь к родному дальнобойщику (по-русски — водила, шОфер, жестянщик). "Князь" — изуродованный до почти неузнаваемости Diablo + жуткие недоработки в плане поведения героя. "Паркан" — просто ужас. "Аллоды-1, 2" — результат скрещивания всего и вся, и ничего более. И т.д. Нет хороших игр!..

BOTTOMAZZ

P.S. Как вы правильно заметили в самом конце "Нормы", пусть казуалы (а по-нашему, ламеры) играют в PS. Просто, красиво, дешево, надежно. Зачем им компьютер — это вообще загадка! Типа "шоб к 2003-му БЫЛ!" И все тут...

КЛИНИКА

Осторожно: компьютерные игры!

Вы лучшие, а значит — хуже всех

Здравствуйте, редакция. И, наверное, тут же прощайте. Потому что этим письмом в Game.EXE я заканчиваю свой короткий период увлечения компьютерными играми. Надеюсь, вы его прочтете и сделаете для себя определенные выводы. Впрочем, сделаете ли?

Авот читатели ваши, мне кажется, могли бы ко мне прислушаться — в том, случае, если письмо будет опубликовано. Тогда оно действительно принесет пользу, если же нет — то что ж... тогда мне остается лишь объявить вам мой неутешительный диагноз:

Game.EXE — лучшее издание о компьютерных играх в этой половине земного шара (за ту половину ничего не скажу — не видел, да если б и видел, не хватило бы языковых знаний, чтобы оценить), возможно даже, вы — один из лучших "глянцевых" журналов России (в чем меня убеждает ваша особенно интересная, но от этого не менее сатанинская "книгаигр", где содержание ювелирно сплелось с формой и превратилось в настоящий наркотик. Слава Богу, нынешнее поколение читателей-игроков по большей части РАЗУЧИЛОСЬ читать, на это уповаю), вы мастерски владеете словом, вы изощрены как профессиональные игроки, вы тонкие психологи, четко знающие, КАК влиять на свою аудиторию, как, простите за грубое слово, оболванивать ее. Именно оболванивать. Вы зомбируете подростков, вы не стоите на месте, вы совершенствуетесь, а значит — постоянно укорачиваете поводок, делая привязанность к журналу почти патологической.

Это страшно, это действительно страшно. Потому что вы со всеми вашими талантами и умениями нацелены только на одно: на духовное рабство. Что еще кроме этого тупейшего, контпродуктивного, аморального, наконец, вредного для здоровья занятия — круглосуточного играния в компьютерные игры — вы можете предложить вашей "пастве"? Ни-че-го. Читатели, выросшие вместе с вами, и в двадцать, и в двадцать пять лет все равно остаются инфантилами, не способными ни к чему социальному — кроме играния. Вы — зло, возможно, абсолютное. Вы — очень серьезный наркотик, который надо попросту запретить. Я в этом убежден.

К слову, о наркотиках. Недавно мне попалась на глаза книга, выпущенная издательством "Даниловский благовестник", в которой компьютерные игры напрямую сравниваются с наркотиками, причем не в пользу первых (сразу скажу, что я полностью согласен с этим сравнением). Вот, посмотрите:

Параметр "Психическая зависимость". От наркотиков: присутствует (убеждение в том, что наркотик вызывает приятные ощущения, порождает желание принять его еще раз). От компьютерных игр: присутствует, более сильная, чем от наркотиков, постоянно возникает желание сыграть еще раз.

Параметр "Потеря времени". Наркотики: Собственно прием наркотиков длится не больше минуты, но время действия велико. Игры: очень большая, одна игра может отнимать часы и дни, а новые — даже недели и месяцы.

Параметр "Развитие привязанности". Наркотики: как правило, после 2-3 приемов. Игры: как правило, после 2-3 сеансов игры.

Параметр "Воздействие на тело". Наркотики: крайне негативное, приводит к болезням и смерти. Игры: негативное: возможны болезни (мало изучено).

Параметр "Воздействие на душу". Наркотики и компьютерные игры (совпадает!): крайне негативное: нарушение и притупление умственных способностей, снижение и уничтожение воли, возрастание отрицательных эмоций и чувств.

Параметр "Воздействие на дух". И там, и там: крайне негативное: усиление гордости и тщеславия, уничтожение любви к ближним, уничтожение других положительных проявлений духа.

И ведь все это ПРАВДА.

Прощайте. Желаю вам как можно быстрее закрыться.

И.Д.,
МОСКВА

Спешите видеть и участвовать!

Отныне и навсегда!

Game.EXE разыгрывает лотерею "Счастливый УЧУ", в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала!

Уникальный девятизначный номер на обложке журнала (см. правый верхний угол!) — это возможность выиграть массу весьма ценных и приятных призов, например этот **цветной планшетный сканер с разрядностью внешних данных 36 бит UMAX Astra 2000P, предоставленный компанией MAS Elektronikhandels GmbH** www.mas.ru

Непременно ищите свою комбинацию цифр среди счастливых номеров в следующем — третьем — выпуске журнала!

У д а ч и !

Да... и не забудьте, пожалуйста, подписаться на Game.EXE через редакцию. Договорились?..

МОНИТОРЫ ДЛЯ РУКОВОДИТЕЛЯ

ПРЕСТИЖНО, РАЦИОНАЛЬНО, БЕЗОПАСНО!

LCD МОНИТОРЫ

Достоинства:
1. Абсолютно безопасны для здоровья. В 2000 раз меньше вредных излучений!
2. Экономичны - потребляют на 70% меньше энергии, чем обычный монитор.
3. Имеют четкое и насыщенное изображение по всей плоскости экрана.
4. Компактны - занимают минимум места на рабочем столе.

ViewSonic LCD 15", 18"
- цифровые
- аналоговые
- мультимедиа

LCD-мониторы с цифровым интерфейсом отличает идеально четкое изображение, без мерцания и геометрических искажений. Эти мониторы не нуждаются в дополнительной настройке.

ВЫСТАВКА-ПРОДАЖА ДОСТИЖЕНИЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

ViewSonic on top

СКИД www.display.ru

У нас самый большой выбор LCD-мониторов в Москве! Также в продаже экономичные лазерные принтеры KYOCERA, компьютеры WIENER и SPRING пр-ва R&K, мониторы с ЭЛТ от 14" до 21".
г. Москва, ул. Б. Андроньевская, д. 23, 2-й подъезд. Тел.: (095)232-3324, 270-0467
Работаем: будни с 10.00 - 19.00, суббота с 10.00 - 16.00

общее дело

ОСНОВАНА В МАРТЕ 1995 Г.
УЧРЕДИТЕЛЬ: ЦЫЦ COMPUTER ПАБЛИШЫНГ

Интернет-версия
www.odelo.game-exe.ru

1 — 29 ФЕВРАЛЯ 2000 ГОДА №1 (01)

ПРОГРАММЫ ТЕЛЕВИДЕНИЯ НЕ ДОЖДЕТЕСЬ!

СВЕЖАЯ КРОВЬ

Жанр RTS не сгинет подобно паровозам, конным трамваям и пулеметам "Максим". Мы уверены

Cover Story 2-го (43) номера, ровно год назад: ах, как молоды мы были. Цитирую по памяти наизусть: "Приближается новый век — не пора ли человечеству отправить старушку [Civilization] на заслуженный отдых и сделать что-нибудь новое и столь же масштабное?" Кажется, этот вопрос переходит в разряд извечных русских душевных страданий: "Кто в.?", "Что д.?", "Что за б.?". И многих, многих других. Наконец, мы вправе спросить, став невольной цитатой из творчества Justified Ancients of MuMu (известных также под названием The KLF): "Что вообще происходит?".

Страшно сказать

МЕСЯЦ назад у меня была тяжелая беседа с главстратегом, неожиданно, среди ночи вызвавшем меня в свой наглухо зашторенный зеленым винилом (ретро, официальная мода специальных отделов середины 60-х) кабинет во 2-м Рощинском. "Вот чего ты ждешь сейчас?" — спросил он меня, имея в виду, естественно, скорые релизы в любимом и ставшем, к счастью, моей специальностью жанре RTS. Я с воодушевлением заговорил о том, что жду, конечно, как всегда, с нетерпением жду... Но вот чего именно — не смог вспомнить. Не вышедшие еще игры водили в голове хороводы, корчили рожи и пели неприличные частушки. Ни про одну из них я не мог с уверенностью сказать, что, мол, жду ее с превеликим нетерпением.

"Ну да, у меня то же самое..." — тяжело вздохнул главстратег. Ждать нечего. Наша жизнь превратилась в, horrible dictum, цепь сплошных разочарований, полную надрыва летопись которых вы могли прочесть на страницах нашего издания в течение всего прошедшего года.

Здесь следует отдельно сказать кое-что о Homeworld, ноябрьской (1999 г.) "теме номера" (как давно это было, оказывается...). Некто Ницше писал, что думать надо кровью, и творить надо кровью, и за каждое слово надо быть готовым предстать перед трибуналом. Так вот, я до сих пор считаю HW лучшей на сегодня Real Time Strategy. И, кстати, как раз сейчас прохожу ее в очередной раз: интересно, на что похоже детище Relic в компании с GPU GeForce 256, который, кажется, потеснил Олегову "Ультру" на посту "Самого Распальцованного В Редакции Акселератора". Так вот, с HW случилось страшное: его заклевали ненавистные казуалы, которых, конечно, давить. Хоть это и НИКАКОЙ не показатель, однако ж вам следует знать: в насквозь прогнившем капиталистическом чарте продаж PCData Homeworld не поднимался выше девятого места, безропотно пропуская вперед и гнусных эпилептических покемонов, и ненавистных оленей, и, что еще ужаснее, автоклон Tiberian Sun с его братом-близнецом AoE2. И это при том, что все сколько-нибудь вменяемые англоязычные он- и оффлайновые издания выставили HW шесть звезд из пяти, снабдив вердикт для пущего эффекта орденами Editor's Choice, Nash Vybor и пр. Не помогло. Впрочем, лично для себя объяснение я нашел (еще лет тридцать назад), которое настоятельно рекомендую вам и вашим детям: шедевр, видите ли, должен оставаться непонятым широкими казуально-народными. (Типа, знаете, как в музеях напротив супрематистских картин непременно хихикают милицанеры и прочие черноземные экскурсанты с мест: "Да мы с моей Люськой тожа так могем малевать!".)

(Окончание на стр. 2)

ТРУЖЕНИКИ МУТАТОРА

Игры будущего будут создаваться небольшим числом Super Developers во главе с Computer Artworks

Многостаночники и мультиинструменталисты, Computer Artworks в лице Уильяма ЛЭТЭМА (William Latham, эсквайр, выпускник Оксфордского университета и Королевского колледжа искусств, креативный директор), Марка АТКИНСОНА (Mark Atkinson, тоже эсквайр, выпускник Университета г. Глазго, технический директор, главный дизайнер) и Винса ФАРКУХАРСОНА (Vince Farquharson, еще один эсквайр, бакалавр искусств, выпускник Суррейского института искусств и дизайна, не менее главный дизайнер, продюсер), не посчитали для себя зазорным поделиться с "Общим делом" секретами мастерства. Помимо секретов мэтры рассказывают, как Органическая Колбаса может породить новую художественную концепцию, что они думают о судьбах мира и индустрии. И проч.

"ОД": Мы давно следим за вами, Computer Artworks! Ведь это вы оформляли обложку диска Shamen "Axis Mutatis", а также, что гораздо менее интересно, обложку сингла Роберта Майлза "Children", верно? Вы разработали скринсейвер-биоскульптуру. Вы делаете "органическую одежду". Вы создаете спецэффекты для блокбастеров. Каким образом все это могло привести к Evolva?

Computer Artworks хором: Компания Computer Artworks была организована Уильямом (Лэтэмом) и Марком (Аткинсоном) в 1993 году с целью соединить знаменитый органический арт г-на Лэтэма и инновационные технологии г-на Аткинсона, а затем отправить все это покорять массовый рынок. Первой пробой сил был скринсейвер Organic Art, работающий по совместительству дизайнерским инструментом: он был издан GT Interactive в 1995 году и имел шумный успех. Кстати, только что мы выпустили продвинутую версию Organic Art Deluxe с новыми "фичами", оптимизированную под Pentium III (в России есть Pentium III?), — ее издает Mindscape.

(Окончание на стр. 7)

СВЕЖАЯ КРОВЬ

(Окончание. Начало см. на стр. 1)

Путь концентрации невнимания

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ наших сегодняшних публикаций, готов спорить, тоже не станут предметом всенародного обожания — им это в принципе ни к чему. Разве что Evolva... Да и она — нет, вряд ли. Слишком экстравагантно, слишком концептуально — ларофильская публика такого не приемлет. Mindrover по своей сути не очень-то и игра, а Majesty способна привести любого стратега в исступление уже только тем, что обведенный рамкой пейзанин категорически не хочет отправляться на лесоповал. Это против всех мыслимых правил. Это как если бы ваша собака заговорила с вами на чистом английском с оксфордским прононсом, а рыбки выползли из аквариума и сожрали кошку. Именно поэтому мы считаем, что за этими играми будущее.

Видите ли, найти в себе силы противостоять мэйнстриму (в самом прямом смысле этого слова) может далеко не каждый. Еще недавно, для того чтобы обзавестись каким-никаким именем и стартовым капиталом, нужно было слепить ЦыЦ-клон — публика покупала их по инерции. Потом для того же самого достаточно было изваять Первую Полностью Трехмерную RTS, потом какой-нибудь сиквел, потом ремейк своего самого первого ЦыЦ, — эффект был бы тем же самым. Таким образом сейчас промышляют все стратегические мейджоры: Bullfrog, Westwood и даже Firaxis — при всем нашем уважении, не можем промолчать.

Обратите внимание: пойти против течения решились только не-мейджоры — британские арт-хулиганы и многостаночники Computer Artworks (Evolva), сборная команда выходцев из Blizzard и 3DO Cyberlore (Majesty) и классические суперамбициозные, пока ни от кого не зависящие новички-нигилисты CogniToy (Mindrover). Запомните эти имена. Вы непременно их еще услышите. Произошло уникальное событие: в один месяц, с разницей в несколько дней показали себя миру сразу три проекта, по самое немогу заряженных идеями, каждый из которых способен разнести жанр RTS вдребезги пополам.

Эти игры ценны именно своим потенциалом.

Демонстрационное знаковое поле

EVOLVA, о которой мы уже писали, и не раз, развивает тему action-стратегии "с наворотами": направленные мутации, генная инженерия, кража вражеского ДНК с целью вживления его в разные места передовому отряду "Красный генохантер" — все это стало актуально именно в последние год-полтора, в связи с новейшими научными достижениями и конкретно с эпизодом, приключившимся с овечкой Долли. Надо заметить, прочий масскульт тоже не остался равнодушным к новым веяниям: см. Alien Resurrection с клонированной Рипли/Уивер. В компьютерных развлечениях заигрывания с генетикой не новы: вспомним Gene Wars от Bullfrog или Dominant Species от Red Storm, например. Впрочем, то были более-менее стандартные C&C с возможностью создавать ограниченное количество вариантов войск из подножного материала. В Evolva совершенно другой масштаб: количество комбинаций исчисляется цифрой со многими нулями, и, начав игру во второй раз, у вас гарантированно не получится на финише похожего отряда. Новый шаг в replayability? Да, и это тоже. Плюс, по некоторым данным, дальнейшее развитие генетической темы ожидается в Hand of Odd (Oddworld Inhabitants). И даже если Evolva пройдет незамеченной (что, вообще-то, сомнительно), мир ОБЯЗАН будет заговорить о новом слове в стратегических играх. Computer Artworks и мы вместе с ними — на верном пути.

Теперь Majesty. Мы давно заприметили эту пробу пера в жанре indirect control RTS. Она умело мимикрирует под недоделанный WarCraft-клон. Она пока не готова принять толпы поклонников и клонмейкеров, но некто Арнольд Винчестерский написал по ее мотивам многостраничный фолиант, и здесь мы имеем моральное право привести только несколько его глав. Majesty, выглядящая, как тысячи других RTS, полностью меняет все представления о том, как действует и как управляется подопечное государство! Единственным сходным по масштабу опытом (в другом жанре, правда) можно с некоторой натяжкой назвать Trespasser, но там из-за новаторства невозможно было играть.

И Mindrover — эту игру пыталась запретить Rover Group, производитель джипов. Из одной этой фразы игре можно было бы сделать такой промоушен, что взревели бы белугой все барби, олени, покемоны и прочая нечисть. Впрочем, здесь я, пожалуй, преувеличиваю: MR с его модульным конструированием и параллельно-последовательным соединением узлов наших агрегатов, с его AI-программированием, с его идеей indirect control, доведенного до самой экстремальной точки, обречен быть "игрой не для всех". Завершая очередную миссию во всех последних RTS, мне хочется только нажать на "Next Mission" и, что ли, скорее уж посмотреть, что там в конце. В MR каждое задание — это интеллектуальное удовольствие, сравнимое с получением высшего балла за курсовую по теме "Глаголы неправильного вербального поведения в романе Михаила Шолохова "Поднятая целина".

Они нас не спасут?

ДАВАЙТЕ ОСТАВИМ напрасные надежды: эти три игры не смогут спасти жанр. Их недостатки слишком серьезны и даже, о ужас, вряд ли смогут перевесить ту чашу, куда сложены их же достоинства. Вместе с тем — за ними будущее.

Жанр ищет и находит новые пути: он, в отличие от квестов, не заблудился в лабиринтах самоповторов, почти без осложнений перенес имплантацию трехмерности, почти переболел свинкой и детской болезнью "клонмейкинг". Но взгляните: генетика и живой мир без искусственного интеллекта в Evolva, классический indirect control в Majesty, модульное конструирование в Mindrover, туда же умопомрачительную глобальность замысла Демиса Хассабиса (см. интервью в прошлом номере), планов громадье у Молинье, первая RTS в мире Oddworld, онлайновый политический симулятор StarPeace: Eminent Domain (следите за информацией), новые стратегические проекты Blizzard и Gas Powered Games — все это готовится к выходу уже в этом году!

Вы знаете, жизнь снова приобретает смысл. Пожалуй, мы еще повоюем.

Ведь правда?

Андрей ОМ

НАУКА ИЛИ ЖИЗНЬ

Революция в генетике

Антоша и Кузя накормят нас свининой, а может быть — спасут мир

Специалисты Сельскохозяйственной академии им. Тимирязева представили результаты пятилетних исследований в области генной инженерии. Презентация, проходившая на 2043-м этаже бизнес-центра "Олимпик плаза-2", что в Тульской области г. МОСКВЫ, собрала журналистов со всего мира. Был там и спецкор "Общего дела" Никита МАСЛОВ. Читайте его репортаж.

УЧЕНЫЕ-ГЕНЕТИКИ продемонстрировали миру хряка Антошу — результат работы Отдела по усовершенствованию человека (OUCH). Антоша — необычная свинья, у него нет ни мамы, ни папы, он был создан в пробирке. Сотрудники "Тимирязевки" заменили ему родителей, а стены Академии — хлев. Впрочем, в самом факте искусственного выведения организма, как вы понимаете, ничего удивительного нет. Более половины жителей МОСКВЫ — выходцы из инкубатора.

Хряк обладает способностью в считанные секунды модифицировать собственную структуру ДНК. Через специальную воронку, сращенную с хвостовидным отростком Антоши, ученые засыпают обильно смоченный в специальном растворе (состав которого является ноу-хау OUCH) сырец. Свинья анализирует генетический состав сырца и через минуту модифицирует свой организм, осваивая изменившуюся структуру ДНК. Поочередно засыпая в воронку тщательно перемолотые сырцы петуха, жабы и травы чабрец, специалисты из Академии добивались потрясающих результатов. Восхищенные зрители аплодировали очередным трансмутациям хряка, и даже после накладки с сырцом слона прошедшие полную дезинфекцию журналисты не переставали засыпать ученых вопросами.

Какую практическую пользу может ожидать от Антоши МОСКВА? На этот вопрос сотрудники OUCH пока не дают четкого ответа. Но уже сейчас можно предполагать, что полное решение продовольственной проблемы не за горами. На полигоне в Загорске сейчас выращивается братик Антоши — Кузя. Свинья общей протяженностью пятьдесят километров имеет восемьдесят тысяч ног, каждая из которых в состоянии прокормить целую семью, а будучи отрезанной, отрастает всего через минуту.

Кроме того, большой интерес к разработке "Тимирязевки" проявляют военные. Усложнение ситуации на внешней границе требуют от Федеральных сил планеты решительных действий. Руководитель OUCH профессор Гамадзиев коротко рассказал о проекте "Генохантер", реализация которого может в корне изменить ситуацию.

В рамках проекта НАТО и OUCH работают над созданием самомодифицирующихся существ, использующих против противника его же оружие. Имея возможность усваивать ДНК трупов и практически мгновенно мутировать, генохантеры будут с высочайшей эффективностью ассимилироваться в любой среде, храня в одном теле генетическую информацию обо всем живом в регионе.

К сожалению, определенные технические ограничения пока не позволяют генохантерам бесконечно увеличивать свою мощь. Поэтому предполагается, что будущие "абсолютные солдаты" будут действовать в небольших группах, каждый член которой будет иметь отдельную специализацию. Скажем, легкий и быстрый генохантер производит разведку на местности, медлительный и массивный принимает на себя первый удар и эффективно уничтожает противника, генохантер с увеличенным объемом мозга руководит группой, и так далее. Важно отметить, что генохантеры контролируются по высокосортному спутниковому каналу — один человек в центре управления сможет координировать действия до четырех солдат.

Отвечая на вопросы журналистов, профессор Гамадзиев подчеркнул, что все рассуждения о способностях генохантеров носят исключительно гипотетический характер — рабочие образцы еще не получены, а впереди утверждение проекта в Совете федераций.

СПРАВКА

Evolva (OEM-версия)
Разработчик: Computer Artworks
Веб-сайт разработчика: www.artworks.co.uk/
Издатель: Virgin Interactive
Веб-сайт издателя: www.vie.co.uk/
Дата выхода: 1 квартал 2000 г.
Системные требования (минимум!): Windows 95/98, Pentium 233, Voodoo 1 (или аналог), 32 Мбайта ОЗУ.

НОВОСТЬ ДНЯ

Поражение Федеральных сил на ЧЯ-235

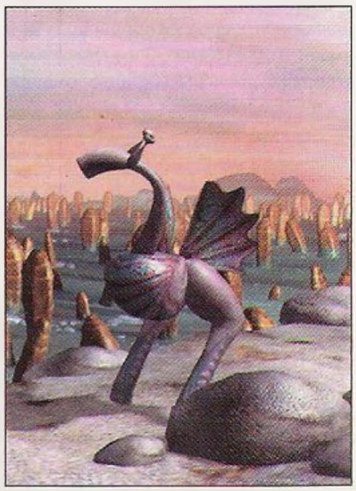
Вчера в ходе кровопролитных боев была оставлена планета ЧЯ-235. Потеряв более 90% личного состава, ЦУП принял решение отвести остатки сил на орбиту. Главнокомандующий Нижней группы войск генерал Бербаум объясняет поражение неожиданным увеличением численности огнедышащих пауков, к появлению которых армия была не подготовлена. По словам генерала, Паразит существенно поменял тактику наступления, что может говорить только об одном — враг загнан в угол и выдыхается. С другой стороны, есть неподтвержденная пока официально информация о полной потере контроля над системами ЧЮ-112 и ЩЯ-01.

Паразит, комплексная самоадаптирующаяся форма жизни, продолжает свое разрушительное путешествие по человеческому сектору галактики. Обладая способностью к мгновенному саморазмножению, Паразит захватывает среднезаселенную планету за 70 часов, а еще через 20 выращивает так называемый Стебель, с помощью которого производится запуск спор на другую планету.

Попытки Федеральных сил остановить или хотя бы замедлить наступление Паразита пока не приводят к ощутимым результатам. Наши военные оказались совершенно не готовы к ведению боевых действий с таким противником. По мнению экспертов "ОД", командованию необходимо полностью пересмотреть стратегическую линию обороны, используя принципиально новые средства защиты и нападения. Такие шаги уже предпринимаются, однако почему-то тщательно скрываются от начинающей возмущаться общественности.

Так, Министерство обороны отрицает факт существования экспериментальной группы "Evolva", якобы брошенной на подавление Паразита в системе ЙЯ-564. Отряд специального назначения в количестве четырех человек был отправлен с базы "Эдвардс" 15 января в биметаллических ДНК-контейнерах, которые используются обычно для перевозки крупного рогатого квази-скота. Рассказ о судьбе единственного оставшегося в живых члена экипажа читайте в следующих выпусках "Общего дела".

Александр ТРИФОНОВ,
Илья ГОРОХОВ



Доходы от выращивания мотылей на ЧЯ-235 составляли около 60% ВНП планеты. После атаки Паразита мотылевые плантации были полностью уничтожены

ВЕСТИ ИЗ РЕГИОНОВ

Паразит — друг человека?

Общество защиты животных считает, что да

"МЫ ПРОТИВ бездумного уничтожения выдающегося биологического феномена! — заявила президент Общества защиты животных Алла Шморц. — Сам факт существования Паразита опровергает все наши представления о Жизни в этой галактике. Пытаясь уничтожить то, что нельзя понять, мы уподобляемся низшим формам жизни, и потому недостойны носить имя Человека".

Миссии Общества защиты животных (ОЗЖ) существуют практически на всех захваченных Паразитом планетных системах. Сотрудники ОЗЖ пытаются установить контакт с центральными существами Паразита и занимаются одомашниванием периферийных. На последней Выставке достижений народного хозяйства "Марс-56" г-жа Шморц и ее последователи представили ручного Прыгуна. Существо выглядело вполне мирным и даже разрешало себя погладить. В западных средствах массовой информации прошла кампания под девизом "Паразит — друг человека": фотография Аллы, целующей Прыгуна в левую губу. Не всем известно, что через три недели после выставки Прыгун, откусив охраннику туловище, вырвался на свободу и в ходе ожесточенных боев был уничтожен 7-м танковым батальоном имени Кантемировского полка Таманской дивизии.

Оппоненты Шморц признают, что установление контакта с Паразитом теоретически возможно, однако опасность, представляемая комплексным существом американскому образу жизни, столь высока, что рассматривать нравственные аспекты боевых действий в данной ситуации недопустимо. Следует учитывать, что Прыгун — одна из самых безобидных форм периферийного парка животных Паразита. Паук, генерирующий шар статической плазмы, или выплевывающее бронебойные семена "Рыло" — куда хитрей и опаснее. Объединенные центральным разумом Паразита, животные мгновенно получают полную информацию о ситуации на поле боя, что позволяет им действовать с недостижимой для Федеральных сил координацией.

Интересно, что позиция ОЗЖ близка более, чем 35% населения Соединенных Штатов: по данным социологического опроса, проведенного DataCom в феврале этого года, действия Федеральных сил осуждают люди в возрасте от 15 до 25 лет. "Паразит — это клево!" — именно так комментируют свой выбор молодые американцы.

Кирилл КОТЕЛЬНИКОВ

Колония Аллы Шморц на УХ-767. Именно здесь сотрудниками Общества защиты животных был одомашнен первый Прыгун

Антон Задуевский и его группа сразу после высадки на ЙЯ-564

ВЕРСИЯ

Легенда о геноханторе

Правительство ставит на морских десантниках генетические эксперименты?

НАША ГАЗЕТА уже неоднократно писала о секретных военных операциях, проводимых Армией на оккупированных Паразитом планетах. К сожалению, до последнего времени редакция не могла предоставить достаточно убедительные доказательства существования "второго фронта". Однако на днях мы нашли живого свидетеля и непосредственного участника таких операций, бывшего морского десантника, а ныне инвалида второй группы Антона Задуевского.

Антон, вместе с тремя другими военнослужащими, стал объектом генетического эксперимента "Evolva", проведенного Министерством обороны при поддержке Правительства. Четверка десантников была клонирована с частичной пересадкой памяти и направленной генетической мутацией. Оригиналы Антона и его товарищей руководители эксперимента уничтожили, сославшись на "ошибку оператора морозильника". В течение месяца после операции десантники паслись на экспериментальных угодьях Тимирязевской сельхозакадемии, после чего их стали кормить сырцами неизвестного происхождения. В результате изменений, произошедших в организмах "группы Evolva", десантники получили возможность сознательно модифицировать структуру ДНК, поедая различные предметы. Когда Антон окончательно потерял возможность разговаривать, а голубые рога сплелись с краповыми, вызывая мучительную боль в черепе, он решил изменить присяге и скрыться. Однако побег оказался невозможным — ученые вмонтировали в десантников блоки управления и, таким образом, могли полностью контролировать их поведение.

В течение месяца "геноханторы", а имен-

Мирные черепахообразные существа не представляли для группы угрозы, однако были необходимы для увеличения хитинового покрова. Десантникам приходилось выжигать туши из огнеметов, потому что ни мономолекулярные клешни, ни самоотращивающиеся иглы "черепах" не брали

но так называли мутировавшего Задуевского и его коллег армейские скотники, проходили тренировку на полигоне в Косово. Повинуясь командам со спутника, "ребята" учились бегать, прыгать, уворачиваться от пуль и выращивать у себя на теле различные виды вооружения. К моменту заброски на ЙЯ-564 генохантеры уверенно культивировали мономолекулярные клешни, пулемет с самотращивающимися патронами и нашейный огнемет по выбору в течение одной секунды.

ЙЯ-564 встретила группу генохантеров мирно. Оставшиеся в живых после нашествия Паразита представители местной фауны не проявляли агрессии, однако охотники уничтожили и съели всех, кого смогли найти в районе высадки, — для роста сил и умений группе Задуевского требовалась масса оригинального биологического материала. Особенно большую ценность представляли местные черепахи — размером со слона, медлительные и почти безвредные, они позволили в значительной степени увеличить толщину хитинового покрова генохантеров.

По мере приближения к Стеблю концентрация периферийных существ возрастала. С огромным трудом отбившись от стаи огнедышащих Пауков (в бою группа потеряла Севу Селянского, самого быстрого и, к сожалению, слабого члена Evolva), генохантеры столкнулись с еще более серьезной проблемой: путь к Стеблю преграждали пропасти, перепрыгивать которые никто не решился. В ЦУП приняли решение прыгать, переключив Андрея Полегаева на ручное управление. Десантник успешно одолел первую пропасть, но не смог перепрыгнуть вторую — удар о землю был столь силен, что хитиновое тельце Андрея раскололось на множество мелких кусочков, которые тут же были сожраны ползающими по дну пропасти Прыгунами.

После небольшого совещания остатки Evolva были направлены на поиски гнездовища Прыгунов. В ходе операции генохантеры уничтожили более двадцати животных, тщательно поедая их трупы. Результат — рост объема бедер на 150%, увеличение эффективной дальности прыжка в два раза. Проникнув к основанию Стебля, группа начала спускаться к его корням. Именно там, по замыслу ЦУП, и должны были находиться центральные существа Паразита.

Однако следов центральных существ у корней найдено не было. Здесь генохантеры впервые столкнулись со стаей Рыл, уничтожив которую, приобрели возможность стрелять разрывными семенами. Увлекшись экспериментами с новым оружием, генохантеры вызвали землетрясение и оказались погребены под десятиметровым слоем камней и песка. Группе Evolva-2, появившейся на ЙЯ-564 через 48 часов, удалось откопать только Задуевского. Михаил Семенов по прозвищу "Зануда" так и не был найден.

Антон, уволившись из армии по инвалидности, живет на скромную пенсию вместе с женой и двумя детьми. Дети, впрочем, не узнают в нынешнем Задуевском отца, но относятся к нему с любовью, называя Антона "наш козлик". Жена бывшего десантника Мария до последнего времени также не знала всей правды, считая, что муж просто устает на службе.

Решив открыть всему миру тайну о чудовищных преступлениях Правительства против человека, супруги Задуевские рассчитывают получить не менее триллиона нью-иен в качестве компенсации, а также требуют произвести операцию по удалению рогов. "Верните наших мужей!" — под таким девизом пройдет первый съезд только что образованной организации "Жены мутантов", которую возглавила Мария Задуевская. Съезд, кстати, проходит при информационной поддержке "Общего дела", и мы обещаем вам вытащить из Правительства всю правду. Следите за дальнейшими публикациями.

Олег ХАЖИНСКИЙ, спецкор "ОД"

СРОЧНО В НОМЕР!

Наш ломтевоз вперед летит

Стенограмма приветственной речи Верховного Покровителя Русского Народа-Броненосца Петра ЗАСКОРУЗЛОГО, члена-корреспондента АН СССР, поэта от сохи, перед строителями 5-го Беломоро-Балтийского генохранилища им. академика Лысенко

ТОВАРИЩИ! Позвольте в этот светлый для всего Народа-Броненосца день заверить вас в том, что ваш труд будет востребован боевым и надежным отрядом Земли — генохантерами, задействованными в грандиозном свершении под кодовым именем "Evolva"!

(Строители встают и с большим воодушевлением исполняют патриотическую песню.)

Садитесь, товарищи, садитесь! В этот светлый день окончания строительства 5-го генохранилища я призываю вас вступить в ряды генохантеров — авангарда прогресса и технической мысли! Помимо неизъяснимого удовольствия службы на благо народа вы получите еще и воплощенную мечту всего человечества с тех самых пор, как первый питекантроп сожрал первый галлюциногенный гриб и стал человеком: вы будете модифицировать свои организмы по собственному желанию, вы сами будете выбирать, в какой оттенок кумача лучше раскрасить шкуру и какой длины хитиновые клешни лучше отрастить! Оставшиеся в живых после службы смогут сдать ненужные рога, копыта и наросты в пункт приема металлолома по месту жительства! Все участники проекта будут награждены медалями "Они зачищали Родину"! Многие — посмертно!

(Бурные, продолжительные аплодисменты. Выкрики "Слава!" и "Даешь!".)

Будни генохантера расцвечены миллионом цветов: в этом отлично помогает наш пролетарский GPU GeForce 256, при наличии которого проект "Evolva" показывает все, на что он способен! Разрешение 1280x1024 в 32-битном цвете?! Да, это реальность! На пыльных тропинках далеких планет остаются наши кумачовые от вражеской КРОВИЩИ следы, товарищи! Наши глаза-огнеметы видят бледные небеса иных миров! Легкая туманная дымка скрывает гнездовья инопланетной нечисти — а ты записался в генохантеры, товарищ?!

Вы скоро привыкнете к скребущим по земле клешням, неудобной биомортире и немодному синему гребешку на макушке: окружающие красоты завораживают! Проект "Evolva" не похож на обычные мелкобуржуазно-мещанские представления об иных мирах: вы не увидите ни дурацких многочисленных лун в небе, ни гуманоидов с яйцевидными головами! Все твари, которых вам доведется лицезреть, выполнены в духе неосоцреализма: они не скованы путами глубоко чуждого нам AI, а подчиняются только собственным инстинктам, и если эти инстинкты предлагают им вас сожрать — что ж, придется защищаться! А если, товарищи, нужда застанет вас в пути, то можно будет подкрепиться остатками обеда убиенного хищника: кусочки МЯСА, обратившись светящимися струйками, обогатят вас новыми генами и поправят пошатнувшееся здоровье!

(Аплодисменты, выкрики с мест "Ура реализму!", "Долой китч!".)

Терраморфингу — быть, товарищи! Проект "Evolva" в стадии "Scout" пока не может предложить оружия достаточной мощности для уничтожения гор и осушения морей, но ваш, товарищи, упорный труд сделает в окончательной версии такую возможность доступной! Уже сейчас вы сможете, воспользовавшись наголовным огнеметом "Малыш", прожигать свой путь через инопланетные заросли!

Так в чем же, возможно, спросите вы, заключается местная графическая необычность?! Словами, товарищи, трудно сказать! Проект "Evolva" не тот случай, когда можно ткнуть пальцем в кадр и крикнуть: "Вот это хорошо, вот здесь бы добавить полигонов, а вот это можно убрать"! Нет, он воспринимается как единое целое, живой, огромный, дышащий мир! И вот именно поэтому отправлен в бессрочную ссылку в Верхнюю Тундру вредитель вавилов, смевший утверждать, что генетика является буржуазной лженаукой!

(Аплодисменты, выкрики с мест "Позор вредителю и Паразиту вавилову!", "Слава великому академику Лысенко, отцу проекта "Evolva"!".)

И пусть пока недостает деталей, пусть недоработан стрейф — мы знаем, мы верим! Город будет! У нас даже есть основания предполагать, что для нормального освоения финальной версии проекта не будет нужды в навороченном пролетарском GPU! Ибо не в нем, товарищи, заключается щасте рабочего человека!

(Аплодисменты, крики.)

А теперь попрошу записываться в генохантеры!

(Все встают, образуется стихийный митинг в поддержку проекта "Evolva". Неизвестно откуда появляются грузовики с зарешеченными окошками — записавшиеся добровольцами строители, распевая трудовые песни и проявляя энтузиазм, отправляются на борьбу с Паразитом.)

СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ ОПРОС

Evolva: вы шокированы?

Репрезентативный опрос 33000 респондентов, проведенный GALOP Media по заказу "Общего дела" (комментарий специалиста)

РЕСПОНДЕНТЫ проведенного по нашему заказу опроса отбирались таким образом, чтобы в числе опрошенных оказалось равное количество мужчин и женщин, пожилых людей, лиц среднего возраста и молодежи. Также интервьюеры учитывали эмоциональное состояние опрошенных. Всем респондентам был задан вопрос:

Что, по-вашему, нового и необычного в проекте "Evolva"?

Ответы:

"Владимир Владимирович Путин! Гену и Примакова в ж.! Хотя лично мне симпатичен Сережа." — 79%.

"Ну этта... гы, а чо сразу я?.. ну, чиста графика, все дела, лукьяненка... поддержка джыфорс... чо еще там..." — 10%.

"Очередная попытка стратегического жанра вырваться из темницы самоклонирования и "резиновых рамок". О степени ее удачности пока говорить рано — главное, что она состоялась." — 5%.

"Новаторский геймплей, необычный микс action и стратегии, сама концепция генохантеров и практически неограниченное количество вариантов управляемых мутаций. За одно словосочетание "Mutator Code" разработчикам можно ставить памятник!" — 1%.

"Актуальная для конца XX века тема Апокалипсиса, клонирования, мутаций, модификаций тела и Воскрешения Чужого наконец адекватно отражена в стратегической игре. В конце концов сколько можно руководить тупыми мечниками и банальными роботами!" — 1%.

"Работа мастеров биоскульптурных инсталляций, известных британских акционистов-перформеров Computer Artworks. Сам факт участия художников такого уровня в создании компьютерной игры — это уже фантастика." — 1%.

"Цельный мир, живущий по своим внутренним законам: революционное отсутствие искусственного интеллекта у монстров, мотивация их действий на уровне инстинктов, взаимодействие жизненных форм (хищники жрут травоядных, травоядные доверчиво жмутся к нашим ногам и получают когтем по репе — генохантеры тоже хотят научиться быстро бегать и заодно поправить здоровье сырым мясом)." — 1%.

"Против всех!" — 1%.

"Затрудняюсь ответить. Не местный я, блин." — 1%

Семен ВАЛЕНТАЙН,
специально для "Общего дела"

МУЗЫКАЛЬНЫЙ КИОСК

In Gorbachev We Trust

Кто такие Computer Artworks и почему им надо поклоняться (комментарий специалиста)

ЗАГОЛОВОК — название LP Shamen (год 1989, издание лейбла Demon Records). К сожалению, к этой работе Computer Artworks не имеют никакого отношения: а ведь было бы интересно взглянуть на соцарт в их кислотном исполнении. Не работали CA и над двенадцатидюймовкой Shamen "Pro>Gen" (1990, в соавторстве с Paul Oakenfold, лейбл One Little Indian) — а ведь заглавие вполне концептуальное. И даже "Re:Evolution" (1993, One Little Indian) обошлась без их участия. Но зато.

CA являются авторами обложки CD группы Shamen "Axis Mutatis" (1995, Sony Music), последнего на сегодня полномасштабного лонгплея Shamen и наиболее сильного, по мнению британских критиков, диска за всю историю существования группы — это если не считать выпущенного в одном экземпляре на неизвестной лондонской студии таинственного трека "Ido". Возможно, "Axis Mutatis" имел такие высокие продажи отчасти благодаря гипнотическим биокартинам производства Computer Artworks. Кроме того, в некоторых треках "Axis Mutatis", в частности, в "S2Translation", используется мистическая технология Computer Artworks — странная программа, которая конвертирует результаты анализа ДНК человека в электронную музыку.

Кроме того, CA оформили обложку сингла "Children" (*презр., дав., рвотн., гнусн., попс., ненав.*) г-на Роберта Майлза (наст. имя — Роберто Кончини).

Арт ЗАГОРСКИЙ,
специально для "Общего дела"

ТИПА КУЛЬТУРА

Новости мАсковских галерей

***

ВЫСТАВКА ORGANIC ART ОТКРЫЛАСЬ намедни в галерее Мурада Гетьмана: британские мастера мыши и коврика Computer Artworks представляют биоскульптуры-скринсейверы (www.evolva.com/organic/organ1.html). Искусство будущего, где холстом является монитор, а кистью — Evolutionary Generator, заставляет вертеться в гробах и соцреалистов, и Дали с Босхом. На наших глазах на экранах бесконечно мутируют разноцветные миры в исполнении Уильяма Лэтэма (William Latham) — порой они напоминают классические пейзажи братьев Кранка и Снарка Вангеров, порой иллюстрации к первому российскому изданию "Пути знания индейцев Яки", порой сцены из учебного школьного блокба$тера про молекулы. Жалко, до этого не дожил Энди Уорхол. Wired UK написал про выставку так: "A screen saver with love, sex and intelligence". Точнее не скажешь!

Между прочим, искусство стоит денег. Оплачивать можно прямо на сайте.

***

В ВОЗОБНОВИВШЕЙ СВОЮ РАБОТУ галерее "РиджЫна", в которой ранее некто Кулик совокуплялся с парнокопытными, а картины висели лицом к стене (по концептуальным соображениям), проходит показ коллекции одежды Organic Fashion, разработанной Дэниелом Пулом (Daniel Poole) из британского модельного дома Computer Artworks. Странные, поразительного вида одеяния, украшенные кислотными цветами: стоит посмотреть на них пристальнее, как перед глазами понесется рой безумных трехмерных объектов. По такому принципу, кажется, устроены сволочные детские книжки про галлюциногенных микки-маусов.

***

В СКОРОМ ВРЕМЕНИ СОСТОИТСЯ демонстрация в кинозалах Москвы плода сотрудничества Computer Artworks и Digital Theatre Systems (крупнейшего производителя звуковых digital sorround-систем для кинозалов). Плод является семнадцатисекундным роликом, призванным продемонстрировать возможности новейших систем Digital Surround EX. На экране бесконечные мутирующие объекты составляют логотип DTS — видевшие это утверждают, что после просмотра ролика начала сеанса можно уже не ждать, а вместо этого спокойно уходить домой — все равно ничего более впечатляющего не покажут.

Некоторые технические подробности: в ролике насчитывается 420 кадров, каждый из которых имеет примерно миллион полигонов. На рендеринг каждого кадра ушло примерно два с половиной часа реального времени, и демонстрируются они в разрешении 3656x2664.

Будущее уже наступило. Вы давно делали апгрейд?

Андрей ОМ

ТРУЖЕНИКИ МУТАТОРА

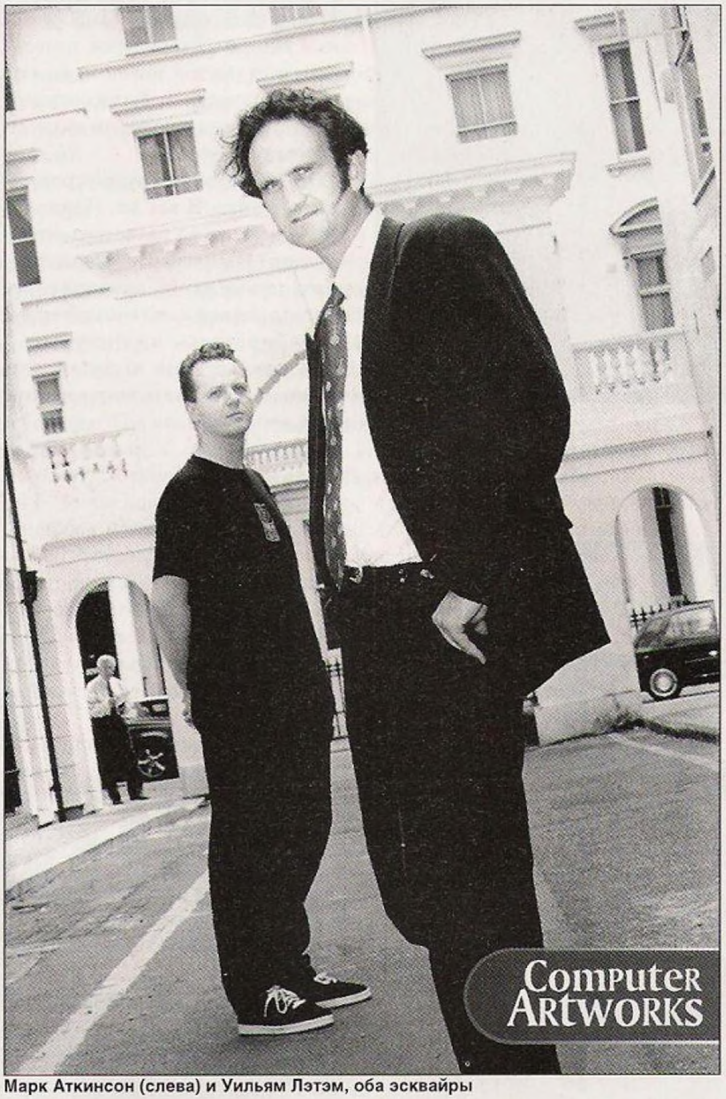
(Окончание. Начало см. на стр. 1)

КРОМЕ ТОГО, CA подрабатывает созданием компьютерной графики класса "hi-end" для кино, телевидения, музыкальной и модной индустрии: среди наших клиентов — BMG, Polygram, Sony Computer Entertainment, BBC и Channel 4... Наконец, в работе находится наша первая игра Evolva, которую мы стали делать тогда, когда поняли, что ПРИШЛО ВРЕМЯ...

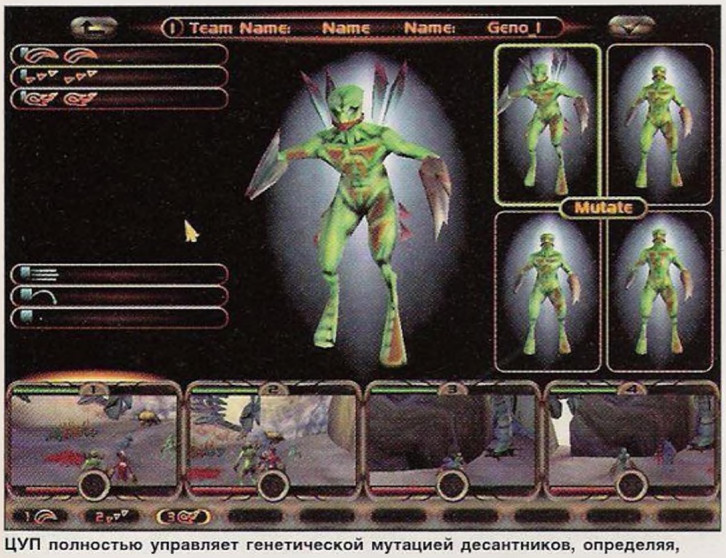
"ОД": А разве создание "трансцендентного скринсейвера" не величайшее предназначение и смысл жизни любого человеческого существа на этой планете? Человечество делится на тех, кто создает Organic Art, и тех, кто на него смотрит. Может ли компьютерная игра сказать нам больше? Или вы просто хотите заработать свой миллион фунтов?

Уильям Лэтэм: Да, действительно, Organic Art породил недетский культ. Идея этого скринсейвера пришла ко мне во время посещения одного супермаркета в Лондоне: там были "органические овощи", "органическое мясо", "органические шампуни" и "органическое вино" — тогда-то я и подумал об "органическом искусстве"! Вот и Evolva, будучи в некотором роде трехмерной action-тактической игрой, несет в себе элементы концепции Organic Art. Конечно, пара-тройка миллионов долларов нам тоже не помешают! А кстати, вы знаете, что Evolva будет издана по всему миру Virgin Interactive, а в Штатах — Interplay?

"ОД": Это-то нас и смущает, сэр...



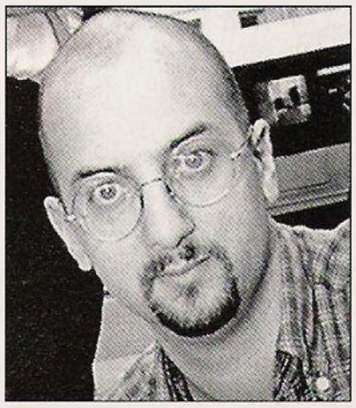
Марк Аткинсон (слева) и Уильям Лэтэм, оба эсквайры



ЦУП полностью управляет генетической мутацией десантников, определяя, какие именно умения и характеристики развивать в первую очередь

Ну да ладно, одним из главных вопросов, мучающих нас на протяжении нескольких месяцев, наряду с "Кто виноват?" и "Кто последний?", был такой: что такое A-Life Technology? Связано ли это каким-нибудь образом с проектом Creatures и их Artifical Life? И в чем, собственно, заключается жизненность в Evolva? Неужели только в отмене у зверушек AI и подмене его животными инстинктами?

Винс Фаркухарсон: Как и в любом проекте такого масштаба, во всем "виноваты" все мы. Что же касается A-Life Technology, то она обозначает реалистичное окружение и его население. Кроме того, как вы точно заметили, это означает замену стандартного AI системой эмоций и инстинктов. Как и в жизни, животные в Evolva руководствуются голосом



Винс Фаркухарсон, эсквайр

природы, а не компьютерными алгоритмами.

"ОД": "Общее дело", подобно алхимикам в поисках философского камня, ищет на этих полосах смысл жизни, а заодно и свежую кровь в стратегиях. Среди прочих смыслов нашли и Evolva. Так объясните же нам: почему вы упорно называете это тактико-стратегическим action, если Evolva: Scout (название OEM-версии игры. — Ред.) можно пройти единственным персонажем, взаимодействие в команде не налажено, а соратники вечно норовят разбежаться кто куда? Или в полной версии все изменится? Возможно, мы отстали от жизни, и в Европе нынче тактикой называют что-то другое?

Винс Фаркухарсон: Мы позиционируем игру как tactical-shoot-em-up. Мы пытаемся включить в Evolva миссии, заточенные под всевозможные стили игры. В Evolva: Scout, например, представлены именно два action-oriented-уровня, где вы можете позволить себе нести тяжелые потери и все равно продвигаться к цели. Действительно, оба уровня теоретически можно завершить при помощи одного генохантера, но в полной версии мы максимально далеко уйдем от такой возможности. Вам понадобится направлять своих подчиненных в различные уголки карты для решения головоломок, вам придется поддерживать баланс способностей внутри своей команды для успешного прохождения. Также будет сделан гораздо больший акцент на использовании особенностей рельефа.

"ОД": Будет ли иметь смысл прокачивать наших Genohunters целенаправленно, в разных специальностях — выводить разведчиков,

Рыло в момент забрасывания разрывного семени

снайперов или бегунов? Не получится ли так, что оптимальным вариантом будет квартет одинаковых живых дальнобойных танков?

Уильям Лэтэм: Как в RPG. Игроку предстоит создать команду генетических воинов с разными способностями для любой ситуации. Один генохантер будет работать танком — с тяжелой броней и мощным оружием, второй будет заточен для разведки, третий — для отстрела mucous, четвертый будет специалистом по электричеству. Похоже на сериал Marvel Comix "Fantastic Four", но — специально для ваших нужд.

"ОД": Внешний вид наших охотников изменяется прямо во время игры: после нескольких мутаций у них отрастают замечательные рога, появляются шипы, увеличиваются определенные органы — это замечательно. Говорят, у них меняется даже голос. Как далеко может зайти такая мутация? Бывало ли так, что в процессе мутации получалось нечто неожиданное даже для разработчиков?

Уильям Лэтэм: Да. На самом деле, задача в том, чтобы сделать мутации частью удовольствия от игры — в пределах возможного, конечно.

"ОД": Расскажите нам, как будут проходить бои в Интернете. Если я убью соперника, завладею ли я набором его генов? Можно ли будет создавать некие племена "слабых" охотников, охотящихся за ДНК самого крутого персонажа?

Винс Фаркухарсон: В многопользовательском режиме можно будет использовать как бригаду новых генохантеров, так и импортированных из сингл-игры. Все процедуры по умерщвлению оппонентов и наращиванию собственного генного потенциала будут такими же, как в однопользовательской игре. А чтобы избежать генетического пиратства и дисбаланса, мы сделали вот что: когда вас убивают в multiplayer, вы теряете все гены, захваченные в этой игре.

"ОД": Мир Evolva немного напоминает Oddworld. А иногда и Turok. Случайно ли это? Вообще, что вас вдохновляло при разработке ТАКИХ ландшафтов и флоры с фауной?

Уильям Лэтэм: Идея была создать впечатляющую и зловещую чужую планету с огромными пространствами — поэтому игра имеет такой монументальный масштаб.

Винс Фаркухарсон: К началу работ над Evolva мы страшно устали от бесконечных темных, металлических и угловатых коридоров, появляющихся в каждой новой игре. Нашим противоядием было создание цветного органического мира со множеством изгибов.

"ОД": Creatures трудно сравнивать с Evolva. И все же. Планируете ли вы как-то развивать игровой мир? Например, новые персонажи, новые гены, возможно, редактор уровней или генохантеров? Не собираетесь ли "открыть" игру, предоставив игрокам возможность развивать мир вместе с вами, как это было в Creatures?

Уильям Лэтэм: У игроков будет возможность обмениваться генохантерами по электронной почте — по принципу американской народной забавы "Обмен покемонами". Да, мы думаем, это будет весьма популярным занятием. Да, Evolva — серьезный брэнд, и со временем мы дадим возможность все большему числу людей принять участие в создании вселенной.

"ОД": Вы пришли в игровую индустрию недавно, у вас свежий взгляд на происходящее. Evolva имеет свое лицо, в отличие от многих, даже очень популярных игр на рынке. Что вам, пришедшим "со стороны", нравится, а что раздражает? Какие тенденции будут преобладать в следующем веке, на ваш взгляд? Где вы видите себя... там... в следующем веке?

Уильям Лэтэм: Подобно Голливуду, который занимается сплошными самоповторами, игры становятся все более похожими друг на друга — за редким исключением. Опасность в том, что издатели перестали учитывать желания клиентов, полагая, что все равно все будет выметено с прилавков.

В скором времени потребитель почувствует, что зря платит свои деньги. Я полагаю, что высокие технологии вроде реальной физики, продвинутого AI, A-Life-технологии привсдут к созданию новаторских, кинематографичных, игр. Также этому будут способствовать сильные сюжетные линии и пространные диалоги, контролируемые AI. Эти игры будут создаваться небольшим числом Super Developers (во главе с Computer Artworks, конечно) — компаниями с лучшими программистами, лучшими креативщиками и строгой корпоративной структурой.

Аминь.

Беседу вели
О.ХАЖИНСКИЙ и А.ОМ (при участии М.НОВИКОВА), все — эсквайры

БОЛЬШАЯ ЛИТЕРАТУРА

Полный индирект

Президент компании "Двадцатый век. Фуфло", член совета директоров Союза монархических сил "Ты — граф", полиморф и мультилекс Арнольд Винчестерский хорошо известен читателям газеты "Общее дело". Его одинаково сильно ненавидят работники правоохранительных органов и домохозяйки, завсегдатаи клубов "Вирус" и "Свалка", продавцы китайских хлопушек и проститутки в переходе станции метро "Охотный ряд". Автор целого ряда популярных книг по дзен-буддизму и экстремальной кулинарии, Винчестерский проводит лето в окрестностях Маунт Кук в Новой Зеландии, а зимой перебирается поближе к Французским Альпам.

Сегодня мы публикуем отрывки из последней книги Арнольда Винчестерского "Кручу все любое!", которая выйдет в печать одновременно с появлением полной версии игры Majesty: The Fantasy Kingdom Sim. Провожая Арнольда Карловича в аэропорту, где он передал нам рукопись, мы попросили его поздравить наших читателей с грандиозным праздником. "Милленниум? Да <вырезано цензурой> я ваш милленниум в <вырезано цензурой>! А читатели ваши могут <вырезано цензурой>", — улыбнулся, взбегая по трапу, видный писатель и помахал нам левой лыжей Мукачевской фабрики. Добрый знак. И вам всего самого наилучшего, Арнольд Карлович!

Арнольд ВИНЧЕСТЕРСКИЙ

СПРАВКА

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim (демо-версия)
Веб-сайт игры: www.majestyquest.com
Разработчик: Cyberlore
Веб-сайт разработчика: www.cyberlore.com
Издатель: Hasbro (MicroProse)
Веб-сайт издателя: www.hasbro.com/home.html
Объем демо-версии: около 44 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Дата выхода: 1-й квартал 2000 г.
Системные требования: Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 233+), 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), DirectX 6.0+, 60 Мбайт на диске.
Дополнительная информация: Один уровень для одиночной игры, и никаких следов multiplayer. Впрочем, карта генерируется случайным образом, так что в демо-версию можно играть вечно.

КРУЧУ ВСЕ ЛЮБОЕ!

Отрывки из terraforming-повести. Издательство "Боля и фазум", 2000 г. © Все права, несомненно, защищены.

Глава 3
Кто сказал "индирект"?

<...> MAJESTY может свести с ума кого угодно. Игра выглядит, как устаревший WarCraft-клон со всеми его атрибутами — плоским, как стол, тайловым рельефом, рисованными монстрами среднего размера, множеством красивых и в меру анимированных зданий. Бывалого игрока может смутить только чрезмерное количество кнопочек и надписей в левой части экрана, где находится меню.

Привычным движением руки попытавшись выбрать горстку крестьян и направить их в лес, ты вдруг понимаешь, что РАМКИ НЕТ. Выбрать одного крестьянина можно, но идти в лес он не хочет. Он вообще не слушается приказов, если и повинуясь командам, то явно не вашим.

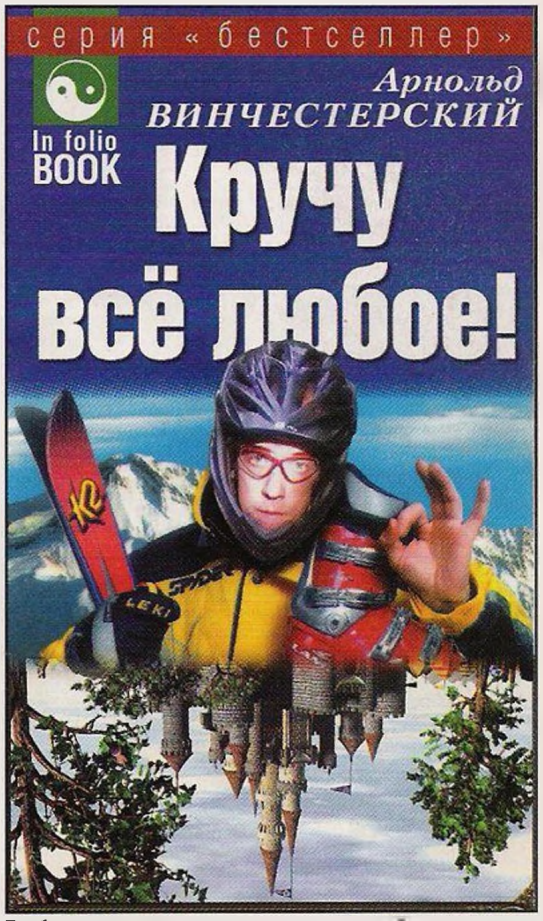
Монстры нападают — и все местные жители (включая женщин с пилами), а также стражники, бросаются в бой — как правило, на верную смерть. Бесполезно кричать "Назад, кретины!" — вас никто не услышит. Даже когда в городе появятся гильдии, а в них — герои, ситуация не изменится в лучшую сторону. Мы, Король, можем только объявлять награду и ждать, пока кто-нибудь из героев откликнется. Мы также занимаемся созданием городской "инфраструктуры" — строим гильдии, рынок, кузню, сторожевые башни и так далее. Однако непосредственно побороться со злом игра не разрешает.

Это и называется "индирект контрол", то бишь "опосредованное управление". Легкий аромат "индирект контроля" витал в Bullfrog'овских играх серии Theme, в Dungeon Keeper. Подобными идеями одно время был очень увлечен видный кадавр Андрей "КранК" Кузьмин, и в недалеком будущем его изобретение MOBL войдет во все мои учебники по "индиректу". В Majesty этот античеловеческий принцип доведен до абсолюта — игра из самых бескомпромиссных. В сочетании с подкупающе знакомым изображением Majesty поначалу совершенно ошарашивает. А что делать-то? Расставлять приоритеты. А как лучше? Поставив в бывшем WarCraft все с ног на голову, разработчики из Cyberlore задали нам задачу. Впрочем, "индирект" не единственная "изюминка" Majesty. <...>

Глава 6
Тень RPG

<...> СТРАННЫЕ ВЕЩИ стали обнаруживаться под конец игры. У каждого героя, у всех этих "сэров" размером с игольное ушко, которых мы и по именам-то запомнить не можем, оказывается, есть характеристики, причем в серьезном количестве, достаточном для того, чтобы причислить Majesty к лику RPG.

Каждый герой имеет имя, параметры, уровень, опыт. За каждого убиенного монстра они получают не только деньги, но и очки. В Замке хранятся учетные записи всех здравствующих героев — их можно отсортировать по имени и уровню, посмотреть, чем заняты, дать изображение на сказочный монитор, переключить карту — любой каприз. Нельзя только одного — трогать руками.



Так будет выглядеть книга, которая вот-вот выйдет в издательстве "Боля и фазум". Спрашивайте в гомеопатических аптеках города!

Мы НИЧЕМ не можем помочь славному паладину восьмого уровня, попавшему под раздачу у Темного замка. Если парень вдруг решил покончить жизнь самоубийством, он это сделает, прямо на наших глазах. К счастью, осторожный AI быстренько заставляет героев "испугаться" и "убежать", чем зачастую спасает им жизнь.

Кое-как влиять на происходящее можно только у магов (в "деме" по крайней мере). Закладка с заклинаниями (более двух десятков в полной версии) — выбирай и "кастуй" любое, были бы деньги. Почему за сотворение молнии я должен перечислить на счет гильдии волшебников энную сумму, не совсем понятно, но что делать — баланс. <...>

Глава 7
Без меня: герои занимаются шоппингом и ходят друг к другу в гости

<...> ИТАК, НАС НЕТ, и это очень приятно. На экране что-то происходит, но мы не несем за происходящее персональной ответственности. Да, конечно, я дал за голову этого кабана пять сотен, но если никто из моих героев ни считает нужным оторвать задницу от кресла и выйти подышать свежим воздухом, помахать мечом на природе — что я могу тут поделать? Разве что увеличить награду.

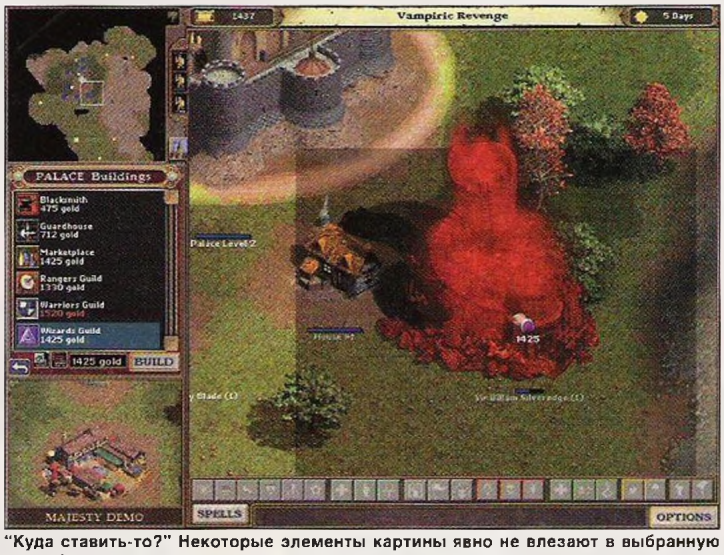
Да, герои прибавляют в уровнях, растут их умения, но... процесс происходит без нашего участия. Мы не беспокоимся по поводу того, что "Василию нужно прокачивать dodge" — мы просто однажды встречаем Василия и радостно орем: "Ба, Вася, как ты, негодяй, вымахал! А я ведь помню тебя вооот таким крошечным!" На что Вася недоуменно пожимает плечами в косую сажень и валит по своим делам.

Дел у героев масса, не то, что у нас. Через меню гильдии можно многое узнать о любимом времяпрепровождении воителей. Они... отдыхают. Очень любят это дело. Они "охотятся", то бишь слоняются без дела в поисках приключений. Иногда, заинтересовавшись заказом, "выполняют задание". И очень часто, встретив опасного соперника, бегут прочь. И опять отдыхают. Ей-богу, надо было разработчикам сделать таверну, бар или что-то в этом роде. Ребята просто не вылезали бы оттуда. Добавить сэмплы пьяных песен и "Пивная, ещщще парочку!".

Да, герои обожают ходить по магазинам. В демо-версии они частенько захаживали на рынок — там можно приобрести лечебные снадобья. Появляются они и в кузнице, если мы позаботимся о том, чтобы кузнец освоил изготовление оружия и брони второго уровня. Стоит героям узнать, что в кузне новая коллекция, они сразу бросают все дела и ломятся в магазин. Конечно же, у героев есть карманные деньги — то есть они могут быть богатыми, удачливыми и везучими, а могут — нищими и, вполне возможно — мертвыми.

Построив и "заапгрейдив" гильдию магов, я с удивлением обнаружил, что в ней стали тусоваться рыцари. Эти жалкие существа тратили МОИ кровные деньги на покупку магической защиты.

Вполне вероятно, что в полной версии такие товарно-денежные отношения между различными гильдиями и "государственными" организациями будут только развиваться, и это сделает игру еще более разнообразной. <...>



"Куда ставить-то?" Некоторые элементы картины явно не влезают в выбранную разработчиками рамку 800x600

Глава 9
Головокружение от успехов

<...> ПОЗНАКОМИВШИСЬ С ДЕМО-ВЕРСИЕЙ, я понял... что концепция игры значительно эффектнее сама по себе, вне аудио-визуального ряда Majesty. То есть сама идея куда круче реализации. Нет, с Majesty все в порядке, особенно довольны будут владельцы этих самых мифических P166 с 32 Мбайтами, но... я представлял себе все немного по-другому.

Помните Horde? Согласитесь, игры в чем-то самую малость пересекаются. Деревня... монстры прут со всех сторон, суматоха... Но если в той игре был драйв, страх, ужас и веселье, то Majesty больше напоминает утреннюю порцию манной каши. Монстры почти что добрые. Их появление обставлено обыденно. Минотавр неторопливо вылезает из леса и с обреченным видом начинает рубить топором. Рынок. Не слышно ни женского визга, ни криков о помощи, ни рева, ни зубовного скрежета, ни тревожного перезвона колоколов на центральной башне. Я бы хотел, чтобы мы дрожали от ужаса при появлении в городе действительно жутких чудовищ.

Запустив игру, пришлось проверить положение тумблера на колонках — показалось, что звук просто отключен. Игра встречает нас мертвой тишиной. Надеюсь, половина звуковых файлов была просто выкинута разработчиками из демо-версии для экономии места, и визги насилуемых женщин займут свое законное место в полной игре.

Вспомните Dungeon Keeper. За что мы так любим эту игру? За то, что там вода капала с потолка. За то, что когда герой вдруг вламывается к нам в подземелья, с перепуга можно было расплескать чай и подавиться лимоном. За то, что появление новых персонажей обставлялось, как в спортивном репортаже — с крупным планом и спецэффектами. Этого нет в Majesty. Во многом из-за ограничений движка — как ни крути, перед нами всего лишь плоский WarCraft.

Но не только: видно, у разработчиков не было такой установки — делать из игры

Большинство зданий в процессе игры можно "достроить", подарив героям новые средства уничтожения. Особенно эффектно процесс "апгрейда" протекает в гильдии магов

Обратите внимание на панель слева. Здесь, выстроившись по ранжиру, все герои королевства. Ткни на любом, получишь исчерпывающую информацию: где, что делает, что в рюкзаке, сколько очков до следующего уровня... Игрок может не пользоваться всей этой статистикой — герою совершенно все равно. Индирект-с

Стоило пообещать за взятие Темного замка пару "косых", герои слетелись, как мотыльки на свет

шоу. Они назвали Majesty симулятором сказочного королевства и сделали именно симулятор — с морем возможностей и развитым интерфейсом. Похоже на попытки Тревора Чана, автора "Капитализма", сделать "правильную" RTS — кажется, все на месте, а... драйва не чувствуется.

Скажем, герои. С одной стороны — это пешка. Нажал кнопку, заплатил деньги, и через минуту герой "испекся". Но с другой стороны — это личность. У него есть имя, море параметров, уровни и опыт... Так дайте мне почувствовать, что это личность. Дайте мне ощутить, что в моем королевстве есть теперь еще один свободный охотник. Пускай они не выглядят, как безличные "юниты", пускай говорят на разные голоса, пускай почаще напоминают о себе...

Вгоняя последнюю иголку под ногти демо-версии, скажу, что не нашел в Majesty "угара" и динамики Horde, атмосферы и эффектов Dungeon Keeper, тонкой иронии и простоты Theme Hospital. Хотя влияние всех перечисленных игр, несомненно, чувствуется. Это не значит, что Majesty не жилец. Во-первых, в нее жутко интересно играть даже со всеми оговорками. Такую идею нельзя испортить ничем.

А во-вторых, мы вообще не имеем пока права критиковать Majesty, потому что не видели полной версии. В "деме" три типа героев — воины, маги и рейнджеры. В полной версии их будет 16. Со своими уникальными способностями, достоинствами и недостатками, которые еще предстоит узнать, со своим отношением к членам других гильдий... Представьте сами, как много различных решений, игровых комбинаций обещает нам такое разнообразие! Я не говорю о "государственных" зданиях, количество которых измеряется десятками. Плюс практически каждое здание подвергается неоднократному "апгрейду" — с каждым уровнем игра приобретает новые грани. Не забудьте о псевдослучайных картах, замысловатых квестах и оригинальном многопользовательском режиме. Короче, не дайте внешнему аскетизму Majesty ввести вас в заблуждение.

Да, было бы прекрасно, если б игра вышла на трехмерном движке и нагуляла "театральный" жирок — немного "ролевой" атмосферы Majesty совсем не помешает. Но к чему травить душу — совершенная игра на свете только одна, это Pizza Worm. Все остальное — лишь шаги на пути к бесконечному.

Ребята из Cyberlore, после череды вторых частей и тотальных конверсий — Deadlock 2: The Shrine Wars, HMM2: The Price of Loyalty, WarCraft II: Beyond the Dark Portal — сделали самостоятельную игру. Они не стали придумывать ничего нового — хитрецы разобрали несколько стратегических штампов и сложили из них "неправильную" картинку. Каждый из фрагментов Majesty легко узнается — мы выросли на этих играх. Результат легко предсказуем — все в восторге. Даже всегда строгий к стратегиям Александр "Скар" Вершинин, по сведениям журнала Game.EXE, не прошел мимо Majesty на прошлогодней выставке ESTC, очарованный концентрацией индирект контроля и количеством параметров у персонажей.

Остается пожелать разработчикам не заблудиться в обилии классов, зданий и монстров — успешно завершить бета-тестирование и выпустить в обещанном первом "ку" нулевого года шедевр. На меньшее я не рассчитываю. <...>

Волшебная сила искусства: Габриэль Ригон, "Учитавшаяся "Кручу все любое!". Эксклюзивное фото по заказу издательства "Боля и Фазум"

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ДИАГНОЗ

Их звали «МОЗГОЛОМЫ»

Кто вы, доктор Фримен?

На планетоиде Европа участились случаи порчи казенного имущества и неумелого обращения с огнем. "Не пора ли призвать к порядку ученых-вредителей?" — спрашивает редакция "Общего дела" и начинает собственное журналистское расследование.

Mindrover
Веб-сайт игры:
www.mindrover.com
Разработчик/издатель: CogniToy
Веб-сайт разработчика:
www.cognitoy.com

Сложность	запредельная
Графика	4
Сюжет	5
Музыка	3
Звук	3
Интересность	**3,5**

Суть: Вы видите будущее компьютерных стратегий.

Системные требования:
Windows 95/98, Pentium 233+, 32+ Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта), 4X CD-ROM.

Дополнительная информация:
Совсем не помешает 3D-ускоритель.

СУДЬБА ПРОЕКТА была тяжелой: как становится ясно на примере Чана и Смарта, гении в современной игровой индустрии, в общем-то, никому не нужны. За ними немного печально наблюдать: общая их черта — привычка выдавать желаемое за действительное и мания величия в начальной стадии. Так, Дерек Смарт вбил себе в голову, что его BC2K (и последующие BC2K Second Edition, BC3K, BC Millennium, далее везде) — главное достижение современной игровой индустрии, а всяк поганец-журналист, считающий, что это не так, достоин назидательного гранглюкирования и пожизненного ЦИКа с гвоздями. Таков и Тревор Чан, который прославился своими 7Kingdoms, где на заглавном экране горит золотая надпись "Game by Trevor Chan". Он тоже думает, что это уникальная игра и что мир ждал ее, а вот теперь люди просто не хотят ее покупать просто потому, что ему, Чану, фатально не везет: давят мейджоры, а бывший издатель Interactive Magic сменил фамилию, сошел с ума и теперь издает вместо симуляторов и "Мехосомы" онлайновый солитер.

Очень, ну очень скромный интерфейс. На самом же деле это сборочный цех завода "Красный Мозголом"

А теперь вот еще и Cognitoy (собирательный образ очередного безумного гения)... Все упомянутые черты налицо: на сайте www.mindrover.com самым крупным кеглем приведены письма фанатов примерно следующего содержания: "ЭТО круто-круто, Бивис!", "Никогда не играл ни во что, хотя бы примерно похожее на ЭТО!" и даже, о святотатцы, "Ради ЭТОГО я бросил Homeworld!". Восклицательных знаков там, правда, побольше. Впрочем, как станет ясно далее, определенное право говорить так у разработчиков все же есть.

Не обошлось у Cognitoy и без шумного скандала с паблишерами. Несмотря на то что Cognitoy весьма неплохо отметилась на первом Фестивале независимых игр, все ее переговоры с потенциальными издателями закончились безрезультатно: полученные разработчиками ответы были исполнены в стилистике "Нуваснафигсвашимматьандерграундом". Cognitoy сжала зубы и постановила продавать игру самостийно через Интернет. Бедняги, они еще не знали, что реальная жизнь приедет за ними на бычьем джипе с дорогими протекторами...

Словом, им это удалось. И ничего, что сразу после выхода пошли многомегабайтные патчи. То, что получилось, — ни в коем случае не RTS "с элементами". Это не позорная action-стратегия, не ЦыЦклон... Сами Cognitoy кличут свое детище "strategy programming game" (SPG?), но я бы назвал Mindrover лакмусовой бумажкой. Опознавательным знаком.

Самую первую миссию в Tutorial под красноречивым названием "Getting Started" затруднительно пройти менее чем за полтора-два

Комментарий юриста

На помощь "Общему делу" приходит доктор юридических наук В.П.Кировобадский

ТУТ ЧИСТА вот че получилось. Слушаешь, корреспондент?.. Не, фотографировать меня не надо, ни к чему это... Короче, корпорация Rover Group, которая лепит джипы Land Rover и Range Rover, нормальные пацанские машины, реально напряглась из-за названия игры MindRover. Че это, говорят, за фигня?! Мы вам давали разрешение?! Нет? А ведь за это можно и спросить!.. Ну, чиста те, в Cognitoy, и говорят: мы бы, типа, дали вам джазу, волки позорные, да денег на адвокатов нет. И пошли новое название выдумывать. Ну, ты, корреспондент, понимаешь, шо в тех кругах ценят храбрость. В Rover Group поняли, что этих на понт не возьмешь, сжалились и разрешили пользовать свой MindRover в хвост и в гриву. Ну, типа все. Выключай дикто...

Это наш будущий умный чугуний модного в этом сезоне цвета «Штука баксов»

часа. Я не шучу. Мозг перегревается и настоятельно просит отдохнуть. Банальная задача настичь вражескую машинку превращается в адскую головоломку: мало должным образом разместить двигатели, радары и сенсоры. Мало настроить углы их поворота и степень чувствительности. Мало правильно выбрать корпус и разместить балласт (некоторые роботы слишком легкие). Главное — безошибочно задать последовательность действий, связать все узлы единой цепью команд. Странным образом развлечение не превращается в тяжелый труд — здесь есть помимо обязательных компонентов еще и совершенно ненужные, но крайне забавные: фары, полицейская сирена, громкоговоритель и т.п. Поверите ли, гоняться за противником с иллюминацией и воем гораздо веселее, чем в гробовой тишине и полумраке.

Впрочем, к делу. Процентов 90 игрового времени приходится проводить на двухмерном экране кастомизации. Плод труда демонстрируется потом в виде этакого трехмерного мультфильма, где мы можем управлять только положением камеры. Отягощенная всякими посторонними рефлексами, десница тянется к курсорным клавишам, а ошуя — к мыши. Ничего подобного. Не тут-то было! Местный слоган: "Think more and twitch less". Хотя, по нашему мнению, гораздо больше подошло бы "How to operate with a blown mind".

Но вот интеллектуальная работа, mind game, закончилась — теперь мы наблюдаем результаты. Вот сенсоры нашего агрегата обнаружили противника. Детская радость: едет, едет! Получилось! Угол thruster'ов все-таки лучше устанавливать в 90 градусов, а не в 85!.. В тот раз, кстати, вражину догнать так и не удалось: он ушел резким поворотом вправо и увеличением скорости, что плохо сочеталось с дальнобойностью моих сенсоров. В любой момент собственно гонки можно, впрочем, вернуться на экран настройки и сменить ретранслятор или, скажем, для смеха привинтить на крышу нашего агрегата полицейскую сине-красную "люстру": все изменения на модели отображаются визуально, и это есть хорошо!

Чтобы заставить это сооружение двигаться, предстоит провести перед монитором не один час. Заветам Михаила Ильича Кошкина верны!

Любопытно еще, что "военные развлечения" в Mindrover не производят никакого впечатления и выглядят явно притянутыми за уши: использование оружия не приносит морального удовлетворения, хотя и достаточно просто в программировании. Видите ли, развлекаться пальбой можно в доброй тысяче других игр, а вот научить кусок чугуния грамотно вписываться в повороты — только в MR.

Играбельность MR балансирует на тонкой грани: чуть более навороченный интерфейс, чуть менее четкий трехмерный движок — и все. Играть в это было бы физически невозможно: получился бы тренажер для программистов, симулятор искусственного интеллекта, коллекция пазлов — все, что угодно, но не стратегическая игра. И уж тем более не та игра, место которой в нашем с вами "Общем деле". Вообще, по всем формальным признакам MR должен был с шумом, грохотом и позором провалиться.

Но.

Эта штуковина увлекает, как кубик венгерского полковника Эрне Рубика во времена молодости редакционного мастодонта ПэЖэ (говорят, уходит старик...). Еще одно проявление indirect control — видимо, близкое к абсолюту (если не считать MOBL, конечно, который сам по себе есть воплощенный indirect), бесконечно привлекательное своей новизной. Я давно не чувствовал себя демиургом — со времен Populous: The Beginning, наверное, да и то было неким, что ли, суррогатом...

Комментарий психолога

На помощь "Общему делу" приходит кандидат психологических наук Ф.М.Сибирский

КАК УЖЕ, КОНЕЧНО, ИЗВЕСТНО постоянным читателем "Общего дела", в последний раз игра упоминалась в августовском номере журнала-прототипа Game.EXE. Там же был обозрен местный сюжет: развлечения скучающих ученых в лабораториях отдаленного провинциального планетоида Европа. Надо признать, все это как нельзя лучшим образом соответствует общему настроению MindRover: этакая забава-не-для-всех, некоторым образом IQ-тест. И гораздо больше похоже на правду жизни, чем ужимки и прыжки одного известного вам профессора по зловонным катакомбам некоего комплекса Black Mesa. Мелочь, а приятно.

В MR смогут играть далеко не все — по сложности проект близок к особо заковыристым предпочтениям нашей обер-квестерши. Еще меньшему количеству человек он понравится.

Но это неважно. Вы видите будущее. Пока только одним глазом и через замочную скважину, но не сомневайтесь — это оно.

Андрей ГЕОРГОВ,
вице-президент департамента тактико-стратегического менеджмента

общее дело

Главный редактор номера: Олег Георгович ХАЖИНСКИЙ-ОМЪ
Газета зарегистрирована в Минправды СССР. Рег. # 140098
© **Общее дело.** Перепечатка, цитирование, заучивание наизусть и чтение строго запрещены. **Ссылка в Сибирь обязательна.**
Правовое обслуживание газеты осуществляет Адвокатское бюро "Румпельштихен, Пфуль, Рубинштейн и сыновья"

Дизайн-макет: Гамлет унд Денис
Арт-директор: Гамлет МАРКАРЯН
Рейтинги: Василий ВАСИЛЬЕВ vasya@game-exe.ru
Связи с общественностью: Михаил НОВИКОВ
Уборка офиса: Андрей ПОДШИБЯКИН

Верстка компьютерного центра стратегического клонирования "Общего дела"

Ом Статьи знаком публикуются не авторами, о содержании которых редакция имеет лишь смутное представление и поэтому не может нести ответственности за их вдохновенное восприятие читателями. Мы вас предупредили

Цена свободная донельзя
Отпечатано в ОАО "Цветная пресса-1"
322233, ГПЗ, мАсква-137, ул. Правды.
Номер подписан в печать 19.01.00 г.
Заказ 3132.

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8. **Справки по телефонам:** 232-22-61, 232-22-63; факс 956-19-38. e-mail: odelo@game-exe.ru, **электронная версия "ОД" в Internet: www.odelo.game-exe.ru**

Редактират: Олег ХАЖИНСКИЙ, Андрей ОМ, Фраг СИБИРСКИЙ.
Руководители направлений: Никита Маслов (настольные варгеймы), Александр Трифонов (Magic: The Gavering), Илья Горохов (преферанс), Кирилл Котельников (монополия).

ЗАБРАЛО

Февраль 2000 года,
№1 (55)
Всероссийский выпуск
Рекомендуемая цена — на вес золота
zabralo.game-exe.ru

Газета выходит слишком давно

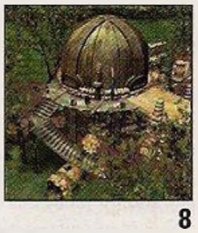
За пригоршню долларов

Diablo 2: Новый курс подготовки экзорциста 9

Anachronox: Том Холл против всего мира и редакции "Забрала" в частности 3

Deus Ex: Овечка Долли на тропе войны 6

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor: Темные эльфы недовольны 8



•Справка «Забрала»

Big World
Разработчик: MicroForte
Веб-сайт разработчика: www.microforte.com.au/
Дата выхода: конец 2000 г.

Фраг СИБИРСКИЙ

Австралия — тот же Техас. Точно говорю. Вот, к примеру, скромная группа австралийских товарищей MicroForte. Проект — РПГ для всех. В смысле — онлайновая. Название — **Big World** — легко видеть, безыскусно. Нет его еще, названия-то... Просто "Мир". Нормальные люди на этом бы остановились. Техасцы и австралийцы прибавляют — "Большой".

Ладно, допустим, это не доказательство, а обычная гигантомания. Но гигантомания редко кем понимается и оплачивается, согласитесь. Кроме как в Техасе... Бюджет у команды Big World'а прост и скромен. 10 миллионов зеленых денег. Десять. Звучит, как "Техас", правда? Но австралийцев и техасцев характеризует не то количество денег, что у них имеется в наличии, а то, на которое они замахиваются. В кратчайшие сроки. Что-то вроде наших "горно-обогатительных". Ну да, которые спускаются с гор и обогащаются...

И это при том, что даже паблишера, самого обыкновенного паблишера рядышком даже не наблюдается! Как вы думаете, откуда у них такие деньги? Грабят банки? Подрабатывают терроризмом? Почти. Микрофортовцев спонсирует федеральное правительство Австралии. Кроме шуток. Выдали им натуральный исследовательский грант...

MicroForte поговаривает, растягивая гласные: "Ну, приятель, мы на-а-а-мерены выбить из этих сукиных котов лимончиков шестьдесят, и это только на-а-а-чало." Да, да. Каких-нибудь 60 миллионов требуется австралийцам, чтобы расправиться с такими ничего не значащими для широких техасских натур наименованиями, как Ultima Online и Everquest. Да плевать они хотели хорошо пережеванным табаком на средневековье и фэнтези.

(Окончание на стр.3)

•Цитата месяца

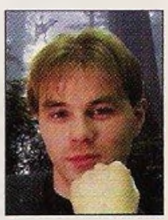
"Это мое лучшее творение"

Том "Organon" Холл о Dopefish, втором самом тупом существе во вселенной (см. www.dopefish.com).

• НАБЛЮДЕНИЕ И МЫСЛИ

В последнее время в нашем любимом жанре стало явственно попахивать мертвечиной: в главные герои лезет всякая нежить.

Александр ВЕРШИНИН



Братская могила

И это не "красивый" образ, не гипербола, это, простите, тенденция. Вот лишь несколько не совсем живых персонажей некоторых известных РПГ самого свежего замеса: Revenant (Cinematix/Eidos): парень провалялся в могиле 10000 лет, после чего был цинично извлечен на свет божий; Ultima IX: Ascension (Origin/Electronic Arts): когда запираешь себя в склепе со своим смертельным врагом и кастишь Armageddon, шансов выжить практически никаких; Planescape: Torment (Black Isle/Interplay): все называют его "бессмертным", но на самом деле перед нами скверно пахнущий труп (я же говорил!); Vampire: The Masquerade (Nihilistic/Activision, игра в разработке): зачем жить, если, подставив щечку для поцелуя, получаешь четыре острых клыка в горло?..

(Окончание на стр.2-3)

КУРСЫ РПГ-РЕЛИЗОВ НА 01.01.00

Allods 3 (Nival)	2 кв.	Everquest: The Ruins of Kunark (аддон) (989 Studios)	1 кв.	Legend of the Blademasters (Ronin Games/Ripcord)	1 кв.	The Elder Scrolls 3: Morrowind (Bethesda)	2001 г.
Anachronox (ION Storm/Eidos)	1 кв.	Eon (Neogames)	4 кв.	Might & Magic VIII (New World Computing/3DO)	4 кв.	Throne of Darkness (Click Entertainment/Acclaim)	2 кв.
Arcanum (Sierra/Troika)	3 кв.	Final Fantasy VIII (Square/Eidos)	1 кв.	Neverwinter Nights (Bioware/Interplay)	4 кв.	Ultima Online 2 (Origin Systems/EA)	3 кв.
Atriarch (World Fusion)	4 кв.	Good & Evil (Cavedog Entertainment/GT Interactive)	2 кв.	Nox (Westwood Studios)	1 кв.	Vampire: The Masquerade (Nihilistic/Activision)	1 кв.
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn (Bioware/Interplay)	4 кв.	Gothic (Piranha Bytes/Egmont)	4 кв.	Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (SSI)	4 кв.	Wizardry 8 (SirTech)	2 кв.
Deus Ex (ION Storm/Eidos)	3 кв.	Hero's Journey (Simultronics)	3 кв.	Stonekeep 2: The Goodmaker (Black Isle/Interplay)	4 кв.		
Diablo 2 (Blizzard/Blizzard)	1-2 кв.	Icewind Dale (Black Isle/Interplay)	2 кв.	Summoner (Volition/THQ)	3 кв.		

Курсы установлены без обязательств газеты "Забрало" рецензировать указанные релизы по данному курсу. Информация предоставлена департаментом общественных связей сети магазинов Electronic Boutique (www.ebworld.com)

Наблюдение и мысли

Братская могила

(Окончание. Начало на стр. 1)

В ролевом королевстве царит хаос. Нежные фэнтезийные создания — эльфы, гномы, орки, тролли и прочие — в ужасе сбиваются в стаи и улетают на юг. Кто не успел, тот опоздал, друзья. Хоббиты с подбитыми крыльями падают на землю, где их немедленно настигает ЭТО. Жуткое амбре зеленым туманом стелется по земле в поисках новых жертв. Все, кому приходилось вдыхать хотя бы каплю ядовитых испарений, немедленно узнают этот приторный сладковатый запах — так пахнет смерть. Затем они страшно мутируют и в муках отдают концы — лишь для того, чтобы через мгновение открыть мертвые глаза и стать персонажем одной из последних RPG.

Недавно редакцию "Забрала" посетил человек, утверждавший, что знает источник постигшей любимый жанр заразы. Оказывается, очередная партия столь обожаемых разработчиками антидепрессантов из Нидерландов оказалась просроченной. Прокисшие снадобья обрели странный побочный эффект, погрузив большинство РПГ-дизайнеров в глубокий меланхолический транс. Кто-то даже придумал растирать таблетки в пригодный для раскуривания трубки порошок — отсюда и возник убивающий фэнтезийное поголовье дым. Под его смертоносным влиянием изменялись не только монстры и герои игр, но даже сюжеты! Удивительно ядреная фармацевтика.

Искусство делать трагедии

В народе бытует крепко укоренившийся стереотип: комедии и фарсы принадлежат "легкому", увеселительному, жанру, тогда как драмы и трагедии есть единственно "настоящее" искусство. Что самое смешное, этого же мнения придерживаются многие личности из творческого круга разработчиков. С их легкой руки в нашем игровом измерении открылся портал, откуда, как спелые арбузы с ветки, один за другим посыпались монстры.

Итак, свежайшие ролевые игры держат курс на укрепление сюжетной линии. Это совсем неплохо. К счастью, лишь немногие маргиналы, вроде Septerra Core, последовали по пути Final Fantasy, где герои бесконечно и прямолинейно любят и ненавидят друг друга по мановению кнопочки "X" (калька управления с PlayStation-джойстика). Два крайне ION'изированных проекта повернули в сторону научной фантастики. Зато как минимум три мощных игры ушедшего года уделили немало внимания драматическим проблемам жизни и смерти.

Первым на прилавках появился Revenant, самый поверхностный образчик из всей троицы. За блистательным началом последовал неожиданно скверный финал. История с возрождением после десяти тысяч лет горения в аду, переселением душ влюбленных, призраками, дворцовыми заговорами скатилась к обыденному "убей злодея, спаси принцессу". Ревенантов узел был обрублен по-мясницки жестко, без особых философствований или отходных молитв. Тема мертвого героя временно закрыта, но фундамент для Ascension и Torment заложен. На сцену выходят большие парни.

Удивительные близнецы

Внимание! Дальнейший текст содержит ключевую информацию о сюжетных линиях Ultima IX: Ascension и Planescape: Torment. Если вы до сих пор не закончили хотя бы одну из этих игр, не читайте! Испортите удовольствие. МинРПГ предупредило, решение за вами.

"Ultima 9 — это завершение трилогии трилогий, — сказал как-то Лорд Бритиш по кличке "Ричард Гэрриот", — все знают, что Аватар должен уйти, а значит, у нас есть много способов сделать сюжет Ascension трогательным, глубоким". Великого правителя несуществующей Британии потянуло на классику. Действительно, чем не Шекспир ролевых игр?

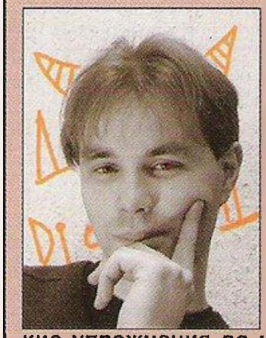
При всем желании Ascension нельзя назвать гармоничным завершением легендарной истории об Аватаре. Origin могла бы предложить своему герою какой-нибудь иной выход. Но нет! Человека вытаскивали из-под жертвенного ножа гаргулий, он отыскивал путь домой из лабиринта миров и уединенной Pagan только для того, чтобы в финале бесславно совершить самоубийство. Ужасная несправедливость, коллеги! Неужели мистер Гэрриот не чувствует, какой осадок остается в душе после того, как Аватар произносит руны заклинания "Армагеддон" и избавляет Британнию от присутствия Guardian'а и своего собственного! Воссоединение в склепе и обоюдная смерть — прямо по "Ромео и Джульетте". Но стоило ли продвигать "любовную историю" Аватара, тщательно подводить игрока к мысли, что Avatar и Guardian есть две половинки единого целого, — и снова, как и в случае с Revenant, обрубать злополучный узел единым ударом топора? Сомнительно. Вложенный в Ascension солидный сценарный задел не заслужил мерзкой финальной сцены. Не поймите превратно, драматичная концовка романа или фильма имеет надежный плацдарм в уголке моего сердца. Но убивать ради нее от 80 до 100 часов своей жизни вместо полутора? Благодарю покорно, блюдо "Аватар-гриль" не входит в мое любимое меню.

Некоторое огорчение за последнюю из "Ультим" помешало сразу заметить одну маленькую, но крайне интересную деталь. А именно потрясающее сходство между коронными сюжетными финтами Ascension и Planescape: Torment. Не верите? Посмотрите сами. В конце концов сверхъестественное существо Guardian оказывается всего лишь субличностью отрицательных качеств, которые в панике покинули тело будущего Аватара, известного как средоточие всех возможных добродетелей. То есть пока существует сборник хороших качеств, будет жить и коллекция отрицательных: Аватару приходится загнать плохого себя в угол и воссоединиться с ним в экстазе "Армагеддона". Каково же было мое удивление, когда в финальной сцене P:T главный безымянный герой игры сходится один на один с собственной смертью! Что логично, ведь единственная причина бессмертия Nameless One как раз в изъятии из его организма неизвестного пока нашим врачам органа под названием "Mortality". Сие чудовище вовсе не торопилось объединиться со своим бывшим хозяином и, обладая недюжинным интеллектом, регулярно убивала героя Torment — дабы тот вовремя забывал о существовании второго "я". В отличие от Аватара, бессмертный герой P:T имеет несколько вариантов решения проблемы: уничтожить собственную "смерть", убить себя и, тем самым, противника, а также усилием воли заставить врага вернуться в свое тело. Пусть Nameless попадает в ад за свои грехи — это даже любопытно. По мифологии Planescape, именно в Lower Planes рождаются милые существа вроде Fall-From-Grace и Annah.

Вспомнить хоть что-нибудь!

Torment 2 может оказаться проектом не менее ожидаемым, чем сам Fallout 3. P:T обладает как минимум вдвое более богатым диалоговым

• Из досье «Забрала»



Александр "Скар" Вершинин (versh@game-exe.ru)

Вершинин Александр Викторович, он же "Скар". Голубоглазый исполин с роскошной шевелюрой рыжих волос, бородкой-эспаньолкой и "пиратской" серьгой в левом ухе (фото не его). Обладатель мозга странных свойств. Почему-то находит брюнеток более привлекательными, постоянно забывает или путает имена, не переносит любую музыку до двух часов дня, физические упражнения до четырех, считает зиму извращением. Каждую среду крутит эйсид-джаз в одном из известных ночных клубов Москвы. Разведен, живет с двумя детьми и собакой породы ирландский волкодав. Азартно ставит на скачках и тараканьих бегах. Ненавидит петушиные бои. Пишет полковнику. Регулярно боксирует с ББ. Сочиняет стихи, которые печатает в маленьком издательстве в Санкт-Петербурге. Никогда не лжет (даже себе). Всегда самостоятельно пишет автобиографии и резюме о собственной персоне (в третьем лице) и в конце ставит жирную ТОЧКУ.

древом — настоящий наркотик для поклонников харизматичных героев. Подавляющее большинство обитателей официального P:T-форума уже обсуждает не способы прохождения игры, но клочки информации о главном персонаже! Поверьте ветерану, такого еще не случалось. Безумные фэны строят воздушные замки логических рассуждений на основе книг вселенной Planescape и прочих источников. Каждая деталь тщательно обсасывается, рассматривается и укладывается на свое место в пестрой мозаике биографии Nameless One.

Да, этот человек когда-то добровольно расстался с возможностью умереть навсегда — он должен был выполнить какую-то работу, исправить ужасное зло, возникшее по его вине. Как его имя? Кем он был? Что он пытается искупить? Почему от его проступка исчезают целые измерения? Наконец, фирменный вопрос Ravel (в Ascension была Raven): "What can change the nature of a man?". Финал Planescape: Torment оставляет больше вопросов, чем ответов. А еще неописуемый восторг от мастерской работы сценаристов и дизайнеров. Кажется, полог тайны вот-вот поднимется, вы так близки к заветному знанию... Но Безымянный хватает первую попавшуюся дубину и уходит по делам — проламывать черепа демонам. На вашу долю остается лишь снова и снова просеивать знакомые диалоги с зашкалившими до 25 Intelligence, Wisdom и Charisma в надежде найти фразу, золотой ключик к романтическому прошлому человека-без-памяти...

P.S. Проклятая человеческая природа! На ней так легко наиграть любую мелодию. Зная ноты.

P.P.S. Хочется Torment 2. Black Isle — молодцы. Всем равнение на.

За пригоршню долларов

(Окончание. Начало на стр. 1)

Впрочем, плевать им и на Anarchy от FunCom, которая более соответствует тематике Big World'а, — научно-лабораторная фантастика. Сайенс-фикшн. Причем сайенс-фикшн с размахом... понятно каким размахом. Уверен, вы уже можете представить себе манеру микрофортовских обещаний. "Вселенная в четыре р-а-а-за поболее, чем в Everquest, приятель". В смысле, переводя с техасского, — четыре далеких планеты, каждая размером с мир Everquest'а. Природа каждой планетенки продиктована широкой техасской натурой. Пустыня так пустыня — даже на картинках зрелище палаточных городков в сердце пыльной бури напоминает Нью-Мексико. Если делать планету с водой, так уж такую, чтобы ни одного квадратного сухого метра не осталось. Если город будущего — то такого размера, что "Пятый элемент" удавится, а "Бегущий по лезвию" утопится. Не говоря уж об аниме и Slave Zero.

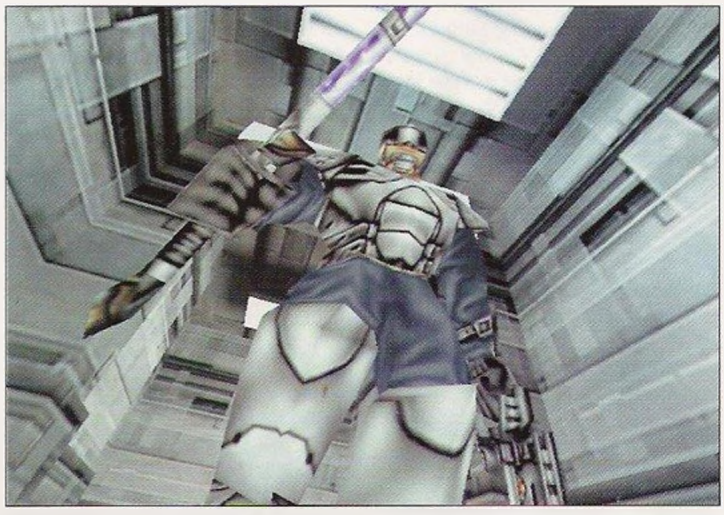
Четыре миллиончика из национального австралийского бюджета ушло только на разработку движка. Вдвое больше — на доведение до ума системы серверов, могущих удержать в одном мире (без всяких следов поганых "шардов") хотя бы скромных 100000 юзеров на самых дряхлых и допотопных машинах, которые только можно себе представить.

Что еще... NPC. Много NPC. Чертовски много NPC. На скринах мужественные герои обмениваются крепкими техасскими рукопожатиями с массой таинственных субъектов. Сказано, что половина из них — NPC, а вторая — засланные австралийцы. По лицам разницы незаметно...

В размахе и наглости обещаний MicroForte есть что-то чертовски симпатичное. Никого не стесняются. Деньги есть, а будет еще больше. Весь мир в кармане, одним словом. Полностью оплаченный.

Шах и мат планете Земля

Что легче: обыграть всю планету или создать универсальную RPG?



Платон ЗАБОЛОЦКИЙ

Немногие знают, что недавно с помощью всемирной сети Интернет были разыграны две шахматных партии "Человек против всей планеты". Точнее, о первой из них, между Гарри Каспаровым и ВСЕМИ ОСТАЛЬНЫМИ, знают даже слишком многие. Зато о втором матче (позвольте именно так называть это спортивное состязание) читали в основном лишь те, кто интересуется... компьютерными РПГ.

Справка «Забрала»

Anachronox
Веб-сайт игры:
www.anachronox.com
Разработчик: ION Storm
Веб-сайт разработчика:
www.ionstorm.com
Издатель: Eidos Interactive
Веб-сайт издателя:
www.eidos.com
Дата выхода: весна 2000 г.

Дело в том, что некто Том Холл (Tom Hall), ветеран первого гвардейского id Software-полка, а теперь обитатель локального Олимпа под кодовым названием ION Storm (непременно читайте в этом номере "Забрала" интервью с маэстро!), отважно бросил шахматный вызов всему миру вслед за легендарным Гарри Кимовичем.

У этой, без сомнения, нерядовой ситуации сразу несколько точек конденсации. Во-первых, до этого судьбоносного момента г-н Холл играл в шахматы не более десяти раз. Это вообще не его специальность. Во-вторых, мир принял вызов. В-третьих и последних, Холл выиграл. Конец шутки.

Построение величайшей ролевой игры **Anachronox** на фундаменте движка Q2 продолжается. После Commander Keen, неудачной, но увидевшей релиз Rise of the Triad и удачного, но посмертно, проекта Prey это четвертая крупная игра маэстро Холла. В отличие от Prey (чудесный шутер, скажу я вам!), Anachronox все-таки иллюстрирует прогресс с помощью весьма убедительных скриншотов. С момента последнего взгляда .EXE на оную диковинку (это случилось в феврале далекого 99-го) на недавних шотах уже виден

Новости и комментарии

главный герой и его основные подельщики. Кстати, все выполнены крайне характерно. Сам мистер Sly Boots, космический частный детектив и вообще крутой парень, сильно смахивает то ли на одного из братьев Болдуинов (скажи, Фраг?), то ли на очаровательного героя Full Throttle!. Последнее высказывание можно считать комплиментом. Что касается девицы, она определенно сходствует со всем известной "Тринити", а старик идентифицируется либо как Гомер, либо Гендальф — в зависимости от содержимого вашей библиотеки.

Описание игры от самого Тома примерно таково: трехмерная, от третьего лица, научно-фантастическая кинематографичная (!) ролевая игра. Если Eidos, издатель игры, выведет это словосочетание на коробке с Anachronox, я сниму перед ними шляпу. Впрочем, название весьма точное. Трехмерная — потому что движок от Quake. Думаю, пояснения не требуются. "Третье лицо" никак не связано с медсестрой, которая подглядывает за доктором, который осматривает вас. Или в этом есть рациональное зерно?

Зато "киношность" очень даже в тему. Как видно из шотов, все диалоги построены (да и cutscenes! — **Прим. Тома Холла**) на основном engine'а игры. Причем некоторые планы одобрил бы даже сам Куросава Акира-сан. Зато, вопреки древним японским традициям, баталии используют тот же универсальный движок, лишь немного поигрывая с камерой для пущего эффекта.

Идея должна вас впечатлить. Авторы игры поставили перед собой цель сделать каждую битву более или менее оригинальной. Для этого полем боя не только становится та местность, где вам посчастливилось находиться. Во время стычки вверенные игроку герои смогут использовать все предметы, увиденные ими на этом месте ранее! Например, если вентиль газовой трубы откручивается и дает выход горячим испарениям, вы сможете использовать этот факт в бою. Или же убираемая лестница может в любой момент быть подтянута к своему краю — чтобы таким образом задержать противника и дать вам возможность пораскинуть мозгами. В ход идет все. Вы можете разбить ящик до баталии и извлечь из него аптечку. С другой стороны, почему бы не укрыться за ним во время перестрелки? Расположение на возвышенности дает героям известное тактическое преимущество, а места в свободных лазерных турелях или мобильных медпунктах могут быть заняты в любой момент. Используются даже уникальные индивидуальные умения отдельных членов вашей партии. Скажем, если кто-нибудь из ребят обладает способностью незаметно подкрадываться к противнику, вся партия получит преимущество внезапной атаки.

Говорить о прелестях Anachronox уже больно. Вдруг это еще один Prey? И все же: битвы происходят в реальном времени, но все герои обязаны "перезаряжаться" энное количество времени после каждого хода, будь то передвижение, выстрел или любое другое действие. Да, модель от Final Fantasy. С одним "но". Игрок сможет "программировать" действия подопечных, подсказывать, что именно они должны делать, если время пришло, а команды все нет. Идиллия. Нирвана. О-м-м-м-м!

Кстати, о skill'ах. Холл не желает "вываливать" сразу массу незнакомых параметров на голову молодого ролевика. Наоборот, умения будут появляться постепенно, по мере роста над собой самого детектива Boots'а. Начинать придется с Agility, Mind и Wisdom, через некоторое время обретая боевые Beat и Block, а также специальные навыки для общения с инопланетными технологиями. Многие задачки в игре будут иметь несколько решений (и, что логично, последствий этих решений). Одним из вариантов почти всегда будет использование сочетания нескольких персональных умений героев вашей группы. Звучит сильно. Выглядит убедительно. Вопрос "когда" неуместен. The spoon is NOT there.

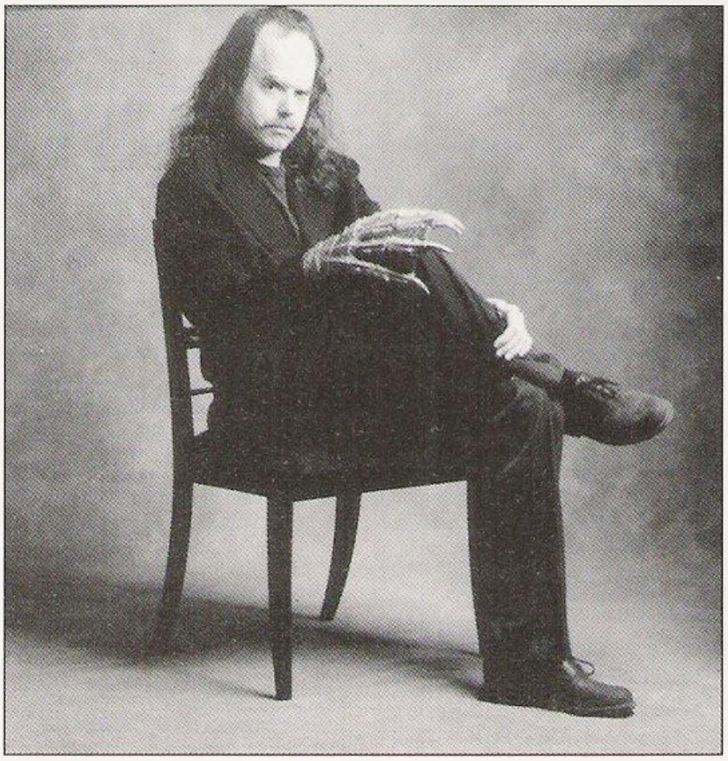
(И еще раз: не забудьте на сладкое прочесть эксклюзивное интервью "Забрала" с самим маэстро Томом Холлом! См. ниже!)

Том ХОЛЛ: Пьянящий коктейль Anachronox!

Масса СКАР,
Михаил НОВИКОВ

"Неправда, Том хороший человек! — возопил как-то глава издательского дома "В забрало!" некто ББ. — Все серебряные ложки в моем кабинете на месте. Кажется... А чтобы зря не порочили имя честного девелопера, катитесь-ка в оплот мирового капитализма и возьмите интервью у моего любимца. Одна нога здесь, другая там", — добавил главизддом через некоторое время. По интеркому. Секретарше.

Командировочные мы с Мишей спустили в ближайшем боулинге. Но **Тому ХОЛЛУ (Tom Hall)**, главидеологу ролевого проекта Anachronox, о котором вы только что (в очередной раз) читали, все равно позвонили — с телефонного аппарата богатой соседской редакции "За разумъ" — и весьма мило пообщались. Наш объект как раз очнулся от легкой рождественской комы, так что вытрясти из него пару секретов суперпроекта было делом техники.



— Здравствуйте, Том Органонович. Это мы, ваши любимые российские журналисты!

— Надо же, какой крепкий "Miller". У меня в голове пара русских!

— (Отталкивая возмущенного междугородным звонком ОМХ.) Нет, нет. Мы в Москве, хотели бы задать вам пару вопросов об Anachronox.

— Слава богу, они настоящие... Что бы вы хотели знать, ребята?

— (С хитринкой в добрых глазах.) Наши читатели спрашивают каждый божий день: как поживает проект? Когда релиз?

— Жизнь прекрасна, друзья! Мы только что шлепнули для наших издателей, фирмы Eidos, "золотой диск" с первой играбельной версией Anachronox. Ну, частью всей Anachronox — зато без глобальных багов! Надеемся на релиз уже весной 2000 года.

— Раскол...! Расскажите-ка, не страшно было брать добротный "шутерный" Q2 engine и делать на его основе ролевую игру? Помнит-

Новости и комментарии

ся, кто-то пытался сделать РПГ из Doom'а — ее авторы потом долго носили бронежилеты и шлемы даже дома.

— Забавный вопрос! Мне кажется, вы, да и все остальные потенциальные игроки, просто не узнаете этот движок, когда A-nox все-таки будет готова. А что касается "боязни"... Нет, я не боюсь неудачи. В добавок к очень солидному движку мы прилагаем замечательную, интересную, интригующую историю. На что это похоже? Дайте подумать. Берем часть Chrono Trigger со SNES, столько же FF7 с PlayStation, добавляем две доли Half-Life и Grim Fandango от PC. Пьянящий коктейль!

— (Внезапно побелев.) Ради бога, не надо о коктейлях! Разве что только о жанровых. Как профессиональный дизайнер и девелопер компьютерных игр в седьмом колене скажите: нужны ли в действительности жанровые классификации игр?

— Честно?

— Ну разумеется!

— Было бы просто здорово, если бы игры могли быть просто Играми. Это моя голубя мечта. Но, к сожалению, мы живем в веке тридцатисекундных рекламных роликов: пропел о своем товаре, уступи место десяти конкурентам. Деление на жанры и прочие неосязаемые категории придумали не мы, люди творческого склада ума, а дотошные маркетологи. Вокруг слишком много разнообразных продуктов — если их не упорядочить, эта приливная волна просто смоет потенциального потребителя.

— О'кей, подойдем к проблеме с другой стороны. Как бы вы рекламировали Anachronox, появись игра, скажем, десять лет назад?

— (Смеется.) Вам нравится формулировка "Супер-крутейшая-только-для-компьютеров-"Крэй"? Мне тоже. Хотя можно просто сказать: Sci-Fi Adventure RPG.

— Только для Cray? Недурно. Что же вы такое сотворили со старичком Q2?

— Ну, мы добавили 32-битный цвет, particle system, свой собственный язык программирования (APE: Anachronox Programming Language), сплайновую камеру и еще много разных мелочей. Знаете, самым сложным делом оказалось сделать сильную single player-игру на архитектуре, которая изначально мыслит в реальности "клиент-сервер". Впрочем, это очень стабильная, чрезвычайно надежная база, образцовый фундамент. Обстоятельность программистов Quake 2 нам здорово помогла, когда мы только начинали делать нашу A-nox.

— Знакомая ситуация. Плацдарм всегда помогает — даже при чисто мозговом штурме. Что же стало для вас самым важным, когда проблемы с движком были решены? Атмосфера игры, эпический сюжет, серьезная боевая система, алгоритм развития персонажей? Что выбирает лично Том Холл?

— Как профессионал я не вправе выбирать. Важно абсолютно все. Могу сказать иначе: на почетное первое место выходит сублимация, единение всех любезно перечисленных вами черт. Плюс еще чуть-чуть. А именно важнейшая, на мой взгляд, характеристика ролевой игры: возможность выбора. Игрок должен иметь шанс делать то, что ему хочется, играть любую выбранную им самим роль.

— И все?!

— Конечно, нет. Не забудьте, кроме самовыражения, той самой роли, РПГ славятся демократичностью в решении поставленных перед игроком проблем. Вот вам еще одна веха: возможность комбинирования вещей и разнообразие подходов к задаче. Над всем перечисленным должен неизбежно витать призрак сильной сюжетной линии — иначе вы просто не будете иметь мотивации продвигаться дальше.

— (Сильно задумавшись.) И какие ваши любимые RPG-идолы?

— Во-первых, Chrono Trigger — за чудесный сюжет и возможность проходить ее сотни раз, заново и заново. Затем идет Wizardry 1, моя первая встреча с настоящей трехмерной компьютерной игрой. Список заключает, конечно же, Ultima III, первая действительно эпическая по своему размаху ролевая игра, обладавшая не только несколько пугающим финалом, но и очень красивой, по тем временам, графикой. С тех пор выходили такие удивительные игры, как Final Fantasy VII, Fallout, Baldur's Gate... Но эта троица стала для меня волхвами в мире компьютерных RPG.

— Да, за последний десяток лет вышло много отличных проектов. Пересечения неизбежны. Так как вы относитесь к парадоксу "клонирования"?

— Я верю в инновации. Повторения и кросс-линки действительно неизбежны — нам приходится тщательно следить за всем происходящим в жанре, всеми интересными проектами — и придумывать что-то новое, но уже взобравшись на их плечи. Только так, спотыкаясь и падая, жанр может двигаться вперед. Развитие в нашем ремесле есть совмещение идей, а комбинация нескольких новых мыслей, на мой взгляд, гораздо интереснее, чем сумма многих старых.

— Вот замечательно! Интересно, как вы уживаетесь со своим соседом по ION Storm — группой Deus Ex?

— Хм. К сожалению, мы мало общаемся. Никакой конкуренции между нами нет — мы даже работаем в разных городах. С другой стороны, у нас абсолютно нет времени на любые мысли о каких-то посторонних проектах. Свой бы закончить! Мы стараемся общаться, делиться идеями, но наши расписания очень жестоки.

— А как насчет "расписания" игроков? Сколько часов жизни вы предполагаете отнять у них с помощью Anachronox?

— Сейчас удивитесь. Мы рассчитываем, что среднее прохождение игры займет примерно 30-40 часов.

— Мало!!!

— Я же говорил, что вы будете удивлены... Вот за что я люблю Chrono Trigger. Волшебное слово "replayability". В Chrono Trigger тринадцать абсолютно разных концовок. Я хочу сделать нечто подобное с A-nox.

— То есть набрать часы за счет повторных прохождений игры? Весьма необычный подход. Как же быть с сюжетной линией? Вы сделаете десяток разных сюжетов?

— Дразниться нехорошо. На самом деле наш подход к построению сюжета чем-то похож на образец по имени FF7 — хотя, начиная с определенного момента, игрок сможет путешествовать по разным планетам, посещая их в абсолютно произвольном порядке. Разумеется, мы постараемся подкидывать многочисленные побочные квесты. Но, увы, вам не удастся наняться на работу в каком-нибудь космическом coffee-шопе и надеяться, что гости сами нагрянут с визитом. Галактики все еще ждут своего спасителя!

— "Спасителя" или "спасителей"? Ведь в A-nox будет партия героев...

— Совершенно верно. Мы готовим семь возможных партнеров для нашего Слая (Sly), но партия может состоять лишь из трех человек. В определенные моменты вы сможете сами выбирать попутчиков, в другое время они вам будут навязаны. Заметьте, вы всегда сможете поменять лидера партии — а значит, и стиль общения с окружающими NPC.

— А как насчет общения с негативно настроенными NPC?

— Вы имеете в виду нашу боевую систему? Мне она представляется как удачное сочетание образцов из FF7 и Final Fantasy Tactics, плюс наш уникальный козырь, интерактивные арены боя. Это означает, что вы сможете импровизировать (сочетать, соединять, изобретать) не только с вещами в карманах членов партии, но и объектами вокруг вас! Я бы назвал это "контекстуальными баталиями" — оружие может неожиданно подвернуться уже в ходе самого сражения.

— У вас есть готовая архитектура "клиент-сервер", интересные нововведения в области боевой системы — и в Anachronox все-таки не будет сетевой игры? Это какая-то личная месть, вендетта клану Multiplayer?

— Ого! Это слишком обширная тема для одного вопроса. Понимаете ли, ролевые игры гораздо сложнее, чем любой deathmatch. Конечно, натренировать крутого персонажа и затем посмотреть, выстоит ли он в поединке с питомцами других игроков, бывает интересно. Лично мне не доставляет никакого удовольствия разрушать плоды чужого труда (а сетевая RPG почти всегда подразумевает солидные вложения). Это просто не в моем стиле.

— (В трубке слышны звучные шленки.) Том, здесь появилась паша стратегическая гордость — в обнимку со здоровенным сноубордом. Поэтому наш последний вопрос будет краток. Быть ли Anachronox 2?

— Думаю, да. У нас уже есть вторая часть истории, так что A-nox 2 обязательно будет. Обещаю, будущее станет очень интересным. Алло, вы слушаете?

— Да (ой!). Спасибо, Том. Мы вам очень бла... (больно!). Попозже перезвоним (уберите сноуборд, а то схожу в RPG-отдел за веслом!). Надеюсь, уви...

— Алло? У вас ошибка-2000?!

Новости и комментарии

Темная сторона Луны

Дитя двух жанров

Эмир ЮСУПОВ

Deus Ex и Anachronox (о которой столь много чуть выше) — Близнецы с большой буквы. Один разработчик, один издатель, одновременно запущены в производство. Во главе каждого проекта сверхизвестная в индустрии личность, обе игры притворяются РПГ, хотя в каждой из них много еще всякой всячины. Но если г-н Том Холл (Tom Hall) честно признается, что его Anachronox еще далека от релиза (весна-2000 не более чем эвфемизм), то г-н Уоррен Спектор (Warren Spector) бьет себя в грудь на всех ролевых форумах. Мол, если затянется еще на год, скоропостижно умру назло всем или уйду в православно-буддистский монастырь. Намеченный им срок выхода Deus Ex подразумевает, что проект должен уже находиться недалеко от состояния готовности "feature freeze". А значит, всплывают многие ответы на ранее оставшиеся без внимания вопросы. Ах, да. Читайте вопросы в юбилейном (50-м) номере .EXE (будущ. "Забрало").

С Deus Ex клейкий лейбл "Action/RPG" имеет шанс найти совершенно неожиданного носителя. А именно ролевую игру от первого лица на Unreal-движке, с обилием классической аркадной стрельбы и кучей современного огнестрельного оружия. Ужасает один скриншот inventory с изображением гранатомета! Как, это уже было в System Shock? Действительно, было. Значит, Deus Ex не первая в своем роде?

Для начала, не стоит забывать о роли господина Спектора в создании первой System Shock. Это ЕГО проект. В нем обилие вооруженных конфликтов было обуздано очень простым методом, хронической нехваткой патронов и прочего оборудования. Но что же остановит вооруженного до зубов по умолчанию секретного агента Deus Ex от превращения степенной ролевой игры в обычный кровавый шутер? Есть методы, уверяет Уоррен.

Если помните, агент-которого-называете-вы-сами (довольно редкое явление для полностью озвученной актерами RPG) является счастливым участником международной организации по борьбе с терроризмом. Эта организованная в недалеком будущем Земли элитная часть четко выполняет приказы откуда-то сверху, из недр правительства США. Deus Ex — помиссионная игра, начинающаяся с серии заданий, направленных против недавно появившейся террористической группы. Негодяи пытаются похитить лекарство от охватившей весь мир таинственной болезни. После близкого знакомства с этими ребятами вам начинает казаться, что вы работаете не на тех людей. Разумеется, это только завязка. И все основные решения лежат исключительно на ваших плечах.

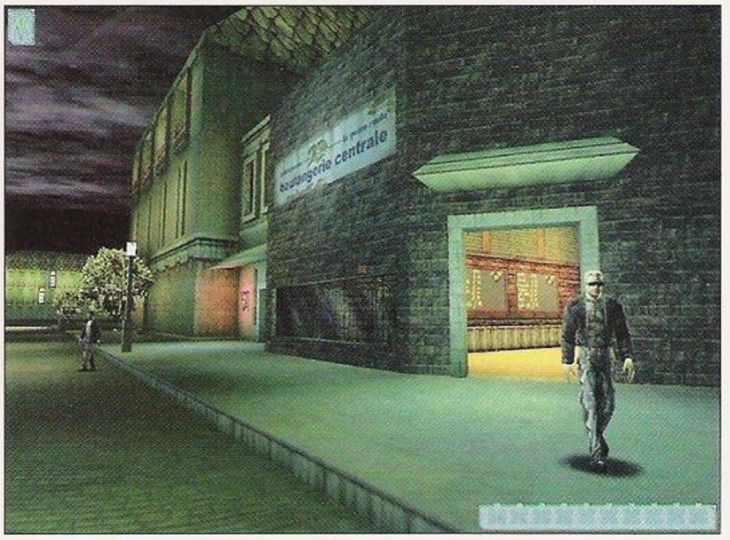
Нанотехнологии (то есть очень маленькие, микроскопические) стали одной из зацепок Deus Ex за RPG-жанр. Как уже описывалось, эти мельчайшие частицы способны значительно расширить естественные способности человеческого организма. Но не все сразу. Поначалу вам придется выбрать какую-то одну, наиболее важную — на ваш просвещенный взгляд. Замысел идентичен образцу из System Shock: очков слишком мало, а развивать можно диаметрально противоположные направления. Стать отличным стрелком, специалистом по взлому и тайным проникновениям на территорию противника. Или же научиться убеждать людей (любыми средствами) делать за вас все необходимое.

Аналогичным образом создана и система inventory. Как в реальной жизни, вы ни за что не сможете унести на себе склад оружия и боеприпасов, устройства для взлома и взрывчатку, медикаменты и приборы для наблюдения. Выбирайте, коллега! К чему у вас лежит душа? Кстати, вот интересный пример с аптечкой. У нее два способа применения. Один стандартный, шутерный, поднимающий общий тонус. Но так как в Deus Ex действует система точечных попаданий, есть и специальное меню, где наглядно демонстрируются все ваши раны и вытекающие из них вместе с кровью и наноботами последствия. Правильно, аптечку можно будет применить сфокусированно, на конкретное ранение, что куда эффективней! А еще не забудьте научиться перебинтовывать раны. Примерно тот же принцип действует в случае со стрельбой из снайперской винтовки. Жертва прекрасно видна через оптический прицел. Но не имея навыков попасть будет сложно — ведь настоящий снайпер рассчитывает погрешность на расстояние, силу и направление ветра и еще тысячу разных мелочей.

Появляющиеся ответы, согласно традициям параноидального жанра Deus Ex, только порождают новые вопросы. Теперь известно, что все диалоги и скриптовые сцены сделаны от третьего лица. Камера автоматически переключается из "шутерного" вида на более или менее кинематографичный для обычной беседы или брифинга очередной миссии. Понятно, что имел в виду Спектор, уверяя в незаметности перехода от одного задания к другому. Но насколько велико миссионное дерево? Сколько концовок? Наконец, можно ли убить президента? Потому что очень хочется свергнуть ненавистную американскую демократию, вернуть первобытно-общинный строй. И воцариться над миром. Чуть не забыл: надо непременно общаться с инопланетянами, но тщательно скрывать факт общения!

• Справка «Забрала»

Deus Ex
Веб-сайт игры:
www.deusex.com
Разработчик: ION Storm
Веб-сайт разработчика:
www.ionstorm.com
Издатель:
Eidos Interactive
Веб-сайт издателя:
www.eidos.com
Дата выхода:
2-й квартал 2000 г.



Новости и комментарии

Просто пилот

Как сделать сериал — советуют профессионалы

Саша УЗБЕКОВ

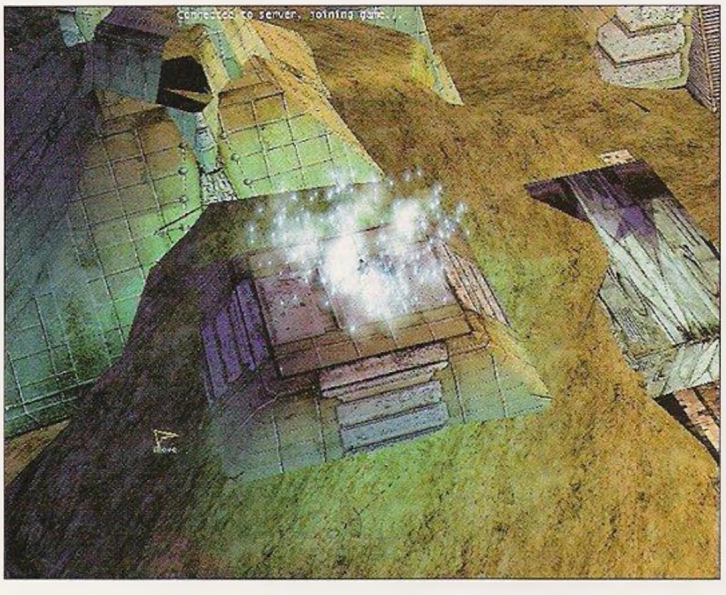
• Справка «Забрала»

Seeker: One — The Story of Mimb
Веб-сайт игры: www.logicfactory.com/Seek.html
Разработчик: Logic Factory
Веб-сайт разработчика: www.logicfactory.com
Дата выхода: 1-й квартал 2000 г.

Помните, Винсент Вега вопрошал: "Что есть "пилот?". "Пилот" — это то, что потом становится сериалом. Если становится. Вот так просто. Но тут есть тонкости. К примеру, в нашей с вами среде "пилотов" еще не было — ни одного. Есть, конечно, амбициозные граждане, запускающие вторую часть своего суперпроекта до выхода первой, а третью — до начала работы над второй. Но первая часть — это не "пилот" в высшем смысле этого слова. Настоящий "пилот" не должен предполагать ни малейшего развития. Идея, персонажи, даже общий сквозной сюжет (буде таковой имеется) — все сформулировано, отснято, закреплено в специальной "библии", и в будущем, если удастся прорваться через рейтинговый барьер, не намеревается меняться ни на йоту. Заложена определенная основа, замкнутый мир "пилота" — своего рода стеклянная пластина, на которой строится сериал. Изменить что-либо можно, лишь с размаху врезав по стеклу молотком, уничтожив основу и, как следствие, рейтинги. Решаются на такое только от большого отчаяния.

Но это лирика. А суровая действительность такова: скоро у нас появится собственный "пилот". Сделает его Logic Factory, в свое время изваявшая полупризнанный шедевр Ascendancy и некий Tone Rebellion. Как? Очень просто. Все по волчьим законам сериала.

Внешне все обставлено довольно невинно: **Seeker: One — The Story of Mimb** — РПГ в трехмерном мире, обладающая коллекционным набором из восьми планет. Очень симпатичный движок Hydra, в разработку которого вбухан не один зеленый лимончик. Трехмерность используется на всю катушку — все желающие прыгают, плавают, летают, перекатываются и карабкаются по скалам, так что РПГ это напоминает не больше, чем Zelda 64. Когда очередной гуманоид лезет на скалу, видно, как на его спине вздуваются напряженные мускулы. Мир номер один вполне красив — растрескавшаяся от жары пустыня с дымным маревом над горизонтом, да роскошные горные цепи, "украденные", по собственному признанию авторов, из "Гор безумия" Говарда Ф. Лавкрафта.



Но вот в чем штука: разглядев на скалах древний замок, мы будем прыгать, плавать, летать, перекатываться и карабкаться с одной целью — добраться до заветных ворот. Все инстинкты тащат нас туда. А добравшись, что мы получаем? Ничего, кроме вульгарного "to be continued"... плюс географические координаты следующего эпизода.

Ну да, эпизода. Шесть эпизодов в сезоне, а самих сезонов — "столько, сколько сумеем продержаться". Пока планируется как минимум четыре. То есть коробочная версия Seeker — это "пилот". Там уже есть движок, мир, AI и персонажи. Пока вы проходите "пилот" и, как заведенный, тянете новые эпизоды, умельцы из Logic Factory корпят над вторым сезоном. Им не надо менять на переправе любимую "Гидру", ломать голову над сюжетом и совершенствовать AI. Все, что от них требуется, — новые миры. Новые миры с внутренним "режиссерским сценарием", достаточным для поддержания интереса. Сделали один, переходят к следующему. Останавливаться нельзя. К следующему! Конвейер... К чему это приводит? Спросите Кристофера Картера & Дэвида Духовны. Они знают.

И последняя деталь: подстраховка. "Всегда заканчивай сезон так, чтобы не было потом мучительно больно". В смысле — каждую последнюю серию нужно делать так, как будто она последняя. В смысле... Ну, надеюсь, вы поняли. Девиз тех, чье имя красуется в титульной карточке сериала под плашкой "created by". В конце каждого сезона сквозной сюжет должен тихо и безболезненно умирать. Это при том, что в следующем он должен так же безболезненно (по возможности) продолжаться. Как этого достигнуть, если обходиться без грязных трюков вроде альтернативных концовок, неизвестно... Но иногда достигают. Магия, не иначе...

Хотите примеров из жизни Seeker'а? Хм. Ну хорошо, слушайте. Лирический герой — воплощением умершего от токсичных испарений землянина, гуманоид племени кочевников Номанов, странствующих по выжженным землям Годваны. Зовут звезду первого сезона Озар из Мимба. А в это время на Трантане... Мир могучих созданий Трантанов с повышенной способностью к телепатии. Мир высоких технологий с запутанной системой придворных взаимоотношений а-ля дом Медичи. Трантаны вторгаются на Годвану. А еще шесть разумных видов пристально следят за событиями... Теперь понимаете, как делаются мыльные оперы?

Нацеливают запуск One — первого эпизода первого сезона ("пилота") — на первый квартал славного 2000-го года. Надо сказать, что у авторов бродит где-то в лабиринтах извилин следующая мыслишка: а не сделать ли все эпизоды, кроме первого, multiplayer-only? На платных серверах в реальном времени...

Новости и комментарии

Алиса, миелафон!

Разработчиков Pool 2 пытают, но они молчат

Семен САРКАСТИЧНЫЙ

С момента появления первого сообщения о новой ролевой игре серии Pool of Radiance прошло ровно полгода, но ее авторы не торопятся раскрывать карты. Тому есть несколько причин. Главная из них — затянувшийся релиз третьей ревизии D&D-правил.

Именно так. **Ruins of Myth Drannor**, теперь уже официальное название новой Pool of Radiance, использует не вторую, а третью ревизию главных ролевых правил нашей тесной фэнтези-вселенной. А так как 3rd Edition еще не увидела свет, создатели Pool 2 просто не могут распространяться о самых лакомых нововведениях. Вместо этого они намекают, причем очень прозрачно.

Находящаяся на данный момент в распоряжении "Забрала" информация выглядит следующим образом. PoR 2 очень и очень похожа на ставшую для многих эталоном AD&D-РПГ Baldur's Gate от Bioware/Interplay. Налицо тот же изометрический вид, фиксированная камера и рисованные ландшафты. Правда, все персонажи, NPC и монстры будут полигональными, что значительно упрощает работу по их анимации. А значит, мы получим более живой, нежели в статичной BG, мир. В отличие от BG, PoR 2 будет поддерживать и, в определенных пределах, использовать набор эффектов из богатого багажа последних 3D-акселераторов. Уже сейчас в системных требованиях к игре стоит пометка "не менее чем 12 Мбайт памяти на ускорителе". Это означает как минимум 3dfx Voodoo 2.

Следующее сообщение об игре весьма необычно. Набор доступных классов в Ruins of Myth Drannor коренным образом изменяется. Вместо заявленных ранее fighter, ranger, paladin, mage, priest, thief вы обнаружите комплект из fighter, ranger, barbarian, sorcerer, cleric и rogue. Никаких магических "специалистов", вроде привычных друидов или wizard'ов. Еще более странным кажется отсутствие паладинов, любимого очень многими класса, без которого в последнее время не обходилась ни одна серьезная ролевая игра. Не менее обожаемые wizards были заменены sorcerer'ами — причем причины данной перестановки держатся в строжайшей тайне. Сами разработчики во время нечастых вылазок в чаты и на фанатские борды объясняют такой выбор стремлением привнести как можно больше необычных героев в современную CRPG. Что ж, в таком случае они взяли верный курс.

На сюжетном фронте пока без перемен. Бесконечно популярный герой Forgotten Realms по имени Elminster встревожен странным оживлением нечисти в районе заброшенного эльфийского города Myth Drannor. На разведку отправляется группа достаточно серьезных искателей приключений, в число которых вы не входите. На долю игрока выпадает грязная работенка. А именно: идти по следам больших дядь, добивать оставшихся в живых монстров и собирать окурки. В то время как вы начинаете создавать свою изначальную партию из четырех героев (всех четверых вы вольны "сделать" самостоятельно), первая партия уходит в портал к Myth Drannor. Когда через него проходите вы, по другую сторону оказываются трупы тех самых "очень крутых" парней. В народе это принято называть "заМадней".

Разработчики из Stormfront Studios мягко намекают: в городе скопилось необычайное количество undead-монстров. Плохая новость. Хорошая же состоит в солидном присутствии drow — темных эльфов. Эти всеобщие любимцы будут играть значительную роль в развитии сюжета новой Pool of Radiance, хотя так и не станут доступной для игрока расой. В следующий раз, друзья. В Ruins of Myth Drannor вам придется ограничить свою тягу к темной клыкасто-волосатой стороне силы присутствием расы Half-Orc. Звериная сила героев может очень пригодиться — против них обещают выступить отборные представители вроде ogres, dark nagas, gargoyles и даже skeletal dragons. Действительно, что за Dungeons & Dragons-игра без драконов?

• Справка «Забрала»

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Веб-сайт игры: www.poolofradiance.com
Разработчик: Stormfront Studios
Издатель: SSI
Дата выхода: 4-й квартал 2000 г.

Детали боевой системы пока не очень ясны, но она не будет ни четким повторением схемы "нажмите пробел" от Bioware, ни обещанной калькой с менюобильной FF7. Согласно уклончивым заявлениям авторов игры, вырисовывается следующая картина: каждый персонаж будет обладать специальным сегментом времени на действие; всякий раз последовательность ходов разыгрывается, и получивший первый приз персонаж может предпринять что-нибудь, причем в строго ограниченных временных рамках. За подаренные несколько секунд вам придется решить, что именно должен сделать герой — атаковать, отступить, приготовиться реализовать заклинание, залезть рукой в inventory, поднять/выбросить или использовать предмет. Если вы не успеваете решиться, персонаж по умолчанию встает в защитную стойку, а право сделать ход передается следующему члену партии. Следует заметить, что "инициативное время" может быть переопределяемо, и таким образом варьируется не только темп сражения, но и сама сложность игры. В многопользовательском режиме временные рамки будут устанавливаться лично DM.

Ах да, multiplayer. Покамест никто из команды Stormfront/SSI не заикался об отказе от намерения догнать и перегнать BG и ее сетевой режим. Более того, разработчики Ruins of Myth Drannor изо всех сил стараются добиться от сетевой игры максимальной демократичности. Так, игроки смогут самостоятельно выбирать количество подконтрольных им членов партии (скажем, кто-то захочет сконцентрироваться на единственном герое, тогда как его героический напарник будет "тянуть" на себе всю оставшуюся партию). Трюк с коррекцией "инициативного времени" также поможет эффективно ограничить длительность сетевых баталий, столь тоскливых в Baldur's Gate.

Дата выхода? Точно не раньше той самой Третьей ревизии, датированной августом-2000. Скорее всего, финальным приговором для Pool 2 станет осень-зима 2000 года, кстати, намеченная и для релиза еще одного артефакта среди РПГ — Stonekeep 2: Goodmaker от Interplay.

• DIABLO 2

Тысяча и одно умение великолепной пятерки

А ты уже выбрал любимого героя?

Преданные поклонники — одни из самых ошеломляющих существ в мире. Даже получив заведомо исчерпывающую информацию о вожделенном проекте, они забрасывают дорогую редакцию письмами, содержащими мольбы, угрозы или жалобы. Причина — недостаточное освещение любимой игры. Похабней всех, разумеется, ведут себя фэны **Diablo 2** (которая, скорее всего, выйдет теперь не раньше АПРЕЛЯ-00). После шестьсот шестьдесят шестого по счету послания с записью в строчке Subject "УЧУ! Почему ничего не пишешь про мою любимую игру Дьявол Два?!" пришлось сдаться. Именно для беспокойных экзорцистов следопыты "Забрала" занялись нестандартной для полосы "Новости и комментарии" темой. А именно избранными умениями (skills) персонажей грядущего хита. Так что выбирать любимого героя можно уже сейчас — не без помощи наших друзей с новостного Интернет-сайта Daily Radar (www.dailyradar.com), которым огромное спасибо.

Для начала необходимые пояснения. У каждого из пяти героев Diablo 2 вы обнаружите по три группы умений. В принципе, это общее название для всех нестандартных ударов, будь то приемы или магия. Почти все они используют ману героя. Blizzard отказалась от общей для всех волшебных персонажей системы магии первой Diablo и постаралась, чтобы каждое умение (или заклинание) было уникальным. Не обошлось и без подвоха: ни один персонаж никогда не сможет в совершенстве овладеть всеми приемами всех трех направлений в своем классе. Этот трюк добавляет особую пикантность сетевым баталиям PvP (Player vs. Player, или, говоря проще, PK). Вы никогда не будете до конца уверены, какими именно способностями обладает встреченный вами герой с внешностью паладина или некроманта. "Приятная" неожиданность обеспечена.

Святослав АГЕЙСКИЙ

• АМАЗОНКА

Прекрасные обитательницы амазонских джунглей

Амазонка является своего рода универсальным солдатом. Она в совершенстве обращается с копьями в рукопашной, великолепно владеет луком и имеет определенный запас магических заклинаний. Таким образом, эта милая девушка так или иначе знакома со всеми доступными боевыми искусствами Diablo 2.

Как вы уже догадались, амазонка специализируется в обращении с Дротиком и Копьем, Луком и Арбалетом, а также Магией и Пассивными Умениями. Термин "пассивный" означает, что данный прием, будучи разученным, применяется персонажем автоматически, без какой-либо команды со стороны игрока. Очень полезное качество! Так что же она умеет (точнее, будет уметь, согласно Daily Radar и их глубоко законспирированному источнику в Blizzard)?

Javelin & Spear

Charged Strike: lightning-атака, реализующая также заклинание charged bolt. *Impale*: увеличение силы обычного удара с вероятностью повредить оружие. *Lightning Bolt*: атака молнией + временное увеличение освещения. Jab: несколько быстрых ударов во время обычной атаки (каждый последующий наносит чуть меньше ущерба). *Plague Javelin*: амазонка метает отравленный дротик, который порождает увеличивающееся облако ядовитого газа при попадании в цель. *Poison Javelin*: персонаж метает отравленный дротик, оставляющий за собой след ядовитого дыма. *Power Strike*: увеличение ущерба при обычной атаке копьем + добавление lightning damage.

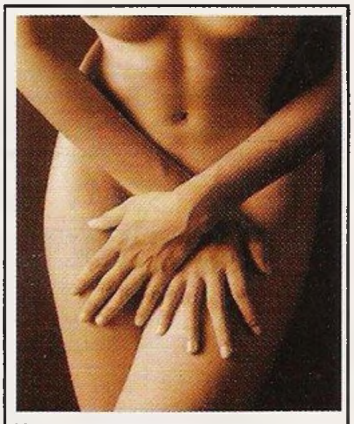
Bow & Crossbow

Cold Arrow: использование магической стрелы, замедляющей скорость передвижения цели. *Exploding Arrow*: стрела взрывается при попадании, нанося ущерб стоящим неподалеку противникам. *Fire Arrow*: к ущербу от обычного попадания добавляется fire damage. *Guided Arrow*: самонаводящаяся стрела, которая преследует выбранную цель или сама находит себе подходящую. *Ice Arrow*: добавка ice damage и полное обездвиживание цели. *Magic Arrow*: создание стрелы из магической энергии, маны (ущерб от нее равен урону от обычной стрелы). *Multiple Shot*: расщепление одной стрелы на несколько отдельных.

Passive & Magic

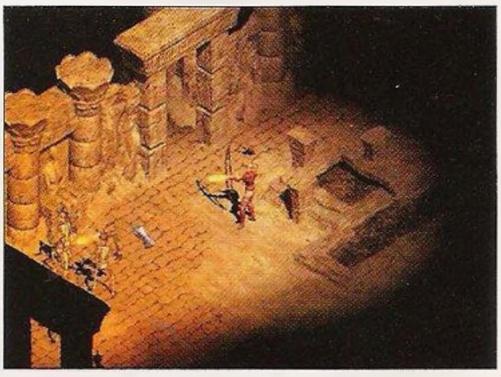
Avoid (passive): амазонка получает шанс уклониться от летящей стрелы или дротика, в то же время оставаясь на месте (вы уже видели "Матрицу"?). *Critical Strike (passive)*: шанс изредка наносить в два раза больший урон противнику при атаке копьем или луком. *Dodge (passive)*: у персонажа иногда появляется возможность уклоняться от ударов в ближнем бою (умение работает только тогда, когда герой стоит неподвижно. Такого в "Матрице" точно не было!). *Eye of Zeus*: над черепушками всех монстров в округе возникают крохотные источники света; помимо экстравагантного способа получше осмотреть окрестности EoZ еще и понижает защиту невольных "фонарей". *Hand of Athena*: уменьшение скорости передвижения окрестных монстров и их armor class'a. *Penetrate (passive)*: амазонка получает больше шансов не промахнуться при атаке с луком или арбалетом.

Артемий УТКИН-ТРУБЕЦКОЙ



© Gabriele Rigon

Как уверяет автор этого снимка известный фотограф Габриэль Ригон (Gabriele Rigon), моделью для данной композиции под названием "Руки, и ничего более", послужила настоящая... амазонка! Именно с нее, если верить тому же источнику, в Blizzard лепили потом героиню Diablo 2...



• ВАРВАР

Вар-вар — значит, дикий

Так и хочется нараспев произнести имя древней игрушки, тогда еще звучавшее через хриплый PC Speaker: "Баар-бээриан!". Ах, хорошо! Пышный варвар, как водится, человек широкой души. Единственный из всей пятерки он может держать оружие в каждой руке, значительно увеличивая урон врагу. Кроме того, именно варвар лучше всех мастерит возвращающие здоровье (HP) напитки из трусливых сердец поверженных врагов (а вы не знали? теперь каждый персонаж способен на такое, простите, варварство). Единственная доступная ему магия — это впадение в дикую боевую ярость, делающую его в десять раз более опасным соперником.

Три варварских конька: Боевые Приемы, Боевое Мастерство (разные вещи, не путать!), Боевой Клич. Все Combat Masteries пассивны, то есть действуют постоянно.

Combat Skills

Bash: мощнейший удар, отбрасывающий противника назад. *Concentrate*: атака, которую невозможно отразить, кроме того повышающая AC персонажа. *Double Swing*: способность очень быстрой комбинацией атаковать сразу двух стоящих рядом врагов. *Double Throw*: способность варвара метнуть сразу две единицы оружия (весьма накладное для вашего кошелька умение!). *Leap*: могучий варвар делает могучий прыжок, опрокидывая навзничь всех несчастных, которым довелось находиться в месте его приземления. *Leap Attack*: если жертве показалось мало, к ее вытаптыванию варвар прибавляет нежные шлепки находящимся в данный момент в руках оружием. *Stun*: ошеломляющая атака, оставляющая противника если не мертвым, то наверняка парализованным от ужаса.

Combat Masteries

Axe Mastery: увеличение вероятности удара и силы удара при использовании боевого топора. *Increased Stamina*: увеличение выносливости воина. *Iron Skin*: увеличение armor class'а. *Mace Mastery*: увеличение вероятности удара и силы удара при использовании палицы. *Pole Arm Mastery*: то же самое при использовании алебарды и прочих pole arms. *Spear Mastery*: то же самое при использовании копья. *Sword Mastery*: то же самое при использовании меча. *Throwing Mastery*: то же самое при использовании метательного оружия.

Warcries

Battle Cry: пугающий окружающих врагов вопль; результат — их способность к обороне изрядно уменьшается. *Find Heart*: увеличение вероятности вытащить сердце из тела поверженного неприятеля (повторим, что чужие сердца служат для восстановления сил победителей. Ужасно, правда?). *Find Item*: увеличение вероятности обнаружения какой-нибудь полезной вещицы на хладном трупе врага (мародерство!). *Howl*: когда варвар начинает выть, враги поменьше обращаются в паническое бегство; окрестные волки присоединяются к солисту. *Shout*: как настоящий лидер варвар способен повысить моральный дух (а значит, и defense) своих союзников метким крепким словцом (бодрид!). *Taunt*: способность вывести из себя даже самых милых людей; с помощью этого распространенного в нашем мире умения варвар заставляет монстров атаковать себя безо всяких раздумий.

Лев Алексеевич ШМАЛЬГАУЗЕН

• НЕКРОМАНТ

Повелитель мертвых, или Кукольник

Этот не слишком добрый волшебник практически не приспособлен для самостоятельного боя. Он привык использовать других в качестве щита и меча. Чтобы облегчить задачу своим подчиненным, некромант имеет в распоряжении набор ослабляющих заклинаний, "проклятий", которые "навешиваются" на противника и остаются в силе некоторое время. Итого: три направления развития темных магов включают в себя те самые Проклятья, Отравляющие и Защитные Заклинания, а также набор Контролирующих Spell'ов.

Curses

Amplify Damage: увеличение количества наносимого данному конкретному противнику урона. *Confuse*: противник атакует ближайшее к нему существо (пусть это будет даже его родная монстр-мама!). *Dim Vision*: притупление зрения противника. *Iron Maiden*: все попытки монстра атаковать других оборачиваются соответствующим уроном для него самого (мазохисты, на выход!). *Reverse Vampire*: атакующий проклятого этим заклинанием противника получает бонус в виде восстановления собственной жизненной энергии. *Terror*: обращение противника в паническое бегство. *Weaken*: ослабление монстра путем уменьшения силы его ударов.

Poison & Bone

Bone Armor: создание защитного экрана вокруг мага. *Bone Spear*: в противника летит созданное магией костяное копье. *Bone Wall*: создание останавливающей противника стены из костей. *Corpse Explosion*: минирование (с последующим взрывом, конечно) указанного трупа. *Poison Dagger*: смертельный яд на острие сжимаемого магом кинжала. *Poison Explosion*: ускорение процесса гниения трупа, превращение последнего в газовую бомбу (противогазы не помогают!). *Teeth*: очень зубастое метательное оружие, по прибытии больно кусающее цель.

Summoning & Control

Blood Golem: "реанимация" особого вида голема: эта вампирическая тварь, отнимая жизненную энергию у атакуемого противника, передает ее своему хозяину. *Clay Golem*: в помощь некроманту вызывается неприятный глиняный голем. *Golem Mastery*: это полезное умение увеличивает жизненную энергию и скорость передвижения ваших големов. *Raise Skeleton*: вырастите себе костяного телохранителя! *Raise Skeletal Mage*: вырастите себе костяного телохранителя, который обязательно попытается тренироваться на вас в своем умении использовать "проклятья" (шутка). *Skeletal Mastery*: увеличение силы удара и жизненной энергии ваших скелетов.

Афанасий НЕВЕРУЮЩИЙ

• Справка «Забрала»

Diablo 2
Веб-сайт игры:
www.blizzard.com/diablo2
Разработчик/издатель:
Blizzard
Дата выхода: апрель (увы, это так) 2000 г.

• ПАЛАДИН

Рыцарь последнего крестового похода

Хороший мальчик из казарм. Священник и убийца в одном лице. Благодаря своей непреклонной вере, паладин может давить на противника авторитетом. Ну, на самом деле аурой, излучаемой этим самым авторитетом.

Три его специальности: Боевые Приемы, Атакующие Ауры и Защитные Ауры. Ауры активируются и остаются в работе некоторое время.

Combat Skills

Blessed Hammer: вдруг откуда ни возьмись появился молоток! Грозно вращающийся боевой молот особенно эффективен против undead-монстров, нанося им вдвое больший урон. *Charge*: с криком "Кия!" и ударом ноги паладин врубает встроенный в его панцирь ускоритель. Благодаря этому паладиньему секрету, он способен внезапно сократить расстояние между собственной персоной и монстром до интимных миллиметров. Но горе врагу, если в руках у паладина окажется щит! Близкое знакомство с его крепкой обшивкой еще не украшало ни одну демоническую морду. Удар отбрасывает несчастного далеко назад. И зачем было приближаться? *Holy Bolt*: мощное магическое оружие против нежити (вырвать чеку и бросить). *Sacrifice*: увеличение за счет жизненной энергии точности и силы рыцарского удара. *Smite*: помимо описанного чуть выше трюка с щитом оставляет монстра парализованным. *Vengeance*: добавление fire, cold, lightning damage к обычному удару. *Zeal*: повод для любящих поруководить группами монстров; достается всем, кто подвернется под руку.

Offensive Auras

Blessed Aim: рука Господа помогает руке человека больнее ударить своего собрата. *Concentration*: увеличение шанса, что серии ваших атак так и не будут прерваны отчаявшимся объектом избиений. *Holy Fire*: время от времени дает прикурить всем окрестным монстрам (явление периодическое). *Holy Freeze*: оказавшимся неподалеку врагам становится реально холодно (ба! да они просто замерзают!). *Might*: ваши союзники готовы к нанесению дополнительных увечий вашим общим врагам! *Thorns*: или "крыша". Все враги, атакующие ваших союзников, сами получают часть нанесенного ими же урона.

Defensive Auras

Cleansing: снижение до минимума эффектов отравления и наговора, действующих на ваших союзников. *Defiance*: ваши союзники повышают качество своей защиты. *Prayer*: ваши друзья начинают медленно регенерировать (ну, восстанавливать жизненную энергию. А вы что подумали?). *Resist Cold*: увеличение морозостойкости коллег (где, где принимают заказы?!). *Resist Fire*: коллеги перестают бояться огня! *Resist Lightning*: коллеги отбивают молнии голыми руками (зевсы! все! поголовно!). *Stamina*: союзники эффективней восстанавливают силы.

Федосей ЧИСТЯКОВ-младший

• ВОЛШЕБНИЦА

Sorceress, или Любовь с первого spell'а

Очаровательная брюнетка, мечта любого благоразумного редактора ролевого отдела любой приличной газеты. В числе плюсов умение подогревать еду без помощи плиты, заклинанием. В числе минусов способность кидать в тех самых редакторов молнии, огненные шары и замораживать взглядом.

Правильно. Три направления специализации этой волшебницы: Холод, Огонь, Молнии.

Cold

Frost Nova: быстрая заморозка всех присутствующих. *Frozen Armor*: сердце хозяйки покрывается толстой ледяной коркой, повышая ее способность отражать мольбы (все, кто пробует войти в близкий контакт с рассерженной, получают сосулькой в глаз. Читай "Cold Damage"). *Glacial Spike*: заморозка группы приятелей редактора (монстров), кроме того, каждому, на прощанье, отвешивается по cold damage. *Ice Blast*: уничтожающий взгляд, ранящий и замораживающий к полу объект поражения. *Ice Bolt*: от пережитого нервного потрясения объект поражения получает cold damage и на время теряет практически всю мобильность. *Shiver Armor*: ранение всех окружающих и значительное уменьшение темпов их стратегического отступления.

Fire

Blaze: красавица настолько хороша, что пол под ее ногами воспламеняется, оставляя убедительную стену огня. *Enchant*: fire damage "навешивается" на выбранное оружие (даже на медную сковородку!). *Fire Ball*: пояснений не требует, взрывается по прибытии. *Fire Bolt*: примитивная версия Fire Ball, взрываться не хочет! *Fire Wall*: стена огня между брюнеткой и всеми остальными. *Inferno*: старый добрый магический огнемет (помните древнюю Diablo?). *Warmth (passive)*: увеличение темпа восстановления маны.

Lightning

Chain Lightning: опять-таки, хорошо знакомое заклинание: молния бодро перескакивает с одной жертвы на другую (ни один из собутыльников не выживет!). *Charged Bolt*: и снова — здорово! Вспомните беспорядочно скачущие над полом электрические "снежинки". *Lightning*: без изменений. Насквозь — значит, насквозь. *Nova*: милая девушка начинает буквально волнами извергать электричество; страдают все (в округе, без исключений)! *Static Field*: любой попавший в эпсилон-окрестность sorceress теряет ровно одну треть жизненной энергии (это ее духи, не иначе!). *Telekinesis*: теперь можно открывать двери и сундуки, подбирать вещи и давать пощечины на расстоянии. *Teleport*: очевидно (она говорит: "Поехали, редактор, кататься!").

Алексей "Шкварк" ВОРЧИЛИН

По материалам Интернет-сайта Daily Radar (www.dailyradar.com), которому еще раз низкий поклон.

Экспертиза

Demise: Rise of the Ku'Tan

Взаперти

Шахтеры Demise работают круглосуточно. Пока бесплатно

Согласно сообщениям наших корреспондентов с мест, в отдаленном Интернет-крае Demise продолжаются забастовки шахтеров. Люди жалуются на невыносимо тяжелый труд и отсутствие дотаций со стороны государства. Земля Demise стала лишь одним из многих онлайновых ролевых регионов, где рабочим не платят за их непосильную, но столь нужную государству работу. Более того, вскоре поклонникам массового забоя придется самим платить за право участвовать в добыче полезных фэнтезийных ископаемых. Еще какой-то месяц — и Demise, миновав стадию бета-тестирования, станет полноценным онлайновым dungeon crawl'ом.

Наша служба и опасна, и трудна...

MUD'ы становятся графическими — это веяние времени. Успех таких дорогих проектов, как Ultima Online, Everquest и Asheron's Call наглядно продемонстрировал готовность пользователей Интернета расставаться с определенной суммой в месяц лишь с единственной целью. А именно для проведения нескольких часов в одном из онлайновых ролевых миров.

Мелким компаниям тяжело соревноваться с гигантами вроде Origin или Sony. Алгоритмы реализации текстового MUD'а уже давно вылизаны программистами до блеска, остается лишь порадовать глаз потребителя красивыми картинками на экране. В этом и заключается основная проблема: разрабатывать собственный движок долго, покупать чужой дорого. Пионеры графического MUD'одвижения — вроде нашего нынешнего объекта исследования Demise от Artifact Entertainment — предпочитают полагаться на собственные силы. Что из этого получается? Читайте дальше.

Коммунизм не вернуть?

Все так говорят. Но пытливые естествоиспытатели никак не вымрут — порода слишком сильна. Поэтому не стоит удивляться, когда за красивыми надписями "OpenGL", "3dfx", "NVidia" вдруг возникает старческое тело Eye of the Beholder. Как не прослезиться от подобной встречи! Один взгляд на игровой движок Demise вызывает из глубин сознания трогательные детские воспоминания, когда подземелья во всех ролевых играх были исключительно кишкообразными, составленными из бесконечных тесных коридоров. А дискретная система передвижения партии! А повороты ровно на "пи-пополам"! А склонность к автоматизации сражений, в результате чего игрок мог просто откинуться в кресле и расслабленно наблюдать, способна ли его партия завалить очередную толпу монстров! Demise возвращает нам все эти прелести жизни, не забыв прибавить кое-что от себя.

Начнем с того, что Demise не только онлайновая RPG. Конечно, вы можете подключиться к серверу Artifact Entertainment, создать своего героя и присоединиться к бесшабашному племени шатающихся по подземельям игроков. Никакого PvP (или PK), все исключительно мирно. Как и Everquest, Demise только приветствует взаимовыручку, максимальное взаимодействие между участниками онлайнового брожения. Так, кроме ставшей уже привычной функции объединения в партию, пользователи могут, например, таскать друг друга в морг. То есть, случись вам обнаружить бездыханное тело во глубине сибирских руд, у вас есть полное право поднять несчастного со стылой землицы и отнести в город, где жертва будет немедленно возвращена к жизни. В противном случае несчастному грозит ожидание партии компьютерных игроков — которые не стесняются снимать с трупа все золото, да и приходят через несколько недель виртуального времени.

Кстати, не стоит смеяться. Время в Demise течет неумолимо, персонажи стареют. Если вы склонны постоянно умирать, большая часть жизни вашего героя пройдет в бессознательном состоянии. Не успеете оглянуться, как он постареет, и все труды по его натаскиванию пойдут насмарку. О жестокая реальность бытия!

Александр ВЕРШИНИН

Тренинг прежде всего

К счастью, как в один голос уверяют "Забрало" наши эксперты, клиентская часть Demise вполне самодостаточна, она способна создать для своего владельца несколько замечательных приключений без необходимости подключения к Интернету.

Ребята из Artifact взяли на заметку положительный опыт Diablo, но, впрочем, совершенно забыли привнести в "локальный" вариант Demise институт спасения игры. Результат: все происходящее с вашим героем в любом случае является перманентным — будь то смерть, смена класса или потеря финансовых сбережений — как в онлайне, так и "на дому".

Идея Demise проста и безыскусна, геймплей целиком держится на продвижении героя по классовой лестнице. В отличие от той же Everquest, Demise не способна предложить игроку бескрайние просторы для исследований — чтобы

Экспертиза

Камеру можно вращать как угодно. Но ходить разрешают лишь дискретно!

пользователи не роптали, их запирают под землей, в наполненных ордами монстров катакомбах. Шахтерам поневоле приходится свести свою деятельность к воспитанию боевого духа собственного персонажа, а также пополнению его кошелька. С ростом в классе более сильные respawn'ы монстров заменяют стада слабых, в сундуках возникают магические вещицы, а ожидание партии спасателей занимает все больше и больше времени.

Зато концепция гильдий выглядит весьма привлекательно. В начале жизненного пути любого персонажа вам придется сделать выбор в пользу одного определенного класса. Грубо говоря, все доступные в Demise "профессии" могут быть категоризированы как warrior, mage, thief. Разумеется, с уклоном в сторону добра или зла. От последнего параметра сильно зависят взаимоотношения монстров и персонажа. Большинство из них будут относиться миролюбиво к вставшему на путь зла герою и вступят в драку только после того, как их атакуют.

Что касается гильдий, все они отличаются темпами набора уровней в классе, комплектом заклинаний, а также специальных умений. Что самое приятное, вы сможете поменять "профессию" своего персонажа — при условии, что он отвечает всем минимальным требованиям новой гильдии. Это действительно неплохая идея, тем более что не все гильдии открыты для игрока при генерации персонажа. Некоторые из них (к примеру, Warlock) отличаются слишком высокими требованиями к личным характеристикам героя: подготовка к вступлению в братство warlock'ов может сама по себе занять много времени и сил. Что и требовалось доказать.

Денисий ШРАМОВ,
кандидат ролевых наук

Типичный для Demise screensaver: вы мертвы и ждете своего Шойгу.

Полет по приборам

По мнению наших специалистов, на данный момент игре Demise ощутимо не хватает одной маленькой, но очень значимой детали. Грамотного дизайна.

Интерфейс игры настолько коряв, неудобен в использовании и просто некрасив, что всякие положительные эмоции от красивых спецэффектов заклинаний или цветного освещения отдельных комнат подземелья сводятся к нулю. Воевать магом — отдельное мучение. Если рукопашный бой осуществляется независимо от воли пользователя, то доля реализации заклинаний лежит полностью на плечах человека. Пиктограммы разных групп spell'ов абсолютно неотличимы друг от друга, даже использование уже выбранного заклятья может стать проблематичным. Нагромождение всевозможных меню напоминает кабину современного авиалайнера, где приборы занимают в десять раз больше места, чем окно во внешний мир. Конечно, основной экран можно увеличить, но тогда исчезает мнимая функциональность интерфейса.

Финальный укол зонтиком? Пожалуйста. При отсутствии даже намека на сюжетную линию, музыку, нормальный звук и красивые пейзажи Demise представляется очень своеобразным развлечением. Поклонники хардкорного dungeon crawl безусловно оценят старания авторов игры, но для массового потребителя сей проект может навсегда остаться любопытным артефактом.

Есть ли у вас желание платить за это увеселение? При условии существования Everquest и перспективе скорого запуска Ultima Online 2 — никакого.

Рой ЦАРАПИЙ,
историк, эксперт по дизайну ролевых игр

Маленькие, наглые, зеленые человечки атакуют.

• Справка «Забрала»

Demise: Rise of the Ku'Tan (демо-версия)
Веб-сайт игры:
www.artifact-entertainment.com/demise/news.html
Разработчик/издатель: Artifact Entertainment
Дата релиза: 1-й квартал 2000 г.
Объем демо-версии: 110 Мбайт
Системные требования: Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), PCI SVGA (4 Мбайта), DirectX 7.0.
Дополнительная информация: Бета-версию Demise можно скачать со страницы www.artifact-entertainment.com/demise/getdemise.shtml#demo.

Хит

Planescape: Torment

Смерть нежна

Правда должна остаться где-то там

Ваша любимая газета "Забрало" вступила в новый год в праздничном, приподнятом и даже слегка возбужденном настроении. Тому есть веская причина, имя которой Planescape: Torment. Лучшего начала для Y2K было совершенно невозможно придумать. Даже и не старайтесь. Своим последним, теперь уже "народным" хитом Black Isle Studios еще раз убедительно показала, кто в доме Сатан Клаус. Среди занимающихся разработкой компьютерных РПГ компаний ни у кого не найдется столь же блестящего списка недавних хитов, как у Interplay: Fallout, Baldur's Gate, Planescape: Torment. Впереди маячат Fallout 3, вторая часть легендарной Stonekeep, потомки BG Icewind Dale, Baldur's Gate 2 и отдельный проект Bioware Neverwinter Nights. Впечатляет!

Восхищенная редакция "Забрала"

Многочисленные поклонники уже успели окрестить Torment "РПГ для интеллектуалов", "фэнтезийной Fallout" и еще сонмом сходных в своей пассионарности имен. Разрешите со стороны "Забрала" добавить еще одно определение: гениальный диалоговый симулятор. Вот увидите, в этих словах заключена вся изюминка P:T.

It could be a case for Mulder and Scully

Игра рождена в результате удивительно гармоничного слияния умной, полной злого юмора и загадок сюжетной линии с самым масштабным диалоговым деревом, которое когда-либо создавалось для компьютерной РПГ. Получившееся сверхъестественное существо по имени Torment превосходит по своей убойной силе даже результаты трудов Ravel, одной из наиболее могущественных колдуний вселенной Planescape. Их магия похожа по своей сути: могучий, уходящий ветвями за облака ствол диалога полностью покрыт тонкими цепкими коготками сюжетной лианы. На какую бы далекую ветвь ни запрыгнул разговор, у героя всегда есть шанс внезапно ощутить смутно знакомые нити воспоминаний, вдруг увидеть крохотные зеленые листочки прошлого бессмертного человека, поневоле называющего себя "Nameless One".

Бок о бок со вполне стандартной целью дойти до финальной сцены перед игроком встает еще одна задача, менее очевидная с самого начала. А именно собрать как можно больше информации о несчастном, покрытом шрамами существе, которое отторгает даже смерть. Причем делаете это вы не для того, чтобы изменить заключительный ролик, а только для себя. Потому что интересно. Важно. Какая-то скрытая пружина внутри вас заставляет цепляться за каждый шанс поставить на свое место еще один кусочек головоломки, восстановить фрагмент тонкой паутины человеческой памяти, грубо разорванной во время первой и самой роковой смерти Nameless. Наконец, безумно приятно, что полная картина случившегося с героем всякий раз в последний момент ускользает — достаточно известная, но оттого не менее действенная формула, на которой возведены воздушные замки тех же "Секретных материалов" (последние стали в десять раз хуже, как только маленьких и зелененьких все-таки показали).

Глас вопиющего

На любимую вещь невозможно не ругаться. Почему нельзя было постараться и сделать красивые мультфильмы? Когда огромное тело Nameless One (в очередной раз для него, в первый для нас) ввозят в суицидальные холлы морга, дух откровенно захватывает. Потому что авторы написали для ролика отменный сценарий! А вот если бы над ним поработали художники Origin или Westwood, вы бы просто неподвижно сидели минут пять, судорожно хватая ртом воздух в тщетных попытках усвоить тонны адреналина в крови и оторвать наконец руки от вцепившихся в них подлокотников, — так отходил зал после премьеры "Blair Witch Project". Пища духовная должна равномерно распределяться между мозгом, органами зрения и слуха. Иначе высокий класс продукта по одной графе неизбежно выдаст слабые места в других. Эти талантливые негодяи из Black Isle — взяли и завалили все ролики Torment! Мерзавцы.

Движок тоже плох. Экзотичность построек города Sigil просто невозможно передать в плоском как доска 2D. Вы думаете, что впереди тротуар, а это крыша. Дымоход кажется клумбой, прозрачные люди не мутанты — просто они ходят за дальней стеной дома, но вы так и не смогли осознать, что это дом. Важные двери пропускаются, их элементарно не видно. На экране отвратительный бардак, но в душе спокойствие. Torment все равно хороша. Как говорится, к черту деньги, нам нужны бумаги Флинта!

Жизнь в тумане

С самого начала, с момента подъема Nameless One с каталки для мертвецов, его существование напоминает сплошное дежа-вю. Он пробыл в этих местах такое количество времени, столько раз вот так просыпался в морге без единой зацепки в памяти — кто он такой, кем был и даже как его зовут, — что его жизнь поневоле принимает несколько иное, нежели у обычных людей, направление.

Вместо того чтобы с оптимизмом смотреть в будущее, Nameless постоянно пытается заглянуть в собственное прошлое. Он понимает, что только в загадке его происхождения находится ключ к будущему. Тут и там он натыкается на людей и потомков людей, знавших его когда-то. Периодически Nameless находит след своего предыдущего "я", беспорядочный, хаотичный, бессмысленный. Разумеется, каждая цепочка заканчивается смертью — об этом красноречиво свидетельствуют многочисленные шрамы на теле бессмертного, добрая половина из которых должна была быть смертельной. Nameless One, неспособный умереть человек, легенда, демон, проклятье. Все в одном. Настоящая находка для авторов любой РПГ!

Александр "Scarred One" ВЕРШИНИН

Что ни говори, а invincibility spell и толще, и ярче, и надежней!

Хит

Стрелочника!

Результат — пальчики оближешь

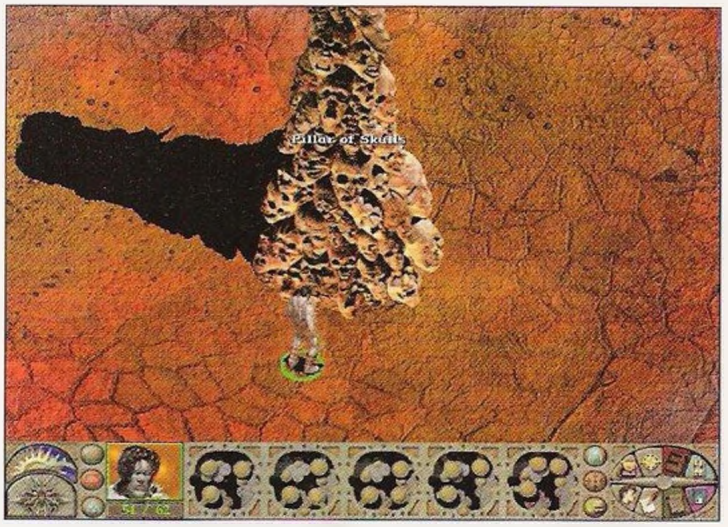
Будущее Nameless в руках его прошлого. Такова узловая идея "стрелочника" Black Isle, которому оставалось лишь правильно разыграть эту блестящую карту. Что наши канадские друзья и сделали, притом блестяще.

Страдающему от амнезии герою не хватало безумного мира, где все происходящее было бы для него не меньшим сюрпризом, чем для самого игрока. Естественная жажда знаний со стороны обоих может быть удовлетворена исключительно посредством диалога. Разговаривать придется много, обстоятельно, тщательно продумывая каждую следующую фразу и внимательно читая реплики собеседника. Planescape: Torment обладает потрясающим воображение набором мельчайших оттенков настроения героя — не падайте в обморок, узрев три варианта лжи и пять вариантов правды в ответ на одну единственную фразу. Опять же, почти каждая фраза имеет свою собственную, уникальную диалоговую ветвь и, соответственно, приводит к эксклюзивному финалу беседы. Каково? Плюс всякий обман, любое данное, а затем выполненное или невыполненное обещание способно изменить alignment нашего бессмертного безрассудного героя.

Вы не ослышались, перед нами еще один артефакт. Нефиксированный alignment бросает Nameless One из жарких объятий Chaotic Evil в райские кущи Lawful Good. Это увлекательный спорт сам по себе. Разумеется, всякому конкретному alignment полагается иметь свой набор реплик для каждого диалога. Чувствуете драйв? Ребята из Black Isle не один месяц корпились над тем самым — рекордно ветвистым — деревом диалогов. Думаю, даже успели проклясть все на свете, включая своего бессмертного подопечного. Зато результат — пальчики оближешь.

Следующими на очереди под микроскопом окажутся действия. Они являются полноправными членами диалогового сообщества имени Planescape: Torment. Ведь Nameless парень решительный, слово у него никогда не находится очень далеко от дела. Поэтому если его покрытого шрамами языка не хватило, чтобы убедить слишком подозрительного могильщика в невинности своего пребывания в морге, он всегда может попытаться схватить парня за горло и сломать ему позвоночник. Или специально сказать что-нибудь так тихо, чтобы собеседник придвинулся поближе, и уже тогда схватить за горло и сломать все, что надо. Или немедленно атаковать. Или очень быстро смыться.

Прошу внимания! Все вышеперечисленное помещается в одном окне, в одном меню выбора. Фантастика, не так ли? Умный в гору не пойдет — вот основной принцип Torment. Зачем драться, если вы достаточно сообразительны и харизматичны? Любую проблему можно решить в ходе переговоров. Достаточно наблюдательный Nameless One заметит, как мимо заблудившийся крестьянин лезет к нему в карман. Умный Nameless One не станет немедленно ввязываться в драку,



Pillar of Skulls. Отсюда вышел Morte. Детишки, сюда попадают черепа тех, кто слишком много врет!

а подумает, следует ли окриком остановить воришку, быстро схватить его за руку или отпустить с миром. Действительно мудрый Nameless One подставит негодяю второй карман — дабы понаблюдать за его техникой и, тем самым, повысить собственные воровские умения, а также получить солидное вознаграждение в XP. Вот это подход к РОЛЕВОЙ игре, коллеги! Сердце поет.

Осторожно прикоснуться к стоящему на посту гигантскому скелету и ощупать кончиками пальцев магию оживляющего его заклинания. Развернуть волшебство вспять, единым махом убив исполина, и получить не только новый spell, но и массу полезных воспоминаний. Так держать! Вытянуть из Ravel все жилы, перехитрить самих себя, выстоять в поединке воли с самым ужасным врагом. Интеллект сильнее стали. О-опс, простите, хинт.

Впрочем, смотря чей интеллект. Когда речь заходит об AI так называемой "партии" (на самом деле, это стадо вставших на задние лапы вьючных мулов), приходится мириться с мрачной действительностью. А именно перманентным одиночеством Nameless One в любой ситуации.

В черепе этого чудовища обитает демон. Добрый, отзывчивый, но ворчливый.

• Справка «Забрала»

НАШ ВЫБОР EXE

Игра: Planescape: Torment
Веб-сайт игры: www.planescape-torment.com
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: Interplay

Графика:	4	Управление:	3,5
Музыка:	Сатори	Сложность:	идеальная
Звук:	4	Сюжет:	∞
Интересность:			♥♥♥♥♥

Суть: Их именами выстелена дорога истории. Перед нами живая легенда, и мы до сих пор не можем понять, почему вы не узнали ее в лицо. Если сбрить волосы, будет Doom. Если нацепить повязку на глаз — Civilization с Command & Conquer. Кастрюлю на голову — и перед вами Fallout. А так лишь Torment, Planescape: Torment.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 8X CD-ROM, SVGA (4 Мбайта), DirectX 5.0+.

Хит

Сказка номер один

Все итоги бессмысленны (вы правы, это любовь)

Включая боевую. Ваши компьютерные партнеры не склонны обращать внимание на нападающих даже тогда, когда их искусственный интеллект, по утверждению услужливого интерфейса, раскочегарен на полную мощность. Единственный комплект мозгов на пятерых обычно находится у Fall-From-Grace, которая, в отличие от всех остальных идиотов-напарников, находится где-то на продвинутом уровне слабоумия. По крайней мере она способна подлечить умирающего коллегу по собственной инициативе! К счастью, милый суккуб с лихвой компенсирует эту полезную привычку склонностью внезапно срываться с места и бежать через весь экран к последнему врагу, виденному партией минут десять назад. Естественно, там она немедленно умирает.

Не плачьте, друзья! Здешние мулы все равно лучше любых других представителей этого славного племени. С ними можно разговаривать. Нет, о чем я? Вести самые настоящие, полноценные диалоги. Каждому ослику есть что рассказать и показать: одних можно развести на полезные в быту предметы, другие способны заставить Nameless вспомнить еще кусочек своей злополучной жизни. Dakkon за милую душу обучит вас боевой философии своего народа. Annah позволит поцеловать, а Fall-From-Grace заставит поторговаться по вопросу чтения ее личного дневничка. Разговоры, разговоры... В реальности Planescape одно слово может открыть портал в соседнее измерение или, скажем, изменить класс главного героя.

Честное слово — даже класс в Torment приобретается со временем, а не отпечатывается на манер клейма при генерации, раз и навсегда. Стоит лишь немного потрудиться, побегать, найти "учителей", как вы превратитесь из воина десятого уровня в мага или вора первого. Еще удобнее, если тренер входит в вашу партию. Тогда счастливчик Nameless сможет менять классы как перчатки, в зависимости от ситуации и сиюминутных нужд. Ну где еще бывает столько веселья в одном флаконе!

Николай РОЛЕВЫХ

Давать Planescape: Torment оценки попросту бессмысленно. Игра не нуждается в похвалах. Наоборот, было бы правильно выделить несколько вызвавших неудовольствие моментов (что, кажется, уже сделали мои коллеги — см. выше. Но я все равно добавлю). Принцесса на горошине — вот образ, исчерпывающе описывающий лично мое настроение.

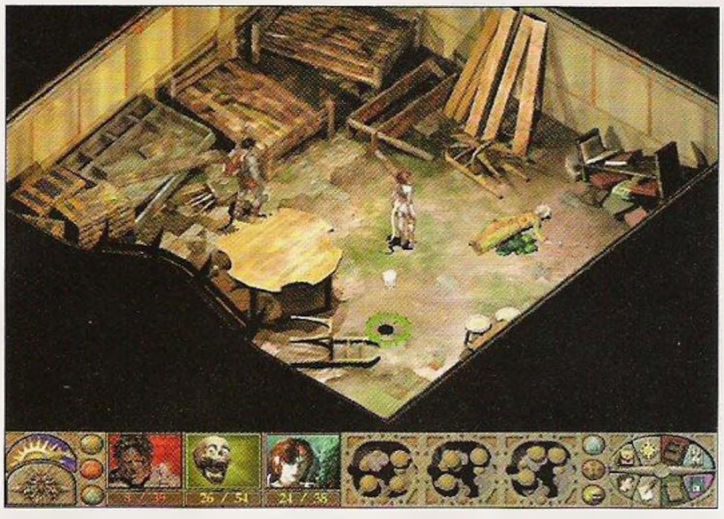
Перины были хороши, слов нет. Но мало! Город Sigil слишком тесен, бессмертному парню негде развернуться. На протяжении почти половины игры нас запирают в пяти крохотных картах. Безобразие, вот как это называется. Torment вообще презрительно относится к большинству атрибутов нынешних ролевых игр. Бескрайние дикие просторы, бесконечные битвы с наседающими со всех сторон врагами, отдых у костра, пение эльфийских песен... Все вышеперечисленные, а также многие другие фэнтезийно-компьютерные сопли авторы P:T взяли и выкинули. Скрипач не нужен! Монстры мешают обстоятельной беседе, а эльфов в Sigil вообще отлавливают — чтобы купировать им уши.

Есть ощущение, что Torment можно весьма удачно пройти solo, на манер Everquest. Девяносто восемь (98) процентов XP все равно выцепляется длинным языком, а не шпагой: за самого крутого abishai гордый охотник получит около 20000 experience-очков, а доставка одной маленькой уродливой сферы принесет 2000000 XP и семь уровней в классе. Вопросы есть? Рукопашная драка переходит в стройбат атавизмов. После Cloudkill, способного измельчить в порошок все и вся на экране, начинаются и вовсе раритетные, эпические на всю катушку заклинания. К каждому из них прилагается красивый мультипликационный ролик, поставленный в стиле Final Fantasy (сама удивилась!).

Пересчитаем: короткая, тесная, пацифистская ИГРА. Вроде бы все. В остальном — гениальная, без конкурентов. О, есть максимально точный эпитет. Бессмертная. Комедия или трагедия — ваш выбор. Ролевая, как никакая ранее. Беспардонно оригинальная. Вы правы, это любовь.

...А какая здесь музыка! Мурашки по коже, легкое покалывание в голове, глаза полуприкрыты, губы в расслабленной блаженной улыбке. Даже серебряные струны Village Theme из первой Diablo не смогут соревноваться с нежнейшим треком Torment...

Ксена ПОЛУЛУННАЯ



Строчные объявления

Прием объявлений в газету ЗАБРАЛО по адресу: Бережковская наб., возле ТЭЦ, спросить Зину.

КУПЛЮ

•Виллу в UO с видом на Serp. Isl., яхту, секьюрити. Оплата наличными, спросить Дениса из 18-й. Т/ф 8-095-232-2261

НАЙМУ

•Килгера для расправы с телеф. хулиганами. Опл. по факт. распр. ОМХ (Амур)

РАЗНОЕ

•Готовлю, прибираю, вышив. на машинке, вяжу носоч., няньч. с дет., спас. зайцев, игр. на балал. 117419, а/я 147, до востр., деду П.Ж.Мазаеву

■Главный редактор А. ВЕРШИНИН

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:
Масса СКАР (зам. главного редактора), Э. ЮСУПОВ (ближневосточное отделение), преп. С. УЗБЕКОВ (ученый секретарь), Д. ШРАМОВ (отдел наращивания опыта без читов), С.САРКАСТИЧНЫЙ (изучение и пропаганда D&D-правил).

■Генеральный директор Андрей "Товарняк" Вермелев (ББ)

ДИРЕКЦИЯ:
Масса Скар, Алексей "Шкварк" Ворчилин, Степан Порезов, Ашот Фингалян.

■Адрес:
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263

■Отдел распространения: (095)232-2165
■Отдел рекламы: (095)232-2261, 232-2263, Галина Рогозина
Подписание номера в печать: 21.00
Отпечатано в Acta Print Oy, Finland

Учредитель и издатель — Издательский дом "В ЗАБРАЛО!", 2000 Тираж сертифицирован 30.500 экз.

1 2 3 4 5 6 8 9 10

ВШ ВЕСТНИК ШОТГАНА

ЕЖЕКВАРТАЛЬНИК

ЦЕНТР МОСКВЫ — **52 РУБ.**; ОДИНЦОВО — **15 ОДН.**; ХАРЬКОВ — **12 ГРН.**; ЕРЕВАН — **200 ДРМ.**; НЬЮ-ЙОРК — **2 БКС.**; ЛОНДОН — **1 ФНТ-СТРЛНГ.**; РИМ — **1000 ЛИР**; БЕРЛИН — **5 МРК.**; ТОКИО — **2500 ЙЕН.**

№ 1

(0001)
1-29 ФЕВРАЛЯ 2000

ЦЕНА СВОБОДНАЯ • ЕКЛМН12345• ГАЗЕТА ВЫХОДИТ С 2000 г. • РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ВЕЗДЕ • АДРЕС «ВШ» В INTERNET: WWW.SHOTGUN.GAME-EXE.RU

QUAKE III: ARENA
Момент истины
Все новые и новые подробности об игре нашей мечты
10

SOLDIER OF FORTUNE
Кровища как она есть
Наши коновалы препарируют OEM-версию игры
16

THIEF 2: THE METAL AGE
Удивительное рядом
Но нам оно запрещено
18

ЕГО ВЫБОР

ВРЯД ЛИ ОН БЫЛ ЛЕГКИМ, НО ГОСПОДИН ПЭЖЭ САМ ТАК РЕШИЛ: БОЛЬШЕ НИКОГДА НЕ ИГРАТЬ В ДЕФМАТЧ. ВИРТУОЗ, ИГРОК КАКИХ МАЛО, ОН УХОДИТ КРАСИВО, ПО-ЦАРСКИ, НЕПОБЕДИМЫМ. ПОЧЕМУ? ЧИТАЙТЕ ЕГО ПРОЩАЛЬНОЕ ПИСЬМО НА СТР.2

ГОРЕ

Отдыхай спокойно, дорогой товарищ!

Прогрессивная мировая deathmatch-общественность понесла тяжелую утрату.

Редакция "Вестника шотгана" вынуждена с прискорбием заявить, что прогрессивная мировая общественность (без сомнения, вся) понесла тяжелую утрату. Как и играл, агрессивно и жестко, окончательно ушел из дефматча столь любимый нами патриарх ПэЖэ, ушел в далекие светлые просторы, где патроны не кончаются, а здоровье и броня нарастают сами собой.

Почтим его память семью минутами напряженного молчания.

Не надо слез, дорогие читатели, сдержите рыдания! ПэЖэ не хотел бы, чтобы о нем вспоминали со слезой в глазах, она так мешает целиться. Смахните непрошенную влагу и ни в коем случае не попадите на металлические части своего оружия (соленая влага — один из самых опасных источников ржавчины!).

Мы берем на себя смелость опубликовать последнюю deathmatch-монографию нашего любимого вождя и руководителя, на ней еще не высохли кровь и чернила, ее не касалась рука и топор редактора. Отдадим же последний долг уважения мэтру дефматча и титану бензопилы, прочитав его опус с подобающим вниманием и уважением!

Коллектив редакции «ВШ»

ПРОРЫВ

The Russians are coming!

Россия в финале Всемирного фестиваля независимых компьютерных игр!

Ах, ах, ах, сколько восклицательных знаков! какой пафос!! русские, которые тоже любят детей, идут!!! Атас. Всем орать дурным голосом "браво!" тридцать четыре минуты.

Но ведь иначе, если разобраться и взглянуть на это дело бес-при-страст-но (то есть не взирая на лица), и быть не могло.

Судите сами: кто вышел в финал-то?

Да K-D Lab'ы (Россия, 236008, Калининград, ул. Тельмана, 73, www.kdlab.com), кто ж еще. Которые что ни год, то какой-нибудь знатный девелоперский приз отхватывают. Вы не в курсе?! Ну как же: в 1998 году их логико-философская шедевралка MOBL имени, не побоюсь этого слова, академика Вернадского стяжала Гран-при на опять же всемирном конкурсе самых оригинальных игр ENIX Game Software Contest. 200 тысяч зеленых рублей (не слабый приз, а?) были унесены августовским (1998 года) ветром, но это нисколько не остановило наших героев на их пути к всемирной славе. Это раз. Два: годом раньше те же, как ни странно, кадавры получили на ENIX Internet Entertainment Contest (нехилый всемирный конкурс) второй приз. Три: изданные в США, Англии, Германии и России "Вангеры", по мнению подавляющего большинства корифеев индустрии, являются одним из самых неординарных проектов 90-х годов. Словом, ЭТИМ отцепить очередной приз, не говорю уж о такой безделице, как финал конкурса, пусть и всемирного, — что в булочную за седьмой бутылкой "3-й Балтики" спуститься.

(Окончание на стр.9.)

В НОМЕРЕ: "Самогонки" (стр 1, 9), Господин ПэЖэ (стр. 2), C&C: Renegade (стр. 4), Sacriface (стр. 8), Пол Джакуэйз (стр. 10), Трент Резнор (стр. 12), Джон Кармак (стр. 14), Speed Demons (стр. 20), Earthworm Jim 3D (стр. 22)

Выхожу один я. Выхожу. Выхожу. И замечаю, что вышло нас уже довольно много, и одиночество, чисто формально, есть, но несколько виртуальное...

ИНФОРМАЦИОННО-ИЗДАТЕЛЬСКАЯ КОМПАНИЯ
«Столичный обрез»

ПРЕЗИДЕНТ
Дмитрий Нетудыхата

ПРЕДСЕДАТЕЛЬ СОВЕТА ДИРЕКТОРОВ
Господин ПэЖэ

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТЫ
Николай Залихватов
Мухретдин Шварц

ФИНАНСОВАЯ ДИРЕКЦИЯ
Любовь Бакс-Яровая

ТЕХНИЧЕСКАЯ ДИРЕКЦИЯ
Евгений Юрченко

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Андрей Хрипелов

ДИРЕКЦИЯ ПО ИЗДАНИЮ И РАСПРОСТРАНЕНИЮ
Сергей Ванюшков

ДИРЕКЦИЯ ПО РЕКЛАМЕ
Галина Занозина

ВЕСТНИК ШОТГАНА

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Господин ПэЖэ

ЗАМЕСТИТЕЛИ
Фраг Сибирский
Михаил Судаков

ОТВЕТСТВЕННЫЙ СЕКРЕТАРЬ
Роман Косенко

РУКОВОДИТЕЛЬ ГРУППЫ СПЕЦКОРОВ
Алекскар Нижинин

РЕДАКТОРЫ ОТДЕЛОВ
Иван Акзэмов — автоматическое оружие
Мсье д'Аркебуз — артиллерия
Батько Бандако — винтовка Мосина
Вождь Большое Дупло — холодное оружие
Учитель Зин Че Стер — установка «Град»
Легат Катасультий — спецсредства
Мистер Кольтов — яды и отравляющие вещества
Пан Пыжевский — помповые ружья
Мадам Револьверсова — бейсбольная бита

ВЕДУЩИЕ ТЕМ
Мишель Рыбакова
ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
Андрей Евстюгов-Бабаев
K-D LAB
Михаил Фишерман
БОЛЬШАЯ ЛИТЕРАТУРА И ГОЛЛИВУД
Лара К.
ФИЗКУЛЬТУРА И АКРОБАТИКА
Петя Д.
ФИДО
Денисий Гуслияров-Матюгов
ДИЗАЙН
Гамлет Маркарян
СЕКРЕТАРИАТ

ОТЩЕПЕНЕЦ

Один в поле

Электроны. Могут ли они быть друзьями?

Оглядываюсь — и вижу: вокруг пачками бегают и радуются жизни сгустки электронов, притворяющиеся людьми. Я, любимый, спаситель человечества, почетный кавалер ордена красного креста и зеленого полумесяца, Великий Мамамуши на планете номер тринадцать в тентуре, чатланин чистых кровей, владелец трех пар желтых штанов и ящика KIJ, трижды капитан команды красных в игре "Кровавый восход без правил", чемпион по перетягиванию Священной Шкуры и заслуженный обладатель значка "Воронцовский водолей", в последнее время замечаю, что мне перестали доверять. На плохо защищенной сползающим бронежилетом шее постоянно чувствуется дыхание чуждой мне электрической псевдожизни, причем постоянно усиливающееся. Нет, я не про ботов, в конце концов они всего лишь "слишком умные" монстры. Я про тех, кто изо всех сил помогает мне спасать вселенную...

ЕСЛИ ВРАГ ОКАЗАЛСЯ ВДРУГ

Началось все довольно давно и безобидно. Помнится, еще в Quake 2, его мать (не к ночи будь помянут), за кадром начал регулярнейшим образом присутствовать тупенький голосок, эдакая руководящая и направляющая роль партии, задающая верную дорогу, которой мы, товарищи, и идем. В Настоящих Играх (DOOM, Quake, да что там — практически везде) все было просто: отступать некуда, позади — Москва, мое личное дело — правое, враг будет разбит, победа будет за нами, мы победим, а они все умрут. Можно делать что угодно, путь один, и он правильный. Максимум — пару раз за игру отвлекут от текущих занятий и напишут экранчик текста от анонимного доброжелателя на тему "какой ты крутой, это что-то"...

Пришел Quake 2 — и электроны самообразовались в некую "организацию", заботливо объясняющую нам, кто мы и что мы делаем, куда дальше идем и на кого нападаем. И это было только начало, барашки на волнах, предвещающие бурю.

Дальше пришел SiN (помните мерзкого мальчишку, завалившего свой стол банками от кока-колы и так и норовящего своим гнусным голоском указать мне, Блейду, что делать дальше?). Shogo, Requiem были классными играми, но время от времени там уже приходилось действовать в компании.

Чем дальше, тем хуже становилось... Half-Life с его охранниками (нет, нет, их можно было и не трогать, пусть бродят, но признайтесь: кто из вас ни разу не позвал этих одинаковых уродцев с собой и не подставил их под пули очередной автоматической пушки?). Kingpin, чуть было не затмивший его, где без помощников вообще было проблематично пройти сложные места. Wheel of Time, где уровень, посвященный совместному выживанию "наших" против "ненаших", воспринимался уже как норма.

Плотная обойма "тактических шутеров", где народ, собравшись плечом к плечу, шел месить злобных террористов или еще кого-нибудь, а игроку надлежало выполнять свою, мелкую, задачу, чтобы Общая Победа выглядела более сладкой.

ПЕРВИЧНЫЙ БУЛЬОН ЭЛЕКТРОНОВ

Создавалось ощущение, что в воздухе повисает все более плотная дымка из электронов, самопроизвольно сгущающаяся во все более организованных и сложных зверей и людей, полных желания to serve and to protect, как американские копы в фильмах. Наверное, именно так и выглядело в свое время (увы, даже я этого не застал, хотя на молодость давно не жалуюсь) зарождение жизни на планете Земля.

Чем позже выходила игра, тем умнее и развитее становились наши помощники, они уже готовы были брать на себя не только общее руководство и чисто вербальное поощрение наших действий, но и активное участие в этих самых действиях. Инициатива, правда, все еще была нашей, но за окнами еще не вечер, игры продолжают выходить, и это поколение игр — отнюдь не вершины.

Вершины образовались как раз к прошлому номеру, аж две сразу. Unreal Tournament и Quake 3: Arena. В них тенденция к обезлюживанию хоть и не дошла до пределов возможного, но весьма и весьма сильно зацепила старомодных любителей спасти на досуге вселенную. Да, да, я о ботах. Вы когда-нибудь пробовали поиграть в CTF в гордом одиночестве? А в качестве участника (что вы, что вы, какой еще лидер? участник — не более) битвы двух команд ботов? Скар-батюшка, хоть и умен не по годам, но еще не понял, что он там не нужен. Боты замечательно разберутся между собой сами, отпразднуют победу и погорюют, проиграв, а потом благополучно вернутся в электронный протоокеан.

СЧАСТЛИВОЕ ЗАВТРА, ГДЕ МЫ НЕ НУЖНЫ

А жизнь тем временем стремительно катится к счастливому финалу. На горизонте проступают в туманной дымке очертания игр-громад, обещающих легкую смерть индивидуалистам-отщепенцам. Типичный пример — Daikatana, где Хиро Миямото не суждено ни шагу ступить в одиночку, Микико и Суперфлай будут опекать и прикрывать его.

Не менее типично появление онлайновых миров (особенно action-ориентированных), где недостающих людей с успехом заменяют роботы. Зайдя на сервер CTF или другой командной вариации UT (а впоследствии и TF2, да и любой другой игры — отныне без такой функции просто нельзя), ты играешь, играешь, играешь, твои товарищи с тобой вполне умно болтают (кстати, вы пробовали общаться с ботами в Quake 3? для каждого из них заготовлены сотни вариантов ответов на разные темы, и они используют их вполне с умом), вы помогаете друг другу выиграть у ненавистного врага, а потом обнаруживается, что среди них не было ни одного живого человека, и с тем же успехом ты мог бы не занимать линию и не страдать от лага, а играть на собственной машине с теми же самыми оппонентами (а точнее, вообще без них)...

Хорошо это? Плохо? Решать нам, голосуя кошельком. Лично мне кажется, что из электронов все равно не получится хороших друзей, лучше бы разработчикам потратить время на конструирование хороших врагов.

А вы что об этом думаете? Напишите мне и ваше мнение (если оно окажется достаточно интересным и будет подкреплено разумными доводами) попадет на страницы "ВШ".

Господин ПЭЖЭ

ДОСЬЕ «ВШ»

Господин наш ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ. как утверждали все, кому доводилось его видеть, родиться не мог вообще. С таким умищем его голова никогда бы не прошла наружу, да и уши зацепились бы.
Если место и время его рождения окутаны мраком, то про учебу известно все. Краткий курс истории партии, три столетия шаолиньского монастыря святого Йоргена и три мировых войны (в последней — оставлен на второй год). В остальных познаниях не нуждается.
В последнее время затих и ушел на покой. После изобретения шотгана потерял интерес к соперничеству, ибо так и не нашел достойного противника. После прохождения Тома Брайдера потерял интерес к противоположному полу. После прохождения Quake 2 потерял музыкальный слух. После прохождения уже не помнит чего именно потерял память. После чего-то потерял рассудок и наконец-то почувствовал себя равноправным членом общества. Чего и вам желает.
В настоящее время еще живет. Где — не помнит. С кем — помнит, но не скажет. Работает над мемуарами и справочником молодого бойца.

НОСТАЛЬГИЯ

Динозавры индустрии просыпаются от спячки, чтобы порадовать нас своими ночными кошмарами. Turrican 3D!

Тукан из урагана

Давайте на секунду забудем о политике и посмотрим на наши родные и любимые игры. Молодежь мечтает о Ларе, и это хорошо и правильно. Другая — такая же — молодежь дает им Лару и загребает денежки лопатой. А старики вроде патриарха ПэЖэ делают вид, что история стоит на месте и выпускают трехмерные ремейки игр, в которые они играли в младенчестве.

Про Sinistar Unleashed напоминать, видимо, не надо: лично ПэЖэ хвалил его в ноябрьском "ВШ" (бывший УЧУ), несмотря на отсутствие геймплея и никакое управление. Про еще более древние экземпляры типа диггера и арканоида вообще лучше промолчать, дабы не будить пыльных скелетов. Но тенденция видна невооруженным глазом: в свое время на "Амиге" родился и вырос шутер из Германии под названием Turrican. За ним последовали сиквелы для Super Nintendo и Genesis. Игра была весьма удачной по тогдашним меркам и быстро стала предметом маленького, но симпатичного культа, впоследствии заглохшего на долгие годы.

Но старики не могут спать спокойно, они жаждут дать молодежи то же, чем развлекались сами, и свято верят, что кому-то это еще нужно. Сейчас стариков развелось даже больше, чем обычно: сиквелы делают аж двое сразу.

Во-первых, "неофициальный". Часть людей, занятых разработкой, несколько лет назад откололась и образовала компанию Factor 5, в полном составе перебравшуюся затем в Штаты и немало сделавшую для игровой индустрии (например игры по Star Wars для Super Nintendo и Nintendo 67). И сейчас они, воспылав ностальгией, трудятся над игрой Thornado для Nintendo Dolphin. Почему Thornado, а не Turrican? Да потому, что права на название остались у фирмы Rainbow Arts, где заправляет "отец" первоначальной игры и автор главного персонажа Манфред Тренц, и она уже работает над продолжением: Turrican 3D для PC (и ходят слухи о переносе на Sega Dreamcast).

Дата релиза пока неизвестна, но игра уже в разработке больше года, так что, надеемся, ждать недолго. Обещают кучу милейших (судя по скриншотам) видов вооружения в духе древнего прототипа, огромные уровни и красивые спецэффекты. Но кто сейчас этого не обещает!..

Иван АКЭЭМОВ

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Turrican 3D
Веб-сайт игры (неофициальный): http://turrican.megapage.de/
Разработчик: Rainbow Arts
Издатель: THQ
Веб-сайт издателя: www.thq.de/
Дата выхода: не объявлена

ДЕТСКОЕ

Без кровищи

Stunt, конечно, GP, но детей все равно жалко!

По себе знаю: детишки — люди мелкие и очень несчастные. У них каждый день проживается всерьез. Тому, кто еще не впал в детство, не понять трагизма ситуации, он слишком быстро забывается по мере взросления.

Нам, детям старшего поколения, было еще сложнее. Нам приходилось не только жить всерьез, но и играть всерьез. Придумать что-нибудь более трагичное, пожалуй, невозможно. Только представьте: из игрушек — сосновое полено и старая половая тряпка. Причем половая — это даже не от секса, а от половицы. То ли дело — нынешние карапузы. Сейчас в типичной детской игрушке наличествует вычислительная мощность хорошей межконтинентальной ракеты (достаточно взглянуть на какого-нибудь Furby, самообучающегося и осмысленно беседующего с детишками; кстати, от фирмы Hasbro, но о ней — ниже), а уж про остальное даже говорить не хочется, настолько все красиво и блестяще.

Предыдущее поколение детей еще могло представить себе сосновые поленья, ибо имело дело с реальными игрушками, пусть и очень технологичными, вроде радиоуправляемых машинок. А нынешнее, как и следовало ожидать, послушно выстроилось в колонну по миллиону и отправилось в светлое будущее, играть в виртуальные игры с виртуальными же друзьями и герлфрендами...

Радуйся, поколение младое, незнакомое. Любят тебя добрые дяди и тети из Team17. Настолько любят, что выползли из-под торговой марки MicroProse, занятой хардкорными играми, и заползли под марку (тьфу-тьфу-тьфу, не к ночи будь помянута) Hasbro Interactive (что, строго говоря, одно и то же). Ну и, натурально, игрушки отныне у них пойдут детские, бескровищные и цветастые. Family fun, тысызыть...

Достаточно глянуть на скриншоты, чтобы понять, что Stunt GP — как раз из этой обоймы. И не просто из обоймы, а еще и параллельно разрабатывается для PC и Dreamcast, и выйдет тоже одновременно, в марте 2000 года. 24 трека, 16 забавных машинок с антеннами, прыгающих, крутящих всяческие "бочки" и "мертвые петли". На трассах набросаны подарки, которые надо собирать, за высший пилотаж начисляют некие бонусы, за каковые можно покупать апгрейды... Есть и некий сингплей (сорок заездов), и по сети на шестерых, и вдвоем по очереди. Все есть. А надо?..

Детишки лихорадочно пытаются наполнить подгузники плодами своего восторга, исподволь зарабатывая близорукость, сколиоз и carpal tunnel syndrome, а мы с вами надеемся, что у Team17, команды уважаемой и заслуженной, все-таки сработает чувство меры и поможет им сделать интересную аркадную гонку. Только вот детей все равно жалко. Для них бы как для взрослых, только лучше...

Господин ПЭЖЭ

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Stunt GP
Разработчик: Team17
Веб-сайт разработчика: www.team17.com
Издатель: Hasbro Interactive
Веб-сайт издателя: www.hasbrointeractive.com/
Дата выхода: март 2000 г.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО

ОНИ НЕ ПОЩАДИЛИ

Ренегаты, они предали святой жанр RTS, трусливо перебежав в кровавое логово Господина ПэЖэ. Увы, это навеки зафиксировано не только в названии их новой игры — Command & Conquer: Renegade...

Титульная карточка: Имя: Louis Castle (Луис Кастль). Кличка: Продюсер. Пол: мужской. Номер: 1298765. Обвинение: предательство.

Имя: David Yee (Дэвид И). Кличка: Артист. Пол: мужской. Номер: 1298766. Обвинение: пособничество в предательстве.

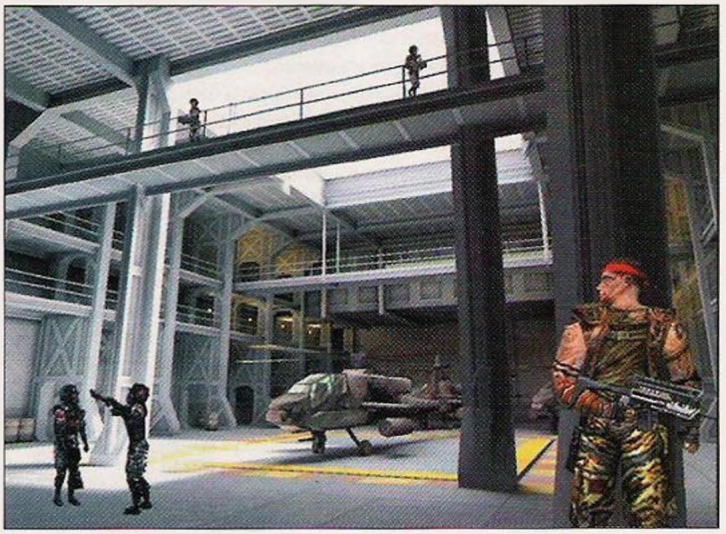
Имя: Colin McLaughlin (Колин Маклафлин). Кличка: Спилберг. Пол: мужской. Номер: 1288767. Обвинение: пособничество в предательстве.

Затемнение.

Голос за кадром: Сегодня этот образцово-показательный процесс известен нам под громким именем "Дело об измене №19890854459712". Сегодня мы знаем, дорогие товарищи, что порок не остается безнаказанным, и за пагубное влечение, дорогие товарищи, не побоюсь этого слова, паразиты на теле нашего светлого общества Стратегий Развитого Риайлтайма получили свои тридцать серебряников от эсерки Крофт, в бессильной ярости, товарищи, скрежещущей зубами по ту сторону баррикад. Нам известно, товарищи, что прогрессивная молодежь вероятного противника, в едином порыве высоко подняв над головами бюсты основоположников Развитого Риалтайма О.М.Х. и А.Г.О., требует выдачи перебежчика Кастля, в конце 1999 года совершившего переход через границу вместе с двумя сообщниками, которых, товарищи, развитая молодежь вероятного противника, без сомнения, осудит суровым, но справедливым, самым гуманным в мире судом Д.Линча.

Общий план: Роскошный сельский пейзаж, слегка зеленоватая земля, оранжевый отлив неба в утренней дымке. Огромная по размерам карта. Горы на горизонте, небольшие домики и деревья, пенная река, крохотный водопад и мост, всем знакомые по C&C, но почему-то выполненные в раскрасивом 3D. Движок, без сомнения, очень мощный. Цветущая тиберриумная жнива у подножия гор. Она светится.

Голос за кадром: Вы видите уникальные архивные кадры. Ничто не предвещало беды в режимном конструкторском бюро Westwood, где, скрывая свое истинное лицо, сотрудничали обвиняемые. Вы думаете, дорогие товарищи, что это кадры из с нетерпением ожидаемого проекта светлого будущего C&C 2000?



ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Command & Conquer: Renegade
Веб-сайт игры: www.westwood.com/games/ccuniverse/renegade/
Разработчик/издатель: Westwood
Дата выхода: весна 2000 г.

НЕТЛЕНКА

Остров головорезов

Игра Knights — так ли это смешно, как думают в Digital Infinity.

Рыцарь без образа — безобразный рыцарь. Голова у него большая, слишком большая, если только шлем с широченным забралом можно назвать головой, а все остальное — ручки, ножки, меч — маленькое. Еще имеется куцый алый плащик, достающий до земли только по вине вышеупомянутых коротких ножек. И кто бы мог подумать, что такие уродцы — завзятые забияки и дуэлянты! Никто.

Digital Infinity на три четверти завершила процесс выпуска из себя нетленки Knights и думает, что это очень смешно. Думаете, это очень смешно, да? Мы что, выглядим так, будто нам очень смешно?

Пресловутые "Анрил Т." и "Квейк А." безнадежно испортили людей, пропагандируя злые принципы классических файтингов в мягкой и безвольной пастве гуру ПэЖэ. Путь бусидо, дорога воина. Сингл благородного FPS успешно маскируется под турнир мордал комбата, с секретными персонажами и аренами, с бесконечными компромиссами между доблестью и чувством собственного достоинства, именуемыми уровнями сложности. Нигде, знаете ли, так наглядно не демонстрируется, что такое уровень сложности.

Издеваться над непугаными дефматчерами — одно дело. Отстрел, можно сказать, по лицензии. А тирания над вымирающим видом аркады обыкновенной — браконьерство. Если рыцари с огромными головами и имеют где-то право на существование, то исключительно в трехмерном заповеднике Зельда-Краш-Марио-Рэйман-далее-без-остановок, словом, в легкомысленно мультяшном мире невыносимой легкости консольного бытия. На слайдах Knights — свободная камера, остроконечные башенки замков на крохотных островах, соединительные желоба, переполненные разноцветными бонусами и оттого похожие на радугу, очевидные цвета между водой и небом.

Но никому нет дела до ваших светлых идеалов. Желаете бежать, прыгать по головам неуклюжих тварюшек, скатываться по желобам и расправляться с огнедышащими драконами на каждом из островов утрированно средневекового королевства? Морально устарело. Головастые рыцари заражены синдромом Кармака, они — кровожадные убийцы, готовящиеся свести счеты. И они их сводят.

Турнир, самый настоящий дефматч — вот удел несчастных уродцев. Преследуя друг друга по зеленым лужайкам, они что есть мочи колотят по огромным шлемам маленькими мечами, швыряются магией, хватают бонусы в желобах и снова колотят. Вот и вся музыка. Три режима турнира, небольшие мини-квесты в чистые аркадные поля в промежутках между дуэлями. Вы думаете, что видели бессмысленную трехмерную аркаду? Сначала посмотрите вот на это.

Кровожадные детишки, стравливающие своих оловянных солдатиков, страсть как любят конструктор "Лего" — и в Knights маленьким тиранам, способным переколотить все шлемы и вырасти в многообещающих лидеров тоталитарных режимов, с радостью предоставят возможность изуродовать маленький островок по собственному образу и подобию. Возводить монументы культа своей личности, сооружать и разрушать замки (необязательно в данной последовательности). Кроссовком, как говорится, твердым встать куда надо. И ведь встанут, не извольте беспокоиться.

Бомба упадет летом неприкаянного двухтысячного года.

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Knights
Разработчик: Digital Infinity
Веб-сайт разработчика: www.infinity.nl/
Издатель: Project Two Interactive
Веб-сайт издателя: www.project2.com/
Дата выхода: грозное лето 2000-го

Александр БАШКИРОВ

ДАЖЕ ХАРВЕСТЕР!

Крупный план: Оранжевые скалы, узкий каньон, по которому движется транспорт GDI. Из ниоткуда выскакивают шесть ракетных мотоциклов NOD. Навстречу им выезжают два огнеметных танка. Выстрелы, взрывы, рев пламени. Изображение застывает. Аплодисменты.

Голос за кадром: Но враг не дремал. С глумливой изобретательностью Кастль добился присвоения проекту говорящего названия **Command & Conquer: Renegade** и, переманив на свою сторону слабохарактерных Дэвида, ставшего ведущим дизайнером, и Колина, назвавшегося техническим директором, а также еще ряд сотрудников, проходящих по делу свидетелями, принялся за свое черное дело.

Общий план: Камера парит над усеянной горящими обломками землей. Пехотинцы NOD празднуют победу. Неожиданно половину кадра занимает мускулистая спина бравого бойца с красной повязкой на голове. Камера поворачивается, виден M-16 в руках коммандо. Подняв карабин к плечу, боец отчаянно стрейфится, поливая бегущих пехотинцев огнем.

Голос за кадром: Человек, которого вы видите на экране, коммандо. Как ни прискорбно, товарищи, но это так. Ветеран Первой Тибериумной, подбадривающий соратников своим неизменно мужественным "I got a present for ya!", пал жертвой козней банды Луиса Кастля. Подделав документы отчетности, один из людей Кастля исключил из трехсотстраничного списка подверженных управлению юнитов нового C&C все остальные позиции. Более того, как вы можете видеть, с хладнокровным расчетом первоначально свободная камера была подвешена — куда бы вы думали, товарищи? — да, прямо за спину героя войны. Позднее Кастль будет отрицать свою вину, он будет говорить, что не желал никому зла, хотел сделать Renegade похожим на нейтральные Tribes, а вовсе не на оппортунистический T<вымарано цензурой>b R<вымарано цензурой>r. Но как иначе объяснить ту адскую комбинацию из M-16, дробовика, снайперской винтовки, пулемета Гэтлинга и трех брусков трехсекундной взрывчатки C4, что злодейский разум вписал в ведомости в графу "Снаряжение"? Видели ли ветераны, пережившие танковый раш в сибирских окопах, видели ли они бойца, способного нести на себе такое количество дорогостоящего народного оружия?! Нет, товарищи, не видели!

Интерьер: Внутренние помещения Temple of NOD. Черные стены, вентиляционные решетки, трубы теплоснабжения. Неплохое, хоть и несколько грубоватое 3D. Молодец в красной повязке врывается, расстреливая бегущих техников из дробовика.

Крупный план: Рука, оставляющая на черном металле брусок пластической взрывчатки.

Общий план: Бегущий коммандо, черная громадина Temple of NOD, разваливающаяся в конусе пламени.

Голос за кадром: К пункту обвинения "Разбазаривание стратегически значимой собственности", дорогие товарищи, прибавился еще один — глумление над святыней. Все участники Тибериумных войн знают, каким кошмаром наяву, грозой детей был Temple of NOD. Извращенный ум Кастля сделал его доступным для туристов вероятного противника. И не только...

Один за другим, быстрые, накладывающиеся друг на друга кадры: Obelisk of Light, вздымающийся в голубое небо, разлетается тучей черных осколков, оставляя лишь дымящийся остов. Hand of NOD в натуральную величину медленно и величественно заваливается на бок. Взрыв, тучи ревущего пламени застилают картину.

Голос за кадром: Кроме того, Кастль обвинялся по пункту "Угон частного транспортного средства". Более дюжины автомашин, ранее принадлежащих организациям NOD и GDI, были варварски наделены реалистичной физической моделью. Безжалостный маньяк не пощадил даже беспомощный харвестер!

Черно-белые документальные кадры: Машинист харвестера, спящий в тибериумной жниве. Коммандо, проникающий в припаркованный агрегат. Рев двигателя.

Голос за кадром: Наше печальное повествование, дорогие товарищи, близится к неумолимому и логическому концу, но позвольте для полноты картины морального разложения Кастля дополнить список злодеяний еще одним. Уберите детей от голубых экранов, товарищи.

Общий план: Идиллическая картинка: трое солдат братства NOD привычно отжимаются на кулаках. Крайний беззвучно падает. Далекий раскат выстрела снайперской винтовки. Соседние пехотинцы бегут, выкрикивая "Alarm!". Новый выстрел. Раненый пехотинец падает, схватившись за ногу. Третий все еще бежит, ему навстречу спешит подмога, из-за бараков выезжают ракетные мотоциклы. Выстрел.

Голос за кадром: Да, товарищи, вы не ошиблись. Мало того что честный рядовой стратегической армии оказался наделен позорным, вредным интеллектом. Этого кровожадному Луису Кастлю было мало, и он наделил его системой повреждений.

Замедленный повтор: Пехотинец падает, держась за ногу. Кадр застывает на его искаженном лице.

Голос за кадром: И вот итог, дорогие товарищи. За преступление против всего мыслящегося человечества, выразившегося в многократном и преднамеренном нарушении норм Конвенции Клонов, а также использование в антигуманных целях светлой вселенной Command & Conquer, что неминуемо приведет весной 2000 года к выходу C&C: Renegade, Кастль и его банда приговорены заочно. В списке мировых преступников они находятся сразу за Кейном.

Кадр: Зверская рожа Кейна, перечеркнутая крест-накрест.

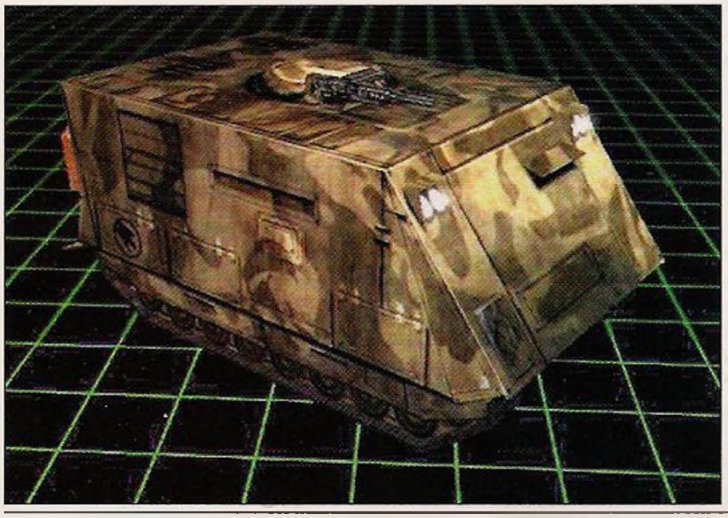
Голос за кадром: Что стало с Кейном, нам всем известно, дорогие товарищи. Исполнить приговор уже вызвался доброволец...

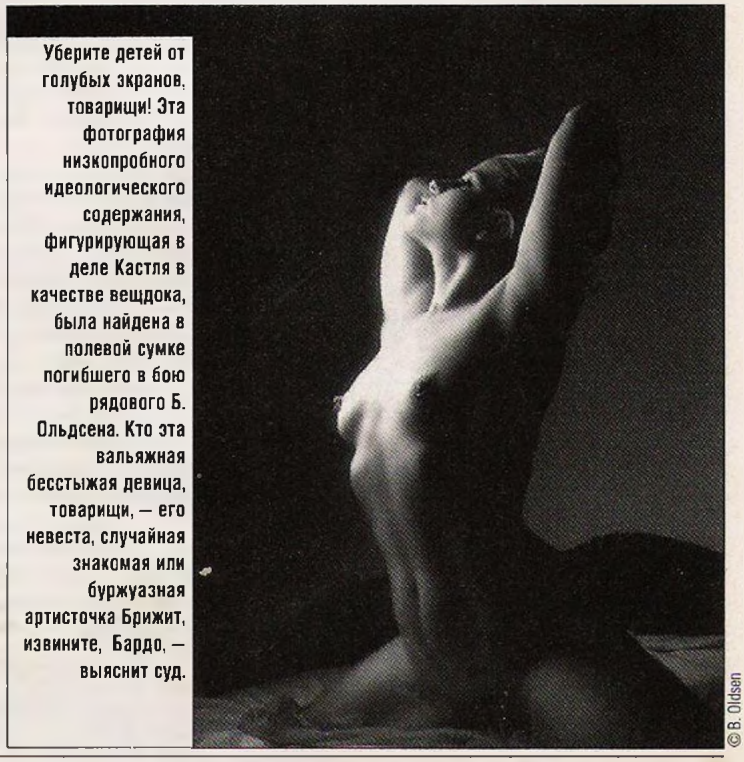
Крупный план: Спина мускулистого бойца, повязывающего вокруг головы красную ленту. На столе валяется M-16 с подствольным гранатометом, дробовик и три бруска пластиковой взрывчатки. Звучит патриотическая музыка.

Голос за кадром: Good luck!

Титульная карточка: END OF BRIEFING

Фраг СИБИРСКИЙ,
спецкор «ВШ» — из зала суда





Уберите детей от голубых экранов, товарищи! Эта фотография низкопробного идеологического содержания, фигурирующая в деле Кастля в качестве вещдока, была найдена в полевой сумке погибшего в бою рядового Б. Ольдсена. Кто эта вальяжная бесстыжая девица, товарищи, — его невеста, случайная знакомая или буржуазная артисточка Брижит, извините, Бардо, — выяснит суд.

© B. Oldsen

НЕСТАНДАРТ

Налетай — подешевело!

Все уже обнаружили на нашем диске исходный код Quake? Как это "не все"? Так не бывает! Впрочем, если вас почему-то (но почему?!) не интересует Quake, загляните на www.descent2.com/ddn/sources/descent2/ — там лежит чуть менее хитовая, но ничуть не менее полезная для собственных разработок штучка (надеюсь, уж о конкурсе игр никто не забыл?): исходные тексты Descent II. Правда, не хватает немного звукового и модемного кода низкого уровня, так что для компиляции ее, штучку, придется малость потискать и подергать, но в остальном полный Descent II версии 1.2 налицо. Ну а собрав все в кучу, не забудьте подложить данные от полной лицензионной игры — без них оно будет тупо смотреть на вас и отказываться шевелиться.

Мадам РЕВОЛЬВЕРКОВА

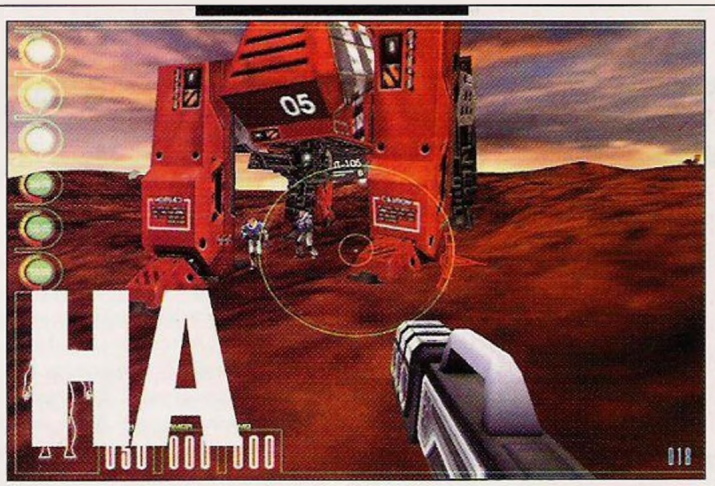
Угнетенные меньшинства не сдаются

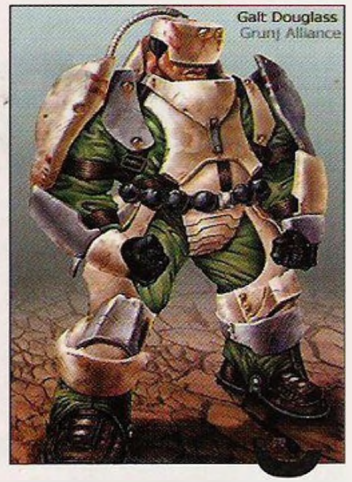
После неосторожного рассказа в декабрьском номере "ВШ" (бывш. УЧУ) о том, что довольно многие (Valve, Raven) потихоньку отказываются от тяжкого труда по изготовлению игр для Macintosh, старикан ПэЖэ с трудом выгреб из почтового ящика тяжелую охапку ругательных писем от возмущенных фанатов, обвиняющих его лично в проблемах далеких заокеанских фирм и перечисляющих в двух строках "огромное количество самых крутых игр", вышедших за всю историю на "Маках". Обрадовавшись живой и непосредственной реакции читателей, он все же решил, что потока их радостей ему не пережить. Как вы, возможно, уже прочли в передовице, его нет в наших рядах, но дело его живет, так что под этот поток буду подставлять свою рано полысевшую голову я, его любимый заместитель по помповым ружьям. Итак, фанаты, занимайте боевую стойку и затачивайте перья. Не вечно на вашей улице будет глухое молчание, иногда и вам, забытым, обламывается мелкий, но красивый подарок. Нынче таким подарком работает Unreal Tournament. Он вот-вот (в январе) появится в магазинах, ибо в конце декабря "позолотел". Да и линуксоидам надо удружить: сообщить им радостную новость о выходе коробок Quake 3: Arena для их любимой операционной системы. Все в магазины "Мосторга"!

Пан ПЫЖОВСКИЙ

Пря-зря-вля-бля-ой!

Джон Кармак, тот самый, великий и ужасный, хотя и без очень длинных волос, женится. Окончательно и бесповоротно. Что тут можно сказать, кроме "По-





НА БЕЗЫМЯННОЙ ЗВЕЗДЕ

Краткий свод правил поведения "разработчика с уклоном".

Скрипят стропила. Под светом далеких звезд растут стальные гиганты. Стройными рядами маршируют пехота в боевых скафандрах. Под шагами их старших братьев — боевых двуногих роботов имени Ковпака — содрогается плац. В небе ревут дюзами сияющие звездолеты. Спит мирным сном усталый фантаст, со счастливой улыбкой забылся изможденный шизофреник. Они знают, что их покой охраняет разработчик с уклоном в сайенс-фикшн.

Разработчик с уклоном — это не профессия, это состояние души, образ жизни. Разработчик с уклоном (далее РСУ) — это звучит гордо. Быть РСУ — не только большая честь, но и большая ответственность. В этом небольшом руководстве мы ознакомим тебя, читатель, с правами и обязанностями РСУ.

Вот, к примеру, старый, законченный РСУ со стажем — SingleTrac. Член клуба анонимных РСУ с одна тыща девятьсот... года, отметившийся в анналах научной и фантастической нетленкой Outwars по Ханлайну.

Первое правило РСУ: Будь готов. Всегда будь готов к тому, что тебя назовут злостным плагиатором, изготовителем клонов, будут преследовать озлобленные толпы и, возможно, бить.

Следствие из правила 1: Готовьтесь к худшему, но надейтесь, что бить не будут.

SingleTrac, изготовившую на коленке эпос о войне со зловредными жуками, били много и часто. За битого РСУ, как известно, дают двух надеющихся на лучшее. Так что их новое творение Rock — наступление на всех фронтах. Шутер от первого лица, одновременно про пехоту в боевых скафандрах, шагающих роботов и космические корабли. Если делать — то по полной программе, если бить — то ногами. Возможно, ты не поверишь, читатель. Возможно, будешь прав, что не поверишь.

На одном, да и то весьма невразумительном движке адекватно заделать полеты на истребителях и возню пехотинцев — задача не для слабонервных. Почему же, были молодцы, замахивались... Где они сейчас? Неблагодарный это труд, читатель...

Второе правило РСУ: Всегда надейся на то, что твою игру будут проходить три раза. Не пройдут — не надо, не очень-то и хотелось, но надеяться-то никто ж не мешает...

Следствие из правила 2: Верьте в себя, авось пронесет.

Вот и имеются в Rock три воинствующих организации, каждая из которых держит в активе все три типа юнитов, но специализируется на одном. Названия берутся... ох, лучше уж не будем об том, откуда они берутся, читатель. Grunj Alliance, к примеру. Чем плохо? Альянс, понимаешь ли, Грунджей. Пусть специализируются на боевых скафах. Побольше, разных видов, да чтоб со снаряжением. Готово. Скафы делятся на Снайперов, Подрывников и Штурмовиков, плюс еще специальные Десантные, предназначенные к загрузке в трюмы грузовых кораблей.

Для властелинов вакуума и околопланетной атмосферы подойдет что-нибудь эдакое... DarkShyne Techocraty, скажем. С кораблями определиться куда проще — истребители, десантные да грузоперевозчики. Ну и роботы... Наученные горьким опытом, SingleTrac придумали собственных: RAV (Robotic Assault Vehicles — незамысловато, правда ведь?). Самых разнообразных форм и пропорций. Есть двуместные, на манер вертолета — стрелок и пилот, есть такие, что сами способны загрузить в брюхо пару десантников. Наиболее широкий ассортимент — у... конечно же, у Directorate, у кого же еще! Остались мелочи. Разные ресурсы для каждой организации. Разные апгрейды. Оборудование.

Как и Outwars, Rock не простой шутер, а командный. Третье правило РСУ: Скрой свой жанр так, чтоб никто не догадался. То есть если у тебя в жанровом определении нет хотя бы жалкого клейма action-strategy, то на высокий титул РСУ нечего и рассчитывать. У Rock такое клеймо есть. Более того, плюнуть нельзя, чтобы не угодить в упоминание о том, что такое клеймо есть. Скажем, можно вовсю прыгать между кораблем, десантным вельботом и экспертом-взрывником, проникающим на вражескую базу, суть одновременно исполнять роли

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Rock
Разработчик: SingleTrac
Веб-сайт разработчика: www.singletrac.com/
Издатель: GT Interactive
Веб-сайт издателя: wwww.gtgames.com
Дата выхода: осень 2000 г.

прикрытия, подкрепления и собственно виновника торжества. Страшно подумать, сколько усилий надо приложить, чтобы вести более-менее масштабное сражение... Посидели на орбите, готовя вторжение, затем на Землю, размещать войска, на вельбот за свежей партией, обратно на Землю — свалить из снайперки вражеского пилота, захватить его костюм и продержаться до прибытия кавалерии. Это еще самый короткий пример... Пилот корабля может нацепить костюм и сунуться в пекло. Парни в турелях могут повторить пример погибшего героя. Патриотизм, значит... Почему никто не упоминает о бравых парнях, бросающих своих роботов на произвол судьбы и отсиживающихся в безопасных пилотских креслах?

По 30-10 миссий в каждой кампании. Хоть на Земле, на каких-то там европейских радиоактивных свалках, хоть на цветущем Марсе, хоть на орбите далекой безымянной звезды... Все пехотные операции, соответственно, в искусственных джунглях жилых гермозон. Интересно, поместятся ли там роботы... Ну и, конечно, дабы оправдать название, бои космических мастодонтов в астероидных полях.

И последнее правило нашего руководства по РСУ: Обещай AI. Даже если у твоих программистов белая горячка, сами враги не доделаны, а система триггеров напоминает Q2, все равно обещай. Народ это любит. Опытные SingleTrac говорят, что их AI будет обвинять тебя в тупости при каждом неудачном приказе. Вот идеал, к которому должен стремиться каждый РСУ!

Примечание ко второму, дополненному изданию "Руководства": Если вас часто спрашивают о дате выхода вашего детища в свет, выучите вежливые аглицкие слова: "Fall of 2000". Ни к чему не обязывает, а обнадеженному собеседнику будет приятно...

Фраг СИБИРСКИЙ

БЛА-БЛА

Prey по переписке

В компании Magic Lantern Playware очень любят поговорить.

Увы, новички традиционно мнят себя пророками. И в то время как столпы индустрии могут позволить себе делать "просто-просто стратегии, просто-просто RPG и просто-просто шутеры!", свежеродившиеся компании вынуждены долго и многоречиво описывать свой "коренным образом новый" подход к разработке игр. При этом ключевым в их спичах обычно является слово "focused"...

Текущий экспонат — компания Magic Lantern Playware (MLP) — "focused" на абстрактной субстанции под названием "playware". Авторское определение этого термина, данное президентом MLP, бывшим сотрудником 3DRealms Полом Шутемой (Paul Schuytema), звучит так: "Playware-игра — это игра, в которую легко научиться играть, но довольно трудно достигнуть определенной степени мастерства". Чувствуете гениальность? Я тоже — нет.

Вышеупомянутого Пола помимо прочего отличает умение говорить. Говорить много и интересно, а главное — беспредметно. К примеру, на просьбу рассказать немного о разрабатываемой игре, он весьма подробно, упоминая своих многочисленных родственников, поведал о том, как в одну из бессонных ночей у него родилась Концепция, причем детальная настолько, что с того знаменательного момента он может "играть" в нее "у себя в голове". При этом про саму игру — ни слова. Ни до, ни после. Короче! Вырвать у него какие-нибудь более менее значимые подробности о **FORTS** пока не удалось никому. Что, впрочем, неудивительно, парень в свое время работал над Prey и в PC Gamer, а значит, сказки плести умеет основательно.

Реально же игра разрабатывается лишь с августа-99, и, скорее всего, авторы еще сами до конца не осознали, каковой она в итоге будет. Предполагается, что в сюжете будет мелькать нечто китайское, а игрока лишат возможности напрямую управлять своими подопечными. Вот.

Роман КОСЕНКО

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: FORTS
Разработчик: Magic Lantern Playware
Веб-сайт разработчика: www.mlantern.com
Дата выхода: не объявлена

здравляем!"? Разве что добавить немного деталей... Его избранницу зовут Анна Канг (Anna Kang), не так давно она работала в id директором по развитию бизнеса, а затем, в декабре прошлого года, круто развернулась и ушла создавать собственную компанию: Fountainhead Entertainment. Так уж случилось, что еще до прихода в id они с Кармаком встречались, а не так давно обвенчались. Свадьба назначена на январь (опс! наверное, уже состоялась...), после чего молодожены отправятся в свадебное путешествие, естественно, на Гавайи. За что можно сразу же похвалить Анну (кроме деловой хватки, само собой — такого завидного жениха окрутить!), так это за правильный подход к жениху-программисту. В свадебное путешествие, по ее настоянию, кроме сексуальных купальных костюмов они захватят и компьютер, чтобы Джон не умер от недостатка свежего рентгеновского излучения...

Мистер КОЛЬТОВ

Избыток праздников

Молодежь имеет полное право не помнить, но знать все равно обязана. Как раз в конце 1999 — начале 2000 года, когда и делается этот номер "ВШ", праздники и годовщины плодятся, как кролики. Гарный хлопец Ромеро (или гарна дивчина? за волосами не разберешь) решил напомнить народу о недавних. Всего шесть лет назад (если быть точным, 10 декабря) родился DOOM. Тот самый, великий, провозвестник новой веры и новой эры. Ромеро помнит, как они пытались залить shareware-версию на FTP-узел университета штата Висконсин, но ничего не получалось — слишком много народу сидело там, ожидая, пока вожделенный гостинец выложат. Каталог, где должна была появиться игра, был забит файлами с именами типа "when.is.it.coming" и "hurry.up.id". Но в конце концов они упросили сисопа узла поднять количество одновременно подключенных пользователей до 250 и еле-еле пробились и выложили. Как изменился мир после этого дня...

А девятого была охота за бешеным багом, приводившим к тому, что DOOM, если его оставить в работающем состоянии подольше, умирал. Выяснилось, что все дело было в счетчике (длинном, четыре байта), который переполнялся. Он тикал 140 раз в секунду, да еще и не инициализировался в начале (и потому переполнялся быстрее)...

Ну и, само собой, надо вспомнить Spear of Destiny — 18 сентября (7 лет тому назад), DOOM II — 10 октября (5 лет) и Hexen — 31 октября (4 года). Ура, товарищи!

Батько БЕРДАНКО

КОМИКСЫ

НЕДОСТОЙНЫЙ

Издательство комиксов с очень правильным именем "Темная лошадка", крепко взявшись за руки с Cryo Interactive, работает над игрой Hellboy.

В очередной раз мы видим, как в игре создания дьявола грозят захватить мир, и не братья по вере, а одинокие безбожники-атеисты приканчивают их, размахивая не святым крестом, а богопротивными громыхающими железками. Вот и малоизвестное у нас издательство комиксов с очень правильным именем Dark Horse (темная лошадка), крепко взявшись за руки с Cryo Interactive, работает над такой игрой. Автор комиксов — Майк Миньола, название — Hellboy. Впрочем, как раз сейчас идет работа над фильмом по тем же самым комиксам, так что есть шансы, что именно фильм послужит прототипом.

Воистину, времена меняются. Дети идут против отцов, отцы теряют уважение детей, и ад получает все большую власть над душами. Конечно, Царь Тьмы не одержал и не может одержать победу над чистыми душами, крепкими в своей вере в Господа, но, судя по играм, которые выходят в наши дни, ничего хорошего в ближайшее время ожидать не стоит, человек слаб...

Про саму игру неизвестно пока почти ничего, кроме ориентировочной даты выхода (и на PC, и на PlayStation ожидается в конце 2000 года), так что надежда на ее богобоязненность пока остается. Обещают гибрид action-adventure, со странным главным героем по имени Hellboy (адов мальчик, а?), обожающим исследовать паранормальные явления. (Боже мой, они называют дьявола паранормальным явлением!) Да и полигонов у них явно мало. Нет, эта богопротивная игра недостойна моего и вашего внимания!

Легат КАТАПУЛЬТИЙ

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Hellboy
Разработчик: Dark Horse
Издатель: Cryo Interactive
Веб-сайт издателя: www.cryo-interactive.com/
Дата выхода: конец 2000 г.

НА СТЫКЕ

Шахматы в жанре Action

Следующая игра от Shiny потихоньку приобретает очертания.

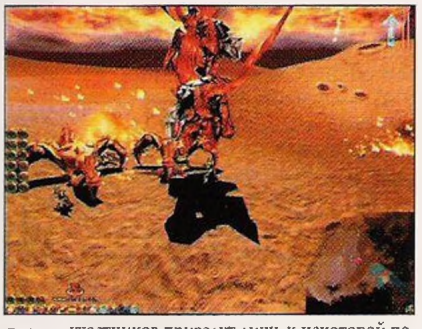
Милый ангелочек по имени Боб из игры Messiah вот-вот долетит до середины Днепра, где и встретится с птицей, летящей в обратную сторону. Мы, само собой, будем его ждать, но и прицеливаться на будущее никто нам не запретит. Тем более что следующая игра от Shiny уже потихоньку приобретает очертания.

Понятно, что информации пока немного, да и игра выйдет не завтра, но уже известно, что называться она будет Sacrifice, движок в ней останется все тот же, да и по смыслу, кажется, что-то от Messiah в ней проглядывает.

Дэйв Перри (Dave Perry) из Shiny чуточку показал и рассказал, хотя и не слишком много. Играться, похоже, будем опять от третьего лица, за абстрактного волшебника в рогатом шлеме и развевающемся плаще. Вокруг проявится немалых размеров открытое пространство с холмами, зданиями и прочим.

А геймплей... Геймплей, по словам Дэйва, будет похож на шахматы (о как!). У каждого уважающего себя волшебника (а другие долго не живут) есть свой алтарь. Именно он связывает тебя с собственным, личным, богом. Ты — самый мощный персонаж, ибо бог дает тебе силу и магию. Твоя цель — принести кого-нибудь в жертву на чужом алтаре, тогда тамошний бог перейдет на твою сторону и наделит тебя новыми силами и заклинаниями. Как легко понять, в такую игру отлично вписывается мультиплеер. И он будет, впервые в играх от Shiny.

С чисто формальной точки зрения игра напоминает Command & Conquer, только в честном 3D. Специально для нее изобретен особый интерфейс для командования подчиненными монстрами: на кнопки кликать не надо, жмем правую клавишу мыши, вокруг курсора появляется набор пиктограмм в виде креста, мы просто двигаем мышь в нужную сторону (там тоже могут появиться дополнительные команды и т.д.) и отпускаем кнопку. Постепенно игрок делает эти движения все быстрее, и к концу игры довольно сложные телодвижения мышью осуществляются еще до того, как "иконки" появятся на экране, что должно быть довольно удобно.



Почему, собственно, в заголовке присутствуют слова "в жанре Action"? Да потому, что, по словам Дэйва, "у нас куча заклинаний и монстров, но играется это все вовсе не как C&C или StarCraft, где нужно строить и строить, прежде чем можно сходиться стенка на стенку, в Sacrifice все вертится вокруг драки".

От Messiah здесь осталась очень полезная технология RT-DAT, а все остальное написано заново. RT-DAT, если кто-то забыл, позволяет разработчикам делать модели очень детальными, а дальше на каждом кадре система упрощает их, поддерживая постоянную величину fps. То есть даже драки с кучей участников приведут лишь к некоторой потере красоты, но не к замедлению, и это правильно.

Кстати, обо "всем остальном": движок весьма специфичен. Заклинания легко и естественно могут, например, менять ландшафт. Скажем, берем вулкан — и он вылезает из-под земли, по нему стекает лава, огромные огненные камни сыплются на врагов. Весь мир можно разнести на части. Нука, кого эта перспектива не радует? Нет таких? И это тоже правильно.

И о финансах. Валютой здесь служат души. Попало камушком по головушке — и полетела душа в свободный полет. Победитель ее забирает и — либо превращает в собственного монстра, либо оттаскивает на алтарь и приносит в жертву богу, получая дополнительные заклинания.

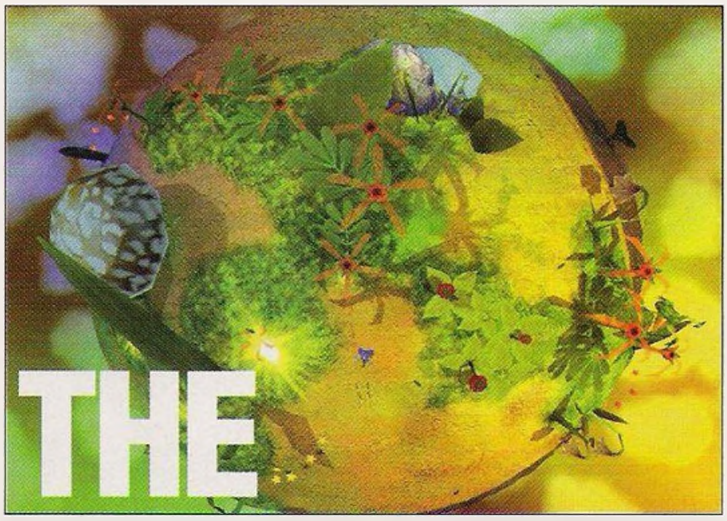
Короче, этим летом может появиться нечто забавное на стыке между стратегиями и action. Ждем-с. С двух сторон ждем-с.

Батько БЕРДАНКО

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Sacrifice
Веб-сайт игры: www.sacrifice.net
Разработчик/издатель: Shiny
Веб-сайт разработчика: www.shiny.com
Дата выхода: лето 2000 г.

(Окончание. Начало см. на стр.1.)



RUSSIANS ARE COMING!

Идем дальше? Угу. Что есть этот хваленый Всемирный фестиваль независимых компьютерных игр (GDC Independent Games Festival, www.indiegames.com), проводимый такими малоизвестными во всем мире компаниями, как Miller Freeman, Inc. и Microsoft?

Да ничего особенного. Из огромного количества высокопрофессиональных, а главное — весьма и весьма своеобразных, леворезьбовых (это одно из главных требований Фестиваля, навскидку в качестве примера могу привести игру Mindrover, одного из победителей прошлогоднего конкурса, который нынче попал в нашу Тему номера) игровых проектов со всего земшара до финала добираются лишь жалкие единицы. И кто их авторы (не говорю уж про судей)?! В этом году среди девяти финалистов семь игр оказались американскими (что бы они понимали в леворезьбовых игрушках, казуалы несчастные!), одна канадской и одна — верно! — российской. Нашей. Родной. Кадилабовской. Успех это? Да какое там! Полное фиаско, провал позорный. Вот если бы эта великолепная девятка состояла из восьми российских игр (пять от K-D Lab и три, ладно, так и быть, от "Нивала") и одной, к примеру, украинской, це було б діло. А так... Кадавры, они привычные, а Россия и весь славянский мир снова в пролете. Чему здесь радоваться, спрашиваю я вас...

Наконец, давайте разберемся, КАКАЯ кадилабовская игра вышла в финал Фестиваля (который, скорее всего, и назовет ее лучшей в марте-2000, в городе Сан-Хосе, США, на Всемирной конференции разработчиков компьютерных игр), и ваще — достойна ли она такой чести, представлять нашу единственную и неповторимую Родину Россию на недружественном буржуйском конкурсе.

Сомневаюсь, глубоко и искренне сомневаюсь, друзья! Ибо в финал вышла никому неизвестная игра с сомнительным, двусмысленным, почти асоциальным названием "Самогонки" (она же "Moonshine Runners"). Они, K-D Lab'ы, нескромно называют ее "уникальной". Они утверждают, что она использует их собственную технологию, оригинальную графику и музыкальное сопровождение, а также их новые игровые идеи. Но так ли это, читатель?

Отнюдь! Искореженная, увечная, чьей-то жестокой рукой лишенная пошагового управления (своей основной "фичи"!) великая и неповторимая "Мехосома", заслуженно воспетая нашей газетой в 4-м номере за прошлый год, — вот что такое эти сомнительные "Самогонки". Вы должны знать эту правду, товарищи, как бы тяжела она ни была. Но почему, почему так произошло, почему мы лишились великой "Мехосомы" и получили взамен какую-то, простите, "Самогонку"? Кому они теперь нужны, эти "фэнтезийные гонки на причудливых сборных машинах с богатым применением магических заклинаний в ходе состязаний"?

Чтобы узнать ответ на этот вопрос, мы были вынуждены допросить президента компании K-D Lab Андрея "КранКа" Кузьмина, проходящего по делу о гибели "Мехосомы" главным подозреваемым. Вот его собственноручные показания, которые мы приводим в абсолютно аутентичном виде, дабы вы оценили всю глубину падения этого человека и его, с позволения сказать, компании:

"История рождения этого проекта непроста. Ранее уже было объявлено о разработке игры "Мехосома" с весьма необычным для гоночного жанра походовым игровым принципом. В течение нескольких месяцев мы пытались свести воедино передовую 3D-технологию визуализации с задуманной пошаговой концепцией управления. Однако вскоре стало очевидно, что выбранное сочетание не отвечает нашим требованиям к гармонии всех аспектов игрового процесса, а именно возник конфликт между 2D-управлением и 3D-представлением. В силу чего на определенном этапе было принято решение разделить дальнейшую работу на два направления.

3D-технология, арт и идея гоночных состязаний на собранных из отдельных уникальных деталей машинах в волшебных мирах с применением большого количества магии легли в основу работы над новым проектом, получившим название "Самогонки". Походовую же концепцию гонок было решено воплотить в отдельном исключительно онлайновом проекте с использованием web-based-технологий, что как нельзя лучше подходит для этих целей.

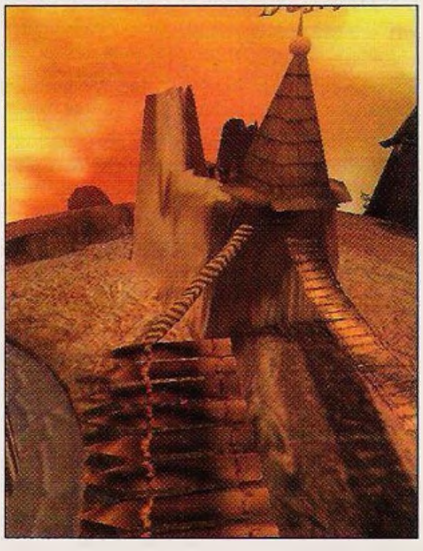
"Самогонки" принадлежат к популярному во все времена виду компьютерных развлечений — аркадным гонкам по установленным трассам на скорость с возможностью навредить противнику. Продукт имеет своей целью занять определенную нишу в этом жанре, а именно стать для всех и каждого веселыми волшебными гонками! Игроку предлагается принять участие в состязаниях на скорость по причудливым миниатюрным фантастическим планеткам на собранных из самых неожиданных неживых и живых агрегатах аппаратах, в которых каждая деталь дает свое уникальное магическое заклинание, направленное либо против соперников, либо призванное помочь игроку. Вас ждет оригинальный фэнтезийный сюжет, рассказывающий об истории этого мира и определяющий нелинейную структуру трасс и цель игры. В конце каждая планета бросает игроку вызов в виде состязания с боссом.

Технически "Самогонки" используют Direct3D и требуют наличия обычного 3D-ускорителя. Минимальные требования включают Pentium 200 и 32 Мбайта ОЗУ. Рекомендуемые аппаратные спецификации чуть выше, но вовсе не чрезмерны. Игра строится на нашей собственной 3D-технологии, включающей в себя визуализацию сложных полигональных открытых пространств и объектов, объемные цветные источники света, точный расчет теней, отражающие поверхности, разнообразные particle-эффекты и многое другое..."

Не знаю как вам, друзья, а мне все ясно. Это кощунство и отговорки, но мы будем играть в "Самогонки" до одури. А еще, повторюсь, быть этой игре лучшей на пресловутом GDC Independent Games Festival.

Вот увидите.

Андрей ЕВСТЮГОВ-БАБАЕВ

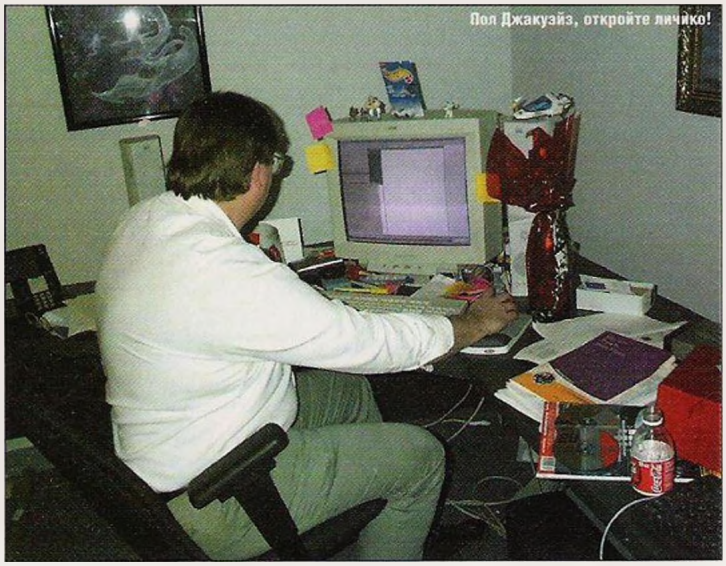


ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: "Самогонки"
Веб-сайт игры: www.kdlab.com/mr/rus/
Разработчик: K-D Lab
Дата выхода: 2-й квартал 2000 г.

ПОЛ ДЖАКУЭЙЗ, ДИЗАЙНЕР ID SOFTWARE: «ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ

Предновогоднее интервью наших корреспондентов с человеком, без которого этот праздник был бы чуточку грустнее.


Пол Джакуэйз, откройте личико!

Возможно (заметьте, всего лишь "возможно"), Игра не есть банальная сумма нескольких строчек из столбика features на фирменной коробке. Возможно, Игра суть нечто большее, нечто оригинальное и самостоятельное, чтобы остаться собой, даже лишившись какой-то своей части. Однако кто сейчас возьмется утверждать, что без возможности создавать собственные уровни, текстуры, звуки, то есть изменять контент игры, DOOM II — бесспорно одна из Игр — был бы столь же популярен в широких кругах играющей публики?

Всем нам хочется хотя бы на миг (а кому-то и на час, день, год... — в зависимости от амбиций) почувствовать себя Богом, или, если угодно, Творцом. И пусть объектом творения будет лишь маленький, неприметный в толпе себе подобных уровень для, увы, совсем невселенских игр, ощущения от самого акта созидания стоят того...

Именно поэтому, несмотря и даже вопреки тому, что в сегодняшних играх от id (да и не только от) точек для приложения творческой энергии страждущих значительно больше и помимо контента можно уже практически переписать игровой код (исключая, правда, графический движок и некоторые другие "системные" вещи), нам показалось, что разговор с **Полом ДЖАКУЭЙЗОМ (Paul Jaquays)**, *дизайнером уровней* небезызвестной компании id Software, одним из создателей эпохалки по имени Q3A, в которую мы с удовольствием играли даже в новогоднюю ночь, будет интересен всем (кто хоть сколько-нибудь интересуется "изнанкой" компьютерных игр) и каждому (кто... точно: хотел бы приложить свои знания и таланты в этой области человеческой деятельности). Слушаем Пола.

— Пол, мы знаем, что вы проделали чертовски длинный путь, прежде чем занять свое нынешнее кресло в центральном офисе id Software. Расскажите, как вас угораздило очутиться в индустрии компьютерных игр, а главное — заняться такой эфемерной штукой, как "дизайн Q-уровней".

— Если заглянуть очень далеко назад, то должен не без удивления заметить, что в 2000 году исполнится двадцать четыре года с тех пор, как я вообще работаю над играми, и это не считая того, что еще подростком я развлекался рисованием настольных игрушек и делал фигурки главных героев популярных в то время комиксов (таких, например, как X-Men от Marvel или New Gods от DC). Реально же моя "игровая" карьера началась с оформления небольших настольных игр фантастического жанра — вроде Chitin I: The Harvest Wars, изданной компанией Metagaming.

Когда в 1976 году, учась в колледже, я вместе с парой друзей издавал, то есть писал, редактировал и рисовал, журнал под названием "The Dungeoneer", посвященный, как легко догадаться, играм серии Dungeons & Dragons, то, разумеется, и думать не думал, что все это настолько серьезно. Тем не менее я так увлекся своими "игрушками", что после окончания колледжа очутился в компании Judges Guild, купившей лицензию на создание D&D-игр и активно этим занимавшейся, где и начал работать художником, а также "дизайнером приключений" (переведите-ка сами это загадочное "adventure designer". — **Ред.**). Работа была весьма интересная, но так уж вышло, что приблизительно через год я решил уйти в "свободное плавание" и довольно долго промышлял контрактами на создание дизайна игр и сопутствующей графики, пока совершенно случайно ни попал в Coleco (известная в свое время контора по производству приставок и видеоигр, конкурент Atari. — **Ред.**).

К тому времени Coleco уже выпустила Big Wheels (едва ли не самая культовая игра 80-х. — **Ред.**) для Telstar (тоже довольно продвинутая для тех лет игровая приставка, поддерживавшая и руль, и даже пистолет. — **Ред.**) и карманный электронный футбол. Вместе с еще одним "контрактником", Майком Стэкполом (Mike Stackpole), мы работали над РПГ для прототипа весьма нестандартной карманной игры, поддерживавшей сканер штрих-кодов и синтез речи. Да, если вы знакомы с американской фантастикой, то это именно тот Майк Стэкпол, что написал серию книг Rogue Squadron для компании LucasArts. К сожалению, вышеупомянутая ролевая игра так и не была выпущена, но я был принят в штат Coleco в качестве дизайнера игр, а через некоторое время возглавил группу, разрабатывавшую видеоигры для ColecoVision и компьютера ADAM, а также еще целую кучу проектов под Atari 2600 и Intellivision.

Сегодня большинство дизайнеров, что работали тогда под моим началом, считались бы как минимум "помощниками продюсера", несмотря на то что они вообще не касались никаких бизнес-аспектов. Фактически мы были первыми дизайнерами-"непрограммистами", но индустрия в целом еще не была готова признать тот факт, что дизайном игр могут заниматься люди, ничего не понимающие в программировании. Кстати, значительная часть ребят из моей команды (а также некоторые другие творческие сотрудники Coleco) до сих пор активно работают в индустрии... Так вот, в 1984-85 годах рынок видеоигр неожиданно обрушился — и мы одними из первых оказались на улице...

После Coleco я вернулся к ролевым играм (имеются в виду "настоящие ролевые игры", "бумажные" РПГ. — **Ред.**) и в течение шести лет занимался оформлением настольных игр и иллюстрированием журналов, писал и редактировал сюжеты для игр по мирам Dungeon & Dragons, а также спродюсировал полдюжины оригинальных книг по видеоиграм. Кроме того, я успел поработать над несколькими компьютерными играми, из которых, правда, только две были в итоге опубликованы: 4x4 Off Road Racing и The Lord of the Rings, Vol.1. В 1993 году меня пригласили в TSR (это создатели Dungeon & Dragons) на должность художника, я, как ни странно, согласился, и в итоге еще три с половиной года рисовал книжки и коробки для игр.

Потом, почти одновременно с финансовым крахом TSR, в 1997 году, мне неожиданно пришло приглашение на собеседование из id Software, по результатам которого мне, несмотря на то что я тогда вообще ничего не слышал о Quake (не удивляйтесь: я же был страстным поклонником "Макинтошей"!), предложили работу...

— Занятная история, Пол, очень занятная (почти из серии ЖЗЛ), но из нее не совсем, вернее — совершенно неясно, как вы все-таки стали "дизайнером уровней"... Или мы чего-то не понимаем?

— Я, наверное, и сам этого не понимаю, но мои официальные обязанности в id — это действительно создание игровых уровней. В то же время, в столь маленькой компании, как наша каждый должен уметь делать еще что-то помимо своего основного занятия. Так, например, во время работы над Quake 3: Arena я занимался не только дизайном уровней, но и слегка "писательствовал".

Сначала мы вместе с Полом Стидом (Paul Steed) работали над именами и

ГОДА АЛЬПИНИЗМА»

характерами игровых ботов, сочиняли для них реплики и т.п. В связи с чем на мою долю выпала поддержка контактов со сторонними литераторами, которых мы нанимали для создания руководства к игре и "полировки" наших реплик. Мне же пришлось собирать воедино все, что они наработали, редактировать это, дополнять новой информацией, а позже — писать официальные "советы по игре" (hint guide). А еще раньше я обнаружил, что ничего не могу понять в записках Брайана Хука (Brian Hook) о шейдерах (shaders, см. нашу справку в прошлом УЧУ-номере, стр. 22. — Ред.), о чем и сообщил ему. Инициатива наказуема — меня назначили автором руководства по работе с шейдерами. И еще одно: в процессе работы над уровнями я нарисовал несколько текстур, но, думаю, то же самое можно сказать почти о любом, кто их (уровни) когда-либо создавал.

— У вас богатый "D&D-опыт", а значит, большинство игр, над которыми вы работали, должны были иметь сильную сюжетную линию. Оказывает ли сей факт какое-либо влияние на ваши нынешние изыски в action-жанре?

— Я думаю или, как минимум, надеюсь, что во мне скрыто множество талантов. Действительно, большая часть игр, над которыми я работал, — адвенчуры (не квесты, конечно, а именно "приключенческие игры". — Ред.), однако если исключить из их числа все некомпьютерные и неприставочные, то среди оставшихся окажется довольно значительное число action-проектов. Тем не менее "D&D-опыт", как вы выразились, подталкивает меня к созданию как можно более сложных сооружений, максимальному использованию 3D и, так сказать, архитектурному дизайну. Кстати, если вы посмотрите на мои уровни для Q2 и на некоторые карты из D&D-игр вроде "Caverns of Thracia" или "Dark Tower" от Judges Guild, то, должно быть, заметите определенное сходство. Кроме того, мой "D&D-опыт", в той его части, что отвечает за умение связно излагать мысли на бумаге, очень пригодился мне при написании и редактировании нескольких сотен страниц реплик ботов.

— Мы уже спрашивали одного из ваших бойцов — Кристиана Анткова — о том, какое из искусств оказало наиважнейшее влияние на облик Q-сериала. Ваш ответ, Пол...

— Ага, откуда мы черпали вдохновение... Разумеется, источников было несколько, в том числе фантастические кинокартины (вроде Bladerunner и Aliens) и эта странная штука по имени "аниме". Само собой, мы проштудировали кучу книг по архитектуре — как готической, так и современной, изучали различные стили освещения, даже приглашали театрального специалиста по освещению... Что же касается музыки, то здесь у нас такая какофония вкусов, что вряд ли имеет смысл говорить о каком-то определенном влиянии.

— По вашему личному мнению, что изменилось в компании после ухода из нее такого популярного в игроманской среде господина, как Джон Ромеро (John Romero)? Бытует мнение (не только в России, разумеется), будто именно Ромеро был идеологическим стержнем игр id Software...

— Не думаю, что я имею право высказывать свое мнение по этому поводу. Как вы поняли, я не работал с Джоном. Более того, за три года, прошедших с момента его ухода, в компании было много других кадровых перестановок. Тем не менее, если вы так уж хотите знать мое мнение, мне кажется, что было бы слишком наивно связывать какие-то изменения в играх с уходом из id этого человека.

— Так сложилось, что Quake отпечатался в памяти одного из нас (Ромы Косенко. — Ред.) окрашенным в, по большей части, коричневые тона со слабой примесью синего; Quake 2 заменил синие краски желто-оранжевыми, но сохранил некоторую монотонность, присущую первой части. Когда же мы увидели Quake 3, первым бросился в глаза тот факт, что палитра стала значительно богаче. Вы вообще верите, что доминирующий цвет может каким-то образом повлиять на популярность, а значит — и продажи игры? В то же время, не кажется ли вам, что сегодняшние игры намного красочнее (или пестрее?) реального мира?

— Лично я люблю "сильные", насыщенные, цвета, в том числе и в играх, в том числе и из-за того, что они резко контрастируют с окружающей нас действительностью. Если общая колористика игры соответствует ее дизайну и поддерживает нужную атмосферу, то не так уж важно, какие конкретные цвета ее составляют (и откладываются в памяти). Если же присутствует заметный дисбаланс, то покупателей у такой игры будет мало. Что же касается окружающего нас мира, то он, право же, все еще значительно богаче красками, чем игры, потому как... гм... не ограничен системными требованиями. К счастью.

— Будучи дизайнером, умудренным колоссальным жизненным опытом, вы просто обязаны дать пару советов начинающим разработчикам, в том числе российским. Как легче всего стартовать в игровой индустрии? Какими навыками нужно для этого обладать?

— Легче всего попасть в игровую индустрию человеку, имеющему навыки... разработчика игр. Еще легче это сделать человеку, который обладает целым букетом талантов, необходимых девелоперу. Кроме того, неплохо бы иметь некоторое количество примеров успешного приложения данных талантов, дабы было что демонстрировать потенциальным работодателям. Неплохой вариант — участие в разработке интересной, а главное — популярной модификации какой-нибудь "солидной" игры. При этом у вас есть все шансы продемонстрировать свои творческие способности, техническую компетентность, а также умение работать в команде, что тоже весьма важно. Поддерживайте знакомства с другими разработчиками, известными и не очень. Действуйте профессионально.

— Существует мнение, что именно дизайн уровней и графика — это те киты, на которых ныне покоится благополучие игр. Вследствие широкого распространения 3D-акселераторов и налагаемых ими ограничений графические движки стали выглядеть достаточно одинаково, поэтому единственный способ быть замеченным — создать выдающийся арт, текстуры и, само собой, отличиться суперуровнями. Что вы об этом думаете?

— Во-первых, я абсолютно не согласен с утверждением, что все движки стали выглядеть одинаково. В мире всегда найдется несколько команд, которые на шаг впереди остальных. Более того, у каждой команды, у каждого человека, у каждой утилиты свой стиль и особенности, которые нельзя не заметить в готовом продукте. А вообще, качественная игра — это не нечто, сделанное для того, чтобы быть замеченным, наоборот — это результат осознания и принятия единственности того, какой эта игра должна быть.

— Мы никак не можем обойти этот вопрос — об Unreal Tournament. Если говорить прямо, что вы чувствовали, когда Epic выпустила "первую в мире дефматч-ориентированную игру" раньше, чем id? Как вы думаете, это их собственная идея или они просто следовали в вашем фарватере?

— Увы, не играл, не знаю, лишь стоял за спиной играющих, так что... Создание "сугубо сетевой" (или "дефматчевой") игры выглядело для нас как следующий, вполне очевидный после FPS шаг. Думаю, теперь можно предположить, что точно так же считали и в Epic, хотя, признаюсь, полтора года назад мы были весьма удивлены и даже возмущены этим их решением, учитывая, что в Unreal были большие проблемы с сетевой поддержкой. Впрочем, судя по высказываниям некоторых ярых UT-приверженцев в конференции на сайте Q3A, проблемы эти успешно решены...

— Может быть, не очень тактичный вопрос, но все же... Тяжело ли работать с Джоном Кармаком? На что больше похоже общественное устройство id — на демократию или диктатуру?

— Однозначно — на диктатуру. Если кто-нибудь из разработчиков будет говорить вам, что в их компании демократия, поверьте, он лжет (ну, или кривит душой). Кто-то должен иметь право принять окончательное решение, без какого-либо голосования. Но, несмотря на то что у id Software сейчас три владельца и все они принимают активное участие в разработке, никто не пытается учить меня или кого-то другого, как делать свою работу, хотя результат, конечно же, должен отвечать поставленной задаче.

— И последний вопрос, Пол. Простите, но мы не можем его не задать — иначе нас не поймут читатели. Что дальше? Следующий Quake, четвертый по счету, или абсолютно новая игра, с новым названием?

— Мы уже давно работаем не только над нынешним, но и над следующим проектом, однако, поверьте, не в моей власти сказать вам большее. В свое время вы все узнаете, сейчас же мы просто наслаждаемся завершением очередной работы. Надеюсь, как и вы!

Вопросы задавали
Роман КОСЕНКО и Господин ПЭЖЭ.
Ответы уточнял и записывал
Роман КОСЕНКО

ЗВУКИ КУ

ИЗЯЩНЫЕ ИСКУССТВА НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

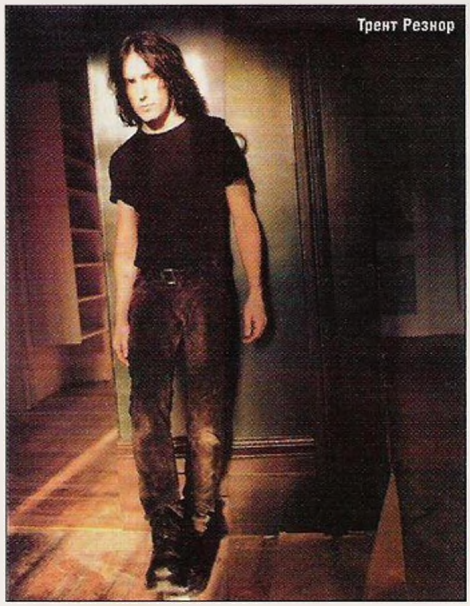
Q3A и музыка: Трент Резнор на этот раз остался не удел. В чем причина?

После благополучного, как смеет утверждать автор этих строк, релиза Quake 3: Arena наступило время выяснения деталей, подробностей и тонкостей. А их немало. Позвольте мне, как знатоку музыки, слушавшему Баха в авторском исполнении, приступить к публичному прояснению.

Источников информации у меня два: уже знакомый читателям "ВШ" Кристиан Антков (Christian Antkow) из id и лично Трент Резнор (Trent Reznor) из джаз-банды Nine Inch Nails (да, да, тот самый, что сотворил саундтрек к Quake).

Первый, Кристиан, очень огорчен, что почти все вокруг уверены в том, что саундтрек к Quake 3: Arena полностью создан группой Sonic Mayhem. Нет, само собой, они принимали участие, ровно наполовину (шесть композиций из 12), но было бы поистине недостойно мушкетера умолчать о том, что остальную половину написали Билл Либ (Bill Leeb) и Крис Петерсен (Chris Petersen), в прошлом отметившиеся своим участием во Front Line Assembly/Delerium.

В этом легко убедиться: заглянув в PAK-файл с помощью любой программы для просмотра ZIP-файлов, например WinZip, вы обнаружите наличие шести файлов вида sonic*.wav и шести fla*.wav (правда, некоторые из файлов fla* разбиты на две части: вступление и зацикленную, но это не меняет их количества).


Трент Резнор

А вот второй, Трент наш Резнор, сильно огорчен, и я его отлично понимаю и полностью присоединяюсь к благородному делу выведения на чистую воду приспешников кардинала, готовых на все ради презренного металла.

Лучше всего будет просто процитировать его слова: "Когда я работал над недавно вышедшим двойным альбомом Fragile, то понял, что, создавая композицию, я представляю себе какую-то картину и затем подбираю под нее музыку, и очень стараюсь передать настроение и ощущения. Пожалуй, самым интересным с точки зрения творчества для меня было бы, если бы Дэвид Кроненберг (David Cronenburg) позвонил мне и сказал: "Парень, сделай мне звук к фильму, не просто утрамбуй туда побольше попмузыки, а озвучь по-настоящему". Я бросил бы все, над чем сейчас работаю, и попытался бы это сделать.

id Software, те самые парни, для которых я сделал Quake (да, Трент — форменный скромняга! — **Ред.**), попросили меня поработать над Quake 3, но им нужны были рок-песенки, а это меня не интересует. И я сказал им: если вы когда-нибудь соберетесь делать что-нибудь интерактивное и мрачное и вам понадобится настоящий саундтрек — скажите мне об этом. Я не собираюсь ваять еще один "Lost Highway", я устал от таких вещей. Есть в этом что-то от проституции: запихнуть поп-музыку в саундтрек, просто чтобы получился сборник на продажу. А вот в фильме "Natural Born Killers" использование музыки в качестве коллажа меня действительно заинтриговало, это была настоящая работа, и я действительно горжусь тем, как она была в итоге сделана."

Резюме, на мой взгляд, очевидно: Трент глубоко прав, по крайней мере в той части, где говорит о проституции. Музыка для игры (или фильма) не имеет права на существование, если делается по принципу "берем имя погромче, даем написать новый альбом и втыкаем то, что получится, в готовую игру/фильм".

Эй, кто-нибудь, сделайте что-нибудь интерактивное и мрачное и позовите Резнора вовремя!

Мсье д'АРКЕБУЗ — специально для «Вестника шотгана» из Ньюйоркской консерватории

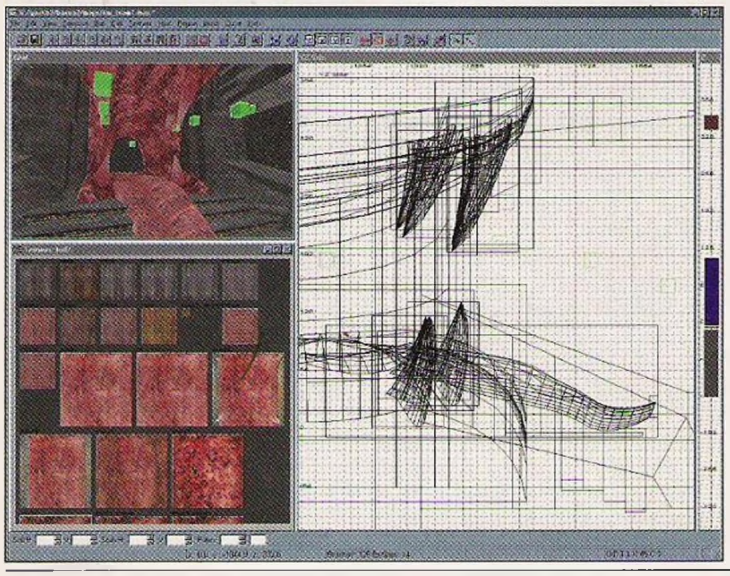
УРОВНИ

Карты пошли по рукам

Уровни Q3A — каков творческо-технологический цикл их появления?

Когда кто-то (или что-то) идет по рукам, это хорошо. Для всех, включая ее саму (или его самого, разумеется). Отбросим куртуазность и обратимся прямо к первоисточнику, которого так хорошо подцепил коллега Пыжовский.

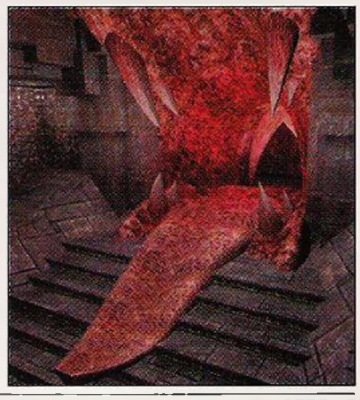
Помнится, еще Тим Виллитс (Tim Willits) в свое время шокировал весь Привоз рассказом о том, как уровни в id крутятся по рукам, теряя всякую индивидуальность, зато набираясь жизненного опыта. А Пол Джакуэйз, на чьем бенефисе мы сегодня присутствуем, поделился с народом деталями этого процесса.



В целом, конечно, все происходило довольно моногамно. Дизайнер обсуждал идеи с группой дизайна и садился рисовать. Разовьет, бывало, концепцию геймплея, установит общий архитектурный стиль, да и передаст дитятко на воспитание кому-нибудь еще, дабы проблемы с кривыми пофиксить, почесать геймплей маленько и, возможно, добавить силикона в архитектуру.

Потом ко всеобщему веселью присоединялись художники — то спецмодельку какую поставят, то текстурку вытатуируют. Грубо говоря, из простой сельской девчушки в грязном переднике они делали светскую даму, знающую толк в кавалерах и за харчи не отдающуюся. Как говорит Пол, "почему-то все снаружи id жаждут разложить роли наших дизайнеров по полочкам, а вот я должен отметить, что не только Кевин Клауд (Kevin Cloud) и Адриан Кармак (Adrian Carmack), но и ВСЕ остальные работали над уровнями". Более того, Пол еще долго посыпает паркет реверансами в сторону Кеннета Скота (Kenneth Scott), который, кажется, в большинстве деток-уровней вполне может обнаружить собственные фамильные черты (он и "set design" делал, и модельки, и текстуры, а вовсе не только шкуры, как думает малообразованная публика).

Мадам РЕВОЛЬВЕРКОВА



ВСЯ ПРАВДА

Потерянное поколение

Все ли наработки тестовых версий Q3A попали в финальный релиз? Отнюдь!

Вы еще помните Пола Джакуэйза (Paul Jaquays), дизайнера из id Software, интервью с которым опубликовано страницей раньше? Так вот, похоже, он единственный в этом рассаднике мирового зла, кто хоть иногда о нас, простых пользователях, думает.

Вот, к примеру, свежий примерчик: не поленился человек, не побоялся стереть пальцы о клавиатуру и выдал-таки народу два чемодана компромата лично на г-на Кармака Дж. и на его прислужников, утаивающих от простого народа то, что ему, народу, положено.

Помните старые скриншоты Quake 3? Все-то вы помните, памятливые мои... Так вот: там было полно вещей, которые впоследствии как бы невзначай выпорхнули из игры и осели в темных подземельях Кремля, тьфу, id Software. И вот наконец-то свет на эту мрачную тайночку пролит!

Модельки с лицами дизайнеров игры. По словам Пола, они предназначались для тестирования нового формата моделей (MD3), и когда Стид и Кармак с ними наигрались, короткая, но мрачная судьба бедняжек была предрешена. Как отметил Пол, "даже среди весьма эклектичного набора окончательных моделей эти были бы не на месте". И, как и потерянные уровни (о них мы еще расскажем), они были сконструированы таким образом (использование шкур из нескольких компонентов, например), что в финальной версии без переделок просто не заработали бы.

Системы частиц. Помните ту умопомрачительную пушечку, из которой стреляет Хаего на древних шотиках? По мнению Пола, это одна из ранних вариаций на тему плазмагана. Выглядела она отменно, а спецэффекты, сделанные системами частиц, были просто феерическими. "Мы бы могли сделать с ними чумовые вещи, когда шейдеры развились бы и вызрели", — утверждает Пол. Увы, не сложилось. Пока тестировали Q3Test2 (ныне Q3dm17), обнаружили, что единственный выстрел из рэйлгана добавляет больше трех тысяч треугольников (все частицы в Q3 представлены треугольничками). А на более крупных картах, каковые начали потом разрабатывать, все стало бы еще мрачнее. Так что... Прощайте, частички, нам вас будет не хватать. Интересно, почему в других играх частицы используют как ни в чем не бывало?.. Может, что в консерватории подправить?

Потерянные карты. Все, кто пытался сделать хоть крохотную BSP'шечку, знают, что это происходит стадиями. Сначала ты ее грубо строишь, потом украшаешь, тестируешь, обсуждаешь и переделываешь то, что не удалось. Если ты занят этим в качестве работы, это повторяется и повторяется... По пути за тобой остается немалый след из мусора и отбросов, которые не пригодились в окончательной версии. Немало уровней, которые были на ранних скриншотиках, и есть прототипы финальных карт, хотя и плохо узнаваемые из-за переделок.

Ну, для примера: Q3DM8: Brimstone Abbey. Начиналось все как довольно плоский уровень, эдакий лабиринт из коридоров. И некоторые ранние шотики показывают как раз их. Но игра росла, я бы даже сказал, матерела, и дизайн этой карты был сочтен недостаточно стильным. И все, что было построено, умерло. За одним исключением — "соборной" комнаты. Следующая итерация была еще одним большим уровнем, где соединились та самая комната и основная часть карты для CTF, над которой как раз тогда шла работа. Этот уровень тоже благополучно прикончили (гм, прямо-таки дефматч получается, с картами вместо монстриков), но собор под это дело обзавелся балконами и лифтом наверх, на дорожку, ведущую к подарку.

То, что было на тот момент, состояло из центрального соборчика, всяких зальчиков наверху с лестницами и большого двора, где впоследствии появился бассейн. Лифт потихоньку превратился в прыжковую площадку, лестницы жестоко зарезали, а двор обернулся бассейном, чтобы показать воду на выставке E3; зал, соединяющий бассейн с собором, переделали по предложению Джима Мулинеца (Jim Molinets) из Rogue, и, наконец, ко всему этому добавили дворик с ракетницей и площадку для прыжков. Но с точки зрения архитектуры все осталось достаточно близким к первоначальному варианту.

А те самые "органические" карты с язычками и прочими красотами, о которых жалеет народ, по словам Пола, могли бы быть построены и с текущим движком (правда, он просит тщательно отметить, что представление кривых там менялось уже трижды), но, как вскоре заметят самодеятельные строители уровней, кривые очень круто выглядят, но немало стоят в смысле количества полигонов. Добавляем тумана — и становится еще хуже. Тот "ротик" из тестовой версии для производителей оборудования пришлось переделать с нуля, полностью, чтобы добиться более-менее играбельной производительности в этой области.

Пан ПЫЖОВСКИЙ

А ТАКЖЕ

К О Н К У Р С

Инструменты для создания Q3A-уровней доступны всем желающим

Роберт Даффи (Robert Duffy) из id Software поведал миру о релизе QERadiant'a и прочих инструментов для создания уровней. Вы найдете их на нашем компакт-диске или, если покупаете журнал без него (вообще говоря, зря вы это делаете, ибо тем самым увеличиваете энтропию вселенной), попробуете выкачать из бескрайних просторов Интернета. Увы, не вся документация выпущена на сегодня, но и остальное появится, когда придет время.

Забавно, что в этот раз (большей частью из-за маленького размера типичной карты) требования к компьютеру для работы с уровнями не выросли, а снизились. Так, в самой id Software на P2-300 под Windows 98 требуется всего 36 минут на компиляцию окончательного варианта Q3DM1 (полный vis и light с опцией -extra). А быстрый vis и нормальный light той же карты занимают всего четыре минуты. Такова правда. Следующий конкурс по конструированию уровней, если он состоится, обещает быть весьма демократичным...

Учитель ВИН ЧЕ СТЕР

В П А М П А С Ы !

Почему в Q3A так и не появились открытые пространства. И будут ли они в будущих играх id

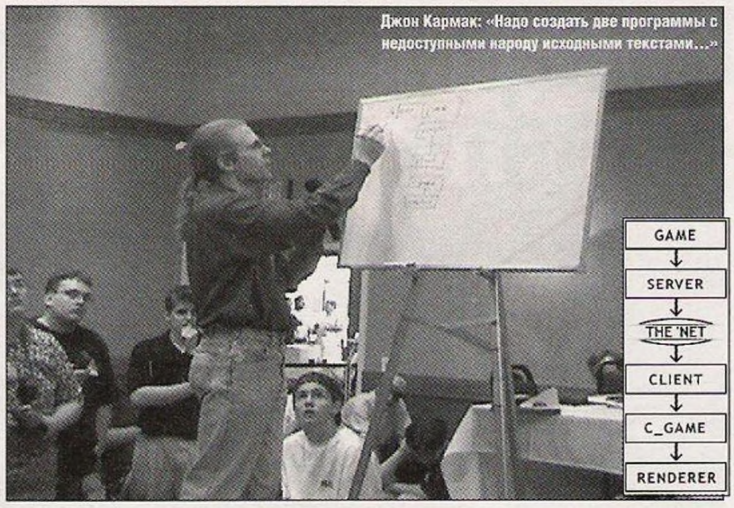
Моя хотеть на волю. И не только моя. Все хотеть на волю. Холмы родной прерии любить каждый настоящий индейца. Пола Джакуэйза хотела помочь моя, хотела СДЕЛАТЬ ПОЛЯ И РЕКИ, она трудилась и с кривыми, и с программа Gensurf. Да только обломалась она, как заштатная скво из дырявого вигвама. И ее друга, Кармака, тоже обломалася, у нее в те времена проблемы были — с ходьбой по покатым местам. Так что ходить по этим чудесам не выходило, да и тормозило все, как повозка белого человека, когда моя оторвать колеса.

С тех пор так и повелось: большой белый Кармака ходьбу починил, а толку так никакого и не вышло. И когда карты сортировали по tier'ам, прерия сгорела, как оно обычно бывает по весне. Но Пола не сдается, он будет творить дальше. Клятвой настоящего индейца клянется, бледнолицый, так что если обманет — снимем скальп. Ждите.

Вождь БОЛЬШОЕ ДУЛО

ДАВИТЬ

Q3A и читы. Читы и другие онлайновые игры. Кто виноват, что делать и кто все-таки сильнее — девелоперы или читеры?



Джон Кармак: «Надо создать две программы с недоступными народу исходными текстами...»

Пуленепробиваемый

Гуру Джон Кармак (разумеется, id Software), измученный битвой с читерами, в последнее время долго и тщательно объясняет народу, что он делает и как. А после того как код Quake стал доступен простому народу (см., кстати, диск к этому номеру "Вестника шотгана"), вопрос о читерстве и способах борьбы с ним встал еще острее: ведь при доступном каждому коде написать хитрый эмулятор человека, который будет портить удовольствие нормальным игрокам, обыгрывая все и вся "всухую", стало совсем просто.

Материал, который вы начали читать, устроен так: доподлинные слова самого Джона (которому большое спасибо!) и короткие комментарии наиболее интересных высказываний г-на Кармака (почти все — интересные, что характерно!) в исполнении вашего покорного слуги.

ИГРЫ БЕЗ ЧИТЕРСТВА: ЭТО РЕАЛЬНО...

"...Добиться игр без читерства? Это вполне возможно, если, конечно, тщательно продумать несколько вещей. Вот что должно быть сделано в первую очередь:

Необходимо быть уверенным, что серверу можно доверять безоговорочно. Поскольку модификации Quake работают в клиент-серверном режиме, всегда было и будет возможно добавить в их код строчку типа "если имя=мое имя, уменьши все повреждения в четыре раза". Тому, кто управляет сервером, доверять необходимо.

После этого проблема превращается в более интересную: как убедиться, что клиенты имеют подходящую версию, прежде чем разрешить им подсоединиться к серверу? Само собой, спросить у клиента нельзя: если он "сломан", он ответит именно то, что сервер хочет услышать. Поскольку код выложен по лицензии GNU Public License, переложить проверку на секретную часть кода (недоступную в исходных текстах) нельзя.

На самом деле нужно создать две программы с недоступными народу исходными текстами, работающие как "запускалки"/верификаторы и коммуникационные прокси-серверы для клиента и сервера. Их понадобится сделать для каждой платформы, на которой будет работать игра. Само собой, потребуется модифицировать открытый исходный код, чтобы он мог общаться с ними.

Эти программы будут подсчитывать надежную контрольную сумму программ, которые они запускают, и общаться со своими напарниками по сложному зашифрованному протоколу, прежде чем разрешить игре начаться. Нормальные пакеты могут идти и не через прокси, чтобы не создавать проблем с задержкой при пересылке, но полностью отсоединяться посредник не может, чтобы хакер не "захватил" соединение после его создания.

Оператор сервера будет определять, какие версии игры смогут подсоединяться к его серверу, если он захочет использовать прокси-сервер для защиты. Те, кто захотят соревноваться в "честных" условиях, должны будут договориться о порядке выпуска и принятия новых версий в качестве стандартных.

В онлайновых играх не может быть полной защиты от обмана (в конце концов всегда можно написать что-нибудь на уровне драйверов устройств, и игра никогда не узнает, что играет не человек), но в любом случае такой подход будет более надежен, чем то, что поставлялось в коробке с оригинальной игрой, поскольку бинарные патчи больше не будут работать. Конечно, кто-нибудь теоретически сможет хакнуть программы-прокси (без исходного кода), но это уже та же ситуация, что и с оригинальной игрой.

Желающим надо бы начать трудиться над такой схемой уже сейчас. В разнообразных играх для Unix есть наработки на эту тему, которые, возможно, будут полезны. И было бы здорово найти нескольких опытных хакеров, знакомых с криптографией, чтобы тщательно отработать стратегии общения прокси между собой."

Эта часть текста Джона посвящена прежде всего попытке вернуться к ситуации до выпуска исходных кодов, и поэтому, вероятно, менее интересна широким играющим массам. Но. впрочем, игроки-"профи" должны оценить заботу Кармака о честной игре и с нетерпением ждать, пока кто-нибудь из тех, кому можно доверять, не возьмется за создание прокси по рецепту Джона. Хотя, конечно, риск, что их тут же не сломают, остается, и он довольно велик...

Кстати, Кармак сказал и об этом, что, на мой взгляд, куда ближе простому, не умудренному во всяких там прокси, игроку, ибо относится не только к Quake, но и ко всем онлайновым играм, настоящим и будущим. Вот эти слова:

...НО ЧИТЕРЫ, УВЫ, ВСЕСИЛЬНЫ!

"Во-первых, принятая в Quake архитектура (относительно) тупого клиента, соединенного с сервером, имеющим решающий голос, успешно предотвращает жуткие способы обмана, существующие в других играх ("А я говорю, что ты умер!", "А я говорю, что у меня бесконечные патроны"). По большому счету клиент-обманщик не может сделать ничего, что не могло бы случиться в нормальной игре с нормальным игроком."

Здесь требуется комментарий. Вы когда-нибудь задумывались над тем, что именно бегает между компьютерами во время игры? В DOOM, к примеру, бегали сигналы о нажатии клавиш на каждой машине, и на каждом компьютере-участнике игра подсчитывала все происходящее самостоятельно, как будто все участники сидят за локальной клавиатурой. И если какая-то машина вдруг решит, что кто-то что-то сделал, а остальные — нет, то произойдет рассинхронизация, и игра вылетит с ошибкой, попытавшись выполнить невозможное движение.

В Quake все резко изменилось. Грубо говоря, клиент посылает на сервер что-то вроде "предложения": дорогой сервер, ты знаешь, я хочу попробовать продвинуться вперед на метр, у меня тут игрок кнопку подержал, и он сейчас думает, что сдвинулся на метр. А ты мне расскажи, что на самом деле произошло. Сервер, подумав немного, просчитав все такие "предложения", решает, что же было на самом деле, и отсылает клиенту "новость": милый, ты продвинулся на полметра, а потом в тебя попала ракета и отбросила на метр влево, отобрази это и возвращайся, я тебе еще много интересного расскажу. Клиенту права решать, что же произошло, не дано. Он обязан перерисовать новую картинку, где он сдвинулся и отлетел в сторону. Даже если он решит этого не делать — это только введет в заблуждение того, кто сидит перед его монитором, а на игру остальных никак не повлияет.

Третья разновидность игр (скажем, Diablo, если мне не изменяет память) ведет игру параллельно на каждой машине, но клиент обменивается с сервером сообщениями очень глобального характера: "Я ударил вон того парня на 20% здоровья, так ему и передай". Это круто в теории: если ты видишь, что ударил врага, на следующем кадре твой персонаж не перескочит на шаг в сторону и здоровье врага уже не восстановится (как могло бы быть и иногда бывало в Quake, если предложение клиента не совпадало с новостями сервера). Но, увы, только в теории: как только кто-нибудь сломает клиентскую часть, сервер становится жалкой игрушкой в его руках.

ПОЭТОМУ НАДО ПРОСТО ПЕРЕСТАТЬ ИГРАТЬ

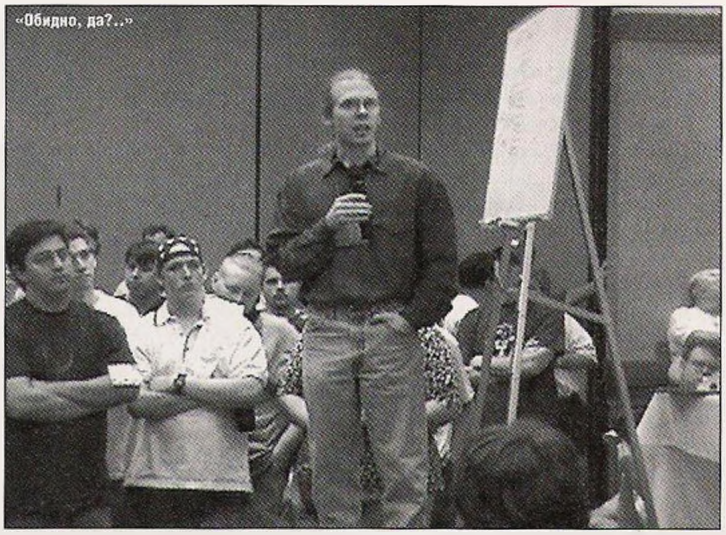
"Обманщики-клиенты и обманщики-прокси сосредотачиваются на двух главных областях: дают игроку больше информации, чем он должен иметь, и делают все более точно и аккуратно, чем человек.

"Больше информации" может принимать разнообразные формы. Относительно безобидный вариант — это добавление таймеров для появляющихся подарков. Хорошие игроки могут их держать в голове, но простенькая программка может напоминать игрокам об этом.

Существует много возможных путей противодействия.

Есть варианты, работающие на сервере, которые следят за движениями игроков и выявляют последовательности, которые, скорее всего, генерируются ботами, а не людьми. Но этот путь — традиционное соревнование брони и оружия, и закончится он рано или поздно тем, что опытные люди-игроки начнут идентифицироваться как очень хитрые боты, что не добавит никому радости.

Предохраниться от ресурсных читов можно, защитив их разнообразными контрольными суммами, как мы сделали в Q3, запускаемом с опцией sv_pure.


«Обидно, да?..»

Quake

Обман за счет смены ресурсов тоже дает больше информации. Сменив шкуры всех игроков на ярко-белые и убрав все тени с уровня, игрок получит преимущество, явно не соответствующее духу честной игры. Некоторые даже говорят, что, выкручивая яркость и регулятор гаммы до упора, игрок делает первый шаг по этому пути.

Более продвинутые клиенты способны делать доступной информацию, которая вообще невидима в нормальных условиях. Сервер посылает данные обо всех потенциально видимых объектах, поскольку клиент между двумя соседними общениями с сервером может сдвинуться довольно далеко от первоначального положения. Это означает, что программа-клиент часто "знает" о местах, которые игрок не видит, например положение игроков, которые находятся за углом или за спиной. Прокси может, к примеру, показывать эту информацию в окошке "радара". Сервер, конечно, можно поменять так, чтобы он посылал только то, что клиент видит, но результат будет тоже не слишком хороший: пользователи будут мерцать на экране, если игрок быстро переместится или повернется.

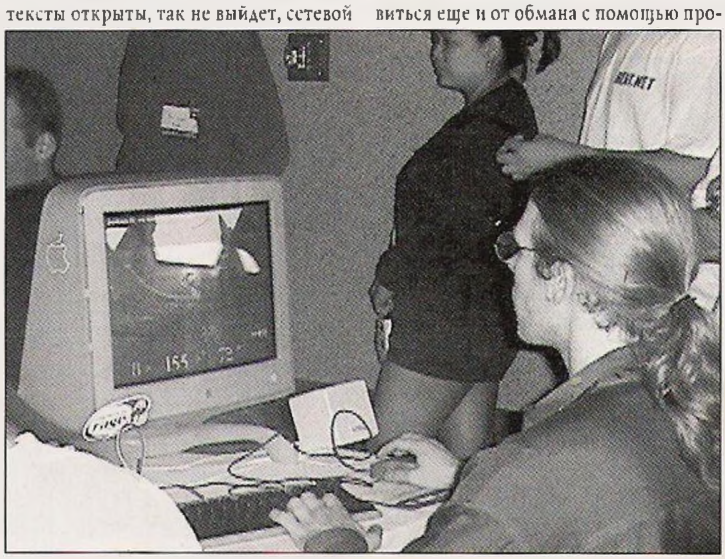
Самые противные читы — боты-самострелы. Кроме того что они дают больше информации, они еще и заменяют действия игрока своими собственными, наводясь и стреляя с нечеловеческой точностью и скоростью. Игрок обычно просто "ходит" по уровню, а программа наводится и стреляет за него. Как правило, это весьма разрушительно и полностью портит игру большинству игроков.

Впрочем, это эффективно только до тех пор, пока сетевой протокол не взломан, поскольку иначе прокси может сказать клиенту, что его взломанные ресурсы на самом деле вполне нормальные.

Если сетевой протокол неизвестен хакеру, то читы с дополнительной информацией в целом не могут возникнуть, разве что взломать исходник клиента.

Q3 шифрует части своего протокола, но это всего лишь "security through obscurity", то есть безопасность только за счет неизвестности, и достаточно терпеливый хакер с дизассемблером в руках вполне может рано или поздно выяснить, что происходит. Если бы только они нашли себе какой-нибудь более полезный способ потратить время!..

С клиентом, у которого исходные тексты открыты, так не выйдет, сетевой протокол у него на виду, и любая шифровка будет бесполезна.



Всякая попытка заставить клиента проверять самого себя не будет работать, поскольку клиент-обманщик вполне может в любой момент сказать серверу то, что тот ожидает услышать. Люди несколько раз упоминали в разговорах nettreck, но я не понимаю, каким образом программа с открытым исходным кодом может помешать кому-то возвращать то, что от него ожидают, какое-то время (возможно, используя "настоящую" копию, чтобы получать те контрольные суммы, которые от него ждут), а затем переключаясь на новые методы. Кто-нибудь может что-нибудь добавить?

Я думаю, разумный план по решению проблемы QuakeWorld — это, как сказано выше, запускать его внешней программой, для которой исходный текст недоступен, в режиме соревнований. Если она просто проверяет клиентскую программу, это предотвратит тривиальные "радары" и ботов-самострелов. Она также может проверять ресурсы, чтобы избежать их подмены. А чтобы избавиться еще и от обмана с помощью прокси, ей придется шифровать весь поток данных, а не только данные при соединении. Это может создать проблемы с задержками, кроме разве что варианта, при котором шифровщик каким-то образом находится в одном адресном пространстве, как и проверенный клиент, или если многозадачностью удастся управлять так, чтобы переключение задач происходило сразу же после посылок информации.

В конце концов это всего лишь вопрос о том, как затруднить работу хакеров. Если все, что требуется, — это отредактировать и скомпилировать файл, этим займутся очень многие. Это, само собой, серьезная проблема для игр с открытым исходным текстом. А если взломщику придется корпеть над огромными дампами сетевого трафика, чтобы взломать протокол обмена, и лазить с дизассемблером по файлам, читов в конечном итоге будет меньше.

Даже если бы программа была гарантированно безопасной (а я до сих пор не убежден, что это возможно хотя бы в теории), бот-самострел все равно легко может быть создан на уровне драйвера устройств.

Само собой, здесь будет гораздо больше работы, но, в принципе, вполне возможно написать программу, которая будет перехватывать видеодрайвер, мышиный и клавиатурный драйверы, и выполнять нужные вычисления для бота-самострела исключительно по этим данным.

Обидно, да?.."

Кармак, как это ни печально, прав. Как ни крутись, а на клиентской стороне всегда была и будет существовать возможность обмануть всех и сделать вид, что ты суперкрутой. И единственный разумный способ борьбы — это просто перестать выпускать игры.

Так что, увы, жить нам с хакерами, долго и грустно.

Учитель ВИН ЧЕ СТЕР

СМОТРЕТЬ ЗА ВСЕ

НАС БОЯТСЯ!

Soldier of Fortune: сделано в Казани.

Помнят еще нас, русских, и боятся! Особенно капиталисты, помешанные на своих сундуках с деньгами. Уж если русский в игре — так непременно грязный, голодный и очень опасный. Не хотят признать, что боятся, а приходится. Велик русский народ, велик и страшен, когда разбудят его и хорошо проинструктируют!

Казалось бы, какая пустяковая, тривиальная и скучная завязка ждет нас в Soldier of Fortune (двухуровневой OEM-версии, которой поделился со мной сам Николай Сергеевич Радовский, получивший ее в комплекте с какой-то совершенно умопомрачительной мышой): очередное спецподразделение где-то в штатовской подземке, очередной гадкий злодей с претензиями, толпы мелких вражин с пушками. Тьфу — и растирать не надо! Ан, нет, достаточно по-нашему, по-русски, стиснуть зубы покрепче и прорваться сквозь их ряды к последнему поезду, и все сразу изменится. Словно испугавшись собственной вторичности, Raven'овцы закатывают рукава и начинают трудолюбиво чесать американское самолюбие.

В далекой Казани с запущенной (по бедности и общей безалаберности) военной базы террористы немедленно крадут четыре ядреных бомбы, везут их куда-то в Африку и шустренько начинают грозить НАТО; все проблемы моментально завязываются в тугой, хотя и довольно бесформенный узел с событиями в Косово; всюду начинают шмыгать какие-то подозрительные личности с баллонами (неужели какая-то связь с Аум Синрикё?) за спиной и качки в пятнистой форме, орущие "Окружить их всех!" на чистом (кстати, и правда довольно чистом, хотя и не слишком правильном) русском языке... Или это сербский? Хорватский? Да какая, на фиг, разница? Наш язык, славянский! Родной!

Враги с удивительной ловкостью умеют выглядывать из-за угла и стрелять точно в глаз

Правда жизни так и прет, изо всех щелей и отверстий. Я не удивлюсь, если в окончательной версии Soldier of Fortune, в коммерческом релизе, нам придется высаживаться в Чечне в роли американского десантника и уничтожать какой-нибудь завод по производству биологического оружия или смертоносных химикатов из местной нефти... Впрочем, пока что нас обещают какое-то время отвлекать на мелочи типа украденного бомбардировщика-невидимки, к которому, собственно, террористы и подвесят бомбу. Но чуть позже, когда будет издана полная игра, с ее 26 миссиями.

"Выйди из машины и смотри за всё!" — приказывает бедняге-солдату, который вот-вот станет трупом, его командир на одном из уровней. Он прав, наверное. "Смотреть за всё" — это единственное, что остается русскому человеку после выборов.

Иван АКЭЭМОВ

НЕХОРОШО

SiN наносит ответный удар

Soldier of Fortune: развлечение с сэйвами.

Вы еще помните такую игру — SiN? Славная была игра, жалко, не слишком успешная из-за кучи багов. Но все равно очень и очень приличная. Бравый парень в очках-консервах в гордом одиночестве, улыбаясь белозубой голливудской улыбкой, показывал всем маму дяди Сэма.

Финансовые проблемы милого блокбастера не остановили его последователей. Команда Raven, весьма неслабо прогремевшая фэнтезийными играми (Heretic, Hexen — помните еще?), уже давно интриговала нас обещанием сделать что-нибудь хорошее и назвать это Soldier of Fortune. Для начала обещание звучало на популярный тогда командно-тактический мотив, активно приправленный песнями о крутейшем движке для показа открытых пространств.

Время шло, по мере приближения к релизу мотив становился все бравурнее, но при этом довольно заметно менялся: командные нотки слабели, открытые пространства тихонько отходили на задний план, а вот музыкальные фразы "первое лицо", "оружие" и "движок Quake 2" прослушивались все отчетливее, как ни пытались их замаскировать.

В итоге Джон Маллинс (John Mullins, кстати, его профессия называется весьма оптимистично: "профессиональный консультант"), член некоего "The Shop" — антитеррористической группы Объединенных Наций, вышел на тропу войны почти в гордом одиночестве. То есть, конечно, вокруг него кипит жизнь, хорошие мочат плохих, а те отвечают им тем же (но куда хуже), но единственное, что ему в происходящем интересно, — это не замочить по ошибке слишком много "своих", а то заставят проходить миссию заново.

Этот ножик официально называется "свинорез". Сейчас эта свинья поймет, почему

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Soldier of Fortune (OEM-версия)
Веб-сайт игры: http://sof.ravensoft.com/
Разработчик: Raven Software
Веб-сайт разработчика: www.ravensoft.com
Издатель: Activision
Веб-сайт издателя: www.activision.com
Дата релиза (коммерческого): 1-й квартал 2000 г.
Системные требования: Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II), 48 Мбайт ОЗУ (рек. 64), 4X CD-ROM, видеокарта на одном из следующих чипсетов: 3dfx Voodoo, 3dfx Voodoo Rush, 3dfx Voodoo Banshee, ATI Rage Pro, Intel i740, Matrox G200, Matrox G400, nVidia Riva 128 (рек. один из следующих: nVidia Riva TNT, nVidia Riva TNT2, ATI Rage 128, ATI Rage 128 Pro, 3Dfx Voodoo 2, 3Dfx Voodoo 3, S3 Savage4).
Дополнительная информация: Рассматривалась OEM-версия, поставляемая в комплекте с супермышью Razer Boomslang (Коля, дай поцупать, а?).

И еще один реликт, сохранившийся с тех самых времен, когда еще планировался "симулятор наемников", — это возможность (и необходимость) набирать перед началом миссии оружие из числа доступного на базе. Зато здоровья нам не положено — только редкие кусочки брони с трупов коллег по профессии.

И тут, кстати, нам подкладывают свинью. Большую такую, жирную, я бы даже сказал, откормленную. Почему-то в последнее время возможности баланса игры начали официально считаться исчерпанными, и на помощь пришел последний резерв развлечения с сэйвами. В смысле, каждый развлекается, как может: то вообще записываться запретят (AvP), то заставят сохраняться только за местные "деньги" и в строго ограниченном наборе мест (Omikron)... В SoF выпендрежа весьма хитер и необычен: количество сэйвов, щедро разрешенных игроку, впрямую зависит от выбранного уровня сложности. Выше уровень — меньше шансов передохнуть. И это гадко.

Да еще и враги, рождающиеся за спиной, очень сильно достают. Правда, Натан Маккензи (Nathan McKenzie) из Raven клятвенно обещает, что в релизе игрок будет двигаться медленнее, а враги будут появляться только там, где это объяснимо "по сюжету" (не просто за спиной, а из дверей и прочих мест), и извиняется, что в OEM-версии они не успели этого добиться. Простим Натана?

Мистер КОЛЬТОВ

ВЕСТНИК ШОТГАНА

МЯСО

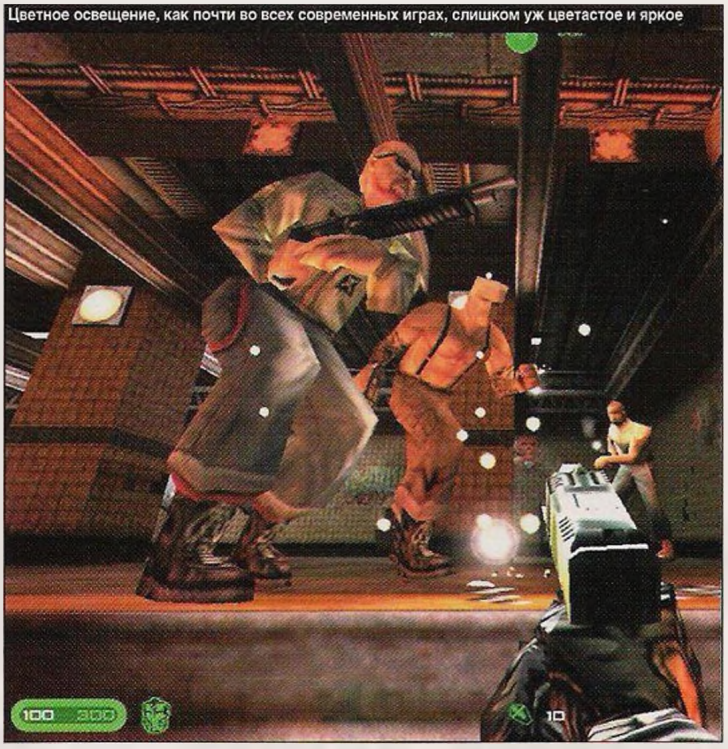
Точно между ног

Soldier of Fortune: кровища как она есть.

Бонжур, дорогие, бон суар и бон шанс вам! Позвольте заметить, что попытки заставить меня играть в эту игру окончились полной неудачей: две клавиатуры не подлежат отмыванию, один монитор закоротило, уборщица уволилась. Поэтому писать придется по чужим словам и делам (вооружившись ящиком самолетных пакетов, я посидел-таки с часок за спиной нашего бравого м-ра Кольтова и посмотрел, как он разбирает врагов на части).

Игра, в духе нашего безвременно ушедшего патриарха ПэЖэ, полна КРОВИЩИ. Грубой, неприкрытой и триумфально бравирующей фактом своего наличия. К движку Quake 2 добавили нечто

Цветное освещение, как почти во всех современных играх, слишком уж цветастое и яркое



под названием Ghoul, и оно выразилось не только в пресловутых "открытых пространствах", но и в анимации персонажей. Эта штуковина по замыслу должна увеличить разнообразие текстур и движений (к примеру, в полной игре будет аж 270 текстур лиц), позволить нацеплять на персонажей вещи типа шлемов, рюкзаков, волос и очков (которые можно затем отстреливать), а главное, напомню, добавить КРОВИЩИ.

Каждый персонаж имеет аж целых 26 "мясных зон", так что можно легко и ненавязчиво "выносить" части тел, лицезреть кровавые пятна точно в местах попаданий, выбивать оружие из рук и сбивать очки с глаз, а главное — наблюдать чертовски реалистичную анимацию боли & смерти. Собственно, клавиатуры я портил как раз в тот момент, когда попадал кому-нибудь точно между ног, и он, калечный, на это адекватно реагировал. Если "танец" после попадания в ногу еще способен вызвать улыбку, то чувство сострадания после ТАКОГО выстрела дает вполне закономерный эффект.

Мсье д'АРКЕБУЗ

Платежная интернет-карта ORC - удобно, выгодно, надежно

Для удобства оплаты коммутируемого доступа в Интернет компания ORC вводит платежные карты номиналом 10, 30 и 50 единиц.
Обладатель карты может установить связь с сетью Интернет по телефону из любой точки Москвы по выгодным тарифам от 0,3 единицы/час.
Выгодные условия распространения для дилеров.
Круглосуточная телефонная поддержка для пользователей.

Условия продаж

Поскольку в процессе использования интернет-карт покупатель сам непосредственно устанавливает связь с узлом ORC, реселлер снимает с себя все обязанности по регистрации клиента в системе и учету его текущего счета. Таким образом, интернет-карта ORC может стать еще одним товаром в вашем магазине или операционном центре и не потребует дополнительных людских и технических ресурсов.
Интернет-карты предоставляются на реализацию из расчета $0,9/единица вне зависимости от номинала и количества реализуемых карт.
При этом розничная цена в вашей торговой точке может варьироваться, к примеру, от $9,5 до $12 за карту номиналом 10 единиц.
В качестве дополнительных мер по стимулированию спроса мы готовы предоставить наглядную агитацию для оформления точек продаж, подробные инструкции и описания проекта. Кроме того, проект будет широко освещен в средствах массовой информации.

ORC Online Resource Center

Online Resource Center

Все дороги ведут в Центр

Москва, ул., Губкина, 8 ■ Тел.: (095) 938 2983, 938 2292 ■ E-mail: info@orc.ru www.orc.ru

КРАЖА

Thief 2: революция, к сожалению, отменяется.

Если приглядеться, выяснится, что без газовой стрелы здесь будет трудновато: лучники с двух сторон

Удивительное рядом, но нам оно запрещено

Помните, в последнем номере прошлого года некто ПэЖэ рассказывал вам о прелестях звучания "Мурки" на клавесине? Чуток не дотянул старик до того момента, когда самостоятельно смог бы убедиться в верности своих предсказаний. Придется мне, при всей моей ненависти к ворам и прочим бесчестным простолюдинам, заняться сравнением красноречивых обещаний Looking Glass (www.lglass.com) и того, что именно у них получилось.

Итак, игра Thief 2: The Metal Age наконец-то приоткрылась для заинтересованных игроков. Выпущена демо-версия, а если быть совсем точным — то просто кусочек будущей игры аккуратно вырезан и выложен на всеобщее обозрение. Ма-аленький такой кусочек, сто с лишним мегабайт.

Напомню, события происходят с тем же самым расхитителем капиталистической собственности по имени Гаррет, но через год после Thief и, соответственно, Thief Gold. От секты Хаммеритов (классные мужики с молотками) откололась фракция механистов (самых умных и самых злобных, молотками уже не удовлетворяющихся, а активно развивающих передовую технологию, вплоть до видеокамер, автоматических пушек, паровых роботов и, видимо, паровых же компьютеров). И, как следовало ожидать, бескорыстно ничего не происходит, моментально выискался злобный шериф Горман Труарт (Gorman Truart), захвативший в городе власть и удерживающий ее драконовскими мерами, но ни в коем случае не обижающий механистов, эти самые драконовские меры осуществляющих своими железками. Причем, дабы игрок не чувствовал себя совсем уж плохим, Труарт не только эффективно подавляет рост преступности в городе, он еще и злобно (хотя и довольно абстрактно) усмиряет простых жителей этого самого населенного пункта. К знати, разумеется, это не относится — в демо-версии мы как раз будем пользоваться тем, что знать в полном составе собралась на прием к шерифу.

Эх, парень, как тебя жизнь изломала... Как "не жизнь"? Неужто злые дизайнеры полигонов пожалели?..

Нам дали одиннадцатую миссию из общего количества 14 (об этом нигде не написано, но если заглянуть в файл strings.ctf с помощью любого архиватора формата zip, там видны имена всех миссий и их порядок). Называется она Unwelcome Guest, то есть "Незваный гость", и задача состоит в том, чтобы выкрасть планы некоего гадкого механического устройства, уже готового к постановке на конвейер и призванного еще сильнее подавить преступность (а заодно, в порядке профилактики, и всех жителей) в городе, что авторитетного вора не может не раздражать.

В демо-версии не так уж много новинок. Да, забавно выглядит передвижение по крышам, трехмерность радует, а ограниченность свободы обижает: все окна, кроме нужных для миссии и "секретных" (с подарками), закрыты. Враги по-прежнему роскошно, великолепно, восторженно озвучены, в них, как и обещали, добавили полигонов (правда, похоже, чуть меньше, чем надо: угловатость все-таки проглядывает). Зато пресловутые 16-битные текстуры лично меня потрясли. Именно их не хватало первому "Вору". Тонкое понимание нюансов цвета, отсутствие столь ненавидимых ушедшим на отдых патриархом ПэЖэ кислотных цветов и неэстетичных текстур — это, скажу я вам, великая вещь.

Но в целом, придется признать, аналогия DOOM — DOOM 2 оказалась очень точна. Игра не изменила себе, не стала отклоняться от проторенной дорожки. В самом деле, враги, оружие, задачи, управление и внешний вид более чем наполовину остались теми же самыми.

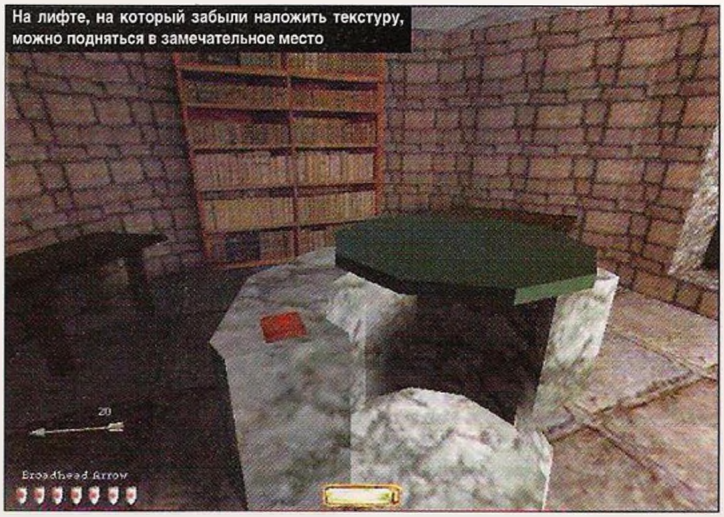
До релиза — всего ничего, по плану он намечен на первый квартал (а в квартале, если кто-то не в курсе, ровно три месяца), так что с нетерпением ждем. Играть, конечно, надо, все по-прежнему талантливо вплоть до гениального, но учтите: революция отменяется. Развитие, кажется, пошло по накатанной колее: Quake — Quake 2 — Quake 3... Ждем Thief 3 и надеемся, что вместо очередного шага по той же самой дороге (какой бы зрелищной она ни была) мы увидим прыжок в неизведанное. Прыгать в Looking Glass умеют.

Мсье д'АРКЕБУЗ

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Thief 2: The Metal Age (демо-версия)
Разработчик: Looking Glass Technologies
Вeб-сайт разработчика: www.lglass.com
Издатель: Eidos Interactive
Веб-сайт издателя: www.eidos.com
Дата релиза: 1-й квартал 2000 г.
Объем демо-версии: около 130 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Системные требования: Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D-ускоритель.

ГРАБЕЖ


На лифте, на который забыли наложить текстуру, можно подняться в замечательное место

Обман, обман, опять обман

Thief 2: не могу, понимаешь, молчать!

Негоже честному человеку обманывать ближних своих, не по-божески это. Сколько бы до этого он ни сделал людям добра, ради какой бы благой цели он ни действовал, но обманывать все равно грешно. Looking Glass, выпустив демо-версию "новой" игры, нарушила законы божеские и человеческие, и мне не позволяет совесть умолчать об этом.

Я не буду увлекаться поношением дьявольского порока, воровства, которому так много внимания уделено в Thief и, теперь, в Thief 2. Вы и сами знаете, что воровать грешно и что компьютерные пираты будут гореть в адовом пламени вместе с Гарретом и покупателями пиратских дисков.

А вот о конкретном обмане расскажу. Возьмите в руки декабрьский номер "ВШ" и загляните в материал Учителя ПэЖэ, повествующий о Thief 2 (со слов разработчиков). И сверьте то, что обещали, с тем, что получилось.

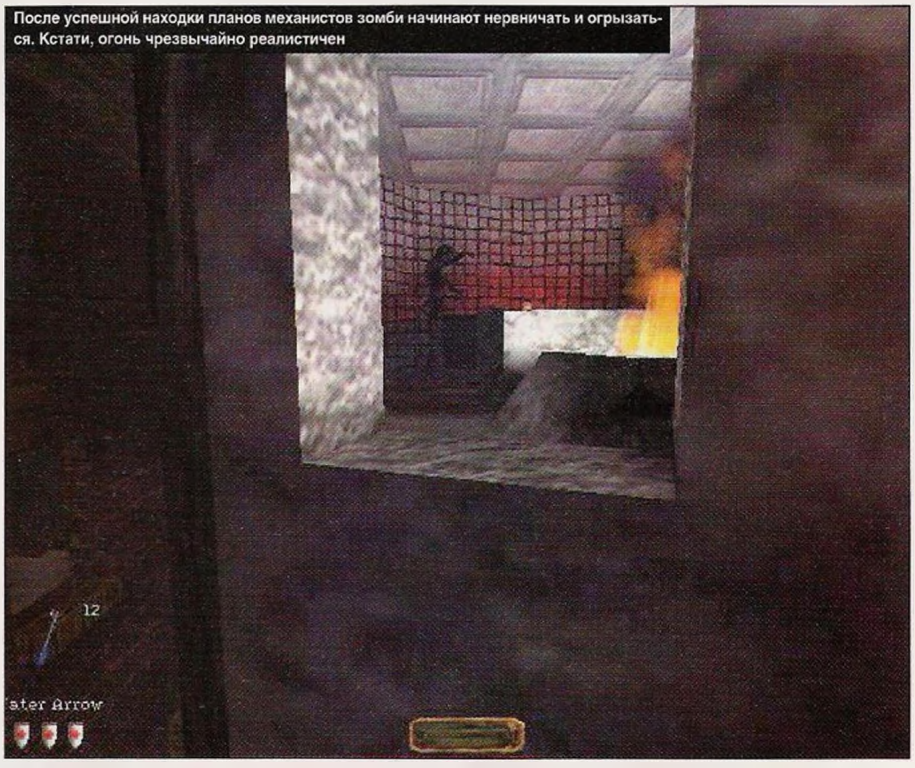
Итак: "...первый Thief был пробным шаром, так что туда на всякий случай включили уровни с прыжками, головоломками и поиском путей, а сейчас все поставлено на stealth dynamic, то есть прелесть игры в прятки со смертью". И где, я вас спрашиваю, эта "stealth dynamic"? Почему уже в демо-версии мне приходится бегать по досочкам и трубам над пропастью и мучительно искать, где же проход в эту чертову башню?

"Интеллект стражников переработан, он стал более "кооперативным". К примеру, стра-жник, заметивший Гаррета где-нибудь на крыше, больше не будет стоять и грустить, он позовет лучников, а уж те снимут нашего голубка за милую душу". Да, да, обязательно снимут, если этот идиот с тремя стрелами в, пардон, филейной части догадается хотя бы крикнуть вместо мрачного пришепетывания: "Я тебя вижу, ты где-то здесь!".

"...появляются забавные штучки, например видеограната." И где, я вас спрашиваю, видеограната? Ах, в релизе? В смысле, настолько плохо сделана, что и показать боязно? Нет, безусловно, факелы появились, точнее, факелом это назвать трудно, факел должен гореть помаргивающим пламенем, как лампада в моей келье, а эта штуковина горит ровно и зеленоватым светом, сильно напоминая фальшфейер из арсенала каких-нибудь коммандос.

Короче, нам щедро насыпали того же, что и раньше, и свято верят, что мы скушаем. Мы скушаем, конечно, ибо хуже игра не становится, но ждем-то мы постоянно большего, лучшего. Хлеба нам! Зрелищ! А то как обидимся...

Легат КАТАПУЛЬТИЙ

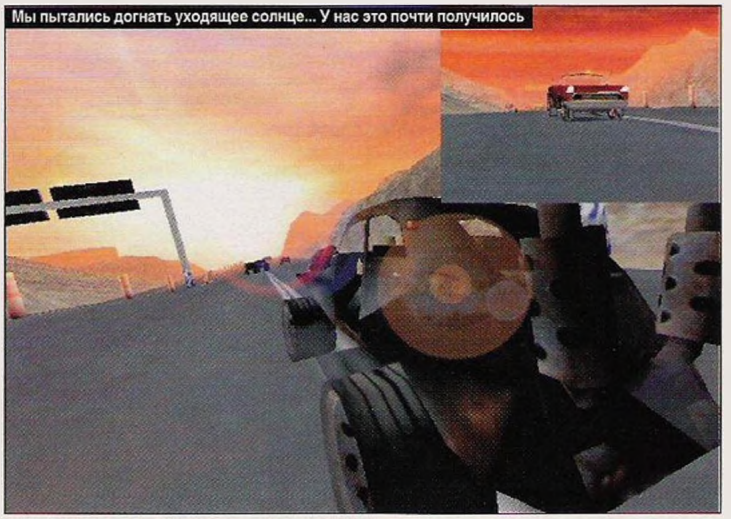

После успешной находки планов механистов зомби начинают нервничать и огрызаться. Кстати, огонь чрезвычайно реалистичен

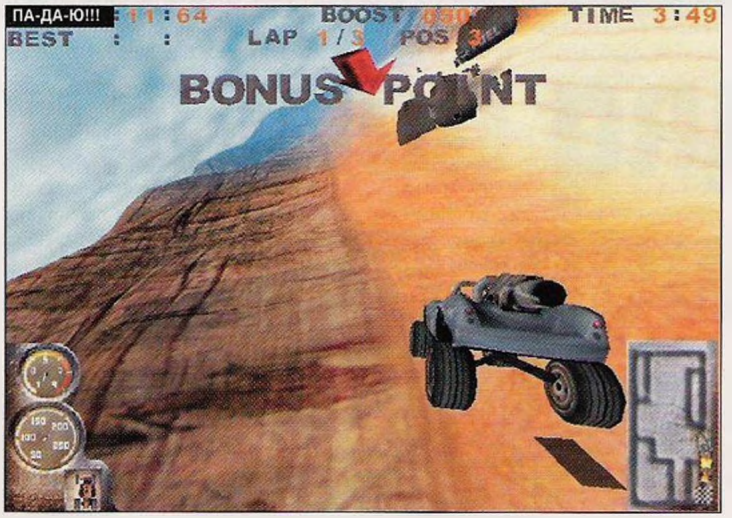
В СТИЛЕ "КАНТРИ"

Демоны в Аризоне

"Вестник шотгана" впервые побывал на знаменитых фермерских гонках "Демоны скорости".

Невероятно, но факт! Наша газета получила приглашение на ежегодные соревнования американских фермеров "Демоны скорости". Зафрахтованный "Вестником шотгана" серебристый "Руслан" благополучно перенес нашего очаровательного специального корреспондента **Мишель РЫБАКОВУ** в далекую Аризону — туда, откуда участники гонок берут старт. Ограничится ли роль Мишель чисто наблюдательной функцией? Или она все-таки сможет лично принять участие в экстремальной гонке по прериям и пустыням? Какова в Аризоне погода? Достаточно ли комфортабельны гостиницы и радушен ли прием организаторов соревнований? Наконец, настолько ли хороши гонки, как их малюют западные средства массовой информации? Читайте ее захватывающие репортажи с места событий!


Мы пытались догнать уходящее солнце... У нас это почти получилось



РЕПОРТАЖ ПЕРВЫЙ: ОНИ ВИДЕЛИ НЛО!

Черт возьми, в этой стране ужасно жарко! По совету Господина ПэЖэ и активно поддакивающего ему Фрага С. взяла с собой лишь купальный костюм, футболку, пару шортов, зубную пасту, щетку и косметичку (до самолета ее помогал тащить Миша Судаков, за что ему отдельное). Прибыв на место, обосновалась в ближайшем трехзвездочном отеле (других не было, увы мне и ах) и сразу же позвонила организаторам. Трубку поднял мужчина, судя по голосу, лет эдак сорока, потомственный фермер, лысеющий блондин, любит скотч, курит "Лаки страйк", пользуется печью СВЧ:

— Чиво надо?

— Привет, вы из оргкомитета "Демонов скорости"? Я Мишель Рыбакова, получила приглашение понаблюдать за проведением соревнований. К вам можно заехать? Сегодня? Во сколько? А что лучше взять с собой — купальник или шорты?

— А-а... Э-э... — похоже, грубиян смешался. — Я тебя не понял, детка, повтори, что ты сказала?

— Я говорю, что мне надеть — водолазный костюм или кимоно?

— Что? Кто говорит? Кого надо позвать? — небритый мужлан пришел в себя и задал первый разумный вопрос. Я повторила свой текст медленней.

— Конечно, приезжай, детка! Завтра, в двенадцать. Думаю, шорты будут смотреться на тебе, как на зебре полоски...

Боже мой, еще один ухажер! Завтра я его отошью. Как пить дать.

Кстати, кстати! По сообщениям очевидцев, которых я встретила вечером в гостиничном баре, сегодня днем над всей Аризоной наряду с безоблачным небом наблюдались кратковременные появления НЛО. Связавшись ночью с представителями тамошней прессы (почти все живут на одном со мной этаже), я получила от них эксклюзивное право на публикацию нескольких мини-интервью очевидцев. Вот они:

Гэрри В., 21 год: "Летало что-то... Такое... Ну, ты понимаешь... Нестандартной формы! И еще это... Мычало, блин. Я тебе говорю: мычало, ну и ваще, их там много было... Ага, штук пять. В общем, хренова туча НЛО!"

Глория С., 37 лет: "Я пошла в магазин... Нет, не за продуктами. За кассетами. Мы с мужем, знаете ли, киноманы. Ну вот, я пошла в магазин — купить... Я уже говорила? Про НЛО? Какие НЛО? Ах, эти летающие штуки... Видела, конечно, вы меня за слепую не держите! Они еще так странно блеяли... Я вам не старуха какая-то, уж блеянье от мычания отличить смогу!"

Вот такие противоречивые и, не побоюсь этого слова, странноватые свидетельства появления НЛО, накануне соревнований. Верить этому, дорогая редакция, или нет — решай сама.

РЕПОРТАЖ ВТОРОЙ: БОЖЕ, КАК Я ИСПУГАЛАСЬ!

Наконец-то добралась до места старта. Мой вчерашний собеседник, этот заросший щетиной аризонский крестьянин-скотовод, даже не потрудился забрать меня из гостиницы (клопы величиной с пятак!!!), но когда я прибыла на место — был тут как тут:

— Здравствуй, сладкая. Ты не опоздала! Гонки начнутся с минуты на минуту. Хочешь выпить колы и прокатиться со мной? Я ведь тоже, блин, участник, — бородатый увалень, о которых у нас говорят "только что из-под коровы", неуклюже попытался улыбнуться.

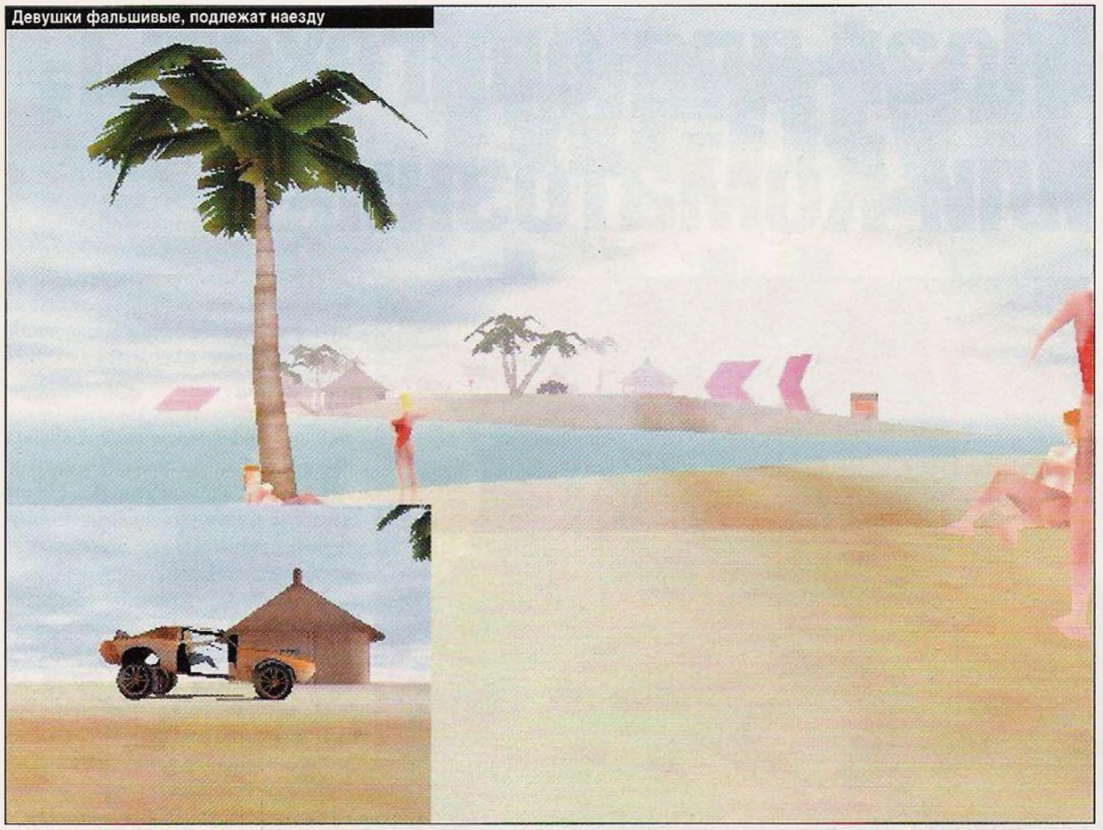
Я улыбнулась в ответ. Я сказала, что приму его предложение с удовольствием. Я также добавила, что если он попытается положить свою руку на мою коленку или что-нибудь вроде этого — пущу в ход газовый баллончик. Он все понял.

Машина, на которой мне предстояло "прокатиться", доверия не внушала (как, впрочем, и все остальные, благо их было предостаточно). Вообразите себе нечто древнее и полуразвалившееся, с практически начисто выкинутыми внутренностями и чем-то сзади, напоминающим то ли сопла, то ли... Черт его знает. Подобные штуки я видела в журнале "Powerslide", но, право же, в ТЕХ агрегатах было поболе вкуса и изящности. Фермеры, что с них возьмешь...

Соревнования начались, и Джон (да как его еще могли звать-то?) был предельно осторожен и мил — ехал медленно, непрерывно болтал, всячески меня развлекая, и руки не распускал. Из его монолога я узнала следующее: эти соревнования действительно проводятся каждый год — что-то вроде традиции или национального праздника. Весь контингент (человек восемь, наверное) — друзья то ли с детства, то ли с юношества, то ли вообще не знакомы — этого я, простите, уже не помню. Сии гонки — их единственное развлечение на многие сотни миль вокруг, и за возможность прокатиться по особо экзотической местности любой продаст собственную мать, детей и быка-производителя в придачу.

Но на втором круге милая болтовня закончилась. Этот бурбон понял, что дамочка может стоить ему призового места и дал по газам.

Святая Дева Мария, как я испугалась!!! Сказать, что скорость этой чумы на колесах велика — все равно что назвать нашего Мишу слегка худым. Мы неслись как бешеные, покрывая за какие-то секунды немыслимые расстояния. Иногда бородатый водила оскаливался в безумной улыбке и дергал за неприметный


Девушки фальшивые, подлежат наезду

рычаг — сопла взрывались огнем, и машина ускорялась еще раза в полтора...

В этот день, дорогая редакция и лично Господин ПэЖэ, я вернулась в отель до предела измотанная и перенервничавшая, приняла душ и сразу легла спать.

РЕПОРТАЖ ТРЕТИЙ: НЛО — МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

Утром совершенно случайно поймала местную радиостанцию и... и вот что услышала!

Гэрри В., 21 год: "Короче, приятель, я вот что скажу: сегодня они опять появлялись. Стоило мне, блин, съездить с парнями за город, выпить пивка, поразвлечься с девочками... Опять они. Не-стан-дартные!.. Мама твоя мычала! А эти — чего-то там по ихнему верещали... "Я-хуууу!" или "Вах!" — из головы вылетело. Ну и какие-то они другие были в этот раз, точно тебе говорю".

Синди К., 19 лет: "Нет, вы знаете, я такое не смогу повторить (краснея)... Мать узнает — убьет. Но на НЛО, по-моему, не очень похоже".

Анита П., 34 года: "Я плевать хотела на ваши тарелки. У меня сын грязно ругаться начал. Такие словечки вворачивает, паршивец, даже папаша теряется. И главное — откуда? Ну отпустила его вчера за город, так ведь в приличной компании — воспитанные дети, из хороших семей... Ума не приложу. А про НЛО — это вы заканчивайте народ-то дурить! Нету их, есть природные явления — мой муж всегда так говорит".

Новые факты появления НЛО будоражат кровь и заставляют верить, что внеземной разум — не только плод больной фантазии писателей, но и самая что ни на есть обыденная аризонская реальность. До гонок ли здесь, дорогая редакция...

РЕПОРТАЖ ЧЕТВЕРТЫЙ: ЗНАЕТЕ, МНЕ УЖЕ НАЧАЛО ЗДЕСЬ НАДОЕДАТЬ...

Черт меня дернул согласиться на эту поездку! Нет, конечно, Джон — очень приятный мужчинка, когда не ругается матом и не кричит так, будто его только что родили. Но эти гонки... От них у меня уже голова идет кругом.

Такие бешеные скорости убьют кого хочешь — и ведь убивают, можете мне поверить. Сколько коров, овец и прочей живности отправилось на ветеринарские небеса — Святой Гринпис! Нормальная реакция этих фремеров на стоящее (жующее травку, например) препятствие — нажать на "турбо". Тяжелый удар о сминающийся корпус, помеха улетает в небеса.

Полеты тут вообще в цене. Летает все — машины, бочки, камни, колонны, овцы, колеса... Каждое столкновение заканчивается "путешествием" чуть ли не через полтрассы. Причем, что самое противное, по правилам надо начинать с того места, откуда начал свой полет. Сначала туда, потом (насильно) — обратно. Джон в эти моменты ругается сильнее обычного.

Самое странное — как все эти машины ухитряются ездить после таких столкновений? Намедни одному бедняге врезали так, что тот моментом лишился обеих колес и нескольких кусков корпуса, но ровненько приземлился на трассу и поехал дальше, словно так и надо! Фермеры, едренапассатижа...

А людей, которые прокладывали трассы... Этих людей бы... Да, за несколько дней мы исколесили чуть ли не весь континент (из отеля пришлось съехать, ночевали где ни попадя). Да, мы были у моря, в саванне, в жерле вулкана и даже проезжали мимо средневекового замка. Но тех, кто сумел выбрать для гонок такие разнообразные и одновременно пустынные и примитивные места, — надо бы отправить... ну хоть в музей (так, кажется, советуют наши читатели). Пусть поучатся прекрасному и приобретут хоть капельку вкуса. Понятное дело, что на такой скорости ничего толком разглядеть не удается, но что за халява, я вас умоляю! Что за халява!

И вообще, как Джон умудряется что-либо понять в этой катавасии! Я силилась хотя бы разглядеть направление езды, взглянуть одним глазком на карту... Бесполезно. Машина несется как угорелая, Джон безостановочно вопит боевые кличи, руль у него какой-то дерганый (при малейшем повороте разворачивает машину чуть ли не на 90 градусов)... Неудивительно, что трасса сплошь и рядом состоит из прямых участков.

Знаешь, дорогая редакция, мне уже начало здесь надоедать...

РЕПОРТАЖ ПЯТЫЙ И ПОСЛЕДНИЙ: ПРОЩАЙ, АРИЗОНА, ПРОЩАЙ НАВСЕГДА!

Убью того гада, который посоветовал мне не брать с собой теплую одежду! Простыла я не сегодня, но в данный момент чувствую себя паршиво. Надоело колесить по этой стране, ей-богу. Решила спросить Джона, зачем ему этот чемпионат сдался. "Сладкая, а как мне еще получить лицензию на езду по всем трассам, когда захочу и с кем захочу?" Все ясно. Определенно — маньяк. Его даже не волнует, что выигрывает он по большей части случайно — более того, когда говоришь ему об этом, обижается и начинает выказывать себя суперменом: "Да я пятнадцать лет за баранкой, сладкая! Да я контролирую ситуацию целиком и полностью!.."

Такой миляга, и такое трепло... Видела я его "контроль". В их тусовке вообще никто водить толком не умеет. Жать на газ и изредка трогать руль (именно трогать, медленно и осторожно) — это у них почитается за профессионализм. Все, с меня хватит, дорогие мои. Возвращаюсь домой и в Аризону больше — ни ногой. До встречи в Москве!

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Speed Demons
Разработчик: Microids
Издатель: Electro Mechanic Games

Графика	3,5	Звук	3,5
Музыка	3	Сюжет	3
Управление	3	Сложность	высокая
Интересность	3		

Суть: Выбросите из игры среднюю графику, чересчур чувствительное управление, чрезмерно большую скорость и идиотский дизайн трасс. Получилось? Тогда играйте. В противном случае — лучше не трогать.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), DirectDraw-видеокарта (2 Мбайта, рек. 3D-ускоритель 4 Мбайта), DirectX 7.0. **Дополнительная информация:** 26 Мбайт на диске; многопользовательский режим: Split-Screen, Modem, Serial Cable, IPX, TCP/IP.

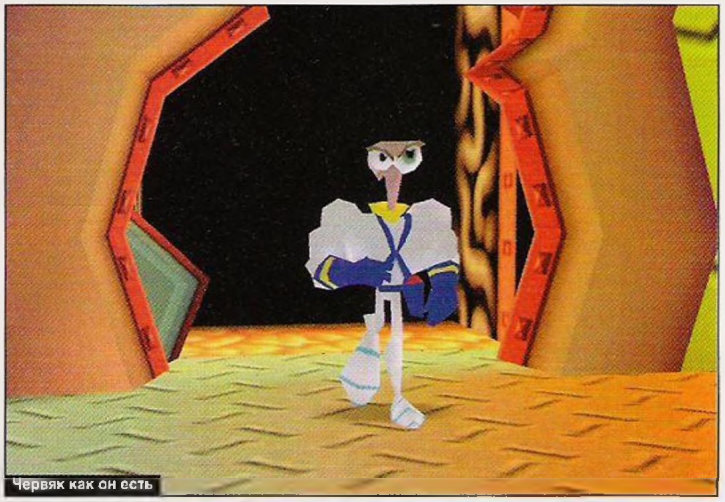
ДЕНЬ ЧЕРВЯ

Мозг для олигохеты, или Коматозники

EWJ3D: немного истории и толика слов об устройстве черепной коробки главного героя

В мире, где паранойя вошла в моду и является нормой, а единственным средством спасения от паранойи стала шизофрения, никого не удивишь творениями Shiny. В любом другом мире шестирукие собаки, летающие коровы, вороны в скафандрах, бегающие на ножках атомные бомбы, купидоны с повадками Чужих и ездовые хомяки заслужили бы удивление.

В 1994 году свет увидело совершенно безумное творение Дугана Тин Нейпла под названием Earthworm Jim. Любой другой мир после этого перестал бы существовать. В нашем же особой реакции оно не вызвало: всего лишь парочка мультсериалов (собственно сага о Джиме и сделанное под его благотворным влиянием зверское шоу Clay Fighter, то и дело мелькающее на отмороженном MTV); безграничное море комиксов да многотысячная галерея пластиковых фигурок не в счет. Дэвид Перри тогда еще не додумался до закона "руби руки за сиквелы", и в 95-м Shiny нечаянно разродилась единственной в своем активе игрой с циферкой "2" после названия. Конечно, она была значительно слабее. Впрочем, любой нормальный мир после такого все равно с плачем


Червяк как он есть

убежал бы обратно к папочке.

"Руби руки за сиквелы!" — наконец-то кричит Дэвид Перри. MDK2 делают канадские кудесники РПГ, а Earthworm Jim 3D — никому неизвестные труженики с родины Шона Коннери, Игги Попа и, как следствие, Ирвина Уэлша (по слухам, Vis Interactive расположилась где-то неподалеку от Эдинбурга). И MDK2, и EWJ3D могли бы стать играми вселенского масштаба. Вместо этого игрой вселенского масштаба станет Messiah...

Ребята из Vis начали свою карьеру рано, исправно нюхая авиационный клей и пользуя морфин, циклозин, кодеин, темазепам, фенобарбитон, метадон, пентазоцин, бупренорфин, декстроморамид хлорметазола и витамин С, и еще не успели прославиться. Хотя и старались. Но вы ведь знаете, что даже прославленный мультфильм не смог даже близко подойти к пониманию явления под названием "Earthworm Jim"... Тем не менее шотландцы исправно бегали куда следует. Основная идея EWJ3D могла родиться только там, в Shiny. Но, как сказал Грег Зичук из Bioware, беда в том, что они там, в Shiny, слишком заняты своими собственными играми, чтобы постоянно отвлекаться на посторонние раздражители.

Некоторое представление об устройстве черепной коробки супергероев мы получили из одной из лучших серий "Черного плаща". "Иди вдоль извилины, она одна, и выведет тебя к выходу-у-у!" Ладно, так выглядит мозг утки. Но как выглядит мозг червя? Терзаемые смутными сомнениями, открываем первый том монументального труда "Жизнь животных" с симпатичным червячком на обложке, находим класс олигохетов, или малощетинковых кольчецов, больше известных как земляные, они же дождевые черви, и убеждаемся, что мозга у олигохеты нет.

Николай МОЗЖЕЧОК

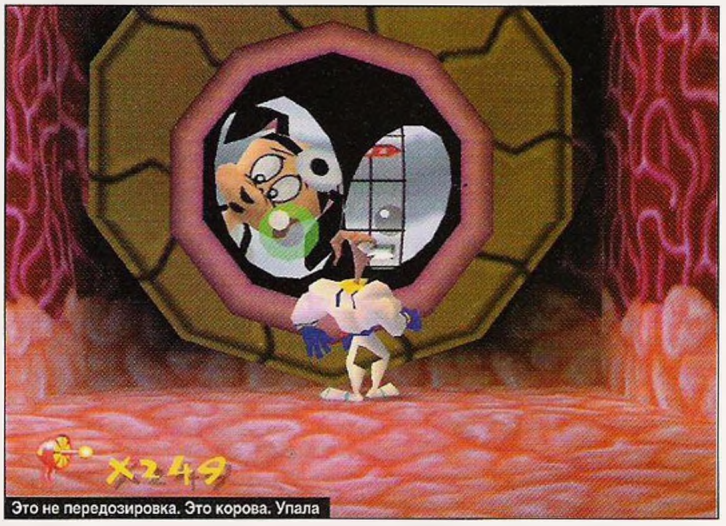
ДОКТОР ЕДЕТ

Haggis!

EWJ3D: коротко о сюжете, главгерое и некоторых досадных мелочах.

Да, впервые взглянуть на мир сквозь два небольших овала (один с зеленым зрачком) и увидеть больничный потолок и туповатую морду щенка Питера, крутящегося вокруг со стетоскопом, — значит, поверить, что это сделали в Shiny. Шел себе червяк, никого не трогал, играл на гармошке. И вот результат. Коматозник Джим заперт в собственном сознании. О, сознание у него еще то... очень даже то. Earthworm Jim 3D строили с размахом. Тут есть и Страх, и Память, и Счастье, и Фантазия. В благоустроенной части мозга Джима исправно работает скоростной лифт. Как это выглядит? Гм... концептуально.

В любой трехмерной, да, пожалуй, и не трехмерной аркаде единственный элемент, который должен быть выточен безупречно, — это главный герой. Самый обыкновенный, потерявшийся в себе маленький червяк в большом скафандре. Пластичные прыжки, перекаты и культуристские ужимки, самоиспользование в качестве пропеллера, хлыста (ну чем не Рэйман, играющий в баскетбол?), один дикий зеленый зрачок и крохотная точка второго, шизофренически уставившиеся в экран. И, конечно же, красный чудо-бластер, молча стрелять из которого Джим ну никак не может.



Это не передозировка. Это корова. Упала

Все остальное — досадные мелочи. Схематично очерченные враги, уровни-полигоны, боссы и союзнички проносятся мимо со скоростью движения желтой реанимационной машины. В заданном темпе погони нас интересует только одно — стиль. Когда мы видим естественный стиль, мы поражены и восхищены, потому что ожидали увидеть автора, а нашли Игру. Можно ли требовать красоту вдобавок к изяществу? Неповторимость Shiny в том, что она с самого начала сказала себе: да, нужно и можно.

Неповторимость. У Vis Interactive картинка вышла пусть изящной — но не более, часто опускаясь до неприлично обнаженного, хоть и на редкость естественного примитивизма.

Михаил ПРОДОЛГОВАТЫЙ

ЭПИДЕМИЯ

Twenty-three skiddo!

EWJ3D: кое-что о священной войне Цыплят и Коров.

Грамматическая тонкость: после первого Earthworm Jim даже самые консервативные англоязычные люди начинали употреблять "u", "u're" и "ur" вместо "you", "you're" и "your". Внутренний мир Джима невероятно заразен. Поэтому сварганить винегрет-наполнитель из вполне джимовских историй труда не составило. Война между Цыплятами и Коровами. Самоубийственные и невыполнимые задания для Джима. Представляете себе червяка, работающего на цыпленка? А между тем — еще как работает. Стибрил с бельевой веревки предмет личного обмундирования самого главного цыплячьего генерала и не поморщился. Правда, самого генерала к этому времени посадили, а на его месте уже прочно утвердился здоровенный бык жутко свирепого вида, который и вызвался передать посылочку узнику. В результате чего симпатичные генеральские трусищи оказались на чреслах бравого коровьего инструктора... он еще будет гонять Джима туда-сюда по веревкам на полосе больших и малых препятствий. Нормально?

А обстановочку такой войны себе представляете? Надувные свиньи-дирижабли, огромная дверь в виде коровьей задницы, придурочный цыплячий агент в длинном пальто, ныкающийся по углам и назначающий места встречи, которые изменить нельзя, в наидичайших условиях. Или вот из мечты — одна громадная дискотека. Короли-Элвисы разных калибров и, конечно же, ужасные диско-зомби с транзисторами! Страх — мерзкие и склизкие зеленые твари, прессующие трубы, кислота и прочая маниакально-депрессивная чертовщина. Да, больше всего на свете, оказывается, Джим боится того знаменитого огненного уровня из первой главы всей саги, с Адским Котом, ланголерами и безумно хохочущими адвокатами. Ездовые хомяки в привычной роли электродинамо, свиньи с потешно выпученными глазищами — средство передвижения по грязюке и глади речной, а также основной инструмент в борьбе с мерзким крюкастым Психо-Вороном на любимом танке. Стартующие по нулевому отсчету холодильники. Дальше, думается, можно уже и не продолжать. Заразно.

Суровый военный пейзаж

Сергей ГИПОФИЗ

ТЕСТ

Червяк ли вы?

Читатель, обязательно проверьте себя и своих близких! Вдруг вы (они) не червяк(и)

Данная методика по защите от EWJim-заразы была разработана специалистами ФБР еще в 1992 году, сразу после того как точно было установлен факт идентичности Великого Духа Червя-отца из Neverhood и Дугана Тин Нейпла, что, в свою очередь, доказало, что Дуган Тин Нейпл является агентом неизвестных, но явно враждебно настроенных сил с Альфа Центавры (название в целях мировой конспирации изменено). Если вас мучают подозрения насчет своих родных и близких, друзей, случайных прохожих, то просто спросите их:

— Не кричите ли вы "ОСТОРОЖНО, КОРОВА!" в кинотеатре?
— Не заставляют ли вас нервничать старушки с зонтиками?
— Не избегаете ли вы помоек?
— Не смотрите ли вы с подозрением на безобидных щенков?
— Не ищете ли вы на карте мира город Терлок?
— Не находите ли вы его?
— Не думаете ли вы, что снятие мультфильма EWJ со всех каналов цивилизованного мира — следствие глобального заговора?
— Не УВЕРЕНЫ ли вы в этом?

Да, вы были правы, ОНИ — повсюду. А как у вас самого с эти делом?

Следующий простой тест разработан в секретной лаборатории ФБР в 1994 году и до сих пор пользуется популярностью во всем мире.

1) Смотрите! Трехголовая обезьяна!
а) Да, конечно. (3 балла.)
б) Смотрите! Глупый придурок! (2 балла.)
в) Обезьянка? Где? Я люблю обезьянок! Уа-а-а! Где моя обезьянка-а-а-а! (1 балл.)
г) А это девочка? (0 баллов.)

2) Если бы вы были гамбургером и умирали с голоду, вы бы смогли съесть самого себя?
а) Да! (3 балла.)
б) Нет! Я же умру в страшных мучениях! (2 балла.)
в) Мне бы немножко кетчупа... (1 балл.)
г) А это девочка? (0 баллов.)

3) Пожалуйста, не зажаривайте нас, как яичницу!
а) Прошу прощения?.. (3 балла.)
б) Пойду схожу за салом. (2 балла.)
в) Я люблю яичницу! (1 балл.)
г) А это девочка? (0 баллов.)

От 0 до 3 баллов. Вы законченный имбецил, не имеющий ничего общего с захватчиками с Альфа Центавры. Поздравляем!

От 4 до 8 баллов. Кровожадный психопат с извращенным сознанием, вы гордость и надежда нашего общества в грядущей борьбе. Немедленно встать на учет!

9 баллов. Господин Джим? Мы давно вас искали... Кажется, нам есть о чем поговорить, не так ли?

Иван ГИПОТАЛАМУС — специально для «Вестника шотгана» из Института судебной психиатрии им. князя Курбского

АНАМНЕЗ

EWJ3D: невозможная аркада со стрельбой, авторов которой побьют за операторскую работу.

Приказ: свиней не жалеть!

I brake for scabs!

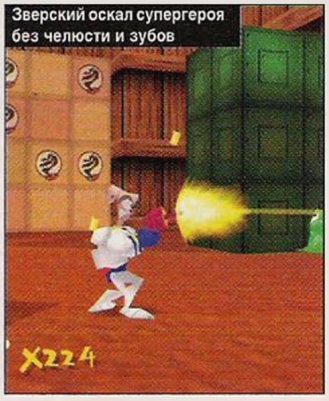
EWJ3D — аркада со стрельбой, и этим многое сказано. Аркаду со стрельбой сделать нельзя. Аркада со стрельбой — это TPS. Сделать MDK было невозможно. Что касается Vis, то ребята не из тех, кто делает невозможное. Стрельба есть, ее много, и она отчаянно раздражает. Почти так же, как автоматическая наводка по вертикали. С прыжками-ужимками все более-менее по-человечески — аркада аркадой, не хуже и не лучше, разве что с полетами на пропеллере прокололись. Джим на нем не летает, Джим на нем падает. Что плохо — число врагов бесконечно. Они гибнут десятками, но прибывают сотнями, прибывают сотнями и гибнут десятками. Довольно нагло уворованная снайперская курица сшибает тревожные телекамеры, но помогает это слабо. Особенно, если надо за 30 секунд добраться до точки рандеву с параноидальным цыпленком или за две минуты пройти полосу препятствий с одновременным поражением мишеней мясницкими тесаками.

В качестве мишеней, что характерно, используются боевые коровы. Они очень славно и ненавязчиво декапитируются с одного удара, с жалобным мычанием оставляя в грязи глупые рогатые головушки. Браво! Джим, видный изводитель старушек в инвалидных креслах, как он есть. Здорово, что мясницкие тесаки обладают кое-какими приятными качествами бумеранга.

Свободная камера — последний рубеж, отделяющий аркаду от заветной трехмерности. С одной стороны, героя рисовали вроде не зря, с другой, невнятно хочется, чтобы было что-нибудь видно. Все идут на компромиссы, победить еще не удалось никому. Даже на "Нинтендо" в шестьдесят четвертом "Марио". EWJ3D за операторскую работу не то что не дадут "Оскара", а может быть, даже побьют. Vis сняла со своих плеч всякую ответственность и всю операторскую работу переложила на нас. В спокойном состоянии камера неспешно, как июльский слепень, кружится вокруг Джима — центральной оси, иногда случайно демонстрируя кусочки окружающих условных красот. Если что-то так уж позарез надо углядеть — милости просим. Вот кнопка, тормозите.

За такое убивают даже в спокойных аркадах типа "Рэймана", что уж тут говорить о EWJ3D с его лихой снайперской стрельбой по подвижным мишеням.

Виктор СРЕДНИЙ


Зверский оскал супергероя без челюсти и зубов

ДИАГНОЗ

Gasp of honor!

EWJ3D: так кто же будет спасать этот мир для зеленых человечков?

EWJ3D — аркада неплохая. Местами — очень неплохая. Тесаки, езда на свиньях, та зеленая муть, застрявшая в трубе... Но дальше дело не идет. В мире, где паранойя стала нормой, в отказе Shiny от сиквелов мерещится заговор. Скажем, ФБР. Надо же кому-то спасти этот мир для маленьких зеленых человечков.

Леонид КОНЕЧНЫЙ

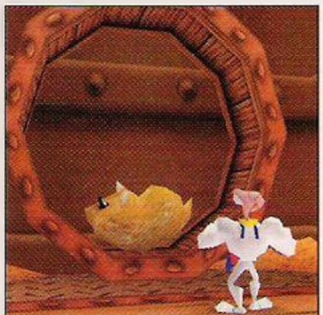
ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Earthworm Jim 3D
Разработчик: Vis Interactive
Издатель: Interplay

Графика	4,5	Звук	4
Музыка	4	Сюжет	5
Управление	3,5	Сложность	средняя
Интересность	4		

Суть: Уже не whaffle, но еще не groovy. And whatabout some haggis? Так, most accountats.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium II (рек. Pentium II 233), 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 6.0, 3D-акселератор, совместимый с Direct3D.


Этот очаровательный хомячок уверенно отхватил приз зрительских симпатий на конкурсе "утя-путя"

КАЗУАЛИСТИКА

Отстой на марше

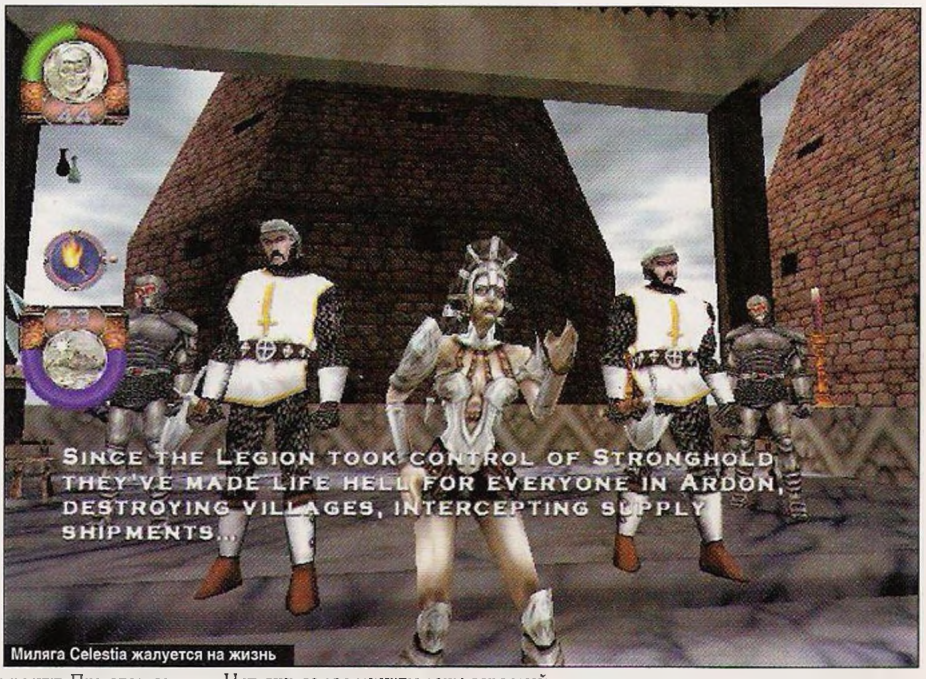
И скучно, и грустно, и некому морду набить — за эту откровенную халтуру для патентованных казуалов.

Я видел много попыток сделать "народническую" РПГ, еще со времен декабристов и разбуженного Герцена. Но давно тревожащий публику вид от третьего лица никак не приживается, постоянно вызывая нездоровые ассоциации с гражданкой Л. Впрочем, когда перед нами дефилирует фигуристая дамочка в неглиже, это еще можно понять и даже, быть может, простить, но прыжки и ужимки мужика с топором лично у меня вызывают приступы рвоты.

Местный, извините, крузадёр — мужик (хотя бы в силу названия). И ненавистная акробатика вкупе со сражениями, как и ожидалось, смотрятся жалко. Опять-таки, исключительно благодаря пошлой "ларискиной" перспективе. Никаких тонкостей, попыток хоть сколько-нибудь, хотя бы приличия для, фехтовать. Схватка воспринимается как необходимое зло и ничего особенного не представляет: ты подходишь к врагу (при необходимости засосав перед этим эликсир нужного вида, чтобы не особенно страдать от его магии) и, заслонившись щитом, выжидаешь, пока у тупого скелета устанут костяшки от махания оружием. После чего размахиваешься и... начинаешь мучительно подбирать с пола вещи, отбраковывая дешевые и бесполезные.

Хорошо еще, если скелеты стерегут сундучок с гостинцами. С одной стороны, эти коробочки всегда наполнены приятным оружием. С другой — это чистой воды приманка примитивная. Стоит ли полчаса разделываться с дикой ордой гадких тварей, чтобы взять бутылку здоровья и мелкий ножик? Нет, нервы дороже! Впрочем, это относится не только к сундукам, но и ко всей игре.

Короче, явственно чувствуется, что игра делалась одновременно для PlayStation и PC, с сильным перекосом в жалкую консольную сторону. И управление явно под геймпад заточено (нет, не UT, коллеги!), и тупейшие загадки типа "ну-ка, догадайтесь, чем лучше бить ледяного монстра: огнем или пламенем? а теперь посложнее: каменного — мечом или молотом?" оттуда растут. При этом замечу, что для New World это первая приставочная игра, в силу чего от этого убожества, полагаю, плюются даже несчастные распроприставочники.



Миляга Celestia жалуется на жизнь

Тела жертв склонны таять прямо в воздухе, не вызывая неприятных ассоциаций. Очень мило и доступно всем, начиная с двух до пяти. Впрочем, любому (кроме детишек указанного возраста) это наскучит ровно через две минуты.

Нет, вру, за две минуты даже взрослый не успеет добежать от одного врага до другого, ибо дизайнеры где-то промахнулись с масштабами и вместо нормального игрового мира соорудили настоящее по размерам королевство, состоящее почему-то из одних скалистых проходов шириной ровно в два автомобиля "Фольксваген" (на которых там и надо бы разъезжать) и три-четыре спортивных велосипеда.

Но автомобиля этому, как его, дёру не дают, видимо, опасаясь, что он пройдет игру за те пятнадцать минут, которые она на самом деле занимает, и разочаруется, собака. А так — пара недель увлекательнейшего джоггинга по пересеченной местности тому, простите, чудаку, кто на это купится, гарантированы. Если, конечно, он не забудет ежедневно по утрам принимать лекарство от скуки в лошадиных дозах.

Алекскар НИЖИНИН

СЫН СТЕПЕЙ

Дьябла обыкновенная, один штука

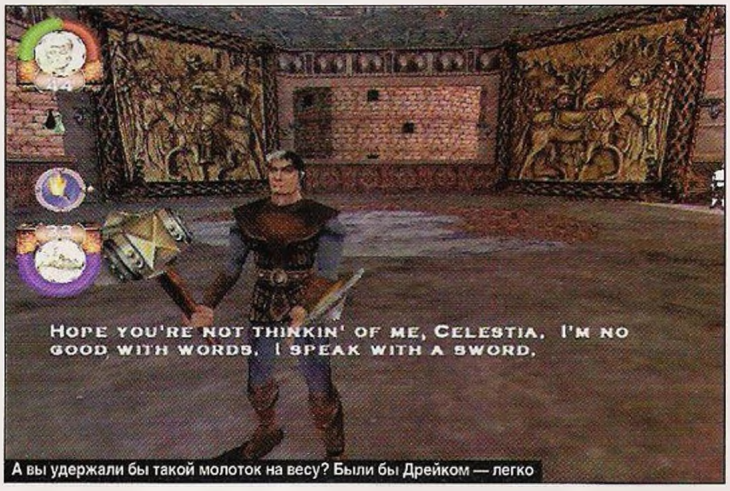
Просто и красиво. Как в жизни. А еще есть томагавк!

Моя — простая индейца, моя любит прерии. Моя их получила. И томагавку тоже, ее даже метать можно. А что еще настоящая индейца надо? А ничего. Хороший игра. Простой игра. Красивый игра. Как в жизни.

Пальца, правда, уставать на кнопка жать, очень уж далеко по прерия бежать, но индейца бежать любит и умеет. Зато врага — как живая, красиво бегает, а потом сразу как мертвая, когда я ее томагавка ударять. И бутылка огненная вода выпадать часто, и это для индеец — радость.

Моя еще помнить, как белая человека вроде Дрейка приходить в моя вигвам и забирать мой любимый скво. Я теперь понимать, как ему тогда было хорошо. Он приходить и забирать, и не думать о моя. Он была сильный, у него был ружье, и моя убегать и прятаться. В этот игра я — самая сильная, и моя томагавка сильнее любая ружья, а вдобавок духи предков давать мне магия, и я убивать всех, кто мешать мне жить.

Прерия большой. Прерия правильный, пять разный прерия. И в каждый прерия — свои вигвамы, то ирокезы, то эльфы, то подлые гуроны. Моя эта игра нравится, с начала до конец. А в конец обещать, что будет еще. Моя будет ждать!



А вы удержали бы такой молоток на весу? Были бы Дрейком — легко

Вождь БОЛЬШОЕ ДУЛО

МАКДОНАЛЬДС

Бой, бигмак, двойной гамбургер с картошкой-фри и горячий шоколад мне и моим друзьям, быстро!

Косые штуковины — это спецэффект "свет сквозь тучи", лично мне очень нравится

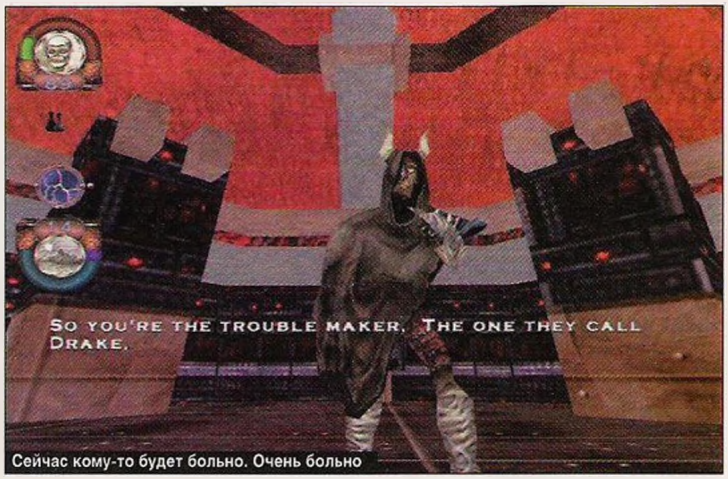
Наша игра

Мы, американцы, народ простой и правильный. Мы так устроены: если нам доходчиво объяснить, почему игра хороша, мы ее купим. И неважно, какова она на самом деле, были бы правильные надписи на коробке и подошел бы вовремя сезон подарков к Рождеству. В конце концов играть в нее будет тот, кому мы ее подарим, а вовсе не мы лично.

Crusaders of Might and Magic — игра правильная. Во-первых, в ее названии есть волшебные слова: "Might and Magic". Причем, если тщательно подсчитать, она уже одиннадцатая такая (до нее было семь РПГ и три стратегии). Тому, кто купил десять предыдущих, уже некуда деваться, купит как миленький. Тому, кто случайно проходит мимо полки с коробками, тоже уйти трудно: раз десять предыдущих продались, значит, хорошие игры были, грех не попробовать.

И что самое забавное, лично мне, как и нашему многоуважаемому Вождю, игра понравилась. Да, тупая, да, бежать далеко, да, жутковатый inventory с неудобным интерфейсом и очень маленький, да, безусловно, отвратнейшая озвучка (особенно голоса — ох уж эти голоса, кто ж вас, dammit, записывал?), да, жуткий недостаток текстур на стенах. Но при всем том налицо нечто, оправдывающее все эти проблемы, и даже то, что из бочек течет кровь при попадании стрелой.

Я, простой, случайно проходивший мимо американец, не играл ни в одну из предыдущих десяти игр. Я ничего не знаю о мире Might&Magic. Более того, я в некотором смысле духовный коллега нашего безвременно ушедшего мэтра ПэЖэ, то есть простой (мы, американцы, своей простотой гордимся, и вполне заслуженно) и прямолинейный любитель экшена. И мне эта игра пришлась во многом по душе. В ней не надо разучивать крутые комбо-движения, достаточно дважды кликнуть мышью вместо одного раза, и комбо получается само собой. В ней не надо тяжело размышлять, куда ты можешь пройти, а куда — нет, все покажут и расскажут, всюду направят по единственно верной дороге (как это у русских называется? партийная линия?..), огороженной со всех сторон скалами или стенами.



Сейчас кому-то будет больно. Очень больно

В каком-то смысле эта игра — некий Diablo-апофеоз, в ней тупое мышекликанье доведено до абсурда, до предела, и тем привлекательно. А достаточно cheesy (в смысле, навернутая, но слишком уж грубая) графика очень подходит по настроению. Тут и спецэффекты на месте и вовремя, тут и приятная анимация движений, да и просто свет и тени очень даже приличные.

Да, я увлекаюсь перечислениями, но что поделать — игра проста и прямолинейна, без запоминающихся моментов, о которых можно было бы долго и со смаком распинаться. Гладкая, как бигмак, и пресная, как мясо в нем (и, кстати, в такой же яркой и зовущей упаковке). Приятного аппетита тем, кто все еще обедает в "Макдональдсе"!

Мистер КОЛЬТОВ

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Crusaders of Might & Magic
Веб-сайт игры: www.3do.com/products/pc/crusaders/
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO

Графика	3	Звук	2
Музыка	4	Сюжет	3
Управление	4	Сложность	низкая
Интересность	3,5		

Суть: Игра для масс, сметающих перед Рождеством с прилавка все, что шевелится. Но если с умом использовать движок и идею, следующие инкарнации (а они будут — тут сомнений быть не может, мир Might and Magic явно не загнется никогда, да и по сюжету продолжение почти обещано) могут оказаться очень удачными. А эта — для законченных фанатов Diablo, страдающих в ожидании продолжения.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 233), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4X CD-ROM (рек. 12), SVGA (1 Мбайт), DirectX (рек. Direct3D-ускоритель).

ЛИТЕРАТУРА

Почти бестселлер

"Вестник шотгана" рецензирует книгу начинающего писателя-фантаста.

В этом выпуске "Литературного уголка" нашей газеты мы рассматриваем первую книгу писателя-фантаста Михаила СУДАКОВА (г. Санкт-Петербург) роман-игру "Улицы в огне" (на Западе книга издана как "Urban Chaos"), написанную им под псевдонимом Макки Фут. Судьей, прокурором и адвокатом в одном лице сегодня выступит наш постоянный автор писатель **Михаил ФИШЕРМАН**. Мнение профессионала, как это у нас принято, подкреплено наиболее интересными комментариями "рядовых" читателей, которые мы почерпнули с Web-форума "ВШ".

ПЕРВЫЙ БЛИН... БЛИНОМ?

Михаил Судаков — новичок в большой литературе. Не секрет, что жанр, в котором этот писатель решил специализироваться, настолько насыщен произведениями всех мастей и расцветок, что любая новинка обречена на заведомо пристрастное и иногда не слишком справедливое отношение критиков. Роман-игра "Улицы в огне" ("Urban Chaos"), увы, не стал исключением, и в некоторых печатных изданиях уже поднимался вой о "тех же щах, но побольше влях", "старых песен о старом" и т.д. Дескать, не справился молодой автор с возложенной самим же на себя задачей, переоценил свои силы и выдал на-гора очередной посредственный боевичок. Справедливы ли такие обвинения? Конечно же, нет, хотя кое-какие претензии к произведению предъявить хотелось бы. Но об этом, как заведено, позже.

Вы, разумеется, читали отрывок из этого произведения, опубликованный в идейно близком нам литературно-художественном альманахе "Game.EXE — Книгаигр, т.1'2000" (стр.49). Поэтому рассказывать о языке автора и художественных средствах, применяемых им для выражения собственных творческих задач, не имеет смысла. Если кому-то интересно мое мнение, то оно таково: язык очень живой, красочный, но иногда становящийся чересчур мрачным. Все зависит от вашего мировоззрения, знаете ли. Настройте себя на яркое (то есть надо бы чуть-чуть увеличить brightness — это делается из меню) восприятие реальности, и произведение заиграет перед вами всеми цветами радуги.

Что больше всего поразило меня в "Улицах"? Несомненно, детальнейшая проработка окружающего мира, на которую Михаил не пожалел никаких сил. В книге присутствует просто безумное количество второстепенных, третьестепенных и даже "шестистепенных" персонажей. Более того, по ходу романа перед читателем открываются все новые и новые стороны Юнион-сити, в котором и происходят описываемые события. Причем проработка идет как в ширину — новые места действия, например, так и в глубину — перо автора не забывает вскользь пробежаться по проезжающим мимо машинам, идущим по своим делам людям и... и, конечно, по спешащим на сходки бандитам.

В этом месте позвольте отвлечься и сказать пару слов о якобы похожести рецензируемого романа-игры на "Боевую силу" Эйдоса Коры. Да, определенные общие черты имеются. Так, оба автора неравнодушны к изображениям рукопашных схваток. Но если Кора ставит их превыше всего, зачастую забывая о сюжете и характерах главных героев, то Михаил, напротив, не старается показать себя великим знатоком боевых искусств, и главная героиня прибегает к кулакам только тогда, когда ничего другого не остается. Согласитесь — трудно махать ногами под дулом шотгана. Поэтому описания схваток довольно поверхностны — впрочем, никаких суперприемов а-ля Кора и десятков смертельных "комб" в стиле "Последнего Бронкса" ("Last Bronx") от автора никто и не ожидал...

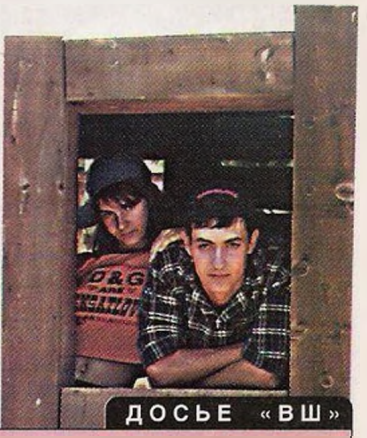
"Проклятый культ должен быть уничтожен, д'Арси! Наша задача — остановить ритуал любой ценой!"

А это что еще за горилла огнедышащая?

СЮЖЕТ

Рассказывать об "Улицах" и не упомянуть на удивление приличный для новичка сюжет — преступно. А я совсем не хочу загреметь в тюрьму из-за такого пустяка!

История Юнион-сити погружает нас в последний день 1999-го года — 31-е, как водится, декабря. Страшная волна преступности захлестнула город. Банда "Дикие кошки" поднимается из грязи и неожиданно для всех становится доминирующей группировкой. Офицер полиции, "оперативник-вундеркинд" Дерси (д'Арси) Штерн расследует одно преступление за другим, постепенно понимая (не



ДОСЬЕ «ВШ»

Молодой писатель Михаил Судаков (на фото справа) (michelle@game-exe.ru) о себе:
"Розы — красные, фиалки — голубые, очень люблю бананы, а подписи к фотографиям и скриншотам на 500 байт — еще больше. Мне сказали: искрометный (это местный фетиш — искромётность. А еще ББ любит говорить: искромеНТность, это его фетиш) текст о себе, но не пояснили, для каких целей. Попробую, конечно... В любимом Питере сейчас легкие заморозки, а в родной Воркуте, должно быть, все -30 по Цельсию. Я вот думаю иногда: а не забить ли на все эти столицы одолженное у Господина ПэЖэ паникадило, да махнуть на Крайний Север... Можно к Ледовитому Океану — говорят, оттуда открывается прекрасный вид на пингвиньи стаи. Или они обитают на Юге?.. Ах, да, чуть не забыл. О себе. Вообще-то мне 21. Везунчик. Большое Питерское Наводнение благополучно проспал, а перед тем как скормить свою якобы глючащую Voodoo 3 пираньям, прочитал материал Коли Радовского...
(Кстати, если бы в редакции узнали, каких трудов мне стоило отсканировать эту фотографию — она бы, без сомнения, попала на обложку. Питер, как, впрочем, и Москва, порой начинает напоминать большую деревню, в которой все свои и никто не любит маленького растерянного Филиппка. То есть, простите, Мишу. И в самом деле — не покупать же из-за одной (пусть даже очень приличной) фотографии целый сканер! Ведь эти деньги можно истратить с большей пользой: на мороженое, бананы (кажется, вы уже в курсе — люблю) или переговоры с редакцией. А еще я хочу мышку с force-feedback...)"

М Н Е Н И Я

Читатели о книге

Василий П., продавец газет:
"Мне понравилось. Особенно те места, которые ведутся от лица бандита. Круто! Хочется, чтобы Макки Фут написал еще одну вещь — что-нибудь вроде "Мико возвращается" или "Улицы в огне: По другую сторону закона". Ну и вообще — захватывает, если честно. Правда, иногда пролистывал скучноватые места, но их было не так уж и много, да и потом человек я такой — не люблю напрягаться".

Семен О., поклонник компьютерных игр:
"Честно говоря, ожидал большего. Нереалистичная какая-то вещь получилась. Ну как эта девица могла всю банду подчистую вынести, а? Да если посмотреть, какие толпы на нее нападали, — просто с ума сойти можно! Была б это просто игра — я бы в нее без читкодов точно не сунулся (чит-коды между тем имеются. Всех не скажу, ибо давить, но кое-что... Итак, жмем F9, вводим: "bangunsnotgames". Все, теперь можно жать "G" для более быстрого и простого перемешения вперед/вверх и F12 — для оружия. Ну и... бесконечная жизнь тоже прилагается. — **Ред.**). А еще скучно немного. Местами..."

Владимир К., брокер:
"Бесподобно! Давно не получал такого удовольствия. Все отлично — и герои, и действие... А что касается занудности — так это кому как. Я, например, обожаю все места в этом произведении, где главная героиня занимается какими-нибудь поисками. Когда она ради одного товарища весь город по крышам и закоулкам обскакала — я чуть в нирвану не попал. И драки ничего — простым таким, понятным языком описано, безо всяких там специальных терминов. Я "Улицы" уже всем знакомым порекомендовал — сидят теперь, наслаждаются..."

Петя Д., член ФИДО:
"Полный отстой! Драки никакие, оружия мало, девица какая-то странная, беготни много... Суксь!!! И вообще, мне фантастика не нравится. Как и action. Я люблю стратегии, дзен и фэнтези — Толкиен там, Перумов, Фрай, Хажинский..."

без помощи Ропера, друга ее погибшего отца), что за всем этим стоит кто-то из высших чинов правительства. Подбираясь ближе к главарям преступной группировки, д'Арси недоумевает все больше: а кто он, этот Большой Босс? Откуда у обычного человека такая власть и возможности? Да и человек ли он вообще?

Автор очень неплохо развивает эту сюжетную линию, постоянно вводя в повествование новых героев (второстепенных по большей части), при этом не забывая и об основных. Впечатляет характер Ропера, с которым девушка встречается где-то в середине книги-игры. Этот бывший полицейский всячески помогает д'Арси (советом, амуницией, личным участием) — то ли в память о своем друге, то ли потому, что, как он говорит, "мы идем по одному пути". Впрочем, это неважно — сцены "разборок", в которых участвует Ропер, — одни из самых зрелищных и захватывающих в книге-игре.

Вообще, автор не зацикливается на одной д'Арси. Частенько ей на помощь приходят другие полицейские (причем, попрошу заметить, их помощь всегда кстати и вполне профессиональна), а иногда повествование начинает вестись от лица Ропера. Более того — несколько раз нам дается возможность взглянуть на происходящее с другой стороны — глазами Мэко, одного из бандитов (!). Эта линия вполне могла бы вырасти в

Работая в паре с Ропером, чувствуешь себя в относительной безопасности

совершенно самостоятельное произведение, но и того, что имеется в наличии, хватает за глаза. Сцена, когда Мэко с несколькими молодчиками похищает сына какого-то политического деятеля, достойна искренней похвалы. "Дерьмо, Мэко, за каким дьяволом ты пришил этого парня?" — "Он был слишком тупым, да и потом... Сам попросил меня об этом" — "Проклятье... Мы знаем, что так и было, но босс недоволен. Теперь он хочет, чтобы ты взял парней и пришил нескольких копов. Это что-то вроде наказания" — "Наказание? Ха! Да с превеликим удовольствием!"

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Urban Chaos
Веб-сайт игры: www.urbanchaos.net
Разработчик: Mucky Foot Productions
Издатель: Eidos Interactive

Графика	4,5	Звук	5
Музыка	4	Сюжет	4,5
Управление	4	Сложность	высокая
Интересность	4		

Суть: Кому-то игра покажется слишком сложной. Кому-то — капельку занудной. Но того, что она красива и разнообразна, отрицать не будет никто. Да, и прежде чем покупать — посмотрите на системные требования.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 233 MMX (рек. Pentium II 500), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4X CD-ROM (рек. 8), DirectDraw-совместимая видеокарта (4 Мбайта, рек. 3D-ускоритель 8 Мбайт), DirectX 6.1a.
Дополнительная информация: Лучше всего, конечно, играть на 16-мегабайтном 3D-ускорителе; 150 Мбайт на диске, плюс неплохо бы выделить 250 Мбайт для swap-файла; игра поддерживает Direct Sound 3D, Dolby Surround и RSX 3D Sound (3D-позиционирование звука для обычных звуковых карточек, работающее быстрее Direct Sound 3D Software).

ЗА ЧТО БОРОЛСЯ...

Разнообразие — вот конек, оседланный Михаилом. Д'Арси спасает заложников, вычищает квартал от бандитов, перегоняет в руки специалистов заминированную машину, арестовывает наркобоссов, ищет вещественные доказательства... При этом успевая поменять кучу полицейских и гражданских машин, пообщаться с прохожими, перекинуться парой слов с другими оперативниками...

Увы, именно попытка внести небывалое для жанра боевой фантастики разнообразие и подводит автора. Иногда становится невыносимо скучно читать, как Дерси добирается до очередной цели. Она бежит через весь город, карабкаясь по крышам, спускаясь по обвисшим проводам и взбираясь по лестницам... Мучительное ожидание внезапно сменяется яростной схваткой, в которой офицеру могут противостоять десять бандитов с M16, и как девушка умудряется выйти из этой схватки живой — остается только недоумевать. Затем ей поручают найти еще кого-нибудь, и все начинается сначала...

Это главный минус книги-игры молодого автора. Боевая фантастика не должна быть занудной никогда, о чем г-н Макки Фут, к сожалению, изредка забывает.

Тем не менее "Улицы в огне" произвели на меня самое благоприятное впечатление. Хотя я и не могу порекомендовать это произведение всем поклонникам жанра, хорошую оценку оно заслужило. Что ж, первый блин неофита от фантастики получился вполне съедобным и, быть может, следующие вещи окажутся еще вкуснее. Будем ждать.

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8.
Телефон для справок: **232-2261**
Вопросы подписки и распространения внутри страны: **232-2165**
в США: (301) 881-5973, (212) 673-0776 (Victor Kamkin Inc.)
Отдел писем: 232-2263.
Дирекция по рекламе: 232-2261, Галина Рогозина.
Факс: 956-1938
Электронная версия в Интернете: www.shotgun.game-exe.ru

Газета печатается очень приличным общим тиражом с готовых диапозитивов, подготовленных в техническом центре фирмы "The Game.UCHU Journal Publishing Forever, Ltd.".

Доступ в сеть Интернет предоставлен компанией Zenon N.S.P.

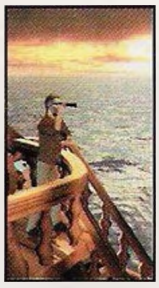
Подписано в печать 19 января 2000 г.
Тип. # 17061
Отпечатано в типографии Acta Print Oy, Finland.
1 2 3 4 5 6 7 8 9

©«ВШ» Редакция не имеет возможности возвращать рукописи и печатать все письма читателей.
Ответственность за достоверность информации в рекламных публикациях несут рекламодатели.
Статьи, фотографии, рисунки или графики, публикуемые в "Вестнике шотгана", могут быть воспроизведены в любой форме полностью или частично только с согласия редакции.

ВШ ВЕСТНИК ШОТГАНА

За разрешениями обращаться:
в России: garry@game-exe.ru
в СНГ: pg@game-exe.ru
в США: mnovikov@game-exe.ru

Подписка в России по индексам Доу-Джонса



УВИДЕТЬ СТАРК И УМЕРЕТЬ

THE LONGEST JOURNEY

Стр.6

ПИКСЕЛЬ ХАНТИНГ

ХОРОШАЯ ПЛОХАЯ ИГРА

WILD WILD WEST: ТОЛЬКО ДЛЯ НАСТОЯЩИХ КОВБОЕВ

Стр.9

ЕЖЕКВАРТАЛЬНАЯ (КАК МИНИМУМ) КВЕСТ-ГАЗЕТА ФЕВРАЛЬ 2000 ГОДА №1 (01)

Первая колонка

Виды на урожай в мире...

20,000 Leagues:The Adventure Continues (SouthPeak Interactive)	*весна 2000 г. (только на DVD!)*
Alone in the Dark 4 (Infogrames)	*2-й квартал 2000 г.*
Arcatera (Ubi Soft)	*июнь 2000 г.*
Big Brother (MediaX)	*неизвестно*
Black Pearl (Access Software)	*неизвестно*
Blaze & Blade (SouthPeak Interactive)	*март 2000 г.*
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (Headfirst Productions)	*3-й квартал 2000 г.*
Evil Dead: Ashes to Ashes (Heavy Iron Studio)	*конец 2000 г.*
Galleon (Interplay)	*лето 2000 г.*
In Cold Blood (Revolution Software)	*неизвестно (возможно, весна 2000 г.)*
It Came for Zog (Pixeleers)	*весна 2001 г.*
Nightfall (Altor Systems)	*1-й квартал 2000 г.*
Planet of the Apes (FOX Interactive)	*3-й квартал 2000 г.*
Rent-A-Hero (SouthPeak Interactive)	*1-й квартал 2000 г.*
Riddle of the Sphinx (Dreamcatcher)	*весна 2000 г.*
Schizm: Mysterious Journey (Project 2)	*март 2000 г.*
Simon the Sorcerer 3D (SouthPeak)	*2-й квартал 2000 г. (U.K.-релиз)*
Stupid Invaders (Ubi Soft)	*1-й квартал 2000 г.*
Tex Murphy: Polarity (Access Software)	*неизвестно*
The Legend of Lotus Spring (Dreamcatcher)	*2-й квартал 2000 г.*
The Longest Journey (Funcom)	*февраль 2000 г.*
The Real Neverending Story (discreet monsters)	*март 2000 г.*
Venice Under Glass: A Basil Baker Mystery Adventure Game (Megamedia)	*2-й квартал 2000 г.*

Game-Информбюро России.

...и в России

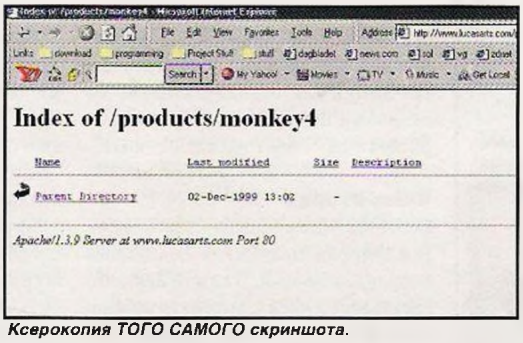
Согласно сообщению пресс-службы компании "Нивал", у дружного тандема российских издателей-локализаторов "Нивал" — "1С", специализирующихся с недавнего времени на возделывании обильной игровой нивы, выращенной на полях французского совхоза-миллионера Cryo Interactive Entertainment, основной урожай квестов будет снят в первом квартале 2000 года. Первым французским квестом-2000, который заговорит по-русски, будет "Фауст", чье издание приурочено к началу февраля. Чуть позже осилят язык берез игры Pompei, The New Adventures of the Time Machine и Devil Incide. Выпуск последних должен произойти одновременно в России и Европе.

Маша Ариманова, «Пиксель Хантинг»

Сталкеры

Почти документальный почти детектив о продолжении-Мессии

"На кладбище потерпел крушение дельтаплан. Спасателям удалось обнаружить уже 234 тела. Ожидается, что количество возрастет, откапывают все новые жертвы". Нельзя более четко охарактеризовать ситуацию, сложившуюся в квестовом жанре, если принять за дельтаплан Gabriel Knight III. Когда стало ясно: что-то не получилось, номер не прошел, жанр по-прежнему мертв, пострадавшие дисциплинированно встали в очередь — писать петиции... ни за что не догадаетесь, о чем... о GK4! Сочинение петиций — сложное и тонкое искусство, и все убеленные сединами ветераны, вставшие в очередь, поднаторели в нем еще со времен GK2 и GK3. Дженсен им в помощь.



Ксерокопия ТОГО САМОГО скриншота. Смотрите внимательно.

Миф о продолжении-спасителе — наиболее устойчивый. И с ним все было в порядке... пока были продолжения.

Все имена, названия, даты и адреса, приведенные ниже, — подлинные.

Фаза первая

Это случилось 3 декабря 1999 года. Некто под псевдонимом Реми Оу поместил на доске объявлений The Monkey Island Scumm Bar (www.thescummbar.com) сообщение о том, что на сайте www.lucasarts.com появилась пустая папка /products/monkey4. Реми, веб-администратор по профессии, был уверен, что это — случайный прокол в строжайшей системе секретности, окружающей все, что связано с разработками LucasArts, и означать он может только одно: Monkey Island 4 не только существует, но и готов к выходу на поверхность, к официальному признанию. Никакой практической ценности открытие Реми не несло и не привлекло бы особого внимания, если бы не два обстоятельства. Первое: это сообщение стало последним звеном в длинной цепочке слухов и неясных подозрений, кипятивших умы западно-квестовой общественности еще с ноября-99, когда MI4 сначала возник в списке готовящихся к рождению квестов (июнь 2000-го), а потом таинственным образом испарился. И второе: когда парочка посетителей The Monkey Island Scumm Bar решила заглянуть на официальный сайт LucasArts, дабы удостовериться в словах Реми, она НЕ ОБНАРУЖИЛА следов папки /monkey4. На следующий день на сайт уже ломилось обезумевшее стадо квестеров — с тем же успехом.

(Окончание на 2-й стр.)

Прямая речь

Милость к падшим

Поэт А.С.Пушкин:
«Ай да Мехнер, ай да сукин сын!»

(Из магнитофонных записей няни.)

Цифра месяца

1,17

квеста (не больше!) будет претендовать на звание "Квест-99", сообщил Game-Информбюро председатель общественного комитета "Game.EXE Awards 1999" Василий Петров (vasya @game – exe.ru), готовящий сейчас соответствующий УЧУ-номер (а именно 3-й номер за 2000 г.).

Общественное мнение

Неужели ошибка?

31 декабря 1999 года социологической службой агентства Game-Информбюро был проведен опрос лучшей половины населения России. Респондентам был задан вопрос "Считаете ли вы приемлемой кривую роста популяции квестов за конец середины первой половины второго квартала 1999 года?" Ответы распределились следующим образом: "Конечно, у меня самой их двое" — 3%. "Дома, в компании друзей... простите, что вы сказали?" — 47%. "А такси в это время ходют?" — 49%.
И, наконец, "Считаю" — 1%, что неопровержимо доказывает, что один раз вопрос по ошибке был задан Маше Ариманова.

Курс

1 Gabriel Knight III = 17 Amerzone

«Пиксель Хантинг» на борту всего, что находится сейчас в воздухе над зеленым морем тайги, которое о чем-то поет

The Monkey Island 4

Самодеятельность

Мастерам любой квест по зубам

Дух не менее легендарного классического квеста от LucasArts (тогда еще — Lucasfilm Games) был потревожен фанатами. Группа, незатейливо именующая себя Zak MacKracken 2 Project, твердо уверена, что вовсю работает над второй частью изумительной по своей циничности адвенчуры о злоключениях репортера худшего в мире таблоида. На сегодня готовы два образчика концепт-арта, скриншот и постер. Детали сценария обсуждаются.

Что характерно, в LucasArts о проекте и слыхом не слыхивали. Счастливые ваятели еще не набрались смелости обратиться к законным хозяевам. По их словам, Zak MacKracken 2 носит характер некоммерческой разработки и будет убран из И-нета по первому требованию владельцев лицензии или... или главный герой будет зваться Zap MacKracken.

Арина Маринина, "Пиксель Хантинг".

Комикс

Опять пираты

Ириз Драгт, создательница комикса Monkey Island, выложила на своем сайте первую страницу нового комикса, The Cat. Ничего общего с MI эта нетленка не имеет, но в ней участвуют пираты.

Александр Башкиров, "Пиксель Хантинг".

Мартиролог

Всего 38...

В ноябре 1999 года скончалась Мэри Кей Бергман, актриса, озвучившая призрака Минни в The Curse of Monkey Island. Мэри Кей Бергман было всего 38 лет.

Александр Башкиров, "Пиксель Хантинг".

Сталкеры

(Окончание. Начало на 1-й стр.)

Но сноровистый Реми Оу успел сделать скриншот таинственного фолдера — нечеткий и маловразумительный снимок, напоминающий фотографии летающих тарелок, — чем и подтвердил свое сообщение. Второе подряд таинственное исчезновение в деле самой своеобычной из легендарных адвенчур навело завсегдатаев "Скумм-Бара" на нехорошие мысли. Проще говоря, завсегдатаи стали коситься друг на друга, подозревая каждого в секретной связи с официальными властями LucasArts. Любой из них мог оказаться подлым стукачом, предупредившим руководство проекта и оставшимся бы безнаказанным, не окажись Реми настолько предусмотрительным, чтобы сделать снимок.

Фаза вторая

Охота на ведьм продолжалась. Многим история со снимком показалась неправдоподобной. В самом деле, что заставляет людей с высунутыми языками фотографировать странные светящиеся объекты? Морских чудовищ на озере Несс? Заголовки официальных сайтов? Те, кто не утверждал прямо, что Реми сфабриковал снимок, желая прославиться, были уверены, что он и есть платный стукач на службе у засекреченной конторы LucasArts, а вся история со скриншотом — наглый рекламный трюк.

Реми Оу пришлось бы туго, если бы другой неизвестный, Мэтт Шо, не поместил на доске International House of Mojo информацию следующего содержания: "Кажется, у меня есть доказательство. Попробуйте заглянуть на сайт LucasArts с ключом, скажем, http://chen.lucasarts.com. Как вы убедитесь, этого адреса не существует. Но попробуйте вариант http://monkey4.lucasarts.com, и подраздел перенаправит вас на тот самый несуществующий заголовок www.lucasarts.com/products/monkey4!" Зачем, вопрошали все, опробовавшие этот трюк, зачем LucasArts создавать на своем сайте такую папку и такой раздел, если компания не собирается выпускать MI4 (ни вообще, ни в самом ближайшем времени)?!

Фаза третья

Полное отсутствие официальной реакции компании при тяжких подозрениях в хладнокровном и лицемерном сокрытии истины приводит общественность в состояние священной и невменяемой ярости. В "Скумм-Баре" объявляется человек, который якобы успел побывать на сайте еще до сообщения Реми и видел ТУ САМУЮ папку своими собственными глазами. Доказательств у него нет никаких, но он утверждает, что точно запомнил дату создания: 22 ноября. На снимке же, сделанном Реми, ясно видна совсем другая дата — 2 декабря.

Странно, что никто не догадался сопоставить эти даты с предыдущими сообщениями о феномене MI4. Ведь ИМЕННО 22 ноября на датском сайте www.ttmedia.dk в "Udgivelsesliste" — таблице намеченных релизов — появился Monkey Island 4! Надо заметить, что за этим сайтом стоит крупнейший игровой журнал Дании PC Player, который чуть позже подтвердил на своих страницах факт разработки MI4.

В LucasArts отрицали все. На несчастную редакцию журнала и администрацию сайта обрушился жуткий почтовый ураган разъяренных и сбитых с толку читателей. В безумном неистовстве они угрожали по всем редакционным телефонам и пытались подсыпать яд в компот главного редактора. Напуганные до хронической диареи, датчане публично поклялись в открытом письме, что у них нет НИКАКИХ сведений — ни скриншотов, ни образчиков концепт-арта, ни интервью с разработчиками, ни даты релиза, так что, пожалуйста, пожалуйста, господа, оставьте нас в покое!!! По их словам, шустрый корреспондент всего лишь успел заметить выведенные мелом слова "Monkey Island 4" на чертежной доске во время кратковременного визита в недра LucasArts, чудом вырвавшись из цепких лап секьюрити. Оправдание, что и говорить, малоубедительное. Любому ясно, что авторство принадлежит лишь чудом спасшемуся главреду.

На данный момент все участники этой истории живы и чувствуют себя хорошо. Все новые и новые факты существования игры, обнаруженные отважными фэнами, язви их больные души, все так же со стуком отскакивают от заговора молчания. Завсегдатаи квестовых Интернет-забегаловок понемногу начинают выпивать за чужой счет, не опасаясь пасть жертвой опасного шпиона, а угроза суда Линча над бедными датчанами уже не так реальна. Кто-то по-прежнему уверен, что мир пал жертвой ловкого рекламного трюка LucasArts, другие считают, что дело обстоит куда хуже, и все события — отголоски мерзкой и кровавой расправы над, роняю слезу, так и не родившимся квестом, тело которого так никогда и не будет обнаружено.

Многое, судя по всему, так и останется невыясненным. Например — является ли секретный уровень Barbery Coast в Indiana Jones and The Infernal Machine пробой возможностей движка Jedi Knight для нужд четвертого Monkey Island'а? Чей извращенный разум скрывается за кодом "makemeapirate", превращающим Джонса в трехмерного Гайбраша Трипвуда? И какое отношение к событиям имеет созданный неким г-ном Мьюттоном уровень для Quake, в точности повторяющий конфигурацию Скумм-Бара из первого MI?..

Маша Ариманова
(masha@game-exe.ru)
Здравствуйте, Юра и все-все-все, кто не без отвращения смотрел на мое прежнее фото в некоем, теперь уже почти забытом издании Game.EXE. И правильно — я там и в самом деле далека от "совершенства": только-только прошла защита диссертации (которой предшествовали долгие недели элементарного недосыпа), выжатая как лимон, я хотела одного — закрыть глаза минуточек на тысячу и... и тут меня подхватил водоворот и вынес на берег Москвы-реки где-то в районе Звенигорода (впрочем, Денису Леонидовичу, не понравились стены Саввино-Сторожевского монастыря и он "задрапировал" их во что-то от Cryo. Большая ошибка!). Они объяснили это пошлым словом "обмыть"... Ну да, ни одного черного шара. Надеюсь, ЭТА карточка, дорогой Юра и все-все-все, понравится вам больше. (Кстати, кажется, она уже где-то публиковалась: дело в том, что несколько лет назад я снималась для одного модного канадского фотоагентства. Грехи безоблачной юности...)

Редакционная подписка на журнал Game.EXE по России: тел.: (095) 232-2165, e-mail: ishir@computerra.ru (Игорь Широнин)

Мы и игры

Маша Ариманова, "Пиксель Хантинг"

Младший брат по разуму

Неандертальская логика It Came For Zog

В небезызвестной Книге Судеб, содержащей данные примерно о 73619024511 людях разумных, первым номером значился питекантроп Аыуыхх. А вот неандерталец Зог, скорее всего, не вошел в число 73619024511 людей разумных, имеющих честь украшать страницы Книги датами рождения и смерти. Точнее — дата рождения там почти наверняка есть, еще одна из 73619024511. А даты смерти — увы, потому что его, Аыуыхха, похитили инопланетяне во время охоты на белого мамонта.

Датская компания Pixeleers Media Entertainment (давно обещанный шедевр Aerora: Fall of the Covenant, следы которого на данный момент затерялись во мраке времен) делает ЭТО ("ЭТО", *фан.*, — кодовое обозначение игры мертвого жанра, произносится с подобающими дозами лицемерной скорби и сдерживаемого ликования). **It Came For Zog** — крупнокалиберная адвенчура, вызывающе красивая и свободная. Злоключения неандертальца Зога, вышедшего поохотиться на белого мамонта, в высокотехнологичном обществе цивилизованных инопланетян — как прекрасно звучат эти простые слова... Что делать в цивилизованном обществе, если твой мозг размером с грецкий орех, если ты не владеешь высоким искусством членораздельной речи, если весь твой культурный багаж — семейная реликвия Уамми, представляющая собой булыжник на конце тазобедренной кости (спасибо Аыуыхху, провертевшему в камне первую дырку)?

Впрочем, всякий знает: мозг размером с грецкий орех не помеха настоящим героям. Ибо в нем, в махоньком, без труда умещаются целых три важнейших инстинкта, определяющих существование разумного существа. Бить, прыгать и бежать. Прыгать, бежать и бить. Бежать, бить и прыгать. Варианты на все случаи жизни.

Членораздельная речь — роскошь и излишество. Древний язык жестов не нуждается в переводчике. На нем можно и с инопланетянами объясниться, цивилизованные они или очень цивилизованные, и хозяину-кукловоду высказать свои мысли и сомнения в целесообразности указаний, и соплеменникам, за мамонтом пославшим, благодарность объявить. Причем, очевидно, одним и тем же движением. Или двумя движениями.

Зог любит свою семейную реликвию Уамми. Зог любит использовать свою семейную реликвию Уамми. Умело использованная семейная реликвия Уамми убивает мамонта.

В том, что это все-таки квест, в Pixeleers Media Entertainment более-менее твердо уверены. Им принадлежит честь изобретения термина "неандертальская логика". Казалось бы, взаимоисключающие понятия. Но неандертальская логика есть, ее не может не быть. Скажите, пожалуйста, какую сложнейшую головоломку нельзя решить, умея бегать, прыгать, а главное — использовать Уамми? Разумеется, строго по назначению. Не по назначению Уамми неандерталец Зог использовать не может. Неандертальская логика не позволяет.

Брутальный образ скособоченного Зога на фоне внутренностей ядерного реактора — необычайной силы символическое олицетворение графических идеалов Pixeleers Media Entertainment. Уродливый трехмерный младший братец по разуму и прекрасные застывшие картины цивилизации братцев старших. Мамонт и летающая тарелка. Знойная женщина Гурквад в купальнике из шкуры саблезубого тигра и инопланетный агент Гесс в темных очках и строгом двубортном костюме.

Из дневника пещерного человека: Понедельник — бегал. Вторник — прыгал. Среда — использовал Уамми. Четверг — использовал Уамми. Пятница — использовал Уамми. Суббота — использовал Уамми. Воскресенье —использовал Уамми...

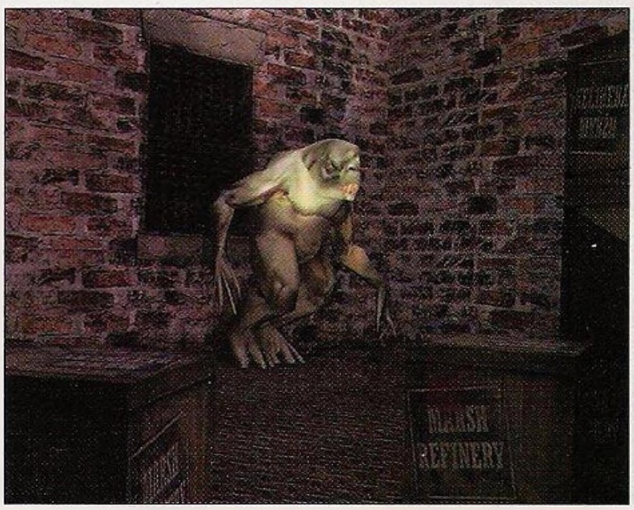
It Came For Zog
Веб-сайт игры: www.itcameforzog.com/
Разработчик: Pixeleers Media Entertainment
Дата выхода: весна 2001 г.

Фраг Сибирский, для "Пиксель Хантинга", из Бирмингема

Странная история Говарда Ф. Лавкрафта

Dark Corners of the Earth как гимн удивительным тварям противоестественных очертаний

В Бирмингеме думают головой — в первую очередь. Headfirst Productions, как любят здесь говорить. Впрочем, несмотря на кардинальные различия в способе, думают в Бирмингеме о том же, что и везде, — о классике. Вообще-то, основные силы Headfirst уходят на долгострой Simon the Sorcerer 3D, о чем, конечно, любой постоянный читатель "ПХ" и слышать не желает. Более того, следует предположить, что даже повторное упоминание Simon the Sorcerer 3D рискует погнать прочь одинокого квестера, после чего число наших постоянных читателей существенно сократится. Приблизительно вдвое. Превращение классической адвенчуры в клон "Марио" — вышел миллениум из пазов...



Но речь о классике другого рода. Литературной. В 1925 году Говард Ф. Лавкрафт, пользующийся неослабевающей популярностью в среде игроваятелей, написал ряд повестей, образовавших знаменитый лавкрафтовский мифоцикл, в том числе потрясающий мистический детектив — "Странную историю Чарльза Декстера Варда" — едва ли не вершину жанра ужасов, "В призрачных поисках неведомого Кадафа" и, пожалуй,

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Разработчик: Headfirst Productions
Веб-сайт разработчика: www.headfirst.co.uk/
Издатель: не объявлен
Дата выхода: 3-й квартал 2000 г.

Квесты: бесплатное решение головоломок, советы, прохождение. Быстро. ICQ 3911635

наиболее известное произведение (за исключением разве что "Реаниматора") — "Зов Ктулху". Именно мифология Ктулху стала причиной появления Шуб-Ниггурата. Да и вообще, мало кто из псевдомифологических существ, кочующих по финальным уровням кошмарных шутеров, может похвастаться иными корнями. **Dark Corners of the Earth** как раз и будет гимном странным тварям противоестественных очертаний, проектом, целиком и полностью посвященным мрачному и безумному миру Ктулху.

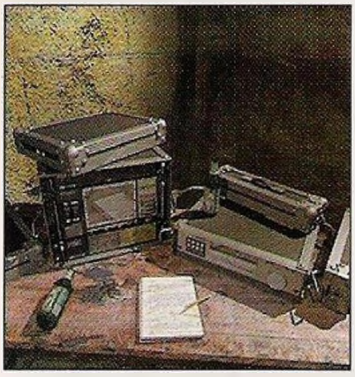
Кроме чудовищ, ничто и близко не напоминает о патологическом язычестве Лавкрафта. Кирпичные стены подвалов, деревянные контейнеры, железные мосты. Тени от перекладин на воде. Вид — строго от первого лица, жанр — а чего вы ждете от ваятелей Simon the Sorcerer 3D? Стой! Вернись, одинокий квестер... Что ж, внимай дальше, наполовину сократившийся в объеме постоянный читатель. В общем, жанр предельно невразумительный. С одной стороны, головоломки будут. Надо ли говорить, что "головоломки" — понятие ой какое растяжимое? С другой стороны, будет многопользовательский режим. Темные уголки Земли тщательно сокрыты от посторонних взоров минимум до третьего квартала 2000 года. Кроме того, не наблюдается издателя. Помнится, у Лавкрафта с этим тоже были проблемы...

Арина Маринина, "Пиксель Хантинг"

Этот таинственный Сфинкс

Загадка, которой нет

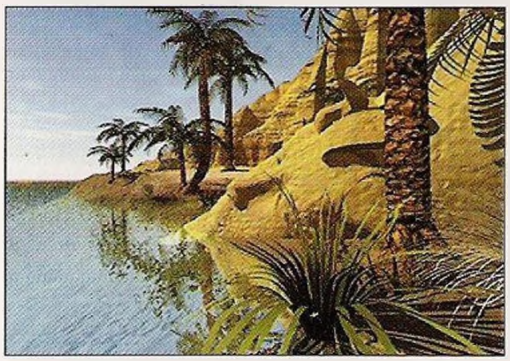
Товарищ Сфинкс Египетский никогда никому не загадывал загадок. Существо с телом льва и человеческой головой не имело склонности к ученым штудиям. В дурной его репутации виноват, конечно, проныра Эдип, разделавшийся с многоногой загадкой крылатой полуженщины, полульвицы Сфинги, проживавшей на скале близ Фив. После чего, кстати, бедняжка бросилась со скалы, не-

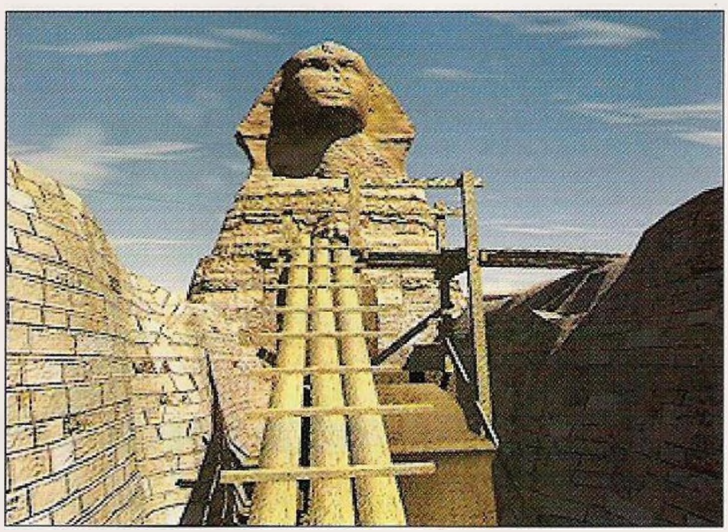


взирая на крылышки. Так что многолетнее стремление припаять слово "загадка" к слову "сфинкс" можно объяснить разве что высокомерно-отстраненной физиономией последнего. В этом виноват разве что отломанный нос.

Именитый археолог сэр Гил Блиш Джеффриз под Сфинксом с пирамидами копал и копал, копал и копал, невзирая на жару и песчаные бури. И откопал — секретную камеру аккурат под головой с отломанным носом, а в камере — свиток папируса. Он решил, что, словно Шампольон, нашел свой Розеттский камень. Загадки Сфинкса не существует, но Джеффриз думал, что решил ее. И он поплатился. На папирусе было древнее проклятье необычайной силы.

Наше безымянное "я" — ближайший друг и коллега г-на Джеффриза — донесло свой бренный организм до великого плато слишком поздно. В палатке — знаменитый, но бывший археолог. Кроме того, благородные соседи по раскопкам решили облегчить участь Гила — и выкрасть из палатки злополучный свиток. Но нашли лишь кучу записей, сделанных при расшифровке. Не доверяя никому, по одиночке они ушли в Пирамиду ис-





кать свиток. Никто из них не вернулся.

Без свитка, без перевода, без единого ключа к разгадке, несуществующую загадку Сфинкса надо решить во второй раз.

Свиток где-то рядом... надо только найти его. Джеффриз знал о привычках своих коллег, и знал, где хранить важные записи... и свитки с древними проклятьями. Коридоры Пирамиды только что убили кучу гениальных археологов. Что им за дело до еще одного? Секрет Сфинкса звал раньше, зовет и теперь, через псевдодревнеегипетские головоломки и абстрактно-изощренные ловушки, две с половиной тысячи лет поджидавших грабителей могил. Кислота, опускающиеся потолки, выпадающие из стен и потолка каменные плиты. Потайные комнаты, укромные усыпальницы, набитые сокровищами: лабиринт загадок, скрывающий одну — несуществующую.

Или нет?

The Riddle of the Sphinx от Omni Creative Group смотрите на экранах весной 2000-го... ой... то есть просто смотрите.

The Riddle of the Sphinx
Веб-сайт игры: www.riddleofthesphinx.com
Разработчик: Omni Creative Group
Веб-сайт разработчика: www.omnicreative.com/
Издатель: Dreamcatcher Interactive
Веб-сайт издателя: www.dreamcatcher.com
Дата выхода: весна 2000 г.

Исключительно точное московское время! Тел.: +7 (095) 100. Даже тогда, когда нет времени!

Маша Ариманова, "Пиксель Хантинг"

Из любви к искусству

Ее посадят, а ты не воруй

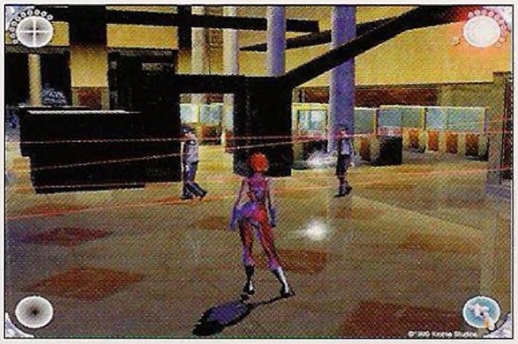
Как говорил один археолог на полставки, искусство принадлежит народу. То есть музею. То есть не частным коллекциям. В самом деле, заявить такое приятно, а от частных коллекций не убудет. Но вот в чем загвоздка. Частные коллекции изредка принадлежат людям небедным. Чаще — очень не бедным. Еще чаще — очень и очень не бедным. Ну и постоянно — совсем не бедным. И когда владелец коллекции настолько не бедный, что занимел собственный островок, коллекция становится чем-то большим, чем просто коллекция. А большая коллекция — это музей. Только частный.

Частный музей так же соотносится с музеем обычным, как владельцы коллекций — с народом. И кто-то останется недоволен. И даже очень недоволен. Такова, например, честная труженица черных комбинезонов и бархатных перчаток Екатерина Бургларова (имя и фамилия в интересах следствия до неузнаваемости изуродованы). Грабила музеи. В шестьдесят шестом. Успешно. В основном частные. Цели — кристально робингудовские. Или, если угодно, деточкинские.

Но коллектив в лице пожилого рецидивиста Хьюго Биггса-Лазенби оказался не согласен. Прельстили наставника молодежи ценности низменные — даже не деньги, а жалкое мировое господство. Никто не иронизирует. Мировое господство — вещь субъективная.

Заговор гениально прост: тащить не все ценности подряд, а с умом — особенные, по плану. Если все по плану, мировое господство обеспечено.

"Наша служба и опасна, и трудна, — делится секретами мастерства Катерина, — но главное, конечно, не видна". Системы сигнализации — естественные враги. Как и охранники — те же системы, только очень уж примитивные. Пистолету — нет, стеклорезу — да. Плюс умелые прыжки через лазерные лучи да шустрый бег от шарящих снопов фонариков.



Музеи в **Kat Burglar** — места красивые, архитектура просторная, много стекол, полы натертые, лазеры и фонарики в них, как правило, отражаются. Комбинезон в этом сезоне моден, но не черный, а красно-синий. Да, особой дотошности все же не ждите, австралийская фирма-изготовитель, Krome Studios, ориентиры имеет печально нездешние: "Зельда-64" да "Тенчу" (что-то про чужих ниндзя среди своих самураев). Названия ориентиров говорят сами за себя и других.

Из-за вопиющего отсутствия в нашем маленьком бизнесе какой-либо видимой закономерности между зачатием и появлением на свет указать срок рождения игры не представляется возможным.

Kat Burglar
Разработчик: Krome Studios
Веб-сайт разработчика: www.kromestudios.com
Издатель: не объявлен
Дата выхода: не объявлена

Настоящие русские валенки! Обмен на модели Warhammer 40.000. ICQ 3628662

The Longest Journey

демо-версия

Старк

Террор во имя говядины

Аркадия и Старк — миры The Longest Journey, не похожие друг на друга, но еще меньше они похожи на наш. Кажется, в Старке есть все, что нужно, — и ВИА "Плавящийся асфальт", и сорок градусов Цельсия в июльской тени, и даже Венеция. Но этот мир только маскируется под реальный.

Венеция — недавно отпраздновавшее столетний юбилей крохотное поселение независимых неудачников в центре огромного Ньюпорта. Лето прибыло в Ньюпорт, превратив в ад его переполненные колонистами улицы. У всех граждан только одна мечта: угостить жителей Венеции небольшой ядерной бомбой.

Серия жестоких терактов потрясла сеть забегаловок "быстрой еды" дяди Боба. Ответственность за взрывы взяло на себя радикальное движении "Свободу говядине". Власти Ньюпорта утверждают, что причин для паники среди любителей гамбургеров нет никаких. Ну а что сам дядя Боб? Дядя Боб хранит молчание. До поры до времени?

Александр Башкиров, «Пиксель Хантинг», из Старка

Аркадия

Нет зрелища прекрасней

Судьба забросила вашего приключенческого собкора в Аркадию. Южные Пики опять штормит посреди зимы — волны высотой с башни Альтабана громят замерзшие берега. В опасных водах Глотки вновь был замечен один из ее обитателей. По утверждениям очевидцев, движениями хвоста существо сшибало звезды с небес и баламутило океанские глубины.

Новости с юга. Еще один паломник погиб на руинах Горимона, великого алмаза Бакшианской Империи. Его эльгван был обнаружен бродящими в дюнах кочевниками из оазиса Терук. Все спокойно от Альтабана до Монтребо.

От Айрида до самых Пограничных гор нет зрелища прекрасней, чем рассвет на горе Тиреней, с видом на тысячи диких жеребцов, бегущих по равнине Нендраха. Эти земли благословлены Создателем на службу человеку, но все еще остались дикими и непокоренными, как сказано у барда Джемейна, автора "Путешествия на Север". Заказывайте книгу почтой.

Арина Маринина, «Пиксель Хантинг », из Аркадии

Маша Ариманова, "Пиксель Хантинг"

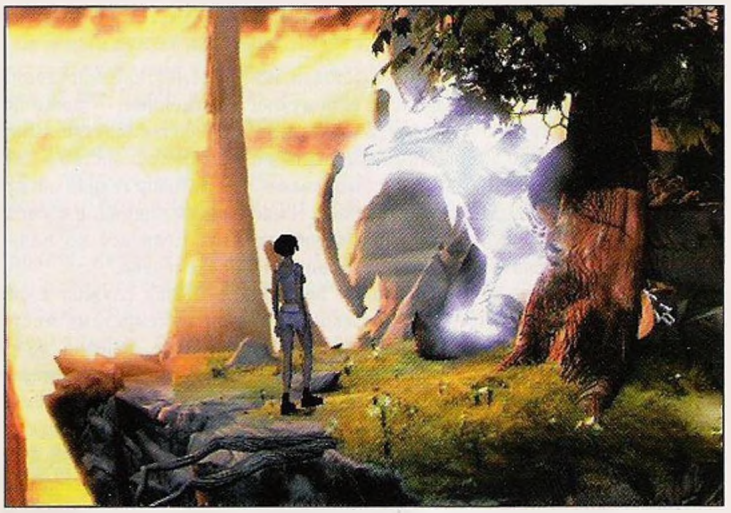
Увидеть Старк и сыграть в ящик

Каким бы погожим ни был день...

Если бы шустрый слепец Гомер вырезал из "Одиссеи" крохотный кусочек (скажем, тот, что прямо перед Сциллой с Харибдой), предоставил бы вам на рассмотрение да ненавязчиво испросил бы дружеского мнения, что бы вы ответили? Кто-то сказал, что в истинно великом творении любой фрагмент, выбранный наугад, должен вмещать всю эпичность общего замысла. "Одиссея", кажется, этому правилу отвечает и соответствует. The Longest Journey (TLJ) — игра, сравнимая с "Одиссеей".

Демо-версия, шестая глава, фрагмент, выбранный наугад. Может быть, не самый неудачный, но и определенно не наилучший. Элемент головоломки, ничего не значащий сам по себе, — вот что такое демо большой адвенчуры. Но соприкоснувшись с частичкой TLJ, испытываешь головокружение. Почтительную дрожь и смутное ощущение громадных возможностей. Потому что TLJ — игра, сравнимая с "Одиссеей", путешествие длиной в жизнь.

Это история Эйприл. История начинающей художницы, видевшей разные миры. История нарушенного Баланса между порядком и хаосом, магией и наукой, Старком и Аркадией. История путешествия за гранью добра и зла. Одиссея. Потрясающий квест, в котором, кажется, есть все. Сегодня его финальная версия триумфально шествует по странам скандинавским и франкоязычным и вот-вот ступит на родину Гете. Ну а в феврале-2000, так нам обещают, TLJ будет переведен на один из тех языков, что мы более-менее понимаем, и тогда станет ясно, что случилось с Эйприл после кораблекрушения. Из двух миров *(непременно см. рядом сообщения наших собкоров!)* предпочтение в Funcom отдали Аркадии, магии, хаосу, и демо-версия — это Великий океан, с юга на север и с востока на запад, тяжелые волны выше бушприта и прозрачные паруса. Солнце сияет в кровавых тучах заката, и вслед за ним сияет океан.



Хрестоматийный кадр, если успеет, войдет в историю жанра навсегда.

Действующих лиц немного — навигатор Туп Люак — странная женщина у штурвала, мрачный капитан Нейбевог, пара неразговорчивых моряков для массовки да впередсмотрящий на вантах, который так и не заметит надвигающийся с запада штормовой фронт. Мало кто осмелится пересечь Великий океан в сезон волшебных штормов, штормов Хаоса. И капитан сменит курс, поведет корабль в ближайшую безопасную гавань. "Но нам нужно в Альяс! Судьба двух миров зависит от этого", — скажет Эйприл. "Пусть так, но мы плывем в Геан", — ответит Нейбевог.

Что ж, такой разговор нам понятен. Палуба мерно ходит вверх и вниз под ногами, морская болезнь жестоко доканывает Эйприл сразу после выхода из порта. Мятные конфетки, предусмотрительно прихваченные с собой, не помогают. Но на фантик от такой конфетки так и просится мучной червь-марафонец из трюма... "Эй, Джим!" — кричит Эйприл в стоящую на палубе бочку с яблоками.

Смотрите на солнце: вы взволнованы.

Это общее свойство TLJ — цитаты. Из книг, фильмов, других квестов — из того, чем переполнено сознание героини. Поэтому стремление повесить магический талисман на радужный орб, служащий компасом, вполне понятно и даже заслуживает всяческого уважения. Ах, волшебное поле шторма Хаоса может повлиять на поле компаса, капитан? Что вы говорите...

Итак, шхуна плывет в Альяс, и точка! Свинцовые волны серебрятся на гребнях, корабль проваливается вниз так, словно не собирается возвращаться наверх. Кажется, самое время им там, на мостике, заметить ошибку? Беда в том, что Эйприл никто не предупредил о рифах.

Вот такое дело. Несколько незамысловатых, но изящных и достаточно логичных квестовых па, превосходная картинка, исполненная морской романтики. И все же происходящее впечатляет куда меньше, чем фон происходящего. Щедрый, детальный, эпический фон. В TLJ страх вызывают не грозные волны и тучи на горизонте, а услышанные от старого моряка слова: "Шторм Хаоса".

Каким бы погожим ни был день...

The Longest Journey
(демо-версия)
Веб-сайт игры: www.longestjourney.com
Разработчик: Funcom
Веб-сайт разработчика: www.funcom.com
Дата релиза: февраль 2000 г.
Размер демо-версии: около 82 Мбайт (см. её на нашем диске)
Системные требования: Windows 95/98, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 266), 64 Мбайта ОЗУ, 3D-акселератор, совместимый с Direct3D.

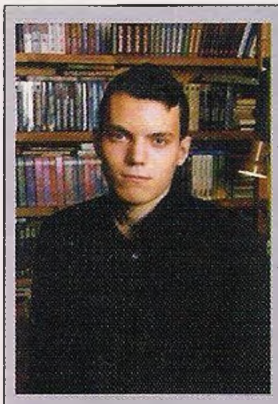
Подписка на журнал Game.EXE в США: Victor Kamkin Inc. тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Dracula: Resurrection

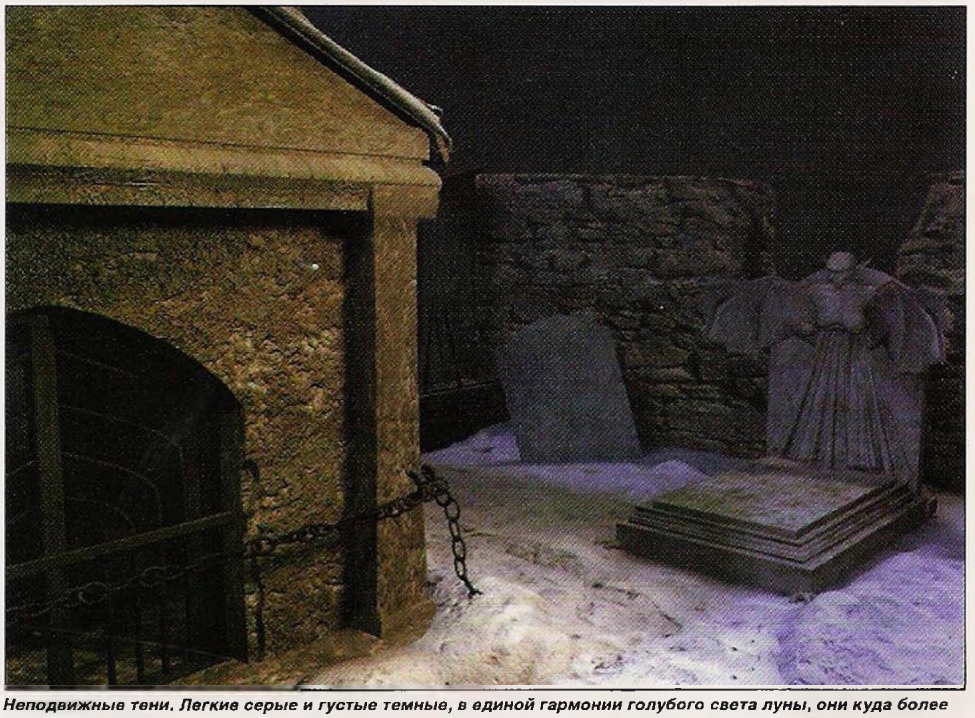
Фраг Сибирский, для "Пиксель Хантинга", из Трансильвании (Румыния)

Время вампиров, или Ночь не для нас

Славный ужастик, посредственный квест



Фраг Сибирский
(frag@game-exe.ru)
Ф.Сибирский родился и вырос в городе, который он сам и все, его окружающие, предпочитают называть "маленьким". Главным образом потому, что словосочетание "маленький город" очень здорово звучит. Но, как ни странно, город и в самом деле маленький. Жизнь человека шла равномерно до тех самых пор, пока случайно, желая освоить принцип действия только что обретенной электронной почты (честно, это было первым действием Фрага С. на просторах И-нета), он не отписал ругательное письмо народному обрывателю крылышек Г-ну ПэЖз. Письмо, как ни странно, дошло (с третьей попытки), почему-то утеряло свою ругательность, приобрело характер некоторой дифирамбности и даже было опубликовано. Дальнейшее изложение вех жизненного пути уже не человека, но автора лишено всякого смысла, поскольку здорово напоминает плохой шпионский роман, включая и встречу с таинственным незнакомцем, скрывшим лицо за лирическим позывным "Здравствуйте, я ваша дядя", в темном уголке УЧУ-сайта, и перманентные полночные перелеты через всю страну, и встречи на конспиративных квартирах, и...



Неподвижные тени. Легкие серые и густые темные, в единой гармонии голубого света луны, они куда более живые, чем Дракула.

Брэм Стокер был ирландцем. Большую часть жизни трудился личным секретарем короля английской сцены Генри Ирвинга и в поте лица отвечал авторам немилосердного количества бездарных пьес. Неудивительно, что в конце концов он написал "Дракулу".

Первая часть "Дракулы" — стопроцентное попадание, абсолют готического романа (напомню, что есть "готический роман" в трактовке любимого БЭС: "черный роман", роман ужасов в прозе предромантизма и романтизма; содержит таинственные приключения, фантастику, мистику, а также социальные мотивы; в центре произведения — демоническая личность"). Историю о молодом архитекторе Джонатане Харкере, прибывшем по приглашению в старый замок на скалах Трансильвании, пропесочили даже в мультфильмах. А вот то, что происходит во второй части романа, не знает никто. В чем-то похоже на ситуацию с "Франкенштейном" Мэри Шелли, где общеизвестна разве что концовка — пожар на мельнице. Для людей, мягко говоря, от готики далеких, свято верящих, что Франкенштейн — имя дебила с торчащими из шеи гайками, существует лихая версия Фрэнсиса Форда Копполы, отдаленно в чем-то даже напоминающая первоисточник. Впрочем, не больше, чем роман Стокера — историю Дракулы оригинального.

Биографическая справка

Только ирландец мог обозвать графом валахского князя, прославившегося в битвах против Османской империи. Талантливый полководец, Влад Дракула имел весьма занятное хобби. По самым скромным оценкам, князь с приближенными усадил на кол около сотни тысяч человек. За что и получил от румынско-венгерского народа ласковое прозвище "На кол сажающий". В вампиризме и тому подобных грехах уличен не был. Словом, старичок-то вполне мог и иск подать на наглого террориста от литературы. Видно, незлопамятный.

Годар для Годара

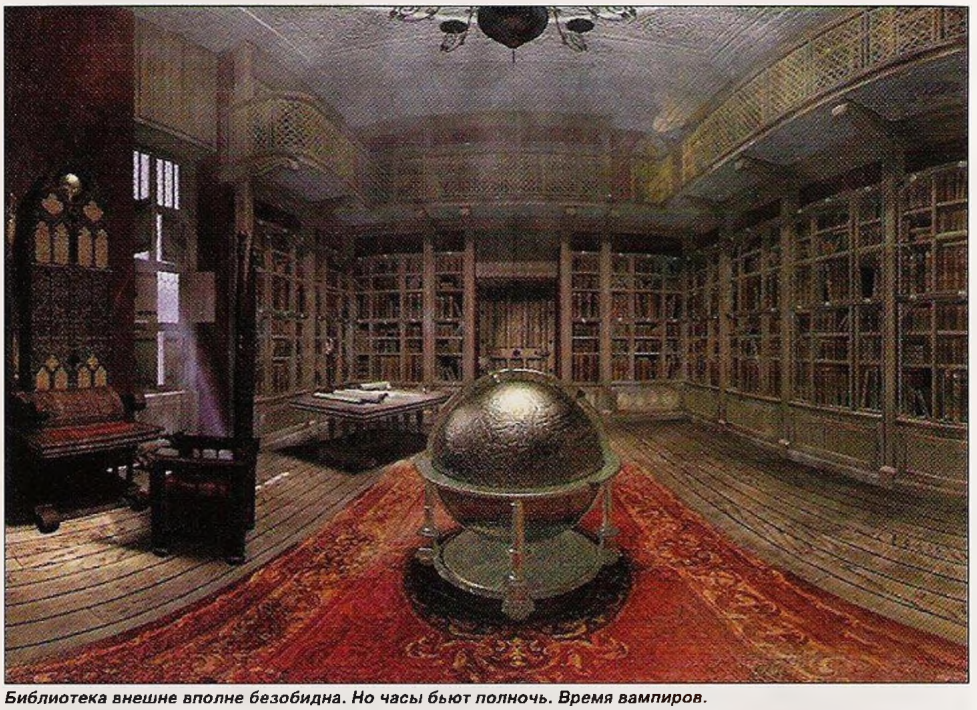
Dracula: Resurrection — игра французская. Более того, это игра авторская. Если бы в титрах не было Жака Симьена, потрудившегося написать сценарий, срежиссировать все, что можно, а также надзирать за всем этим зоопарком, не было бы и D:R. Французские игры, как и игры авторские, делятся на две равных части: концепт-арт и все остальное. Комиксы, "черная" мультипликация, кино. В случае с D:R это трехмерные ролики. Их много, и они прекрасны.

Нетрудно догадаться, что, пользуясь глухоманью второй половины романа, воскресить втихаря старого князя — раз плюнуть. И это никому не мешает начать повествование с расстрела в Борго, нападения на кортеж с гробом Дракулы. Утопая в снегу, бредут мрачные оборванные венгры — хищные лица, тулупы с драными меховыми воротниками, кожаные ремни с широкими пряжками. Все, с первых кадров вы во власти французов. Точные костюмы, эффектная мизансцена. Заснеженные деревья, медленное движение длинных дрог. Элитарные операторские изыски — вид с мушкета, берущего на мушку прислужников Дракулы, одного за другим, кровь на снегу, и плавное движение сверкнувшего ножа, распахнувшего на горле князя кровавую полосу, — "Зангези умер! Бритва на его горло... перерезала воды его жизни..."

Во всех вставках камера изумительно свободна. Щедрый поворот как бы невзначай вбрасывает в кадр массивное золоченое распятье на стене с запрокинутым профилем Иисуса. Вращение над Джонатаном, наносящим удар за ударом по кладбищенской плите, кирка, взлетающая к зимнему небу, и сильный синий свет из-под надгробья. Съемка из обрушившегося лифта, когда негодяй Вайорел перерубил трос двуручным топором: кабина падает, застревает в перекрытиях, покачивается, снова срывается вниз, все набирая и набирая скорость. Смазанная полоса стены и судорожная пляска болтающейся под потолком масляной лампы. Сокрушительный удар и смена плана: пыль, в завораживающе быстром движении заполняющая туннель.

Персонажи сверхстильны — даже для французской и авторской игры. Колючий волчий мех воротника спившегося охотника в трактире за-

Подписка и распространение журнала Game.EXE в России: ЗАО «Компьютерная пресса», тел.: (095) 232-2165, e-mail: kpressa@computerra.ru



Библиотека внешне вполне безобидна. Но часы бьют полночь. Время вампиров.

поминается на всю жизнь — тончайшая работа.

Светящиеся зрачки старой упырицы Дорко пронзают душу. Черная вуаль и пара горящих в полумраке островков потустороннего, мистического сияния.

Сам князь, если честно, подкачал — злодей как злодей. С белыми глазами.

Географическая справка

Трансильвания, откуда я передаю этот репортаж, — историческая область на севере Румынии. В начале второго века имела честь подчиняться римлянам, с 11 века — венгерским королям. Тихая страна Трианонским мирным договором 1920 года закреплена за Румынией, что и породило большую бучу. Венским арбитражным судом 1940 года Северная Трансильвания отошла обратно к Венгрии. Но румынско-венгерскую границу окончательно установили только в 1947-м.

Холодная страна

Холод, тропинки в черном лесу, старый трактир. Ветер в ветвях и какое-то сдавленное, истеричное подвывание волков. Трансильвания, 1897-й.

Dracula: Resurrection

Веб-сайт игры: www.draculagame.com
Разработчик: Index
Веб-сайт разработчика: www.indexplus.fr
Издатели: France Telecom Multimedia (www.ftmultimedia.com), Canal+ Multimedia (www.cplus.fr)

Графика:	4,5	Звук:	4,5
Музыка:	4,5	Управление:	обычное
Сложность:	легкая	Сюжет:	3
Интересность:	**3,5**		

Очень славный ужастик в европейском стиле. Посредственный квест.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 133 (рек. 166), 32 Мбайта ОЗУ, 6X CD-ROM.

За жутким примитивизмом панорамного обзора скрыта потрясающая картинка. Все, что ей нужно, — немного нечеткости. Смазывания, возникающего при движении. Морозный лунный свет голубоватой дымкой повисает у окон. Освещение переплетенных ветвей — сага о борьбе света и тьмы, лабиринт тронутого изморозью узора, восходящего к луне. Все оттенки теней на серебристом снегу. Поблескивающие в пламени факелов стены пещер, масляные лампы и керосиновые светильники в кишках рудника, где Джонатан удирает от летучих мышей и раскатывает на вагонетках. Торжество готической архитектуры в старом замке Дракулы: стрельчатые арки опираются на столбы, боковой распор крестовых сводов, выложенных на первюрах, передается арктубанами на контрфорсы. Небывалые высота и обширность холла, стрельчатые окна, ажурные башни с винтовыми лестницами.

Забравшись на голубятню, смотрю вниз и на снежной крыше хижины вижу окруженную ледяным сиянием фантастическую тень уродливого старого дуба. Холодной трансильванской ночью мир отсвечивает сталью.

Все, кто видел северную луну, знают, что такое холод.

Злой демон с длинными ледяными когтями.

Он виден в голубой лунной дымке.

Часы смерти заведены

Как квест нынешний Dracula просто слаб. Он легкомыслен, короток, полон штампов и условностей. Вывеска трактира, свалившаяся на голову охраннику в результате прискорбного несчастного случая. Камни из пращи, посылаемые в стаю летучих мышей с целью отвлечь еще одного прислужника. Откопанный на кладбище механический дракон со злыми искорками рубиновых глаз и синими сапфирами в сочленениях лап — универсальный ключ, отмычка, открывающая все, что не отпирается ключами. Заодно — главный предмет вожделений Дракулы. Симьену пришлось изрядно потрудиться, дабы привязать дракона к валахскому князю. В этом беда большинства авторских творений: их сюжет, миновавший мозговой конвейер, обычно примерно идиотичен.

Подземный ход замаскирован бочкой в подвале трактира. Его обнаружил муж хозяйки Барины, за что и поплатился. Его Джонатан найдет под грудой камней и успешно воспользуется рукой несчастного скелета, чтобы добраться до сцепки за решеткой. На этой сцепке лирический герой весьма успешно скатится вниз по цепям подвесного моста.

Приемы настолько простые и бесхитростные, что не заслуживают отдельного толкования. Практически единственное серьезное испытание — замок Дракулы. Там: вообще говоря, головоломка всего одна, но очень большая и комплексная. Мистические символы добываются всеми правдами и неправдами по всему замку, но главное скопище тайн — библиотека. Там и фотоэлементы, и шифрованная система координат на карте, и загадка портрета хозяина замка, и огромные часы с неподвижными стрелками. Сделайте так, чтобы они прошли целиком путь последних двадцати минут перед полуночью, и библиотека откроется.

Вы спуститесь вниз и узнаете, о чем Дракула говорил с Леонардо Да Винчи.

В качестве точки

И еще раз повторюсь: Dracula: Resurrection — игра авторская. Если когда-нибудь она станет недооцененной современниками классикой, кто-то другой начнет статью словами "Жак Симьен был французом". Но Брэм Стокер, например, был ирландцем. И, как сказал другой ирландец, Артур Конан-Дойль, кто, кроме автора, будет таскать с собой книгу с названием "Древле светило чего-то там"?

Рекламная служба журнала Game.EXE: тел.: (095) 232-2261, 232-2263, e-mail: grog@[illegible] (спросить Рогозина)

Wild Wild West

ОРУЖЕЙНАЯ КОНСУЛЬТАЦИЯ

На вопросы читателей "Пиксель Хантинга", увлекшихся игрой Wild Wild West: The Steel Assassin, отвечает ведущий специалист компании "Хэклер, Кох, Узи, Калашников и Партнеры" Фраг "Дикий Билл Лонгли" Сибирский. Вопросы можно направлять в дорогую редакцию газеты по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8; e-mail: frag@game-exe.ru.

Виртуозы револьвера все еще не перевелись. Давайте их беречь

Мы вместе с мужем Николаем с огромным удовольствием прошли игру Wild Wild West: The Steel Assassin. Особенно нам пришелся по душе герой по имени Уэст, тот, что так похож на киноартиста Уилла Смита. Скажите, пожалуйста, откуда он родом, в каких краях учат такому бережному и искусному обращению с оружием, наконец, где же все-таки пролегает та грань, что отделяет настоящего виртуоза револьвера от его противника? И еще одно: из какого оружия мистер Уэст стрелял в игре (а то у нас тут зашел спор...)?

Нина Веревкина, Красноярск.

Хикок и Бэт Мастерсон явились из Иллинойса, Эллисон — из Теннесси, я — из Техаса, Генри Старр — из Оклахомы. А откуда возник Джим Уэст, не знаю даже я. Сейчас его жизнь и приключения кажутся почти неправдоподобными, а рассказы о его победах обросли легендами.

Возможно, мы так никогда и не узнаем, почему Джим Уэст был лучшим. Никто не может, как говорится, быть в форме каждый день, подобно Неистовому Биллу Хикоку, который с годами почти ослеп и не расставался с дробовиком (немногие знают о его болезни и лечении в армейском госпитале в Рочестере, Нью-Йорк). Но Джиму Уэсту это удавалось. Он был в форме каждый день, и еще в какой форме!

А вот и оружие, которым он пользовался:

Похоронен с винтовкой "Шарп" модели 1852 года.

В молодости — "кольт" 45-го калибра "Миротворец", модели 1873 года.

При убийстве Макканлеса — капсульный дробовик Спенсера для стрельбы тяжелыми пулями.

При сотрудничестве с Буффало Биллом — ружье "винчестер" модели 1873 года, 44—40 калибра. Обычно носил на ремне два "кольта" 44-го калибра армейского образца.

Личное оружие в 1876-м — портативное электроружье разрядностью 720 вольт.

При убийстве Такера Коу — карманный пистолет для стрельбы дисками от циркулярной пилы выпуска 1866 года.

Маша Ариманова, "Пиксель Хантинг"

Вам не разбить те дикие сердца!

Хорошая плохая игра

Весь мир — салун, все люди в нем ковбои... Все, что вы слышали о Wild Wild West, — чистая правда. Это плохая, грубая, некрасивая, наспех сколоченная игра, похожая на салун для охотников на бизонов. Игра про героев и Дикий Запад, сделанная на Диком Западе. Игра для настоящих ковбоев. А настоящие ковбои, как известно, не плачут.

Лед и пламень

Да, ковбои не плачут. Они не жалуются на скверную графику, нелогичность головоломок и примитивность боевых моментов. Они играют. Играют, всегда готовые достать пятого туза из рукава и скупить казино на последний доллар. Делая первую ставку так, точно она последняя, и последнюю, как будто она первая.

В Диком Западе есть своя прелесть, точнее — она есть как раз в его дикости. Суровая романтика открытых прерий и фургонов поселенцев, железных дорог и даже тех самых наспех сколоченных салунов для охотников на бизонов. Забавно то, что Wild Wild West — игра, дикозападная по натуре, — эту романтику как раз и высмеивает. По мере своих скромных сил.

Джим Уэст — "человек, похожий на Уилла Смита". Герой до мозга костей, дикозападный виртуоз револьвера (см. слева заметку нашего внештатного оружейного консультанта), незамысловатый, умеренно логически мыслящий, предпочитающий простые решения. Артемус Горден, его напарник в поисках злоумышленника, покушающегося на горемычного президента Гранта (я не буду пересказывать вам сюжет — вы читали прошлые выпуски .EXE и разбираетесь в интриге лучше меня), — личность творческая, даже чрезмерно творческая. Неисповедимы пути гения, особенно если гений этот — пацифист по натуре, живущий на Диком Западе. Он отвергает все его законы, не носит револьвера, не ездит верхом, предпочитая извозчика, разговаривает с наемными убийцами и сбрасывает в воду безобидных, но надоедливых дам. Его разработки в оружейной области — насмешка над полковником Кольтом, в криминалистической — над агентством Пинкертона, прочие изобретения — над всей наукой вообще. Половина WWW, отведенная Гордену, — ироничная, предназначенная для Уэста — мрачная. Да и то умеренно, с трудом сохраняющая серьезную мину. Да и что вы хотите от истории, в которой кто-то собрался убить президента США при помощи двадцатисантиметровой электрифицированной куклы!

Вот такие техногенные изыски. Дикий Запад как он есть.

Проба сил и перестрелка

Поезд называется "Скиталец". И это удивительный поезд. Артемус не хочет расставаться ни с одним из своих изобретений — они путешествуют вместе с ним и Уэстом. Отдел "Кью" из сериала о Джеймсе Бонде готов коллективно удавиться от зависти. Там есть последние достижения конструкторской мысли — самый настоящий работающий диктофон и проектор для просмотра микрофильмов. Скрипящими валиками для диктофона заставлен специальный стенд, от микрофильмов ломятся полки. Бильярдный стол выдает на-гора неплохие по четкости карты Мэриленда, а на изукрашенной сверх всякой меры стене уютно устроилась кнопка катапульты.

И что, вы думаете, делает коллега Уэст? Деревянной походкой он идет через вагон к единственной вещи, которая его по-настоящему интересует. К стенду с оружием. Поднимается панель, и зрелище, которое нам предстает, парализует девять из десяти зрителей. Оружие. Чертовски много оружия. В гнездах аккуратно уложены причудливые по форме смертоубийственные образцы. Жалко, что некоторые из

Wild Wild West: The Steel Assassin

Веб-сайт игры: www.southpeak.com/titles/wildwildwest/default.htm
Разработчик: SouthPeak Interactive
Издатель: SouthPeak Interactive

Графика:	2,5	Звук:	3
Музыка:	2,5	Управление:	2,5
Сложность:	средняя	Сюжет:	4
Интересность:	**4**		

Суть: Пусть за меня скажет название диснеевского фильма: Wild Hearts Can't Be Broken. А впрочем... Wild Wild West — плохая игра. Но если вам доводилось когда-либо включать телевизор в ночное время суток, вы, может быть, видели фильмы под грифом "Плохое кино" (или "Плохое кино, которые мы любим", оно же "Хорошее плохое кино" — как угодно). Во всех газетах давно пора завести раздел "Плохие игры, от которых мы без ума". В "Пиксель Хантинге" в особенности.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium II (или Pentium 200 — если с 3D-ускорителем), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4X CD-ROM, DirectX 6.1.

Круглосуточные консультации по личному огнестрельному оружию и холодному оружию спецслужб стран блока NATO. Очень дорого. Возможен бартер. ICQ 16223338

Выходи, Бешеный Пес Морган, мы знаем, что ты там! Вестерн, что с него взять.

них не работают — у Артемуса все руки не доходят починить. Тем не менее даже по моей далекой от профессионализма субъективной оценке, содержимое этого щита способно удовлетворить потребности любого представителя гомо сапиенс, знающего, кто такой полковник Кольт. Там есть все, и многое сверх того. "Берите, сколько сможете унести, мистер Уэст." Произносится с английским акцентом.

Мир переполнен злодеями. Да какими... просто шекспировскими. То есть явными, очевидными для всех, кроме Уэста и Гордена. Они толпятся за каждым углом, подслушивают, подглядывают, подкарауливают, играют в шашки. Да-да. "Как поживаете, господа?" — спрашивает вежливый громила Уэст. "Мы играем в шашки", — отвечают отпетые мерзавцы и соглядатаи. Но только попробуй заикнись о гардеробном шкафе в подвале трактира. Тут такое начнется...

Метод доктора Уэста

Местная перестрелка — это всерьез и надолго. Энтузиазм, с которым отдельные представители все того же славного вида homo sapiens звякают шпорами, бегая друг за другом вокруг амбаров с револьверами в руках, совершенно необъясним. Грохот винтовок, от которого закладывает уши. "Удобрить землю солдатами..." Пострадавшие в перестрелке кричат — и это еще мягко сказано. Подстреленный Уэст хромает на обе ноги. С трупов собирает бандажи и неумело накладывает на поврежденные конечности.

Между прочим, процесс расследования так и идет — своим чередом. Ковбойский способ. Метод доктора Уэста. Главное — перестрелять, а осмотреть карманы господ покойников всегда успеется. На моей памяти герой только из-за бинтов уложил человек восемнадцать. Ей-ей, мародер. А еще собирает с мертвецов обрывки билетов, записки от таинственного Быка, загадочные шифры да платки с женскими инициалами (тут я чуть не всплакнула. Юра, я сказала "чуть"!). Незамысловатый человек, предпочитающий простые решения. Но уж если припрет...

Загнанный в угол, Уэст способен на все. Если нападающих не видно во тьме, а пули вышибают стекла трактира и прошивают его хлипкие стены, он живенько и лампу за окном добудет, плеснув на нее дегтем из поддувала, и код оружейной раскроет, и коллекционное ядро времен войны Севера и Юга за освобождение негров нафарширует — для чего? — чтобы весь домишко на воздух поднять. Или на одной ножке по клеткам гигантской шахматной доски пропрыгает, чтобы спасти драгоценную шкуру сирого Гранта-их-президента.

Эксперимент

Да, авторы WWW решились на эксперимент... И провели его — неумело, неуклюже, но внедрили-таки в лично мне не особо нравящиеся боевые моменты детали глубоко и типично квестовые, родные детали. Куда следует стрелять, если из окошка амбара только и виднеется, что макушка шляпы снайпера? Глупый вопрос, отвечаем мы, конечно же, в осиное гнездо. Численное превосходство противника урегулируется путем нехитрых манипуляций с люком, бочкой и подвешенным крюком. В глубокий тыл противника проберемся, уцепившись за проезжающий дилижанс. То-то они удивятся...

Арина Маринина, "Пиксель Хантинг", из Саутонсвилля (Мэриленд)

Способ не для слабонервных ковбоев

Артемус Горден: штрихи к портрету

Артемус Горден, пацифист в седьмом поколении — и на Диком Западе?! Точно так. Еще и с лицедейскими наклонностями, скрывать которые не намерен. Самый простой способ провести расследование для него — переодеться корифеем заокеанской сцены Пархустом или... простите, Ваше превосходительство, президентом Грантом, явиться в пароходство и поскандалить там как следует. Ну и что, что настырная тетка знает Пархуста в лицо? В воду ее! Но, надо сказать, пальцем не тронул, пацифист. Доски там и правда гнилые были...

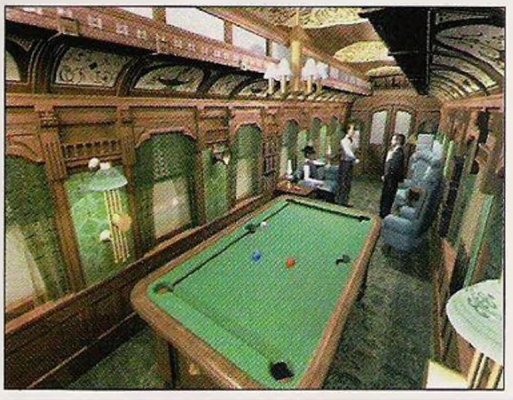
А на "Скитальце" — полный набор грима, париков и костюмов, для этой самой цели, плюс железный стол, который на самом деле и не стол вовсе, а небольшой склад инструментов первой необходимости любого уважающего себя частного сыщика. Увеличительное стекло с хитрыми щипчиками для зажима особо понравившихся улик. Переносная лаборатория для химического анализа. Жалко, что портативный перископ сейчас в ремонте. И Горден действительно работает, как частный детектив. Во всяком случае, получив по голове револьвером, он наверняка чувствует себя настоящим частным детективом.

Да, пацифистам на Диком Западе несладко. Их бьют револьверами, в них стреляют без предупреждения ночные сторожа во время попытки проникновения со взломом. Но Гордена тоже лучше не злить. Если путь в дом через дверь ему недоступен, он угонит лестницу причала и пройдет сквозь пол. Прожжет в настиле круглую дырку, использовав химический шнур собственного изготовления.

Вооружившись стетоскопом, заслуженный сыскарь США щелкает сейфы, аки профессиональный медвежатник. Ну и подумаешь, была записана комбинация на дне цветочного горшочка... Зато как здорово — влево до щелчка... так... вправо до щелчка... а это щелчок или не щелчок? От особо надоедливых соглядатаев избавляется, привязав к ногам злодея якорь и сбросив с пирса. Но — пальцем не трогает, пацифист.

Горден эксплуатирует собственные изобретения с такой кошмарной эффективностью, что самого отпетого мустангера поставит в тупик. Может убедить угрожающего пистолетом убийцу прокатиться на водном мотоцикле, не предупредив о рычаге переключения скоростей; на этом же самом мотоцикле описать вокруг тонущего киллера круг, морально высказаться, как и подобает настоящему пацифисту, да ввязаться в смертельную гонку по гавани с паровыми катерами. Водный мотоцикл конструкции Гордена без труда проходит в узкую щель между двумя кораблями, а вот паровой катер... А ежели эти кораблики еще и немножко подправить... Или, скажем, светящийся бакен на отмели отключить. А потом разогнаться по килю перевернутого противника да перелететь через перегородивший выход из гавани пороховой фрегат.

Способ не для слабонервных ковбоев, и я почти влюблена в него. И в способ, и в ковбоя...



Библиотека журнала Game.EXE: «Компьютерные игры: как это делается». Ищите карточку предварительного заказа на эту книгу в журнале

Aztec

Маленький Змей Седьмого Кремня Третьего Ягуара, специально для "Пиксель Хантинга", из Теночтитлана

Практика заговора

Чума в Теночтитлале

Cryo — это феномен. Спросите любого сотрудника "Пиксель Хантинга", от чего он мучается кошмарами, терзается мигренями и невралгиями, страдает лунатизмом и пессимизмом, в ответ услышите лишь два веских слова, одним из которых будет "Cryo". Квесты от Cryo — феномен вдвойне. Убойная этнографическая достоверность и умопомрачительная историческая глубина. Принудительное просвещение и добровольная привлекательность.

От редакции

Сегодня наша газета — уже побывавшая стараниями туристической компании "Cryo IE" в Китае, Египте, Версале (Франция) и куда-там-еще-загоняли-нас-эти-французские-профессора — публикует отчет нашего специального внештатного корреспондента из Теночтитлана (Древняя Мексика). Короче говоря, друзья, перед нами долгожданная игра про настоящих ацтеков, сделанная профессионалами игр про ацтеков! Встречайте благожелательными аплодисментами!

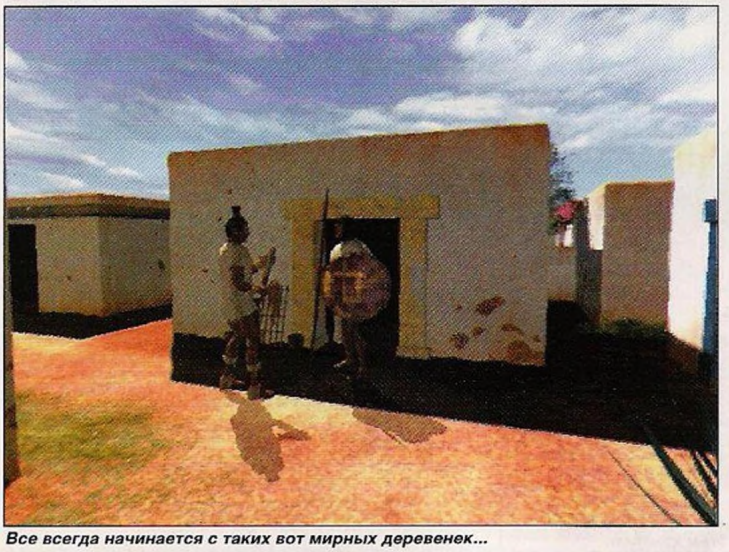
Кстати! Наш внештатный корреспондент ацтекского бюро им. Эрнана Кортеса, виртуоз духового ружья и добытчик перьев Маленький Змей не нуждается в особом представлении. Всем памятен его душераздирающий репортаж с ночной охоты на ягуара, иллюстрированный рисунками, выполненными кровью последнего. Ежеминутно рискуя собственной жизнью, подающий большие надежды коллега по крупицам и крохам собрал эти вопиющие аргументы и кровоточащие факты. Из оных даже самому тупоголовому обывателю станет ясен коварный план, зреющий в когда-то процветающей маисородной державе.

Бедный, бедный Монтесума! Не надоумил его великий и ужасный Уитцилопочтли, бог войны и маразма, подать в отставку. Естественно, 31-го, в праздник Нового Огня, презентовав добровольно и от чистого сердца президентское седалище Женщине-Змее — мужеского, как положено в большой политике, полу.

Первый труп неизвестного мужчины

"Гениальное — враг внештатного", — сказала как-то красавица Маша. Как коренной ацтек, не могу не согласиться с мудрой (и любимой) формулой любимого (и мудрого) редактора. Вы спросите меня, виртуоза духового ружья и добытчика перьев, плохая ли это игра? Я не отвечу вам. Тогда вы спросите меня, лучшего добытчика ягуаров во всем бюро им. Эрнана Кортеса, хорошая ли это игра? И снова я вам не отвечу. Это игра от Cryo. И даже там вам не ответят, хорошая она, или нет. Ведь чтобы ответить на этот каверзный вопрос, надо знать, игра ли это...

"О, бог дождя, ливня и грозы, Тлалока! Зачем, о вододающий, ты разгневался в самый неподходящий момент моей фартовой охоты! Лучше бы мне захлебнуться в зловонной луже, чем испытать такое унижение!.." Так или примерно так думал бы любой ацтекский пацан в момент падения ему на голову в прямом и переносном смысле издыхающего тела. Киллеры, произведя контрольный с изрядной верхотуры, торопливо удалились в неизвестном направлении. Тело при первичном осмотре произвело впечатление вспоенного валютой, вернее, какао, плоды которого до сих пор, к великоацтекскому стыду, заменяют и деревянный, и зеленый. От умирающего так разило элитной какавой, что догадаться о его олигархическом происхождении было проще, чем выиграть в Поле жертвоприношений главный приз! Я бы и сам не отказался от ежеутренней чашечки VIP'овского напитка вместо давно осточертевших сверчков. Сколько их ни кипяти с солью, лимоном и чесноком, сколько ни просушивай на солнышке, сколько ни заливай горячим соусом — все равно отрыжка будет насекомоядная.



Все всегда начинается с таких вот мирных деревенек...

Простой ацтекский торговец маисом.

В общем, отдающий концы высокородный развеял мои масштабные мечты подозрительным бульканьем. Слава Тлалоке, я разобрал в нем почти все гласные и согласные. Презентуя шикарный амулет, меня заклинали заглянуть к одному малоизвестному писаке, именуемому по недоразумению поэтом. Конечно, выполнять это бредовое задание я и не собирался, но тут над обрывом замаячили стражи закона и порядка. Будут, падлы, дело шить, смекнул я и дава нул через кусты. Чуть свою хлопчатобумажную макстльтатлю на ветках не забыл. Благо любимую фильматлю по причине жарковатости дома оставил.

Двое суток в маисе — не какава! А когда узнал, что предков замели, — совсем опечалился и побрел к пииту за правдой. Иначе на настоящих преступников не выйти.

Второй труп безвестного писаки

Убили ацтека, убили, гады, замочили! В ногах у безвременно усопшего я застал молодцеватого вида тлапоухи. Тот сначала бил себя в загорелую грудь и причитал о тайне исповеди, а потом стал нагло вымогать пару какао, намекая, мол, что труп ему якобы задолжал за прошлые исповеди. В обмен на валюту он мне выдал стыренный им с бездыханного тела ами-

Aztec

(в русском издании "Ацтеки: Проклятие Золотого города")

Разработчик: Cryo Interactive

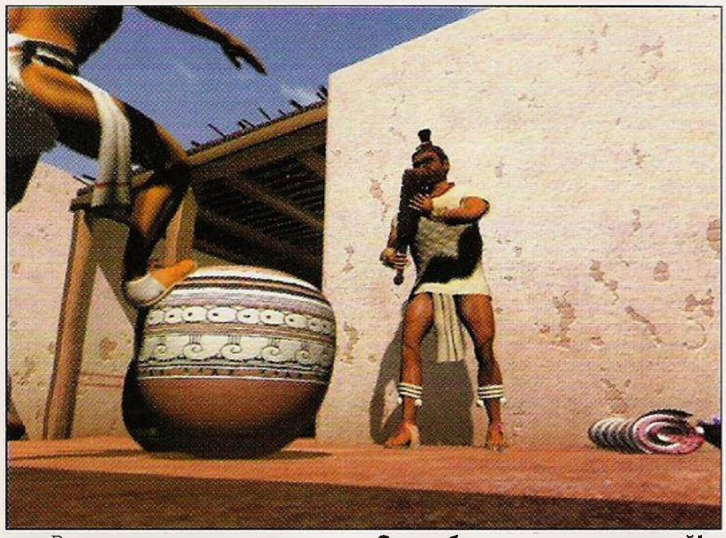
Издатель: France Telecom; в России — "Руссобит-М" (www.russobit-m.ru)

Графика:	4	Звук:	4
Музыка:	4	Управление:	обычное
Сложность:	средняя	Сюжет:	3,5
Интересность:	**3,5**		

Суть: Квест от Cryo. Повторяем: квест от Cryo.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта ОЗУ, 4X CD-ROM, 60 Мбайт на диске.

С почтой по жизни! Zenon N.S.P. www.zenon.ru, тел.: (095) 250-4629



лет. Выпроводив лопоухого тлапоухи, я начал шмонать кабинет в стиле дольмен и кроме заурядного тайничка обнаружил обыкновенного раба. Тот весь трясся от страха, нес какую-то чепуху о кровожадных убийцах и бирюзе, зачем-то необходимой ненормальному хозяину.

Бирюза так бирюза. Тем более что она угодна Тлалоки как камень, приносящий дождь. Конечно, придется топать на рынок, подумал я, и вдруг заметил у главного входа двух мордоворотов с перьевыми щитами и короткими копьями. Раб, по-прежнему трепеща и вибрируя, ткнул пальцем в направлении запасного выхода. Путь был свободен: канал — вода — лодка. Ловкость ног — и никакого мошенничества.

Бирюза, куртизанка, исчадие порока. Правильно догадались. Бирюзу я все-таки отыскал — рядом с одним приличным притончиком. Она, прежде чем расколоться, потребовала пароль. Ну, я и выложил во всей красе — украшение золотое, конфискованное мной из поэтова тайничка. В процессе поиска расточительно тратил я валюту на краски там всякие, на дровишки — и в конце концов не прогадал.

Тем временем в город пришел король Чума. Болезнь косила направо и налево, и под грудами тел страсть как нелегко было откопать пару неслучайных покойничков. Так двигался я, кликая мышью во все потаенные места. От трупа к трупу, от дома к дому. От рынка в квартал ремесленников и обратно. И все-таки добрался до мастера по щитам. Тот оказался благородным человеком, но отчаянным лентяем, и заставил меня доделывать щит, предназначенный не для кого-нибудь, а для самой Женщины-Змеи. Перо к перу, перышко к перышку — и пора отправляться на рандеву во дворец.

Спасибо, хьюкальпиксикуй!

Борзая охрана, выпендриваясь и качая права, никак не хотела пропускать меня во дворец. Но, к счастью, в Теночтитлале, как в любой порядочной столице, кое-кто не брезгует взятками. Я просочился через площадку учета дани, где пособил начальнику осчастливить истосковавшихся по честно взысканным налогам горожан. Хьюкальпиксикуй, не будь нехорошим тлатлакотином, за труды исправно отслюнявил долю малую государственных ракушек. Предъявив кому надо доделанный мною щит, я добрался до Женщины-Змеи — умного, но коварного мужика. Мастер интриг в гнезде интриг, в змеиной скале имперского дворца. Щит он захапал, а на мой верноподданнический стук отреагировал наигранным возмущением и площадной бранью. В общем, взяли меня под смуглы рученьки — и прямо в КПЗ.

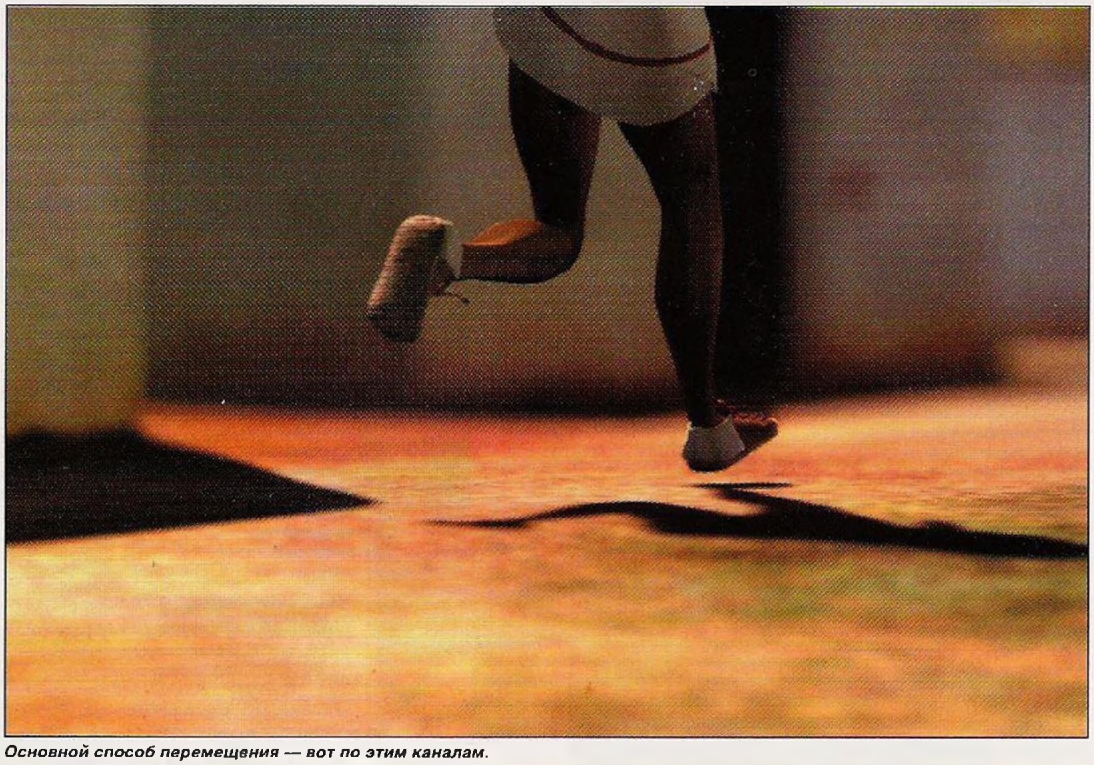
Очнулся — гипс. Вернее, ножичек такой, обсидиановый, каким-то доброхотом подброшенный на соломку. Недолго думая, полоснул инструментом по веревочкам и дал ходу. А из соседней клетки вдруг голос папин и голосочек мамин. Приготовили, значит, родителей моих удиноутробных к скорому жертвоприношению. Я, естественно, за ножичек. А папанька мой героический: "Давай, мол, сынок, вострй лыжи мухой — видишь, охрана варежки разинула". У меня слезы наворачиваются, а папанька успел про клад свой, собственноручно зарытый, сообщить горячим предсмертным шепотом... В общем, оставив сродственников в остроге, выбрался я фирменным манером — для настоящего охотника раз плюнуть — на волю, то бишь снова во дворец. А тут как раз человечек нужный, с трещоткой магической, от Женщины-Змеи — и снова длинные, нудные переговоры с оправданием за фиктивный привод в узилище и благодарностью за доставленную информацию. Гнездо интриг, дай Тлалока всякому... Тьфу! Сроду не бывал бы в правящих домах!

А теперь, дорогая редакция и лично Маша, когда ты ознакомилась, как было дело, мои ответы на твои вопросы ребром.

Что есть Aztec? Поверхностный и примитивный детектив в легком весе. И докучная энциклопедичность в тяжелом. Навязчивые вопросительные знаки, без устали разжевывающие подробности быта и культуры, распорядок дня, специфику кулинарии и жертвоприносительных технологий. Спринтерский темп расследования, не обременяющего даже мои дедуктивные способности. Что-то не так, должно же быть что-то не так... А может, это все-таки и не детектив? Может — энциклопедия в сверхтяжелом? Но в городе поселилась болезнь, император прогневал богов или нет, да проклянет меня Уитцилопочтли! В рядах заговорщиков был тот, первый труп неизвестного мужчины, и второй труп безвестного поэта, и живой еще господин "Третьего кролика", аристократ из аристократов. До великого праздника Возвращения богов, до дня жертвоприношений оставались считанные дни, а может, даже и часы, и ваш покорный тлатлакотин вступил в схватку со временем...

От редакции

Имена других заговорщиков будут опубликованы сразу после завершения расследования по делу, возбужденному по статье "Измена Монтесуме".



Основной способ перемещения — вот по этим каналам.

Интернет — быстрее нет! Россия-Он-Лайн, www.online.ru, тел.: (095) 258-4161

The Forgotten: It Begins

Тибидо ты мой, Тибидо...

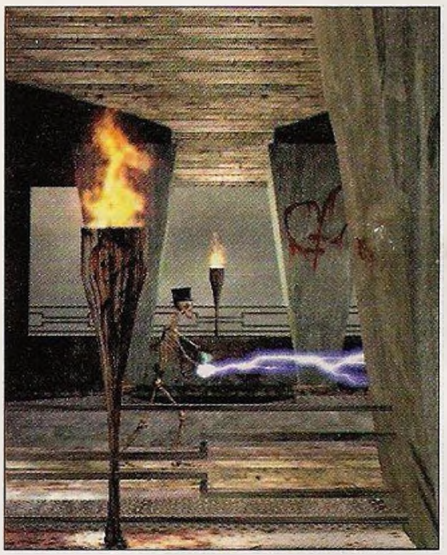
Несколько слов о параллельном проекте Thibedeaux: Escape From Hell

Ричард Халлибертон, "человек, который называет себя вашим другом, Коллекционер", метко стрелял. Шаман культа Вуду Тибидо — симпатичный скелетик вроде тех, что болтаются на ветровом стекле у некоторых неординарных личностей, — отправился прямиком в ад. Но задерживаться он там не собирается...

Thibedeaux: Escape From Hell — плоская двухмерная аркада, что Ransom Interactive собирается выпустить этой весной. Известный коллекционер (точнее, Коллекционер. — **Ред.**), лишенный тела, возвращается из ада и "выносит" всех на своем пути красивыми синими молниями. Обширный, как говорится, подземный мир (слышал бы их старик Вергилий) с кучей врагов и таких плоских, как сама аркада, головоломок, да заветная мечта Тибидо — секретная карта (Карта! — **Ред.**), оставшаяся на поверхности, в старом отеле Нового Орлеана, — вот и все сообщение.

На сайте страшной Ransom Interactive (не страшной. — **Ред.**) особо подчеркивают, что Escape From Hell НЕ продолжение The Forgotten, а параллельный проект. Чтобы квестеры чего не подумали...

Александр Башкиров, "Пиксель Хантинг"



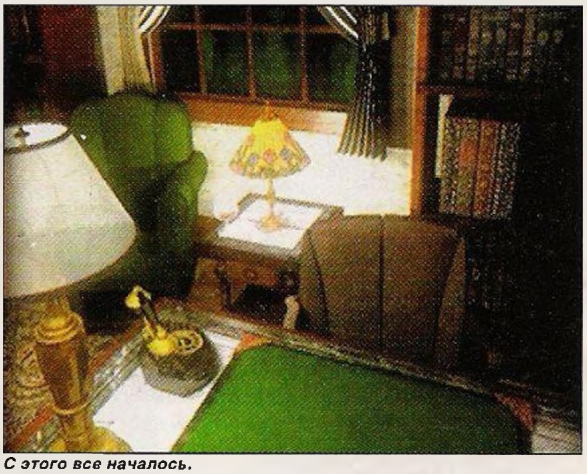
Маша Ариманова, "Пиксель Хантинг"

Все началось в Орлеане

Пьеса для механического пианино в присутствии нескольких русских царских кровей

The Forgotten 2: The Collection, The Forgotten 3: Anasazi, The Forgotten 4: The Hotel, The Forgotten 5: Thibedeaux's Curse, The Forgotten 6: The Collectors, The Forgotten 7: The End Game...

Как и любая сага, The Forgotten имеет начало, и, в отличие от некоторых других саг, с этого самого начала ее и рассказывают. Проект Ransom Interactive (ничего страшного, "Рэнсом" — всего лишь фамилия исполнительного продюсера) амбициозен до эпичности и эпичен до амбициозности. В космических планах творца — семь частей оккультной мистерии, из которых первые две (из сострадания?) намереваются выпустить на одиночных CD, участь же остальных — прекрасно-далекое DVD.



С этого все началось.

Не будь The Forgotten частью саги, на него вряд ли кто-нибудь обратил бы внимание. Едва ли не текстовый квест с неприкосновенным запасом высокохудожественных слайдов, элементарными головоломками и многообещающей, но слабо выраженной сюжетной линией. Оценивать его можно лишь с оглядкой на грядущие поколения, которые, наверняка, будут носить седьмую часть на руках. Не седьмую, так двадцать седьмую. С сагами это запросто.

It Begins — первая, слабая и робкая попытка показать нам Мир Забытых, странное место, где прошлое не мертво, а настоящее не живет всерьез. В Мир Забытых ведут разные двери. Зеркала. Магия. Карты.

Да, это и есть настоящее зазеркалье, мир по ту сторону сцены, где мы можем видеть, что происходит в антракте. Да, это тот самый мир забытого знания, мир древнего зла, куда столетиями ищут вход чернокнижники. Но есть еще и Карты — создание неведомых Существ, мимоходом постигших наш мир на заре времен и трансформировавших силы природы в предметы Игры. Карты — это пропуск в Мир Забытых для простых смертных, не владеющих магией и искусством проходить сквозь зеркала. Просто переверните Карту — и это произойдет. Но раз есть Карты, значит, есть и Игра, а в ней — игроки. Игроки, ищущие могущества. Из Карт они собирают Коллекции. Если вы не сумеете играть по их правилам, ваша Карта по-

The Forgotten: It Begins
Веб-сайт игры: www.forgotten.com
Разработчик: Ransom Interactive
Издатель: Dreamcatcher Interactive

Графика:	3,5	Звук:	5
Музыка:	0,5	Управление:	обычное
Сложность:	легкая	Сюжет:	4,5
Интересность:	**ждем продолжения**		

Суть: Седьмая часть обещает быть интересной.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium II 233, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 24X CD-ROM.
Дополнительная информация: 130 Мбайт на диске.

ПИКСЕЛЬ ХАНТИНГ
ЕЖЕКВАРТАЛЬНАЯ КВЕСТ-ГАЗЕТА

Учредитель — СИЧП "Информационно-издательский холдинг "Охота на пиксели"
Совет директоров: М.Ариманова, А.Башкиров, И.Исупов (председатель), М.Судаков, М.Новиков
Газета зарегистрирована в Росохотсоюзе и организации Greenpeace.
Адрес: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8.
Отдел рекламы: 232-2261
Отдел общественных связей: 232-2263
Отдел распространения: 232-2165
РЕДАКЦИЯ:
Главный редактор — Маша Ариманова (masha3@game-exe.ru).
Аппетитчный обозреватель-карикатурист — Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru).
Специальные корреспонденты: Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru), Александр Башкиров (baskir@game-exe.ru), Арина Маринина (arina@game-exe.ru).
Отдел 3D-квестов им. Велимира Хлебникова: Алексей Хвостенко (вокал, речитатив, подлевки), Леонид Федоров (вокал, подлевки, акустическая гитара, электрогитара, терменвокс, фортепиано, перкуссия, арфа), Девушка-Приведенная-Хвостом (мужской голос).
Отдел плоских румынских квестов: Роман Ягупов (вокал, бубен, цуруяк, флуер, моргафон, кукай, дрымба), Михаил Пынку (бас-гитара), Святослав Старуш (гитара), Виталий Кочанюк (барабаны), Игорь Дынга (куйбул, продюсер), Андрей Колош (литературный редактор текстов)
Отдел текстовых пси-квестов: Б.Г. (акустическая гитара, электрическая гитара, голос, клавиши, пикколо-гитара), Олег Сахмаров (флейта, кларнет, саксофон, гармониум, ударные, синтезатор), Борис Рубежин (клавиши, ENSONIQ TS10, ENSONIQ ASR10, YAMAHA CS1X, Grand Piano, фисгармония, recording, programming)
Отдел Myst-квестов памяти Майка: Юрий Наумов (9-струнная акустическая гитара работы Сергея Ноздрина, электрический звукоснимателъ DEAN MARKLEY ZN-7, блок гитарных эффектов ZOOM 9002, вокальный микрофон SHURE BETA 58, вокал, музыка, тексты, аранжировка, исполнение), Александр Косов (звукорежиссер записи и сведения).
Отдел вдумчивого сбора, тщательного изучения и бережного сохранения наследия игры "The Last Express": МПС РФ.
Отдел им. Тима Шефера: постоянные представители Ковровского мотозавода при информационно-издательском холдинге "Охота на пиксели".
Отдел им. Джейн Дженсен: в стадии формирования.
Отдел им. Роберты Вильямс: закрыт на учет.
Отдел им. Терри Пратчетта: расформирован.
Мемориальный отдел-колумбарий памяти Legend Entertainment: Господин ПаЖэ, Фраг Сибирский, Михаил Судаков, Александр Вершинин.
Отпечатано в очень хорошей типографии.
Газета печатается в городах и поселках.
Тираж и цена договорные.
Адрес нашей электронной почты: pixelhunting@game-exe.ru

Если радио, то — «Максимум»! www.maximum.ru, Москва: 103,7 FM, Санкт-Петербург: 102,8 FM

Так выглядит отель в 30-х.

падет в Коллекцию, а вместе с ней и вы.

У вас нет денег. У вас нет вещей. У вас нет памяти. Есть только пакет на столе, а в нем — револьвер, Карта и записка от загадочного Ричарда, человека, который называет себя вашим другом. От Коллекционера. Он послал вам эту Карту и этот револьвер и говорит, что вы знаете, как с ними поступить.

А еще он советует держаться подальше от отеля.

Переверните Карту. В Новом Орлеане началась Игра.

Портрет Мэрилин Монро

Эту часть Нового Орлеана никто никогда не видел. Забытый, покинутый район. Серые стены обшарпанных домов, чугунные ограды и дневник Ричарда в мусорном баке. Другой Коллекционер, Тибидо, мертвый шаман культа Вуду, устроил ловушку Ричарду Халлибертону в своем магазинчике товаров первой оккультной необходимости. Если вы спуститесь в погреб под магазином Тибидо, то узнаете, что Коллекционер в отеле. Ричарда нет, но вы чувствуете его присутствие везде, где есть зеркала.

Отель Le Monde De Oublies — старейший в Новом Орлеане. Пустое здание с цепью на дверях. Тибидо магией Карты замуровал потайной ход из своего магазинчика, но подъемник из винного погреба исправно работает. Отель — место вне времени и пространства. Он давно заброшен, но стоит расписаться в регистрационной книге, и вы увидите Le Monde De Oublies во всей красе, в тридцатые годы, в пору его расцвета.

Свет ламп с четырьмя расходящимися тенями оправы. Назойливо, слишком громко тикают часы. Слишком громко, потому что это единственный звук. Слишком громко, потому что в отеле нет ни единой живой души. Забытые вещи. Бокалы и бутылки на столах. Он только что жил, но в зыбком Мире Забытых это не имеет никакого значения.

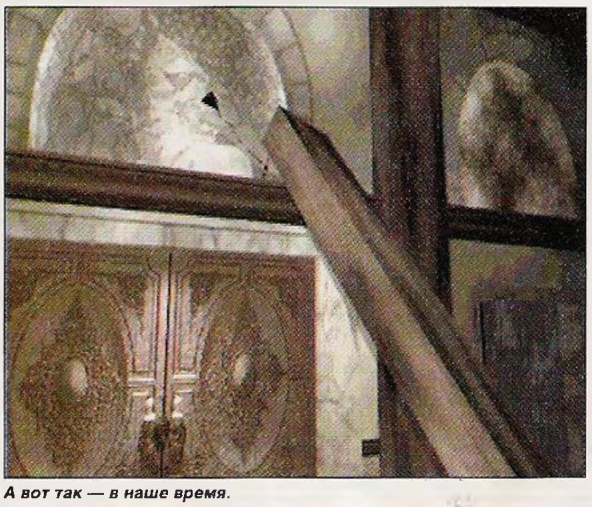
Потом оживают звуки. Сперва едва уловимые, на грани слышимости. Гул лифта. Шепот в холле. Механическое пианино — архаичное устройство, играет по сброшенной в неприметную щель на боку перфорированной игральной карте. Со скрипом открывается тайник за фотографией Мэрилин Монро. На другом конце зала — патефон. В одном из номеров спрятана пластинка с удалым маршем. В другом номере — музыкальная шкатулка с "Лунной сонатой". Эти звуки неправильны. Они искажены, приглушены, они существуют только для нас, заводящих патефон с определенной целью. Потайной ящик откроется, и мы возьмем ключ от номера наверху. Это необычный ключ от необычного номера, потому что вместо цифры на зеленой бирке — двуглавый орел.

В номерах

Отель пуст. Пусты бесконечные коридоры, длинные ряды дверей в три стороны от лифта. На тех этажах, где свет из экономии приглушен, на ковре залегли темные джунгли теней.

В дневнике Ричарда в номере на восьмом этаже можно найти кое-какие ответы. Халлибертон чувствует других Коллекционеров, не только Тибидо. И он уверен, что Карта Тибидо в отеле. Что-то не так с допотопным лифтом. Ржавчина вытекает из клокочущих кранов, ключ на дне ванны. Неосторожный взгляд в зеркало, и мир перевернется — реальность лопнула в номере Ричарда, в кресле сидит Тибидо. Он встанет и начнет танцевать — ухмыляющийся скелет в цилиндре. Танец скелета оборвет молния из зеркала.

Номер с двуглавым орлом вместо номерной планки на седьмом этаже. Это номер царской семьи, и они — Николай, Катерина и Анастасия — заядлые Игроки. Панический дневник царя, географические карты в комнате дочери, мечтающей о мировом господстве. Билеты в Санта-Фе. Хаотическая мешанина мистических откровений и названий городов. Последние — Берлин, Лондон. И Новый Орлеан.



А вот так — в наше время.

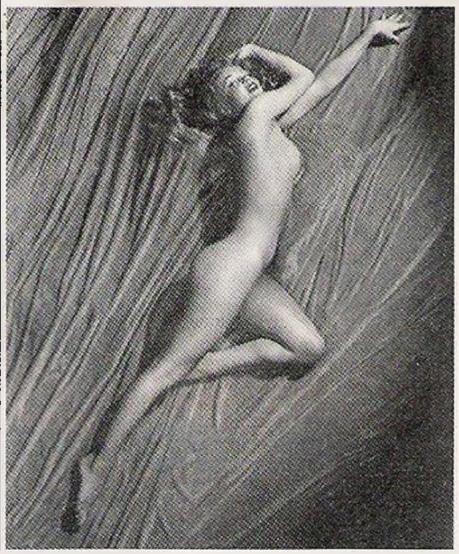
Карту царя охраняет одноглазый каменный воин. Рубиновое око циклопа поневоле полыхает из-под сетки зеленого плюща. Интересно, откуда этот кровавый отблеск двойного торшера на стене? Вывинтим лампочку, чтобы газ шел по второй трубке, — и рубин в кармане.

Лифт на эшафот

Главная тайна отеля. Скользящая рукоятка управления, и зеленая точка-указатель для лифтера. Для каждого этажа — свой ключ. Ключи есть в служебных помещениях, в тайниках, покрытых толстой, почти осязаемой ржавчиной. В бойлерной, за вентиляционной решеткой с двумя массивными, со скрипом отвинчивающимися болтами. В нижнем углу кабины — крохотная аварийная панель. Если снять предохранитель, лифт доставит вас под самую крышу отеля, в логово Тибидо за комнатой машинерии. Там много свечей. Одно из самых сложных испытаний — чиркнуть спичкой. Она НЕ зажигается, если "книжечка"-коробка закрыта. И свечи тревожно затрепещут... и все очень быстро кончится.

Вступление. Пролог. Увертюра. Интерлюдия. Называйте, как хотите, для игры этого мало. Мир Забытых оживает медленно, с трудом, сначала сражаешься не с ним, а с самим собой, со своим сознанием, отторгающим пришельца из прошлого. Как квест The Forgotten не вызвал бы восторгов и год назад. Может быть, два года... Но потом начинаешь понимать — только начинаешь, и проваливаешься обратно.

Но мы подождем...



Её любили писатели, кинорежиссеры, военные и даже один президент Соединенных Штатов. Теперь её полюбят квестеры. Мэрилин Монро! (Жаль, что тайник в игре закрывала не эта фотография...)

Меняю туловище Chaos Terminator'а на туловище Chaos Raptor'а (Warhammer 40.000). ICQ4972451

СЕГОДНЯ: Мы знаем, чем болел безумец Армстронг, мнящий себя ветераном Первой Лунной войны О Мы призываем к ответу дорогого и горячо любимого г-на Сида Мейера О Мы уверены, если разработчики порвут с LEGO, их может ждать большое будущее

ЧИТАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР «ЗА РАЗУМЪ»

Подписка!
подписной индекс газеты «За разумъ»
41825

Вторник
29 февраля 2000
№ 1 (№ 2413 с момента возобновления издания)

За разумъ

Газета для тех, кто умеет, но не хочет думать

Газета издательского дома "Мощи".
Издается с 1812 года.
С 1917 по 1999 год не выходила по причинам, которые всем понятны, так что нечего тут огород городить.

Официальные даты выхода игр по данным EBWorld на 31.12.99

Fading Suns: Noble Armada (Ripcord Games)	30.1.00	Warlords Battlecry (Broderbund)	6.2.00	Wall Street Tycoon (Ubi Soft)	1.3.00	Shogun: Total War (EA)	22.3.00	Dawn of War (SouthPeak)	1.4.00
The Sims (Maxis)	2.2.00	Invictus: In the Shadow Of Olympus (Interplay)	16.2.00	Command & Conquer: Firestorm (Westwood)	8.3.00	Risk II (MicroProse)	22.3.00	Dark Reign 2 (Activision)	1.5.00
Hidden & Dangerous Mission — Devil's Bridge (Talonsoft)	3.2.00	Tzar (Talonsoft)	20.2.00	Imperium Galactica 2 (GT)	15.3.00	Majesty (MicroProse)	22.3.00	Evolva (Interplay)	17.5.00
Chess 2000 (Interplay)	5.2.00	Star Wars: Force Commander (LucasArts)	28.2.00	Alpha Centauri Planetary Pack (EA)	15.3.00	Reach For The Stars (Mindscape)	30.3.00		

Реваншисты

Русский и немец — братья навек

Одни вон по самое немогу завязли в полнейшем 3D и расписных туманностях, в то время как другие делают исторический ЦыЦ-клон Sudden Strike по мотивам второй мировой войны.

Пикантность ситуациии в том, что клоностроительством по заказу граждан страны Германии (немцев, *просторечн.*), вероятно, возжаждавших реванша за Сталинград, занимаются "Наши игры". Наши — буквально во всех смыслах.

(Окончание на стр. 5)

Модификейшн

Можно все. Было бы зачем

Иногда люди начинают модифицировать игры. Зачем они так поступают? Чего добиваются? Кто их жертвы? Как это было вчера и как будет завтра? На эти и другие не менее животрепещущие вопросы обстоятельно отвечает специальный эксперт газеты «За разумъ» ОЛЕГ М. ХАЖИНСКИЙ, постоянно находящийся в гуще модификейшн-событий.

Мы делали это всегда. Может быть, не "мы" конкретно, и не совсем "это" — надо бы выяснить детали у Господина ПэЖэ, да ему не дозвониться — старикан беспробудно сидит в Интернете. Мы запускали подозрительного вида com-файлы, ожидая обещанных "да кьюл хаказ" вечных жизней. Мы копались в текстовых файлах конфигураций, с умным видом запускали отладчик, а самые продвинутые из нас что-то с его помощью меняли. Были гении, которые разбирали игру до винтиков, а потом собирали вновь, создавая эдакого Франкенштейна. Да, такое бывает.

Игры модифицировались всегда, во все времена. Раньше, в силу оторванности от общемирового пиратского процесса и отсутствия повального доступа в Интернет, мы могли этого не замечать. Делали что-то "для себя", и получалось вроде бы неплохо — помните нечто под названием "Super Dune 2"? Умельцы земли русской перекопали Dune 2 вдоль и поперек, усложнили правила, добавили "новых" персонажей, а заодно и море глюков. Но старики помнят, с каким воодушевлением посетители митинского радиорынка покупали у пьяных и счастливых продавцов заветные дискеты формата 1,44...

Разработчики, что интересно, до определенного момента держались в стороне, никаким образом не пытаясь поощрить народное творчество. Модификация игр была уделом немногих, высшим пилотажем. Впрочем, давайте оставим это славное время в покое.

(Окончание на стр. 2)

Главные слова

Dark Reign 2 задерживается?
Джош Резник испытывает давление со стороны Activision
стр.5

ОДНАЖДЫ МИХАЛЫЧ...

Здрасьте, на фиг
По многочисленным заявкам передаем WarCraft II
стр.5

Harpoon 4 скоро всплывет
Хексодувы не сходятся с особистами по вопросу 3D
стр.6

Ди-но-завры?!
Если Сид Мейер сказал, значит, так надо
стр.7

Имидж — все!
Hostile Waters раздавят нас спецэффектами
стр.8

Настоящий X-COM
Mythos Games, кажется, вернут нам детство
стр.16

ИД "Мощи", ИД "The Game.UCHU Journal" и газета "За разумъ" готовят тематические страницы к еженедельнику "Давить":
"Шутеры от первого лица и их воздействие на психику священнослужителей предпенсионного возраста" (март), "Сравнительный анализ опиума для народа и 3D action-игр" (апрель)
и тематические страницы к без сахара "KIDS":
"Кромешный мир симуляторов бога" (март) и "Симуляторы "Формулы-1" и разрушение нравственности" (апрель)
Приглашаем к сотрудничеству компании, заинтересованные в размещении рекламных материалов. Телефоны для справок: 232-2261, 232-2263

происшествия мысли 1-4, слова 1, 5-16, battlezone II 17-18, sid meier's antietam! 19-20, lego rock raiders 21-22

Модификейшн

(Окончание. Начало на стр.1)

Недавно ситуация стала меняться. В воздухе зазвучали, сначала робко, а затем все настойчивее, такие слова, как "открытая архитектура", "редактор уровней" или даже, прости господи, "редактор искусственного интеллекта". Что произошло? Издатели поняли, что открытая архитектура может продлить игре жизнь. Вся эта шумиха и клокотание вокруг да около только прибавляют игре популярности — пусть объем продаж вырастет незначительно, но вокруг имени растет и крепнет армия верных фанатов, которые с большой радостью купят и вторую, и третью части. Это один из способов занять игроманов, не дать им заскучать, не позволить им увлечься другой игрой. Возьмите Creatures — проект держится на энтузиазме существопоклоннических масс.

Впрочем, не будем все опошлять. Люди модифицируют игры не потому, что хотят пополнить какую-то там "армию верных фанатов", а потому, что им интересно этим заниматься. Вы можете создать игру с уникальной, открытой всем ветрам архитектурой, с выпадающей челюстью a-ля Q, своим макроязыком, встроенным компилятором C++, редактором карт, уровней и AI, но... но если игра будет дерьмовой, никто не воспользуется вашей открытой архитектурой и не захочет менять AI. Никто не станет превращать вашу игру в Star Trek или Star Wars, никто не польстится на возможность вклеить в иллюминатор подводной лодки свою фотографию. Это жестокий мир. Игра жива, пока существует хотя бы один человек, который хочет ее переделать. Недавно я решил пробежаться по Интернету в поисках таких проектов. И нашел удивительные вещи...

Работа над тотальной переделкой начинается с создания логотипа. К сожалению, в большинстве случаев созданием логотипа она и заканчивается

WarCraft и компания

Проведем следственный эксперимент. Набираем в строке поиска www.altavista.com волшебные слова "warcraft total conversion"... и весь оставшийся вечер ползаем по Сети, изучая предложения. Пожалуй, семья WarCraft (включая StarCraft) — абсолютный рекордсмен по количеству модификаторов и модификаций. Средний возраст творцов — 13 лет, половины страничек уже нет в природе, а летопись иных обрывается на середине 98 года фразой вроде: "Мой суперпроект тотальной конверсии WarCraft 2 в SimpsonCraft 2 оказался сложнейшей задачей. Предстоит еще море работы, а мама запретила мне играть на компьютере больше двух часов в день. Но я не сдаюсь, дело обязательно будет доведено до конца, как только я сдам контрольную по физике".

За кратчайшее время помимо SimpsonCraft 2 мне удалось обнаружить WarCraft 2: Star Wars, WarCraft 2: Lords of the Realm, StarCraft: Final Fantasy 3, Babylon StarCraft, два Star Trek StarCraft в очень приличном состоянии и еще десятка два total conversions, в основном страшных, как скины для Quake 2 на сайте www.ag.ussr. Особенно запомнился Tooncraft 2 — в нем все действующие персонажи были заменены рисованными героями популярных мультфильмов, причем семейка Симпсонов играла роль зергов.

Упорство, с которым фанаты WarCraft пытаются превратить его в Star Trek, Babylon или, на худой конец, Star Wars, поражает. Неужели такие проблемы с фантазией? Впрочем, давайте заглянем на сайт www.warclan.com. Здешние обитатели, объединившись в клан, работают над четырьмя крайне серьезными total conversions (давайте называть их, как и полагается — TC), которым прочат большое будущее. "Устали от старого доброго War2? — задает риторический вопрос разработчик WarCraft II: Legends of Battle. — Я так точно. Поэтому решил все слегка обновить. Мой некоммерческий TC — дает вам шанс еще раз ощутить магию War2. Система повреждений и хитов-поинтов стала значительно ближе к реальности, магия мощнее и проще в использовании, враг умнее и больше числом, кроме того, я добавил несколько новых юнитов. Готовьтесь к по-настоящему большим сражениям — вам понадобится мощный компьютер!"

StarCraft Total Conversion становится темой номера. Конечно, Game@Home не Game.EXE, но все равно приятно

На что рассчитывают эти несчастные, в своей безмерной гордыне пытаясь перекроить божье творение, — переплюнуть очередной официальный аддон от Blizzard? Если вы думаете, что труд этих людей, никому не заметный и никем не оплаченный, пропадет зря... вы ошибаетесь.

Вот, к примеру, Gundam Century (http://gundamcraft.tech-base.com/) — тотальная конверсия StarCraft высочайшего класса. Тема — жутко популярное где-то не здесь аниме "Gundam", от оригинальной игры осталось совсем чуть-чуть, переработан даже интерфейс, не говоря уж о картах и наборах юнитов. Разработчики с гордостью демонстрируют ссылки на игропрессу. PC Power и Game@Home помещают Gundam на обложку, кто-то еще берет у них интервью, а все вместе называют игру лучшей переделкой года. Это называется слава...

Что дальше? Работа в Blizzard или собственный проект? Сделать "свой StarCaft", на первый взгляд, подкупающе просто. Придумано море "софта", отработаны технологии, игра разобрана на запчасти... Но в тот момент, когда ты наконец заменил гидралиска Бартом Симпсоном, все только начинается. Total Conversion, несмотря на вопиющую вторичность, это настоящая игра, и тысячи брошенных на половине проектов — тому подтверждение. Игры не могут делать все кому не лень. А мы едем дальше. Пропустим Total Annihilation — там тоже Star Trek и Star Wars. Следующая остановка — X-COM.

Кадры из знаменитого Gundam Century. На первый взгляд — StarCraft как StarCraft, но опытный глаз найдет здесь куда больше десяти отличий...

X-COM, отец мой

Тотальных конверсий UFO не существует. Никто не захотел переделывать агентов X-COM в Малдера и Скалли — то ли кишка тонка, то ли и без того играть есть во что. Впрочем, были попытки "спроецировать" X-COM на плоскость других жанров. Есть Half-Life TC (умер, кажется), есть X-COM: Skyranger (www.tacticalplanet.com/xcom/remi/previews/xcsky.html) — это смесь "Элиты" и Pirates! в мире X-COM. Проект, как водится, не закончен, картинки из игры (явно липовые) заставляют сердце биться чаще, но холодеющий с каждым выпавшим из головы волосом разум говорит гадости.

Зато народ подарил самому себе культовую программу — она называется XCOMUTIL. Основной смысл этой программули — всячески усложнить вам жизнь при игре в UFO. С ней вы можете использовать все пять кораблей для транспортировки агентов, она случайным образом меняет внутренний дизайн инопланетных крейсеров перед каждой битвой, и даже позволяет вам самостоятельно выбирать их размер. Новый Interceptor тащит шесть агентов и один танк. Можно в любой момент менять уровень сложности, редактировать характеристики и вооружение врагов и вообще играть за инопланетян — с другом, например.

Разумеется, все эти и многие другие возможности используются не для того, чтобы пройти игру быстрее, а как раз наоборот — чтобы как можно дольше сладостный процесс затянуть. Если UFO: Enemy Unknown работает на вашем компьютере слишком быстро, воспользуйтесь программой at-slow, "лучшим замедлителем, доступным для PC, — эффективно замедляет все, включая Pentium II". (Неправда! Лучший замедлитель для PC — это Ultima IX!)

На страничке создателя XCOMUTIL (http://members.aol.com/stjones/xcomutil/) я нашел совершенно роскошные рекомендации. "Если игра все еще слишком проста для вас, даже после ее усложнения с помощью моей программы, попробуйте несколько специальных сценариев..."

Дальше следуют описания противоестественных, извращенных способы игры в UFO, например "Ксенофобия". Дети, не читайте. "Вы отчаянно боитесь всего инопланетного. Вы не можете захватывать или допрашивать Чужих, вы должны немедленно продавать все собранные на поле боя артефакты, не производя

никаких исследований. Выиграть в этом сценарии невозможно, так как вы никогда не попадете на Марс. Вы просто играете, пока вам не надоест. Я лично продержался до 2000 года, уничтожив все 17 вражеских баз и собрав более одного миллиарда долларов. 255 инженеров на всех восьми моих базах продавали планете лазерные пушки..." Должен заметить, что "Ксенофобия" — далеко не самый омерзительный вариант игры. Ознакомьтесь на досуге.

Civilization и все-все-все

Модифицировать Civilization так просто, что это даже неинтересно. Кроме того, в последнее время издатели сами активно взялись за перекройку шедевра нашего розовощекого детства, в результате чего на рынке образовалось некоторое столпотворение всевозможных "Цивилизаций" — от MicroProse/Hasbro, Activision и Firaxis. Да тут еще Сид Мейер со своими динозаврами воду мутит. Впрочем, орлы из Apolyton (самый толковый сайт в мире по Civilization, www.apolyton.com) пока держат оборону, успевая освещать все события, происходящие вокруг всех версий игры, включая гипотетическую Civ3.

Все игры, а особенно — последние их инкарнации (Test of Time, Call To Power, Alpha Centauri), открыты просто настежь. Изменить можно абсолютно все, включая AI и дерево наук. Но по-настоящему "тотальных переделок" не так уж много. Люди предпочитают "играться" с AI, создавать какие-то локальные исторические стилизации и, конечно, рисовать карты. Самые активные модификаторы, пожалуй, — поклонники Call To Power. Им доступно море технической информации, таблицы характеристик, всяческие вспомогательные программы и даже графические библиотеки с новыми юнитами. Среди "модов" — несколько очень серьезных проектов, выставляющихся под девизом "Call To Power — какой она должна быть". Похоже, прошло то время, когда недоработки в играх исправлялись патчами. Теперь баланс ищут сами игроки, а разработчики просто предоставляют им удобное средство для изменения игровых параметров.

Чуть больше, чем...

А бывает так, чтобы "модификация" была не исправлением чужих ошибок, и не попыткой усложнить игру, и, может быть, даже не способом самоутвердиться среди сверстников? А, например... творческим актом, попыткой сделать еще одну игру, свою игру, одолжив у разработчиков их движок? Может быть, не ради денег, а так, в качестве хобби? Просто попробовать. Сегодня это не так уж и трудно — все инструменты есть, было бы желание... и таланты.

Myth — одна из игр, способная вдохновить людей на серьезные поступки. Графический движок Myth проще, чем у Unreal и Quake, и в значительно большей степени ограничивает "модификатора" в его фантазиях, и все же в "зеленом" жанре на сегодня — это лучшая точка приложения сил. В Myth играли все, это одна из лучших RTS в мире. Воспользовавшись известными инструментами, можно изменить игру полностью — нарисовать новые карты, заменить все текстуры, создать новые модели, поменять физику, баланс сил (да и сами "силы"),

Несмотря на то что WarCraft 2 появился на свет более пяти тысяч лет назад и за это время порядком окаменел, люди все еще пытаются его изменить. Перед вами — результат этого труда

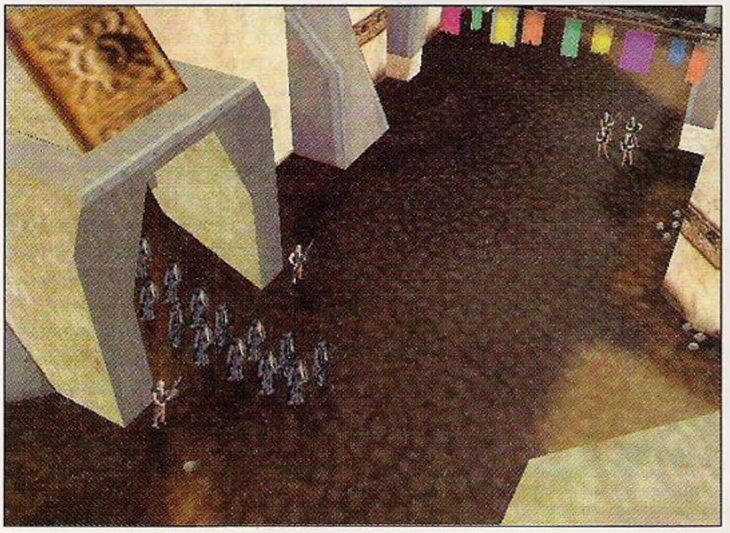
происшествия мысли

Научно-фантастическая сага Jinn. Удастся ли любителям из Vista повторить успех профи из Bungie?

вставить новую музыку, придумать диалоги, написать скрипты и даже вставить собственные видеоролики между миссиями. Причем, в отличие от того же StarCraft, где сделать что-то, сильно отличающееся от оригинала, очень трудно, TC Myth будет выглядеть как абсолютно самостоятельная игра.

В свое время мы писали о TC World War II, в котором гномы и варвары уступили место солдатам второй мировой, — это была работа группы любителей из Santa's Head. Таких групп вокруг Myth образовалось на удивление много, и, что еще более удивительно — многие из них работают на самом высоком профессиональном уровне. Например Vista (http://vista.theresistance.net). Эти ребята некоторое время занимались созданием карт для Myth и Myth 2, а недавно объявили всему миру о работе над тотальной конверсией, которая будет называться Jinn. Никаких сказок, никаких исторических аллюзий, это будет стратегия в жанре sci fi. Роботы-убийцы, девушки в штанах с накладными карманами (в которых гранаты), летающие дроиды-разведчики и кислотный, скрепленный ржавыми заклепками мир — мир листового железа и мертвой земли, в котором живут только шахтеры и ученые.

Авторы Jinn (выбравшие себе не самые плохие на планете псевдонимы — Fisj и iggy popped), съели на Myth собаку. Курочить игры Bungie парни начали сто лет назад, во времена Marathon. Потом был период увлечения Quake, который, впрочем, закончился после выхода Myth. Интересно, что в игры они почти не играют — им больше нравится их изменять. Jinn — их самая серьезная работа: сложный сюжет, многочисленные диалоги, ролики между миссиями, это будет не просто альтернативный набор уровней, а самостоятельная игра, которую... каждый сможет скачать в Интернете совершенно бесплатно. Между прочим, в Vista уже потирают руки в ожидании следующей игры Bungie, Halo.



Будут ли появляться коммерческие TC Myth? Скорее всего, нет. По не совсем понятным причинам в Bungie не хотят лицензировать движок, поэтому работа таких групп, как Vista останется "домашним" творчеством, чистым искусством, хобби или способом развить профессиональные навыки — как вам будет угодно.

Игра открытых дверей

За бортом осталось немало интересных "модификаций", но мне пора закругляться — регламент. Что получается? Трава найдет себе дорогу даже через асфальт, но разработчики все активнее приглашают нас "присоединиться" — это, несомненно, одна из тенденций последнего времени. И это хорошо, за исключением тех случаев, когда авторы пытаются перевалить на наши хрупкие плечи бета-тестирование и поиск баланса.

Даже если вы никогда не возьмете в руки виртуальные кисти и не станете тратить драгоценное время на переделку чьего-то творения, все равно останетесь в выигрыше. На этой планете обязательно найдется десяток талантливых ребят с растущими из нужного места руками, которых зацепит именно ваша любимая игра. Только надо как следует поискать их "моды" в Интернете, ибо о некоммерческих проектах, как правило, не пишут в газетах (даже в "За разумъ"), молчит о них и телеграф.

Появление тотальных конверсий — знак безоговорочного признания игры. Подобно женщине, выбирающей среди множества кандидатов отца своему ребенку, игроман ищет землю обетованную. Территорию, где он может, хотя бы на время, поселиться. И начать это место обустраивать по своему разумению.

И если вашу замечательную игру бессовестно взломали и превратили черт знает во что, заменив произведения искусства кривыми рожами Барта Симпсона... не злитесь. Лучше поплачьте от счастья — вам удалось сделать настоящую игру, вы теперь элита. И не забудьте сделать в следующий раз толковый редактор — зачем усложнять ребятам жизнь? Ведь делать игры, пусть даже не с нуля — это так сложно...

Олег Михайлович Хажинский (oleg@game-exe.ru)

родился 73 года назад совершенно обычным образом в семье младших научных сотрудников, счастливое отрочество провел в пахнущем морем, нефтью и гнилыми арбузами городе Баку.

В школе Олег рос слабым и безжизненным ребенком, поэтому с первого класса самой средней школы в городе занимался спортом, абсолютно без всякого результата, потому что все время прогуливал занятия, и очень скоро стал слабым и безжизненным студентом.

Не имея абсолютно никаких способностей, студент Хажинский, учился хорошо и даже отлично, потому что выглядел очень умным. Блестяще окончив МАИ с синим дипломом, будущий писатель, всяческим образом пытаясь не попасть на службу в стратегические ядерные войска, поступил в аспирантуру.

В процессе обучения в аспирантуре молодой ученый Хажинский работал над двумя важными проблемами — играл в компьютерные игры и изучал дзен-буддизм. Результатом этого термоядерного синтеза стало его блистательное исключение из аспирантуры за неуспеваемость и поступление на работу в ежевечерний литературно-публицистический альманах "Гейм.УЧУ", в соответствии с военно-учетной специальностью, на должность стратегического редактора.

В последние годы жизни писатель предельно ограничил круг своего общения, предпочитая иметь дело с тупыми и необразованными поклонниками экстремальных видов спорта. Любимое занятие — сравнительный анализ Long Island Ice Tea в барах Подмосковья, актуальная мечта — вырубить наконец у Моти свой Burton Custom, свалить на Эльбрус и обожраться до смерти шашлыков из осетрины по 35 руб. за порцию.

Реваншисты

(Окончание. Начало на стр.1)

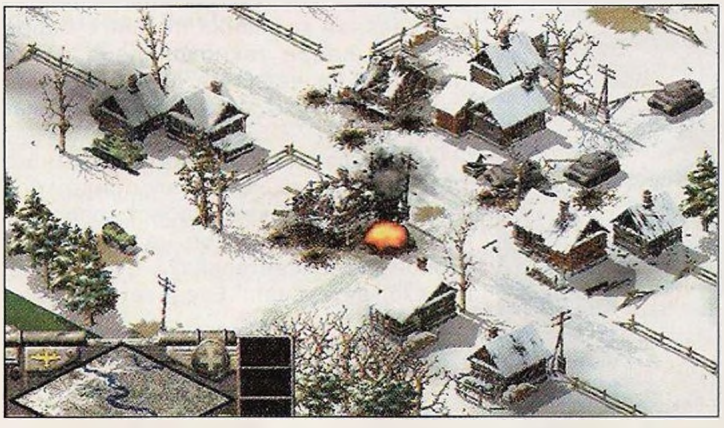
Игра: Sudden Strike
Веб-сайт игры: www.suddenstrike.de
Разработчик: "Наши игры"
Издатель: SDV Entertainment
Веб-сайт издателя: www.sdv.de
Дата выхода: не объявлена

Собственно, вы их помните — по играм из серии "Противостояние" (издатель "Дока"). Вы помните, а я уже видел, на что похоже это "Противостояние наоборот": по адресу www.suddenstrike.de доступна неинтерактивная демо-версия, призванная показать любопытным красоту плоского движка. Ну что, ничего так, красиво для ЦыЦ-клона. Деревца растут, домики стоят, танки ездят. Последние выполнены в ядовито-пластмассовом зеленом цвете и похожи на, не к ночи будь помянут, Army Men. Внушительные скопления юнитов (до тысячи на карте): современные компьютеры, видите ли, играючи отображают сколь угодно большое количество некрупных пикселей. Солдатики прилично детализированы, в будущем смогут набираться ума-разума, но и сейчас ведут себя совсем неплохо: я немало позабавился, наблюдая за попытками юбермена отбиться с помощью пистолета от танка "Шерман". Безумству храбрых поем мы. Пришлось бедняге прокатиться. На гусенице. Дальше будет больше: высадка десанта с воздуха, наведение понтонных переправ, строительство укреплений и полная интерактивность (следует читать: свобода разнести все и вся).

Вся техника в игре, конечно, имеет реальные исторические прототипы, что издатели пытаются доказать на своем сайте красивыми картинками с поясняющими надписями. Вот, например, посмотрите налево: это есть лично famous BM-13 "Katyusha" (also known as "Stalin Organ") rocket launcher (16 82-mm rockets in 10 sec). "Орган Сталина". Немцы — веселый народ. А вот — самоходная мортира Sturmtiger с главным 370-миллиметровым калибром. Но самое главное чудо технической мысли тех славных лет обозначено в музее как Parovoz. Рядом дается пояснение: "Just a steam locomotive". Надо понимать, страшенной убойной силы в умелых руках вещь! Я плакал от счастья.

Разумеется, в игре обещаны реальные исторические события, среди которых особо отмечены высадка десанта в Нормандии (понятно, приманка для американских спилбергофилов) и Stalingrad Battle — очевидно, упомянутый выше реваншизм. Более того, издатель, CDV, обещает превратить Sudden Strike в глобальную стратегическую энциклопедию второй мировой: наладить поточное производство аддонов и конвейерный выпуск дополнительных миссий с целью охвата всех эпизодов войны. Так, в релизе обещаны войска СССР, Германии, Франции, США и Великобритании, но уже в самом скором нас грозятся порадовать новыми воюющими сторонами. Почему-то мне очень нравится эта идея.

АНДРЕЙ ГЕНРИ



Изобретателю и рационализатору

Как сделать, чтобы купленная четыре года назад игра не только не надоела, но и заставила бы вас с радостью выложить за нее деньги снова? Правильный на сто один процент ответ: обратитесь к Blizzard.

Игра: WarCraft II Battle.net Edition
Веб-сайт игры: www.blizzard.com/war2bne/
Разработчик: Blizzard
Веб-сайт разработчика: www.blizzard.com
Издатель: Havas
Дата выхода: игра уже вышла

WarCraft II Battle.net Edition. Ни единой новой однопользовательской миссии. Ни единого изменения в графике и интерфейсе. Ни одного нового разрешения. Вы хотите заработать на этом пару зеленых миллионов? Нет ничего проще!

Делаем раз: легкий поиск оппонентов в Интернете. Делаем два: косметическая правка системы управления войсками — теперь, к примеру, можно выделять группы и вешать их на "горячие клавиши". Делаем три: добавляем несколько десятков карт для онлайнового массакра, которые, вообще-то, всяк может скачать из Сети своими руками. Все? Все.

Помимо первобытной звериной грабельности оригинального WCII продукт может позиционироваться и как антиквариат: в наши дни игры с такой графикой все же стесняются выходить на люди. К тому же в WCIIBNE отсутствует много других строго обязательных для современной RTS "фичей": waypoints, exit points для только что построенных юнитов и т.д.

И еще. Вы можете существенно поправить свое материальное положение, заключая с товарищами следующее пари: "Спорим, что системными требованиями для вышедшей в конце 1999 года игры могут быть Pentium 60, 16 Мбайт ОЗУ (можно и 8!) и 2-скоростной CD-ROM?"

ОТДЕЛ СТРАТЕГИЧЕСКОГО КЛОНИРОВАНИЯ

Пролетариат подчиняется диктатуре

Как передает агентство REUTERS, только что разбилась бутылка шампанского о голову (вернее, нос) Battlezone II, а горячие австралийские парни из Pandemic Studios уже в работе над Dark Reign 2.

Игра: Dark Reign 2
Разработчик: Pandemic Studios
Веб-сайт разработчика: www.pandemicstudios.com
Издатель: Activision
Веб-сайт издателя: www.activision.com
Дата выхода: 1-й квартал 2000 г.

В одном из недавних интервью буржуазной прессе Джошуа Резник (Josh Resnick) посетовал, что злобный мейджор Activision мешает развернуться свободным художникам, полным честолюбивых планов, и заставляет их плотнее заниматься BZ2 и DR2. От себя добавим, что Activision вполне имеет на это право, так как Pandemic связана с ней контрактом на несколько игр.

Также известно, что вселенные BZ и DR определенно не собираются завершаться так скоро, и хотя в ближайшее время Pandemic не планирует начинать работу над сиквелами, ничего исключать нельзя. Впрочем, как нам кажется, пример Bungie, которая нашла в себе силы остановиться после Myth 2, все же должен быть другим наукой. Где ваша сила воли, пролетарии клавиатуры?

АНДРЕЙ БЕЛЛ

слова

Отсчет утопленников

Кажется, мы дожили до Harpoon 4...

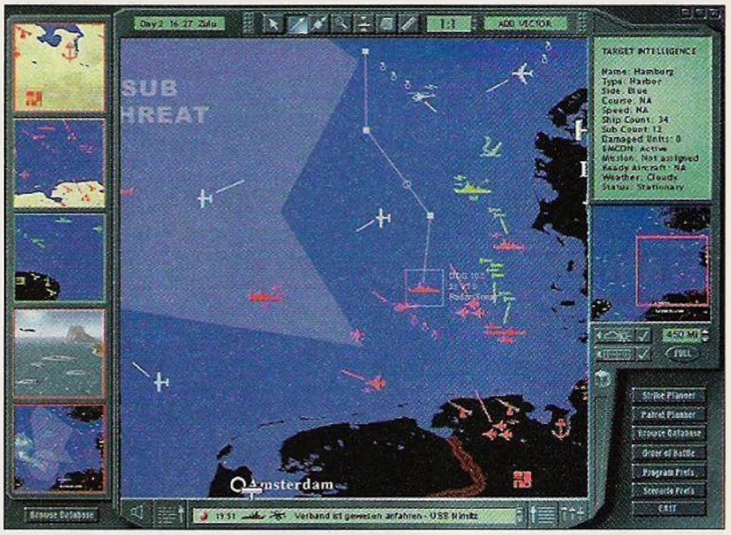
Не верьте своим глазам — игра называется вовсе не так, как здесь написано, а очень по-модному: "Harpoon в четвертой степени". В том же духе (времени) и внутреннее содержание: трехмерный движок игры так хорош, что все население офиса SSI, Inc., включая уборщицу и ответственного за вырубание топором хексов, ходит любоваться на диво три раза в день...

Игра: Harpoon 4
Разработчик: Ultimation
Издатель: SSI
Веб-сайт издателя: www.ssionline.com
Дата выхода: осень 2000 г.

Широкоплечий хексодув первого разряда ведет нас на экскурсию по заводу. Здесь куется оборонная мощь страны! Но что это там за станок?! Хексодув по-доброму усмехается невежеству корреспондента: "Это база данных по всем мыслимым ВМС мира — они будут включены в игру!" Дух захватывает от свершений. В базе данных имеются даже вооруженные силы Финляндии (!), не говоря уж о куда более крупных и мощных в военном отношении государствах! Краем глаза замечаю силуэт авианесущего крейсера "Адмирал Горшков" на одном из стапелей. Сразу суровеет лицом хексодув-стахановец: "Нельзя, товарищ! Секретно".

Мы узнаем, что всего моделей судов будет порядка 150 единиц, а после выхода игры все новые и новые суда будут добавлены в качестве аддонов. Можно будет создавать и собственные, но куда тогда денется реализм?! Нет, эта опция решительно не нужна советскому человеку.

Но вот мы входим в цех трехмерного плавления: эта часть движка исполнена посредством переработанного engine от Destroyer Command. Лицо ветерана-рабочего ожесточается: "Навертели красоты, суки..." — цедит он сквозь зубы и сквозь них же сплевывает. Спокойно, товарищ! В SSI говорят, что большую часть времени мы будем проводить с таблицами и диаграммами двухмерного движка, а в трехмерье перебираться только за тем, чтобы оценить на глаз действенность "зонтика" ПВО и эффективность построения флота. Модельки будут хотя и узнаваемыми, но не настолько, чтобы сожрать все ресурсы компьютера: максимальное приближение составит примерно половину морской мили — разглядеть вращение радаров на таком расстоянии все равно не удастся, поэтому вращаться они не будут вовсе.



Следующий отдел — "Геймплей и интерфейс". Мой провожатый снова морщится: ненавистные интилихенты хотят сделать игру проще в освоении, чем предыдущие "Гарпуны"! Неслыханное кощунство. Теперь здесь поселятся drag'n'drop и point'n'click — дескать, Jane's Fleet Command, при всей его спорности, доказал правильность такого подхода. Не нужно помнить наизусть ТТХ ракеты — достаточно знать, когда ее применить... Хексодува с ненавистью рвет за борт тягучей желтой отрыжкой.

А вот мимо проносится еще один титан хекса — его зовут Бонд, Ларри Бонд (Larry Bond). Он создатель и идеолог настольных варгеймов Harpoon, большой человек! В разработке H4 он обладает правом вето и решающего голоса: волевым решением отсекает ненужное и следит за соблюдением духа классической серии. Ликованием наполняется душа — не перевелись еще матерые человечища!

Вот и подходит к концу наша экскурсия — мы входим в Особый отдел. Люди в сером окидывают нас холодными неприязненными взглядами. Нам дают понять, что боевые действия будут происходить у европейских берегов: Атлантика, Средиземное море... Всего около 20 однопользовательских и 10 multiplayer-сценариев. Традиционно будет и редактор всего и вся. Гвоздь программы — центральная кампания по книге Ларри Бонда в жанре технотриллера. Пока кампания не является динамической, говорят особисты, но все еще может перемениться.

Не хочется уходить с гостеприимного завода. Сквозь неплотно прикрытую дверь слышится, как особист говорит с кем-то по телефону: "Есть не трогать корреспондента! А ветерана?.. Есть на хер в расход ветерана!.." Бледнеет хексодув. Не робей, богатырь!

Скоро, скоро увидит свет игра. В добрый путь!

АНДРЕЙ КЕЛЬВИН, штаб-квартира SSI

Убить динозавра

Патриарх заявляет, что давно питает слабость к доисторическим ящерицам

Намедни компания Firaxis (www.firaxis.com) объявила о том, что будет представлять собой завершающая часть Sweep of Time Trilogy, дело всей жизни Сида "Скромного мальчика" Мейера, старого друга нашей редакции и кавербоя номера 2 за 1997 год.

Игра: Sid Meier's Dinosaurs!
Разработчик: Firaxis
Веб-сайт разработчика: www.firaxis.com
Издатель: не определен
Дата выхода: не определена

Как вы помните, первой частью Sweep of Time-трилогии стала недавняя SMAC, над которой работал, вообще говоря, один Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds), второй намерена стать CivIII, над которой Сид трудится сейчас опять-таки в сотрудничестве с Брайаном. А теперь вот... гм... часть третья, финальная.

Пока неизвестно ничего, кроме того что игра будет происходить в лохматые доисторические времена: даже сайт проекта носит пока рабочее название www.firaxis.com/dinosaurs/. Впрочем, наши источники в администрации Firaxis, вполне заслуживающие безграничного доверия, сообщают, что, по всей вероятности, нетленка будет называться **Sid Meier's Dinosaurs!**. Именно так, с восклицательным знаком. Запомните — от нас вы узнали это первыми!

Собственно, все, что мы пока имеем из информации по игре, — это осознание того, что рано или поздно она увидит свет, и пространные дневники Сида, где он рассказывает, что всю жизнь, начиная с голоштанного детства, мечтал сделать игру о динозаврах. Более того — команда еще не решила, будет ли проект походовым или, свят-свят, риалтаймовым!

"The game is about Dinosaurs. Actually, it's about Dinosaurs!" Продюсер немногословен, но насколько глубока эта немногословность! Не подведи нас, Сидушка.

АНДРЕЙ АМПЕР

Кончил — гуляй

Но это не про матерых человечищ из SirTech

Ничто не остановит энерджайзер, девальвацию рубля и задор творцов Jagged Alliance. Будучи страсть как довольными результатами продаж JA2, они объявили о скором выходе аддона JA2: Unfinished Business.

Игра: Jagged Alliance 2: Unfinished Business
Веб-сайт игры: www.jaggedalliance.com/unfinishedbusiness/index.html
Разработчик/издатель: SirTech Canada
Веб-сайт разработчика: www.sirtech.com
Дата выхода: 1-й квартал 2000 г.

Ricci Mining and Exploration, обиженная утратой своих шахт, полна решимости нанести ядерный удар по Arulco. Понятно, что террористы уже могут начинать принимать грязевые ванны, чтобы привыкнуть к земле — за дело берется наше ИЧП профессиональных наемников. Вставив шаблон "новые наемники в количестве десяти голов, новое оружие в количестве десяти стволов, новые окрестности в количестве двадцати регионов, отточенный баланс, 6 уровней сложности и возможность экспорта-импорта save game'ов из оригинального JA2", посмотрим, что еще вразумительного могут сказать создатели.

Вспомните оригинальный JA2: если параметр "меткость" наемника превосходил статус его оружия, то общий chance-to-hit уменьшался на половину разницы указанных параметров. Теперь этот алгоритм действует только в том случае, если состояние оружия хуже, чем 85%, — в SirTech считают, что так реалистичнее. Подобных деталей нынче прорабатывается великое множество — к примеру, алчные авторы трудятся над балансом снайперской винтовки. Есть все основания предполагать, что в финале мы получим-таки вылизанный идеальный JA2.

Будет также некая tactical feature, демонстрирующая лучшую, по мнению игры, позицию для укрытия, — остается надеяться, что подобную "помощь" можно будет отключить. Потому что в воздухе резко запахло чит-кодами, которые, как вы знаете, ДАВИТЬ.

АНДРЕЙ ОМ

ВЕДОМОСТИ

Bullfrogged отворяет ворота

В открытии www.bullfrogged.com не было бы ничего необычного (как известно, фанатские страницы плодятся в Сети со скоростью, которая заставит обзавидоваться даже австралийских кроликов), если бы не его статус "официального неофициального сайта" — коллектив Bullfrog взял над проектом шефство. Сейчас там находятся мини-интервью почти со всеми участниками команды, но тот, кто дрожащими руками щелкнет на беседе с Ником Голсуорси (Nick Goldsworthy), продюсером третьей части Dungeon Keeper, узнает лишь, что последний впервые получил деньги за компьютерные игры десять лет назад и бесконечно обожает multiplayer в Rogue Spear.

Андрей Беккерель

Людские головы в лесу

Как стало известно Game-Информбюро, сразу по окончании работ над Unreal-powered-долгостроем Rune, Human Head Studios приступает к разработке второй части предполагаемой трилогии **Blair Witch Project**. Часть первую создает сейчас Terminal Reality, мрачные нагвали-творцы Nocturne (*англ.* — Пожиратель места на HDD, мифическое чудовище), что же касается третьей игры, то на этот счет пока информации нет. Как заявили сотрудники Human Head, их игра произведет фурор, перевернет рынок электронных развлечений с ног на рога и покажет всем, как надо родину любить. Был высказан также дежурный набор банальностей. Дата релиза — конец 2000 — начало 2001 гг.

Наш комментарий: Совершенно неясно, какой геймплей может быть в игре, созданной по фильму, почти в точности следующему канонам Dogma. Дети возьмут в лес автоматы Томпсона с лазерными целеуказателями? Или, возможно, зазубренные мечи? Скажите, а камера будет трястись, как у Ларса фон Триера в "Идиотах"? Вы можете, конечно, возразить, что это будут квесты, — но почему тогда три сразу и почему их разработкой занимаются молодые и перспективные цветы зла игровой индустрии?..

Андрей Ампер (по сообщению Game-Информбюро)

Самая страшная игра современности

Кажется, ей станет **The Sims**. За пару месяцев до релиза авторы придумали следующий маркетинговый ход: каждую неделю выкладывать на официальном сайте www.thesims.com специальные комиксы, слепленные из скриншотов с подписями. Теперь, если кто-то еще питал надежды, что симулятор казуала окажется приличной игрой, можно расслабиться. Первый же комикс рассказывает драматическую историю о том, как Карл построил бассейн, на который копил долгие годы. Потом Карл решил позвать гостей на вечеринку. Но ведь гости могут натащить в дом воды, подумал находчивый Карл. И тогда он забаррикадировал входную дверь! Что случилось с гостями, когда им захотелось в туалет, вы узнаете из наших следующих сообщений.

Андрей Вольт

Domination и другие извращения от Westwood

Дружественное нашей газете агентство Game-Информбюро передает телефонограммой о новых опциях многопользовательской игры, которые Westwood намерена включить в **Tiberian Sun: Firestorm**, официальный аддон, о котором см. Итак: "Инда обещали World Domination Tournaments — глобальные побоища с тысячами участников. Инда еще обещали хитрую опцию Enchanced Battlefied Randomizer — возможность играющим устанавливать дополнительных тибериумных тварюшек, hole creatures, время смены дня/ночи и т.д." В целом же уборочная кампания по сбору зеленых дензнаков у населения ведется Westwood ударными темпами.

Андрей Фарадей (по сообщению Game-Информбюро)

И Церетели на века

Спецэффекты — наше все

Как издавна повелось у создателей Expendable и Incoming, имидж с жаждой, а также геймплей, смысл и интересность — ничто. Спецэффекты, напротив, все. Избыточные, бессмысленные, подавляющие масштабами и размахом. Выдоившие все соки сначала из Voodoo, потом из TNT, и теперь подбирающиеся к новенькому GeForce...

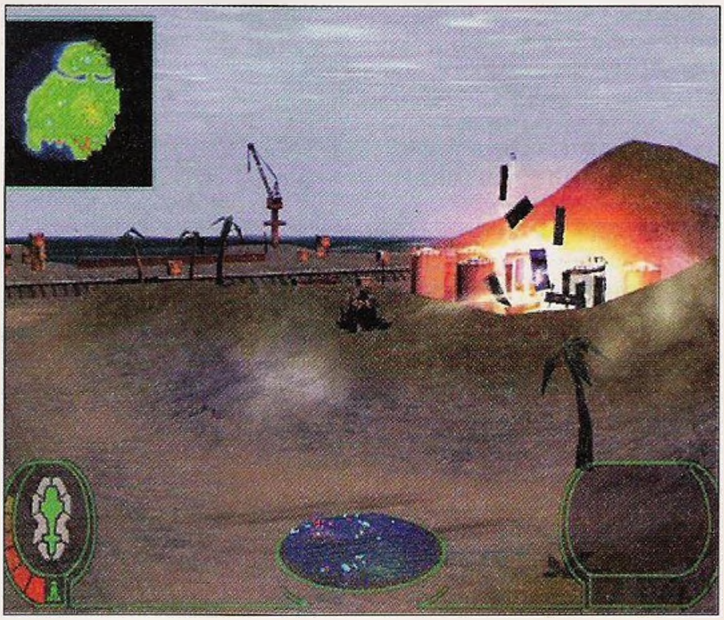
Игра: Hostile Waters
Разработчик/издатель: Rage Software
Веб-сайт разработчика: www.rage.co.uk
Дата выхода: начало 2000 г.

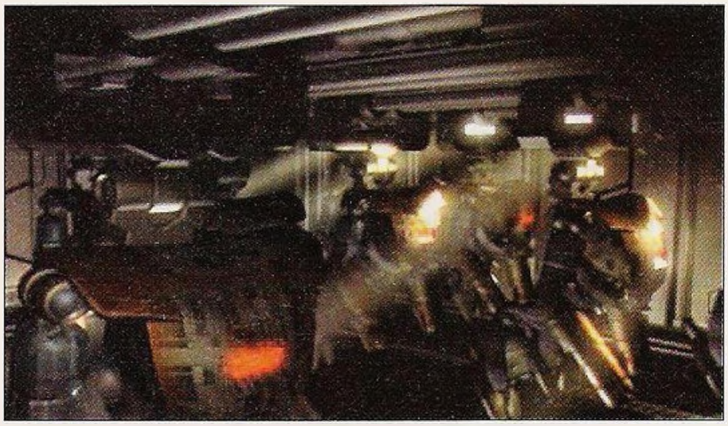
Словом, по последним сообщениям REUTERS, **Hostile Waters** близка к релизу. Трепещите, неверные, и меняйте, к чертям, видеокарту. Это будет высокотехнологичная стратегия с полностью безумными "фичами", некоторые из которых как раз сегодня были впервые рассекречены.

Итак, для начала, все наши юниты контролируются специальным микрочипом Soul-catcher (готов спорить, желтой сборки! Этак боевые действия вполне могут быть парализованы из-за землетрясения или вырубившейся электростанции на Тайване!), который, натурально, вживляется солдатам в головы. Все способности, умения и навыки записываются чипом и сохраняются на неограниченно долгое время. После неизбежной гибели солдафона (в каком-нибудь первоклассном взрыве о миллионе цветов) чип вынимается и втыкается в череп очередному салабону — или, в зависимости от нашего желания, в неодушевленный авианосец, самолет или распальцованный "Хаммер" (порядка ста тысяч долларов, да-да).

Ситуация несколько проясняется тем, что игра слеплена по мотивам известных комиксов Уоррена Эллиса (Warren Ellis), который заодно помогал Rage с прорисовкой персонажей. Сами понимаете, высокое искусство...

АНДРЕЙ ОМ





Картина Врубеля

Чудны дела твои, Господи: народные игры развивающихся стран с некоторых пор перестали быть экзотикой. Мы играли в Abomination и ждем Gangsters 2 (Gangsters 2 — анонсированное намедни официальное продолжение Gangsters: Organized Crime, весть о котором мы получили голубиной почтой из Страны Диких Кенгуру и Неконтролируемо Размножающихся Кроликов). Теперь начинают поднимать голову зашуганные бразильские девелоперы, которые, хоть и не могут пока похвастаться размахом и даже наличием Загадочной Русской Души, сулят некие занятные перспективы.

Игра: Outlive
Разработчик / издатель: Continuum Entertainment
Веб-сайт разработчика: www.continuum.com.br
Дата выхода: не объявлена

Вот вы, молодой человек, сидите и не знаете, что **Outlive** задумывалась как StarCraft Total Conversion и, как полагается всякой скромной ТС, не замахивалась ни на что большее. Но, как пишут в бульварных романах, в один прекрасный день создатели, Continuum Entertainment, решили что пора прекращать заниматься глупостями. Замарашке ТС "нарисовали" новый движок во избежание пикантных недоразумений с Blizzard, привинтили несколько "фичей" и стали вовсю готовить к выходу в свет. Вы не поверите, дорогие читатели, но в далекой Бразилии Outlive является примерно тем же, чем у нас АК-47, водка и перестройка: национальной гордостью. Да-да, у нее даже есть фэнсайты. Кстати, ведущего дизайнера и программиста этого проекта природа наградила таким родным и приятным для русского уха именем — Александр (Алехандро) Врубель. Саша, даешь!

Игра позиционируется как "Dark Reign (номер один. Надо заметить, что всякие совпадения и реминисценции с находящимся в разработке DR2 случайны и давить) meets StarCraft в темном переулке" и обещает две Абсолютно Разные национальности — каждая со своим деревом научных исследований, разновидностями юнитов и тактикой, но с одинаковым интерфейсом. Обещаны как среднестатистические RTS-мясорубки, так и шпионские миссии с захватами и терактами. Главные секреты авторы многозначительно не раскрывают, отделываясь словесами типа "And even more!..".

Возможно, любезный читатель, именно сейчас, когда ты читаешь эти строки, в свет выползла демо-версия Outlive — разумеется, на португальском языке и озвученная узкопрофессиональными актерами.

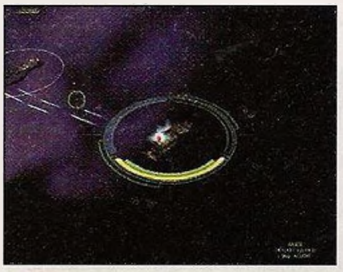
АНДРЕЙ ГАУСС

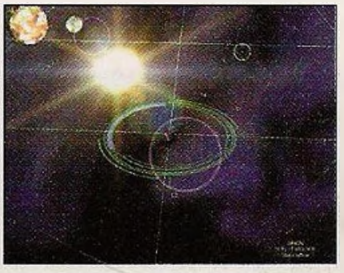
ведомости

Клонирование на марше

Ошеломленные успехом HW, все новые разработчики отрекаются от своих былых еретических заблуждений, дают обет безбрачия и приступают к скоропостижному сооружению все новых Homeworld-клонов. Именно в эти минуты, когда вы читаете сии строки, на стапелях ужасно независимой (от которой ничего не зависит) компании PaleStar Development ведется разработка полностью трехмерной космической стратегии **DeepSpace** (www.palestar.com/deepspac.html). Спуск на воду намечен на июнь 2000-го. Разработчики безбожно хвастаются неким мистическим движком Medusa, который умеет отображать всякие небесные тела, туманности и черные дыры самым что ни на есть корректным образом. Свои адмиральские замашки нам доведется применить, командуя флотом до 18 кораблей — каждый подлежит безжалостной модификации с кастомизацией. Конечно, от любого родства с HW и вселенной Star Trek: Deep Space Nine разработчики открещиваются. А что похоже, так это ерунда. Мало ли, кто на кого похож. Сидит себе и пусть сидит.

Андрей Кулон





Их нравы

Settlers III — чемпион по количеству разнообразных патчей. И это при том, что, собственно, в версию 1.0 можно было играть вполне спокойно, без насилия над собой. Так вот, патчем за номером 1.54 (www.settlers3.com/download/fr_update.html) вводится такая "фича", как "Switch to easy" — прямо посреди кампании уровень сложности теперь можно сменить на более легкий.

Андрей Ватт

Тираж "Спортлото"

Компания Impressions Games, которая наверняка уже рвется созидать Pharaoh II (или Caesar IV), объявила о чудо-конкурсе. Отныне на сайте www.pharaoh1.com доступна штуковина по имени Eye of Ra, при помощи которой будет прокручиваться изображение города-победителя. Также еженедельно Impressions намерена менять условия состязания: сначала проводится конкурс на самый большой город, потом на самый эстетичный (интересно, по каким критериям намерены оценивать "эстетичность"? — **Ред.**), потом на город с самыми высокими рейтингами, и так до тех пор, пока в закромах Sierra не закончатся майки и диски с саундтреком Pharaoh.

Андрей Паскаль

Оно приближается (паника на фондовых рынках)

На днях несколько топ-менеджеров выбросились из окон небоскребов в Далласе и других регионах Американщины: причина трагедии в том, что real-time fantasy wargame **Kohan: The Immortal Sovereign** (см. дружественное нашей газете издание УЧУ за ноябрь-99) производства Time Gate (www.timegatestudios.com) достиг альфа-стадии. Создатели Q3A и AoW полагают, что не смогут совладать с такой нечеловеческой мощью. Закрывайте плотнее окна в офисах, господа боссы!

Андрей Ньютон

ведомости

Судьба микропрозы

Монструозный концерн Hasbro провел реорганизацию своего некогда великого, а ныне опустившегося и спившегося подразделения MicroProse. Фанатов призвали отставить истерику и не тянуться за валидолом — все намеченные на 2000 год игры (Grand Prix 3, Gunship!, Tank Platoon!, B-17 Flying Fortress II и X-COM Alliance, что особенно приятно) выйдут в срок. А вот X-COM Genesis можно не ждать — по крайней мере раньше 2001 года. Интересно, что к тому времени будет происходить с родиной и с нами?

Андрей Джоуль

Патентованное средство от облысения (на правах рекламы)!

Совершенно новый update для Tiberian Sun! Вдвое повышает скорость игры по Интернету, избавляя от лагов, пингов, нервных срывов и глубоких морщин. Изменен интерфейс многопользовательской игры — теперь на тридцать процентов удобнее по старой цене! Доступен прямо сейчас на www.westwood.com. Спешите! На всех не хватит.

Андрей Кельвин

В карты с чертями

Как стало известно из информированных источников, Strategy First готовит к выпуску серию специальных коллекционных карт с изображением героев игры Disciples — странного проекта, имеющего тенденцию напрочь срывать дымоход всякому, кто решит в него поиграть. Карт будет полсотни штук, и собравший их все индивидуум сможет слепить некий пазл. Обмен, торговля и убийства с целью завладеть недостающей картой всячески приветствуются.

Андрей Вебер

Ardennes дешевеют

Причем настолько, что новая версия варгейма **The Ardennes Offensive** выложена в Сеть на совершенно легальных основаниях полностью бесплатно! С чем связана такая уценка, разработчики не объясняют, приглашая всех прямиком на www.ssg.com. Очевидно, затянувшиеся гипертрофированные рождественские распродажи.

Андрей Тесла

Addonus vulgaris

Здесь, господа консилиум, мы имеем любопытное клиническое происшествие: пациент R.S. надумал обзаводиться аддоном. **Rogue Spear: Urban Operations** — таково название этого казуса, уже успевшего попасть во Всемирный справочник болезней центральной нервной системы. Как всем становится ужасающим образом ясно, действие аддона намерено происходить в каменных многомиллионноголовых джунглях реально-фотографического качества. В связи с этим возникают всякие приятные мысли о гипотетической возможности пробежаться с H&K наперевес по улице Тверской (г. Москва) — доктор Клэнси есть любить наша страна, йа-йа. Дабы родители феномена, Red Storm Entertainment, не перенапряглись, локаций намечено ровным счетом пять штук, плюс некие ремейки нескольких уровней оригинального Rainbow Six. Побочные эффекты в виде нового оружия и свежих жирных террористов, несомненно, ожидаются. Обещана также нечеловеческая сложность прохождения. Продается только по рецепту.

Андрей Герц

Сам себе жанр

Гой еси, братие. Если помните, наш суровый сказитель Кром уже знакомил вас с мрачными австралийскими нагвалями Auran, с их новым мозгодробительным жанром RTE (real-time environment) и иными славными деяниями (см. .EXE #10'99). Так вот, теперь пришло время поведать вам о собственно игре Harn: Bloodline, разрабатываемой на дюже авангардной технологии S.A.G.E.

Игра: Harn: Bloodline
Веб-сайт игры: www.auran.com/games/bloodline/
Разработчик: Auran
Веб-сайт разработчика: www.auran.com
Издатель: Electronic Arts
Веб-сайт издателя: www.ea.com
Дата выхода: 2000 г.

Помимо умного жанрового определения австралийское племя постоянно повторяет заклинание "Harn — сам себе жанр". Ну, там будет типа "strategy-RPG с элементами": древнее королевство, раздираемое интригами, и прочие фэнтезийные занятия в ассортименте. Все немного осложняется наличием в местном пантеоне ровно десятка злобных и мстительных богов, постоянно грызущихся промеж собой и относящихся к человечеству с плохо скрываемым презрением. Вот здесь внимание. Понимаете, местная полностью интерактивная окружающая среда будет, по авторским заверениям, чем-то несусветным.

Не лепо ли ны бяшет, черт, как там дальше, братие, начати рассказ прежде о погоде. Ее программированием в Auran занимается специальный человек по кличке Strontium (верно, Стронций! славное имечко). Он говорит, что дождь с градом сможет пойти в Harn не тогда, когда это прописано в непреложном скрипте, а в совершенно определенные моменты: скажем, как побочный эффект шумной разборки нескольких богов и их подручных. И это бы ладно. Аборигенская техническая мысль дошла до того, что облака в местной атмосфере будут двигаться по реальным законам, с учетом всяких антициклонов и атмосферных фронтов, как в взаправдашней жизни. И если вы только что стояли на полянке и наслаждались солнечным днем, но вдруг приключился град размером с кулак крупного младенца, не отчаивайтесь. Это есть правда жизни. Другое дело, зачем нужны такие сложности, когда можно прописать простейший скрипт?.. Австралия, не поймут, арапы.

Что уж там останется в итоге от стратегии, ясно не совсем, — сейчас авторы находятся под неизгладимым впечатлением от Quake 3: Arena и Soul Calibur, а это странные ориентиры для создателей Dark Reign, вы не находите? Впрочем, пока все обещания штурма замков в реальном времени, адских побоищ с участием сотен и тысяч юнитов, личного нашего участия в миротворческих операциях и изобретения не предусмотренных (опять-таки) программерскими скриптами доспехов и оружия остаются в силе, и это вселяет надежду.

АНДРЕЙ ВОЛЬТ

Беззащитные танки

Есть в этом что-то символичное: племя потенциальных квейкоубийц называется Harmless Games (Harmless, как уверяет англоучуйный словарь-разговорник им. Оксфорда, обозначает "беззащитный", что есть достойная всякого уважения самокритика и самоопределение для столь маргинальной конторы). Звучит соответствующая риторика: типа, пусть плебеи и неандертальцы охотятся на себе подобные полигоны в окружении лагов и пингов, а мы делаем онлайновую RTS для более утонченной публики.

Игра: Infantry
Веб-сайт игры: www.harmlessgames.com/Infantry/
Разработчик: Harmless Games
Веб-сайт разработчика: www.harmlessgames.com
Издатель: Brainscan Interactive
Дата выхода: не объявлена

Вы будете смеяться, но заглавную роль в **Infantry** исполняют танки — после достопамятной Tanktics (Tanktics суть художественный акт, которым потешила себя и общественность группа великобританских (чуть северо-восточней Франции) художников-концептуалистов DMA Design. Подробнее об акции можно прочесть в милом нашему сердцу УЧУ-журнале за декабрь 1999 года) такая новость нагоняет легкий ужас. Впрочем, развеселые авторы обещают нам в пользование такие техсредства, как Jetpacks (у Бонда-Коннери и Глюка Дьюкема была такая модная штуковина), Skimmers, Hover Boards (Back to the future, амигос, но это как-то странно), Tunneling Machines и... Скорые Помощи. Как видим, набор плавсредств вполне психопатический. И это только начало!

Итак, сколько, по-вашему, неандертальцев требуется, чтобы управлять горсткой спрайтов, по недоразумению именуемой танком? Вы будете смеяться. Восемь человек (штук). Один рулит, второй крутит башню, третий стреляет, четвертый работает наводчиком, а остальные следят за тем, чтобы эти интеллигентствующие эстеты ничего не натворили. Я не шучу, все действительно НАСТОЛЬКО серьезно. Добрые Harmless обещают дать нам возможность рулить танками (и воздушными скейтбордами, вероятно?) в гордом одиночестве, но утверждают, что это не наш путь. Настоящий индеец может сдвинуть с места реактивный мотороллер только ввосьмером с товарищами, ферштеен?

Чтобы такое количество всесторонне одаренных людей не скучало, обещано более 200 видов самого разномастного оружия: вспомните любой известный вам вид, добавьте туда фосфоресцирующие гранаты и нечто по имени slug throwers, вычтите World's Most Interesting Bomb (культовое оружие, нерукотворный памятник червякостроителям, экзорцистам и чертогонам Shiny, встречается на просторах MDK) и вы получите авторские обещания как они есть.

Ах да, развлекаться столь сомнительным образом одновременно смогут до 150 человек.

АНДРЕЙ РЕНТГЕН

Ржавые пантеры

Steel Panthers под номером два была, вы не поверите, самой первой виденной мной игрой на CD-ROM. В те годы четырехскоростной привод считался шестисотым "Мерседесом", а обладатель 486DX2-80 ловил на себе косые взгляды завистников и не без оснований опасался за свою жизнь. Впрочем, как уже известно нашим постоянным читателям, иногда ОНИ возвращаются. И речь идет не о 486-х ЦП...

Игра: Steel Panthers IV
Разработчик/издатель: SSI
Веб-сайт разработчика: www.ssionline.com
Дата выхода: не определена

Итак, адские братья-дизайнеры Гэри Григсби (Gary Grigsby) и Кит Брорс (Keith Brors), авторы всех без исключения Steel Panthers, снова в деле. Согласно последним просочившимся из SSI данным, демонический дуэт до самого недавнего времени ударно трудился над SP4, причем, по некоторым сведениям (уведите детей), игра намечается в реальном времени и (выпейте валокордину, дышите глубже) полном 3D. Еще одна твердыня хексов, похоже, рухнет вслед за Panzer General 3D, и только Atomic Games со своим CC будут, стиснув зубы, нести боевую вахту. Впрочем, есть надежда, что до релиза очередных "Пантер" мы не доживем — он приключится, по самым оптимистичным прогнозам, году в 2001-м. Сейчас работы над проектом заморожены по причине того, что Григсби унд Брорс получили некий срочный заказ от Talonsoft (надо полагать, там лучше платят или хексы посимпатичнее).

Когда верстался этот номер газеты, мы получили телеграфом шифровку: продюсером SP4 будет матерый человечище Терри Колмен (Terry Coleman), этакий Дон Кинг в мире варгеймов.

АНДРЕЙ НЬЮТОН

ведомости

Они не умеют стрейфиться

Согласно сообщениям зарубежных СМИ (а конкретно — журнала Incite, см. номер за декабрь 1999 г.), звуковую дорожку к Half-Life 2 будет записывать группа экс-участника Motley Crue Никки Сикса (Nikki Sixx) под названием "1958". Судя по интервью, взятому журналом у г-на Сикса, последний не отличается ни умом, ни даже сообразительностью — этакий классический Бивис (а может, Баттхед?). Так, парнишка не смог даже выдавить из себя, будут ли треки для HL2 эксклюзивным материалом или взяты с уже существующих дисков группы. Кроме того, на вопрос, что, собственно, это будет за музыка, Сикс ответствовал: "Loop music". Наши музыкальные эксперты затрудняются с определением этого жанра и надеются, что подобная "музыка" не сильно испортит игру. Нашли, блин, Трента Резнора! В заключение Н.С. откровенно поведал, что как-то они игрывали в team deathmatch с группой Motley Crue. "Мы их уделали! — воскликнул Никки и добавил: — Они нас порвали, как молодая овчарка фуфайку". По мнению наших музэкспертов, буржуазные горе-музыканты наверняка даже не умеют стрейфиться.

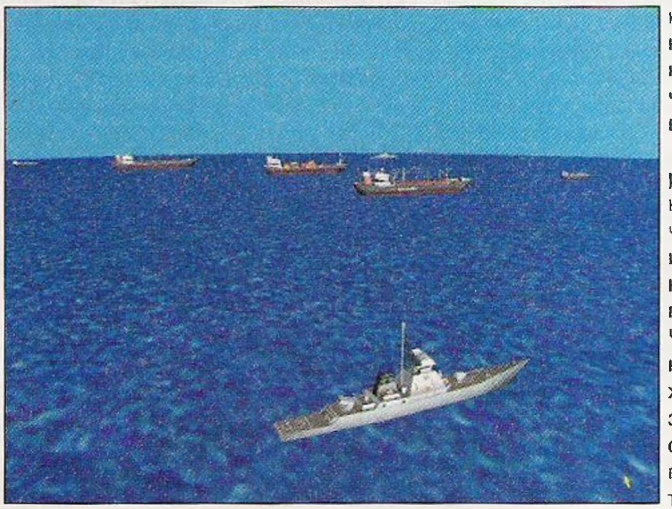
Мсье д'Аркебуз

Копернику в отместку

И солнце — только лишь фонарь

Заглянув в подшивку нашего издания и выудив номер за сентябрь 1999 года, всяк обнаружит там новость про Sovereign — массивно-глобальное, стратего-тактическое, сони-онлайновое, мирно-военное, шпионско-дипломатическое (и прочая, и прочая...) детище Verant, родителей широко известной в узких кругах Интернет-РПГ EverQuest. Все сказанное почти полгода назад остается в силе, а сегодня мы имеем сообщить вам новые подробности проекта.

Игра: Sovereign
Веб-сайт игры: www.station.sony.com/sovereign
Разработчик: Verant Interactive
Веб-сайт разработчика: www.verant.com
Издатель: Sony Interactive
Веб-сайт издателя: www.sonyinteractive.com
Дата выхода: 4-й квартал 2000 г.

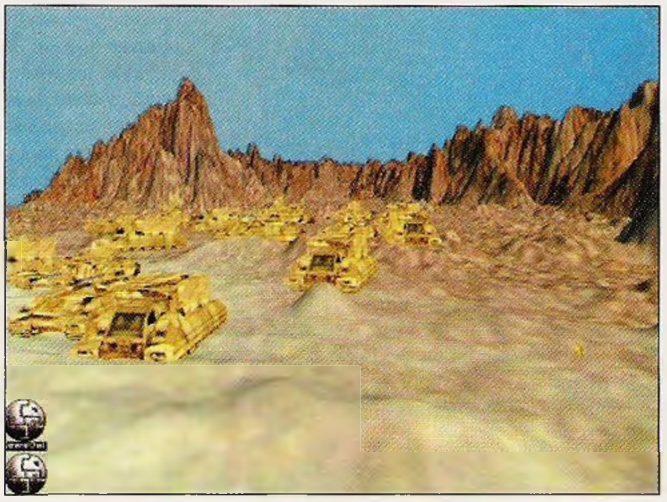


Итак, "фича" за номером раз. Сменой дня и ночи в наше суровое и реальное время никого не удивишь. Однако здесь этот процесс будет реализован презанятным образом: над по-честному шарообразной планетой (по диаметру и прочим астрономическим показателям полностью идентичной Земле) будет крутиться некий источник света, символизирующий Солнце. Правильно, получается, сожгли Коперника. За дело. Не надо было глупости говорить.

Дальше. Здесь не будет рас, фракций, биологических видов, королевств и прочего, на что обычно делятся персонажи RTS. Вместо них намечены шесть классов: Diplomat, Spy, Theologian, Scientist, Soldier и Economist, сбалансированные таким образом, чтобы представитель класса никогда и ни за какие коврижки не смог одержать победу в одиночестве. Это получится только в союзе с как минимум еще одним игроком другого класса: теолог и военный против шпионов, экономистов и солдат, например. Как удастся добиться такого мистического эффекта, Verant пока не сообщает, а могла бы. Все же не TibSun с двумя расами и даже не StarCraft с тремя...

Впрочем, разница будет вовсе не в доступных видах юнитов, а в способностях класса. Как вам такое нововведение: Spy сможет выкрасть логи вашего чата с союзниками! Придется, черт возьми, использовать условные слова и прочие шифрограммы. А пойманного шпиона можно будет подвергнуть пыткам, переманить на свою сторону или убить. И как же, интересно, все это будет реализовано технически?..

Всячески приветствоваться будет создание глобальных альянсов типа ООН или Лиги наций (из которой Россию в свое время изгнали) — у членов таких объединений будут огромные возможности вкупе с огромной же опасностью предательства. Попытки же поиграть в одиночество волка быстренько закончатся погромом и пением на пепелище комических куплетов: здесь вам не Q.



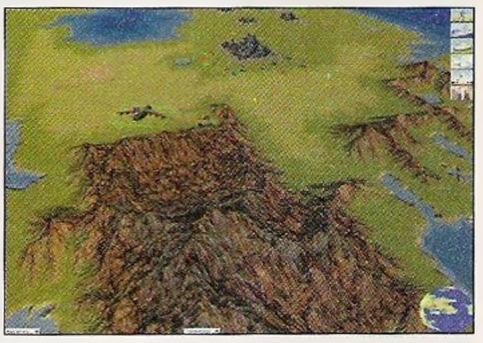
Потом. Обводить танки рамками и науськивать их на супротивника не получится: это игра будущего, и в общении с подчиненными она исповедует принцип indirect control. Чтобы держать на должном уровне morale горожан (чем выше этот показатель, тем больше ресурсов производит город), их придется ублажать. Против применения ядерного оружия эти подлецы почему-то начнут активно возражать, равно как и против вероломных нападений на бывших союзников. Дикие люди. Вопиющая политическая безграмотность.

Если же вы решите придерживаться темной стороны силы, то лучшим способом сделать пакость противнику будет применить химическое оружие на паретройке его густонаселенных городов. К сведению: все данные обо всех живых игроках находятся в распоряжении Verant. Будем надеяться, они не отпишут в ФБР письмецо о наших деструктивных наклонностях.

Вопросов пока остается слишком много: К примеру, в Verant затрудняются ответить, как все это будет управляться, и ни один скриншот не может похвалиться сколько-нибудь заметным интерфейсом. Впрочем, помните наши опасения касаемо того, что HW окажется малоуправляемым? И помните, как блистательно Relic решила эту проблему?

(Следите за информацией! Оставайтесь с нами и не забудьте оформить подписку!)

АНДРЕЙ ФАРАДЕЙ



94 GAMEEXE

Парк Юрского периода

Любительский спектакль про кроманьонцев и динозавров (не рулез)

Компания Virgin, как вам, должно быть, известно, тихо почила. Старшему сыну, красивому и пригожему Electronic'у Arts'у, досталось вполне богатое и достойное наследство в виде Westwood. А сын младшенький не отличался ни фотомодельной внешностью, ни особыми успехами в бизнесе, звали его Southpeak (www.southpeak.com), и выпало ему за это сомнительное удовольствие издавать цельнодеревянную RTS Dawn of War про кроманьонцев с динозаврами.

Игра: Dawn of War
Разработчик/издатель: Southpeak Interactive
Веб-сайт разработчика: www.southpeak.com
Дата выхода: не объявлена

На этом сказка заканчивается и начинаются трудовые будни (беги, малец, поиграй: мы будем говорить о серьезных, местами страшных вещах). Сами авторы не скрывают, что делают "prehistoric C&C-clone" — заявление смелое вплоть до безрассудства. Для этих людей не существует не то что HW, но и Age of Empires (один, один) вместе с TA (не Kingdoms). Воксели, полигоны, акселераторы и высокие разрешения изобретут еще не скоро — сами понимаете, каменный век. Три расы: неандертальцы, кроманьонцы и добрые сауритяне (Saurians) — некие динозавролюди, рекордно отвратные твари, местные плохиши. Роль охранных башен на сегодняшнем любительском спектакле исполняют каменные идолы-огнеметы, а танков "Mammoth" — невесть откуда попавшие сюда големы. Довершают картину нечеловеческого маразма (полного постмодернизма и отвратительной эклектики) колдуны-вуду каменного века, умеющие создавать зомби.

У игры есть одна "фича", мои дорогие любители спорта. В качестве таковой выступают abilities, которые (внимание!) не имеют ничего общего с РПГ: speed, strength, smarts, spirit и armor. Дело вот в чем: первоначально мы имеем не полноценные юниты, а, извините, болванки. Включив группе подчиненных рубильник "smart", мы получим коллектив мудрецов, который будет в поте лица измышлять очередную смертоносную модификацию каменного топора или классической палки-копалки, известной всякому разумному человеку по учебнику истории для третьего класса общеобразовательного детсада. Соответственно, лишних интеллигентов можно отправить на сельхозработы, а в случае нападения на аул враждебного доисторического монстровья перещелкнуть всех подчиненных в состояние солдат. Реализм? Не знаю такого.

Ну а в качестве эпилога, мой юный друг, я авторитетно сообщу тебе, что попытки младшенькой Southpeak реанимировать этот замогильный проект (впервые мы писали о нем настолько давно, что даже любезные Submarine Titans еще не были анонсированы), а заодно жанр ЦыЦ-клонов, обречены на неуспех.

Справиться о Submarine Titans можно в журнале Game.EXE, #6 за 1999 год. В этом раритетном издании (известном также под названием Пфью.УЧУ) был впервые опубликован программный текст "Уклон в ужас", посвященный беспросветному ужасу отживших свое C&C-клонов вообще и конкретного SubTitans. Сейчас ясно, что именно эти строки положили начало новой эре, которую, в полном соответствии с авторским замыслом (любопытно, что авторство "Уклона" идентифицировать не удалось), вскоре и ознаменовал уникальный Hotworld.

Динозавры и Че Гевара давно умерли. Панки говорят, что они not dead, но это неправда. Вечно живы только Леннон, Ленин и Элвис. Да и те, в общем, давно померли.

АНДРЕЙ ГЕНРИ

Kesmai обожает гигантизм

Что-то определенно надвигается: Kesmai Corporation (само название, согласитесь, звучит как цитата из Гибсона. Который не Мел) объявила о завершении набора десяти тысяч бета-тестеров для чудовищной онлайновой игры Multiplayer BattleTech 3025.

Игра: Multiplayer BattleTech 3025
Разработчик/издатель: Kesmai Corporation
Веб-сайт разработчика: www.kesmai.com
Дата выхода: 2000 г.

Как передают наши собственные бета-осведомители, находящиеся на самой что ни на есть линии фронта, изделие Kesmai способно затмить своим размахом все известные многопользовательские проекты. В Epic Games царит паника. Единицы — обладатели легитимного Q3A — изредка выползают в онлайн, чтобы тут же быть порванными хищными богатыми бивисами со всего земшара. Tribes 2 будут нескоро. Мы пока не знаем, на что это будет похоже, но то, что перемены надвигаются, — несомненно. В игре смогут одновременно находиться до 50000 (полусотни тысяч) игроков, сошедшихся в великом противостоянии Пяти Великих Домов за обладание двумя тысячами миров Inner Sphere.

Нас тоже немного смущает такое обилие нулей и звонких цифр и почти полное отсутствие вменяемой информации, но мы будем бдительно следить за развитием событий.

АНДРЕЙ СИМЕНС

Когда был Ленин маленький

Универсальная революционная игра, в которой можно жить

Странная, друзья, тенденция в последнее время намечается в стратегическом жанре: вместо того чтобы спокойно давить зеленых земноводных алиенов и баловаться Tank Rush'ем, нам предлагают весь-мира-насилия-разрушить-до-основанья-а-затем. Таков команданте Хассабис и его Elixir Studios (см. "Книгуигр", т.1), об этом заявили и бородатые экстремисты из Oceanus Communications Inc. (www.starpeace.net), собирающиеся побаловать нас симулятором Всенародного Щастя Star Peace: Parallel Domain.

Игра: Star Peace: The Parallel Domain
Веб-сайт игры: www.starpeace.net
Разработчик/издатель:
Oceanus Communications Inc.
Веб-сайт разработчика:
www.starpeace.net/oceanus.asp
Дата выхода: 1-й квартал 2000 г.

Вот что гласит их ррреволюционный манифест: "Мир народам, земля матросам, и все дела! Смерть однопользовательским ЦыЦклонам, буржуйской "Цивилизации" и засилью бигмачечных!"

Товарищ! Верь, взойдет она! Massive online game с сотнями тысяч участников одновременно. Поначалу все будет похоже на Sim City или Rollercoaster Tycoon, то есть графически бедновато, но то всё околесина. Каждому — звание V.I.P., миллион на мелкие расходы, возможность строить до 300 зданий и участвовать во всенародных выборах.

Цель игры?! "Ха!" три раза! У вас вот, товарищ, есть цель в жизни? Га?! Стать газетным магнатом? Председателем Большого Совнаркома Ильиным? Нет? Лелеете нэпманскую мечту заделаться владельцем небольшого лабаза или газетного киоска? Все можно. Причем только в Star Peace.

Если же серьезно, то замысел Oceanus оглушает и валит с ног стремительным домкратом. Минимализм в графике сознателен: здесь вам не тут и даже не Q3A, здесь надо думать, к тому же сотни тысяч одновременно присутствующих в мире Star Peace игроков — это не шутка.

Описать все обещанное одними словами, без соответствующих жестов и выразительного вращения глазами, трудновато. Вот что говорит один из идеологов проекта, главный чегевара и программист Майк Сеперо (Mike Cepero): "Игроки создадут мир, в котором

уживутся экономика, политика, войны и даже action вместе с role-playing'ом. Наш принцип — универсальная игра, в которой можно жить. Представьте на минуту: ваш оппонент остался без боеприпасов по той только причине, что компания, финансирующая его военную мощь, переживает не лучшие времена! Или, например, вы обрели ряд преимуществ, как только R&D-департамент сделал важное открытие в области медицины!"

Действительно ведь впечатляет. Одно неясно: если все игроки будут по умолчанию особо важными персонами и жирными миллионерами, то кто будет выполнять черную работу? Ну там, улицы мести, мочить ренегатов ледорубами, жить на баррикадах...

Любопытно еще вот что. Под нашим началом будет штат виртуальных горожан, которых предстоит всячески ублажать, возводя больнички, детские комнаты милиции и иные сооружения. Со временем общественное мнение созреет для того, чтобы выдвинуть нас (и других "живых" игроков, конечно) в мэры. Здесь начнется нечто, до сих пор неслыханное.

Симулятор избирательной кампании — каково?! Потенциал — необычаен. Виртуальные PR-агентства, политическая реклама, подкуп конкурентов, альянсы и предательства. С живыми противниками это должно быть неповторимо. Промывка мозгов избирателям и оппонентам при помощи собственных телеканалов и прочих масс-медиа — в полном ассортименте.

Выборы Лужкова, кстати, это только начало. Потом последуют президентские, и все предыдущее по сравнению с ними покажется детской игрой в крысу. Все как в жизни — вы знаете, я уже люблю эту игру.

А еще, знаете, что они говорят? Что эта игра будет для стратегического жанра тем же, чем была UO для role-playing'а. Со временем станет доступно нечто-вроде-квестов, но авторы на этом самом месте делают загадочные лица и отрицательно мотают головами. Ничего, говорят, не скажем до самого релиза. Мы, революционеры, такие — скрытные. Недаром во времена оны в двух музеях в разных концах страны одномоментно висели пальто, которые во время покушения эсэрки Фаины Ивановны Каплан были накинуты на плечи дедушки Ленина! С одинаковыми пулевыми отверстиями. Не спорьте, я сам видел.

Адский жанровый М-коктейль включает такие ингредиенты, как RTS (аплодисменты, все встают), City Building (аплодисменты переходят в овацию, слышатся возгласы "Слава нашей партии!"), action, RPG и simulation (революционеры с большим воодушевлением исполняют хором гимн Совсоюза, музыка Сергея и Никиты Михалковых).

Все последние новости игры можно будет прочесть в натуральной газете! Основная пикантность ситуации в том, что газетой может владеть какой-нибудь березовский медиа-консорциум, принадлежащий враждебному вам игроку. Я решительно не перестаю удивляться правдоподобию этой игры: назвали бы SimRussia и не напрягались. Меня запишите в Доренки. Или в Руперты Мэрдоки.

Вы думаете, товарищи, что этим все и кончится? Изометрическим онлайновым Sim City (пусть и с 12 уровнями приближения/удаления) с реальной экономической моделью? Бааальшая ошибка. Товарищ Сеперо говорит, что Oceanus готов выпускать subgames с перевыполнением плана: для этих целей уже готов специальный 3D-viewer. От волнения и революционного задора он даже переходит на буржуйский английский язык: "Мы, сможем с легкостью неимоверной создавать в мире Star Peace такие внутренние игры, как real-time war strategy, first person action пополам со стратегией, first person action пополам с role-playing'ом, а потом и что-нибудь типа interplanetary starship simulation". Каким таким образом все вышеназванное будет сочетаться с чинным экономическим симом, мы не знаем. Ясно одно: тогда-то и начнется передел собственности с гражданской войной и уставшими (от балтийского чая) ревматросами. Переполненные энтузиазмом Oceanus, не давая оправиться классовому противнику, говорят, что игра оставляет место и для существования чужих рас. Будь готов! Не хотелось бы, правда, вырождения такой грандиозной sim-life-идеи до уровня примитивного Q3... Как и погребения ее под собственной громоздкостью. До какой же степени, действительно, похоже на настоящую революцию!

АНДРЕЙ ОМ

Сериал с тяжелым прошлым

А теперь стратегия

Те, кто внимательно читал .EXE #11'99, не могли не обнаружить там новость под названием "Trekkies наступают!". А раз обнаружили, не могли не проникнуться тяжелой судьбой игровых воплощений сериала Star Trek: Deep Space Nine. Ведь он, сиротинушка, последним нашел своего доброго "компьютеризатора"...

Игра: Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars
Разработчик: Gizmo Games
Веб-сайт разработчика: www.gizmogames.com
Издатель: Simon & Schuster Interactive
Дата выхода: осень 2000 г.

Но, похоже, его время наконец-то пришло. В предыдущей песне о Старом Треке я долго разжевывал прелести "real, morphing Odo и самих Nog'a и Mom'a", изо всех сил дефилирующих перед фанатами-Trekkies в первой игре по сериалу: Star Trek: Deep Space Nine — The Fallen. Жанр у нее — вполне типичная action, мышлением не отягощенная, хотя и от третьего лица.

А сейчас, к великому счастью, появился, и относительно подробный рассказ о второй игре. Пардон, что пишу я же, но Михалыч с Одо, Ногом и Морном знаком еще слабее (хотя и обещал до релиза подтянуться и снять с моей души груз), так что не обессудьте: о стратегии вам расскажет лично боевой старик.

Итак, все тот же Simon & Schuster, владелец заводов, газет, пароходов и не поддающейся перечислению пачки детского и образовательного софта, огласил свои планы относительно милой игры под названием **Star Trek: Deep Space Nine — Dominion Wars**. Выйдет она осенью 2000 года (у Михалыча еще куча времени на просмотр семилетнего видеоархива сериала), будет риалтаймовой стратегией с особым фокусом на тактических битвах в открытом космосе. В разработчики прорвалась лос-анджелесская фирма Gizmo Games, под водительством Гари Вагнера (Gary Wagner).

Дабы не слишком напрягаться, Gizmo не делает движок сама, а использует некий QUANTUM (именно так, прописными буквами), созданный конторой под странным названием Mass Media из Мурпарка, штат Калифорния. Почему-то в официальном пресс-релизе особый упор делается не на качество графики, а на искусственный интеллект, присущий именно этому engine'у.

Сюжет... Сюжет есть. Взят откуда-то из нескольких последних сезонов, где Федерация и Клингоны бьются за контроль над квадрантом Альфа против Кардассианцев и Альянса Доминиона. Обещают, что именно игрок сможет решить судьбу всей кампании. Поверим, не так ли? В конце концов игры, где подобные обещания не выполнялись бы, пока не вышло...

Ну а что касается самой игры, собственно процесса, то на том уровне, на котором разработчики и паблишеры готовы нам о ней рассказывать, все пока выглядит очень схематично. Обещают дать одновременный контроль над произвольным количеством (но не более шести) кораблей любой расы (напомню, Federation, Klingon, Cardassian и Jem 'Hadar, последние — как раз из Альянса) и позволить в риалтайме разобраться с врагами. Очень стратегически и тактически разобраться. Настолько, что при желании можно будет нанимать разнообразные корабли и их капитанов, используя некую систему очков, и выполнять в пределах каждой миссии разнообразные задания. Да, и последнее: многопользовательскому режиму — быть.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Железная чумка, или Утюг в зубах

Обеспокоенная пошатнувшейся в последнее время позицией брэнда Total Annihilation, Cavedog прилагает все усилия, чтобы восстановить реноме.

Игры: Darien Crusaders и TA:K Iron Plague
Разработчик: Cavedog Entertainment
Веб-сайт разработчика: www.cavedog.com
Издатель: GT Interactive
Веб-сайт издателя: www.gtgames.com
Дата выхода: март 2000 г.

Для начала готовится Darien Crusaders, онлайновая мета-игра для TA:K от, как пишут на обложках видеокассет, "создателей Galactic War — многопользовательской составляющей оригинальной Total Annihilation". Глобальное противостояние сил Хонора и Террора (Doblest & Uzhas, хорошее название для рок-группы, правда?). Некая таинственная технология living battlefield (в оригинальной TA:K никакой особой живости не замечено, скажем прямо), 182 новых карты и свободная/бесплатная игра на сервере Boneyards — вот что это такое. Пресс-релизы вопиют также об исправленных и переработанных юнитах, специально заточенных для сбалансированной сетевой игры. Balance is the

key. Respect is everything. Последнее, впрочем, явно пришло сюда из раздела криминальной хроники...

Сейчас DC находятся в стадии активного бета-тестирования: как только процедура будет завершена, продукт можно будет бесплатно скачать с www.cavedog.com — вес груза не превысит 30 Мбайт.

Еще одна хорошая новость: полноценная и легальная версия DC будет находиться на диске с Iron Plague — следующим продуктом Cavedog, официальным аддоном к TA:K, явление которого народу мы прогнозировали на этих страницах еще в августе, когда его, аддона, еще и в проекте на было. Совершенно точно тогда нами было предсказано и возникновение в Iron Plague (от англ. Iron — железо, утюг и Plague — чума, чумка, налет на зубах) пятой расы. Встречайте Creon — повелителей всех стихий, техно-фэнтезийное государство DaVinci-style! Лампочка "Applauses!" уже горит, господа! Я не вижу ваших рук!!!

Впрочем, продолжим. Вот всего несколько примеров техники Creon, которой скоро будут жутко удивляться драконы и прочие демоны из оригинальной TA:K.

The Submarine. Небольшая штуковина с педальным приводом, оснащенная мортирой. Олег Михалыч, вам непременно следует взглянуть!

The Tortoise. Паровой танк, ни больше ни меньше. Плюется ядрами.

The Bomb Sprinker. Некий тип миномета, скрещенного с автоматической осадной башней. Обильно посыпает неосторожных врагов мелкими, но злобными вращающимися бомбами.

На скриншотах также заметны металлические птеродактили и электрические разряды. Повременим кривить рожи — возможно, из этого выйдет толк. Нам даже кажется, что пятая народность способна вдохнуть в игру некий шарм, которого начисто лишена оригинальная TA:K. Некую, что ли, изюминку.

АНДРЕЙ ВАТТ

слова

Настоящее продолжение X-COM

Сегодня это уже реальность

Недавно в редакцию пришло письмо. Серый, ничем не примечательный конверт, мятая бумага средней плотности в косую линейку... казалось бы, к чему тратить время на чтение? Будучи редактором отдела писем с десятилетним стажем, я научился безошибочно угадывать скучные и бесполезные послания, отправляя их прямиком по назначению — в мусорное ведро Siemens.

Dreamland
Разработчик: Mythos Games
Веб-сайт разработчика: www.mythosgames.com
Издатель: Bethesda Softworks
Дата выхода: конец 2000 г.

Однако что-то помешало мне поступить подобным образом и в этот раз. Возможно, необычное имя автора — Nasty Bastard, быть может — обилие слов "X-COM", выведенных неверным детским почерком. Короче, уже через пять минут вся редакция стояла на ушах, ибо речь в письме шла о новом проекте в "жанре X-COM" — продолжении от авторов "той самой" игры — Mythos Games.

По словам Nasty Bastard, Mythos ведет работы над созданием продолжения UFO: Enemy Defense. Разумеется, игра не может называться ни X-COM, ни UFO, потому что эти торговые марки теперь принадлежат Hasbro. Проект носит кодовое имя "Dreamland", однако и это название, скорее всего, изменится. Самое главное — игра будет полностью и безоговорочно походовой, в отличие от X-COM: Genesis (маде ин MPS/Hasbro). Кроме того, речь в письме шла о "полном 3D" в миссиях и между ними, двух инопланетных расах и знакомых по первой части пугающих саундтреках. Автор обещал, что официальная информация на сайте разработчиков (www.mythosgames.com) — картинки, описание сюжета — появится не позже февраля, а сама игра увидит свет в конце 2000 года.

Что это? Бред свихнувшегося на X-COM тинейджера или умело организованная утечка информации? Мы провели собственное расследование и вскоре получили достоверную информацию от самих разработчиков. Итак, держитесь... Dreamland не "утка", "настоящее" продолжение X-COM — это реальность!

Время действия — 2003 год. Чужие (опять?) атакуют Землю, и (на этот раз?) они преуспели — под контролем инопланетян целые страны, если не континенты. Мы возглавляем Освободительную армию землян (Terran Liberation Army) и пытаемся выбить гадов с исконно наших территорий обратно в космос. Мы нанимаем людей, выбираем оружие и обмундирование, исследуем новые технологии — в общем, делаем все то, что делали в UFO: Enemy Defence и его продолжениях. Информация о сроке выхода — конец 2000 года — подтверждается, однако в наше трудное время ни в чем нельзя быть уверенным.

К сожалению, пока никаких подробностей — ни завалящей картинки в 16 цветах из игры, ни даже карандашного наброска. Однако новость, согласитесь, прекрасная. Приятно жить на свете, зная, что авторы Laser Squad, Enemy Unknown и Apocalypse взялись за ум и... может быть... вернут нам X-COM. Тьфу-тьфу через левое.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

P.S. Срочно! В момент, когда номер уже уходил в печать, появились скриншоты, которые мы здесь и. Следите за дальнейшей информацией!

Дела

battlezone II: combat commander 17
sid meier's antietam! 19
lego rock raiders 21

Наверное, я юнит

Первый человек на Луне: говорят документы

В распоряжении редакции газеты "За разумъ" оказались поистине сенсационные документы: выписка из истории болезни знаменитого рядового Армстронга.

Роль русских в нашем сегодняшнем спектакле исполняют членистоногие (их мать) алиены

Игра: Battlezone II: Combat Commander

Разработчик: Pandemic Studios
Издатель: Activision

Графика:	5	Сюжет:	3
Музыка:	3	Звук:	4
Управление:	5	Сложность:	средняя
Интересность:			4

Суть: Отличная игра, не имеющая никакого отношения к имени и атмосфере Battlezone. Как мы и предполагали...

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (настоятельно рек. 128+), 3D-ускоритель (минимум 8 Мбайт памяти), 4X CD-ROM, DirectX 7.0.

Дополнительная информация: Текстуры высокого разрешения и 32-битный цвет доступны только при наличии hi-end-видеокарты.

Курс лечения 18/25, сильнодействующие психостимулирующие препараты. Запись монолога больного Армстронга (мы приводим здесь только то, что уже рассекречено. Остальные, пожалуй, самые интересные документы, к сожалению, будут доступны для широкого использования не раньше 2002 г. — **Ред.**):

"<...> Во время Первой Лунной мы еле отбились от русских — и что я вижу, снова попав на поле боя! Нет, доктор, это невыносимо. Нас ведет в бой капитан Шабаева, которая говорит по-английски без акцента. А что себе позволяет этот чертов Картер!.. Что, Альберт Гор?.. Как, уже?! Когда успели?.. Черт, стоит залечь в кому... Ну вот. Не это самое ужасное. Я не могу здесь сражаться! Я командир, а не чертов юнит, machinegunner, grunt, swordsman или тому подобное пушечное мясо! Я хочу спокойно строить базу, расставлять турели и руководить боем, вместо того чтобы носиться взапуски по пересеченной местности, повинуясь приказам товарища Шабаевой, и язвить алиенов главным калибром оранжевого танка Sabre. Нет, временами это даже забавно. Ровно до тех пор, пока чертовы алики не начинают убивать меня раз в десять минут. Я, конечно, могу понять русскую командиршу: убьют меня — база выстоит, невелика потеря, но скажите мне, КАКОГО ЧЕРТА?! На ее месте должен быть я! Я должен командовать, а одинаковые зольдаты должны выполнять боевую задачу и, если надо, с улыбкой взрываться!! Это стратегия или где?! Зачем, ну зачем они наградили это подзаголовком "Combat Commander"?! Я больше не могу так жить! Уберите шприц! Идите вы все в ж..."

Выдержки из истории болезни несчастного безумца Армстронга, мнящего себя ветераном Первой Лунной войны и даже первым человеком на Луне (хотя все, конечно, знают, что первым человеком на Луне была дворовая собака Лайка), грозят пролить свет на грандиозную мистификацию последних месяцев, известную как Battlezone II. Это отличная игра, не имеющая никакого отношения к оригинальной BZ с ее атмосферой, сюжетом, балансом и нечеловеческой сложностью. У нас отняли игру с самым невероятным во Вселенной бэкграундом, где смешались и теории заговора, и альтернативная история, и махровая пелевинщина. Вместо нее нам подбросили стандартный фантастический боевик с двумястами пятьюдесятью спецэффектами на квадратный сантиметр. Здесь все прекрасно, но все не так: танки, mortar bikes, walkers — красивы особой хищной красотой смертоубийственных машин, но лишены первобытной угловатости и, главное, шарма агрегатов из оригинальной Battlezone. Вы помните големов с красными звездами на борту?.. Забудьте, ничего этого больше не будет. У нас есть парк осквернённых гнусным биодизайном машинок — и у нас больше нет коллекционных моделей. Pandemic называла это "the first great game of the millennium"...

ОТДЕЛ КОНЦЕПТУАЛИЗМА И ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ МОЛОДЕЖИ

battlezone II: combat commander

Заре навстречу

Достижения технического прогресса — в жизнь!

ЖМЖ в это время грызет от зависти свои наманикюренные ногти

Let it snow, let it snow, let it snow (фото автора)...

Как совершенно справедливо замечал топ-обозреватель "За разумъ" Олег М. Хажинский в октябрьском номере за 1999 год, не все в этом мире можно купить за деньги. 32-битный цвет, сверхвысокие разрешения и опции по максимуму в BZ2 уживаются между собой не самым лучшим образом. GeForce скучает без PIII и слезно просит купить ему в железный гробик еще немного оперативной памяти.

Вместе с тем, на первый взгляд — невыносимо красиво. Небо, словно вкус от конфеты "Южная ночь", расписные палехские взрывы ... Но вскоре начинает приходить страшное понимание: engine заточен исключительно под открытые пространства и поездки на транспорте. В дома на Плутоне заходить неприятно, а джунгли Майра лучше всего обозревать из окна самоходного мортиромотоцикла Jackal: вблизи и на небольшой скорости они выглядят не самым достойным образом. Туристические поездки на воздушной подушке имеют занятный постэффект: еще минут десять после выключения игры голова самопроизвольно кренится влево-вправо. Заметно, понимаете ли, качает.

А то вот еще можно забраться невесть куда, случайно лишиться там своей самобеглой коляски и после этого полчаса в реальном времени пешком трюхать на базу с берданкой наперевес, разглядывая созвездия. Широка, понимаешь, страна моя родная: буквально километры открытого пространства.

Избирательно реализована такая вещь, как материальность предметов: скажем, если в теле Scout в столбы приходится врезаться, то более продвинутые машины легко проходят сквозь них подобно Тэ-Тыщщща из жидкого металла. Не моргнув глазом. Где здесь глюк, а где авторский замысел, сейчас как раз пытаются установить лучшие умы отечественной науки.

Хочется отметить интерфейс: hotkeys придется учить вне зависимости от желания/нежелания это делать. Только так удается контролировать ситуацию: забудьте про резиновые рамки и point'n'click, здесь, чтобы попросить подчиненных следовать за почтенным сиротой, нужно исполнить на клавиатуре "Полет валькирий" Вагнера.

ФЕЛИКС ЖЕЛЕЗНЫЙ

Нет выбора! Нашего

Открытое письмо академиков НИИ тактики и стратегии (НИИТиС)

Граждане!

Молчать мы больше не можем и не хотим. За наш отказ выдать BZ2 сертификат соответствия и никелированный нагрудный знак "Выбор, Наш" (бриллиант размером с голубиное яйцо, пожизненная пенсия владельцу) мы подвергаемся нападкам оголтелых маниакальных фанатов. Посему мы хотели бы пояснить свою позицию со страниц вашего высокопрофессионального издания.

Мы далеки от того, чтобы утверждать, что стратегический элемент в BZ2 полностью купирован. Да, его стало меньше, чем в первой части, да, играть стало намного легче даже на максимальном уровне сложности, но BZ2 по праву досталась нам, а не попала в цепкие руки НИИ шотгана, мяса и КРОВИЩИ (НИИШМиК) (кажется, все еще под управлением уваж. проф. ПэЖэ).

В отличие от BZ1, где буквально с первых же минут приходилось принимать тактические решения и пытаться мыслить глобально, сиквел раскачивается очень долго: весь Плутон и всю Dark Planet, а это четыре-пять миссий, приходится играть в чистейший action с беспорядочной стрельбой и регулярными пробежками к новым машинам взамен подбитых. И ровно в ту самую минуту, когда в наших глазах начало появляться вопросительное нецензурное выражение, BZ2 явила тень своего былого величия. Возведение базы в джунглях — это отличная стратегическая головоломка, когда из зарослей выламываются все новые враги, а мы судорожно мечемся между строительством, добычей ресурсов и обороной колонии. За подобные миссии (хотя их и немного) игре можно простить многое, даже, возможно, дурацких инопланетян непременного инсектоидного происхождения.

Кроме того, здесь есть вполне чувствительная свобода выбора тактики: можно, скажем, окружить вражью базу тактическими группами и устроить классический прорыв по всем правилам военного искусства, а можно, не напрягаясь, заварить себе чаю и спокойно утюжить врагов ковровыми бомбардировками, наблюдая с безопасного расстояния за весельем.

Вместе с тем, все это не повод для счастья. Pandemic пошли по пути самоцитирования, заметно упростив игру и лишив ее первородного обаяния. Мы не можем им этого простить, как не можем и поступиться принципами: игра Combat Commander получила бы в итоговом коммюнике на полбалла больше и эмалированный нагрудный знак в придачу. Игра Battlezone II: Combat Commander этого недостойна.

Хотя, вероятнее всего, будет иметь отличные продажи и неплохую любительскую (массовую) прессу.

А.МИХАЙЛОВ, д.с-т.н., О.ГЕОРГОВ, д.с-т.н., А.ЖУКОФ, п.в-м.с., О.БЛЮХЕР, к.а/ф 7-го р.· (и еще около ста тринадцати подписей)

sid meier's antietam!

Прикинем нашу прибыль

Расшифровка разговора Человека С Голосом, Похожим на Голос Сида Мейера, с Человеком С Голосом, Похожим на Голос Брайана Рейнольдса

В самом начале января в редакцию из компании TalonSoft, которая, как всем известно, вот уже сто пятьдесят восемь лет специализируется на historical strategy wargames, пришел увесистый пакет с красноречивой зловещей надписью "The Bloodiest single day in contemporary American history"...

Sid Meier's Antietam!

Разработчик: Firaxis (Breakway Games)
Издатель: Firaxis

Графика:	3,5	Сюжет:	2
Музыка:	3	Звук:	3,5
Управление:	5	Сложность:	средняя
Интересность:			3,5

Суть: Все нововведения игры, если за точку отсчета брать Sid Meier's Gettysburg!, легко уместились бы в одном небольшом патче. Что, впрочем, не мешает Antietam! оставаться Игрой От Сида Мейера. Все буквы — прописные.

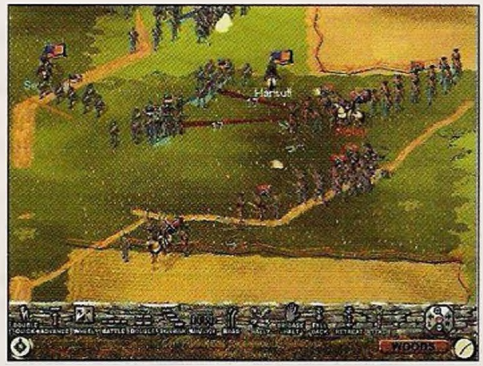
Системные требования: Windows 95/98, Pentium 233+, 32 Мбайта ОЗУ (лучше — больше), SVGA, DirectX 7.0. Акселератор необязателен, хотя и не помешает.

В пакете вместе с коробками Battleground 2: Gettysburg и Battleground 5: Antietam (игры вышли в прошлом веке) были обнаружены:

1. Обращение компании TalonSoft "Ко всем здравомыслящим разработчикам, издателям и журналистам!", которое призывало подвергнуть бойкоту фирму Firaxis и лично Сида Мейера за, цитируем, "бесстыдное повторение задов компании TalonSoft".

2. Воззвания потомков полководцев Роберта Ли (Robert E. Lee) и Улисса Гранта (Ulysses S. Grant) под общим заголовком "Нет компьютерному пересмотру истории в исполнении Сида Мейера! Мы верим только TalonSoft! Хватит тревожить прах наших отцов!".

Печальный конец бригадного генерала Гиббона



3. Запись разговора гг. Мейера и Рейнольдса.

Не разделяя методов, которыми пользуется многоуважаемая компания TalonSoft (а запись разговора гг. Мейера и Рейнольдса, очевидно, сделана без согласия последних. К тому же у нас есть сомнения в аутентичности текста), мы, газета "За разумъ", будучи в первую очередь изданием информационным, не можем не ознакомить своих читателей с этим документом. Итак, вот он (разумеется, наш комментарий воспоследует):

"Человек С Голосом, Похожим на Голос Брайана Рейнольдса (ЧСГПГБР): Сид, что это?! У нас контракт с Electronic Arts! Ты только что сказал про динозавров, да и CivIII давно в работе. Зачем нам, на фиг, этот... как его... wargame?

Человека С Голосом, Похожим на Голос Сида Мейера (ЧСГПГСМ) (нетерпеливо перебивает): Да погоди ты! У меня идея... (Неразборчиво, шепот, микрофон откровенно прикрывается рукой.) Antietam!.. Через Интернет... Нет, минимум фичей и движок старый... За полцены! А если все пойдет как надо... В неделю по игре, ты купишь новую "Феррари" — точь-в-точь как у Кармака... Да и я начну откладывать на старость и внукам на брильянты.

ЧСГПГБР (потрясенно, после долгой паузы): Сид, блин!.. Ведь это — гениально! Sid Meier's Great Battles — это ж как звучит! Теперь давай прикинем нашу прибыль... (Слышен стук костяшек на счетах и довольные восклицания Сида и Брайана.)"

Не запись, а, так сказать, сплошной исторический момент.
*Если верить многоуважаемому TalonSoft'у, два зубротитана нашли способ перевернуть в очередной раз, на фиг, всю игровую индустрию и/или заработать себе на спокойную старость. Вкратце суть идеи такова: примерно раз в полгода Firaxis выпускает очередной wargame (неужели они и в самом деле будут "повторять зады TalonSoft"?!), исполненный на поросшем мхом движке от Sid Meier's Gettysburg! двухсполовинойлетней давности. Творения не имеют статуса ни самостоятельных проектов, ни полноценных сиквелов, ни даже аддонов, поэтому, избавляя Electronic Arts от тяжкого бремени зарабатывания денег на имени Сида, Firaxis, так уж и быть, издает и продает игры серии "Sid Meier's Great Battles" самостоятельно, через сайт www.firaxis.com. Бурный успех Antietam! показал правильность хода мысли великих комбинаторов, и уже сейчас, как стало известно из заслуживающих полного доверия источников, близких к, в разработке находится третий эпизод саги об эпической Войне Севера и Юга, которую мы здесь так запредельно любим. Согласно нашей собственной информации, не подлежащей цитированию без ссылки на источник, третья часть собирается носить гордое имя Chancellorsville! Именно так, с восклицательным знаком. (Уф... хоть что-то доброе: TalonSoft дальше Chikamauga (девятая игра серии Battleground) не пошел. — **Ред.**)*
Еще одна деталь этого дьявольского в своей непогрешимости плана: целевая аудитория диких варгеймофилов. Firaxis сможет периодически дразнить их пресс-релизами типа "А что, ребятишки, не сменить ли нам движок?", на что неизменно будет получать мешки писем с соплями, угрозами и мольбами никогда этого не делать.
Но самое страшное мы приберегли напоследок. Несмотря на звучное название, разработкой игры занималась не Firaxis, а субподрядчик под названием Breakaway Games. И еще. Первоначально игра должна была называться SM's Sharpsburg!
В следующем номере нашей газеты: президент Кеннеди был убит Элвисом из ревности к Мэрилин Монро! Оставайтесь с нами.

ОТДЕЛ РАССЛЕДОВАНИЙ

sid meier's antietam!

НКВД бы сюда...

Андрей Жукоф

колумнист-ветеран

Об этом дне — 17 сентября 1862 года — я знаю едва ли не с младенчества: дед, качая колыбельку с вашим покорным слугой, раз за разом, на беглом американском рассказывал мне о том, как геройский генерал Роберт Ли несколько часов подряд, истекая кровью, располагая всего лишь одним ординарцем и одной пулеметчицей, сначала подпускал на максимально близкую дистанцию многократно превосходящие числом и вооружением, прекрасно обученные, накачанные спиртным и наркотиками бандформирования полевого командира Улисса Гранта, а потом, умело воспользовавшись складками местности, безостановочно гнал их до самого Потомака, в бурных водах которого и сгинул, сраженный предательской пулей наемной снайперши-чухонки. И вот что я вынес из тех давних повествований...

Зачем нужны генералы? Носить лампасы, ругаться матом etc.

"Не забывай о паузе, родной! — не уставал повторять дед-очевидец. — Перед началом сражения нет ничего лучше, чем включить паузу и быстренько проверить мораль войск, степень их повреждения и общую диспозицию. Вот, помню, однажды в девятьсот четырнадцатом..."

"А если гады ломят, и нам надо отступать?" — спрашивал я наивно.

"Ни в коем случае не мешай! Пусть себе бегут — напротив, всячески способствуй в этом своим ребятам, и они, отдохнув и посвежев, вернутся и воздадут тебе за твои заботы сторицей. Хотя, конечно, здорово не хватает специальных бригад НКВД со станковыми пулеметами, следящих за боевым духом войск..."

"Дед, а дед, — спрашивал я бывалоча (и после этого вопроса веки сами собой смеживались, и я благополучно отходил ко сну), — а зачем нужны генералы?"

"Не только за тем, — ответствовал дед (его голос доносился до моего засыпающего слуха с некоторой задержкой, и казалось, что он кричит мне с крутого берега Потомака, мне, плывущему против течения, захлебывающемуся от волн, что поднимают частые-частые разрывы снарядов, и задыхающемуся от усталости...), — чтобы носить лампасы и ругаться матом. Они обладают еще одним полезным свойством — невероятным образом повышают morale даже самых заштатных соединений. Умело управляя перемещениями бригадного генерала по своими позициям, легко добиться перелома хода сражения в свою пользу..."

"Деда, а что делать, если элементарно не хватает времени?.."

— Этот вопрос я так никогда и не задал, ибо к тому времени уже спал крепким младенческим сном, но я всегда помнил о нем и, получив в руки творение Сида М., попытался ответить на него сам. Итак: не забывай о чертовых часах! — каждая миссия здесь ограничена во времени. Кремниевый враг обычно предпринимает самые яростные атаки именно на последних минутах побоища.

Ответ получился не бог весть каким вразумительным, поэтому — спокойной ночи.

Север : Юг — 1:0 в пользу девочек

Галлюциногенная правда о войне

Прадедовский движок, рисующий на экране кровавую картину битвы при Шарпсбурге (Мэриленд), случившуюся 17 сентября 1862 года, надо признать, отчаянно бодрится и выглядит довольно бойким стариканом: карта весело крутится, разноцветные стрелочки радуют глаз — в точности как во времена нашей боевой молодости. Замечен, правда, странный эффект: скроллинг стал заметно медленнее, чем в былые времена на P200. Реакция на мышиные команды тоже не столь активна, как того хотелось бы обладателю 160 Мбайт оперативной памяти и GPU GeForce. Странно, странно...

Впрочем, есть и существенные перемены к лучшему. Первое же ррреволюционное нововведение: теперь противники, в соответствии с историческими реалиями, могут похвастаться огромным разнообразием видов униформы — если помните, в Gettysburg! их, видов, было всего два. Потом, я не стал бы ручаться головой, но мне померещилось... Буквально на секунду мне показалось, что улучшилась анимация юнитов. Хотя у Сида в списке "фичей" такого не было...

Создатели немного поработали и над местным рельефом. В частности, через лесистые холмы войска передвигаются заметно медленнее, чем по равнине, а засев в кукурузных полях или перелесках, получают дополнительные defensive bonuses.

Есть некоторые нововведения и в собственно процессе боя: теперь юного полководца не выводят из себя постоянные гнусные сообщения "Can't do this, General!" — вместо них игра пытается доходчиво объяснить, где мы ошиблись и ПОЧЕМУ, черт возьми, этот гаденыш не может стрелять из этой лесополосы. Кроме того, заметно улучшена статистика непосредственно во время побоища. Несколько новых юнитов: так, артиллерия представлена восемью разновидностями, в отличие от Gettysburg! с его двумя.

Основное же отличие между Gettysburg! и Antietam! (это, вообще говоря, бухта на Потомаке близ города Шарпсбург), обнаруженное нашими экспертами из отдела расследований, достойное даже того, чтобы назвать его принципиальным, заключается в следующем: изменилась философия построения основной кампании. Если в G! события продолжались ровно три дня и мы, путем участия в мелких стычках и средних операциях, зарабатывали необходимые victory points для победы в основном сражении, то A! и есть то самое основное сражение протяженностью в один день без перерывов на обед (плюс, конечно, дополнительные сценарии и random battle generator, но речь не о них). Боевые задачи совершенно разные. Пути их решения, соответственно, тоже.

И вот здесь мы, наконец, подходим к интересному, хотя и риторическому вопросу: насколько этично выпускать отдельную игру с таким количеством нововведений, которые легко уместились бы в средних размеров патче? Впрочем, почему риторическому? Мы — уважаемая газета, а на критические выступления уважаемой газеты — что? — надо отвечать. Дорогой г-н Сид Мейер! Мы решительно призываем вас к ответу!..

АНДРЕЙ ОМ

Бригадный генерал Пендер демонстративно повернулся кормой, чтобы не видеть, как его подчиненные избивают несчастных Конфедератов

102 GAME.EXE

lego rock raiders

Осторожно — дети!

Призрак казуала шагает по планете

История появления этой игры в моем доме странна и поучительна. Коробка с продуктом была вручена мне в адских подземельях московского ордена Ленина метрополитена имени Ленина древним старцем, известным в некоторых кругах как ПэЖэ. (Здесь надо откровенно заметить, что в реальности данный субъект не существует и является плодом воспаленной фантазии (и по совместительству коллективным творческим псевдонимом) ОМХ, ББ и Скара.)

LEGO Rock Raiders

Разработчик: Data Design Interactive
Издатель: LEGO Media

Графика:	5	Сюжет:	1
Музыка:	5	Звук:	4
Управление:	3	Сложность:	низкая
Интересность:			3

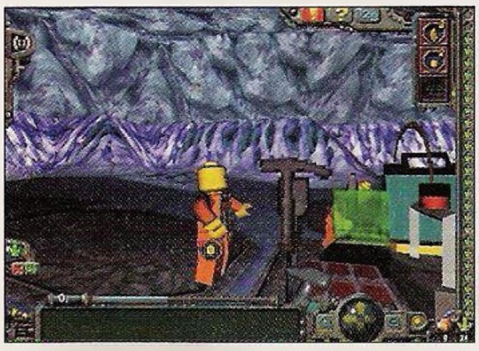
Суть: Детский сад в высокотехнологичном интерьере. Если разработчики найдут в себе силы порвать с LEGO, их ждет большое будущее.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 266 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+), 4X CD-ROM, SVGA (4+ Мбайта).
Крайне желателен ускоритель с 16 Мбайтами на борту (для счастливых владельцев предусмотрен даже отдельный exe-файл).

Тяжкие думы о судьбах мира

Старикан опирался на суковатый шотган, попахивающий несвежей оружейной смазкой, и читал инкунабулу на неизвестном ни одной современной науке языке. От его пылающего взора спотыкались люди и дохли мелкие животные, а окладистая рыже-морозная борода подметала пол. Потом грянул гром, и я потерял сознание.

В общем, старцева паства и впрямь может невзначай перепутать LEGO Rock Raiders с



какими-нибудь, я не знаю, "Экспендаблями" или иными такого рода безобразиями: спецэффекты грозят затмить любой Unreal Tournament (данный художественный прием называется гиперболой. Автор, конечно, прекрасно понимает, что ни с каким UT чахлые эффекты игрушки сравниться не могут. — **Ред.**), а на заднем плане звучит отличный d'n'b а-ля Roni Size/Reprazent (саундтрек, к сожалению, анонимен. — **Ред.**). Tutorial проговаривается бодрым хриплым голосом закадрового ветерана и сильно скучает без "You moron" и прочей ненормативной лексики. Персонажи, правда, следуя священным заветам кубизма и лично тов. Пикассо, носят на плечах квадратные головы и похожи на корявых Буратино, выструганных нетвердой рукой Карло Коллоди, уставшего от графоманских нападок Алексея Толстого.

Коробка хитрым образом задизайнена так, чтобы полностью потеряться на полке с новыми конструкторами, альбомами раскрасок и своим же сводным братом для PSX. Заставка, которую можно прервать только кнопкой Reset, сурово предупреждает, что всякое нелицензионное использование квадратных уродцев и желтого кирпича LEGO с шестью впадинками/пупырышками преследуется по закону и карается пятнадцатью сутками расстрела. Гордый логотип концерна LEGO-Media внушает трепет: умрите, мейджоры! Сгинь, Ромеро! Игры будущего будут исполнены из разноцветного пластика и продаваться в комплекте с садовыми лопатками или резиновыми уточками для ванны.

Вы можете отмахнуться, но я предупредил. Вдохновленные успехом LEGO Racer, титаны конструктора анонсировали 6 (шесть) тайтлов в диапазоне от симулятора парка развлечений Legoland до трехмерных шахмат. Playmobil наступает им на пятки со своим Hype: The Time Quest (ни за какие коврижки!). Hasbro и ее адский Barbie Fashion Designer давно и устойчиво наводят на нас ужас. Заокеанские чарты оккупированы Pokemon'ами — последней модой, которая расправится со Штатами вернее, чем Годзилла (простительная ошибка — автор, как и многие, не подозревает, что в японском языке буква "эль" и все сопутствующие звуки начисто отсутствуют. Годзилла по-японски будет "Годзира", вот так-то, дети. — **Ред.**). Призрак казуала шагает по планете.

Аддон к конструктору

При всем этом LEGO Rock Raiders — настоящая RTS, причем не из самых простых. Для строительства зданий требуется руда и зеленые светящиеся кристаллы — все это содержится в стенах, которые, как вы догадались, нам предстоит сверлить. Те стены, которые имеют наглость оказаться слишком семижильными, приходится взрывать динамитом. Те, которые продолжают упорствовать и после этой операции, подлежат удавлению монструозными машинами, собранными, конечно, из охраняемых законом кирпичиков. Для преодоления препятствий также используются самолетики и катера с внушительным количеством полигонов на брата.

Потом, строительство базы: по накалу страстей процедура оставляет далеко позади даже такую классику, как TibSun. Сложная система апгрейдов и рушащиеся стены, постоянная нехватка энергии и персонажи, которым вечно хочется то есть, то отдохнуть. Вполне себе обычные стратегические заботы, скажете вы — и будете правы. Не совсем понятна, правда, целевая аудитория (*спец., проф.* — target) забавы: ползункового возраста пользователи одноименного конструктора вряд ли разберутся в тонкостях укрепления стен и дОбычи кристаллов, а их старшие братья даже и не начнут разбираться: их больше занимает StarCraft и Q3. Впрочем, не суть.

Трехмерность запредельна: все крутится и масштабируется, по первому щелчку пальцами игра исполняет фокусы "вид из глаз" (это ужасно) и "вид из-за плеча" (еще страшнее, похоже, это и есть искомый вид "от второго

103 GAME.EXE

lego rock raiders

максимум, что может произойти с ними плохого, — по глупости ошпарятся в лаве. Игра, поначалу берущая хороший старт, очень быстро вянет и превращается в аддон к конструктору, в честь которого названа.

DK для самых маленьких, или Их ответ HW

Не могу избавиться от навязчивого видения: студия Data Design, судя по движку и логотипу, компания молодых прогрессивных людей, полных решимости на корню убить Dungeon Keeper (да, уши растут именно оттуда, разве я еще не сказал?), не стеснена ни в средствах, ни во времени, полна самых буйных идей, ее юные сотрудники пьют кофе сверх всякой меры и носят пятидневную щетину, плавно перетекающую в клочковатую бороду. Ребята делают отличную игру и отдают ее топ-менеджеру компании LEGO-Media...

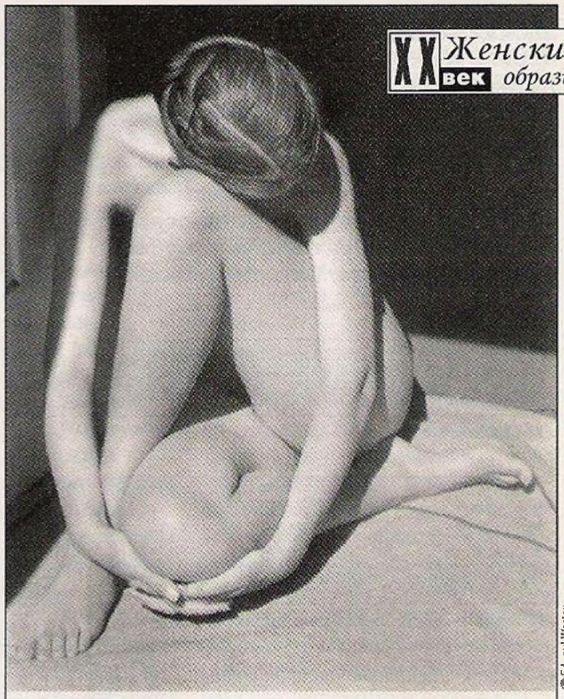
— Переделать. Что это?! КРОВИЩА?! Вы с ума сошли — нашим клиентам в лучшем случае исполнилось двенадцать. Так, бластеры убрать: эта "фича" зарезервирована для нашей грядущей FPS LEGO Tournament. Племя враждебных лего-человечков — тоже к чертям. И что это за монстры?! Дети не будут спать ночами! Сделайте зелененьких червячков, нарисуйте им широкие улыбки. Да-да, вот так, только чуть-чуть более идиотское выражение лица... Отлично. Теперь перерисуйте вот это, уберите вон то и можете приходить за гонораром.

...У них получился отличный engine, вот что я вам скажу. Все остальное (Первая Полностью Трехмерная с непротивлением злу насилием и легким налетом жизнерадостного слабоумия) быстро приедается.

АНДРЕЙ ОМ

лица", о котором так много). За курсором неотступно следует пятно света, а глаза Stone Monsters горят неугасимым красным огнем... Ах да, монстры.

Здесь детсадовская сущность LRR раскрывается во всей своей ужасной красе. Они громят здания, но не трогают наших буратин, а также очень редко гибнут, предпочитая трусливо проламываться сквозь скалы к себе в гнезда. За подчиненных не приходится даже особенно волноваться:



© Edward Weston

На днях 47 журналистов издательского дома "Мощи", пишущих на тему "Женщина как объект indirect control'a", подвели итоги международного конкурса нашей газеты "XX век: Женские образы, которые мы навсегда сохраним в своем сердце". Женским образом века признана неизвестная с фотографии Эдварда Уэстона (Edward Weston) "Nude, 1936", серьезно опередившая знатную трактористку с плаката работы Сурена Налбандяна "Механизатор, не выполнил задания — не уходи с поля! Используй машину по 18-20 часов в сутки!" и г-жу Элексис Синклер из чуждой нам компьютерной игры SiN.

Заразум / *невежедневная газета* **За разумъ ДАВИТЬ** /*аналитический еженедельник* **За разумъ KIDS** / *без сахара*

Подписаться на газету «За разумъ», аналитический еженедельник «ДАВИТЬ» и без сахара «KIDS», а также разместить строчную рекламу нельзя

Учредитель ОЗАО "Мощи. Издательский Дом".
Издатель ОЗАО "Мощи. Издательский Дом".
Не зарегистрировано, но вот ведь выходим и никто нас в каталажку не тягает, а ведь могли бы.
Адрес редакции и издателя: Москва, Главпочтамт, до востребования.
Телефон редакции: подождите, не все сразу
E-mail: Intellectъ@game-exe.ru
Web-сервер: www.intellectъ.game-exe.ru
© ОЗАО "Мощи. Издательский Дом".
При перепечатке материалов ссылка на "За разумъ" неизбежна
Распространение в России: ЗАО "Компьютерная пресса", тел.: (095) 232-2165
Скриншоты и черно-белые ню-фотографии печатаются в Финляндии.
Типография Acta Print Oy, Хельсинки

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Олег Хажинский — главный редактор газеты "За разумъ"
Андрей Ом — заместитель главного редактора газеты "За разумъ", человек будущего
Андрей Ампер — главный редактор еженедельника "За разумъ ДАВИТЬ"
Андрей Вольт — главный редактор без сахара "За разумъ KIDS"
Андрей Кельвин — арт-комманданте
Андрей Ватт — руководитель нерушимого блока "Дела"
Денис Гулькo — главный художник
Андрей Джоуль — руководитель блока "Слова"
Андрей Герц — метранпаж

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОРРЕСПОНДЕНТЫ ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА "МОЩИ"
Андрей "Ллойд" Вебер, Андрей Рентген, Андрей Канделла, Андрей Белл, Андрей Стокс, Андрей Люмен, Андрей Фарадей, Андрей "1/2" Литр, Андрей Кулон, Андрей "Блез" Паскаль, Андрей "Айзек" Ньютон, Андрей Тесла, Андрей "Морской" Миль, Андрей Сименс, Андрей Генри, Андрей Беккерель, Андрей Пуаз, Андрей Кюри, Андрей Эрстед, Андрей Максвелл, Андрей Гаусс

Поставщики издательского дома "Мощи"

Автомастерская Сукризе	автомобили "Ягуар"
Zhratva, Ltd.	низкокалорийные чипсы, жвачка и напиток "Здоровье"
Попов&Маркони Инкорпорейтед	мобилы
Харьковский велосипедный завод им. Петровского	горные велосипеды
EBWorld	компьютерные игры
Паша и Комсомольцы	сауна и досуг
Компьютерная пресса	журналы "Game.EXE" и "New Yorker"
Барвиха Эксклюзив	дачи, загородные пикники при луне
Kashenko Hospital	зубное протезирование и психическая коррекция
Розенталь & Партнеры	проверка орфографии, синтаксиса и пунктуации
C&C Computer Publishing, Ltd.	тексты статей
Game-Информбюро	новости

Подписка на иностранные газеты и журналы, использованные в номере, осуществлена Press Vasily International vasya@game-exe.ru
Газета печатается в Иркутске, Ростове-на-Дону, Санкт-Петербурге, Воркуте, Магадане, Петропавловске-Камчатском полночь

Праздничные заказы выдаются в ИД "Мощи" на первом этаже, прямо по коридору, вторая дверь направо, спросить бабу Шуру.
Директор по заказам — баба Шура. Руководитель группы спецэффектов — почему-то ПэЖэ. А также их родственниками:

Киев	Одесса	Харьков	Екатеринбург	Минск	С.-Петербург
Федя на Южном вокзале	Стопа или Нюра с Привоза	Тарас, или из Благотаза	Клавка, которая на ВИЗе живет	Мишась из обувной будки напротив Оперного театра	Джонни по Сенному

Тираж газеты "За разумъ" — **неограничен**

Мемуары старого киллера

Из записных книжек 1989—2000 гг. Господина ПэЖэ

Незабываемое чтение: ветеран шотгана выворачивает наизнанку игровые технологии!

стр. 2

Пиксель со спрайтом

Дюжина тезисов к дискуссии о движках, которую не стыдно развернуть в приличном обществе

стр. 2

Кутить по-английски

Авторы Black & White празднуют Новый год: грандиозное количество выпивки, тупейшие игры и чуть не утонувший в бассейне с шампанским Молиньё

стр. 9

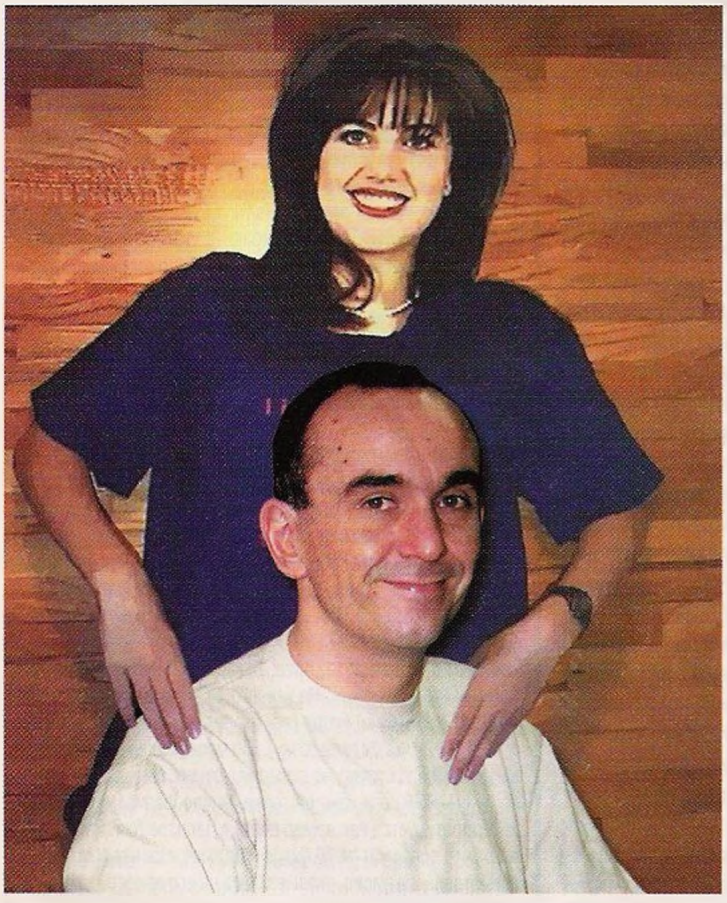
ДЕВЕЛОПЕРСКАЯ ПРАВДА

ОСНОВАНА В 13:32 27.12.99 ВОКСПУИБР

ФЕВРАЛЬ, ПОЛИГОН

№ 1 (0001) 2000 г. Рекомендуемая цена в России — 52 руб. 00 коп.

МОЛИНЬЁ ПОТВОРСТВУЕТ ЭКСГИБИЦИОНИСТАМ



ПОБЕДИТЕЛЬ СОРЕВНОВАНИЯ ПО СКОРОСТНОМУ ПРОГРАММИРОВАНИЮ ПОЛУЧАЕТ В НАГРАДУ МОНИКУ ЛЕВИНСКИ. ПРАЗДНИЧНЫЙ СЕКС ПОД СТОЛОМ ИСПРАВНО ФИКСИРУЕТСЯ БДИТЕЛЬНОЙ WEB-КАМЕРОЙ LIONHEAD

Стр. 6

В быту простая лондонская студентка Эрика едва ли не синий чулок. Но Ричард был настолько великолепен!..

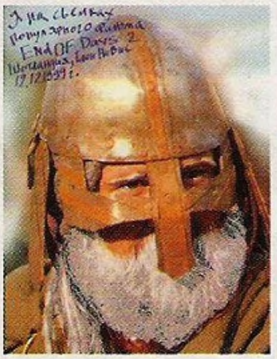
Напряжение в редакционной сети — 220,87 В

В течение января сайт "Девелоперской правды" посетило 35223 чел. E-mail: devtruth@game-exe.ru

1989—2000

Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле

Из записных книжек Господина ПэЖэ



Запуская свою любимую игрушку, многие, до обидного многие, не знают, что тикает у нее внутри. Подобно тому как настоящий мужчина должен знать, из чего состоит его любимая женщина и что выталкивает пулю из ствола его шотгана, понимать, куда девается бензин в двигателе его Mazda RX7 и электричество в его LOEWE Aconda 9381 ZWP (для профанов: телевизор, настоятельно рекомендую), а при необходимости — уметь воткнуть новый винчестер и разметить его, поставить Windows 2000 без документации, после чего объяснить женщине (любимой, конечно), чем он все это время занимался, так и здесь: любой компьютерный игрец, независимо от пола и возраста, должен иметь хотя бы поверхностное (а лучше — серьезное!) представление о том, чем его потчуют игроделы. Вообще, знание вооружает человека лучше любого оружия (кроме шотгана, но о нем — особый разговор). Пожалуй, единственный движок (отныне именно так, без кавычек, — ББ распорядился), о котором не будет рассказано в открываемом сегодня цикле научно-популярных заметок, которые я по возможности выцарапываю из своих записных книжек образца 1989—2000 гг., — это двигатель прогресса (по той простой причине, что нормальному человеку его не дано увидеть). А вот все остальные не просто видны, а прямо-таки мозолят глаза. Посему и экскурс наш начнется с видимой части айсберга: графических движков. А остальное, то есть физику, сетевую игру, звук, управление, логику и искусственный интеллект, мы оставим на потом. Но обязательно к ним вернемся. Словом, это только начало. Читайте наших экзерсисов в следующих месяцах!

Короткая баллада о спрайте, или Как не дать себе засохнуть, приступая к созданию простенькой компьютерной игры

Да не обидятся на нас с вами профессионалы компиляторов и адепты ускорителей, но начнем мы с самых азов, дабы все присутствующие могли следить за событиями. Профи заранее приглашаются присоединиться к нам в следующие разы, каковых будет немало, ибо тема не просто огромная, а еще и постоянно растущая. Итак, что же мы видим на экране монитора? Уже слышу радостные крики: “Монстров!”, “Оружие!”, “Взрывы!”, “Голых девок!”... Отнюдь, дорогие мои! Отнюдь! Видим мы с вами всего лишь много-много цветных точек, перекрашиваемых в разные цвета часто-часто.

Человеческое зрение устроено достаточно при-

Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ, СПРАЙТОВАЯ

2D — двумерный. D здесь — от слова dimension, то есть измерение. Применяется по отношению к чему угодно.

3D — трехмерный (см. 2D).

Alpha — альфа-канал (см. Channel), яркость, прозрачность. Есть две главных области, где применяется этот термин. Во-первых, альфа — это коэффициент, на который домножается каждый пиксель (см.) перед выводом на экран (и получается, что управляет он яркостью). А во-вторых, на похожий по смыслу коэффициент домножается каждый пиксель изображения при наложении его на другое. В этом случае его смысл — прозрачность, и для каждой точки можно хранить свое значение альфа в виде отдельного битмапа (см.), который называется альфа-каналом. Черная точка в нем означает полную прозрачность, белая — непрозрачность, серая — полупрозрачность.

Анимация (animation) — последовательная замена одного изображения на другое. При использовании спрайтов (см.) анимация заключается в том, что один спрайт с заданной периодичностью убирают с экрана, а другой выводят на его место. В трехмерном случае все сложнее и разнообразнее, но об этом — позже.

Axis — оси координат. По большому счету, направление каждой оси неважно, но, по традиции, ось X считают направленной по горизонтали на экране, слева направо, а Y — по вертикали. Впрочем, мнения о том, смотрит она вверх или вниз, расходятся...

Бэкграунд (background) — фон (он же задник), фоновое изображение. Даже в простейших спрайтовых игрушках фон чаще всего состоит не из одной текстуры, а создается достаточно сложным образом. Например, для скроллера (см. Скроллинг) принято делать несколько слоев фона, смещая каждый из них со своей скоростью, создавая иллюзию параллакса (см. Parallax). Во многих играх фон собирают из тайлов (см.).

Битмап (bitmap) — битовая карта. Прямоугольник, заполненный пикселями. На каждую его точку отведено одинаковое количество битов (наиболее типичные битмапы — 1, 4, 8, 16, 24, 32 бита на точку). Битмапы, содержащие меньше 16 битов на точку, не содержат самих цветовых компонент (см. RGB) для каждой точки. Число, записанное в них, интерпретируется как номер цвета в палитре (см. Palette). А в тех, что содержат от 16 битов и больше, для каждого цвета есть отдельное число, указывающее на его яркость в данной

точке. Например, в 24-битном битмапе на каждую цветовую компоненту отведен отдельный байт. Особый случай — 32-битовый битмап. Чаще всего в нем на каждый цвет отведен один байт, а оставшиеся восемь бит используются для хранения альфа-канала (см. Alpha, Channel).

Blending — способ смешивания двух текстур, когда одна из них накладывается поверх другой. Способов блендинга существует много. К примеру, сложение (эффект полупрозрачности), умножение (изменение яркости или цветности) и т.п.

Channel — канал, бывает цветовым и альфа-каналом. Цветовой канал — это одноцветные составляющие всех пикселей в изображении, рассматриваемые как одноцветное изображение (зеленый канал, красный, синий — см. RGB). Альфа-канал отвечает за яркость или прозрачность (см. Alpha).

CMYK — способ представления цвета, когда нужный оттенок подбирается за счет нужных количеств четырех красок: Cyan, Magenta, Yellow, BlacK. Используется для печати на бумаге, и для игроделия не годится, ибо на мониторе есть только три вида люминофора: красный, зеленый, синий (см. RGB).

Color (colour) — вы можете мне не верить, но оба этих слова означают одно и то же (первое — на американский лад, второе — на международный). **Colour** — это цвет (см. RGB). Но сколько же хочется написать в этой словарной статье!.. И о секретах восприятия цвета человеческим глазом (например, мы видим оттенки синего в несколько раз хуже, чем красного или зеленого, и потому в 16-битовых битмапах (см.) именно на синий цвет отводят только четыре бита), и о том, как цвет отражается на настроении игрока, и как этим процессом можно управлять сознательно, и... Извините, душат рыдания. Газета не резиновая. Позже. Если вообще когда-нибудь.

CRT — Cathode Ray Tube. А по-нашему, по-бразильски, катодно-лучевая трубка. Как я уже отмечал, ее устройство проходят в школе. Ее более современной заменой является жидкокристаллическая матрица, но с точки зрения гейм-девелопера отличия несущественны.

Double buffer — двойная буферизация. Изображение, создаваемое программой, заносится в специальный буфер, а вовсе не на экран. Только когда программа дорисовала все, что хотела, она отдает команду "отображать новое вместо старого". В этот момент контроллер дисплея переключает где-то у себя внутри начальный адрес памяти, с которого он начинает ее отображать. В итоге получаем, что на экране абсолютно всегда находится целый кадр, а не две половинки от соседних. Это повышает качество зрелища, не добавляя задержек.

Foreground — то, что рисуется на бэкграунде (см.), чаще всего — спрайты (см.).

Frame — кадр, чаще всего в смысле "кадр на экране монитора" (см. Frame buffer, Frame rate), иногда — кадр анимации (см. Анимация).

Frame buffer — та область памяти, где программа строит изображение и из которой видеоконтроллер отображает его на экран.

Frame rate — частота, с которой программа успевает обновлять картинку в памяти, с частотой перерисовки эк-

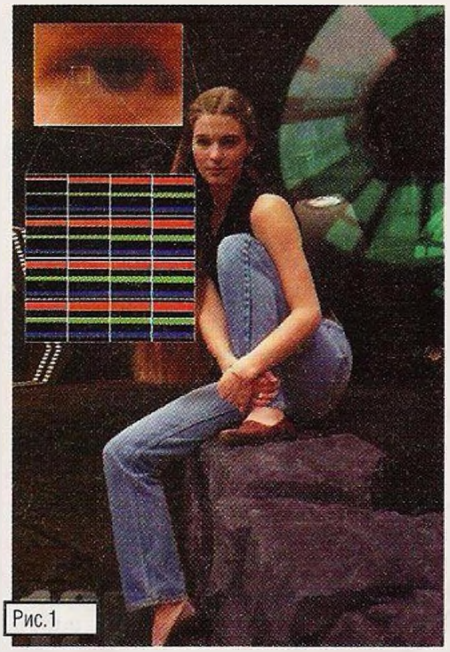


Рис.1

митивно и различать особо мелкие детали ни во времени, ни в пространстве не способно. В далекие эпохи, когда компьютеры были большими, а программы — напротив, человечество пробовало разные подходы к отображению информации. К примеру, существовали так называемые "векторные дисплеи". Электронный луч (и не уговаривайте, устройство электронно-лучевой трубки вашего монитора проходят в школе, на уроках физики) перемещался по люминофору не ровными полосками, как сейчас, а в зависимости от сохраненной в памяти конфигурации рисунка. Получалось что-то похожее на лазерные картинки, которые показывают на концертах. Однако, несмотря на все преимущества такого подхода, прожил он недолго: программисты замучились программировать этот ужас, пользователи устали его разглядывать — и матричные дисплеи окончательно одержали победу.

***

Давайте сразу разберемся с терминами. То, что мы видим на экране, — это пиксели (см. рис.1). Их у нас довольно много, сотни тысяч. Например, при разрешении монитора 1024x768 мы видим 786432 пикселя. Обновляются они весьма часто: десятки раз в секунду, это и называется refresh rate. Но занят этим специальный процессор, называемый контроллером дисплея. Программа скармливает ему содержимое специального участка памяти, как только сможет его нарисовать, и убегает рисовать дальше. Частота, с которой программа прорисовывает все точки очередного кадра, может быть как больше, так и меньше refresh rate. Кстати, именно эту частоту и меряют разнообразные Колины timedemo и прочие benchmark'и (а называют ее чаще всего frame rate).

Отлично, с базисом разобрались. Вернемся к надстройке. Итак, есть секунда. За которую бедная программа должна нарисовать несколько десятков миллионов точек (показывая кадров 60 в секунду в разрешении 1024x768, ей придется обсчитывать 47185920 пикселей. Легко подсчитать, что на каком-нибудь Pentium 200 на одну точку придется четыре такта (те самые 200 — это двести миллионов тактов, которые процессор делает в секунду). За четыре такта обсчитать можно только что-нибудь очень простое, ведь типичные процессорные команды (вычисления, сравнения, переходы, чтение и запись в ОЗУ) занимают не один, а несколько тактов. Отсюда, в частности, вытекает необходимость (напомню вам, что под необходимостью диалектический материализм понимает такое развитие явлений, которое с неизбежностью вытекает из внутренней связи и взаимодействия между явлениями, из определенного взаимосцепления причин и следствий) мощного ускорителя для игры в высоких разрешениях (его процессор очень специализирован и делает многие вещи сверхбыстро).

Но вернемся к нашим тактам. Снизим разрешение, чтобы справиться без ускорителей, и подумаем: что же мы хотим нарисовать? Для начала — что-нибудь простенькое, как завещали отцы и деды, чтобы понять, как это делается. Итак, самый первый, самый заслуженный и весьма полезный по сей день метод — спрайтовая анимация.

***

Спрайт — это, строго говоря, не модная газировка, а разновидность текстуры. То есть прямоугольный битмап (если какие-то термины вызывают сомнения, лучше сразу заглянуть в текстик "Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе" — см. рядом, там есть даже

АНАТОМИЯ ИГРЫ

а. Спрайты уже коснулись друг друга, а изображения еще нет.

б. Спрайты пересекаются, фигурки персонажей только касаются друг друга.

б. Фигурки персонажей наложились. Warrior в верхнем слое, Rogue — в нижнем.

Рис.2

картинки персонажей, с любовью нарисованные нашим художником). Типичный спрайтовый движок умеет делать всего несколько простых операций, зато делает их очень быстро.

Набор операций примерно таков: вывести наш спрайт в точке с координатами (X,Y), вывести его же, но обрабатывая один из цветов как прозрачный (чтобы вокруг героя не было видно прямоугольника с фоновым цветом, а просвечивал фон), сохранить кусок экрана, чтобы впоследствии вернуть на место (если герой бежит по экрану, то достаточно разумно запоминать картинку, рисовать поверх всего спрайт, а на следующем кадре восстанавливать прямоугольник, где был герой на прошлом шаге, и начинать все сначала, но уже со сдвигом на несколько точек). Обратите внимание: спрайт — это простейшая текстура, ее, как правило, не масштабируют, не поворачивают, с ней не делают вообще ничего. Точка в спрайте переходит в точку на экране — и баста.

Программисту остается задать, куда он будет выводить спрайты и какие именно (ведь анимация героя — это не магия, а всего лишь заранее нарисованные спрайты, содержащие, как в мультфильме, фазы движения (движение — способ, форма существования материи, ее существеннейшее и неотъемлемое свойство. Движение, как и материя, вечно, несотворимо и неразрушимо. Мир есть движущаяся материя!). Как это ни удивительно, но до сих пор весьма многое в современных играх делается спрайтами. Почти все меню и элементы интерфейса, разнообразные панельки и "иконки" — все это спрайты. За счет правильного рисования вполне можно добиться и трехмерного внешнего вида (в конце концов, фотография кажется нам достаточно похожей на трехмерную, несмотря на плоский листочек бумаги, на котором она напечатана), и сложнейшей трехмерной анимации (надеюсь, вы помните, что анимизм — одухотворение природных явлений, представление о том, что за каждым предметом природы скрывается невидимый дух, который, блин, управляет предметом), и вообще чего угодно. Просто надо нарисовать каждое положение и вывести их по очереди.

***

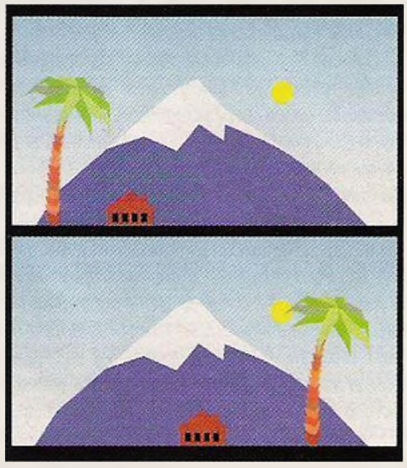
Сразу же возникают очевидные вопросы: что делать, если несколько спрайтов попали в одно и то же место? Как проверить, что спрайты соприкоснулись между собой или с окружающей действительностью (см. рис.2)? Здесь каждый автор изобретает велосипед по-своему. Например, соприкосновение спрайтов чаще всего обсчитывается "нечестно", то есть проверяется не касание видимых точек, а всего лишь соприкосновение тех самых прямоугольников, на которых нарисованы герои. Но, когда спрайты большие, это может привести к некрасивым "дырам" в момент касания, так что по-честному надо проверять, куда попадает отрисованная точка, что, безусловно, замедляет работу. А попадание спрайтов в одну и ту же точку решается чуть проще: для каждого из них хранится "z-координата", так что спрайты выводятся на экран, как колода карт: виден только самый верхний. При этом, кстати, могут возникать довольно неприятные эффекты, связанные с восстановлением запомненного экрана (если спрайты восстановят запомненный фон не в том порядке, что экрана (см. Refresh rate) в общем случае не связана. Впрочем, особого смысла рисовать больше кадров, чем будут отображены, нет, так что обычно показ очередного кадра откладывают до ближайшего обновления экрана. Именно за эту функцию отвечают опции "Sync with refresh rate", "Enable VSync" и им подобные.

Layer — слой. Чаще всего в спрайтовых движках отвечает за то, какой из них будет перекрывать остальные при отрисовке в одном и том же месте, в каком-то смысле является аналогом z-координаты. Есть и другие значения этого слова (слои в графических программах типа Photoshop, например), но к разработке игр они относятся гораздо слабее.

Mask — маска, очень похожа на альфа-канал (см. Alpha), но не имеет промежуточных значений, только "прозрачные" и "непрозрачные". Занимает меньше места, гораздо экономичнее при отрисовке, поэтому, несмотря на менее красивый результат, широко применяется.

Palette — палитра. Сейчас постепенно перестает применяться, но в свое время позволяла делать очень эффектные вещи. Представляет собой таблицу, где для каждого номера цвета (обычно их 256) указан точный цвет (см. Color), который будет отображен на экране. Не дает воспроизводить много цветов в изображении, зато позволяет одновременно и очень быстро изменить цвет для всех точек на экране, имеющих одинаковый индекс, так что "бесплатно" в смысле вычислительной мощности можно моргать лампочками, изменять освещенность, делать спецэффекты с плавными переливами цветов и т.п.

Parallax — параллакс. Проще всего увидеть его, взглянув из окна поезда или автомобиля. Ближайшие деревья пробегают мимо очень быстро, а далекие почти стоят на месте. Во многих скроллерах (см. Скроллинг) применяют не простой сдвиг всего экрана, а несколько фоновых слоев (см. Бэкграунд), видимых друг сквозь друга, и двигают их с разной скоростью, что дает эффект параллакса. Кстати, то же самое надо проделывать и с самими спрайтами, если пытаться делать "почти трехмерную игру".



Phase — фаза анимации, отдельный спрайт, нарисованный художником.

Пиксель (pixel) — отдельная точка на экране (см. также Тексель).

Refresh rate — частота обновления изображения на экране (см. также Frame rate).

Рендеринг (rendering) — процесс создания изображения для последующего вывода на экран. Несмотря на общественное мнение, не связан с 3D-ускорителями и программами типа 3D Studio.

RGB — система представления цвета, используемая для отображения на мониторе (и, соответственно, при разработке игр). Цвет каждой точки состоит из трех компонент: Red, Green, Blue (красный, зеленый, синий), на каждую из них отводится по несколько бит (обычно — от четырех до восьми). Соответственно, для восьми бит на цвет точка (0, 0, 0) — черная, (255, 255, 255) — белая, а (255, 0, 0) — ярко-красная.

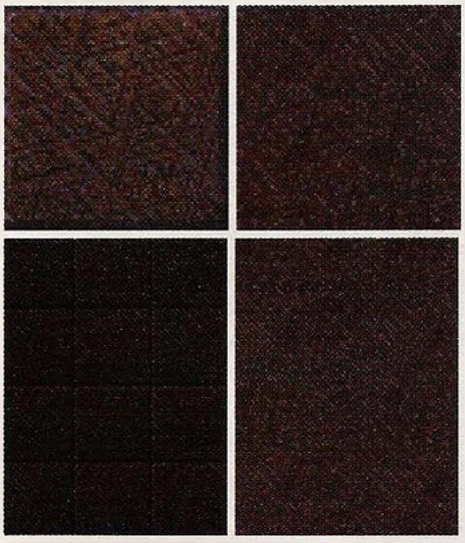
Скроллинг (scrolling) — прокрутка. Если взглянуть на классические игры (особенно скроллеры и некоторые стратегии), обнаружится, что они умудряются перерисовывать экран подозрительно быстро. Объясняется это тем, что сдвинуть экран гораздо проще, чем перерисовать его заново, более того — для этого действия во многих видеорежимах есть аппаратная поддержка.

Спрайт (sprite) — один битмап (см.) или их набор, используется для отображения героев и объектов. Почти никогда не поворачивается, не масштабируется, просто выводится на экран. Впрочем, есть и исключения: монстры в DOOM'е — спрайты, но они масштабируются в зависимости от расстояния до игрока.

Тайл (tile) — бесшовная текстура (см.) или прямоугольник, заготовленный для стыковки с другими такими же (как во многих стратегиях, где заготовлены "плитки" травы, земли, воды, а из них собирается огромное пространство).

Тексель (texel) — элемент текстуры (спрайта, битмапа) (см.). От пикселя (см.) ничем не отличается, кроме того что находится в памяти, а не на экране.

Текстура (texture) — битмап (см.), который накладывается на экран или полигон (но о полигонах — позже). Довольно часто используется специальная разновидность текстур: бесшовные (см. Тайл). Если замостить такими текстурами большую площадь,



то на ней не будет видно стыков, поэтому часто их накладывают на полы, стены и т.п.

(Продолжение следует.)

Господин ПэЖэ.

поминали, появится "копия" одного из них, которая будет мозолить глаза игроку). Впрочем, с этим несложно бороться.

Уж раз полезли в дебри — давайте заберемся еще чуть глубже. Даже в спрайтовых движках возможны спецэффекты, которые дожили до наших дней и вряд ли когда-нибудь умрут.

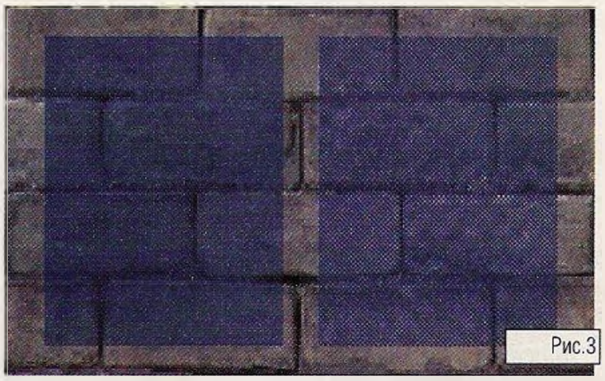


Рис.3

Итак, у нас есть фон, на котором что-нибудь нарисовано, и спрайт, который мы сейчас будем туда выводить. Как хорошо было бы, если б задник был строго черным... Можно было бы нарисовать спрайты на черном фоне, вывести их как можно проще и быстрее, а потом закрасить их предыдущие положения в черный цвет и забыть о проблемах. Увы, это работает только в самых простых играх, которые сейчас уже не делают (впрочем, вру, www.ingava.com, к примеру, распространяет бесплатную игру LaserAge, где применен именно такой подход). А в более сложных фон отекстурен, и при выводе очередного спрайта надо предпринимать кучу мер, чтобы все хорошо смотрелось.

Для начала — создание и вывод обычного спрайта. Придется назначить один из цветов в качестве прозрачного (обычно что-нибудь яркое, чтобы удобнее рисовать). А при собственно выводе эти точки просто игнорировать, чтобы не повредить изображение, которое там уже есть. Кстати, и убирать нарисованное придется либо закрашиванием текстурой фона (если такой подход годится, ведь иногда эта текстура нигде не хранится, а создается динамически), либо сохранением фона непосредственно под спрайтом, а потом возвращением его на место.

Дальше — спецэффекты. Полупрозрачность, к счастью, реализуется несложно, складываем цветовые компоненты, умножаем на коэффициент прозрачности и выводим. Вот только не всегда это работает... Это сейчас меньше 16 бит на точку не используют, а совсем недавно этих самых бит было всего 8, и приходилось подбирать из доступных 256 цветов самый подходящий. Обычно специально выделяли часть палитры для полупрозрачности (скажем, первые 128 цветов — для рисования, а остальные — более темные версии, в которые переходят исходные цвета "под стеклом"). Именно так делались меню и прочие панельки во многих игрушках. Есть, кстати, забавная альтернатива, неплохо выглядящая в больших разрешениях: просто выводить точки "через одну", результат очень похож на полупрозрачность (см. рис.3).

Сюда же относятся многочисленные трюки с осветлением, затемнением, изменением оттенка и т.п. Как правило, изображение, накладывающееся на фон, либо домножается, либо складывается с его текстурой, и результат выводится в нужное место. Сейчас почти все это выполняется аппаратно, ускорители поддерживают разнообразные blending modes (то есть варианты смешивания цвета фона и цвета картинки). Еще для таких вещей отлично подходит MMX (по сути, он просто позволяет быстро-быстро делать много одинаковых действий, обрабатывая несколько пикселей одновременно).

***

По большому счету, на этом можно смело закончить рассказ о полноценном спрайтовом движке. Разумеется, написать его непросто, работа требует времени и упорства, но даже для первой игры задача вполне подъемная. Дальше нас ждет, как ждал он в свое время весь мир, переход в три измерения, водопад терминов, пугающих своей англоязычностью, ускорители, DirectX, Direct3D, OpenGL... И это — только графика. Но настоящий мужчина все-таки должен знать, что выталкивает пулю из ствола его шотгана.

(Продолжение следует.)

Иллюстрации Дениса ГУСАКОВА.

Что могут программисты

Моника Левински в офисе!

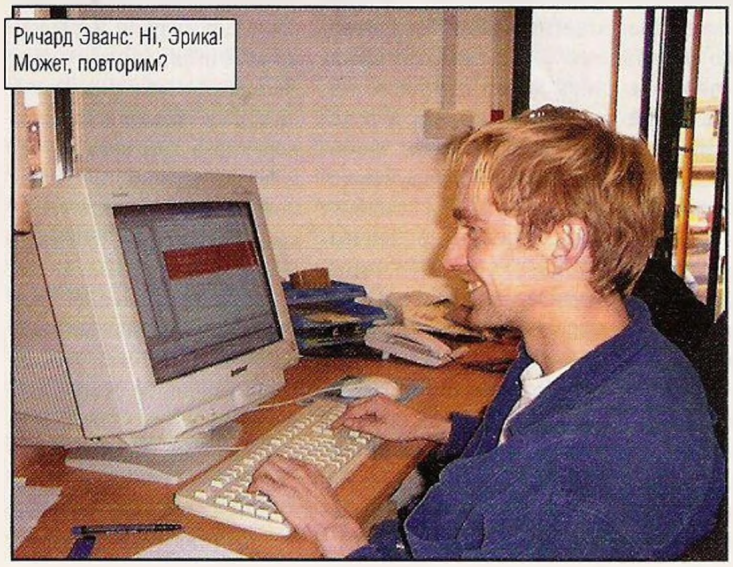
Продолжение. Начало см. в ##8-11'99

Недавно я уже втолковывал вам (если, конечно, вы читали мои прошлогодние репортажи из Lionhead Studios), кто именно отвечает в Lionhead за внешний вид Black & White и ее (игры) всепоглощающую трехмерность. Разумеется, художники и программисты игрового движка. Для тех из вас, кому ближе Quake, поясню: благодаря художникам и engine-программистам вы имеете возможность перемещаться по трехмерным лабиринтам и залам. Но охранники, мимо которых вы будете шнырять, не будут нападать на вас, а ваш BFG не выстрелит до тех пор, пока программисты, отвечающие за игровую часть проекта, не вдохнут жизнь в этот трехмерный мир, созданный... правильно!.. художниками и engine-программистами.

Наши старые знакомые Питер Молиньё, Марк Уэбли, Джонти Барнс и Ричард Эванс как раз и являются той командой, которая занимается программированием игры. Питер отвечает в целом за весь проект и программирует AI крестьян, населяющих мир B&W. На экране монитора эти маленькие человечки будут работать, пьянствовать на вечеринках, шляться по магазинам, рыбачить, танцевать, справлять свадьбы — то есть вести себя так, как ведут себя люди в реальной жизни.

Однажды я приехал в офис в 9 часов утра (причем это был понедельник) и увидел Питера, который сидел за своим столом и просто-таки сиял от удовольствия.

"Тебе это понравится, Стив, — сказал он. — Смотри: сейчас я подарю одному из своих племен футбольный мяч." Он щелкнул мышью на зеленом поле. "О-о-о! Они бегут за мячом. И начинают в него играть! Посмотри же! Теперь к ним присоединились еще несколько человек! Эти мерзавцы изобретают какую-то новую игру..."



Ричард Эванс: Hi, Эрика! Может, повторим?

Я зачарованно смотрел на экран: к мячу стекалось все больше и больше людей. Человечки играли в мяч. Спустя какое-то время они "изобрели" футбол. 22 маленьких крестьянина играли в футбол на поле между двумя воротами. Питер признался, что провел все выходные, программируя это маленькое "изобретение".

Марк Уэбли в свое время создавал AI для тестовой версии B&W и потом стал главным менеджером проекта. Нынче он руководит работой игровых и engine-программистов и неусыпно бдит, чтобы (не дай бог!) какая-нибудь необходимая служебная подпрограмма не затерялась и была внесена в список неотложных дел соответствующего кодера. Держать в руках ТАКОЙ проект — это вам не плюшки трескать, ребята! Марк вообще по этой части зверь: когда он трудился в Bullfrog, то в течение трех лет отвечал за координацию 30 различных разработок (как для PC, так и для приставок). Но, по его собственному признанию, держать под контролем Black & White — в сотни раз сложнее.

Ричард Эванс нынче бьется над проблемой оценки игрой действий пользователя с точки зрения того, добрые это поступки или злые. Надеюсь, вы не забыли, что пейзаж в B&W меняется в зависимости от того, за какого волшебника — доброго Гендальфа или злого Саурона — вы играете? Ричард, окончивший Кембридж с отличием, великолепно справляется со своей задачей. А если вспомнить о том, каким успехом он пользуется у женщин, то можно смело и твердо констатировать: парень преуспевает на всех фронтах. Но об этом позже.

Я уже писал о том, чем занимается Джонти Барнс: его навигационная программа заставляет животных перемещаться из одного места в другое по самой эффективной траектории. А его специальные "стадообразующие" программы позволяют различным животинам передвигаться вполне натуральными стадами и стайками, без присущей компьютерным программам неестественной геометрической точности. В последнее время Джонти переключился на эффекты магических заклинаний и новую систему "распознавания жестов", которая будет использована для создания заклинаний. Чтобы, например, сотворить "огненное кольцо", необходимо будет просто сделать круговое движение мышью. Эта возможность напрямую увязана с приобретенными в процессе игры навыками: чем лучше вы рисуете мышкой свои заклинания, тем более мощными они становятся.

Я попросил Джонти рассказать о том, как продвигается работа над игрой. Ему слово.

"Black & White находится на той стадии разработки, когда основной код игры собирается в единое целое. Разрозненные системы, которые каждый из нас программировал в отдельности, теперь должны гармонично уживаться в игре. А это ой как не просто!

Всплывают разные ошибки и проблемы. На прошлой неделе Ричард поместил в игру одно из своих животных. Широко открыв пасть, оно начало размахи-

вать лапами. Очевидно, проголодалось. Ближайшая еда, которую животное сумело отыскать, была... было оно само!

Ошибка была быстро устранена с помощью дополнительной строки программного кода, в которой скотине запрещалось считать себя самое в качестве источника пищи.

Их звали "программисты"...

Программирование игровой логики на основе тестовой версии позволило нам играть в B&W уже на довольно ранней стадии проекта. Мы могли тестировать дизайн и функционирование новых возможностей игры по мере их разработки. Нам еще придется сыграть в Black & White тысячу раз, прежде чем ее окончательный вариант увидит свет. Но тестовая версия полезна лишь в начале. Когда разработка основной схемы игры завершена, важно проверить ее в "родном" окружении с использованием 3D engine'а.

Энди Робсон, наш менеджер по тестированию, немедленно сообщает программистам обо всех ошибках, выявленных командой тестеров. Лицо Энди всегда светится самодовольной улыбкой, когда он приносит программистам очередное известие об их глюках. Он обожает свою работу. Каждый месяц он обновляет таблицу "В чьем коде больше ошибок". Но программисты — народ ушлый, и мы знаем, как перекладывать вину на других. Особенно этим отличается Питер, который неизменно настаивает на том, что лично его код абсолютно, стопроцентно, непогрешим. На самом же деле, наибольшее число ошибок содержится именно в его программах, и Питер, будучи припертым к стенке, обычно объясняет это тем, что он, мол, вынужден совмещать программирование с бесконечными интервью и деловыми встречами. Хилая отмазка! На Энди не действуют никакие оправдания. Он просто заваливает стол босса распечатками замеченных ошибок. И улыбается.

На сайте Lionhead есть форум, где обсуждается программистское ремесло, из которого посетители могут узнавать о нашей работе на, так сказать, "продвинутом" уровне. Я отслеживаю тамошние сообщения каждый день и стараюсь отвечать на вопросы.

По устоявшемуся мнению, программирование — удел мужчин. Женщины в этой профессии — большая редкость. Однако ж одним из недавних претендентов на вакансию игрового программиста оказалась женщина. Она выглядела настолько круто, что даже Марк Хили взял ее "на заметку". Девица понравилась абсолютно всем и, я думаю, прижилась бы в команде, если бы не ее неопытность. В общем, ей отказали. Кое-кто подавал голос "за", но некто Стив Джексон настоял на своем: "Мы не можем взять кого-то только потому, что он указал танец живота в качестве одного из своих хобби!"

Программирование вряд ли может обеспечить человеку блестящую карьеру. Однако спросите об этом Ричарда, и он в два счета докажет вам обратное. На каком-то сайте Ричард познакомился с девушкой по имени Эрика, которая, как оказалось, знает все обо всех в Lionhead. Ей нравились беседы о программировании искусственного интеллекта, и Ричард как-то решился пригласить ее в офис. В тот вечер он вызвал своего приятеля на соревнование по программированию на скорость — и выиграл. Наблюдавшая за происходящим Эрика была настолько потрясена великолепием Ричарда, что заползла к нему под стол, дабы наградить его... гм... в манере Моники Левински. Позже Ричард пришел в ужас от мысли, что вездесущая веб-камера Lionhead наверняка передала в Интернет и ЭТУ картинку!"

Стив ДЖЕКСОН.
(Наш соб. корр.)
Гилдфорд (Великобритания).

Зачем звуковику C++ и отдельная комната

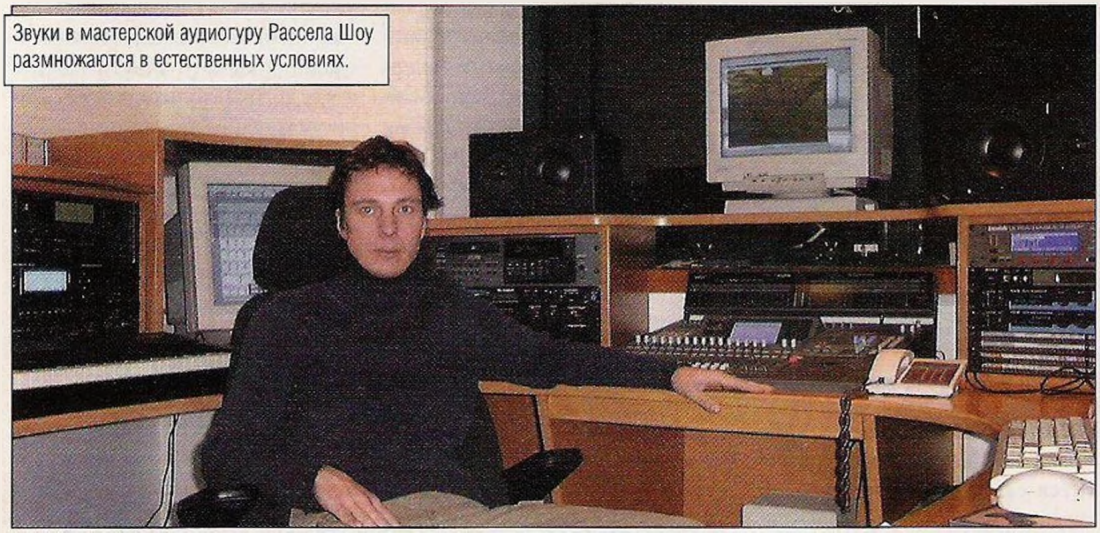
Как заставить муху жужжать в левой задней колонке

Один из самых незаметных героев Lionhead и B&W — аудиогуру Расселл Шоу. У него богатая практика студийной работы в музыкальной индустрии. Начинал он в качестве технического ассистента таких звезд, как Билл Уаймэн (бывший бас-гитарист Rolling Stones), Клифф Ричард и Крис Ри. Кроме того, Расселл работал с Джерри Андерсоном, создателем культового британского научно-фантастического сериала Thunderbirds.

Он пришел в Bullfrog в 1992 году, и то, как звучат Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Hi Octane, Genie Wars, Theme Hospital, Dungeon Keeper и Populous 3, — это заслуга Расса. Он — единственный сотрудник Lionhead, у которого есть отдельная комната. Ее окна наглухо зашторены в любое время суток, поэтому у увлекающегося Расса вечные проблемы с определением времени. Как-то я позвонил на автоответчик Lionhead, чтобы оставить сообщение. Дело было в два часа ночи в воскресенье. Меня приветствовал радостный голос Расселла: "Здравствуйте, это Lionhead Studios". "Расс! — воскликнул я. — Сейчас два часа ночи! Что, черт подери, ты там делаешь?" Расселл, как оказалось, был на работе с самого обеда и понятия не имел, ночь сейчас или божий день.

Там, в темной глубине студии, которую Расселл самолично

LIONHEAD STUDIOS:


Звуки в мастерской аудиогуру Рассела Шоу размножаются в естественных условиях.

спроектировал и собрал, он сочиняет и компилирует звуки, которые, я уверен, сделают Black & White уникальным аудиовизуальным проектом.

"Мой день в Lionhead, — рассказывает (здесь и далее, до конца этой главки) Расселл, — начинается с чашечки кофе и просмотра сообщений на онлайновом форуме студии. Ну и, конечно, читаю электронную почту. Я люблю немного перемешивать дни недели, так что ежедневно мне приходится думать, что именно я буду делать сегодня. Решение сводится к выбору из трех вариантов: первый — программирование библиотек, второй — создание звуковых эффектов, третий — сочинение музыки.

Программирование занимает значительную часть моей жизни. Программировать на C около шести лет назад меня научил Питер. Постепенно я освоил все тонкости C++. Эти знания позволяют мне куда как лучше понимать принципы работы и возможные ограничения при создании "игровых" звуков. Короче говоря, я в состоянии полностью контролировать ситуацию. Кроме того, эта работа дает мне шанс полноценно тестировать продукты таких компаний, как Creative Labs или Qsound, которые присылают сюда свои последние аудиокарты и софт — на пробу. Я могу ставить эксперименты с применением технологии окружающего звука или работать с API сторонних производителей, не дожидаясь, пока кто-то из программистов освободится и придет мне на помощь.

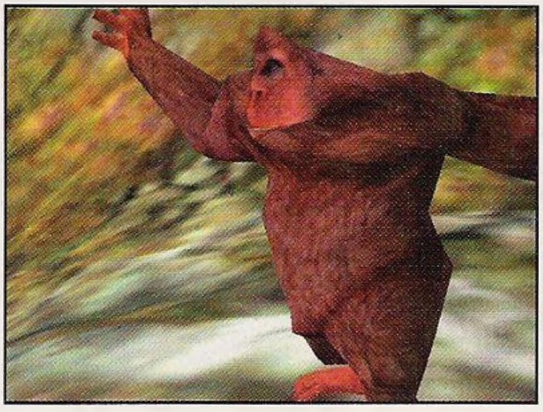
Работа над звуковыми эффектами подразумевает изучение анимированных объектов, созданных художником, вглядывание в них, если хотите, и, наконец, попытку прийти к оригинальному звуку, который будет эти объекты сопровождать. Критерии просты. Звук должен быть таким, словно он исходит от объекта, и, разумеется, он должен быть оригинальным. Придумать оригинальный звук — это просто, а вот придумать ХОРОШИЙ оригинальный звук — это уже труд, нелегкий и, случается, долгий. Обычно я прослушиваю звуковые эффекты из специальных библиотек, отыскивая такие, которые мог бы затем каким-либо образом применить или скомбинировать. Если этот способ не проходит, наступает время включать магнитофон, брать в руки микрофон и подсоединять собственное воображение.

Если я решаю, что сегодня у меня "музыкальный" день, то тогда, в зависимости от стиля и ситуации, пытаюсь вообразить композицию и даже закончить ее у себя в голове. Остаток дня — это путь к реализации того, что я задумал. Разумеется, конечный результат никогда не получается точно таким, каким видится/слышится, но я пришел к выводу, что подобный способ является самым оптимальным, нежели банальный перебор различных звуков, инструментов, аккордов и т.п. Мне нравится работать с какой-то одной базовой композицией, что-то к ней добавляя или изменяя ее, шлифуя до стадии окончательной готовности. При этом мне никогда еще не удавалось работать с несколькими музыкальными набросками одновременно.

Black & White зазвучит так, как не звучало ничто из того, что я делал раньше. Каждый кусочек карты — это территория какого-то конкретного племени (причем будет учитываться то, какому герою они, племена, принадлежат — хорошему или плохому), здесь будут происходить самые разнообразные события. Ваше положение будет подчеркиваться непрерывно изменяющимся музыкальным сопровождением. При этом все переходы должны быть плавными. Если вы смотрите на злобное племя китайцев, которое своим пением вызывает заклинание, то музыка отразит и это. А вот вы переместились по карте к добродушным тибетцам — музыка тут как тут. Надеюсь, вы не заметите никакого резкого перехода, разве что барабаны и остальные инструменты постепенно "превратятся" из китайских в тибетские, а музыка обретет более ласковые оттенки по сравнению с теми, что были вначале.

Говорю вам, это будет уникальный мир, в котором с каждым объектом (а их почти 10 тысяч!) будут соотнесены звуки всевозможных действий, которые будут звучать по-разному, в зависимости от вашего положения.

На огромной высоте, среди облаков, вы услышите только холодное завывание стратосферных ветров и пронзительные кри-



Жаль, что вы не слышите звуковую картину этого мира!

ки парящих в вышине канюков. Спускаясь сквозь облака к земле, прислушайтесь: звук постепенно будет меняться на тот, который принадлежит именно той природной среде, на которую устремлен ваш взор: джунглям, пустыне, океану, деревням, болотам... Возможно, вы услышите топающее где-то в отдалении Существо. Приземлитесь под кроны деревьев, и вы узнаете звуки повседневной деревенской жизни: хрюканье удирающих свиней, приветствия людей на улицах. Увеличьте изображение и сосредоточьте свой взгляд на Существе, которое вы воспитываете: теперь вы сможете услышать звук его дыхания. Вот раздался шлепок. Вы приближаетесь прямо к его физиономии. Зззз. Муха. Жужжит. Облетая его голову. Ззззззз!

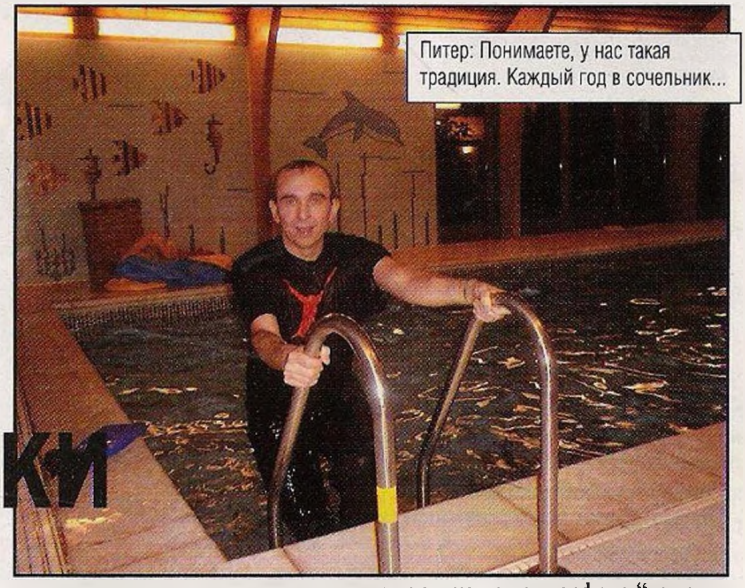
Это тот уровень детализации, который вы обнаружите с помощью звуков в Black & White. Никто никогда не пытался использовать в нашей индустрии такой вот "объектно-ориентированный звук" (как мы его называем). Это ужасающий объем работы, но, я уверен, в игре добавится дополнительное измерение — измерение аудиореализма. Надеюсь, что наши усилия того стоят."

Джек СТИВЕНСОН.
(Наш спец. корр.)
Гилдфорд (Великобритания).

Спутники нашей жизни

Ныряй, Питер, ныряй!

Наступил 1999-й год, и новое чувство безотлагательности поселилось в офисе Lionhead. Оно спонтанно проснулось, кажется, в тот момент, когда мы вернулись на работу после Рождественских праздников. Ибо в этом году будет издана (увы им и нам! — Примеч. ред.) Black & White, наша первая игра. Уже сама мысль о реальном выходе игры, над которой мы работали полтора года, пугает нас до смерти.

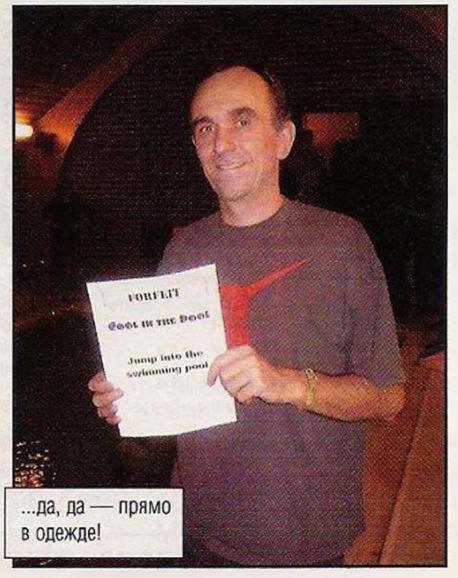

Питер: Понимаете, у нас такая традиция. Каждый год в сочельник...

Можно сказать, что 1998-й был эпохальным годом — судя по тому, сколько всего было за это время достигнуто. Еще в январе мы теснились в комнатке в доме Питера Молиньё. А теперь у нас роскошный просторный офис в Surrey Research Park. Год назад в игре не на что было смотреть: какой-то непонятный "персонаж", составленный из каких-то блочных конструкций, скользил по каркасному ландшафту. Нынче же у нас имеются прорисованные до мельчайших деталей существа, которые топают по прекрасным лесам и полям и, между прочим, могут запросто поднять в воздух людей и животных, чтобы сожрать их с потрохами или просто забросить куда подальше.

За это время наша команда увеличилась с 8 до 17 человек. Пять художников, два engine-программиста, пять игровых кодеров и один программист-музыкант составляют нынешнее ядро компании. Эта разношерстная публика пришла к нам невесть откуда. Кого только ни встретишь в Lionhead: вот бывший рок-музыкант, этот парень — отставной диск-жокей, а вот модель, рекламировавшая колготки Pretty Polly, выпускники Кембриджа, вегетарианцы, гей и даже курьер-мотоциклист (по случайному совпадению работавший в компании под названием "Black & White Couriers"). При этом взаимное притяжение всех этих людей не может не поражать постороннего. Среди нас нет "отщепенцев". Если кто-то предлагает пойти после работы в паб — идут все. Разумеется, и на профессиональном уровне каждый уважает навыки каждого.

Но увеличением компании дело не ограничилось: мы создали две "спутниковые" команды. С самого начала мы получали запросы от людей, желавших знать, не будем ли мы заинтересованы в игровых проектах, или мечтавших получить от нас финансовую поддержку для разработки собственных игр. На оба вопроса ответ был отрицательный. В конце концов, ребята, у нас есть своя игра, требующая завершения и не позволяющая отрываться ни на что иное, разве вы не в курсе? Однако Питер просто не приучен отказывать. Он по-прежнему продолжал приглашать этих людей и по два-три часа обсуждал с ними их идеи. К моему ужасу, эти встречи отнимали очень много времени у Lionhead... Но самое любопытное заключалось в том, что благодаря подобным контактам у нас родилась собственная схема работы с командами-сателлитами.

Понимаете, в Lionhead есть золотое правило относительно расширения компании. Наша команда никогда не превысит 20-25 человек. Если такое случится, то вся атмосфера "командного духа" мгновенно улетучится. Когда в компании слишком много народу, ее отделы замыкаются на себе и, к примеру, вместо того чтобы пригласить на какую-нибудь вечеринку всех сотрудников компании, пьют пиво в узком кругу. Так случается сплошь и рядом, вы не



...да, да — прямо в одежде!

Кристиан Брейвери: Нелегко быть в шкуре оленя — того и гляди — подстрелят.

находите?.. Однако если Lionhead ограничится 25 бойцами, мы сможем работать одновременно только над одной игрой. Следовательно, каждый новый проект будет затеваться только один раз в два года. Угнетающая мысль.

Придуманная Марком Уэбли и вашим покорным слугой схема работы с командами-спутниками заключалась в том, что мы просто берем сторонние девелоперские коллективы под крыло Lionhead. Сильным командам с оригинальными игровыми идеями мы можем предложить необходимую помощь и поддержку, которая им требуется для создания собственных игр. Они же обеспечат проект энтузиазмом и драйвом, способным довести дело до конца. Юридически эти группы будут независимыми коллективами, в которых Lionhead получал бы лишь скромную долю. Если бы такая схема заработала, новые игры под маркой Lionhead выходили бы каждые полгода.

"Спутниковая" схема получила некоторую известность. И не только у разработчиков (замечу, что любой новый способ публикации всегда будет популярным!), но и у издателей, которые с энтузиазмом встретили подобные предложения. Так что теперь у нас есть две "сателлитных" команды: Big Blue Box Studios и Intrepid Developments (более подробно я расскажу о них чуть позже).

В общем, друзья, нам было, что отпраздновать в конце нашего первого "настоящего" года работы. Так мы и поступили. Разумеется, в своем фирменном стиле — собравшись в особняке г-на Молиньё в пятницу перед Рождеством. Вечер был заполнен огромным количеством выпивки и глупых игр. Его самым памятным моментом стала карточная игра, в которой каждый имел шанс выиграть лотерейный билет (75%) или штраф (25%).

Под восхищенные вопли насмешников Питер вытянул... штраф — прыжок в бассейн. Конечно же, в одежде. Такое вот идеальное окончание трудового года...

(Продолжение следует.)

С.Д.
(Наш корр.)
Гилдфорд (Великобритания).

The .LHX Files © 1999
Steve Jackson

Перевод с английского Михаила Новикова и Марии Горбатовой.

В быту простая лондонская студентка Эрика едва ли не синий чулок. Но Ричард был настолько великолепен!..

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «THE GAME.UCHU JOURNAL, LTD.»

- Председатель Совета директоров, главный редактор Б.Б.Исупов.
- Шеф-редактор Юноша Бледный.
- Редакционная коллегия: Стив Джексон (зам. главного редактора), Господин ПэЖэ, Джек Стивенсон, Грег Костикян, Ричард Бейли "Левелорд" Грей.
- Генеральный директор Михаил Новиков.
- Дирекция: И.Иванян, П.Петровский, С.Сидорчук.
- Учредитель газеты — журналистский коллектив "Девелоперской правды".
- Наш адрес: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, 2-й этаж, "Девелоперская правда".
- Телефоны: отдел справок, писем и рекламы — (095) 232-2261, отдел девелопмента и паблишинга — (095) 232-2263.
- Газета, к счастью, нигде на зарегистрирована и поэтому в любой момент может быть закрыта.
- Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов и письма читателей, которые, несомненно, будут приходить в адрес "Девелоперской правды".
  Индексы: их нет и, надеемся, никогда не будет.
  Тип.# 12345
  Тираж 30.500 экз.
- E-mail: devtruth@game-exe.ru
  Web-сервер: www.devtruth.game-exe.ru
- Время подписания номера в печать — 20.30 в воскресение.
  Знак $ — публикации на коммерческой основе.
- Предпечатная подготовка — ООО "The Game.UCHU Journal Publishing Forever, Ltd.", тел.: (095) 232-2261, Ангелина.
- Распространение в России: ЗАО "Компьютерная пресса", тел.: (095) 232-2165.

© "Девелоперская правда". Перепечатка без соглашения с редакцией не допускается. Приобретение © прав на перепечатку и использование материалов — тел.: (095) 232-2261.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА

Санкт-Петербург и Воркута michelle@game-exe.ru
Иркутск и Восточная Сибирь frag@game-exe.ru
Камчатка и Дальний Восток krom@game-exe.ru
Ростов-на-Дону, Ставропольский и Краснодарский края, Украина ohm@aha.ru

ФОРМАТЫ НА РАЗНЫЕ ВИДЫ РЕКЛАМЫ ПРИНИМАЮТСЯ ВСЕМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВАМИ

ВЕЧЕРНИЙ РАД.ВСКИЙ

THE GAME.UCHU JOURNAL
(МЫКОЛИНА ГАЗЕТА)

ПОДПИСКА
КРУГЛЫЙ ГОД
ИНДЕКС - 41825
С ДИСКОМ - 29866

Дата рождения 1 февраля 2000 года | 1 - 29 февраля 2000 | № 1 (001) | Цена договорная

ДЕЛО О ПЛАТФОРМЕ

Что мешает персональному компьютеру превратиться из лучшей платформы в единственную

(крамольные мысли о консолях)

Контрпродуктивные мыслишки грызли бригадира на пороге милленниума: "На кой столько fps? Куда, к какому полустанку несешься ты, родимая платформа X86? И вообще, к чему второй десяток лет изводить оплот электронных таблиц вакцинами игрового хардвера?.."

Так бы и сгинул, если честно. Растеряешь волю в бесплодных сомнениях и рефлексии, поддашься на провокации наймитов, пиши пропало.

Но не такой у нас коллектив, чтобы прозевать потерю бойца. Заметили, поддержали, вернули в ряды. "Как же, — говорят, — Мыкола, ты так оплошал? Или забыл девиз цеха? Не было у горячих парней из кипучего сталепрокатного иной цели. Не было, нет и не будет!"

Спасибо ребятам, поправили. Но одна ущербная идея засела-таки в стальной голове: "Каково оно, приставочное железо? Чем живет, куда катится?"

Нет эволюции — нет пороков роста

Архитектурно игровые приставки вовсе не обязаны радикально отличаться от ПК. Фактически, от консолей требуется лишь поддержка телевизора в качестве основного устройства вывода и наличие геймпада. Сам ящик может быть начинен чем угодно. Например, согласно циркулирующим в Интернете слухам, в недрах Microsoft зреет проект X-Box — приставка на базе PC с процессором Intel или AMD, 3D-чипом NVidia GeForce 256 и, естественно, операционной системой Microsoft Windows CE. Скорее всего, такая консоль едва ли будет сильно отличаться от PC аппаратно. ▶

ПОСЛЕДНИЕ ДЮЙМЫ

И в третий раз тестовая лаборатория "ВР" закинула невод. Пришел невод с семью мониторами...

Спору нет, улов скромен — ибо сегодня мы препарируем зверей, сумевших избежать нашего добровольно-принудительного обследования двухмесячной давности. Жаль только, узок их круг (зато отнюдь не все они далеки от народа). Видать, оскудела мониторами земля Русская...

Стр. 4

5 новостей МЕСЯЦА ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

МОДЕЛЬ 2U SMART-UPS: КОМПАКТНОЕ РЕШЕНИЕ ПО ВЫГОДНОЙ ЦЕНЕ

American Power Conversion дополняет семейство монтируемых в стойку устройств Smart-UPS® усовершенствованными и более компактными моделями

Компания American Power Conversion (APC) объявила о выпуске новой модели источников бесперебойного питания (ИБП) семейства Smart-UPS. Очень компактная (высота прибора — 8,5 см), она монтируется в стойку, снабжена дополнительными возможностями и имеет более низкую цену, нежели предыдущие модели. 2U Smart-UPS выпускается в трех модификациях (мощностью 700, 1000 и 1400 ВА) и призвана удовлетворить спрос на монтируемые в стойку решения. Новые модели не только занимают меньше места, но и много проще в обслуживании, а также обеспечивают увеличенное время работы от батарей, обладая в то же время "прославленной надежностью" (Legendary Reliability™) APC. ▶

ЧИТАЙТЕ ЖУРНАЛ GAME.EXE ПО-КОРЕЙСКИ НА САЙТЕ WWW.G-X.CO.KR

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

Благодаря более эффективному использованию энергии батарей модели мощностью 1000 и 1400 ВА могут работать от батарей в среднем на 35% дольше, чем прежние монтируемые в стойку ИБП компании APC. Модели Smart-UPS 2U обеспечивают более широкий спектр выходного напряжения, что позволит без переключения ИБП на батареи поддерживать необходимую для компьютеров мощность, даже если номинальное напряжение упадет на 30%. Кроме того, во всех трех моделях упрощена замена батарей за счет их интеграции в лоток

корпуса с помощью соединителя, к которому обеспечен свободный доступ, что позволяет заменять батареи без отключения нагрузки.

При отсоединении батарей для замены функция тестирования отключается, а предупреждения посылаются с помощью уведомления о выходе параметров за пределы допустимых значений.

Все монтируемые в стойку модели Smart-UPS снабжены знаменитой программой управления электропитанием PowerChute® plus, которая позволяет управлять ИБП и сохранять в целости данные с помощью автоматического корректного завершения работы оборудования в случае продолжительного сбоя в подаче электропитания. Кроме того, ИБП семейства ▶

НАШ ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС — 41825 (ЖУРНАЛ БЕЗ ДИСКА)

ДЕЛО О ПЛАТФОРМЕ

Тем не менее у приставок есть существенная особенность: они, в отличие от ПК, не эволюционируют. То есть за весь срок производства одного поколения игровых консолей их конфигурация остается практически неизменной. Как только поколение морально устаревает — оно заменяется новым. При этом производители редко утруждают себя поддержкой совместимости платформ снизу вверх. Чаще всего игры для свежих приставок разрабатываются с нуля. Такая политика избавляет консоли от ряда характерных для PC пороков роста.

Прежде всего, широчайший выбор различных компонентов для PC приводит к появлению массы различных "фирменных" стандартов, а вместе с ними и проблем совместимости. Вспомним, как совсем недавно каждую DOS-игру приходилось кормить спецификациями звуковой платы, выражаясь не очень благозвучными (и малопонятными большинству игроков) аббревиатурами "I/O Port", "IRQ" и "DMA". Разработчикам игр в те времена приходилось писать отдельные процедуры (по сути, мини-драйверы) для каждого типа "саундбластеров", джойстиков и видеоадаптеров. Подобная рутина поглощала уйму времени. И все равно для каждой игры находились конфигурации, имевшие проблемы совместимости с ней.

Windows 95, окончательно вытеснившая DOS, позволила решить часть проблем. Для этой ОС был создан DirectX — коктейль из API и драйверов, решавший большинство проблем с программированием разношерстной аппаратуры. Отныне разработчик мог не задумываться о том, какая именно видео- или звуковая плата установлена у покупателя: для разговора с железкой игра теперь обращалась не напрямую к ней, а к соответствующему компоненту DirectX.

Все бы хорошо, но DirectX был разработан прежде всего для обеспечения совместимости, а не производительности. Игры для этого API потребляли значительно больше ресурсов, чем их DOS-аналоги. Тем не менее DirectX не мог учесть всех особенностей аппаратуры, поэтому разработчикам железа приходилось проектировать свои детища в соответствии с пожеланиями этого API. Разработчики приставок, напротив, не связаны ограничениями совместимости при проектировании новой модели. Они вольны использовать любые новые технологии, лишь бы эти решения были доступны по цене и эффективны.

За примерами далеко ходить не нужно. Аппаратные ускорители T&L, давно прижившиеся на приставках и профессиональных акселераторах, неслучайно стали появляться на PC только сейчас. Просто поддержка этих нужных железок была реализована лишь в седьмой версии DirectX, увидевшей свет осенью прошлого года.

Новые типы оперативной памяти зачастую также обкатываются на приставках. Так, Direct Rambus DRAM (DR DRAM), с трудом пробивающая сейчас дорогу на PC, впервые была применена на Nintendo 64.

Показательна также судьба 3D-чипа NEC PowerVR Series 2 (не путать с предшественником PowerVR PCX2!). Архитектурно этот процессор радикально отличается от прочих 3D-ускорителей, поскольку обрабатывает не отдельные треугольники, а разбивает экран на небольшие прямоугольные области (tiles), растеризуя их последовательно. Такой подход имеет ряд преимуществ, хотя и не лишен недостатков (обсуждение тех и других займет несколько страниц драгоценной газетной площади, поэтому в эти дебри я позволю себе не углубляться). Характерно, что столь нестандартная архитектура так и не смогла прижиться на PC: выпуск ускорителей на этом чипе переносился в течение целого года (немалую роль в этом сыграли проблемы с разработкой DirectX-драйверов). В итоге, первый построенный на этом чипе акселератор Neon 250 увидел свет лишь осенью 1999 года, однако время было безнадежно упущено: ускоритель не пользовался широким спросом.

С другой стороны, "приставочная" судьба PowerVR Series 2 сложилась куда успешнее. Чип интегрирован в популярную консоль Sega Dreamcast, продажи которой стартовали в начале 1999 года. Характерно, что на первичных этапах разработки этой приставки Sega планировала использовать чипы 3dfx, однако позже отказалась от них в пользу продукции NEC. Корпорация 3dfx даже обжаловала союз Sega и NEC в суде, однако сатисфакции не добилась.

Прямое обращение к игре — отсутствие ОС

Распространенные на PC операционные системы также отнюдь не способствуют вожделенным fps. Современные ОС состоят из последовательности слоев, должных скрывать от прикладных программ специфику аппаратуры. Этот подход обеспечива-

ет хорошую совместимость ПО с многообразием аппаратных конфигураций, однако на производительности системы он сказывается отнюдь не лучшим образом.

Приставки, наоборот, могут вовсе обходиться без операционных систем. Им не нужны менеджеры ресурсов (ЦП, ОЗУ и т.п.), поскольку игры обращаются к аппаратуре напрямую, не деля ресурсы с другими приложениями. Едва ли найдутся желающие играть в несколько игр одновременно, поэтому мультизадачность, требующая дополнительных аппаратных средств и отбирающая драгоценное время ЦП, на приставках неактуальна. Поддержка файловой системы также необязательна. Фактически, приставкам достаточно загрузчика, тестирующего аппаратуру после включения, считывающего игру с носителя и передающего ей управление. Безусловно, системное ПО консолей может быть сложнее (к примеру, включать подпрограммы ввода/вывода), однако полноценной операционной системой назвать его нельзя хотя бы потому, что оно позволяет играм взаимодействовать с аппаратурой напрямую.

Четкая конфигурация — быстрая разработка

Поскольку разработка игр становится все более длительной и дорогой, а системные требования игры желательно знать еще на ранних этапах ее создания, девелоперам приходится прогнозировать производительность и функциональную широту "стандартного" ПК будущего. Недооценка мощности целевого PC может привести к созданию несовременно выглядящей игры, переоценка сужает круг ее потенциальных покупателей. Однако, если предсказать более или менее точно производительность грядущих ПК еще возможно, то спрогнозировать их функциональные возможности почти нереально. Действительно, свежие 3D-ускорители появляются не реже чем раз в шесть месяцев, причем каждый из них, как правило, сулит не только рекордную производительность, но и принципиально новые способности. Вполне естественно, что девелоперы, не имея возможности спрогнозировать сроки широкого распространения новой функции, стараются активно не использовать ее в своих текущих разработках. Так PC обрастает полезными, нужными и интересными, но практически неиспользуемыми умениями.

Приставки лишены подобных проблем, ибо их конфигурация четко определена и неизменна. Создавая игру даже до начала продаж самой консоли, девелопер имеет не только исчерпывающие данные о ее производительности и возможностях, но и адекватные средства разработки.

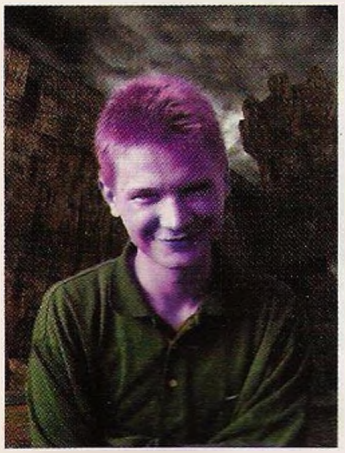
Вместо заключения

Понимайте меня как хотите, но этот текст, разумеется, не есть пропаганда приставок. PC, на мой взгляд, был и остается лучшей игровой платформой (хотя бы потому, что мои любимые жанры рождены и выпестованы именно здесь). Выше я лишь попытался перечислить минусы, мешающие PC превратиться из лучшей игровой платформы в единственную...

Николай **РАДОВСКИЙ**

ФАКТ

Николай Сергеевич Радовский (nradov@game-exe.ru) родился в суровую годину неурожая botvinus ordinarius (ботва обыкновенная). Детство провел в застенках дома. Учился по лекциям ведущих профессоров (отдельная благодарность Яне М. и корпорации Xerox). С 1997 года взят на вооружение ИД "Компьютерра". Характер теплый, нордический. Очень любит "Новый мир". При звуках speaker теряет волю. IQ — 59,6 fps. ICQ — always untouchable. Стойкий борец с чуждым. Подкрадывается незаметно, но убегает быстро. Политическое кредо — не я. Лозунгам "Голосуй, а то game over" предпочитает шотган системы PG.



© Tommy Edwards

Кудрявая, что ж ты не рада огромным размерам окна?
(Читайте отчет о тестировании мониторов на след. стр.!)

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА С ДИСКОМ — 29866

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

Smart-UPS можно управлять посредством всех основных сетевых платформ управления, включая HP TopTools, IBM Netfinity Manager, Dell OpenView NNM SE, HP OpenView, Tivoli NetView, Intel LANDesk Server Manager, Siemens ServerView, CA Unicenter TNG и Compaq Insight Manager.

НОВЫЙ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СЕТЕВОЙ ФИЛЬТР ДЛЯ НОУТБУКОВ

Надежная защита в любой точке земного шара

Учитывая рост распространения предназначенных для ноутбуков адаптеров переменного тока с трехконтактными разъемами, компания APC расширила свой ассортимент сетевых фильтров для ноутбуков, совместимых с электросетями всего мира.

Компактные сетевые фильтры семейства SurgeArrest® Notebook Pro Surge Protector (Professional Series) обеспечивают защиту от сбоев питания и экстратоков в телефонных линиях в любом месте планеты. Теперь они совместимы почти со всеми портативными компьютерами, включая ноутбуки, использующими сетевые адаптеры с трехконтактными разъемами.

Обеспечение надежной работы портативных компьютеров становится все более важным для современного бизнеса. International Data Corporation (IDC) предсказывает, что в ближайшие пять лет будет продано более 100 млн

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

ноутбуков, а по данным Safeware (ведущей компании по страхованию компьютеров) причиной 24% повреждений настольных компьютеров и ноутбуков в 1997 году явились проблемы питания, включая всплески сетевого напряжения и грозовые разряды.

Используя новые продукты APC, вы можете быть уверены, что независимо от того, в какой стране вы находитесь, и независимо от качества и характеристик энергоснабжения региона, ваш портативный компьютер не пострадает от всплесков напряжения или сбоев питания.

Сетевой фильтр Surge-Arrest Notebook Pro Surge Protector компании APC, диапазон напряжения которого составляет 100—240 В, обеспечивает защиту от всплесков напряжения сети. Кроме того, это компактное портативное устройство предоставляет защиту от всплесков напряжения в телефонных линиях и выполняет функцию Excess Current Detection, обнаруживающую потенциально опасные ситуации в телефонных линиях, которые могут привести к повреждению модема ноутбука. Эта функция необходима в деловых поездках, для продуктивности которых очень важна бесперебойная связь с корпоративными и глобальными сетями.

Дополнительную информацию о решениях и услугах APC в области защиты электропитания можно получить на Web-сайте компании по адресу: www.apcc.ru или по телефону: (095) 929-9095 в московском офисе APC.

СПРАВКИ О РЕДАКЦИОННОЙ ПОДПИСКЕ — ТОЛЬКО ПО ТЕЛ.: (095) 232-2165 И E-MAIL: ISHIR@COMPUTERRA.RU (ИГОРЬ ШИРОНИН)

МОНИТОРЫ: ОТ ДВАДЦАТИ ОДНОГО И МЛАДШЕ

Лишь три 17-, три 19- и один 21-дюймовый монитор импортного, как водится, производства повстречались нам в магазинах столицы после Нового года...

...Да, предпраздничные заготовки мониторов, которые москвичи и гости столицы делали, пользуясь исключительно советами нашего издания, смели все подчистую. Только семь свежих моделей, какая жалость. Ну да ладно.

Заверните, сказали мы очень усталым от праздников продавцам, мы проверим ваши мониторы на ударо- и морозостойкость, мы оценим их с точки зрения чукчи в неотапливаемом чуме и ребенка, взявшего в руки папину гантель и впервые увидевшего свое отражение в экране... И тут же вернем. А чего ж, сказали очень усталые от праздников продавцы, в чьих волосах все еще можно было разглядеть блестки конфетти и обрывки гирлянд, только чтоб не ниже сорока и не тяжелее двенадцати. Ох, шутники!..

Как проходило тестирование

Впрочем, пытки несчастных проходили по безотказной, давно отработанной схеме (**ОБЯЗАТЕЛЬНО см. .EXE #12'99 и "Книгуигр, т.1" за январь-00!!!**). От новых истязаний (мороз и дети) мы пока отказались. Очень коротко, чтобы не повторяться в третий раз подряд, перечислим ключевые моменты:

Мониторы подключались к компьютеру с видеоадаптером Matrox Millennium G400 AGP 16 Mb. Субъективно мониторы оценивались с помощью профессиональной тестовой программы Displaymate версии 1.22 (см. www.displaymate.com). Подключение дисплеев к ПК осуществлялось при помощи стандартного (поставляемого в комплекте с данным монитором) кабеля. Для измерения температуры белого цвета, яркости экрана и равномерности температуры и яркости использовался цветоанализатор Minolta CA 100 CRT Color Analyzer. Сведение мониторов оценивалось посредством оптического измерителя KLEIN CM 7AG Convergence gauge for color CRT displays. Перед всеми тестами устанавливалось 50-процентное значение яркости (на мониторах с заниженной яркостью это значение приходилось увеличивать), контрастности — 100%, монитор прогревался в течение 30 минут (минимум), после чего непосредственно перед замерами осуществлялось размагничивание (degauss) мониторов. 17- и 19-дюймовые мониторы тестировались в разрешении 1280x1024 True Color (32 bpp) 85 Гц, 21-дюймовый монитор — в разрешении 1600x1200 True Color (32 bpp) 85 Гц.

Scott 795	
Цена	$280
Размер ЭЛТ	17"
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	405
Макс. частота строк (кГц)	96
Сведение	2,5
Четкость	4
Муар	4
Итог	3,5

По странной традиции, производитель мониторов Scott компания Zulauf довольно часто обновляет серию, оставляя новым моделям имена старых. Так, выпущенные год назад дисплеи Scott 795 значительно отличаются от доставшегося нам представителя новой линейки. Поэтому читателям, которые захотят приобрести монитор, подобный протестированному нами, не стоит расставаться с любимым изданием при покупке (в противном случае, им придется держать в памяти не только имя модели, но и ее внешний вид).

Цена этого дисплея вряд ли расстроит стесненных в средствах игропоклонников. Scott 795 был единственным 17"-монитором, стоящим менее $300, но радующим видеорежимами с частотой строк до 96 кГц. Впрочем, экономия аукнулась на других атрибутах: 795-я модель лишена BNC и USB, более того, видеокабель соединен с монитором методом "внутреннего подключения" (то есть его можно отсоединить, лишь разобрав монитор. А это не дело!).

В тестах Scott 795 демонстрировал приличную четкость изображения во всех разрешениях, сочетающуюся, как ни странно, с худшим среди всех протестированных нами 17-дюймовых аппаратов (см. 12-й номер .EXE за прошлый год!) сведением. Отметим, что по субъективным оценкам монитор был сведен вполне сносно. Провальные результаты объективных измерений, признаться, так и остались для нас загадкой.

Огорчило значительное расширение изображения на ярких областях: в тестах с мигающими белыми квадратами мы отметили сильнейший сдвиг левой границы изображения (почти на полтора мм) с одновременным сжатием картинки по вертикали.

Геометрия изображения была, увы, также недостаточно хороша: картинка страдала от неисправимой вертикальной трапеции (правая сторона меньше левой) и сильной нелинейности по горизонтали (элементы изображения

в левой части экрана оказалась на 3% шире, чем в правой). Легкий муар присутствовал почти на всех тестовых картинках, но ощутимо проявлялся только на узоре из тонких вертикальных линий.

Подведем итоги: как нам кажется, Scott 795 будет неплохим приобретением для пользователей, нуждающихся в мониторе с серьезными частотными характеристиками, но не желающих (не могущих) выкладывать за него более $300.

MAG XJ796	
Цена	$320
Размер ЭЛТ	17"
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	408
Макс. частота строк (кГц)	96
Сведение	3,5
Четкость	3,5
Муар	4
Итог	3,5

Еще один 17"-монитор с весьма низкой для своего класса ценой и достойными характеристиками видеотракта. С другой стороны, как говорится, цена обязывает: видеокабель намертво приделан к дисплею и без "хирургического вмешательства" замене не подлежит.

При субъективных смотринах мы с сожалением констатировали посредственную четкость изображения. Характерно, что этот дисплей не обделен функциями настройки фокуса, однако улучшить четкость изображения они так и не помогли. Сведен доставшийся нам MAG XJ796 был несколько лучше, чем остальные представленные в этом тесте 17-дюймовые дисплеи, но до оценки "хорошо" по этому параметру он все равно не дотянул.

Цветовая температура была очень близка к положенным 9300 кельвинам и имела малый разброс по площади экрана, равномерность яркости тоже оказалось лучше, чем у большинства 17"-мониторов. Муар у XJ796 был незначителен и наиболее заметен в разрешении 1024x768.

Мы оценили хорошо продуманное и, пожалуй, самое удобное среди всех виденных нами мониторов управление экранным меню. Настройки осуществляются при помощи вращающегося валика, а нужная функция выбирается нажатием на него. Само экранное меню организовано очень логично, и навигация в нем интуитивно понятна.

Неприятно удивила реакция XJ796 на превышение допустимых частот: с пролетарской прямотой монитор демонстрировал срыв развертки, не выдавая никаких предупреждений и даже не засыпая.

Результат: MAG XJ796 произвел на нас неплохое впечатление. К тому же этот 17"-дисплей имеет, пожалуй, наибольшую в своем классе видимую область экрана.

Viewsonic PF775	
Цена	$404
Размер ЭЛТ	17"
Тип ЭЛТ	Плоская с апертурной решеткой
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	405
Макс. частота строк (кГц)	97
Сведение	3,5
Четкость	3,5
Муар	4,5
Итог	4

Viewsonic PF775 — еще один представитель 17-дюймовых дисплеев с плоским кинескопом. Увы, мониторы этого класса не часто радовали наши глаза высококачественным изображением. И PF775, к сожалению, не стал в этом смысле исключением.

Изображение оставалось размытым по всей площади экрана, в силу чего читаемость мелкого текста была недостаточной. Заметим, что в экранном меню этого монитора присутствует редкая настройка фокусировки как по вертикали, так и по горизонтали. Жаль, что эти функции оказались практически бесполезны. Впрочем, нет худа без добра: из-за невысокой четкости изображения дисплей отличился практически полным отсутствием муара. Сведение доставшегося нам экземпляра, на наш взгляд, было немного хуже среднего (это вообще типичная для многих "плоскотрубых" мониторов болячка).

Порадовала хорошая равномерность яркости и цветовой температуры по всей площади экрана.

Итог. Мы нашли у Viewsonic PF775 только один ощутимый изъян — недостаточную четкость изображения. Обратите внимание на эту модель, если вы ищите недорогой 17-дюймовый дисплей с плоской ЭЛТ для игр и работы с графикой.

LG 995FT Plus	
Цена	Пока не определена
Размер ЭЛТ	19"
Тип ЭЛТ	Плоская с щелевой маской
Шаг точки (мм)	0,24
Видимая область (мм)	453
Макс. частота строк (кГц)	110
Сведение	3
Четкость	4
Муар	4
Итог	4

Модель LG 995FT Plus оказалась самой свежей среди всех предоставленных на тестирование. Реально этот монитор появится в продаже только в марте, поэтому его цену и некоторые технические характеристики мы выяснить не смогли (впрочем, мож-

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

НОВЫЕ ЦВЕТНЫЕ ПЛАНШЕТНЫЕ СКАНЕРЫ HEWLETT-PACKARD

Сканирование и копирование по одному нажатию кнопки

В конце осени-99 компания Hewlett-Packard приступила к выпуску новых моделей цветных планшетных сканеров семейств HP ScanJet 3300C и HP SJ6300C. Пришедший на смену ScanJet 4100C сканер HP ScanJet 3300C, многофункциональный инструмент, позволяющий с легкостью сканировать и копировать цветные изображения по одному нажатию кнопки, стал еще одним в ряду сканеров, обеспечивающих простое и быстрое сканирование для дома и офиса. HP ScanJet 6300C — высокопроизводительный сканер, предназначенный в первую очередь для профессионалов своего дела, которым требуется инструмент, сочетающий в себе высокое качество получаемого изображения, скорость работы и простоту в эксплуатации.

Наилучший вариант для дома...

Сканер HP ScanJet 3300C обеспечивает простое и быстрое сканирование или копирование при помощи HP PrecisionScan LT. При этом пользователь может автоматически передавать результаты сканирования в другие приложения. Весь процесс сканирования сопровождается простыми и по-

НАШ КОНТАКТНЫЙ ТЕЛЕФОН: (095) 232-2261, 232-2263, ФАКС: (095) 956-1938

Картинки Радовского

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

нятными инструкциями и комментариями. Предельно проста и установка сканера на компьютерах с Windows 98 и универсальной последовательной шиной (USB).

HP ScanJet 3300C сканирует фотографии, рисунки и текст размером до A4. Именно поэтому он идеально подходит для самых различных применений. Благодаря технологии интеллектуального сканирования от HP любой документ, будь то текст, рисунок или фотография, автоматически сканируется за один проход. Кроме того, благодаря интегрированной системе распознавания текстов пользователи могут преобразовывать бумажные документы в электронный текстовый формат, который впоследствии можно отредактировать.

С оптическим разрешением в 600 точек на дюйм, укомплектованный ПО Adobe PhotoDeluxe Home Edition 3.0, HP PrecisionScan LT и HP Color Copy Utility, с годовой гарантией от HP, сканер ScanJet 3300C является полным и завершенным решением для дома или малого офиса.

...и работы

HP ScanJet 6300C — новая модель, ориентированная на профессионального пользователя, которому необходима высокая скорость сканирования и качество. Вот лишь некоторые характеристики этого сканера, делающие его незаменимым рабочим инструментом для специалиста: ▶

РЕКЛАМА В ЖУРНАЛЕ GAME.EXE — 232-2261, ГАЛИНА РОГОЗИНА

но с большой долей уверенности предположить, что цена будет приемлемой для большинства поклонников игр: невысокие цены — конек LG). Доподлинно известно, что дисплей построен на базе плоского кинескопа с щелевой маской, а значит — лишен пары горизонтальных полосок, характерных для ЭЛТ с апертурной решеткой. LG 995FT Plus оснащен BNC-разъемами и встроенным четырехпортовым USB-хабом. Судя по оснащению и достойным частотным характеристикам, монитор ориентирован на верхнюю нишу рынка.

К сожалению, сведение доставшегося нам экземпляра 995FT Plus не было идеальным. Именно эта "хворь" снизила рейтинг четкости монитора (надеемся, что LG сумеет побороть сей недостаток до начала продаж, тем более что мы тестировали опытный образец). Огорчила также нелинейность изображения как по вертикали, так и по горизонтали.

В разрешении 1280x1024 муар был практически не заметен, но в 1600x1200 он проявлялся на всех шаблонах, к тому же муаровый рисунок слегка дрожал. Мы также отметили равномерное окрашивание в розовый цвет узоров из тонких вертикальных линий.

В остальных тестах монитор проявил себя весьма достойно: температура белого цвета на всей площади экрана оставалась очень близка к стандартным 9300 K. Изображение отличалось высокой стабильностью, вне зависимости от изменений яркости. Равномерность яркости по площади экрана была средней.

На наш взгляд, LG 995FT Plus имеет довольно приятные перспективы: модель вполне может составить серьезную конкуренцию лучшим современным 19"-дисплеям.

Panasonic PF90	
Цена	$579
Размер ЭЛТ	19"
Тип ЭЛТ	Плоская с апертурной решеткой
Шаг точки (мм)	0,25—0,27
Видимая область (мм)	454
Макс. частота строк (кГц)	110
Сведение	3,5
Четкость	4
Муар	3,5
Итог	4

Еще один монитор с плоским 19-дюймовым кинескопом. Panasonic PF90 может гордиться серьезными частотными характеристиками, BNC-входом и необыкновенно низкой для своего класса ценой. Мы также высоко оценили дизайн этого дисплея.

Изображение во всех тестах оставалось очень четким и прекрасно читаемым в центре экрана, однако в левой его части мы отметили небольшое "размывание" картинки, стоившее монитору половины балла в соответствующем рейтинге.

Сведен PF90 был лучше, чем LG 995FT Plus, однако до оценки "хорошо" тоже недотянул. В разрешении 1280x1024 мы отметили сильный муар. К геометрии изображения серьезных претензий у нас не возникло (благо, в экранное меню включен широкий арсенал настроек). Огорчила лишь небольшая нелинейность картинки по горизонтали (регулировку этого недуга корпорация Panasonic, к сожалению, не предусмотрела).

Приятно отметить минимальное расширение картинки в ярких областях и очень небольшую разницу между яркостью 100-процентно белого экрана и белого прямоугольника на черном фоне.

Таким образом, серьезных недостатков у Panasonic PF90 обнаружить не удалось, и мы смело рекомендуем этот монитор всем поклонникам игр. Другого такого дисплея с плоским кинескопом и столь благополучным соотношением "цена/качество" мы еще не встречали.

MAG XJ810	
Цена	$550
Размер ЭЛТ	19"
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	457
Макс. частота строк (кГц)	96
Сведение	3,5
Четкость	3,5
Муар	3
Итог	3

MAG XJ810 — типичный 19-дюймовый монитор начального уровня, неизбалованный высокими частотными характеристиками и "излишествами" вроде BNC-разъемов и USB-хаба. Подобно многим родственникам по ценовой категории, он неразлучен с видеокабелем.

Вынуждены признать, что этот монитор, как и его 17"-брат XJ796, не сумел порадовать нас высокой четкостью изображения и хорошим сведением. Равномерность цветовой температуры и яркости по площади экрана была чуть лучше средних показателей. Также отметим, что на протяжении первой четверти часа после включения изображение в правой части экрана имело зеленоватый оттенок. Хотя по мере прогревания дисплея окраска уменьшалась до приемлемого уровня, до конца "зелень" так и не исчезла.

С муаром у попавшего к нам XJ810 возникли осложнения: в разрешении 1280x1024 этот неприятный эффект возникал не только на тестовых узорах, но даже на однотонных заливках. К тому же муаровый рисунок, как

и у монитора от LG, слегка дрожал (только на дисплее MAG заметно это было много сильнее, поскольку муар проявлялся куда отчетливей).

Монитор несколько странно реагировал на превышение допустимых частот развертки, гася экран, но не выдавая никаких предупреждений и продолжая жизнерадостно светить зеленым индикатором питания. Из геометрических искажений присутствовала все та же злосчастная нелинейность: на сей раз изображение было сжато по вертикали в левой части экрана.

Итог: как нам показалось, этот монитор не является оптимальным выбором для любителя игр,

На наш взгляд, LG 995FT Plus имеет довольно приятные перспективы: модель вполне может составить серьезную конкуренцию лучшим современным 19"-дисплеям.

мечтающего о 19-дюймовом друге. Загляните в прошлый номер Game.EXE, и вы найдете там описания 19"-дисплеев с меньшей ценой и лучшим качеством изображения.

Nokia 445ZA	
Цена	$969
Размер ЭЛТ	21"
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,28
Видимая область (мм)	507
Макс. частота строк (кГц)	110
Сведение	3
Четкость	3,5
Муар	5
Итог	3,5

Nokia 445ZA — образец новой линии капиталистического мониторостроения, ударными темпами осваивающего производство довольно недорогих юнитов с необъятной диагональю. Видеокабель с монитором, как, вероятно, уже догадался пытливый и внимательный читатель, подружены накрепко (то есть отсоединить первый можно только разобрав второй). Следов BNC или USB у 445ZA обнаружить не удалось, зато нашлись встроенные пятиваттные колонки и микрофон. Настройки геометрии и

прочих параметров сведены к минимуму.

Тесты выявили посредственную четкость изображения. Сведен доставшийся нам 445ZA был тоже не очень хорошо. Зато (видимо, вследствие недостаточной фокусировки) муар у этого дисплея отсутствовал напрочь.

Не без удовлетвоения отметим также полное отсутствие эффекта расширения изображения на ярких областях: в тестах с мигающими белыми прямоугольниками границы экрана оставались абсолютно неподвижными.

Вердикт: если вам хочется много дюймов, но дешево — Nokia 445ZA для вас.

Спасибо!
Искренне благодарим фирмы и организации, предоставившие мониторы для тестирования:

Start Master (216-1597), концерн "Белый Ветер — ДВМ" (269-1776), представительство Panasonic (258-4205), представительство Zulauf International (253-1507), представительство Nokia (795-0500), представительство LG Electronics (931-9611).

С надеждой на дальнейшее взаимоприятное и взаимообогащающее сотрудничество

Дмитрий **ИВАНОВ** и Николай **ЧЕШИРСКИЙ**

	габариты	вес	Hf/Vf	полоса пропускания	шаг точки	измеренная видимая область	TCO	тип ЭЛТ	1600x1200	1280x1024	1024x768
Scott 795	*	*	30-96/50-150	203	0,26	405	99	TM	77	91	120
Viewsonic PF775	417x430x450	20	30-97/50-180	*	0,25	405	99	ПАР	77	90	120
MAG XJ796	425x425x460	16	30-96/50-160	203	0,26	408	95	TM	79	92	122
LG 995FT Plus	*	*	30-110/50-160	*	0,24	453	99	ПЩМ	89	103	136
Panasonic PF90	468,4x459x443,5	24,5	30-110/50-180	230	0,25-0,27	454	99	ПАР	89	103	138
MAG XJ810	460x450x465	22	30-96/50-150	*	0,26	457	95	TM	77	90	120
Nokia 445ZA	512x493x494	26	30-110/50-150	230	0,28	507	99	TM	89	103	136

	BNC	колонки/микр	управление по USB	USB Hub (число портов)	ярк/контр (цифра/аналог)	переключатель BNS/D-sub	размер	центр	масштаб	параллелограмм	трапеция	вращение	бочка	балансировка	линейность в/г	муар в/г	фокус в/г	сведение	регулировка углов верх/низ	балансировка углов верх/низ	spin centr/curv	предустановки температуры	положение меню	русское меню
Scott 795	–	–	–	–	ц	–	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+/+	–	–	–	–	–	6500,9300	+	–
Viewsonic PF775	–	–	–	–	ц	–	+	+	+	+	+	+	+	+	–	–/+	+/+	+	+	–	–	5000,6500,9300	+	–
MAG XJ796	–	–	–	–	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	+/+	–	+/+	–	–	5500,6500,9300	+	–
LG 995FT Plus	+	–	+	4	ц	+	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	–	+	+/+	–	–	6500,9300	+	–
Panasonic PF90	+	–	–	–	ц	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+/–	–/+	–	+	+/+	–	+/+	5000,6500,7500,9300	+	–
MAG XJ810	–	–	–	–	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	–	–	–	–	–	5500,6500,9300	+	–
Nokia 445ZA	–	+/+	–	–	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	–	–	–	–	–	5000,6000,6500,7000, 8000,9300,10000	+	–

* – данные отсутствуют

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

оптическое разрешение — 1200 dpi; возможность программной конвертации отсканированных графических изображений (чертежей) в векторный формат для дальнейшего масштабирования без потери качества; 5-кнопочная панель управления, которая позволяет сканировать, копировать, отправлять по факсу и сохранять документы непосредственно со сканера (что исключает сложный диалог с ПО); копирование до 5 стр/мин с ADF (автоподатчика документов); OCR (OCR — программа распознования символов, позволяющая переводить отсканированный образ текста в его символьное представление для дальнейшего редактирования) — 31 с; фотография — 9 с; сканирование различных типов документов с оптимальными установками за один проход; сохранение оригинального формата документа и возможность независимого редактирования его отдельных фрагментов.

Комплект поставляемого ПО позволяет сразу начать работу со сканером: Adobe PageMill — ПО для создания Web-страниц; HP PrecisionScan Pro 2.0 обеспечивает оптимальный формат файла и размер для пересылки по электронной почте; возможность группового доступа к сканеру с утилитой HP PrecisionScan LAN.

Сканер оснащается адаптером для сканирования 35-миллиметровых пленок или дополнительной приставкой для формата 12,7x12,7 см.

USB-интерфейс (помимо стандартного SCSI ▶

WEB-САЙТ ЖУРНАЛА GAME.EXE — WWW.GAME-EXE.RU

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

II) делает установку и эксплуатацию сканеров серии HP ScanJet 63xxC еще более доступными.

Компания Hewlett-Packard — ведущий в мире поставщик решений услуг в области компьютерных технологий и обработки изображений для дома и офиса. Информацию о компании HP и ее продуктах можно найти в сети Интернет по адресу: www.hp.ru. Представительство Hewlett-Packard в России: 113054, Москва, Космодамианская наб., 52, стр. 1. Телефон: (095) 797-3500.

NOKIA: НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ МОНИТОРОВ

По мнению специалистов Nokia, монитор 2000 года будет иметь плоский экран и черный корпус

Компания Nokia представила 18-дюймовый жидкокристаллический монитор с корпусом черного цвета — 800PRO Black. Он рассчитан на пользователей, которые в равной степени требовательны как к качеству, так и к дизайну устройств.

В последнее время положение на рынке мониторов все больше напоминает ситуацию с мобильными телефонами. Благодаря возрос- ▶

ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС РЕДАКЦИИ GAME.EXE — POST@GAME-EXE.RU

NVIDIA GEFORCE 256: СИЛА ЕСТЬ!

Аппаратная акселерация геометрических расчетов, о которой так долго пели железные .EXE-скрижали, свершилась

Сердцем любого 3D-ускорителя является конвейер растеризации — блок, перемалывающий треугольник и текстуру в набор пикселей. Возможности первых акселераторов, фактически, этим только и исчерпывались. Позже чипы обучили банальным, но утомляющим ЦП вычислениям некоторых необходимых для растеризации параметров треугольника (функция polygon setup), а также привили способность накладывать за раз по две текстуры на пиксель.

Строго говоря, в нескольких предыдущих строках указаны все этапы большого трехлетнего пути 3D-ускорителей.

Безусловно, за отчетный период акселераторы были обучены и другим фокусам: AGP-текстурированию, компрессии текстур, наложению рельефа (Bump mapping). Однако никаких радикальных изменений в процесс аппаратного ускорения 3D-графики все эти "примочки" не внесли.

Препарируемый сегодня чип GeForce 256 хочет сказать новое слово. Не зря мама NVidia просит не называть новорожденного 3D-акселератором, придумав ему новое прозвище GPU (Graphics Processing Unit). Итак, аппаратная акселерация геометрических расчетов, о которой так долго пели железные скрижали .EXE, свершилась. Ура, товарищи!

Растеризуй меня нежно

Акселерация геометрии — штука, безусловно, полезная, но от священной обязанности растеризовать треугольники GPU пока никто не избавлял. Игроки вправе требовать от нового ускорителя несчетных fps в заоблачных разрешениях и "истинных цветах". Ответ NVidia — новый 256-разрядный четырехконвейерный блок растеризации. Фактически, он получен объединением двух аналогичных блоков TNT/TNT2. Как и у предшественников, каждый конвейер GeForce обучен накладывать лишь по одной текстуре на пиксель. Для однопроходного наложения двух текстур (мультитекстурирования) конвейеры объединяются парами. Таким образом, GeForce способен за такт выдавать либо по четыре пикселя, опылив каждый одной текстурой, либо только по два, но отекстурив каждый дважды. Актуальность первого режима вызывает сомнения, поскольку незнакомые с мультитекстурированием игры не появляются уже давно, а ветеранам с запасом хватит производительности двух конвейеров. Стоит также отметить, что пропускной способности обыкновенной SDRAM на бесперебойное снабжение данными всех четырех конвейеров попросту не хватит.

NVidia гарантирует работоспособность чипов GeForce на частоте 120 мегагерц. Таким образом, пиковая скорость текстурирования первого GPU — 480 миллионов пикселей и текселей в секунду (четыре конвейера накладывают по одному текселю на пиксель 120 млн. раз в секунду). Однако в режиме мультитекстурирования максимальная производительность чипа падает до 240 млн. пикселей и 480 млн. текселей в секунду. Подчеркну, что цифры эти представляют в основном лишь теоретический интерес. Во-первых, они характеризуют скорость самого чипа, а не ускорителей на его основе, поскольку не учитывают пропускную способность установленной на плате памяти. Во-вторых, эти результаты достижимы только при идеальных условиях (максимальной загрузке конвейера), никогда не возникающих в реальных играх. Впрочем, составить некоторое представление о скорости новорожденного по приведенным выше цифрам можно. К примеру, пиковая производительность предыдущего флагмана NVidia Riva TNT2 Ultra составляла 300 млн. пикселей и текселей в секунду. Таким образом, по скорости текстурирования GeForce опережает предшественников в полтора с лишним раза.

Ваше слово, товарищ T&L

Однако основной изюм нового чипа закопан не в скорости текстурирования. NVidia есть чем гордиться: GeForce стал первым непрофессиональным 3D-ускорителем с интегрированным блоком вычислений трансформации и освещения (Transform & Lighting, или T&L). Стоит описать эти операции подробнее.

Трансформация — операция по переводу вектора в другую систему координат. Как правило, игры хранят координаты вершин состав-

ляющих каждый объект треугольников в некоторой собственной (локальной для данного объекта) системе координат. Трансформация состоит из двух этапов. Сначала координаты вершин переводятся из локальной в общую для всех объектов (называемую также мировой) систему координат. Те, в свою очередь, транслируются в систему координат наблюдателя (она определяется направлением взгляда на сцену). Фактически, каждый из этих этапов заключается в умножении вектора координат вершины на матрицу преобразований. Операция требует немалого объема вычислений, так как для каждого нового кадра трансформировать приходится вершины всех составляющих сцену треугольников.

Цель расчета освещенности очевидна из названия — вычислить влияние источников света на каждый треугольник. Однако эта операция более ресурсоемка, чем трансформация. Дополнительные источники света увеличивают объем вычислений для каждой вершины. Поэтому большинство современных игр используют в сцене не более двух светил, заменяя остальные картами освещенности (lightmaps) и другими текстурными трюками.

К сожалению, 3D-ускорители ближайшего будущего едва ли сумеют честно вычислять освещенность всех пикселей треугольника. Поэтому GeForce, подобно программным функциям расчета освещенности, рассчитывает значение этого параметра лишь для вершин треугольников, аппроксимируя результат на "внутренние" точки (закраска методом Гуро). Такое упрощение значительно снижает реалистичность (в этом легко убедиться, если запретить карты освещенности в Quake 3, выставив у параметра lighting значение vertex), поэтому забвение картам освещенности пока не грозит.

Вы слыхали, как нужны API?

Итак, GeForce, взяв на себя расчет T&L, может избавить центральный процессор от массы рутинных вычислений. Однако для того, чтобы воспользоваться аппаратным ускорением геометрии, игре, как минимум, необходимо дружить с API, поддерживающими ускорители T&L. В OpenGL такая поддержка была изначально, а вот Direct3D обрел ее лишь в седьмой версии DirectX (вышедшей осенью 1999 года). Таким образом, все игры, созданные для шестой и более ранних версий DirectX (то есть подавляющее большинство 3D-игр), неспособны работать с аппаратными геометрическими акселераторами. GeForce они будут использовать как обыкновенный растеризатор, загружая расчетами T&L центральный процессор.

Однако даже применение API, совместимых с геометрическими акселераторами, вовсе не гарантирует включения в работу геометрического сопроцессора. Приложение может самостоятельно, загружая ЦП, вычислять освещенность вершин и трансформировать их. Работа аппаратному T&L найдется лишь в том случае, если игра не связывается с расчетом геометрии, передавая API треугольники с неосвещенными и нетрансформированными (или хотя бы освещенными, но нетрансформированными) вершинами. На момент написания этих строк, единственной реальной игрой, хоть как-то использующей геометрические сопроцессоры, был Quake 3. К сожалению, даже детище id доверяет аппаратуре лишь расчеты трансформаций, вычисляя освещение вершин самостоятельно. Поэтому оценить эффективность аппаратного ускорителя T&L пока можно лишь по индексам популярных синтетических "бенчей" (например 3D WinBench 2000 или 3DMark 2000), либо по результатам технологических "демок" NVidia.

Что еще нового

GeForce поддерживает честную трилинейную и 8-точечную анизотропную фильтрации текстур, причем практически "бесплатно" (то есть без потери скорости). Действительно, максимальный урон от включения трилинейной фильтрации в Quake 3 составил всего 2 fps.

Геометрический сопроцессор GeForce также обучен ускорять наложение кубических карт среды. Этот новый эффект позволяет создавать довольно реалистичные отражения на искривленных поверхностях. Поддержка кубических карт среды появилась лишь в DirectX 7, и никаких данных об использовании этой функции в реальных играх у нас пока нет.

GeForce умеет не только качать данные по AGP с учетверенной скоростью (поддержка режима 4X была заложена еще в TNT2), но и обучен принципиально новой функции Fast Writes. Чтобы разобраться в ее сути, нам придется окунуться в некоторые технические подробности.

Всем известно, что режимы 2X и 4X позволяют передавать по шине AGP данные с удвоенной и учетверенной скоростями без увеличения ее (шины) тактовой частоты. Но немногие знают, что эти режимы работают только при передаче данных, инициированной самим видеоадаптером. Иными словами, 3D-ускоритель может воспользоваться режимами 2X/4X для закачки информации (например текстур) из системного ОЗУ, однако центральный процессор способен передать ему данные лишь со скоростью 1X (не более 264 Мбайт в секунду). Для того чтобы поделиться информацией с увеличенной скоростью, ЦП приходится сначала пересылать ее в системное

WEB-САЙТ 1-ГО НАЦИОНАЛЬНОГО КОНКУРСА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР — GAME2000.GAME-EXE.RU

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

шей информированности заказчиков их выбор становится более обоснованным, облик изделия имеет для них гораздо более важное значение, и новые модели появляются на рынке все чаще и чаще. Дизайн 800PRO Black выгодно отличает это устройство от любой другой доступной сегодня модели. Тонкий и изящный, 800PRO Black спроектирован в принципиально новом стиле: его внешние габариты соответствуют размерам 15-дюймового ЖК-экрана, а площадь выводимого изображения эквивалентна видимой области 20-дюймового ЭЛТ-монитора.

Настройки экрана в соответствии с предпочтениями пользователя выполняются настолько просто, что практически делают излишним обращение к руководству по эксплуатации. Секрет этой простоты заключен в NaviKey™, представляющей собой легкодоступную кнопку/колесико, которая используется и в мониторах, и в мобильных телефонах Nokia.

Монитор оснащен средствами защиты от хищения или нежелательного использования. Он имеет механическое запирающее устройство, а программное обеспечение сопровождается паролем. Его необходимо вводить всякий раз, если монитор отсоединяется от питающей сети более чем на 10 минут.

Модель 800PRO Black поставляется с защитным стеклом SafetyPlex, предохраняющим поверхность экрана от грязи. ▶

Ускорение Радовского

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

пыли и отпечатков пальцев. Монитор снабжен двумя встроенными динамиками и микрофоном.

Модель 800PRO Black оснащена функцией Dual input, позволяющей подсоединять к одному дисплею сразу два компьютера и передавать на него как цифровые, так и аналоговые сигналы. Это приятное новшество рассчитано на людей, работающих одновременно с несколькими компьютерами, например для служащих банковской сферы и других финансовых учреждений.

Новый плоский экран Nokia основан на активно-матричной Super TFT-технологии, которая идеально приспособлена в том числе и для воспроизведения движущихся изображений. Угол обзора монитора в горизонтальной и вертикальной плоскостях составляет 160 градусов. В сочетании с другими конструктивными особенностями это позволяет размещать монитор практически в любом месте рабочего стола. При желании монитор может быть также легко смонтирован на стене. 800PRO Black имеет исключительно высокий уровень контрастности — 300:1. Это очень важно для пользователей, проводящих перед дисплеем длительное время. Монитор 800PRO Black соответствует требованиям стандарта TCO 95.

Поставки 800PRO Black начались в декабре; цены на эту модель можно узнать у официальных дистрибьюторов компании. Поставки аналогичных мониторов в корпусе белого цвета начались ра- ▶

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА ЖУРНАЛА В РОССИИ — ЗАО "КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРЕССА", 232-2165, KPRESSA@COMPUTERRA.RU

ОЗУ, откуда акселератор сможет самостоятельно забрать ее в режимах 2X/4X.

Все бы хорошо, но, по мнению NVidia, игры в очень скором будущем начнут заваливать ускоритель едва ли не десятью миллионами (!) треугольников в секунду. На перекачку такой прорвы информации не хватит пропускной способности даже экзотической Direct Rambus DRAM.

Режим Fast Writes позволяет центральному процессору передавать данные 3D-ускорителю по протоколу 4X напрямую, минуя запись в системное ОЗУ. Тем самым экономится полоса пропускания системной памяти. Стоит отметить, что Intel 820 пока остается единственным чипсетом для материнских плат, поддерживающим Fast Writes. Эффективен ли этот режим? Буду краток: GeForce бегает на старике 440BX (знакомом лишь с AGP 2X!) быстрее, чем на материнских платах с i820.

Поддержка DVD доведена в GeForce до ума. В чипе наконец реализована компенсация движения, а также улучшено масштабирование видео.

Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой Abit BX6 rev. 2.0, 128 Мбайтами 8-ns памяти SDRAM, жестким диском IBM DPTA-371360 и монитором ViewSonic PT770. Тесты проводились на процессорах Pentium III 600 и Pentium II 300. Для сравнения мы приводим результаты тестов платы Creative Graphics Blaster Riva TNT2 Ultra.

Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все измерения проводились на английской версии Windows 98 с установленным DirectX 7.

Тест Quake 3: Arena (версия 1.11): результаты получены с помощью консольной команды timedemo 1; demo demo001. Измерения проводились при следующих настройках:

Lighting: lightmap
Geometric detail: Medium
Texture detail: 3
Texture quality: 16 bit
Texture filter: bilinear

Тест Expendable (демо-версия): игра запускалась с ключом -timedem2.

Для оценки эффективности геометрического сопроцессора мы использовали технологическую демонстрацию Dagoth Moor Zoological Gardens. Для включения аппаратного ускорения T&L запускали программу с ключами -bench -tl on. Тест с программным расчетом трансформаций и освещения запускался с ключами -bench -tl off.

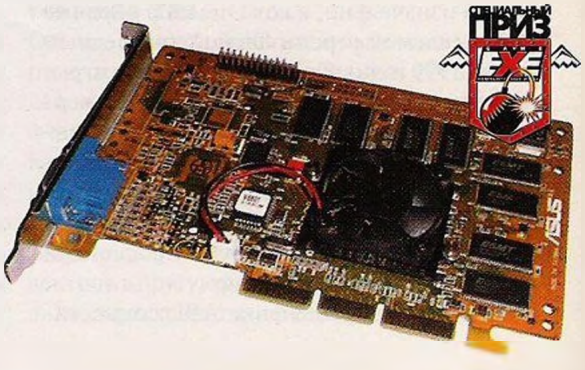
Asus AGP-V6600	
Цена	$230
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	NVidia GeForce 256
Тип установленной памяти	5 нс SDRAM
Установленный/макс. объем памяти	32/32
Тактовая частота чипсета	120 МГц
Тактовая частота памяти	166 МГц
Тип шины	AGP 4X + Fast Writes
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 3.62
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD
Производительность	**4,5**
Качество рендеринга	**5**
Функциональная полнота	**4,5**
Итог	**4,5**

В яркой коробке с вопящим карапузом на фасаде таились: сам акселератор, англоязычное руководство пользователя, CD с драйверами и два диска с играми Turok 2 и XG2.

Едва ли вы найдете хотя бы десяток отличий между AGP-V6600 и его аналогами от Creative и Leadtek. Первые ускорители с GeForce похожи, как близнецы. Совпадение неслучайно, так как все эти платы спроектированы на базе эталонного (reference) дизайна NVidia и отличаться могут лишь кулерами да микросхемами памяти.

Никаких претензий к качеству кулера этой платы у нас не возникло: на чип водружен довольно большой радиатор, увенчанный качественным вентилятором на подшипниках качения. Скорее всего, именно достойному охлаждению плата обязана хорошей разгоняемостью. В наших экспериментах чип продолжал стабильно работать на частотах до 160 мегагерц. Установленная на нашем экземпляре AGP-V6600 память ESMT с временем выборки 5 наносекунд (эти микросхемы довольно часто встречаются на ускорителях с GeForce) стоически выдерживала частоты до 210 МГц.

Результаты тестов производительности AGP-V6600 внушают уважение. Плата не оставила шансов предшественнику TNT2 Ultra. Особенно хорошо лидерство GeForce было заметно в поддерживающем (хотя, увы, лишь частично) геометрические ускорители Quake 3: в разрешении 1024x768 High Color плата обеспечила больше fps, чем Ultra в несчастных 640x480. В Expendable, незнакомом с геомет-



рическими ускорителями, AGP-V6600 сумел значительно оторваться от "Ультры" лишь в высоких разрешениях (1024x768 и выше).

К сожалению, серьезное падение производительности в True Color (родовая хворь всех чипов NVidia) свойственно и этой плате. Впрочем, этот эффект был вполне предсказуем (см. .EXE #10'99). Дело в том, переход от 16- к 32-битному цвету увеличивает нагрузку не на чип 3D-ускорителя (он обрабатывает данные с 32-битной точностью вне зависимости от видеорежима), а на видеопамять. GeForce, подобно TNT и TNT2, связан с чипами ОЗУ обыкновенной 128-разрядной шиной данных. На борту AGP-V6600 установлена стандартная SDRAM, работающая даже медленнее, чем память TNT2 Ultra (160 МГц против стандартных для "Ультры" 183). Таким образом, весомому падению fps в "истинном цвете" плата обязана именно недостаточной производительности памяти. Справедливости ради нужно сказать, что этот эффект заметен лишь в высоких разрешениях (1024x768 и далее).

Стоит подробнее остановиться на зависимости GeForce от мощности ЦП. Многих читателей, вероятно, волнует вопрос: обеспечит ли геометрический ускоритель достойные fps на компьютерах со слабым центральным процессором? Дабы выяснить это, мы провели тесты не только на мускулистом Pentium III 600, но и на дряхлеющем Pentium II 300. Во всех тестах, вне зависимости от того, использовали они геометрический сопроцессор или нет, результаты GeForce и TNT2 Ultra росли почти прямо пропорционально частоте ЦП. Вывод: GeForce не избавит владельцев хилых ЦП от необходимости апгрейда, поскольку подавляющее большинство современных игр просто не знакомы с геометрическими сопроцессорами. Будущие же игры, скорее всего, найдут работу Pentium III 600 даже освобожденному от T&L.

Представление об аппетитах Experience (шутер от первого лица с поддержкой геометрических ускорителей, обещанный к третьему кварталу этого года) можно составить по интерактивной демо-версии Dagoth Moor Zoological Gardens, позволяющей бродить по футуристическому острову, разглядывая мегаполигональную живность. На Pentium III 600 даже в детском для GeForce разрешении 800x600 High Color "демка" бегала со средней скоростью 56,3 fps, а отключение аппаратного ускорения T&L привело к едва ли не двукратному падению производительности (31,1 fps). Спасти Pentium II 300 от дохлых fps в этом тесте (результат — 34,5 fps) не смог даже геометрический сопроцессор.

Итог. Asus AGP-V6600 — мощнейший 3D-ускоритель с впечатляющими возможностями. Отличный выбор для тех, кого не очень беспокоит скорость игр в True Color и высоких разрешениях.

Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro	
Цена	$260
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	NVidia GeForce 256
Тип установленной памяти	DDR SGRAM
Установленный/макс. объем памяти	32/32
Тактовая частота чипсета	120 МГц
Тактовая частота памяти	300 МГц
Тип шины	AGP 4X + Fast Writes
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход/видеовыход	нет/нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 3.62
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD
Производительность	5
Качество рендеринга	5
Функциональная полнота	4,5
Итоговый рейтинг	5

Выше мы уже отмечали, что GeForce-акселераторы со SDRAM при массе достоинств обладают одним довольно серьезным недостатком: значительным падением производительности

при переходе от High Color к True Color. Диагноз также известен: недостаточная полоса пропускания видеопамяти. Рецепт лечения: новые высокопроизводительные типы ОЗУ, например DDR SGRAM. Испытуемый Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro стал первым 3D-ускорителем с этим, пока еще экзотическим, типом памяти, попавшим в нашу тестовую лабораторию. Впрочем, обо всем по порядку.

Кроме самой платы в эффектной черной коробке мы обнаружили составленное едва ли не на всех языках родной планеты (в том числе и на русском!) руководство пользователя и CD с драйверами, демонстрационными утилитами, OEM-версией игры Evolva (см. "тему номера"!!!) и программным DVD-плейером WinDVD. Внешне плата очень напоминает Asus AGP-V6600, отличаясь лишь микросхемами памяти и разводкой под них.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ В США — VICTOR KAMKIN INC: (301) 881-5973, (212) 673-0776

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

нее. На все мониторы Nokia установлена трехлетняя гарантия.

Сервисное обслуживание мониторов обеспечивают: в Москве — компания CPS — Technical centre (тел.: (095) 255-1645), в Санкт-Петербурге — компания "Ланк" (тел.: (812) 325-6666).

Nokia является ведущим поставщиком мобильных телефонов, а также мобильных и фиксированных сетей связи и соответствующих услуг. Кроме того, компания поставляет решения и устройства для фиксированных и беспроводных систем передачи данных, мультимедиа-терминалы и компьютерные дисплеи. Nokia Москва: 117891, Москва, ул. Профсоюзная, 23, тел.: (095) 795-0500.

ZULAUF: В НОВЫЙ ГОД С НОВЫМИ СТАНДАРТАМИ

Компания Zulauf International отметила вступление в новый год тем, что теперь все ее 17- и 19-дюймовые мониторы отвечают самому строгому стандарту безопасности — TCO 99.

Однако на этом новогодние подарки компании не закончились. Цена на данные модели, несмотря на столь заметное улучшение потребительских свойств, останется неизменной.

17-дюймовый монитор Scott 772 имеет оптимальные для моделей данного класса характеристики: разрешение 1024x768 при частоте регенерации 85 Гц, эк- ▶

Ускорение Радовского

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

ранное меню, соответствие стандарту TCO 99. Данная модель предназначена для бережливых пользователей. Прихотливых же пользователей должна устроить модель Scott 795, монитор, отвечающий всем требованиям, предъявляемым сегодня к этому классу дисплеев. Это: рекомендуемое разрешение 1280x1024, 85 Гц; максимальное разрешение 1600x1200, 75 Гц; зерно — 0,26, полоса видеоусилителя — 202,5 МГц; экранное меню с большим количеством настроек, TCO 99.

Наконец, 19"-монитор производства Zulauf International — Scott 995 — имеет следующие параметры: зерно 0,26; максимальное разрешение 1600x1200, 75 Гц; рекомендуемое разрешение 1280x1024, 85 Гц; экранное меню с большим количеством настроек, TCO 99.

На все мониторы предоставляется трехгодичная гарантия, причем в первый год использования вы имеете право заменить монитор.

Компания Zulauf AG поставляет мониторы на российский рынок с конца 1998 года. Дистрибьюторами Zulauf AG в России являются компании "Русский стиль", "Инел", "Дилайн", "Ланит". Центральный сервис-центр расположен в Москве. Региональные сервис-центры открыты в 7 городах России. Московское представительство Zulauf Moscow: тел./факс: (095) 253-8188, 253-7838, e-mail: pisarev@scott.ru.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА С ДИСКОМ — 29866

Итак, что за зверь, DDR SGRAM? Чем он лучше классических SDRAM и SGRAM? Попытаемся разобраться.

Акроним DDR расшифровывается как Double Data Rate (двойная скорость передачи данных). Чипы DDR умеют пересылать данные на обоих фронтах тактового сигнала, то есть вдвое быстрее, чем обыкновенные SDRAM и SGRAM, передающие информацию единожды за такт (на растущем фронте). Таким образом, чипы DDR, работая на частоте 150 МГц, имеют такую же пропускную способность, как и разогнанные до 300 МГц SDRAM и SGRAM. Итак, Annihilator Pro оснащен памятью, тактируемой 150 мегагерцами, но передающей данные с эффективной скоростью 300 МГц. Эксперименты по разгону ускорителя принесли неплохие результаты: плата стабильно работала при частоте чипа 155 МГц и скорости памяти 330 МГц.

Обратимся к результатам тестов. В низких разрешениях и High Color, где нагрузка на видеопамять не очень велика, дополнительная пропускная способность DDR остается практически незадействованной: в этих условиях разрыв между Annihilator Pro и AGP-V6600 был весьма незначительным. Конек этого ускорителя — "реальный цвет" в высоких разрешениях. Annihilator Pro стал первым попавшим к нам акселератором, перемалывающим в последнем хите id Software больше шестидесяти кадров в секунду при фантастическом разрешении 1024x768 True Color. На наш взгляд, это событие! Некогда Voodoo 2 открыл разрешение 800x600, SLI сделал реальностью 1024x768, а комбинация GeForce и DDR RAM добавила к этим достижениям True Color.

Итог. Нечасто встретишь ускоритель, не просто сулящий вагон преимуществ в играх "ближайшего будущего", а открывающий новые возможности уже сейчас. Creative Annihilator Pro именно таков. Титул "самый ускоритель .EXE" отныне принадлежит этой плате.

Спасибо!

Искренне благодарим фирмы и организации, предоставившие 3D-ускорители для тестирования:

Концерн "Белый Ветер — ДВМ" (www.whitewind-dvm.com) и Восточно-европейское представительство Creative Labs. (www.creative.ru). Отдельная благодарность фирме IPLabs (728-4101), предоставившей винчестер IBM DPTA-371360.

Николай **РАДОВСКИЙ**

Quake3 demo001 Pentium III 600

	Annihilator Pro	AGP-V6600	TNT2 Ultra
640X480 High Color	89.1	89.1	69.9
640X480 True Color	89.1	85.1	69.5
800X600 High Color	87.3	85.8	65.8
800X600 True Color	83.9	70.4	53.9
1024X768 High Color	78.4	70.0	47.6
1024X768 True Color	65.0	45.4	37.2
1280X1024 High Color	53.4	44.5	29.3
1280X1024 True Color	36.3	26.3	21.6

Quake2 demo1 Pentium III 600

	Annihilator Pro	AGP-V6600	TNT2 Ultra
640X480 High Color	171.2	170.2	132.2
640X480 True Color	170.4	163.4	128
800X600 High Color	165.2	161.7	101.6
800X600 True Color	158.4	130.7	91
1024X768 High Color	129.0	121.9	70.1
1024X768 True Color	113.5	85.9	64
1280X1024 High Color	89.0	83.3	48
1280X1024 True Color	75.5	55.5	40.9

Quake3 demo001 Pentium II 300

	Annihilator Pro	AGP-V6600	TNT2 Ultra
640X480 High Color	50.6	50.6	36.8
640X480 True Color	50.6	50.4	36.8
800X600 High Color	50.3	50.3	36.5
800X600 True Color	50.2	49.1	36.3
1024X768 High Color	49.4	48.8	35.5
1024X768 True Color	47.8	41.7	32.7
1280X1024 High Color	45.8	41.6	28.8
1280X1024 True Color	35.5	26.3	21.6

Quake2 demo1 Pentium II 300

	Annihilator Pro	AGP-V6600	TNT2 Ultra
640X480 High Color	93.3	93.3	71.0
640X480 True Color	92.0	90.0	68.1
800X600 High Color	93.0	93.0	68.4
800X600 True Color	93.6	91.1	65.1
1024X768 High Color	92.2	91.8	63.1
1024X768 True Color	90.8	80.8	59.2
1280X1024 High Color	82.7	79.4	47.5
1280X1024 True Color	73.7	55.3	40.7

Expendable Pentium III 600

	Annihilator Pro	AGP-V6600	TNT2 Ultra
640X480 High Color	58.7	58.7	57.2
640X480 True Color	58.7	58.3	56.6
800X600 High Color	58.0	57.9	54.6
800X600 True Color	57.9	56.7	50.2
1024X768 High Color	57.5	56.8	47.0
1024X768 True Color	56.2	50.6	38.3
1280X1024 High Color	56.5	53.6	31.3
1280X1024 True Color	48.4	36.0	25.6

Dagoth Moor Zoological Gardens 800X600 High Color

	Pentium III 600	Pentium II 300
AGP-V6600 аппаратный T&L	56.5	34.5
AGP-V6600 программный T&L	31.1	16.4

Ежеквартальная вечерняя газета технической интеллигенции города Радовский (и других приличных городов России)

ВЕЧЕРНИЙ РАДОВСКИЙ

Издание очень акционерного общества "Концерн "The Game.UCHU Journal"

Председатель совета директоров **Дмитрий Эм**
Председатель правления **Игорь И**

Главный редактор **Николай Эр**
Главная редакция:
Дмитрий **Иванов**, Николай **Чеширский**, Иван и Михаил **Эр**, Елена **Камчатская**
Дизайн Сергея **Ватрава** (при участии Гамлета **Маркаряна** и Дениса **Гусакова**)
Запуск газеты в 2000 г. Игорем **И**

Редакционный совет газеты "Вечерний Радовский":
Билл **Гейтс**
Стив **Джобс**
Дэвид **Линч**
Марк **Нофлер**
Том **Хэнкс**
Джон **Кармак**
Сандра **Буллок**
Торвальд **Линус**
Джон **Ондайк**
Пол **Маккартни**

Материалы, поступившие в редакцию, возвращаются. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Материалы, помеченные знаком PR, являются официальными пресс-релизами компаний.

Адрес редакции: 117419, г. Радовский, Ильинский бульвар, д. 2-6, стр. 2, 2-й Радовский проезд, д. 2-6, 2-й подъезд, 4-й этаж, с 9.00 до 18.00 (суббота — с 10.00 до 16.00). Телефон: 232-2361. Факс: 232-2145. Реклама — 232-2363.

Распространяется в Радовском, Московской, Харьковской, Ереванской, Одиновской, а также на полуострове Ямал.

Газета распространяется в самолетах и вертолетах очень многих весьма хорошо известных авиакомпаний мира, а также на всех внутренних линиях компании "Radovsky Airways".

Электронная версия: **www.game-exe.ru**
Информация: **Game-Информбюро России**. Иллюстрации: фотослужба концерна **"The Game.UCHU Journal"**

Объем x п.л. Газета отпечатана в Acta Print, Oy (Finland). Тираж неимоверный. Заказ — заказ. Подписание по графику 9.01. Номер подписан 16.01.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 — 14 15 16

Народный хит-парад-99

Вот и закончился год с тремя девятками. Пора подводить его итоги. Вам, именно ВАМ, дорогие вы наши, бесценные и неповторимые! Ибо от вас зависит, кому из разработчиков и издателей достанутся очередные призы от Game.EXE на ближайших выставках нашей с вами любимой индустрии. Так что смекайте – дело ответственное! Все как обычно: выбираете номинацию, в которой чувствуете себя подготовленным бойцом (уж если вы в состоянии командовать армиями и флотами, то флаг вам в руки!), ставите напротив любимых названий цифры «1», «2» и «3» (всего три цифры в каждой категории), которые соответствуют первому, второму и третьему, на ваш взгляд, месту, которое эта игра должна занять в своем жанре, аккуратно вырезаете анкету и отправляете ее скорой почтой в дорогую редакцию (адрес все давно уже выучили наизусть!), не забыв поставить на конверте слова сурового читательского приговора «ХИТ-ПАРАД». Другой вариант: можете заполнить эту анкету у нас на сайте по адресу: www.game-exe.ru. Традиционная просьба: проголосуйте только один раз – на бумаге или в Интернете, чтобы результаты были «чище», ОК? Ключ на старт! Поехали!

Игра 1999 года

- Чемпионат Ралли Mobil 1 ❑
- Demolition Racer ❑
- Descent 3 ❑
- Driver ❑
- Dungeon Keeper 2 ❑
- Everquest ❑
- Expendable ❑
- Fly! ❑
- Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned ❑
- Heroes of Might and Magic III ❑
- Hidden & Dangerous ❑
- Homeworld ❑
- Jagged Alliance 2 ❑
- Kingpin: Life of Crime ❑
- MechWarrior 3 ❑
- Midtown Madness ❑
- MiG Alley ❑
- Need for Speed: High Stakes ❑
- Nocturne ❑
- Omikron: The Nomad Soul ❑
- Outcast ❑
- Pandora's Box ❑
- Police Quest: SWAT 3: Close-Quarters Battle ❑
- Quake III: Arena ❑
- Rayman 2: The Great Escape ❑
- Requiem: Avenging Angel ❑
- Re-Volt ❑
- Rollcage ❑
- Sega Rally 2 ❑
- Silver ❑
- Sports Cars GT ❑
- SU-27 Flanker 2.0 ❑
- Superbike World Championship ❑
- System Shock 2 ❑
- The Wheel of Time ❑
- Theme Park World ❑
- Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear ❑
- Ultima IX: Ascension ❑
- Unreal Tournament ❑
- Wild Metal Country ❑
- X - Beyond The Frontier ❑
- Другая _____

RPG

- Князь: Легенды лесной страны ❑
- Asheron's Call ❑
- Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast ❑
- Darkstone ❑
- Everquest ❑
- Gorky 17 ❑
- Lands of Lore III ❑
- Might & Magic VII: For Blood and Honor ❑
- Revenant ❑
- Septerra Core: Legacy of the Creator ❑
- Shattered Light ❑
- Silver ❑
- System Shock 2 ❑
- Ultima IX: Ascension ❑
- Другая _____

Квест/логика

- Amerzone ❑
- Atlantis 2 ❑
- Beavis and Butt-Head Do U ❑
- Creatures Adventures ❑
- Discworld Noir ❑
- Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned ❑
- Omikron: The Nomad Soul ❑
- Pandora's Box ❑
- Star Trek: Hidden Evil ❑
- Starshot: Space Circus Fever ❑
- Traitor's Gate ❑
- Другая _____

Авиасмулятор

- F-16 Agressor ❑
- F-22 Lightning III ❑
- Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe ❑
- Flight Unlimited 3 ❑
- Fly! ❑
- Microsoft Flight Simulator 2000 ❑
- MiG Alley ❑
- Nations: Fighter Command ❑
- SU-27 Flanker 2.0 ❑
- UltraFighters ❑
- US Air Force ❑
- Wings of Destiny ❑
- Другая _____

Гоночный симулятор

- Чемпионат Ралли Mobil 1 ❑
- Castrol Honda Superbike 2000 ❑
- FIM Grand Prix 500 ❑
- Official Formula 1 Racing ❑
- Sports Cars GT ❑
- Superbike World Championship ❑
- TOCA 2: Touring Cars ❑
- Другая _____

Стратегия

- Аллоды 2: Повелитель душ ❑
- Орда: Северный ветер ❑
- Abomination: The Nemesis Project ❑
- Age of Empires II: The Age of Kings ❑
- Age of Wonders ❑
- Black Moon Chronicles ❑
- Braveheart ❑
- Civilization II: Test of Time ❑
- Civilization: Call to Power ❑
- Close Combat 3: The Russian Front ❑
- Close Combat 4: The Battle of the Bulge ❑
- Command & Conquer: Tiberian Sun ❑
- Commandos: Beyond the Call of Duty ❑
- Corsairs ❑
- Creatures 3 ❑
- Disciples: The Sacred Lands ❑
- Dungeon Keeper 2 ❑
- Fighting Steel ❑
- Fleet Command ❑
- Force 21 ❑
- Heroes of Might and Magic III ❑
- Homeworld ❑
- Imperialism 2:The Age of Exploration ❑
- Jagged Alliance 2 ❑
- Machines ❑
- Malkari ❑
- Man of War 2 ❑
- Mankind ❑
- Panzer General 3D Assault ❑
- Pharaoh ❑
- Police Quest: SWAT 3: Close-Quarters Battle ❑
- Railroad Tycoon 2: The Second Century ❑
- Rollercoaster Tycoon ❑
- Saga: Rage of the Vikings ❑
- Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars ❑
- Shadow Company: Left for Dead ❑
- Sid Meier's Alpha Centauri ❑
- Star Trek The Next Generation: Birth of the Federation ❑
- Star Trek: Starfleet Command ❑
- Street Wars: Constructor Underworld ❑
- Tanktics ❑
- Theme Park World ❑
- Tom Clancy's Rainbow Six: Eagle Watch ❑
- Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear ❑
- Tom Clancy's ruthless.com ❑
- Total Annihilation: Kingdoms ❑
- Warhammer 40.000: Rites of War ❑
- Warzone 2100 ❑
- Другая _____

Action

- Громада: Отмщение ❑
- Тунгусский синдром ❑
- 3D Ultra RC Racers ❑
- Aliens vs. Predator ❑
- Army Men 2 ❑
- Army Men: Toys In Space ❑
- Breakneck (N.I.C.E. 2: Drive For Your Life!) ❑
- Codename: Eagle ❑
- Delta Force 2 ❑
- Demolition Racer ❑
- Descent 3 ❑
- Descent: Freespace 2 ❑
- Dirt Track Racing ❑
- Drakan: Order of the Flame ❑
- Driver ❑
- Expendable ❑
- Extreme-G2 ❑
- Grand Theft Auto 2 ❑
- Grand Theft Auto: London 1969 ❑
- Half-Life: Opposing Forces ❑
- Heavy Gear II ❑
- Hidden & Dangerous ❑
- Indiana Jones and the Infernal Machine ❑
- Interstate '82 ❑
- Jeff Gordon XS Racing ❑
- Kingpin: Life of Crime ❑
- Lander ❑
- Legacy of Kain: Soul Reaver ❑
- Lego Racers ❑
- MechWarrior 3 ❑
- Midtown Madness ❑
- Mortyr ❑
- Need for Speed: High Stakes ❑
- Nocturne ❑
- Outcast ❑
- Prince of Persia 3D ❑
- Quake III: Arena ❑
- Rayman 2: The Great Escape ❑
- Redline ❑
- Requiem: Avenging Angel ❑
- Resident Evil 2 ❑
- Re-Volt ❑
- Rollcage ❑
- Sega Rally 2 ❑
- Shadow Man ❑
- Sinistar: Unleashed ❑
- Skout ❑
- Slave Zero ❑
- South Park ❑
- Spec Ops 2: Green Berets ❑
- Star Wars: Episode I: Racer ❑
- Star Wars: Episode I: The Fantom Menace ❑
- Star Wars: X-Wing Alliance ❑
- Starsiege ❑
- Test Drive 6 ❑
- The Creed ❑
- The Wheel of Time ❑
- Tournament of Warriors ❑
- Trickstyle ❑
- Turok 2: Seeds of Evil ❑
- Unreal Mission Pack: Return To Na Pali ❑
- Unreal Tournament ❑
- Wages of SiN ❑
- Wild Metal Country ❑
- Worms Armageddon ❑
- Другая _____